

perfil

Sou um designer de User Experience focado em trabalhar em projetos inovadores e quebrar barreiras na maneira com que usuários interagem com interfaces digitais.

Venho trabalhando com interfaces pelos últimos 6 anos, em projetos de diferentes áreas que me deram uma visão interessante sobre as expectativas e reações dos usuários.

Possuo formação na área de Comunicação Audiovisual com ênfase em Cinema e Hipermídia, o que me proporcionou uma mistura engrandecedora dos aspectos artísticos que a área carrega com o background técnico que ela demanda.

formação acadêmica

2003 - 2007 **Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)**
Bacharelado em Imagem e Som

Pesquisa de Iniciação Científica: "Um estudo sobre estruturas multilineares: Do RPG de mesa às plataformas digitais online" - CNPq, 2006

histórico profissional

2011 - Hoje **Apdata do Brasil Software**
Gerente de Design & Usabilidade

Lidero uma equipe que busca redesenhar a maneira como o sistema de gerenciamento de RH produzido pela empresa é utilizado por seus usuários.

O sistema desenvolvido pela Apdata é um dos líderes de seu segmento no Brasil, e é meu trabalho assegurar que ele seja agradável de usar e intuitivo, não deixando a imensa complexidade de seu back-end chegar ao usuário.

Com envolvimento decisivo desde o planejamento de novas funcionalidades, pesquisas de uso, estratégias, criação de protótipos e wireframes de baixa e alta fidelidade até a implementação final no front-end, trabalho diretamente com clientes de grande prestígio como Azul, Cyrela, Odebrecht e Bandeirantes, entre dezenas de outros.

2009 - 2011 **Nexus Sistemas**
Designer de Interfaces

Planejei e desenhei centenas de telas, fluxos e interfaces para os principais projetos da empresa, que são sistemas de controle de ativos utilizados pelas maiores instituições financeiras do país, como Itaú e Bradesco.

2008 - 2009 **Soluttia Comunicação**
Webdesigner

Desenhei layouts de telas e ilustrações 2D e 3D para projetos de e-learning (EAD) de grandes clientes como Souza Cruz, Coca-Cola, Natura e Fisher-Price. Também atuei em projetos de Realidade Aumentada e jogos digitais.

cursos extras

- 2014 Design de Interação, Experiência do Usuário e Usabilidade
Caelum Ensino e Inovação - São Paulo
- 2010 Programação Orientada a Objetos
Impacta Tecnologia - São Paulo
- 2006 3DS Max Avançado
Cadritech Computação Gráfica - São Paulo

outras realizações

Inferno3

Criação e desenvolvimento do jogo Inferno3, um RPG online focado no público de Deficientes Visuais.

O jogo esteve online de 1999 a 2010 e foi jogado por mais de 5 mil pessoas, sendo referência em seu nicho de mercado.

Curta-metragens

| | |
|------------------------------|---------------|
| O Cadarço (2003) | Edição |
| O Tom da Consistência (2004) | Edição |
| Espelhos (2005) | Pós-Produção |
| Casa de Vó (2005) | Direção |
| Do-Ré-Mi-Fábula (2005) | Animação 3D |
| Para Chegar Até a Lua (2005) | Composição 3D |

habilidades

| | |
|---------------------|----------|
| Adobe Illustrator | Avançado |
| Adobe Photoshop | Avançado |
| Wireframing | Avançado |
| XHTML/CSS/Sass | Avançado |
| Mac OSX, Windows | Avançado |
| Autodesk 3DS Max | Avançado |
| Autodesk Combustion | Avançado |
| Adobe InDesign | Médio |
| Adobe Premiere | Médio |
| JavaScript | Médio |
| ExtJS | Médio |

idiomas

| | |
|-----------|---------|
| Inglês | Fluente |
| Português | Fluente |
| Espanhol | Leitura |