

Thaize de Paula Bertelli

LINKEDIN.COM/IN/THAIZEBERTELLI/
Github/Portfólio: [TPBERTELLI.COM.BR](https://tpbertelli.com.br)

(47) 3304-2450 Celular: (47) 98403-8208
thaizepaulabertelli@gmail.com
Itoupava Norte – Blumenau - SC

OBJETIVO PROFISSIONAL UX/UI Designer

RESUMO DE QUALIFICAÇÕES

O que mais me atrai na área de UX/UI é a oportunidade de combinar minha paixão por design com a resolução prática de problemas, criando experiências digitais envolventes e eficientes. Minha formação em Design e a atualização contínua em ferramentas-chave, como Figma, Photoshop e Illustrator, são elementos que trago para contribuir positivamente com a equipe.

- Conhecimento e habilidade em utilizar ferramentas como Figma, Photoshop, Illustrator, Design thinking;
- Capacidade de aprender rapidamente novas ferramentas e tecnologias para se manter atualizado no campo do design;
- Desenvolvimento de um aplicativo de receitas para animais durante o curso na EBAC, demonstrando habilidades práticas e criativas.
- Elaboração e manutenção de documentação de processos, essencial para garantir a eficiência operacional durante minha atuação na Bunge.
- Mente aberta para receber feedback e integrar sugestões, garantindo a melhoria contínua dos projetos;
- Habilidade de manter um ambiente de trabalho positivo e produtivo, incorporando o humor quando apropriado para estimular a criatividade e a colaboração.

COMPETÊNCIAS

- Illustrator, Photoshop, Figma, Design thinking, InDesign, CorelDraw, Word, Power Point, Excel, programação HTML, parte administrativa do SAP, pragmática, resiliência, criatividade, aprendizado contínuo, Adaptabilidade.

FORMAÇÃO

- Curso UX/UI Designer - EBAC – Início 04/2023 – término 06/2024;
- Bacharelado em Design – FURB – Início 02/2018 – término 12/2021;
- Ensino Médio integrado a Técnico em Informática – CEDUP – Início 02/2014 - término 12/2016.

PROJETOS RELEVANTES

[Protótipo funcionalidades financeiras](#)

03/2024-06/2024

Curso EBAC

Desenvolvimento de um protótipo de novas funcionalidades para o ecossistema digital do Banco Itaú, focado na experiência do usuário e soluções inovadoras para melhorar a gestão financeira e a educação financeira dos clientes.

- **Plataforma de Educação Financeira Interativa:** Desenvolvimento de uma plataforma com conteúdo educacional interativo, utilizando gamificação para engajar os usuários e promover aprendizado financeiro.
- **Gerenciador de Finanças Pessoais Integrado:** Criação de uma interface intuitiva para centralizar a gestão financeira, facilitando o acompanhamento de contas bancárias, despesas e investimentos.
- **Assistente de Compras Inteligente:** Prototipação de uma solução para comparar preços, buscar cupons de desconto e sugerir produtos com base no histórico de compras.
- **Prototipação de Alta Fidelidade:** Design de interfaces para mobile, tablet e desktop, garantindo uma experiência coesa em diferentes dispositivos.

- **Testes de Usabilidade:** Realização de testes com usuários para validar e ajustar a experiência, resultando em melhorias significativas na navegabilidade e usabilidade.

Conclusão: O projeto resultou em um protótipo funcional e inovador que aborda os desafios do Banco Itaú em oferecer uma experiência financeira digital mais completa e personalizada, com foco na educação e gestão financeira dos clientes.

AgendaPet

05/2023-01/2024

Curso EBAC

Desenvolvimento de um aplicativo focado na organização de rotinas e cuidados com pets, inspirado pela necessidade de manter uma estrutura para cães.

- **Problema:** Falta de ferramentas para gestão eficiente da saúde e rotina diária de animais de estimação.
- **Solução:** Criação de um aplicativo de agenda pet com funcionalidades como controle de vacinas, lembretes de consultas e rotinas diárias, utilizando um calendário integrado para otimizar a organização do tutor.
- **Ferramentas:** Figma, pesquisa de usuários, prototipagem.
- **Resultados:** Protótipo de alta fidelidade com funções-chave implementadas, como lembretes de vacinas e rotinas diárias.

