



Самараковская Татьяна Евгеньевна

Женщина, 38 лет, родилась 12 сентября 1987

+7 (985) 9148848

tsamarakovskaya@gmail.com

telegram: @samarakovskaya_tanya

Портфолио: samarakovskaya.art

Проживает: Москва, м. ВДНХ

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Готова к переезду, готова к командировкам

Опыт работы — 20 лет 3 месяца

Ноябрь 2021 —
настоящее время
4 года 8 месяцев

Возрождение ВВЦ

Москва

Искусство, культура

- Ботанический сад, зоопарк, заповедник

Креативный директор

- Разработка и ведение мультимедийных, выставочных и фиджитал-проектов на стороне заказчика: от центральной идеи, сценарной логики и визуального направления до запуска, эксплуатации и обновлений.

- Формирование креативной концепции, позиционирования, сторителлинга, маршрута посетителя, визуального направления, кей вижуалов, персонажей, сценариев, интерфейсной логики, tone of voice и коммуникационных материалов.

- Проектирование интерактивных механик: квестовые маршруты, AR/WebAR, цифровые награды, внутренние игровые системы, рейтинги, персонажные сценарии, образовательные и развлекательные задания.

- Координация кросс-функциональных аутсорс команд и подрядчиков 15–30 человек: арт-директоров, дизайнеров, motion-специалистов, сценаристов, команд джереналистов, разработчиков, технических специалистов, продакшена, эксплуатации, маркетинга, юристов и финансового блока.

- Подготовка брифов и технических заданий, поиск и оценка подрядчиков, анализ коммерческих предложений, оптимизация бюджета, контроль сроков, договоров, оплат, технических условий и качества реализации.

- Контроль производства, монтажа, тестирования, запуска, гарантийных работ, пост-релизных доработок.

- Разработка партнерских и специальных интеграционных предложений, презентаций, рекламных материалов, аудиорекламы и коммуникационных сценариев.

Ключевые проекты и результаты

- «КАПИБАРАБУУМ» — мультимедийная фиджитал-выставка в Москвариуме
- «С Океаном начистоту» — WebAR-квест с экологическими миссиями - экологическая инициатива с агентством BBDO

Март 2017 —
Июль 2021
4 года 5 месяцев

- Юбилейная 10-летняя рекламная кампания Москвариума
- «Океан юрского периода», Санкт-Петербург — гастрольная экспозиция
- «Путь воды» — мультимедийный выставочный проект

Hello Computer

Москва, [phygi.tech](#)

СМИ, маркетинг, реклама, BTL, PR, дизайн, продюсирование

- Производство мультимедиа, контента, редакторская деятельность
- Маркетинговые, рекламные, BTL, дизайнерские, Event-, PR-агентства, организация выставок

Ведущий креатор

- Разработка креативных концепций для интерактивных инсталляций, мультимедийных выставок, мультимедийных парков, городских фестивалей, культурно-развлекательных проектов, брендированных пространств семейных-форматов.
- Полном цикле креативной разработки: от анализа задачи клиента, конкурентной среды и существующих решений на рынке до формирования идеи, структуры проекта, сценарной логики, механик взаимодействия и презентации концепции.
- Поиск сильного УТП под задачи клиента: определение, за счёт чего проект может быть заметным, понятным аудитории, технологически реализуемым и убедительным для заказчика.
- Анализ конкурентов, референсов, лучших российских и международных практик в области интерактивных инсталляций, мультимедийных пространств, городских событий, детских и семейных проектов.
- Формирование направления визуальной идеи проекта
- Разработка и доработка концепций после согласования проекта, клиентских комментариев, технических ограничений и изменения вводных.
- Проектирование пользовательской логики и сценариев взаимодействия, разработка игровых механик, квестовых элементов, физических результатов взаимодействия, механик повторного вовлечения и участия разных возрастных групп.
- Подготовка питчей, презентаций, концепт-документов и проектных предложений для клиентов: формулировка идеи, структуры проекта, пользовательского опыта, визуального направления, ключевых механик и ценности решения для бренда или площадки.
- Совместная работа с арт-директорами, дизайнерами, сценаристами, разработчиками, техническими специалистами, продюсерами и менеджерами для проверки реализуемости идеи, уточнения бюджета, сроков, технологических решений и качества финальной презентации.

