

САМАРАКОВСКАЯ ТАТЬЯНА

Creative Director / Art Director / Multimedia & Phygital Experience Designer

Мастер-версия профессионального резюме: полный профиль для дальнейшего сокращения под HH, LinkedIn, PDF-портфолио или executive CV

Профессиональный профиль

Креативный директор и арт-директор с опытом более 10 лет в digital, advertising, interactive, multimedia, exhibition и phygital-проектах. Начинала как веб-дизайнер, прошла путь от технического дизайнера до арт-директора, затем перешла в интерактивные среды, motion / media art, креативные инсталляции, интерактивные парки, мультимедийные выставки и управление комплексными проектами на стороне заказчика.

Мой профессиональный фокус — создание проектов, где идея, визуальный язык, storytelling, интерактив, пространство, мультимедиа, технологии, коммерческая задача и пользовательский опыт работают как единая система. Я умею не только придумывать концепции, но и доводить их до реализации: через сценарную архитектуру, visual direction, механику взаимодействия, работу с подрядчиками, бюджет, производство, запуск, эксплуатацию и пост-релизные доработки.

Опыт охватывает веб-сайты, рекламные спецпроекты, digital-кампании, интерактивные промо-механики, театральные и выставочные инсталляции, городские фестивали, интерактивные парки, мультимедийные выставки, AR/WebAR-решения, family entertainment и edutainment-проекты.

Ключевая экспертиза

Creative Direction & Art Direction

- Разработка креативных концепций для digital, advertising, exhibition, immersive, multimedia и phygital-проектов.
- Формирование центральной идеи проекта, визуальной метафоры, key visual, tone of voice, коммуникационной логики и сценарной структуры.
- Создание визуальных систем для кампаний, спецпроектов, выставок, интерактивных парков, городских фестивалей и мультимедийных пространств.
- Работа с креативными копирайтерами, арт-директорами, дизайнерами, иллюстраторами, motion-дизайнерами, сценаристами, 3D-специалистами, разработчиками, техническими директорами и production-командами.
- Экспертная оценка креативных решений: идея, визуальная иерархия, выразительность, новизна, реализуемость, соответствие аудитории и бизнес-задаче.
- Умение усиливать проект не декоративно, а системно: через механику, опыт, смысл, визуальный язык, сценарий взаимодействия и production-реальность.

Strategy, Research & Business Thinking

- Стратегическое и аналитическое мышление: анализ бизнес-задач компании, рыночного контекста, аудитории, конкурентной среды и возможностей для создания новых продающих проектов.
- Глубокий ресерч лучших мировых кейсов и практик в сферах digital, advertising, immersive experience, multimedia exhibitions, family entertainment, интерактивных парков, культурных и развлекательных проектов.
- Перевод исследования рынка и референсов в прикладные проектные решения: позиционирование, креативную концепцию, механику вовлечения, визуальное направление, коммерческий сценарий и аргументацию для руководства / заказчика.
- Понимание бизнес-задач проекта: привлечение аудитории, повышение ценности посещения, создание продающего повода, усиление PR-потенциала, развитие дополнительных точек монетизации и повышение повторного интереса.
- Поиск и разработка проектов, которые работают не только как креативный продукт, но и как понятное коммерческое предложение для аудитории, партнеров и компании.
- Оценка идей с точки зрения не только визуальной свежести, но и стратегической применимости, производственной реализуемости, стоимости, сроков, эксплуатационной устойчивости и коммерческой логики.

Digital, Web & Advertising

- Разработка баннеров, промо-материалов, веб-сайтов, лендингов и сайтов специальных проектов.
- Создание digital-кампаний и промо-механик с интерактивным вовлечением пользователей.
- Работа над сайтами спецпроектов, рекламными кампаниями, key visual, визуальной системой и интерактивными сценариями.
- Опыт разработки механик с ачивками, промокодами, штрих-кодами, покупками, чеками, накоплением баллов, розыгрышами и игровыми элементами.

