

Phillipe Burgos Cabral

Product Designer | UX/UI Designer
(81) 9.9824-3478 | phillipeb2@gmail.com

RESUMO PROFISSIONAL

Product Designer com mais de 8 anos de experiência na criação de produtos digitais para os setores de EdTech, e-commerce e serviços B2B/B2C. Foco em estruturar regras de negócio complexas em interfaces intuitivas e escaláveis, aliando pesquisa com usuários, testes de usabilidade e forte colaboração técnica com a engenharia. Possuo visão sistêmica de ponta a ponta, com sólida atuação na governança de Design Systems e no uso estratégico de ferramentas de IA para acelerar a prototipação, mantendo o rigor na usabilidade e na arquitetura da informação.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Libro Educação | *Janeiro 2022 – Presente*

UX/UI Designer — Plataforma PluriConnect | Recife, PE

- Atuar na definição estratégica de produto em parceria com lideranças de negócio, tecnologia e educação, evoluindo um software complexo de gestão escolar e aprendizagem adaptativa.
- Liderar a gestão, redesign e governança do Design System da plataforma, garantindo consistência visual e um handoff de alta precisão técnica para as equipes de desenvolvimento front-end.
- Conduzir processos estruturados de discovery, aplicando metodologias mistas (entrevistas qualitativas, testes de usabilidade, surveys e análise de dados) para fundamentar decisões de design.
- Mapear jornadas de usuário para cenários educacionais e desenhar wireframes e protótipos de alta fidelidade no Figma, estruturando narrativas claras para defender as soluções propostas.
- Monitorar métricas de produto para validar hipóteses no mundo real e iterações contínuas de melhoria.

Nagem | *Janeiro 2020 – Dezembro 2021*

UX/UI Designer — E-commerce B2C | Recife, PE

- Projetar jornadas de compra focadas em conversão e interfaces para sistemas internos, equilibrando as necessidades dos usuários B2C com os objetivos de vendas e marketing.
- Desenvolver e documentar a biblioteca de componentes do Design System, estabelecendo padrões para a identidade digital e escalabilidade técnica da marca.
- Conduzir análises competitivas (benchmarking) e dinâmicas de ideação em sprints ágeis, facilitando o alinhamento de propostas de valor junto à diretoria e fornecedores.

Agência CAJU | *Janeiro 2018 – Dezembro 2019*

Diretor de Arte / UX Designer | Recife, PE

- Desenvolver sites e aplicativos mobile focados na conversão e retenção para múltiplos clientes de segmentos variados.

- Criar peças digitais e produzir animações em motion graphics para campanhas de mídia paga e conteúdo em redes sociais.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

- Pós-Graduação em Design Web Apps com Tecnologia Front-End – IBRATEC (2016 – 2018)
- Bacharelado em Design – Universidade Federal de Pernambuco / UFPE (2011 – 2015)

CURSOS E CERTIFICAÇÕES

- Design System do zero & Design System: Tokens (*Design Circuit*)
- IA para produtos digitais + Vibe Coding (*Design Circuit*)
- UX Research: Planejamento, recrutamento e execução (*Ebac*)
- UX Produto: Monitore, Mensure e Teste seu Projeto (*Alura*)
- UX Research: Um Guia Prático de Trabalho (*Udemy*)
- Figma: Design Colaborativo do Básico ao Protótipo Responsivo (*Udemy*)

HABILIDADES TÉCNICAS

- **Estratégia e UX:** Visão sistêmica para produtos B2B/B2C, Pesquisa Quali/Quanti, Mapeamento de Jornada, Testes de Usabilidade, Design Thinking, Design Sprint.
- **Visual e UI Design:** Figma Avançado, Prototipação funcional, Governança de Design System, Adobe XD, Photoshop, Illustrator, After Effects.
- **Tecnologia e Fluxos Ágeis:** Handoff estruturado, metodologias ágeis (Scrum, Kanban), noções de HTML/CSS/JavaScript.
- **Ferramentas e Aceleradores:** Uso estratégico de IAs generativas (Claude, v0, plugins do Figma) para ganho de eficiência em protótipos funcionais.

IDIOMAS

- **Português:** Nativo
- **Inglês:** Básico (A2) — Foco em leitura e escrita técnica