



GRAPHIC DESIGN

BRANDING • PACKAGING • 3D VISUALISATION

PORTFOLIO

MAŁGORZATA ROGOWSKA

O MNIE

Najlepiej odnajduję się w projektach, w których estetyka idzie w parze z funkcjonalnością i dopracowaniem detalu. Na co dzień pracuję w obszarze branding, grafiki użytkowej, opakowań i wizualizacji 3D, tworząc materiały od pomysłu po ich finalną formę. Lubię pracować nad projektami, które przekształcają złożone idee w proste i funkcjonalne komunikaty wizualne.


Ważne jest dla mnie nie tylko to, jak projekt wygląda, ale też jak działa w praktyce, czy jest spójny, czytelny i dobrze przygotowany do dalszego wykorzystania. Dzięki technicznemu zapleczu swobodnie poruszam się w projektach, które wymagają uporządkowanego procesu, precyzji i zrozumienia ograniczeń produkcyjnych oraz wdrożeniowych.



MAŁGORZATA ROGOWSKA

Graphic Designer
Branding
Packaging
3D visualisation

KONTAKT

-  rogowska.eu
-  malgorzata@rogowska.eu
-  +48 609 626 686
-  Łódź
-  /m-rogowska

UMIEJĘTNOŚCI

Projektowanie kreatywne – Ekspert

- Branding i identyfikacja wizualna
- Projektowanie opakowań i artworków
- Typografia i kompozycja
- Materiały marketingowe i digital assets
- Retusz i obróbka zdjęć
- Prezentowanie koncepcji i wdrażanie zmian projektowych

3D i Wizualizacja – Zaawansowany

- Modelowanie 3D
- Fotorealistyczny rendering produktowy
- Tworzenie materiałów PBR
- Animacja i rigging
- Projektowanie środowisk 3D
- Przygotowanie i optymalizacja modeli do druku 3D

Techniczne – Zaawansowany

- DTP i przygotowanie plików do druku
- Prepress i współpraca z drukarnią
- Automatyzacja procesów graficznych
- Praca z brandbookiem i briefami
- Adaptacja materiałów do wielu wariantów językowych i rynkowych

NARZĘDZIA

Adobe Creative Cloud:

- Illustrator
- Photoshop
- InDesign
- After Effects
- Lightroom

3D i prototypowanie:

- Blender
- Fusion 360
- Figma

AI w pracy projektowej:

- Adobe Firefly
- Midjourney
- OpenAI

Pozostałe

- MS Office
- VS Code
- podstawy Python/C++/C#

WYBRANE REALIZACJE



Ultinon Motion / Lumileds



Stellacan



Sumo Challenge



Ready Teddy, Go!

INNE PROJEKTY I KIERUNKI



Konkurs Tworzenia Gier



Projektowanie robotów



Zadanie rebrandingu



i inne...

ULTINON MOTION LUMILEDS

Opakowania • Artworki • Wizualizacje 3D

Od 2022 roku tworzyłam materiały wizualne dla globalnego producenta oświetlenia automotive, pracując nad projektami dla marek Philips i Narva. Odpowiadałam za projektowanie opakowań, adaptację artworków, etykiet, ekspozytorów oraz materiałów wspierających sprzedaż, dbając o spójność wizualną i czytelność komunikacji produktu.

W ramach tego projektu rozwijałam systemy opakowań obejmujące wiele wariantów produktów, rynków i formatów. Kluczowe było zachowanie spójności marki przy jednoczesnym dopasowaniu informacji do konkretnego produktu, typu opakowania i wymagań danego rynku. Dzięki temu każdy projekt pozostawał częścią większego, uporządkowanego systemu, a nie tylko pojedynczym artworkiem.