Ключевые проекты: Союзмультипарк Казань, Союзмультипарк Москва, «Океан юрского периода», фестиваль «Вместе ярче» на ВДНХ, городские фестивали, интерактивные инсталляции и мультимедийные решения для культурных, образовательных и развлекательных проектов.

Июнь 2015 —
Август 2017
2 года 3 месяца

ГБУК г. Москвы Театр Практика

Москва

Видеохудожник

Фриланс и проектная работа на различных клиентов

- Разработка видеоконтента, motion-графики и проекционных материалов для театральных постановок, концертных программ, фестивалей, мультимедийных мероприятий и частных событий.
- Создание визуальных решений для сцены: видеопроекции, фоновые видеоряды, графические слои, анимационные элементы, контент для экранов и проекционных поверхностей.
- Участие в разработке концепций мультимедийных мероприятий: визуальная идея, структура видеоряда, референсы, логика появления контента, связь видео с режиссёрской, музыкальной или событийной задачей.
- Работа с театральными и сценическими проектами: адаптация видеоряда под режиссёрскую концепцию, сценографию, свет, музыкальную структуру и движение исполнителей.
- Подготовка и тестирование материалов перед показами: проверка файлов, синхронизации, корректности воспроизведения, видимости контента, соответствия техническому заданию и условиям площадки.
- Участие в монтажных, репетиционных и пусконаладочных процессах: проверка проекций, экранов, видеопотока, оборудования, оперативная корректировка контента и взаимодействие с технической командой.
- Создание части видеоконтента для фестивальных и архитектурных проекционных форматов, включая проекты для фестиваля «Круг света» и других мультимедийных событий.
- Работа с инструментами видеомонтажа, motion-графики, композитинга, обработки изображения, подготовки файлов для сценического, фестивального и проекционного показа.

Проекты и сотрудничество:

- Театр «Практика» — видеоконтент и мультимедийное сопровождение театральных проектов.
- Лаборатория Мариинского театра, Санкт-Петербург — видеопроекции, световые и графические эффекты, работа с живой видеосъёмкой и графикой в рамках экспериментального сценического формата.
- «Брусникинцы» — видеоконтент и мультимедийные материалы для театральных и сценических проектов.
- Ансамбль «Июль» — визуальное сопровождение музыкального проекта: видеоряд, motion-графика, сценическая атмосфера.
- Фестиваль «Круг света» — участие в создании видеоконтента для архитектурной проекции и фестивального мультимедийного формата.
- Фестивальные, сценические и частные мультимедийные мероприятия — видеоконтент, motion-графика, проекционные материалы и визуальные решения под конкретные площадки и технические форматы.

АДВ

Москва, advgroup.ru

СМИ, маркетинг, реклама, BTL, PR, дизайн, продюсирование

- Маркетинговые, рекламные, BTL, дизайнерские, Event-, PR-агентства, организация выставок