- Создание рекламных кампаний и спецпроектов в паре с креативным копирайтером: от идеи и концепта до визуальной реализации и презентации.
- Постоянный фокус на том, чтобы каждый проект имел не только аккуратный дизайн, но и свежую креативную идею — визуальную, смысловую или механическую.

Family Experience, Edutainment & Interactive Parks

- Широкий опыт проектирования family experience: интерактивные парки, мультимедийные выставки, edutainment-проекты, городские фестивали и семейные развлекательные форматы.
- Понимание логики совместного опыта детей и взрослых: проект должен быть понятен ребенку, не скучен взрослому и давать семье повод взаимодействовать, помогать друг другу, соревноваться, обсуждать и возвращаться к опыту после посещения.
- Умение проектировать маршрут, игровые механики, эмоциональный ритм, визуальный язык и контент так, чтобы проект работал одновременно как развлечение, обучение, коммуникация и коммерческий продукт.
- Опыт работы с интерактивными парками, мультимедийными выставками, квестовыми механиками, персонажными системами, цифровыми подарками и пост-визитным вовлечением.
- Понимание, что семейный проект не должен быть просто «детским»: сильный family experience строится на совместном действии, понятной мотивации, визуальной привлекательности и разных уровнях смысла для разных возрастов.

Interactive, Motion & Media Art

- Двухгодичное обучение в Британской высшей школе дизайна в Москве по направлению «Дизайн интерактивной среды» под руководством Дмитрия Карпова.
- Освоение полноценного стека интерактивного и motion-дизайнера: концепция, сценарий, визуальная система, motion logic, интерактивная механика, инсталляционный подход.
- Разработка концепций интерактивных инсталляций, мультимедийных объектов и средовых проектов.
- Опыт участия в конкурсных и фестивальных форматах, включая проекты уровня AD&D, Red Dot и других профессиональных платформ.
- Работа с видео, мультимедийным контентом, проекциями, сценическими и выставочными форматами.
- Опыт в роли видеоинженера, видеохудожника и артиста в театральных проектах, exro и частных инсталляциях.
- Умение мыслить не только экраном, но и пространством, телом зрителя, маршрутом, ритмом, светом, звуком и моментом взаимодействия.

Multimedia, Phygital & Exhibition Experience

- Разработка концепций мультимедийных выставок, интерактивных парков, городских фестивалей и культурно-развлекательных проектов.
- Создание visitor journey, сценарной архитектуры, эмоционального ритма и логики пользовательского взаимодействия.
- Проработка интерактивных механик: квесты, игровые задания, цифровые награды, внутренние валюты, рейтинги, коллекционирование, AR/WebAR-активации.
- Разработка мультимедийных инсталляций и пространств, где контент, интерактив, физическая среда и коммуникация работают как цельная экосистема.
- Ведение проектов от идеи до реализации: концепция, презентация, подрядчики, ТЗ, производство, монтаж, запуск, эксплуатация и доработка.
- Контроль того, чтобы технология не становилась самоцелью, а работала на идею, вовлечение, поведение посетителя и коммерческую задачу.

AI-assisted Production & Vibe Coding

- Не менее 4 лет углубленного изучения и практического применения AI-инструментов в креативной и production-практике.
- Активное использование популярных AI-инструментов для визуальных исследований, генерации и развития персонажей, moodboards, музыкальных и мультимедийных материалов, вариантов key visual, рекламных концепций и презентационных решений.
- Максимальное встраивание AI в пайплайн разработки мультимедийных выставок, рекламных кампаний, digital-спецпроектов и rhygital-опыта: быстрый поиск направлений, генерация вариантов, тестирование гипотез, арт-директорский отбор и доработка до production-уровня.
- Применение vibe coding и AI-прототипирования для быстрых лендингов, сайтов, интерфейсных сценариев, интерактивных механик, рабочих демо и проверки UX / визуального ритма проекта.
- Использование AI не как замены креативной экспертизы, а как инструмента ускорения, расширения вариативности и усиления production-процесса при сохранении авторского, арт-директорского и стратегического контроля.