Conclusão: Este projeto destacou a importância de uma abordagem centrada no usuário, onde cada etapa do desenvolvimento, desde a pesquisa até os testes de usabilidade, contribuiu para uma solução robusta e alinhada às necessidades dos tutores

Chef Pet

02/2023-03/2023

Curso EBAC

Desenvolvimento de um protótipo de aplicativo de receitas para animais, onde o usuário pode cadastrar suas receitas e ver receitas criadas por outros usuários.

- **Desenvolvimento do Aplicativo:** Criação do design do aplicativo "Chef Pet" utilizando Figma;
- **Prototipação de Baixa Fidelidade:** Desenvolvimento de wireframes e esboços iniciais para definir a estrutura e o fluxo do aplicativo;
- **Prototipação de Alta Fidelidade:** Desenvolvimento de um protótipo navegável de alta fidelidade para simular a experiência do usuário.
- **Criação de Bibliotecas de Estilos:** Desenvolvimento de bibliotecas de estilos para garantir a consistência visual, utilizando componentes reutilizáveis no Figma;
- **Utilização de Plugins:** Aplicação de diversos plugins do Figma, como Stark e Unsplash, para otimizar o design e a criação de conteúdo visual;
- **Implementação de Animações e Microinterações:** Utilização de técnicas avançadas de prototipagem para adicionar animações e microinterações que melhoram a usabilidade e a experiência do usuário.

Conclusão: O projeto foi concluído com sucesso, resultando em um protótipo funcional e visualmente atraente que foi bem recebido pelos instrutores do curso.

Music pub

02/2016-11/2016

TCC Ensino médio

Desenvolvimento de um site destinado a conectar músicos e donos de estabelecimentos, facilitando a marcação de shows e permitindo que o público visualize os eventos:

- **Planejamento e Gestão de Projeto:** Desenvolvimento de um cronograma utilizando Excel online compartilhado para assegurar a conclusão do projeto dentro do prazo estipulado;
- **Pesquisa de Usuários:** Condução de pesquisas detalhadas com os usuários finais por meio de entrevistas e questionários, analisados com Google Forms;
- **Prototipagem:** Design e prototipação das telas do site utilizando Photoshop e Illustrator;
- **Desenvolvimento do Site:** Criação e implementação do site "Music Pub" utilizando HTML, CSS, JavaScript e PHP;
- **Testes de Usabilidade:** Realização de testes de usabilidade com protótipos, avaliando a eficiência e identificando pontos de melhoria;
- **Gerenciamento de Qualidade e Riscos:** Execução de testes de qualidade e gerenciamento de riscos com base na metodologia Scrum.

Conclusão: O projeto foi concluído com sucesso, atendendo às expectativas e proporcionando uma plataforma eficiente para a conexão entre músicos e donos de estabelecimentos.

HISTÓRICO PROFISSIONAL

Bunge (Gaspar/SC)
Grande Porte

11/2018 – 09/2024

Analista administrativo de Master Data

- Responsável pela manutenção do cadastro de clientes, fornecedores, motoristas e transportadores;
- Realização de análises de dados para identificar inconsistências, duplicações ou erros no cadastro e implementação de medidas corretivas;
- Apoio na resolução de problemas relacionados a cadastros, incluindo investigação de discrepâncias e coordenação com as partes envolvidas para correções e atualizações;
- Elaboração e manutenção de documentação de processos e procedimentos relacionados ao gerenciamento de Master Data;
- Contribuição nos testes para a implantação bem-sucedida do TMD e posteriormente Vector, resultando em maior eficiência operacional para o cadastro na operação logística.

Neobpo (Gaspar/SC)

01/2018 - 11/2018

Grande Porte

Agente de processos e negócios

- Prestação de suporte aos clientes e colaboradores da Bunge, oferecendo assistência por meio do telefone e chat do serviço de atendimento 0800;
- Colaboração com as equipes internas para garantir uma resposta eficiente e adequada às demandas dos clientes, trabalhando em conjunto para alcançar uma resolução satisfatória;
- Aprendizado dos produtos, serviços e processos da Bunge para fornecer informações precisas e atualizadas aos clientes;
- Participação em treinamentos e capacitações contínuas para manter-se atualizado sobre as políticas, procedimentos e produtos da empresa.

CURSOS/ATIVIDADES COMPLEMENTARES

- Curso de Figma Aplicado, EBAC, Conclusão 2023;
- Curso de Design gráfico, Entra 21, conclusão 2017;
- Curso de desenvolvimento humano, Entra 21, 28 horas, conclusão 2017;
- Curso de Editor de projeto visual gráfico, SENAC, 203 horas, conclusão 2014;
- Inglês – Nível Básico.