Креативный дизайнер

- Разработка креативных решений для digital-спецпроектов, рекламных кампаний, промо-сайтов, лендингов, интерактивных страниц, брендированных веб-продуктов и нестандартных рекламных форматов.
- Участие в создании рекламных спецпроектов полного цикла: от анализа задачи клиента, поиска идеи и визуального направления до структуры проекта, пользовательской логики, дизайна, сценариев, подготовки материалов и запуска.
- Разработка концепций digital-спецпроектов: механика участия, пользовательский маршрут, интерактивная логика, визуальная подача, рекламная идея и ценность проекта для бренда.
- Создание креативных визуалов для рекламных кейсов: key visual, промо-графика, визуальные системы кампаний, баннерные линейки, графика для социальных сетей, презентаций, лендингов и других digital-носителей.
- Разработка веб-дизайна для рекламных проектов: промо-сайты, лендинги, интерактивные страницы, интерфейсные сценарии, структура экранов, пользовательские действия, визуальная логика и подготовка макетов к разработке.
- Написание и доработка сценариев для рекламных видеороликов, промо-видео, digital-контента и презентационных материалов: идея, структура ролика, ключевые сцены, визуальные ходы, подача продукта или бренда.
- Участие в подготовке съёмок: проработка идеи, визуального направления, сценария, раскадровок, референсов, материалов для продакшена и согласования с клиентом.
- Участие в съёмочном процессе на стороне креативной команды: контроль соответствия визуальной идее, рекламной задаче, сценарию, выбранному стилю и дальнейшему использованию материалов в digital-кампании.
- Разработка рекламных материалов для разных каналов: баннеры, промо-страницы, спецпроектные визуалы, презентации, постеры, печатные и промо-материалы, адаптации под digital- и офлайн-носители.
- Работа на стыке креатива, дизайна, сценарного мышления и digital-продакшена: превращение рекламной идеи в понятный визуальный и пользовательский опыт, реализуемый в рамках сроков, бюджета, технических требований и задач клиента.
- Взаимодействие с копирайтерами, дизайнерами, арт-директорами, разработчиками, продюсерами, аккаунт-менеджерами, клиентскими командами и съёмочными группами на этапах идеи, презентации, производства и запуска.

Ноябрь 2009 —
Июль 2014
4 года 9 месяцев

Actis Wunderman

Москва, www.actis.ru

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения

Креативный дизайнер

- Путь от технического дизайнера начального уровня до креативного дизайнера: от подготовки, адаптации и технической доводки рекламных материалов до участия в разработке креативных концепций, digital-спецпроектов, визуальных решений и веб-продуктов для крупных брендов.
- Участие в разработке концепций для рекламных кампаний, digital-спецпроектов,

промо-сайтов, лендингов, мобильных приложений, iPad-приложений, брендированных онлайн-механик и визуальных материалов для интегрированных коммуникаций.

- Разработка веб-дизайна для рекламных и брендированных проектов: промо-страницы, лендинги, интерфейсные решения, визуальную структуру страниц, графические элементы, баннерные форматы и материалы для передачи в разработку.

- Создание графических и digital-материалов в рамках рекламных кампаний: баннерные линейки, веб-графику, визуалы для спецпроектов, материалы для социальных сетей, email-рассылок, презентаций и других онлайн-носителей.

- Работа с брендбуками и гайдлайнами международных и российских клиентов: адаптировала визуальные решения под требования бренда, формат размещения, канал коммуникации и технические ограничения.

- Разработка материалов для полиграфии и офлайн-носителей: постеры, POS-материалы, презентационные материалы, промо-носители, элементы упаковки и адаптации рекламных кампаний под печатные форматы.

- Верстка и базовую подготовку макетов к печати: проверка форматов, сеток, отступов, изображений, цветовых профилей, технических требований и начальный уровень препресса.

- Разработка дизайна упаковки и промо-материалов: визуальная адаптация идеи под физический носитель, работу с продуктом, брендовые требования и производственные ограничения.

- Работа с арт-директорами, креативными командами, копирайтерами, менеджерами, разработчиками и производственными специалистами на этапах идеи, дизайна, согласования, подготовки материалов и запуска.

- Работа с проектами для крупных международных и российских брендов: BMW, Audi, Microsoft, Ford, L'Oréal, Colgate, Canon, Jaguar, Unilever, Adidas, MasterCard, Coca-Cola, Michelin, Citibank и другие бренды.

Май 2005 — Май
2009
4 года 1 месяц

Мордовский государственный университет им. Н. П. Огарева

Республика Мордовия

Образовательные учреждения

- Вуз, ссуз колледж, ПТУ

Оператор

Работа с базами данных абитуриентов, расчетной документацией по стипендиям и заработной плате работников университета.

