



Соболева Екатерина Юрьевна

2D artist | UI/UX designer

Женщина, 30 лет, 19 ноября 1995
Москва, Россия

+7 (926) 916-94-29
E-mail: reafreak.art@gmail.com
Tg: @reafreak

Портфолио: <https://www.artstation.com/reafreak>
LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/reafreak/>

Опыт работы

Январь 2026 —
Апрель 2026

Флейт Студио

UI artist

Fluyt Studio — студия мобильной разработки, которая занимается созданием мобильных игр в жанре Match-3.

Основные задачи:

- Создание и редизайн UI-графики (иконки, элементы интерфейса, экраны).
- Работа с существующим UI-kit: доработка и адаптация под новые требования.
- Подготовка графики для передачи разработчикам.
- Проверка билдов и контроль качества реализации интерфейса.
- Взаимодействие с геймдизайнерами, ограммистами и аниматорами.
- Использование нейросетей для генерации и ускорения производства графики.

Инструменты: Adobe Photoshop, Figma, Blender, Miro, Asana, Gemini, ChatGPT

Июль 2022 —
настоящее время

Silver Deer Games

silver-deer-games.itch.io/predefined

Art lead / 2D artist / UI/UX designer

Российская инди-студия, разрабатывающая 3D изометрический детективный квест Predefined на Unreal Engine 5.

Основные задачи:

- Разработала визуальный язык проекта с нуля — от базовых принципов до адаптации под нарратив и технические требования
- Создала арт-док, который стал основным рабочим инструментом команды, сократив поток уточнений и ускорив коммуникацию между отделами
- Настроила стабильную работу арт-команды (2D, 3D, анимация, включая аутсорс): распределение задач, контролировала сроки и качества, проведение регулярных созвонов, оперативный фидбек и менторинг

- Взаимодействовала с другими отделами (код, геймдизайн, нарратив) на уровне руководителей: участвовала в решении производственных затыков и наладке рабочих связей между специалистами
- Разработала UX/UI: от прототипов в Figma до финальной графики (HUD, диалоги, лог задач и др.)
- Разработала концепт-арты главного героя-робота и 6 NPC-людей: от идей до финального фидбека для 3D
- Отрисовала внутриигровые иллюстрации — от чистого 2D до гибридов с использованием 3D (фотобаш, оверпейнт)
- Подготовила маркетинговую графику: баннеры, постеры, визуалы для соцсетей и шоукейсов

Инструменты: Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Blender, Miro, Google Workspace, Bitrix

Май 2023 —
январь 2026
2 года 9
месяцев

AAA Game Art Studio

aaagameartstudio.com/

2D artist

Аутсорс-студия, создающая графику для midcore и AAA-игр. Среди ключевых проектов — June's Journey (Wooga, Берлин), топовая Hidden Object-игра на мировом рынке.

Основные задачи:

- Создание 2D-графики в стиле семиреализма для June's Journey: Hidden Objects — дорисовывала и адаптировала объекты по референсам, интегрируя их в сцены с учетом света, перспективы, атмосферы и стилистики проекта
- Поддерживала чистоту и читаемость PSD-файлов: соблюдала гайдлайны по структуре, неймингу слоев и техническим требованиям проекта.
- Оптимизировала рабочий процесс: выстроила индивидуальный пайплайн и настроила экшены для ускорения работы — это позволило повысить эффективность и обрабатывать 2–3 сцены одновременно без потери качества
- Проявляла инициативу, подбирая дополнительные референсы, если исходные материалы неполные или не подходят под задачу
- Предоставляла конструктивный фидбек на работу смежных отделов

Инструменты: Adobe Photoshop, YouTrack

Январь 2018 —
Январь 2023
5 лет 1 месяц

Российская телевизионная и радиовещательная сеть, ФГУП

Москва, www.rtrn.ru/

Ведущий специалист отдела дизайна

Государственная телерадиокомпания с крупнейшей цифровой телесетью в мире.

Основные задачи:

- Отвечала за визуальное оформление внутренней и внешней коммуникации: вела проекты от концепта до препресса — презентации, сувенирку, полиграфию и материалы для мероприятий, включая макеты, верстку и подбор шрифтов
- Работала в рамках брендбука: адаптировала фирменный стиль под новые задачи, при необходимости разрабатывала новые элементы
- Взаимодействовала с пресс-службой и другими отделами: выполняла регулярные кросс-задачи, включая фоторетушь, оформление документации и визуальную поддержку проектов

- Разработала визуальное оформление интерактивной геймифицированной программы в PowerPoint для HR-отдела

Инструменты: Adobe Photoshop, Illustrator, PowerPoint, Acrobat, MS Office, Archicad

Январь 2017 —
Июнь 2017
6 месяцев

Art Relax Point

Графический дизайнер

Галерея и шоу-рум с авторским запатентованным арт-проектом, сочетающим многослойную темперу и световые инсталляции.

Основные задачи:

- Разработала фирменный стиль — логотип, цветовую палитру и шрифты, обеспечив целостный визуальный образ и узнаваемость проекта

- Создала полиграфическую продукцию и материалы для соцсетей: визитки, флаеры, баннеры

Инструменты: Adobe Photoshop, Illustrator, Acrobat

Образование

Высшее

2020

Московский гуманитарный университет, Москва

Институт культуры и искусства, Режиссура театрализованных представлений и праздников

2015

Педагогический колледж "Марьяна роща"

художественно-графическое отделение, учитель изобразительного искусства и черчения

Повышение квалификации, курсы

2023

Дизайн графических пользовательских интерфейсов

ООО "УИЦ ДПО", Графический дизайн

2022

Человек с лицом

Онлайн школа CG Artnest

2013

Курсы аэрографии

Diffusionart

Тесты, экзамены

2014

IELTS

Международный экзаменационный Центр IELTS Students International

Навыки

Знание языков

Русский — Родной
Английский — B2

Навыки

Adobe Photoshop Adobe Illustrator Figma Blender 3D ChatGPT UI UX 2D 3D
game art Графический дизайн Английский язык

Дополнительная информация

Обо мне

2D-художник с опытом работы в геймдеве и графическом дизайне, специализируюсь на создании качественной и функциональной графики. Умею эффективно выстраивать собственные рабочие процессы и быстро адаптируюсь под требования проектов, люблю делать визуал, который не только красивый, но и максимально полезный для задачи.