Инструменты и профессиональная база

- Adobe: уверенное владение Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro, After Effects.

- Design & prototyping: уверенное владение Figma на рабочем уровне — структура, макеты, интерфейсные сценарии, подготовка материалов для разработки и подрядчиков.
- Motion / video / interactive / 3D: уверенное владение TouchDesigner / Type Designer (уточнить точное название перед финальной отправкой), DaVinci Resolve; базовые навыки Cinema 4D и Unity; понимание логики мультимедийного, интерактивного и production-пайплайна.
- AI tools & vibe coding: практическое применение AI-инструментов для визуального контента, прототипирования, сайтов, лендингов, интерфейсных сценариев и быстрых рабочих демо.
- Professional eye: высокая насмотренность, чувство вкуса и стиля, умение видеть визуальную иерархию, качество композиции, актуальность языка, соответствие решения аудитории и бизнес-задаче.

Профессиональный путь

Веб-дизайнер → технический дизайнер → арт-директор | Digital / advertising / special projects

Около 7 лет, период требует уточнения

Начинала карьеру в digital-дизайне: с технического дизайна, баннеров, веб-графики, сайтов и digital-материалов. Постепенно перешла от исполнительского дизайна к арт-дирекшну, концептуальной работе и созданию рекламных спецпроектов. За этот период сформировала сильную базу в визуальной коммуникации, digital production, рекламном мышлении и работе с интерактивными механиками.

Основные задачи и опыт

- Разработка баннеров, веб-графики, лендингов, сайтов и сайтов специальных проектов.
- Создание визуальных концепций для digital-кампаний, рекламных запусков и спецпроектов.
- Работа над key visual, дизайн-системами кампаний, промо-страницами и интерактивными сайтами.
- Разработка спецпроектов совместно с креативным копирайтером: идея, сценарий, механика, визуальный язык, презентация.
- Создание интерактивных промо-механик: сбор ачивок, промокодов, чеков, штрих-кодов, участие в розыгрышах, игровые элементы.
- Поиск свежего креативного решения в каждом проекте — не только «сделать красиво», а найти точный визуальный и смысловой ход.
- Переход от технического дизайна к арт-директорскому мышлению: защита идеи, работа с визуальной логикой, развитие концепций и контроль качества исполнения.

Ключевой результат этапа: сильная база в digital, advertising, visual communication и production-процессах. Этот опыт стал фундаментом для дальнейшего перехода в интерактивный дизайн, мультимедиа и immersive-проекты.

Дизайн интерактивной среды | Британская высшая школа дизайна, Москва

2 года

После нескольких лет в digital и арт-дирекшне профессиональный фокус сместился в сторону интерактивных сред, мультимедиа, motion design и медиаарта. Обучение в Британской высшей школе дизайна стало переходом от экранного дизайна к проектированию опыта в пространстве.

- Курс «Дизайн интерактивной среды» под руководством Дмитрия Карпова.
- Концептуальная разработка интерактивных инсталляций.
- Motion design и мультимедийный storytelling.
- Проектирование взаимодействия человека с пространством, экраном, объектом и технологией.
- Разработка проектов для профессиональных конкурсов и фестивальных форматов.
- Работа с опытом зрителя: внимание, движение, реакция, участие, эмоциональный ритм.
- Понимание технологии как инструмента идеи, а не самоцели.

Значение этапа: дизайн перестал быть только плоскостью или интерфейсом и стал опытом, который человек проходит физически, эмоционально и интерактивно.

Видеоинженер / видеохудожник / interactive & motion designer / media artist | Фриланс и проектная работа

Около 3 лет

После обучения работала в проектном формате: в театральных проектах, exro, частных инсталляциях и мультимедийных проектах для клиентов — как индивидуально, так и в составе разных команд. Этот этап усилил практический опыт работы с живой средой, сценой, техническими ограничениями, монтажом, оборудованием и реальным поведением зрителя.

