

Imię i nazwisko

Jakub Matys

Tytuł naukowy, dziedzina oraz dyscyplina, rok uzyskania tytułu

Doktor, sztuki plastyczne, sztuki piękne, 2019

Charakterystyka dorobku naukowego

Wystawy zbiorowe

2019 „GEOMETRICAL ABSTRACTION / DISPLACEMENTS” Exhibition Hall Faculty of Fine Arts

Complutense University, Madryt, Hiszpania

2019 „GÉOMÉTRIE DISCURSIVE” (édition parisienne), Paryż, Francja

2019 Słowacja, Bratysława, INSTYTUT POLSKI

2019 „CONCRETE SUMMER” – European Contemporary Geometric Art Tendencjes

2019 „A TO MY 3” Polska, Kielce, Galeria Sztuki Współczesnej Winda, Kielce

2019 „INTERDISCURSIVE NON-OBJECTIVE 2”, Cieszyn

2019 „CHAOS”, Radom

2018 „KONKRET / DYSKURS / KOD”, Elbląg

2018 „KONKRET / DYSKURS / ALGORYTM”, Cieszyn

2016 „Postcards from Poland”, Veliko Tarnovo, Bułgaria

Wystawa indywidualna

2017 „Zapis zdarzeń losowych”, Warszawa

Dorobek projektowy

2020

opracowanie projektów graficznych banneru Ortodenti, oraz Garnizonu Smaku

montaż filmu promocyjnego dla Servitum.pl

layout graficzny strony czteryłapy.com

obróbka zdjęć produktowych wyrobów pszczelarskich, produktów kosmetycznych

stworzenie logo dla restauracji Garnizon Smaków

stworzenie logo dla Pilates

opracowanie szablonów graficznych html

wykonanie zdjęć portretowych wraz z obróbką dla Eurooptyk

layout graficzny dla strony adwokat-bryla.pl

2019

stworzenie projektu graficznego strony internetowej dla TerProjekt

stworzenie projektu graficznego strony internetowej dla Gold Hand

stworzenie projektu graficznego strony Naszaprzychodnia.eu

Doświadczenie zawodowe zdobyte poza uczelnią

2019 – do chwili obecnej PeZet szkolenia prowadzenie certyfikowanych szkoleń dla firm z zakresu obsługi programów graficznych do obróbki grafiki 2D i 3D (Adobe, Corel, Autodesk).

2018 konsultant i opiekun studentów Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach reprezentujących uczelnię w HACKATHON IDEA KIELCE – studenci otrzymali wyróżnienia Świętokrzyskiego Funduszu Lokalnego i stypendia za projekt aplikacji społecznościowej umożliwiającej umawianie różnych grup społecznych na

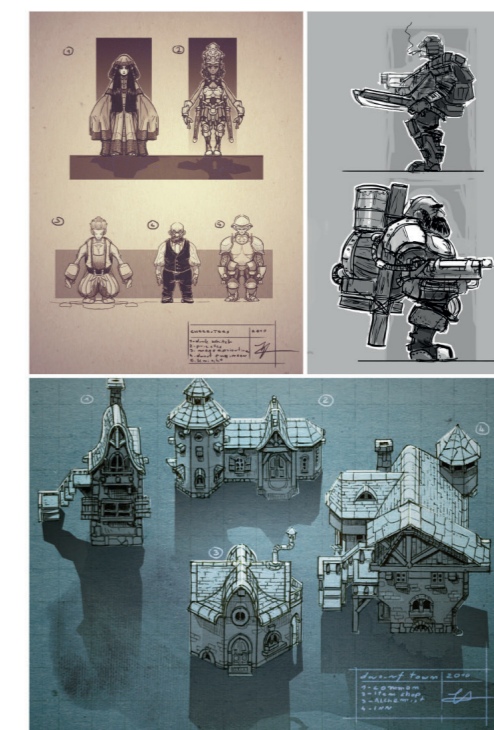
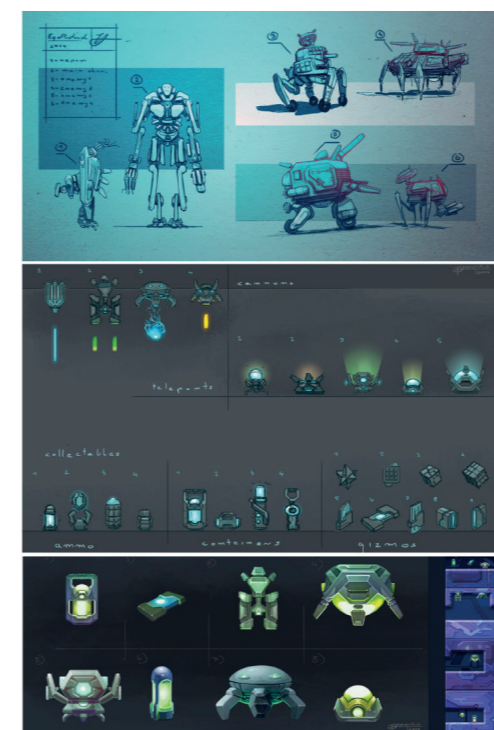
wspólne spotkania.

