

CURRICULUM VITAE

MALGORZATA SWIENTY
2D/3D ARTIST | ILLUSTRATOR | UI/UX DESIGNER

PROFIL

Hallo ich heiße Malgorzata

Meine Berufserfahrung umfasst:

Grafik-Design, 2D/3D Graphic Artist, UX/UI Design, Motion Design und Fotografie. Design ist nicht nur ein Beruf für mich sondern auch meine Leidenschaft. Über gestalterische Tätigkeiten hinaus, leite und koordiniere ich Projekte von der ersten Planung bis zum erfolgreichen Abschluss.

In meinen 10 Berufsjahren war ich bei einigen erfolgreichen Kreativagenturen tätig und habe sowohl auf großen internationalen als auch auf nationalen Etats gearbeitet. Ich arbeite lösungsorientiert und effektiv auf hohem Niveau und bin in meinem kreativen Denken nicht auf Medienformate festgelegt. Ob innovative Konzepte, anspruchsvolle Gestaltung oder zuverlässige Realisierung.

Skills:

Illustration, 3D Modelling
Concept-Art, UI/UX Design
Digital painting
Traditional painting
CG-graphics, Typografie

Hobbys:

Malen, Zeichnen, 3D Grafik
Fotografie, Airbrush
Alpine ski, wandern, schwimmen
Reisen, Lesen



Kontakt:

Web: www.gfx-element.com
gfx.element.swienty@gmail.com

Design Skills



Projekt Erfahrung



Soft-Skills (wie ich bin)

Kreativ, Innovativ, Kommunikativ, aufgeschlossen,
Intelligent, schnelle Auffassungsgabe, Strukturiert,
Effizient, Kooperativ, Dynamisch, Zielstrebig

LEBENS LAUF

Visteon Electronics GmbH Standort Kerpen

06.2015 - dato

2D/3D Graphic Artist | UI Designer | Motion Designer

- UI Design Umsetzung für Kunden Projekte (orientiert an Kundenwünschen)
- Erstellen von Animationen in 3D und 2D Software
- Visualisierung von Produkten anhand von CAD Daten und Kundenwünschen
- Analysieren und Interpretieren von Kundendokumenten und Daten
- Datenverarbeitung und Vorbereitung von Assets, (2D und 3D) Animationen und Specs für Software Team
- Optimierung von Grafik Assets und Animationen (für OpenGL, Unity, Android)
- Design von Real-time Demos, die Fähigkeiten des Hardware Targets zeigen
- Hardware und Software Tests gemeinsam mit nationalem und internationalem Software Team
- Vorbereitung von Usecases für Validation Team
- Erstellen von Dokumentationen, Style Guides und Spezifikationen
- Qualitätssicherung und Prüfung von hergestellten Assets; Testen des Endprodukts
- Überprüfen und Qualitätssicherung des Softwareproduktes (gegen grafische Vorlage)
- Herstellung von Grafik Assets, Layouts und Animationen für verschiedene Hardware Typen:
Digitale Displays (div. Größen und Auflösungen), Head-up Displays, Multilayer / 3D-Displays
- Erfahrung im Agile Projektmanagement auf Basis der Scrum-Methode.
- Eigenständige Projektkoordination ,Koordination mit Globalen Software und Validation Teams
- Absprache in internationalen Teams und Ergebnisvalidierung.
- Enge Kommunikation, Ideenentwicklung und Austausch mit anderen Globalen Design Teams
- Erstellung von Mockups, Wireframes und User Journeys

Kunden:

Mercedes, Mazda, Honda, Maserati, Volkswagen-Brasil, Ford-Europe, Jaguar-Landrover, Mahindra, PSA, Porsche, BMW

Sector5 Medical Education GmbH in Köln

09.2014 - 05.2015

Mediengestalter / 3D Artist

- 3D Modellierung und Animation(Flash, After Effects, Maya)
- Entwicklung und Umsetzung von medizinischen E-Learnings (online-Trainings und offline Seminare)
- Medienübergreifende Entwicklung von Grafiken und Modellen medizinischer Vorgänge
- Gestaltung und Bearbeitung von Digital und Print Medien

Kunden:

Johnson&Johnson, Mitsubishi, Vichy, Sandoz, Bayer, Teva, Portal Apothekia, uvm.

Scope-VFX / Artemis e.K. in Köln

09.2013 - 06.2014

Junior 3D Artist / Technische Visualisierung

- Modellierung, UV-Layout, Texturierung, Beleuchtung, Rigging, Animation / Rigging
- Matte Painting
- Video Compositing, Rotoscoping

Kunden:

RTL, Sat1, Film und Medien Stiftung NRW.