- Создание видеоконтента и мультимедийных решений для театральных и сценических проектов.
- Работа в роли видеоинженера и видеохудожника.
- Участие в разработке частных инсталляций и точечных мультимедийных проектов.
- Работа с проекциями, видео, пространственными решениями и медиа-сценариями.

- Проектная коллаборация с командами разного профиля: режиссеры, production, технические специалисты, художники, организаторы.
- Участие в реализации проектов, где нужно быстро адаптироваться к площадке, техническим условиям и задачам клиента.

Ключевой результат этапа: понимание, как идея ведет себя не в презентации, а в реальном пространстве — с монтажом, оборудованием, площадкой, зрителем, ограничениями и ответственностью за результат.

Creator / Senior Creator | Hello Computer / Fidgetech

Около 4 лет

Работала в студии Hello Computer, сейчас Fidgetech, над концепциями интерактивных инсталляций, мультимедийных парков, городских фестивалей и культурно-развлекательных проектов. Это был этап сильного погружения в интерактивные пространства, family entertainment, edutainment, фестивальные форматы и масштабные мультимедийные проекты.

- Разработка концепций креативных интерактивных инсталляций.
- Проектирование интерактивных парков и мультимедийных пространств.
- Создание идей для городских фестивалей и событийных проектов.
- Разработка сценариев взаимодействия, механик участия, визуальных и мультимедийных решений.
- Работа с family-аудиторией, городскими посетителями, детьми и взрослыми.
- Участие в подготовке презентаций, питчей, концепт-документов и проектных предложений.
- Работа в команде с дизайнерами, разработчиками, техническими специалистами, продюсерами и менеджерами проектов.

Ключевые проекты

- Союзмультипарк, Казань — интерактивный парк, работа над концепциями и механиками мультимедийного взаимодействия.
- Союзмультипарк, Москва — интерактивный family entertainment-проект с использованием узнаваемого культурного IP.
- «Океан юрского периода» — мультимедийная выставка с immersive / edutainment-логикой.
- Фестиваль «Вместе ярче» на ВДНХ — городской фестивальный формат с интерактивными и мультимедийными элементами.
- Городские фестивали и специальные проекты с интерактивными инсталляциями.

Ключевой результат этапа: сформировалась сильная специализация в интерактивных парках, мультимедийных инсталляциях, семейной аудитории и городских событийных форматах. Профессиональная роль расширилась от арт-дирекшна к полноценному креативному проектированию опыта.

Креативный директор мультимедийных проектов / руководитель направления мультимедийных выставочных проектов | Москвариум / ВДНХ

Около 4,5 лет

В Москвариуме отвечала за развитие мультимедийных, выставочных и phygital-проектов на стороне заказчика. Роль объединила creative direction, experience design, creative production, vendor management, бюджетирование, договорную работу, запуск, эксплуатацию и пост-релизные доработки проектов.

Это самый комплексный этап профессионального пути: от разработки идеи и визуально-сценарной системы до работы с подрядчиками, площадками, бюджетами, нормативами, запуском, обновлением и стабильной работой экспозиции.

Руководство командами и кросс-функциональное взаимодействие

- Руководство и координация проектных команд от 15 до 30 человек в зависимости от масштаба проекта.
- Постановка задач и креативный контроль работы арт-директоров, дизайнеров, motion-дизайнеров, иллюстраторов, сценаристов, разработчиков и production-специалистов.
- Координация технических директоров, службы разработки, отдела разработки, служб эксплуатации и внутренних подразделений площадки.
- Согласование решений между креативной, технической, производственной, юридической, финансовой, маркетинговой и эксплуатационной логикой проекта.
- Экспертная обратная связь командам и подрядчикам: от идеи, визуальной системы, контента и UI до технической реализуемости, сроков, бюджета и стабильной работы после запуска.

