

CV



Andrzej Saferna

tel.: +48 796 534 994

e-mail: andrzej@saferna.contact

m.me/asaferna

UMIEJĘTNOŚCI

Wysoki poziom:

Pakiet Adobe CC

Blender

Zasady kompozycji

Teoria koloru

Tworzenie fizycznych modeli i prototypów

Podstawowy poziom:

Figma

Fusion 360

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 2022 do 2023	Główny grafik 2D/3D, członek zespołu projektowego aplikacji webowej Framky.pl
Od 2015	Projektant i twórca marki MUG HUG
Od 2013 do 2019	Główny projektant web UX/UI, generalista 3D, animator Dobra Forma Grafika i Animacja Przykładowe projekty: portal sądu online ultimaratio.pl , interaktywna prezentacja (w postaci aplikacji) procesu legislacyjnego dla Wszechnicy Sejmowej , wczesne prototypy aplikacji dla rowerów JIVR .
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, portale webowe, po multimedialne aplikacje dla instytucji publicznych.

2013-2019

2016-2018

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.

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.