



Daniel D.

+7 903 235 94 03
katoyama@me.com
about.me/ddepp

known as **kato** «katoyama» **yamazaki**

portfolio:
katoyama.carbonmade.com

ДИЗАЙН/РЕКЛАМА/БРЕНДИНГ/МЕРОПРИЯТИЯ/
ИГРЫ/КИБЕРСПОРТ/ЖУРНАЛИСТИКА/
ОБРАЗОВАНИЕ/ДЕТИ

КТО Я

ДИЗАЙНЕР-ИННОВАТОР, ЖУРНАЛИСТ И КИБЕРСПОРТСМЕН.
ПОЧТИ С **РОЖДЕНИЯ** ОЧЕНЬ ЛЮБИЛ **ИГРЫ**, ДЕЛАТЬ ЗАМЕТКИ И **РИСОВАТЬ МАШИНКИ**.
В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ **ВОШЕЛ** В ЧИСЛО ФИНАЛИСТОВ ТУРНИРА ПО ШАХМАТАМ. С ЭТОГО СОБСТВЕННО ВСЕ И **НАЧАЛОСЬ...**

ЧТО УМЕЮ

РИСОВАТЬ И ПРИДУМЫВАТЬ **КОНЦЕПЦИИ** КОТОРЫЕ ПРОДАЮТСЯ.
ВОПЛОЩАТЬ **ИДЕИ**. ПИСАТЬ **КРАСИВЫЕ** И КОРОТКИЕ ТЕКСТЫ.
ПРИДУМЫВАТЬ УСПЕШНЫЕ **СЛОГАНЫ** И НАЗВАНИЯ. ЗАПУСКАТЬ
НОВЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ. **СОЗДАВАТЬ** БРЕНД И **ИДЕНТИКУ** НОВОГО
БИЗНЕСА. ОРГАНИЗОВЫВАТЬ МЕРОПРИЯТИЯ. **РУКОВОДИТЬ**
КОМАНДОЙ ИЛИ НЕБОЛЬШОЙ ТВОРЧЕСКОЙ **ГРУППОЙ**. ВЫПОЛНЯТЬ
ВСЮ РАБОТУ ДО ПОСЛЕДНЕГО ПИКСЕЛЯ.

МОИ ДОСТИЖЕНИЯ

ПОМОГАЛ СТАНОВЛЕНИЮ ПЕРВОГО ЖУРНАЛА ПРО **ВИДЕОИГРЫ** В РОССИИ -
«**МАГАЗИН ИГРУШЕК**».
ПРИНИМАЛ АКТИВНОЕ В РАЗВИТИИ ИЗДАТЕЛЬСКИХ ПРОЕКТОВ
ИЗДАТЕЛЬСТВА «**КОМПЬЮТЕРРА**».
ДЕЛАЛ НЕВОЗМОЖНОЕ ВОЗМОЖНЫМ В **ADIDAS SALOMON GROUP**
ВХОДИЛ В **ТАНДЕМ** МЕНЕДЖЕРОВ ПО РАЗВИТИЮ ПЕРВОЙ **PLAYSTATION** В
SONY РОССИЯ (ТА-ДАМ! **ACHIEVEMENT**) ВМЕСТЕ С КАСАТКИНОЙ МАРИЕЙ.
ДИДЖЕИЛ НА РАДИО «**СТАНЦИЯ**» **106.8** И СТАЖИРОВАЛСЯ НА MAXIMUM.
КРЕАТИВИЛ, СОЗДАВАЛ, **ДИЗАЙНЕРИЛ**, КОПИРАЙТИЛ, РУКОВОДИЛ И
ПРОДАВАЛ В АГЕНТСТВАХ - **DESIGNTEAM ART BUREAU**, AT, **BRAND NEW**
MOMENTUM/ADVGROUP, MANIFESTA, **GREY GROUP**, WE-MEDIA, **PROPAGANDA**
MOSCOW, SAATCHI&SAATCHI, **TOKYO DESIGNERS BLOCK** И ДР.
ЗАПУСКАЛ ТУРИСТИЧЕСКИЙ ПОРТАЛ С КОМАНДОЙ NASHASTUDIA В **INTOURIST**
ПИСАЛ, МНОГО **ПИСАЛ**, РЕДАКТИРОВАЛ, РАБОТАЛ АРХИВАРИУСОМ,
ПЕРЕВОДЧИКОМ, БРАЛ **ИНТЕРВЬЮ**, ВЕЛ **КОЛОНКИ** И **РУБРИКИ**, ПРИДУМЫВАЛ
В **ВЕЧЕРНЯЯ МОСКВА**, АФИША, БУМЕРАНГ, **ПТЮЧ**, GAME.EXE, **ВИДЕОИГРЫ**,
INSIDE, **T3** - TOMORROW TECHNOLOGY TODAY, ELECTRONIC HOUSE/**DIGITAL**
HOME, TOP GEAR, **STREET RACER**, И ПРОЕКТАХ **FUTURE PLC**
ВЫСТУПАЛ КОНЦЕПТ-ДИЗАЙНЕРОМ И АДМИНИСТРАТОРОМ ПЕРВОГО **APPLE-CAFE** В МОСКВЕ