Zakres projektu

- projektowanie opakowań
- adaptacja artworków
- etykiety i ekspozytory
- wizualizacje 3D
- edycja zdjęć
- tworzenie ikon i schematów prezentacji

Rynki

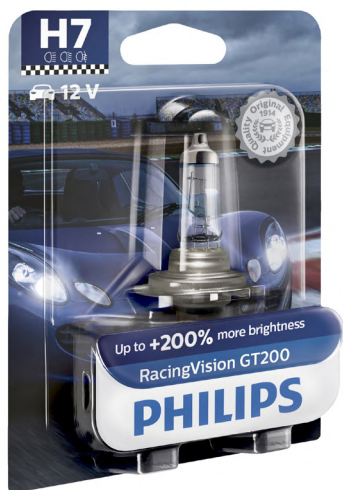
EMEA • LATAM • APAC • Chiny • Indie



ULTINON MOTION LUMILEDS

Modernizacja renderów 3D

Jednym z kluczowych obszarów mojej pracy była modernizacja jakości firmowych renderów 3D. Poprawiłam ich realizm, spójność wizualną oraz proporcje produktu względem opakowania, dzięki czemu prezentacja stała się bardziej czytelna, profesjonalna i wiarygodna. Zmiana wzmocniła sposób komunikacji produktów zarówno wewnątrz firmy, jak i w materiałach kierowanych do klientów.



PRZED MODERNIZACJĄ



PO MODERNIZACJI

STELLACAN

Identyfikacja wizualna • DTP • Wizualizacje 3D

Dla startupu z branży automotive stworzyłam identyfikację wizualną marki Stellacan. Zaprojektowałam logo z autorskim liternictwem, dopasowanym do technologicznego charakteru produktu i nowoczesnego wizerunku marki.

Celem projektu było zbudowanie spójnego systemu wizualnego, który będzie czytelny zarówno w komunikacji marki, jak i bezpośrednio na produkcie. Identyfikacja objęła logo, kolorystykę, materiały firmowe i oznaczenia produktowe, tworząc bazę do dalszego rozwoju marki.

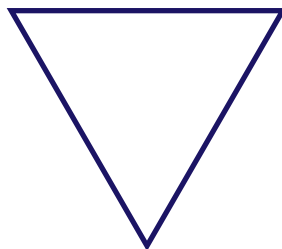
Zakres projektu

- logo i typografia
- identyfikacja wizualna
- kolorystyka marki
- materiały firmowe
- oznaczenia produktowe
- wizualizacje 3D



S^C

+



=



STELLACAN

Litery S i C wywodzące się z nazwy, ułożone w kształt inspirowany urządzeniem z podłączonym kablem

Trójkątna tarcza odnosząca się do logotypów marek samochodów premium

STELLACAN

Wdrożenie marki w produkt

Drugim etapem projektu było przeniesienie identyfikacji wizualnej na sam produkt. Opracowałam sposób oznakowania urządzenia oraz jego prezentację w formie wizualizacji 3D, dbając o spójność z językiem marki i czytelność detali.

Dzięki temu marka zyskała nie tylko rozpoznawalny znak, ale również konsekwentne zastosowanie na gotowym produkcie.



SUMO CHALLENGE

Identyfikacja wydarzenia • Materiały promocyjne

Przy projekcie Sumo Challenge przez pięć edycji tworzyłam materiały graficzne związane z wydarzeniem, a w ostatnich trzech odpowiadałam już kompleksowo za identyfikację wizualną i spójność komunikacji. Projekt obejmował zarówno materiały do druku, jak i grafiki online, przygotowywane z myślą o promocji wydarzenia i jego profesjonalnym odbiorze.

Ważnym elementem tej pracy było utrzymanie spójnego systemu wizualnego w wielu formatach i kanałach, przy jednoczesnym dopasowaniu materiałów do charakteru zawodów i potrzeb organizacyjnych.

Zakres projektu

- identyfikacja wizualna wydarzenia
- grafiki do mediów społecznościowych
- materiały do druku
- identyfikatory, dyplomy i informatory
- statuetki i koszulki eventowe



READY TEDDY, GO!

