

Діана Алконова  
Технологічна практика |  
ІТ Дизайнер /  
Game Дизайнер



## Контактна інформація

**- Телефон:**

+380632082414

**- Email:**

dianadianadog123@gmail.com

alkonova.diana.poct22@rshu.edu.ua

**- Github:**

dialkonova

## Профіль

Досвідчена і творча дизайнерка з хорошим володінням низкою професійних програм. Маю досвід роботи у командному середовищі на різних проектах, включаючи розробку ігор та участь у міжнародних конкурсах з успішними результатами. Зацікавлена у розвитку креативних рішень та наданні інноваційного внеску у сферу дизайну.

## Освіта

- **Рівненський державний гуманітарний університет**  
Бакалавр. Спеціальність: 015.39 Професійна освіта (Цифрові технології)
- **Uniwersytet Jana Długosza w Częstochowie**  
Бакалавр. Спеціальність: Informatyka. Подвійний диплом

## Професійні навички

- **Програми та програми дизайну:**

Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Autodesk 3ds Max, Autodesk AutoCAD, Maya, Adobe Premiere Pro, Figma, Adobe Animate.

- **Дизайн інтерфейсів:**

Створення інтерфейсів користувача для веб-сайтів та додатків.

- **Графічний дизайн:**

Створення логотипів, брошур, постерів та інших графічних матеріалів.

- **Анімація:**

Розробка анімаційних відеороликів та інтерактивних анімацій.

- **3D моделювання:**

Створення 3D моделей та анімації за допомогою Autodesk 3ds Max та Maya.

## Досвід роботи

- **Головний дизайнер | Rivne GameJam 2022**

(18 листопада - 20 листопада 2022 року)

- Керувала графічним дизайном проекту гри на Rivne GameJam.
- Розробила інтерфейс гри та персонажів, створила графічні ефекти та іконки.
- Співпрацювала з розробниками та забезпечила збалансованість графіки та геймплею.
- Досягнення: Гра отримала високі оцінки від журі, а особливо від дизайнерів компанії по розробці ігор Zagrava Games.
- 

- **Головний дизайнер | Wait What Game Jam**

(20 квітня - 21 квітня 2024 року)

- Керувала графічним дизайном проекту гри на Wait What Game Jam.
- Розробила інтерфейс гри та персонажів, створила графічні ефекти та фони.
- Співпрацювала з розробниками та забезпечила збалансованість графіки та геймплею.

- Досягнення: Гра отримала перше місце по графічній візуальній роботі та 3 місце в усьому конкурсі.
- 
- **Учасник | Міжнародний конкурс CreDiCo 2022**  
(20 листопада – 01 грудня 2022 року)
  - Узяла участь у міжнародному конкурсі CreDiCo 2022.
  - Зайняла 2 місце і номінації "Растрова графіка" та отримала обласну премію за високий рівень виконаної роботи.
- **Учасник | Міжнародний конкурс CreDiCo 2023**  
(20 листопада – 01 грудня 2023 року)
  - Узяла участь у міжнародному конкурсі CreDiCo 2023.
  - Розробила самостійно два проекти, що включали в себе:
    1. Робота в растровій графіці  
Створення проекту в растровій графіці, в якому вдало розкривається головна тема конкурсу.[3 місце]
    2. Робота у візуальному програмуванні  
Самостійна розробка візуальної новели, включала в себе створення графічних елементів та вигадкування захоплюючого сюжету.[2 місце]
- **Учасник | Міжнародний бліц-конкурс з Веб-дизайну та Комп'ютерної графіки серед студентів та учнів**
  - Узяла участь у міжнародному бліц-конкурс з Веб-дизайну та Комп'ютерної графіки серед студентів та учнів.
  - Розробила самостійно три проекти, що включали в себе:
    1. Робота в номінації Краща 2D растрова графіка [2 місце]  
(2D графічне зображення)
    2. Робота в номінації Кращий фотоколаж [1 місце]
    3. Робота у номінації Краща програмна реалізація [2 місце](веб-гра)
    4. Робота у номінації Краща графічна реалізація [1 місце]  
(веб-гра)
    - 5.
- **Відповідальна за оформлення газети факультету математики та інформатики у Рівненському державному гуманітарному університеті**

## **Мови**

- **Українська (рідна)**
- **Англійська (продвинутий, B2)**
- **Польська (продвинутий, B2)**

## **Хобі та інтереси**

- **Вивчення нових технологій у сфері дизайну**
- **Малювання та створення ілюстрацій**
- **Графічний дизайн відеоігор**
- **Монтаж відео**
- **2D растрова анімація**