

Rodolfo Hans dos Santos da Silva

rodolfohans@gmail.com

[linkedin.com/in/rodolfohans](https://www.linkedin.com/in/rodolfohans)

rodolfohans.com

+55 21 98261-8770

São Paulo – São Paulo

Sou Product Designer e UX/UI Designer com mais de 3 anos de experiência em produtos digitais e mais 9 anos como Graphic Designer. Especialista em desenvolver experiências que alinham as necessidades do usuário aos objetivos de negócio, equilibrando a viabilidade técnica. Atuo nas áreas de UX/UI Design, UX Research, Design System, Documentação de Design, Game Design, Concept Art e Environment Design.

Experiência

Teleperformance, Expert em Moderação de Conteúdo Bilingue – 11/2024 – Atualmente

- Atuo em múltiplas redes sociais de um grande conglomerado de tecnologia;
- Reviso e sinalizo conteúdos de usuários para garantir a conformidade com as diretrizes das plataformas e seus protocolos regulatórios;
- Dou feedback à equipe de qualidade sobre tendências emergentes de conteúdo e possíveis lacunas nas políticas.

Accenture, Product Designer – 10/2019 – 03/2023

- Alocado no Banco PAN, BRK Ambiental, Nutrien Ag Latam, Vale e Oi;
- **UX/UI Design:** Responsável pela criação de user flows, wireframes, protótipos navegáveis de baixa e alta fidelidade, interfaces responsivas, arquivos de handoff e documentação de entregáveis;
- **UX Research:** Responsável pelo planejamento e condução de atividades de Discovery, benchmarks, jornada do usuário, entrevistas, testes de usabilidade, análise quantitativa e qualitativa de resultados, documentação dos feedbacks gerando insights acionáveis;
- **Product Design:** Responsável por dar suporte ao PO e Gerente de Produto, auxiliando na definição de roadmaps e metas de entregáveis de Design, definição de Product Requirements, facilitação em plannings, intermediação com o time de desenvolvimento e apresentação de resultados para stakeholders;
- **DesignOps:** Colaborei com time de DesignOps na criação de novos componentes para Design System, criação de visual concepts para novas versões de Design System. Responsável pela criação, documentação e manutenção de Style Sheets em projetos menores. Responsável por projetar elementos acessíveis e responsivos.

Nexaas, Designer Gráfico – 10/2016 – 09/2019

- Responsável pela criação de conteúdos publicitários e institucionais para hotspots, landing pages, e-mail marketing e redes sociais;

- Unifiquei os websites de produtos da empresa, alinhando a experiência de compra (CX) com o posicionamento da empresa oferecer um ecossistema de soluções empresariais;
- Responsável pelo redesign da marca pai e seu produtos, unificando toda a identidade visual;
- Responsável pela identidade visual do aplicativo de ponto de venda móvel PDVend Pay;
- Colaborei com o time de Produto no desenvolvimento da primeira versão do Design System, auxiliando na criação de visual concepts, paletas de cores, iconografia e ilustrações.

Formação Acadêmica

- **Graduação em Desenvolvimento de Jogos Digitais** – Universidade Estácio de Sá – 2015 (Descontinuado)
- **Graduação em Desenho Industrial** – Universidade Estácio de Sá – 2011

Formação Complementar

- **Concept Art** – EBAC – 2025
- **Modelagem 3D** – EBAC – 2025
- **Game Design** – EBAC – 2024
- **UX Design** – Awari – 2019
- **Desenvolvedor Android** – Instituto Infnet – 2015
- **UX - User Experience** – Polo Criativo – 2014
- **Idioma: Inglês** – B2/C1

Habilidades e Conhecimentos

- UX Research
- Avaliação Heurística
- Testes de Usabilidade
- Criação de Wireframes e Protótipos
- UI Design
- Desenvolvimento de Design Systems
- Documentação de Processos e Entregáveis
- UX/UI aplicado à Jogos Digitais
- UX Gamification
- Game Design Document (GDD)
- Figma
- Sketch

- ProtoPie
- Lookback
- Maze
- Photoshop
- Illustrator
- InDesign
- Procreate
- Blender
- HTML
- CSS
- JavaScript

Projetos Voluntários

Surf Terminal, Game Artist e UI/UX Designer – 02/2025

- Desenvolvi os elementos 3D de cenário, juntamente com suas respectivas texturas 2D;
- Desenhei ilustrações de plano de fundo em 2D com foco na melhoria do gameplay e do storytelling;
- Redesenhei todas as interfaces após uma mudança estratégica durante o desenvolvimento do jogo, garantindo consistência visual e usabilidade.