2015-2019 wdrożenia gry komputerowej „Ego Protocol” na różne platformy komputerowe (wraz ze studiem „Static Dreams”).

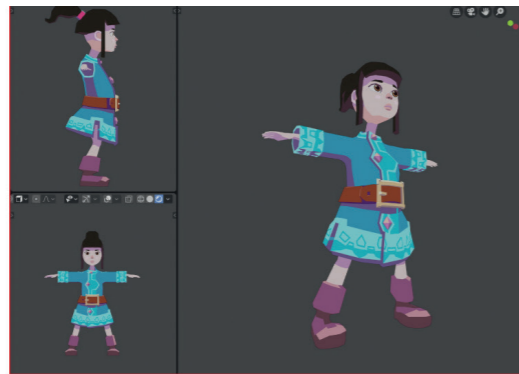
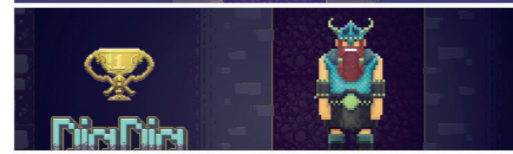
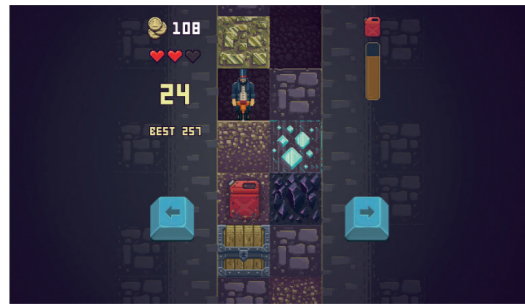
Charakterystyka doświadczenia i dorobku dydaktycznego

Osiągnięcia dydaktyczne

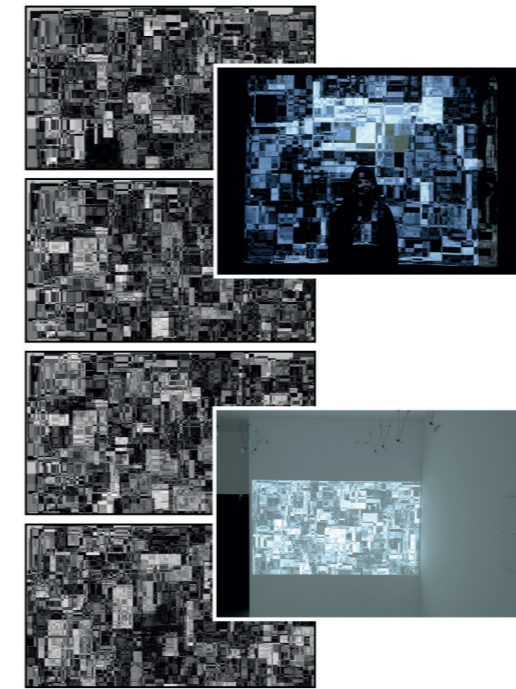
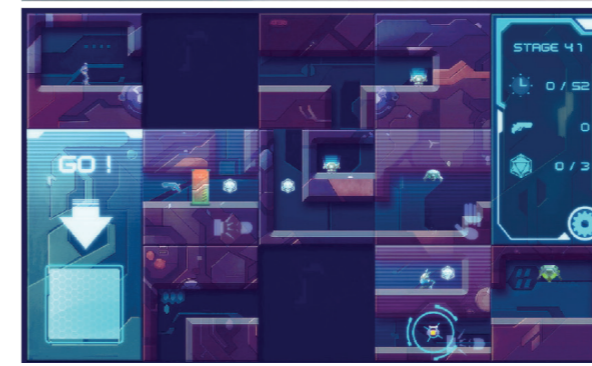
2017 HACKATHON IDEA KIELCE –wyróżnienia Świętokrzyskiego Funduszu Lokalnego i stypendia za projekt aplikacji społecznościowej umożliwiającej umawianie różnych grup społecznych na wspólne spotkania dla studentów Mateusza Posmyka i Jakuba Papisa.



Jakub Matys, konceptart



Jakub Matys, projektowanie gier pikselart
 Jakub Matys, modelowanie 3D (sculpting), character design



Digital noise | Animacja proceduralna. Technologia : Processing.



Artificial Stupidity part I | Autorskie oprogramowanie komputerowe interpretujące kształty geometryczne odnalezione za pomocą kamery połączonej z komputerem w pracach malarskich innych artystów biorących udział w wystawie. Pierwsza część projektu stojącego w opozycji do dążeń naukowców w poszukiwaniu „sztucznej inteligencji” skupiająca się na poszukiwaniu „sztucznej głupoty”. Animacja proceduralna. Technologia : Processing.

Jakub Matys, projektowanie gier i interfejsów
 Jakub Matys, animacja proceduralna, instalacja interaktywna