СОЗДАЛ, **ШЕФ-РЕДАКТОРИЛ** И **ПОСТАВИЛ НА НОГИ** ЖУРНАЛЫ: **VIDEOИГРЫ**, **VIDEOGAMES INSIDE** И ДЕТСКИЙ ПРОЕКТ **PANDA**. РАЗРАБОТАЛ **КОМИКСЫ** И **ПЕРСОНАЖЕЙ**

УЧАСТВОВАЛ В РАЗВИТИИ ПРОЕКТА **OFFICIAL PLAYSTATION 2 MAGAZINE RUSSIA**

РУКОВОДИЛ **КРЕАТИВНОЙ** ЧАСТЬЮ В ОТДЕЛЕ МАРКЕТИНГА **NISSAN** И **JONES LANG LASALLE/JLL**

ПРИНИМАЛ УЧАСТИЕ В ОРГАНИЗАЦИИ МЕРОПРИЯТИЙ ДЛЯ **APPLE**, **NOKIA**, **WEST MEDIA**, **JLL** И **SONY CIS**

РАЗРАБОТАЛ ПЛАН **ОСВЕЩЕНИЯ** ФАСАДА **ГУМА** ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ В **JLL**
ДЕЛАЛ **ДИЗАЙН** КОЛЛЕКЦИИ ФУТБОЛОК **SURFING IS MY LIFE** ДЛЯ **BILLABONG** И ПРОМО-ОДЕЖДУ **N7** ДЛЯ **ELECTRONIC ARTS**.

НАЗВАНИЯ И **ЛОГО** МНОГИХ **РЕСТОРАНОВ** И ЗАВЕДЕНИЙ,
СОЗДАЛ **APPLE-ШКОЛУ** (БРЕНД «**APPLESCHOOL.RU**») ГДЕ ОБУЧАЛ И ПРОВОДИЛ ЗАНЯТИЯ С ГРУППАМИ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ. ВКЛЮЧАЯ ОРГАНИЗАЦИЮ РАБОТ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ-ЭКСПЕРТОВ В РАЗНЫХ НАПРАВЛЕНИЯХ: МУЗЫКА И ЗВУК, ФОТО И ДИЗАЙН, МОНТАЖ И ВИДЕОПРОДАКШН, ПРЕЗЕНТАЦИИ И 3D-ГРАФИКА ДО ТЕКУЩЕГО МОМЕНТА - СПЕЦИАЛИСТ ПО КОНТРОЛЮ КАЧЕСТВА РАБОТЫ СЕРВИСОВ В КОМПАНИИ **APPLE** НА ТЕРРИТОРИИ РФ

И КОЕ-ЧТО ЕЩЕ

УЧАСТНИК ПРОГРАММЫ РАЗРАБОТКИ ИНДИ-ИГР В **ID@XBOX**
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР МОБИЛЬНЫХ ИГР В **PIXEL STUDIO**
ТРЕНЕР ПО КИБЕРСПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ **R6** (TWITCH/XSOLLA)

НАВЫКИ

ОРГАНИЗОВЫВАЛ РАБОТУ РЕДАКЦИИ ИЗ 20-30 ЧЕЛОВЕК В **INSIDE**
РУКОВОДИЛ ДИЗАЙН-СТУДИЕЙ В **DESIGNTEAM ART BUREAU** И **PIXEL STUDIO**
В ТЕЧЕНИИ ОПРЕДЕЛЕННОГО ВРЕМЕНИ СТАВИЛ ТАНЦЕВАЛЬНОЕ ШОУ «**ВОИНЫ СВЕТА**» НА ТЕМУ «**ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН**» В РАЗЛИЧНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ МОСКВЫ И СОЧИ
РАЗРЕШАЛ СПОРНЫЕ СИТУАЦИИ В КИБЕРСПОРТИВНЫХ МАТЧАХ И **ТРЕНИРОВАЛ** ЮНЫХ СПОРТСМЕНОВ КАК КАПИТАН КОМАНДЫ В **USSR TEAM 6**
КАНДИДАТ В МАСТЕРА СПОРТА (**КМС**) ПО ГОРНЫМ ЛЫЖАМ В ЮНОШЕСКОЙ КАТЕГОРИИ
РАБОТАЛ **СПАСАТЕЛЕМ** В ГОРНОЛЫЖНОЙ СПАС.СЛУЖБЕ

