Štěpán Kuczman

Technologicko-projektové řízení | AR/VR | 2D & 3D design

Specializuji se na 2D a 3D grafiku se zaměřením na vizuální a mediální komunikaci. Mám zkušenosti s projektovým řízením a prací s moderními technologiemi, zejména v oblasti rozšířené a virtuální reality.

Intermediální umělec s praxí v projektovém managementu a tvorbě AR a VR obsahu. Podílel jsem se například na projektech pro Muzeum fantastických iluzí, aplikaci SDGs Future nebo VR autosalon pro Škoda Auto.



STEPANKUCZMAN@GMAIL.COM
+420 734 334 854
PRAGUE

EXPERIENCE

3D GRAFIK / MOTION DESIGNER (AR PROJEKTY)
ARMAGE SOLUTIONS S.R.O.
2D a 3D grafický design
animace a motion design pro projekty rozšířené reality
příprava dat pro muzea a galerie

S&T/ VINCHI (VIRTUPLEX – ŠKODA VIRTUAL SHOWROOM)
AR & VR motion design
optimalizace dat a modelování
prezentační animace

2018 – 49 PARALLELS
tvorba 3D animací a motion designu pro projekty rozšířené reality
implementace dat do prostředí Unity Engine
spolupráce s vývojáři

2D / 3D DESIGNER
MALINA GROUP A.S
Garafika a vizualizace

2D GRAFIK
2016–2017 – LEMONADE (REKLAMNÍ AGENTURA)
Social Media Content Creator & Graphic Designer
tvorba a úprava vizuálů pro sociální sítě
správa a publikace obsahu na sociálních sítích

PROJEKTY A SPOLUPRÁCE

VR MUSASHI
SDGs Future (2022)
www.sdgsfuture.com

AR/VR obsah a 3D design
3D design, animace a rozšířená realita pro různé projekty

VR MUSASHI TRIPUS – DESIGNBLOK (2021)
VR prezentace designového produktu M. Baráka

AUDIOLOGT SERVICE S.R.O.
virtuální produkce v Unreal Engine
live event operátor – odbavování projekcí pomocí Aximmetry

LIGHTSIDE STUDIO
3D modeling, optimalizace a příprava dat pro videomapping

FOUR X STUDIO
3D a grafický design

#HEART (2015)
interaktivní světelná instalace

EDUCATION

2019 – Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara, ZČU Plzeň
MgA. – Intermediální tvorba

PRAXE

nezávislá spolupráce s klienty
dílčí práce na projektech v oblasti AR/VR, designu a multimédií

ODBORNÉ ZNALOSTI

SOFTWARE

Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Adobe After Effects
Adobe Premiere Pro
Autodesk Maya
Unreal Engine 4 & 5
Unity Engine
Figma

3D A AR/VR

Hard-surface modeling
Low-poly modeling
NURBS modeling
UV mapping
PBR workflow
Rigging a animace
Lighting a rendering
Optimalizace 3D dat
Real-time rendering

AR/VR

Blueprint node programování (Unreal Engine)
tvorba interaktivních aplikací
tvorba prostředí a cinematic scén
vývoj pro VR zařízení (HTC Vive, Meta/Oculus)

DALŠÍ VZDĚLÁNÍ

DTP kurz