

# CV



## Andrzej Saferna

tel.: +48 796 534 994

e-mail: kontakt@andrzejsaferna.pl

m.me/asaferna

## Showreel 3D

<https://vimeo.com/170952739>

## Portfolio

<https://andrzejsaferna.pl/saferna-pfolio.pdf>

### UMIĘTNOŚCI

Wysoki poziom:

**Pakiet Adobe CC**

**Blender**

**Zasady kompozycji**

**Teoria koloru**

**Tworzenie fizycznych modeli i prototypów**

Podstawowy poziom:

**AutoCAD**

**Fusion 360**

**Maya**

**Obróbka drewna**

**Zarządzanie projektami**

**j. angielski**

### HOBBY

**Własny zespół muzyczny  
Spinalkhor**

**Podróże dalekie i bliskie  
(jak na miesiąc,  
to Australia,  
jak na weekend,  
to Bieszczady)**

**Projektowanie  
i konstruowanie  
przedmiotów**

### DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

Od 2015	Projektant i twórca marki <b>MUG HUG</b>
Od 2013 do 2019	Główny projektant, generalista 3D, animator <b>Dobra Forma Grafika i Animacja</b>
Od 2011 do 2013	Główny Grafik w firmie <b>ARS Communication</b>
2011	Główny Grafik w firmie <b>Leader Service</b>
Od 2009 do 2011	Drukarz / Grafik w drukarni <b>Hergon</b>
Od 2008 do 2009	Fotograf / Grafik w firmie <b>Fotomorgana F/X Studio</b>

### WYKSZTAŁCENIE

2018	Dyplom magisterski na <b>Wydziale Wzornictwa ASP w Warszawie</b>
2016	Dyplom Architekta Wnętrz na <b>Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie</b>
2010	Dyplom Fototechnika w <b>CKK Profesja w Krakowie</b>
2005	Dyplom Technika Elektronika w <b>Zespole Szkół Łączności w Krakowie</b>

# BIO



## Andrzej Saferna

tel.: +48 796 534 994

e-mail: kontakt@andrzejsaferna.pl

m.me/asaferna

2005

Po zakończeniu szkoły średniej z dyplomem Technika Elektronika, który dał mi podstawowe umiejętności zarządzania swoim czasem i techniczne podejście do rozwiązywania problemów, zacząłem poszukiwania dziedziny, w której mógłbym wykorzystać swoje inne umiejętności i znalazłem ją we wszelakich dziedzinach wizualnych.

2008

Rozpocząłem równoległe szkołę fotografii oraz pracę w studio fotograficznym, gdzie zdobyłem wiedzę na temat kompozycji, kadrowania, oświetlenia, ale też operatorstwa i montażu wideo.

2009-2011

Dalszym krokiem była zmiana pracy na stanowisko drukarza z elementami projektowania graficznego w drukarni cyfrowej, gdzie pod okiem doświadczonego kierownictwa zdobyłem rozległą wiedzę o projektowaniu, a także o wykonywaniu projektów graficznych.

2011-2013

Po zdobyciu odpowiedniej wiedzy zmieniłem stanowisko pracy na samodzielnego grafika w agencji pracy, a po kilku miesiącach przeprowadziłem się do Warszawy, gdzie zostałem samodzielnym grafikiem w agencji eventowej ARS Communication. Ilość oraz wielkość projektów, które było mi dane przeprowadzić dała mi umiejętność zarządzania wieloma projektami na raz. Z takim doświadczeniem postanowiłem założyć własną firmę projektową, w której pracowałem nad wieloma projektami od identyfikacji wizualnych dla początkujących firm, przez animacje dla telewizji, po multimedialne aplikacje dla instytucji publicznych.

2013-2019

Chcąc nadal zdobywać wiedzę ukończyłem Architekturę Wnętrz na PJATK oraz Wzornictwo na ASP w Warszawie. Na pierwszej z tych uczelni nauczyłem się zasad ergonomii i projektowania przestrzeni. Zaprojektowałem też przedmiot domowego użytku, który potem dopracowałem tworząc markę MUG HUG. Druga uczelnia dała mi podstawy kreatywnego ale i krytycznego myślenia.

2016-2018

2020

Całość dotychczasowego wykształcenia i doświadczenia zawodowego daje mi szeroki wachlarz dziedzin, w których jestem w stanie sprawnie się poruszać. Mając bardziej ogólny obraz i widząc problemy z szerszej perspektywy jestem w stanie szukać głębszych, nawet systemowych rozwiązań. Z drugiej strony, jeśli sytuacja tego wymaga, jestem w stanie szybko uzupełnić swoją wiedzę w węższym zakresie, co wynika z mojego ciągłego głodu wiedzy i nowości.