Основные зоны ответственности

- Разработка концепций мультимедийных выставок, интерактивных и phygital-проектов.
- Формирование центральной идеи, позиционирования, storytelling, visitor journey и сценарной архитектуры.
- Проработка механик взаимодействия: квесты, AR/WebAR, цифровые подарки, внутренние игровые системы, образовательные и развлекательные элементы.
- Разработка visual direction, key visual, персонажей, интерфейсной логики, tone of voice и коммуникационных материалов.

- Работа с family entertainment / edutainment-аудиторией: дети, родители, подростки, молодая аудитория.
- Организация и обновление существующих выставочных проектов.
- Запуск гастрольных экспозиций и адаптация проектов под новые площадки.
- Поиск и оценка подрядчиков, подготовка брифов и технических заданий.
- Сбор и анализ коммерческих предложений, сравнение решений, оптимизация бюджета.
- Бюджетирование, согласование бюджетов, нормативов и технических условий с площадками.
- Взаимодействие с юридическим отделом по договорам, дополнительным соглашениям, срокам и формулировкам.
- Контроль производства, монтажа, запуска и пост-релизных доработок.
- Контроль эксплуатации: обходы, выявление проблем, постановка задач службам, гарантийное обслуживание, актуализация контента.
- Подготовка отчетности, презентаций, партнерских и специальных интеграционных предложений.

Ключевые проекты в Москвариуме

«Океан юрского периода» — мультимедийная выставка. Работа над организацией, обновлением и развитием мультимедийной выставки. Проект требовал баланса между контентом, интерактивом, пространством, технической устойчивостью и коммерческой эксплуатацией.

- Участие в обновлении и доработке выставки.
- Анализ работы экспозиции в реальной эксплуатации.
- Координация подрядчиков и внутренних служб.
- Контроль технического и визуального качества.
- Поиск решений для улучшения пользовательского опыта.
- Работа с контентом, механиками и пространственной логикой.
- Поддержка выставки как живого продукта, требующего постоянного контроля и точечных улучшений.

Гастрольная экспозиция «Океан юрского периода», Санкт-Петербург. Участие в запуске гастрольной версии выставки в Санкт-Петербурге. Проект включал адаптацию экспозиции под новую площадку, взаимодействие с торговым центром, подрядчиками и внутренними командами.

- Адаптация выставочного проекта под условия новой площадки.
- Работа с застройкой и техническими ограничениями.
- Поиск и координация подрядчиков.
- Согласование бюджета, нормативов и условий с площадкой торгового центра.
- Контроль соответствия проекта исходной идее, визуальному качеству и требованиям эксплуатации.
- Участие в запуске и стабилизации проекта на новой локации.

«Путь воды» — мультимедийный выставочный проект. Разработка креативной концепции мультимедийной выставки, связанной с темой воды, океана, экосистем и опыта взаимодействия посетителя с природной средой.

- Разработка концептуальной рамки проекта.
- Проработка storytelling и маршрута посетителя.
- Формирование логики мультимедийного опыта.
- Поиск баланса между образовательным содержанием, эмоциональным вовлечением и визуальной выразительностью.
- Работа с интерактивными и мультимедийными форматами.
- Подготовка материалов для презентации и дальнейшей разработки проекта.

«КАПИБАРАБУУМ» — мультимедийная phygital-выставка в Москвариуме. Один из ключевых проектов последнего этапа: яркая phygital-вселенная вокруг капибар, современной интернет-культуры, семейного досуга и edutainment-механик. Проект объединил персонажей, интерактивные задания, игровые зоны, внутреннюю валюту, рейтинг, цифровые подарки, мультимедийный контент и коммерческие точки вовлечения.

