



Antonio Ebert

Product Designer | UX/UI Designer | Design Ops | Design System

Skills

- Product Designer
- Product Mobile
- User Analytics
- Product Experience
- Product Discovery
- Product Delivery
- Design System
- UX Research
- Agile Methodologies

Formação

- **Design Gráfico**
Universidade Estácio de Sá
2008/2011 - Graduação
- **Gestão Estratégica em UX Design**
ESPM
2020 - MBA
- **Product Discovery / Cross Device**
Product Arena
2020 - Curso
- **Design System & Ops**
Meiuca
2021 - Bootcamp

Idiomas

Português - Nativo
Inglês - Intermediário

Contato

Cel: (21) 96930-5251

E-mail: antonioebert@gmail.com

Portifólio: antonioebert.com.br

Local: Copacabana - Rio de Janeiro

Sobre mim

Sou Antonio Ebert, com mais de 17 anos de experiência criando produtos digitais. Sim, sou daquela época dos sites animados em Flash, lembram? Domino metodologias como Lean UX, Design Thinking, Agile e Lean Startup para validar negócios. Eu conduzo processos de discovery para entender o contexto de uso e os problemas dos produtos, mapeando hipóteses e oportunidades. Realizo desde entrevistas, pesquisas, testes de usabilidade e protótipos, até o monitoramento do desempenho dos produtos por meio de métricas e análises de dados quantitativos e qualitativos, consolidando percepções com base nos objetivos de negócios. Minha família, composta por Paula e meus três filhos, Matheus, Bernardo e Arthur, é minha maior bênção. Além disso, sou entusiasta de futebol, altinha na praia e Futevôlei, e otimizoo meu tempo de aprendizado com podcasts e audiobooks.

Experiência

- **Guide 121- Product Designer**
12/2022 - 11/2023
Responsável por toda a gestão de dados do grupo, IA, Repositório de Informações, Analytics e todos os conceitos de Business Intelligence; Definir a estrutura e organização das informações em uma interface digital; Criação de fluxos de navegação, categorização de conteúdo e hierarquização das informações, visando proporcionar uma experiência de uso eficiente e intuitiva.
- **Funcional Health Tech - Product Designer**
01/2019 - 10/2022
Fui o primeiro UX da Funcional e trabalhei muito tempo sozinho, fui responsável por iniciar toda a estrutura de UX, registros no Figma do zero, Design System, Criação de documentação técnica de UI para desenvolvimento (Handoff) e disseminar a cultura de UX na Companhia; Desenvolvimento de experiências envolventes de usuário para Canais Digitais - Aplicativos e Web; Traduzir as necessidades e os requisitos de negócios do usuário em recursos e funcionalidades para jornada e experiência do consumidor nos canais digitais; Fluxos de processo, wireframes e protótipos para conceitualizar e comunicar de maneira eficiente estratégias de design de alto nível.
- **GOVBR - UX/UI Designer**
01/2017 - 01/2019
Responsável por revisar e aprimorar metodologias de design thinking para melhoria da jornada do usuário de serviços públicos; Pesquisas qualitativas para mapeamento e transformação da jornada do usuário de serviços públicos; Gerenciamento de projetos, em parceria com outros órgãos públicos, com foco na geração de soluções, serviços e produtos inovadores; Estudo planejamento, prototipação e realização de testes e pesquisas com usuários a fim de produzir serviços públicos de qualidade; Aprimorar padrões de prestação de serviços públicos em canais digitais; Monitorar o comportamento do usuário em canais digitais de prestação de serviços públicos (site, aplicativos etc.); Elaboração de textos para o aprimoramento das informações de serviços públicos disponíveis no Portal.
- **Petrobras - UX/UI Designer**
05/2015 - 01/2017
Responsável por atuar com análises e projetos de sistemas; levantamentos de requisitos e regras de negócio; Planejar a experiência para o usuário em sistemas e aplicativos; Realizar testes de usabilidade com usuários; Identificar problemas de usabilidade; Realizar pesquisas de design centrado no usuário e testes de usabilidade.
- **B2W Digital - Ux Designer**
02/2012 - 05/2015
Responsável por criar a melhor experiência online e offline para os clientes de acordo com os objetivos dos produtos e da marca; Pesquisas com clientes e testes de usabilidade internos e externos; Criação de wireframes e protótipos navegáveis de alta fidelidade, garantindo e aplicando boas práticas de UX e UI; Documentação de projetos; Interpretação e análise de dados quantitativos e qualitativos para orientar decisões de projeto e design; Priorizar o design centrado no usuário.