

Arley Gomes de Sousa

Product Designer

Telefone: +5585981683515

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/arley-gomes/>

Portfólio: <https://arleygomes.framer.website/>

RESUMO PROFISSIONAL

Product Designer com 4 anos de experiência, sou dedicado a estudar tecnologia e comportamento humano no contexto digital. Como designer, busco sempre atuar com foco em soluções centradas no usuário e, claro, nos objetivos de negócio, sempre alinhando viabilidade técnica, estratégia de produto e ideias baseadas em dados reais.

Durante a minha jornada já tive experiências em todo o ciclo de desenvolvimento de um produto, desde pesquisa, prototipação, testes de usabilidade até a entrega de interfaces (*Hand off*). Já tive a oportunidade de trabalhar em diversos projetos, como: plataformas SaaS para Cloud Native, aplicativos para área da saúde, playground para testes de linguagens de programação, loja White label para pet shops, landing pages para lançamento e sites institucionais.

Graças a todas as experiências que tive ao longo desses 4 anos, hoje posso atuar com UX, UI e Webdesign de forma integrada, com forte atenção a impactos reais, acessibilidade, visual e boas práticas de design.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Getup Cloud – Product & Web Designer (Remoto)

Junho de 2024 – Atual

Como Product Designer, atuo no time de produto da Getup colaborando na concepção e evolução de todas as soluções SaaS da empresa. Atualmente participo de todas as etapas do processo de design: discovery, definição de fluxos, prototipação e validação de interfaces.

Em cada etapa busco utilizar técnicas que correspondem com as necessidades do momento, as mais comuns são: Desk Research, wireframes, testes A/B e prototipagem para apoiar decisões de roadmap, além de analisar o comportamento dos usuários mediante algumas ferramentas, como Hotjar, Mixpanel e Clarity.

Também sou founder product designer do Quor.dev, um catálogo online de imagens de containers quase zero vulnerabilidades de segurança que permitem times de tecnologia terem mais tempo e recursos para focar no que realmente importa para o negócio.

Além disso, estou contribuindo em algumas atividades no time de marketing, como Web designer, desenvolvendo e mantendo o site institucional da empresa, além de criar landing pages estratégicas para lançamentos e eventos. Trabalhando de forma colaborativa com os dois times, tenho tentado sempre alinhar usabilidade, estética, desempenho e objetivos de negócio para criar uma ótima solução baseada em métricas.

Getup Cloud – UX / UI Designer (Remoto)

Mai de 2022 – Maio de 2024

Dentro do time de produto, atuei de maneira específica em 2 projetos.

O primeiro foi na construção de toda *User Interface (UI)* do Zora Dashboard, um SaaS para monitoramento da segurança de clusters Kubernetes. Onde tive a oportunidade de realizar redesigns dos recursos que já existiam, estudar concorrentes e dores dos usuários para definir novas funcionalidades e realizar testes de usabilidade para enxergar pontos de melhoria no produto para o público DevOps.

O segundo projeto foi na construção do CEL Playground, um dos primeiros Playgrounds do mundo focado em testes online da linguagem de programação CEL. Nele tive a oportunidade de estudar a fundo como funcionam IDEs e como projetar uma usabilidade simples e completa que atendesse ao público junior e avançado sem necessidade de plugins ou acessórios.

GREat – UX / UI Designer (Remoto)
Agosto de 2021 – Março de 2022

Continuando na equipe de desenvolvimento no projeto Health Risk Assistant. Minhas atividades incluíam a criação do UI Kit do produto, prototipação de telas com foco em acessibilidade, organização de fluxos de interação e testes com usuários. Pude atuar diretamente com desenvolvedores e pesquisadores, unindo rigor técnico com usabilidade em um contexto muito sensível e regulado.

GREat – Bolsista Designer (Remoto)
Abril de 2021 – Julho de 2021

Iniciei, como bolsista, estudos de design para o projeto Health Risk Assistant, um aplicativo de cuidado de saúde para pessoas idosos. Nele tive a oportunidade de estudar design com foco em acessibilidade para idosos, além de colaborar na definição de fluxos dos aplicativos criados.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Bacharelado em Design Digital
Universidade Federal do Ceará – UFC
Modalidade presencial – Concluído
Período: 2019 - 2023

Técnico em Informática
Escola Estadual de Educação Profissional Flávio Gomes Grangeiro
Modalidade presencial – Concluído
Período: 2015 - 2018

CURSOS E CERTIFICAÇÕES

UI Design: Design de Interfaces com foco em projetos web
Plataforma Udemy – Concluído

UX & Design Thinking: Experiência do Usuário nos negócios
Plataforma Udemy – Em andamento (75%)

HABILIDADES EM UI DESIGN

- Uso de conhecimentos sólidos dos princípios de design.
- Elaboração de wireframes para validação rápida de ideias.
- Prototipação de interfaces web.
- Prototipação de interfaces mobile.
- Uso de métodos de avaliação de design visual.
- Elaboração, contribuição e uso de UI Kits e Design Systems.
- Uso de estratégias de arquitetura da informação.

HABILIDADES EM UX DESIGN

- Conhecimento sólido de processos como Design Thinking e Double Diamond.
- Planejamento e mapeamento de jornadas do usuário.
- Elaboração e condução de pesquisas com usuários.
- Monitoramento de uso de produtos digitais.
- Técnicas de identificação de necessidades de produto.
- Uso de métodos de avaliação de usabilidade.
- Uso de ferramentas e práticas de acessibilidade.

HABILIDADES EM WEB DESIGN

- Prototipação de sites e landing pages alinhadas com estratégias de marketing.
- Desenvolvimento no-code focado em alta performance e conversão.
- Criação de email marketing e pesquisas.

FERRAMENTAS (UI/UX)

- Figma – Avançado
- Hotjar – Intermediário
- Adobe XD – Intermediário
- Balsamiq – Básico
- Mixpanel – Intermediário
- Google Tools – Intermediário

FERRAMENTAS (WEB DESIGN)

- Framer – Intermediário
- Webflow – Básico
- Deco.cx – Básico
- Squarespace Domains – Básico

- HostGator – Básico
- Google Analytics – Básico