

Contato

Campo Belo, São Paulo
(62) 98100-1020 (Mobile)
mrgabamo@gmail.com

www.linkedin.com/in/mrgabamo
(LinkedIn)
mrgabamo.com (Portfolio)

Principais competências

Product Management
Art Direction
Project Management

Languages

English (Native or Bilingual)
Portuguese (Native or Bilingual)
Italian (Native or Bilingual)

Certifications

AfterEffects CC
Analytics Developer
Photoshop CC
Google Web Developer

Gabriel Amorim

Product Manager na Mercado Bitcoin
São Paulo, São Paulo, Brasil

Resumo

Gerente de Produtos por coração, Gerente de Projetos, Diretor de Criação experiente, Designer de Produtos inovador, Designer apaixonado, autodidata, proativo, comunicador efetivo. Pessoa criativa e ambiciosa que ao longo de sua carreira como Designer e Diretor de Arte em vários projetos de TI e diferentes tipos de conteúdo para empresas americanas, logrou êxito em seus desafios acadêmicos e busca conhecimento continuamente, desenvolveu habilidades desconhecidas e procura grandes desafios todos os dias.

Experiência

Mercado Bitcoin
Product Manager
abril de 2020 - Present (1 mês)
São Paulo, Brasil

Como Product Manager no Mercado Bitcoin meu foco principal é explorar e aprimorar nosso principal produto, nossa plataforma de Trade de Criptomoedas e Digital Assets. Tendo a oportunidade de ingressar em projeto grande como este, na maior Exchange de Criptomoedas da América Latina, a oportunidade de compartilhar conhecimento e aprender mais sobre o mundo dos Criptoativos para construir um ótimo produto é algo que alegra todos os dias. Responsável por maximizar o valor resultante do produto desenvolvido, minha principal responsabilidade é aprimorar e evoluir nossa atual plataforma, além de garantir o entendimento claro de todas as necessidades do requisitante para todos do time.

Opah IT Consulting
Gerente de projetos
outubro de 2019 - abril de 2020 (7 meses)
São Paulo Area, Brazil

Como parte da minha jornada na Opah, trabalho próximo de grandes clientes como CVC Corp, Crefisa, Webmotors entre outros. Crio e desenvolvo o time para garantir o máximo de performance, provendo objetivo, direcionamento

e motivação. Lidero projetos desde a definição de requisitos até a entrega, definindo cronogramas, escopo, financeiro e planos de implementação, incluindo análise de risco. Coordeno recursos internos e externos, garanto foco no escopo do projeto, cronograma, orçamento definido, junto aos gestores de vários departamentos. Supervisionando e analisando o progresso do projeto e, quando necessário, adaptar o escopo, cronograma de entregas e custos para garantir que a realidade bata com os requisitos. Estabeleço e mantenho relacionamento com o cliente e partes interessadas, através de contato diário com o andamento do projeto e suas mudanças.

CVC CORP

Product Owner e Analista de requisitos

outubro de 2019 - março de 2020 (6 meses)

São Paulo, Brasil

Responsável por maximizar o valor resultante do produto desenvolvido. Minha principal responsabilidade foi gerenciar o Product Backlog. Além de garantir o entendimento claro de todas as necessidades do requisitante, asseguro a integridade conceitual das funcionalidades e indico bugs e melhorias a serem feitas e entrega final do projeto ou produto, atestando sua qualidade.

Análise de requisitos, sejam eles funcionais, não-funcionais, de usuários, dos clientes e análise de negócio. Especificação e análise de sistemas e especificações funcionais para o desenvolvimento de software.

Desenvolvimento dos mapas de processos de negócio que possibilitam a identificação e monitoramento de riscos de TI. Acompanhamento o desempenho de processos, controlando, otimizando e verificando se cumprem os padrões necessários para a realização de projetos. Por fim, a documentação dos processos, relatando possíveis falhas para realizar ações preventivas nas próximas etapas, e treinando equipes de TI para garantir a qualidade.

Bloov

Product Manager

março de 2019 - outubro de 2019 (8 meses)

São Paulo Area, Brazil

Como Gerente de produto na Bloov meu foco principal sempre foi criar o melhor produto que eu pudesse. Tendo a oportunidade de começar esse projeto do zero, sem dúvidas, foi um dos maiores desafios que eu já encontrei. Fazer parte de um time composto por ótimos colaboradores que vieram de grandes corporações foi muito bom, a oportunidade de compartilhar

conhecimento e construir um ótimo produto é algo que nunca vou me esquecer.

Aqui tive a oportunidade de explorar novas técnicas e mergulhar fundo em pesquisas, benchmark de mercado e desenvolvimento para provar sólida e completa cada nova feature feita. Trabalhando com um ótimo time, um grande foco no desenvolvimento da melhor interação entre o usuário e a nossa plataforma, fazendo a ponte entre Front-End e Back-End, participando do processo de concepção e acompanhando cada novo passo dentro do nosso backlog. Métricas e indicadores de sucesso eram sólidos, cada nova feature deveria atender todas as nossas necessidades, provando que elas não era apenas bonitas, mas que funcionavam como deveriam, entregando os resultados esperados por nós.

Em nossa cultura sempre tivemos uma ótima sinergia, depois aplicamos métodos que realmente aprimoraram nosso workflow e respeitando todas as cerimônias envolvidas passamos por excelentes sprints e alcançamos vários objetivos. Isso provou que nosso processo funciona muito bem e é algo que vou sempre levar comigo, onde quer que eu vá.

