

Петров Сергей Александрович

Телефон: +7-903-768-35-13
e-mail: sergejpetrov@inbox.ru
Дата рождения: 18.08.1984
ICQ: 27 40 40 600
Skype: petrovsergej

Ищу работу на должности геймдизайнера, дизайнера уровней. Возможно, дизайнера UI.

Образование

- **Основное**

- 2001-2006 — *МГУПБ*, АБС, Диплом специалиста

Московский Государственный Университет прикладной биотехнологии, факультет «Автоматизация биотехнологических систем».

- 2010-2011 — *ScreamSchool (BHSAD unit)*, факультет геймдизайна. Окончание — июль 2011.

Следуя сильному желанию работать с играми, пошел обучаться на платный вечерний курс геймдизайна в ScreamSchool, чему очень рад. <http://www.screamschool.ru/>

- **Повышение квалификации, курсы**

- 2005 — *Курсы 3D-моделирования*, Центр обучения и повышения квалификации, диплом с этих курсов

- 2011 — *Курсы журналистики и написания статей*. Центр развития и изучения языков "Хочу все знать".

Профессиональный опыт

Надо отметить, что помимо основной работы всегда есть деятельность, которая очень помогает в профессиональной сфере. Поэтому считаю необходимым указать основной профессиональный опыт, а также опыт дополнительный.

- **Основной опыт**

03.2010 – 08.2011, Live Games (www.playnet.ru)

Дизайнер интерфейсов, дизайнер flash

Основное направление: проектирование и разработка новой версии внешнего интерфейса игрового портала Live Games. (playnet.ru).

Функции: проектирование, разработка интерфейса пользователя на портале и в играх, отрисовка деталей, анимация объектов, предметов, etc.

Достижения: полноценная работа над крупным проектом. Повысил и укрепил навык в области юзабилити и интерфейсов. Получил представление о проектировании систем.

10.2009 - 03.2010, Социальная сеть в VGorode.ru (www.vgorode.ru)

Дизайнер, flash-график, etc

Основное направление: генерация контента и разработка графики для игровой части социальной сети Vgorode.ru.

Функции: проектирование и отрисовка элементов flash-игры для соцсети в интернете, анимация объектов, предметов.

Достижения: работал с крупным проектом. Повысил и укрепил опыт в области flash-графики.

04.2009 - 11.2009, Несколько

Дизайнер, арт-директор, организатор мероприятий

Основные функции: встречи с клиентами как арт-директор, выполнение заказа по части дизайна, контроль дальнейшей работы (программистов, верстальщиков, подрядчиков), администрирование сайтов, etc.

Достижения: получил опыт работы руководителем маленького коллектива в сфере дизайна.

05.2008 - 05.2009 , интернет-лаборатория Colab (www.colab.ru)

Дизайнер (web, flash, UI, icons)

Основные функции: дизайн сайтов, иконок, flash, элементов интерфейса.

Создание логотипов, фирменного стиля, etc.

Достижения: приумножил опыт работы с flash. Освоил азы Action Script.

05.2006 - 05.2008 , Дизайн-студия «Белый Слон».

Дизайнер, старший дизайнер.

Основное направление: web-design, логотипы, фирменный стиль.

Функции: дизайн сайтов, полиграфической продукции, flash-вставок в сайтах. Создание логотипов, фирменного стиля.

Достижения: Первый опыт координации дизайнеров в отделе. Повысил и укрепил опыт в области веб-графики, полиграфии и дизайна в целом.

06.2005 - 05.2006 , Рекламное агентство. Типография.

Дизайнер, верстальщик

Основное направление: Дизайн сувенирной, полиграфической, рекламной продукции. Выпуск газеты.

Функции: дизайн и подготовка к печати сувенирной, полиграфической, рекламной продукции. Дизайн и верстка периодического издания.

Достижения: Получил опыт работы в команде. Освоил основной пакет графических и офисных программ.

05.2004 - 06.2005, Удаленная работа.

Дизайнер

Разовые работы по дизайну. Удаленная работа.

Основное направление - фирменный стиль, логотипы

- *Дополнительная деятельность*

2004 - 2011, Музыкальный коллектив.

Музыкант, руководитель группы, арт-директор, «продюсер»:

Основное направление: Полноценная деятельность ансамбля: выступления, репетиции, гастроли, запись и выпуск альбомов.

Функции: Координация и управление группой из 6 человек. Участие в создании аранжировок, лирики. Организация концертов, участие в них как музыканта, проведение рекламных кампаний по освещению мероприятий, взаимодействие с организаторами мероприятий, etc...

Достижения: Получил опыт *плотной* работы в команде. Получил представление о «степени ответственности», опыт в сфере музыкальных развлечений.

03.2011 – текущий момент. Проектирование игр, разработки UI.

Гейм-дизайнер

Основное направление: создание дизайна игры для платформы iPhone/iPad.

Функции: написание концепт-документа, дизайн-документа, создание прототипа, проектирование архитектуры, создание скетчей графики.

Достижения: создал концепт-док. Написал дизайн-документ (постоянно дополняется и редактируется). Создал игральный прототип, позволяющий понять основную механику.

В настоящее время составлен план монетизации и развития игры. Готовлю проект для передачи разработчикам.

Гейм-дизайнер, дизайнер интерфейса

Основные функции: участие в групповом учебном проекте в роли одного из гейм-дизайнеров, а также в роли UI-дизайнера. Выбор платформы, анализ технологии, планирование работ.

Ключевые навыки

Те, которые уже приобретены и развиваются, либо применялись ранее:

- Adobe: Photoshop, Illustrator, Flash – отличный уровень.
- Game Factory, Multimedia Fusion 2, Construct — middleware для создания прототипов игр. Есть несколько созданных в них прототипов.
- Опыт написания техзаданий, спецификаций, документов, очерков, эссе, статей, заметок.
- MS Office, Open Office – постоянный пользователь.
- Грамотная речь и письмо. Люблю писать и читать. Веду блог.
- Опыт работы с SVN, тасктрекерами и планировщиками.
- Знание основ и понимание HTML, CSS, XML, Action Script.
- Corel Draw, Macromedia HomeSite, DreamWeaver - приличный уровень.
- Базовые знания 3D Max
- Знание других компьютерных программ, как графических, так и нет.
- Опыт организации успешных концертов, 7-летний опыт руководства группой из 6 человек.

Навыки, которые с удовольствием получу в дальнейшем:

- Освоение инструментов математического расчета.
- Инструменты построения блок-схем.
- Углубление в знание алгоритмов и систем проектирования.

Игровой опыт

Игровой опыт разнообразный. Прямо любимых игр нет, но вот навскидку игры-вехи, если можно так выразиться:

Elte (ZX-spectrum)

S.W.I.V (ZX-spectrum)

Heroes of MM 3

Portal

и другие.

Очень люблю инди и миниигры (armorgames.com, newgrounds.com, congregate.com, nitrome.com), но они не в приоритете; приоритетов нет, все субъективно.

Дополнительная информация

Гражданство: Россия

Разрешение на работу в странах: Россия

Языки: родной язык — русский. Владение другими языками: английский. Могу читать и писать со словарем (иногда без). С сентября планирую продолжить обучение английскому.

Не пью и не курю, но от других отказа от этих позиций не требую.

Круг интересов обширный.

:)