

# Полина Кульневич

Game UX/UI Designer

Дубай, ОАЭ  
[kulnevichpolina@gmail.com](mailto:kulnevichpolina@gmail.com)

Портфолио:  
<https://speckle-field-62d.notion.site/Polina-Kulnevich-Game-UX-UI-Designer-21579830821f8095b2a7e95a25dae48f>

## О себе

Game UX/UI Designer с 4-летним опытом, с базой в продуктовом дизайне. Опыт полного цикла создания интерфейсов: от поиска решений и разработки концепта до передачи материалов разработчикам.

## Опыт работы

**Game UX/UI Designer – [NextGenium](#)** (Gamedev)

Дубай, ОАЭ

*Июль 2025 – по настоящее время*

Руководила проектированием UI/UX полного цикла для нескольких игровых проектов: 14: Overmind (20 тыс. добавлений в список желаемого в Steam), Dungeon Dominator, Godreaper, Whatever it takes.

- Проектировала основные игровые меню, HUD и иконки от идеи до передачи разработчикам.
- Проводила юзабилити-тестирование интерфейсов и иконок для доработки и улучшения UX.
- Подготавливала и оптимизировала графические элементы UI для сборки в игровом движке.
- Тесно сотрудничала с геймдизайнерами, разработчиками и менеджерами.

**UX Designer (Волонтер) – Humanitarian Operations** (EdTech)

Лондон, Великобритания

*Сентябрь 2023 – Октябрь 2024*

- Взаимодействовала с 12 веб-разработчиками и руководством при создании основного сайта детской некоммерческой организации.
- Улучшала UX приложения дополненной реальности (AR) в сотрудничестве с Unity-разработчиками.

**UX/UI Designer – [AMAKids.IT](#)** (EdTech)

Москва, Россия

*Ноябрь 2021 – Август 2022*

- Руководила полным циклом создания MVP B2C-обучающей платформы для десктопа, планшетов и мобильных устройств, формируя JTBD-фреймворки и проводя юзабилити-тестирование.
- Создала подробный атомарный UI kit и внедряла точечные UX-улучшения после запуска на основе метрик юзабилити и записей сессий.
- Сотрудничала с командами продукта, аналитики и разработки для реализации ключевых функций, а также успешно онбордила нового дизайнера за две недели.

**UX/UI Designer (Контракт) – ПАО «Газпром»** (Энергетика / ИТЦ)

Томск, Россия

*Май 2020 – Июнь 2021*

- Разрабатывала внутреннюю платформу обмена знаниями для Научно-Технического Центра совместно с ML и full-stack разработчиками.

## Навыки и инструменты

- **Дизайн и прототипирование:** Figma, FigJam, Adobe Photoshop
- **Игровые движки:** Unreal Engine
- **Технологии и ИИ:** Obsidian, Claude, Gemini
- **Процессы и управление:** Jira, Confluence, Miro, Agile/Scrum

## Образование

### **Бакалавриат, Информационные системы и технологии**

Северный (Арктический) федеральный университет, 2014–2018

### **User Experience in Game Design**

Epic Games, 2026

### **Дизайн интерфейсов**

Яндекс Практикум, 2022

## Языки

**Русский** — Родной

**Английский** — B2