REIKO power expert

Sócio e Gerente de Marketing

setembro de 2018 - fevereiro de 2019 (6 meses)

São Paulo Area, Brazil

Como Gerente de Marketing e Sócio na REIKO tive vários desafios, trabalhar com reprogramação de ECU e ganhos de performance na indústria automotiva sempre foi um de meus sonhos, mas nesta oportunidade comecei em uma empresa que já visualizava sua falência, tive o desafio de reverter a situação e colocar a empresa de pé novamente. Tive a oportunidade de explorar novas formas de nos conectar aos nossas lojas, estruturando a franquia com uma nova comunicação e novas formas de vender nosso produto. De newsletter, website, intranet, até comerciais, vídeos promocionais, material promocional e plano de ação.

Durante este período, sendo meu hobby principal trabalhar com carros e nesse momento me vendo trabalhando com isso, todos os aspectos técnicos no processo demandam uma enorme quantidade de paciência e empatia lidando com todos os nossos colaboradores, receber todos os dias problemas diários foi um grande desafio e me orgulho ao dizer que dei meu melhor todos os dias para resolver cada um destes problemas.

Depois de pouco mais de seis meses eu decidi traçar um novo caminho e voltar ao meu foco principal, trabalhar com desenvolvimento e tecnologia. Foi um ótimo momento trabalhar com carros, mas entendi que hobbies são feitos de bons momentos, e só são assim enquanto permanecem como hobby.

My Mixtapez inc.

3 anos 9 meses

MM Platform Product Designer

abril de 2016 - setembro de 2018 (2 anos 6 meses)

Goiânia, Goiás, Brazil

During this period as Product Designer at MyMixtapez along with the dev team, we built from the ground all the structure that became the Commercial Platform. I've worked really close to all the company stakeholders to get all the information and cues that drove our product team and really made the platform happen. At the time our main concern was integrate with big players on the US Music Industry like Warner Music, Sony Music, Spotify and Pandora, distributing new content through our service to all of them, making music distribution way easier and faster.

This platform consisted of a big hub where each admin user can upload copyrighted content and distribute to all the platforms, a promo and ads section where you can promote your music on all of our services through many channels, a big and robust analytics platform where the most valuable information could be found, showing KPIs and data comparison, where any career could be managed and directed.

During all the process I've worked with a lot of different tools like Sketch, Zeplin, Miro, Trello, most of the Adobe products, later on focused on the new Adobe XD, backed up the development through GitHub and other DevOps platforms. We developed a whole new design system, used to apply Agile Scrum where we felt needed, and always had good conversation very frequently.

Creative Art Director

abril de 2015 - setembro de 2018 (3 anos 6 meses)

Goiânia, Goiás, Brazil

Concept and develop visual content for our artists marketing and our streaming platform. Having a team extremely capable and being able to talk directly to the commercial team, this was a great position to be in. During

this period I had the opportunity of working close to big names such as Lil Wayne, Drake, Lil Uzi, Post Malone, 21 Savage, Meek Mill, Timbaland and more. From IG post images to full blown videoclips, audio and video mastering, merchandise and artworks, we did it all in-house. During this period I've worked a lot with Adobe AE and PS, had Trello as my main guide over the team workflow and used many other tools to improve the process and create better content everyday.

iOS UI/UX Designer

janeiro de 2015 - abril de 2017 (2 anos 4 meses)

Goiânia, Brazil

When I started at MM, my main duty was to develop from scratch an all new UI for the whole app. This was a big challenge at a time where skeuomorphism gave its place to flat, guidelines were still not there yet, UI/UX were general terms with no real base to prove user behavior, OSs were still being developed, going through big changes every update, changing and morphing each Android/iOS version. Soon after I was working not just on one project but many others, I first started making concepts, new features, writing requirements for them and designing new products. This was the period where I really changed my mindset, had an open mind for new challenges and everyday I wanted to learn a new thing, and I still do to this date.

PrimeSoftware

UI/UX Designer

junho de 2014 - abril de 2015 (11 meses)

Goiânia, Brazil

Iniciar em uma empresa que desenvolve sistemas de POS e softwares farmacêuticos foi uma ótima forma de iniciar uma nova carreira, vindo de um background de identidade corporativa e publicidade, indo para Interfaces de dispositivos mobile e desktop. Diariamente eu desenhava, desenvolvia e gerenciava sites, criava conceitos de novas features e serviços de nossa plataforma, desenhava e atualizava o sistema POS e interfaces de outros sistemas. Nessa época, termos como UI, UX, Produto, Gestão de Produto, Product Owner, Product Designer ainda não eram falados, a industria de smartphones com Android e iOS ainda estava crescendo, guidelines e design systems, boas praticas, ainda não existiam. Foi aqui também que trabalhei pela primeira vez com AfterEffects, aprendi mais sobre html/css e tive o Photoshop como meu maior companheiro, também descobri e utilizei varias ferramentas novas nesse período.

Agência Zarpar Creative

Digital Media Designer

fevereiro de 2013 - agosto de 2013 (7 meses)

Goiania

Formado em Design, tudo começou trabalhando com Identidade e Design corporativo, eu era apaixonado pela forma como tudo se conectava com a realidade e como um designer podia criar a face de uma empresa. Jobs de design gráfico começaram a requerir cada vez mais tempo, depois web design começou a me levar para outra direção, esse era o início do desenvolvimento mobile, eu estava impressionado com isso.

Durante este período, eu trabalhei com Photoshop, Illustrator, InDesign, Html, Wordpress e comecei a introduzir a cultura ágil e Kanban no meu workflow.

Formação acadêmica

Istituto Europeo di Design

Art Director in Advertising Master, Design and Visual Communications,
General · (2013 - 2014)

Centro Universitário Senac

Design, Graphic Design · (2010 - 2013)