ЧЕМУ УЧИЛСЯ

ДИЗАЙНУ И РЕКЛАМЕ - В ПРИКЛАДНОМ КОЛЛЕДЖЕ. АНИМАЦИИ И МУЛЬТИПЛИКАЦИИ, МОНТАЖУ **ВИДЕО** И ЗВУКА НА **APPLE** - В ДНТТМ.
ЖУРНАЛИСТИКЕ УЧИЛИ В **МГУ**. ОСТАЛЬНЫМ ПРЕДМЕТАМ - У **МАСТЕРОВ** СВОЕГО ДЕЛА. ПРОДОЛЖАЮ **УЧИТЬСЯ** И ПО СЕЙ **ДЕНЬ**

ЧТО ПОМИМО

ВОЗГЛАВЛЯЮ **КИБЕРСПОРТИВНУЮ** КОМАНДУ «**USSR TEAM SIX**» В ДИСЦИПЛИНЕ **RAINBOWSIXSIEGE**. РУЛЮ КОНСОЛЬНОЙ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ЛИГОЙ И **APPLE-ШКОЛОЙ**. **ПЛАВАЮ**, **СТРЕЛЯЮ**, **УЧУСЬ**. ОТКРЫВАЮ НОВЫЕ

ГОРИЗОНТЫ. ИНОГДА ИГРАЮ В **ТЕННИС** И УЧУ **ПОРТУГАЛЬСКИЙ**. ЗАНИМАЮСЬ ЯПОНСКОЙ **КАЛЛИГРАФИЕЙ СУМИ-Е**

ЧТО ЗНАЮ

ADOBE PS/ **ADOBE ILLUSTRATOR**/ DELUXEPAINT/ **SKETCH**/ PAGES/ **KEYNOTE**/ ZBRUSH И НЕМНОЖКО **UNITY**. ЛЕГКО ОСВАИВАЮ НОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ. **РИСУЮ** ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО **РУКАМИ**. ИЛЛЮСТРАЦИИ, ВЕКТОРА И ПИКСЕЛИ. ЛОГОТИПЫ И БРЕНДБУКИ. ОТ ИКОНКИ ДО КОНЦЕПЦИИ. ЛЮБЛЮ ШРИФТЫ И ОБРАЗЫ. ДУМАЮ, ГОВОРЮ И ИНОГДА ПИШУ НА **АНГЛИЙСКОМ**, РУССКОМ И **ЯПОНСКОМ**.

ЧТО ЛЮБЛЮ

ЗДОРОВУЮ АТМОСФЕРУ В КОЛЛЕКТИВЕ, **ЧЕСТНОСТЬ**, ЗАВТРАКИ, РАЗВИТИЕ, КОММУНИКАЦИИ МЕЖДУ ЛЮДЬМИ, **АДЕКВАТНУЮ** ЗАРПЛАТУ И **АДЕКВАТНОСТЬ ВОСПРИЯТИЯ**. ВОЗМОЖНОСТЬ **ЖИТЬ ДОМА**, А НЕ НА РАБОТЕ. ПРОЗРАЧНОСТЬ ВО ВСЕХ ОТНОШЕНИЯХ. ВОСПИТАННОСТЬ И ЛЮДЕЙ УВАЖАЮЩИХ ДРУГИХ.
ЛЮБЛЮ **ВЫКЛАДЫВАТЬСЯ** В ДЕЛЕ КОТОРОЕ ЛЮБЛЮ (ИЗВ. ЗА ТАВТОЛОГИЮ) ЛЮБЛЮ **ДЕЛЬФИНОВ**, МОРЕ, СЕРФИНГ, **КОШЕК** И **ИСКРЕННИХ** ЛЮДЕЙ.

ЧТО НЕ ЛЮБЛЮ

ЦИФРЫ, ПУНКТЫ И **ПРИВЯЗКИ** К ДАТАМ. **СТЕРЕОТИПЫ** И СУЖДЕНИЯ. ЛЮДЕЙ **НЕ ДУМАЮЩИХ** ЧТО ГОВОРЯТ И ГОВОРЯЩИХ НЕ ТО ЧТО **ДУМАЮТ**. **НЕСВОЕВРЕМЕННУЮ ОПЛАТУ** ТРУДА. НЕДАЛЬНОВИДНОСТЬ И ТРАТУ ЧУЖОГО ВРЕМЕНИ.
НЕ ЛЮБЛЮ MICROSOFT **WINDOWS** И ВСЕ ЧТО ЗАМЕДЛЯЕТ ПРОДУКТИВНОСТЬ МОЕЙ РАБОТЫ. **ГЛУПОСТЬ** ТОЖЕ НЕ ЛЮБЛЮ. ТЕНДЕРЫ, И РАБОТУ ВПУСТУЮ. ВРОДЕ ВСЕ

СТАЖ

РАБОТАЮ, УЧАСТВУЮ, **ТВОРЮ** И ПОЛУЧАЮ ЗА ЭТО **ДЕНЬГИ** - С **93**-ГО