Образование

Высшее

2009
Высшее

Мордовский Государственный университет им. Н. П. Огарева

Географический, Геоэколог

Навыки

Знание языков

Русский — Родной

Английский — C1 — Продвинутый

Навыки

Управление командой Дизайн Выставочная деятельность ии Развитие бренда
Креативность Создание креативов Разработка концепции
Разработка продуктовой концепции Adobe Photoshop Английский язык Реклама
Написание сценариев Организация выставок Организация мероприятий
Продвижение бренда Брендинг Нейровизуализация

Опыт вождения

Имеется собственный автомобиль

Права категории В

Дополнительная информация

Обо мне

Креативный директор с опытом более 10 лет в мультимедийных выставках, интерактивных инсталляциях, phygital-проектах, разработке контента, рекламных кампаниях и спецпроектах.

Веду проекты на стороне как заказчика, так и агентства от идеи до эксплуатации: креативная концепция, арт-дирекшен, сторителлинг, путь пользователя, механика взаимодействия, контент-продакшн, подрядчики, бюджет, сроки, запуск, эксплуатация, рекламная кампания и продвижение.

Прошла путь от веб- и технического дизайнера до арт-директора и руководителя направления мультимедийных выставочных проектов. Соединяю креатив, продюсирование и продакшн-реальность: умею не только придумать большую идею, но и довести её до стабильно работающего продукта и измеримого коммерческого результата.

Собираю и руковожу кросс-функциональными аутсорс командами 15–30 человек. AI-инструменты встроены в мой продакшн: визуальный поиск, прототипирование, грамотный симбиоз традиционного стека+AI, оптимизация ресурсов, сроков и бюджета.

Люблю задачи, которых ещё никто не делал.

Портфолио <https://samarakovskaya.art>

Ключевые результаты и масштаб

• 2026 — Москвариум / BBDO, «С океаном начистоту».

Реализация партнёрского WebAR-спецпроекта внутри основной экспозиции: дополнительный цифровой опыт без установки отдельного приложения, экологическая миссия, образовательные AR-механики.

• 2025 — Москвариум, разработка и запуск нового выставочного продукта на стороне заказчика. Мультимедийная фиджитал-выставка «КапибараБууум» разработана как коммерческий семейный-продукт с фокусом на высокую посещаемость, виральность, квестовую механику, пользовательский контент и три сегмента аудитории: детей, подростков и взрослых. Результат: посещаемость до 10 000 гостей в месяц, рейтинг 4,8 на Яндекс Картах, более 300 оценок, увеличение длительности визита с прежнего формата 30–50 минут до сценария около 90 минут. Оптимизация бюджета на реализацию проекта более чем в 2 раза от рыночной стоимости.

• 2025 — развитие коммерческой модели «КапибараБууум» вокруг основного посещения. В проект заложены дополнительные точки монетизации и продолжения опыта: «Капишоп», «Капикафе», внутренняя валюта, цифровые подарки, игровые стимулы и пост-визитное вовлечение.

- **2025 — Москвариум, разработка юбилейной кампании Москвариума к 10-летию.**
Масштаб кампании: более 60 городских поверхностей, более 13 000 экранов, 30-метровый арт-объект, 6 кей визуалов, радиоохват более 50 млн, медиаохват более 300 млн.
- **2022–2024 — Москвариум, разработка и запуск нового выставочного продукта «Путь воды» на стороне заказчика.** Эдьютеймент-проект работал 2,5 года и был отдельным дополнительным продуктом внутри площадки. Тема воды, океана и экосистем была переведена в понятный интерактивный семейный маршрут: 500 м², 4 тематические зоны, 19 интерактивных объектов, RFID-механика и 19 точек сбора.
- **2022 — Москвариум, масштабирование коммерчески успешной мультимедийной выставки «Океан юрского периода» на новую площадку в Санкт-Петербурге.** Проект адаптирован под торговый центр, новую застройку, технические нормативы, бюджет, сроки, подрядчиков и эксплуатационные ограничения. Дополнительно разрабатывались продукты, расширяющие коммерческий потенциал экспозиции.
- **2019–2021 — Hello Computer, участие в разработке «Союзмультипарка».**
Участие в разработке концепции и сценариев не менее 7 интерактивных зон для мультимедийного семейного парка по вселенной «Союзмультифильма» — одной из ключевых культурных компаний страны. Масштаб проекта: 2 500 м², 3 этажа, 10 зон, 14 игр, команда более 50 специалистов.