Electronic Arts GmbH., EA Phenomic in Ingelheim

10.2012 - 08.2013

3D Artist

- Konzeption und Entwicklung des Browsergames Command & Conquer
- Pre-Production und Entwicklung in direkter Zusammenarbeit mit Gamedesignern\Codern\Art-Team
- Modellierung in High\Low-Poly - Character\Fahrzeuge\Architektur\Environments
- Qualitätssicherung von erstellten 3D-Assets
- UV-Layout\Texturierung. Animation\Rigging. Beleuchtung
- Merchandise Management, Styleguide\Artbible Support

Kunde:

Electronic Arts:Command & Conquer Tiberium Alliances, Lord of Ultima,

LEBENS LAUF

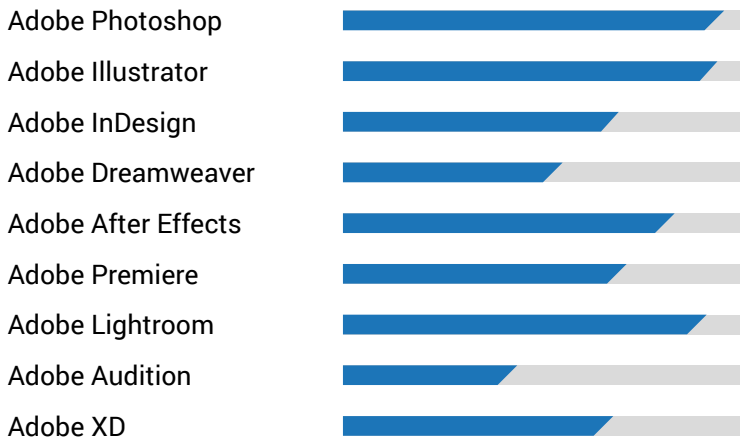
Ennovative GmbH in Köln Mediengestalter - Anwendung und Weiterentwicklung von Corporate Designs - Medienübergreifende Entwicklung, Gestaltung und Umsetzung von Kommunikationsmitteln - Gestaltung von Digital und Print Medien für diverse Internet Shops und Plattformen - SEO Suchmaschinenoptimierung Kunden: Mittelständische Unternehmen mit Interessen am Aufbau von Internet-Shops	07.2012 - 09.2012
Back Fotografie in Köln Praktikum als Fotograf - Portrait, Produkt und Event Fotografie, Bildbearbeitung und Retusche	10.2011 - 02.2012
SiteRanger GmbH in Köln Mediengestalter Ausbildung als Digital Media Designer (IHK) Fachrichtung: Gestaltung und Technik (verkürzt auf 2 Jahre) - Gestaltung von Digital und Print Medien für diverse Internet Shops - Entwicklung und Umsetzung von Internetauftritten und Webshops - Pflege von Internetlösungen innerhalb von CMS-Systemen - Handling von Multimedia Daten	06.2010 - 07.2012
KIK Textilien und non Food GmbH Verkäuferin Textileinzelhandel in Köln	05.2005 - 05.2010
Umzug nach Deutschland	2004
Endomedia in Lodz Grafiker/Bildbearbeiter	02.2003 - 05.2004
KnockOut Games 3D Artist	08.2001 - 01.2003

SCHULBILDUNG

Ausbildung als Digital Media Designer (IHK) Fachrichtung: Gestaltung und Technik (verkürzt auf 2 Jahre) Schwerpunkt: Digitalmedien IHK Prüfung SiteRanger GmbH in Köln	2010 - 2012
Gymnasium in Posen/ Polen	1994 - 1999
Abschluss Abitur Prüfungssprachen Polnisch und Deutsch	1999

SOFTWARE SKILLS

Adobe Creative Suite:



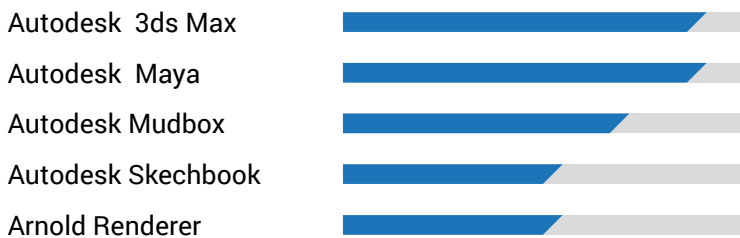
Prototyping:



Scripting



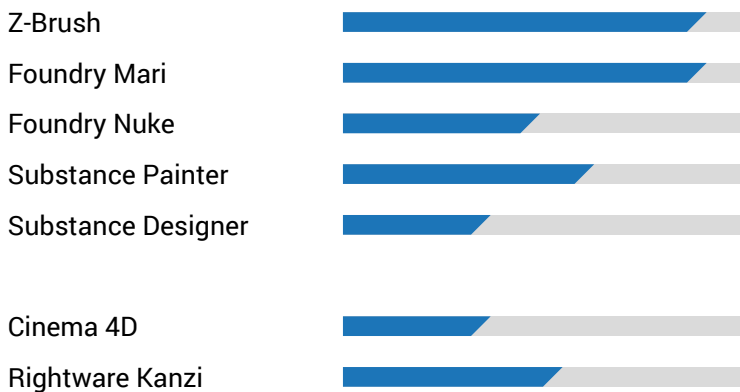
Autodesk Media & Entertainment Suite:



Rendering:



Other Software:



Other



OS:



Sprachen



Führerschein: Kat.B