- Формирование центральной идеи и позиционирования проекта.
- Разработка логики выставки как цельного visitor journey.
- Создание системы персонажей-гидов с разными эмоциональными ролями: мудрость, дзен, драйв, веселье.
- Проработка квестовой структуры, игровых механик, внутренней валюты и leaderboard-мотивации.
- Формирование визуального направления: digital plastic, kawaii, sticker/UI-эстетика, shareable-сцены.
- Контроль мультимедийного контента, интерактивных инсталляций, сценариев и UX.
- Координация подрядчиков, технических команд, дизайнеров, разработчиков и служб эксплуатации.
- Участие в запуске, пост-релизной стабилизации и доработках.
- Запуск мультимедийной выставки с комплексной phygital-механикой.
- За первый месяц после запуска выставку посетили 6 795 гостей.
- Создана family-audience модель, работающая для детей, родителей и молодой аудитории.

- В проекте объединены мем-культура, образовательный контент, игровой маршрут, персонажи, мультимедиа и коммерческая инфраструктура.
- Разработаны дополнительные точки вовлечения: «Капишоп», «Капикафе», цифровые подарки и игровые мотивационные элементы.
- После запуска проведены доработки экспозиции: новая инсталляция в зоне Сапубарий, аудиомедитации в Zen-зоне, юмористический голосовой эффект в караоке-зоне, уточнение художественного освещения.
- Подготовлено около 20 вариантов аудиорекламы.
- В production-процессе активно использовались AI-инструменты для ускорения разработки визуалов, музыки, персонажей и контента при сохранении креативного контроля.

AR / WebAR и квестовые механики

- Проектирование AR/WebAR-сценариев для выставочного и музейно-развлекательного контекста.
- Разработка квестовых маршрутов внутри физического пространства.
- Создание механик сбора, прохождения, получения цифровых наград и пост-визитного вовлечения.
- Работа с интерактивными точками, QR-сценариями, персонажами, подсказками и пользовательскими действиями.
- Перевод образовательного содержания в простую, игровую и понятную форму.
- Контроль того, чтобы технология не была декоративной, а работала на идею, вовлечение и поведение посетителя.

Сильные стороны как креативного директора

- **Широкая профессиональная база.** Путь от технического дизайнера до креативного директора дает понимание проекта на всех уровнях: от макета, баннера и сайта до стратегии, концепции, производства, запуска и эксплуатации.
- **Сильное digital-мышление.** Опыт в веб-дизайне, спецпроектах и рекламных кампаниях позволяет проектировать интерактивные и мультимедийные решения с пониманием пользовательского поведения, коммуникации и визуальной ясности.
- **Опыт работы с физическим пространством.** Умею мыслить маршрутом, телом зрителя, пространством, монтажом, техническими ограничениями и реальной эксплуатацией.
- **Умение соединять креатив и производство.** Могу не только придумать идею, но и довести ее до реализации: через бриф, ТЗ, подрядчиков, бюджет, юридические документы, запуск и последующие доработки.
- **Фокус на experience design.** Проектирую не отдельные красивые элементы, а целостный опыт: что человек видит, понимает, чувствует, делает и уносит с собой.
- **Работа с family-аудиторией.** Понимаю, как создавать проекты, которые интересны детям, не скучны взрослым и работают как совместный семейный опыт.
- **Креативная насмотренность и критическое мышление.** Не подменяю идею декоративным эффектом. Смотрю на проект через ясность, оригинальность, визуальную силу, механику, реализуемость и коммерческий смысл.
- **Современный production-подход.** Использую AI-инструменты как часть пайплайна для ускорения поиска визуальных, музыкальных, персонажных и контентных решений, сохраняя авторский и арт-директорский контроль.
- **Управленческая зрелость.** Умею координировать кросс-функциональные команды 15–30 человек, удерживая одновременно идею, качество, сроки, бюджет, подрядчиков, техническую реализацию и эксплуатационные требования.

