



SOFIA KUKHAR

UI/UX Designer

Detailgeoriënteerde designer (Creative Media and Game Technologies). Gespecialiseerd in het vertalen van complexe mechanieken naar intuïtieve interfaces. Bouwt impactvolle visuele systemen op basis van gebruikersonderzoek en feedback.

Contactgegevens

Phone

+31 68 521 2954

Location

Enschede, Netherlands

Portfolio

sofiakukhar.com

Email

sofiia.kukhar03@gmail.com

Opleiding

BSc Creative Media & Game Technologies

Saxion Hogeschool

2021 – 2026

Kernvaardigheden

Rapid Prototyping

Productstrategie

Toegankelijkheid (Accessibility)

Design Systems

Soft Skills

Empathie-gedreven ontwerp

Effectief teamwork

Aanpassingsvermogen

Kritisch denken

Heldere communicatie

Software & Tools

Figma, Miro, Adobe Creative Suite, Notion, FigJam, Trello, Agile/Scrum Framework

Languages

Engels – Vloeiend (C1)

Oekraïens – Moedertaal

Nederlands – Beginner (A1)

Ervaring



UI/UX Designer (Stagiair)

Sep 2025 – Feb 2026

Wunderbar | Enschede, NL

Leidde het end-to-end design van een werkplekplatform. Verminderde frictie met 30% via usability-tests en stroomlijnde developer-handoff met hi-fi prototypes en een schaalbaar design system.



UI/UX & Game Designer

Jan 2023 – Jul 2025

Denda Games | Hengelo, NL

Verantwoordelijk voor visueel ontwerp en puzzelmechanieken voor "Red Room". Ontwikkelde wireframes, optimaliseerde de moeilijkheidsgraad via playtests en verbeterde de cross-team afstemming door standaardisatie van documentatie.



Grafisch Ontwerpe

Nov 2018 – Aug 2023

Freelance | Remote

Ontwierp 10+ custom web- en branding-oplossingen. Vertaalde klantwensen naar esthetische lay-outs en schaalbare identiteiten, altijd in lijn met de projectdoelen.

Overige Prestaties

Daily UI Challenge – 100 Dagen

Met succes 100 diverse UI-mockups achter elkaar gebouwd, waarbij visuele precisie, uitvoeringssnelheid en creatieve storytelling werden verrijkt.

Gebruikersonderzoek & Testen

Leidde end-to-end usability-testen voor het Wunderbar-platform. Identificeerde en loste 3 kritieke UX-knelpunten op in de listing flow, wat zorgde voor een naadloze gebruikerservaring voorafgaand aan de MVP-lancering.

Leiderschap & Projectmanagement

Nam de verantwoordelijkheden van Scrum Master en Lead Designer op zich voor agile teamworkflows, wat de operationele efficiëntie en iteratiesnelheid drastisch verbeterde.

