

CHRISTOFER RAMOS

Senior Product Designer

Manaus, Brasil · Aberto a mudança · Remoto

christoferamos.1@gmail.com · +55 92 98223-5496 · christoferramos.com · linkedin.com/in/christoferamos

RESUMO PROFISSIONAL

Senior Product Designer com mais de 10 anos liderando UX/UI da discovery ao lançamento em produtos mobile-first e multiplataforma, em e-commerce e serviços financeiros. A maior parte desse trabalho atende milhões de usuários na Amazônia, onde conexão irregular e distância moldam o projeto. Foco em design de interação, design systems escaláveis e prototipagem com IA: referência interna de IA em design de produto, com protótipos que rodam em vez de telas estáticas, e mentoria para designers de toda a empresa. Resultados na Bemol, maior plataforma de e-commerce do norte do Brasil, incluem **+170%** de uso de empréstimos, **+153%** de uso de crediário, **+126%** de engajamento e **+41%** de usuários ativos mensais após o redesign do perfil, e **+500%** de solicitações de empréstimo ao levar crédito para o app. Antes disso, produtos entregues para Motorola, Huawei e EPSON.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Senior Product Designer

Ago 2021 – Atual

Bemol Digital · Manaus, Brasil (Remoto)

- Liderou UX/UI de ponta a ponta no app e na plataforma web (VTEX + Flutter), canal primário de ~91% da base de clientes. Focal point de design do varejo: a ponte entre os designers e os heads de e-commerce, design e marketing nas squads de site e app.
- Redesenhou o **Checkout Multi-Fulfillment** (2026): substituiu uma webview legada de rolagem única por um fluxo em etapas em que entrega, retirada em loja e entrega por barco dividem o mesmo carrinho (39 CEPs atendidos por barco), com visibilidade da divisão em pacotes e prazo por pacote. Um rollout em duas fases validou a lógica de fulfillment em produção antes do redesign visual; a Fase 2 está em andamento.
- Redesenhou o **Perfil** do app (2024) em torno do uso agregado, para os serviços financeiros que as pessoas já procuravam ficarem visíveis. Três meses após o lançamento: Empréstimos **+170%**, Crediário **+153%**, Minha Conta e Histórico de Bônus **+126%**, Meus Pedidos **+100%**, Minhas Medalhas **+105%**, Usuários Únicos **+52%**, Usuários Ativos Mensais **+41%**.
- Redesenhou as **Categorias** do varejo (2023–2024): reconstruiu a navegação de departamentos em torno de como as pessoas realmente procuram, com base em dados comportamentais do UX Cam e numa matriz CSD acordada com os stakeholders, e validou em testes de usabilidade dentro de loja física, com clientes e vendedores.
- Levou **empréstimos** para o app pela primeira vez (2022): **+500%** de solicitações. As 1.600 buscas por empréstimo que antes terminavam em nada passaram a encontrar um produto.
- Construiu e mantém o **design system** das verticais varejo, Farma e Saúde (tokens, matrizes de estado de componente, comportamentos responsivos e documentação), com componentes implementados junto ao time Flutter e especificados conforme a WCAG.
- Conduz pesquisa e medição continuamente: testes moderados, entrevistas, card sorting, UX Cam, Microsoft Clarity e Maze. Automações assistidas por IA revelam insights de UX entre os ciclos formais de pesquisa.
- Mentora designers de toda a empresa em como trabalhar com IA em design de produto.

UI/UX Designer

Jan 2019 – Ago 2021

INDT — Instituto Nokia de Tecnologia · Manaus, Brasil

- Liderou UX de produtos digitais para Motorola, Huawei e EPSON, em P&D mobile e desktop.
- Liderou o design de produto do **Omnia**, sistema de controle fabril que substituiu seis sistemas isolados na TELLESCOM. Entregue ao longo de 12 meses sem interromper a produção, com workshops de Lean Inception, War Room, Design Studio e pesquisa com stakeholders nas linhas de produção.
- Defendeu o usuário final dentro de times multidisciplinares de P&D, conduzindo testes de usabilidade e A/B ao longo do ciclo de desenvolvimento.

UI/UX Designer

Nov 2017 – Dez 2018

Fermento Digital · Manaus, Brasil

- Protótipos mobile-first e provas de conceito para clientes de agência. Prazos apertados forçaram um style guide compartilhado e um processo repetível, que virou o primeiro design system construído ali porque o ritmo exigiu.

Designer para iOS

Mar 2016 – Dez 2017

Apple Developer Academy / Fucapi · Manaus, Brasil

- Entregou projetos de apps iOS em times multidisciplinares sob as Human Interface Guidelines, no programa de design e desenvolvimento da Apple.

Designer

Jan 2015 – Jan 2016

LED — Laboratório de Experiências em Design · Manaus, Brasil

- Primeira posição em design, num laboratório de experiências em design.

PROJETOS PESSOAIS

christoferramos.com — o portfólio como produto entregue

2026

- Desenhado e construído do zero em par com o Claude Code: Next.js 16 com export estático, tokens semânticos em Tailwind v4, i18n tipado bilíngue PT/EN, shader WebGL escrito à mão, efeitos de canvas 2D e deploy por CI. É o portfólio e, ao mesmo tempo, a prova das alegações de prototipagem com IA acima.

Neo-Manaus — landing page cyberpunk

2026

- Construída durante o curso AI Prototyping for Designers da Maven com v0, Next.js e CSS puro, como experimento em direcionar a IA para uma estética específica em vez de uma genérica. Publicada em homepage-christofer.vercel.app.

COMPETÊNCIAS E FERRAMENTAS

Design e prototipagem: Figma, design tokens, Storybook, Miro; Apple HIG, Material Design

IA e prototipagem: Claude / Claude Code (dupla de design + código), v0, Cursor, Codex, Gemini; prompt engineering; protótipos com IA que rodam em vez de telas estáticas; React e TypeScript funcionais

Pesquisa e analytics: Testes moderados, entrevistas semiestruturadas, card sorting, UX Cam, Microsoft Clarity, Maze, Hotjar, Google Analytics, Useberry, testes A/B

Metodologias: Lean Inception, workshops de design thinking, War Room, Design Studio, matriz CSD, Jobs-to-be-Done, product discovery

Design systems: Foundations, arquitetura de tokens, matrizes de estado de componente, documentação; Material UI, PrimeNG, Ant Design, Fluent UI

Plataformas e front-end: VTEX, Flutter (como contraparte de design), HTML/CSS, acessibilidade (WCAG)

FORMAÇÃO

UNESC — Pós-graduação em UX Design

2022

Apple Developer Academy / Fucapi — Formação em design para iOS

2016 – 2017

FUCAPI — Bacharelado em Design

2014 – 2017

CERTIFICAÇÕES

- Maven — AI Prototyping for Designers (2026)
- Punk Metrics — UX Metrics 2.0 Product Analytics (2026)
- Punk Metrics — Product Analytics Strategy (2025)
- cfPRO® — Sistemas de Design Escaláveis no Figma (2025)
- PM3 — Product Discovery (2023) · Product Leadership (2024)
- Aprender Design — Dados e Pesquisa Quantitativa · Badaró — Jornada UX · The Starter — Handoffs de Design

IDIOMAS

Português: nativo · **Inglês:** C1 (leitura, escrita e conversação)