

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

WYKSZTAŁCENIE

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

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.