Навыки

Creative & Strategy

- Creative direction
- Art direction
- Concept development
- Big idea / campaign idea
- Key visual
- Brand storytelling
- Tone of voice
- Creative presentations
- Pitch decks
- Case studies
- Visual communication
- Advertising concepts
- Special projects
- Digital campaigns
- Strategic research
- Competitive analysis

- Business thinking

Experience & Interaction

- Experience design
- Visitor journey
- Interactive mechanics
- Quest mechanics
- Gamification
- Edutainment
- Family entertainment
- Family experience
- AR / WebAR concepts
- Multimedia installations
- Interactive parks
- Immersive exhibitions
- Spatial storytelling
- UI/UX for interactive installations
- Post-visit engagement

Production & Management

- Creative production
- Vendor management
- Team coordination 15–30 people
- Briefing contractors
- Technical assignments / T3
- Budgeting
- Commercial proposal analysis
- Timeline control
- Contract coordination
- Launch management
- Exhibition operations
- Post-release improvements
- Cross-functional coordination
- Reporting
- Legal and finance coordination

Design & Media

- Web design
- Digital design
- Motion design
- Interactive design
- Media art
- Video content
- Projection-based projects
- Visual systems
- Character systems
- AI-assisted visual development
- Multimedia content direction
- Vibe coding
- Rapid prototyping

Короткие версии профессионального summary

Версия для начала резюме

Креативный директор и арт-директор с опытом более 10 лет в digital, advertising, multimedia, interactive и phygital-проектах. Начинала как веб-дизайнер и прошла путь от технического дизайнера до арт-директора, креатора, старшего креатора и

руководителя направления мультимедийных выставочных проектов. Работала над рекламными кампаниями, сайтами, спецпроектами, интерактивными механиками, мультимедийными инсталляциями, интерактивными парками, городскими фестивалями, театральными проектами и выставками. Среди ключевых направлений — family entertainment, edutainment, visitor journey, AR/WebAR, интерактивные квесты, мультимедийные экспозиции и phygital-опыт.

Более уверенная senior-версия

Creative Director / Art Director with 10+ years of experience across digital, advertising, interactive media, immersive installations, multimedia exhibitions and phygital experience design. Started as a web and technical designer, grew into art direction, creative concept development and large-scale multimedia experience design. Strong at turning an initial idea into a complete creative system: concept, storytelling, visitor journey, visual direction, interaction mechanics, content logic, production process, vendor coordination, launch and post-release improvement.

Более живая версия

Я пришла в мультимедийные и phygital-проекты из digital и рекламы, поэтому хорошо понимаю и визуальную коммуникацию, и пользовательское поведение, и production-реальность. Мой путь начался с веб-дизайна, баннеров и сайтов, затем перешел в арт-дирекшн, рекламные спецпроекты и интерактивные механики, а позже — в интерактивные среды, медиаарт, мультимедийные инсталляции и выставочные проекты. Мне интересно создавать не просто визуальный стиль, а цельный опыт: маршрут, ритм, механику, эмоцию, взаимодействие и смысл.

Что стоит уточнить перед финальной версией

- Точные годы по каждому этапу: digital / обучение / фриланс / Hello Computer-Fidgetech / Москвариум.
- Точные названия должностей в трудовой, портфолио или публичной версии.
- Какие компании, бренды, клиенты и агентства можно публично назвать из раннего digital- и рекламного периода.
- Награды, шорт-листы, фестивали, публикации, профессиональные медиа, Behance features или конкурсные участия.
- Точная зона ответственности в Hello Computer / Fidgetech: концепции, презентации, визуалы, защита перед клиентом, ведение команды, production.
- Масштабы проектов: бюджеты, площадь экспозиций, количество инсталляций, сроки запуска, количество подрядчиков, посещаемость.
- Список AI-инструментов, которыми реально пользовалась и которые стоит честно указать.
- Что именно входило в vibe coding: прототипы, лендинги, рабочие сайты, мини-игры, HTML/CSS/JS-сборки, интерактивные демо.
- Опыт публичных выступлений, защиты концепций перед руководством, переговоров с партнерами и подрядчиками.
- Финальное позиционирование: Creative Director Multimedia / Experience Design или шире — Creative Director for Phygital, Brand & Immersive Experiences.