

KUBA TOKARSKI

Senior UX/UI Designer • Senior Graphic Designer

✉ kuba.tokarski@gmail.com

☎ +48 604 343 767

🏠 kubatokarski.pl

🌐 linkedin.com/in/kuba-tokarski



Jestem połączeniem kreatywnego projektanta ze ścisłym umysłem i technicznym backgroundem. Przez wiele lat pracowałem w mediach, reklamie i druku, by później przejść do branży IT i zajmować się zaawansowanymi systemami finansowymi i Design Systemami jako projektant UI/UX.

Kończę studia na kierunku Tworzenia Gier Wideo. Nowo odkrytą miłością są tematy związane z Game Devem: Game User Interface, Efekty Specjalne oraz Tech Art. Nieustannie chcę się rozwijać, wzbogacać warsztat, doskonalić już nabyte umiejętności. Szybko się uczę i wytrwale dążę do rozwiązania każdego problemu.

DOŚWIADCZENIE

Senior UX/UI Designer XTB S.A. (od 2023)

- projektowanie nowych funkcjonalności dla zaawansowanych zastosowań finansowych
- rozwijanie i modyfikacja istniejących aplikacji dla platform desktopowych i mobilnych
- tworzenie zaawansowanych prototypów na potrzeby komunikacji z developerami, biznesem oraz działem Badań
- ścisła współpraca z developerami web, iOS, Android, Product Ownerami, działem Design Systemu, prezentacja projektów, szukanie rozwiązań kompromisowych dbających o poprawne rozwiązania UX/UI z możliwościami biznesu i developerów

UI/UX Designer Comarch S.A. (2022–2023)

- stworzenie Design Systemów w wersjach Light Mode, Dark Mode oraz Accessibility (zgodnie ze standardami WCAG)
- szkolenie kilkunastoosobowej grupy stażystów z obsługi programu Sketch i podstaw teoretycznych Design Systemu
- współpraca z wewnętrznymi działami firmy w kontekstach wykorzystywania Design Systemu

Senior Graphic Designer Bauer Media Group (2017–2022)

- samodzielne tworzenie crossmediowych projektów łączących ofertę prasy, internetu oraz radia z działaniami niestandardowymi
- tworzenie projektów reklamowych ze szczególnym naciskiem na przygotowanie do druku, ścisła współpraca z Działem Certyfikacji Kolorów
- tworzenie niestandardowych prezentacji handlowych dla najważniejszych klientów
- przygotowywanie identyfikacji wizualnej na potrzeby kampanii reklamowych
- projektowanie i przygotowanie do produkcji reklam prasowych, stron internetowych, grafik do mediów społecznościowych, newsletterów, wydawnictw custom publishing

Grafik Kreatywny ReadyMade (2013–2017)

- samodzielne projektowanie kolekcji produktów dla klientów krajowych i zagranicznych (wszystkie fazy projektowe: od konceptów pilotażowych, przez sesje zdjęciowe, wywoływanie, retusz i postprodukcja zdjęć, kreację projektów, po przygotowanie do druku)
- projektowanie identyfikacji wizualnej oraz kreacja i przygotowanie do druku projektów ze szczególnym naciskiem na zróżnicowane specyfikacje poszczególnych maszyn drukujących
- wyjazdy fotograficzne na sesje zdjęciowe do projektów produktów
- projektowanie wizualizacji oraz przygotowywanie prezentacji handlowych

NARZĘDZIA

ekspert:

Figma + zaawansowane prototypy
Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Adobe Lightroom
Adobe After Effects

zaawansowany:

Blender
Unreal Engine 5
Sketch

podstawowy:

HTML 5 + CSS 3
Substance Painter
Substance Designer
Rive
DaVinci Resolve
Capture One

EDUKACJA

Tworzenie Gier Wideo (od 2021)
Warszawska Szkoła Filmowa

UI/UX for Gaming (2022–2023)
ELVTR, kurs

Grafika (2008–2011)
WIT WSISiZ
Warszawska Szkoła Reklamy

Informatyka (2004–2008)
Wojskowa Akademia Techniczna
Politechnika Warszawska

Grafik Kreatywny Bauer Media Group (2008–2013)

- tworzenie prezentacji multimedialnych dla poszczególnych segmentów
- tworzenie wizualizacji projektów reklamowych dla kluczowych klientów
- retusz zdjęć, kreatywne projektowanie ilustracji wektorowych, przygotowanie projektów zgodnie ze specyfikacjami technicznymi drukarni, ze szczególnym naciskiem na aspekt Zarządzania Barwą i profile ICC
- projektowanie i przygotowanie do druku niestandardowych form reklamowych
- tworzenie graficznej oprawy dla prezentacji wykorzystywanych na spotkaniach handlowych

3D Generalist Film Machine (2007–2008)

- tworzenie modeli 3D, animacji 3D/2D, wizualizacji – na potrzeby eventowe, do wizualizacji produktów, jako komponenty reklam
- tworzenie komponentów graficznych do projektów multimedialnych
- projektowanie elementów identyfikacji wizualnej, grafik do projektów drukowanych

WYBRANE PROJEKTY DODATKOWE

- projekt dyplomowy, gra *Gods of Soul* zrealizowana w stylizowanym dark fantasy, w której w głównej mierze byłem odpowiedzialny za warstwę Game User Experience, czyli:
 - postać bohatera gracza (sculpting, retopologia, UV unwrapping, malowanie tekstur)
 - skille bohatera gracza (głównie efekty specjalne zrealizowane w Niagara System)
 - przeciwnicy (sculpting, retopologia, UV unwrapping, malowanie tekstur, VFXy)
 - user interface (realizowany w Figmie, Photoshopie i Unreal Engine UMG)
- współtworzenie makiet, projektowanie artykułów i reklam dla pierwszych w Polsce magazynów tylko na tablety (*SmartPublishing – iAm, MyMamy, EGO*)
- projektowanie prototypów, oraz wykonanie interaktywnych modułów multimedialnych na potrzeby cyfrowych wersji podręczników szkolnych (*PWN, WSiP*)
- projekt makiety, skład magazynu, przygotowanie do druku oraz oprawa marketingowa i grafiki na social media (*Magic Basketball*)

JĘZYKI

angielski

biegły w mowie i piśmie

hiszpański

podstawowy, w trakcie nauki

HOBBY

fotografia

żeglarstwo

jazda na rowerze

gry fabularne

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w moim CV dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO).

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych również na potrzeby przyszłych rekrutacji.