Modelowanie 3D • Animacja

Projekt Ready Teddy, Go! rozpoczął się jako moja praca magisterska, a później był rozwijany dalej w ramach projektu Erasmus+. Stworzyłam postać 3D i animowane środowisko, które wspierały narrację projektu edukacyjnego skierowanego do uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

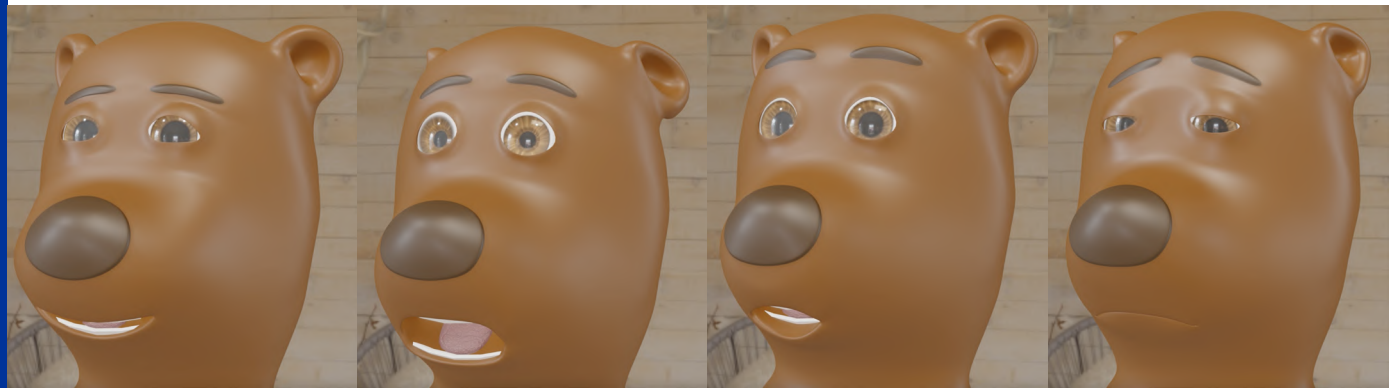
To połączenie projektowania postaci i środowiska 3D oraz animacji pozwoliło zbudować bardziej przyjazną i angażującą formę komunikacji.

Zakres projektu

- modelowanie postaci 3D
- rigging
- animacja
- projektowanie środowiska 3D



Powyżej fragment animacji w gotowym środowisku 3D, poniżej wybrane ekspresje emocji (od lewej: radość, strach, zdziwienie i smutek)



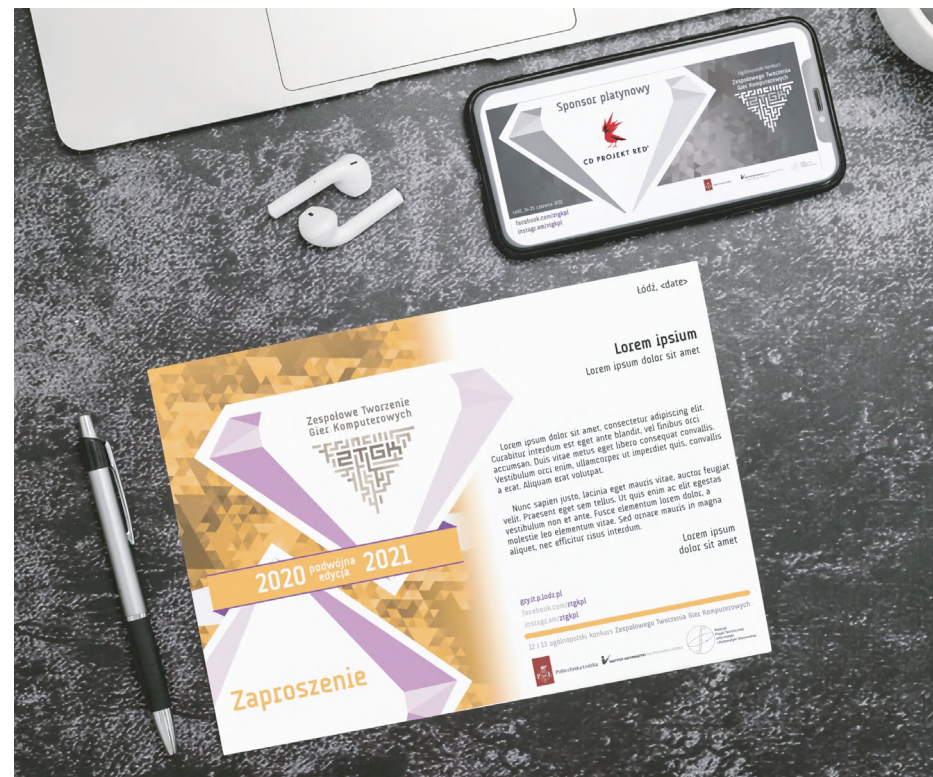
KONKURS ZESPOŁOWEGO TWORZENIA GIER KOMPUTEROWYCH

W ramach projektu przygotowywałam materiały promocyjne i organizacyjne związane z konkursem tworzenia gier komputerowych. Opracowywałam grafiki do mediów społecznościowych, oprawę transmisji oraz oficjalne zaproszenia, dbając o spójność wizualną wszystkich materiałów.

