

Илья Ёлгин

дизайнер

yolgineli.wix.com/design

Местоположение

Проживание: Россия, Санкт-Петербург

Готовность к работе: готов к удаленной работе

Возраст и стаж

Стаж: 5 лет и 1 месяц

Возраст: 36 лет

Контактная информация

Мой круг: <https://moikrug.ru/yolgineli>



Профессиональные навыки

Adobe Photoshop • Adobe Illustrator • Веб-дизайн • UI/UX дизайн • Графический дизайн • Дизайн логотипов • Разработка фирменного стиля • Полиграфический дизайн • Векторная графика • Corel draw

Опыт работы

Ноябрь 2009 –
Ноябрь 2014
(5 лет и 1 месяц)

Kefir

Дизайнер, арт-директор
Россия, Волгоград

Обязанности и достижения

Дизайн баннеров, иконок, интерфейсов, руководство дизайнерами и иллюстраторами, постановка и распределение задач, карьерный и профессиональный рост

О себе

ХУДОЖНИК-ОФОРМИТЕЛЬ

Образование получил в ССУЗе. Композиция, цветоведение, шрифты, рисунок, живопись, история искусств, основа рекламы и другие интересные предметы стали фундаментом для того, чтобы после окончания устроиться дизайнером в муниципальное рекламное агентство.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР

С 2003 года началась карьера дизайнера в области рекламы. В рекламных агентствах и дизайн-студиях получал и развивал опыт дизайна рекламной продукции, полиграфии, наружной рекламы, иллюстрации, фотографии, фотообработки, создания логотипов и фирменного стиля.

В 2007 году ушел на фриланс. Занимался дизайном рекламы, фирменным стилем, веб-дизайном, в том числе флеш-баннерами.

В 2009 году собралась небольшая команда, которая в итоге превратилась в студию “Кефир”, разработчика игровых приложений. В самом начале исполнял все обязанности дизайнера в одном

лице: иконки, интерфейсы, бэкграунды, логотипы, рекламные баннеры. Участвовал в развитии топовой игры «Тюряга» и создании игры «В окопе».

АРТ-ДИРЕКТОР

В 2011 году взял на себя обязанности арт-директора студии «Кефир». Был ответственным за визуальную часть игровых приложений и интерфейсы. Руководил иллюстраторами и графическими дизайнерами, работал в тесной связи с программистами и гейм-дизайнерами. Участвовал в разработке геймплея, создавал концепцию оформления приложения, проектировал интерфейсы, распределял задачи между исполнителями, способствовал достижению поставленной цели.

В 2013-2014 годах участвовал в создании проекта с отдельной командой разработчиков. В обязанности входили: анализ рынка игр, разработка игровой концепции, концепция оформления игры, проектирование интерфейса, постановка и распределение задач между иллюстраторами, аниматорами и дизайнерами в офисе и удалённо, в том числе непосредственное исполнение задач по графике.

КРЕАТИВНЫЙ ПРОДЮСЕР

В 2015 году принят на должность креативного продюсера в компании "Гаманоид", как начальник креативного отдела. Обязанности: поиск идей для новых продуктов компании, сценарии, раскадровка, контроль командной работы.

«Мой Круг» — вакансии для IT-специалистов