Projekt wymagał pracy na różnych formatach i dobrej kontroli jakości, tak aby komunikacja wydarzenia była czytelna, konsekwentna i dobrze dopasowana do różnych punktów kontaktu z odbiorcami.

Zakres projektu

- grafiki do mediów społecznościowych
- oprawa transmisji
- banery promocyjne
- oficjalne zaproszenia
- materiały organizacyjne



Baner sponsora (na górze) i mock-up zaproszenia (na dole).

PROJEKTOWANIE ROBOTÓW

Modelowanie 3D • Druk 3D



Roboty MicroSumo (po lewej) i model 3D jednego z nich (po prawej).

W ramach działalności w Studenckim Kole Naukowym Robotyki SKaNeR tworzyłam roboty konkursowe, łącząc modelowanie 3D z praktycznym podejściem do konstruowania i rozwijania działających rozwiązań. Projektowałam komponenty przygotowywane do druku 3D oraz wspierałam rozwój koncepcji, które musiały sprawdzać się nie tylko wizualnie, ale przede wszystkim funkcjonalnie.

Projekt pozwolił mi rozwinąć sposób pracy oparty na łączeniu designu, technologii i realnych ograniczeń konstrukcyjnych.

Zakres projektu

- modelowanie 3D komponentów
- projektowanie pod druk 3D
- rozwój koncepcji konstrukcyjnych
- koordynacja pracy zespołu

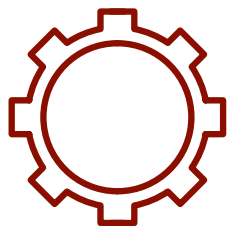
KONCEPCYJNY REBRANDING POLITECHNIKI ŁÓDZKIEJ

W ramach jednego z głównych projektów podczas studiów opracowałam nową identyfikację wizualną dla Politechniki Łódzkiej. Zaprojektowałam logo, wizytówki, dobrałam typografię i stworzyłam księgę znaku.

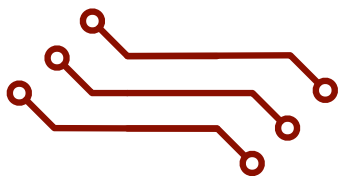
Poprzednie logo wykorzystywało motyw koła zębatego jako symbol technicznych korzeni uczelni oraz odniesienie do miasta. Moja koncepcja zachowała oba te elementy, wzbogacając je o inspiracje elektroniką i informatyką. Dzięki temu powstał znak, który łączy tradycję z nowoczesnym, technologicznym charakterem uczelni.

Zakres projektu

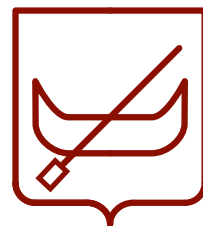
- logo
- dobór typografii
- wizytówki
- księga znaku



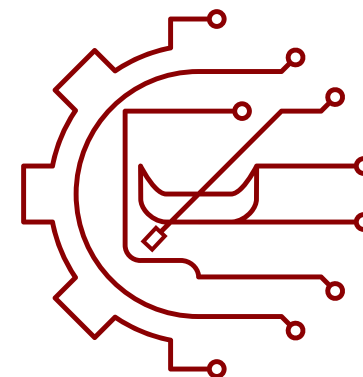
zębátka



ścieżki elektronicznych obwodów



symbol miasta Łodzi



Politechnika Łódzka



POROZMAWIAJMY O WSPÓŁPRACY



malgorzata
@rogowska.eu



+48 609 626 686



/m-rogowska

MAŁGORZATA ROGOWSKA