

Rodrigo Lemes

rodrig.lemes@gmail.com

Data de nascimento: 21/08/1978

Celular: +55 19 995890009

Campinas - São Paulo - Brasil

.....

Meu nome é Rodrigo Lemes, tenho 42 anos, sou casado, nasci e moro em Campinas no estado de São Paulo. Trabalho no Itaú Unibanco como gerente de experiência do usuário. Tenho como passatempo desenhar, ouvir uma boa música, jogar videogame, ler livros de todos os tipos, assistir filmes e praticar exercícios físicos.

Sou graduado em publicidade e propaganda - comunicação social e especialista em gestão do design e marketing digital. Procuo também estudar e avançar em áreas que complementem o design em todos os seus níveis.

Sou um pesquisador e pensador apaixonado, sobre como o design pode ajudar a experiência das pessoas (para ser a melhor possível) através do uso da tecnologia.

Tenho como objetivo trazer para as empresas consciência e conhecimento sobre a importância do design sobre a experiência para os usuários, podendo oferecer valor prático para seus produtos e serviço. Ainda como objetivo, busco aprimorar as equipes sobre o desenvolvimento das habilidades, que correspondam de forma estratégica às necessidades diárias do mercado e as mudanças tecnológicas do mundo V.U.C.A. (Volatile, Uncertain, Complex and Ambiguous). Com isso, também tenho trabalhado para entender como as pessoas pensam, agem e usam o online (Como smartphones, computadores, Internet e outros dispositivos tecnológicos), e/ou offline e suas buscas por soluções que facilitem o seu cotidiano.

Antes de fazer parte do Itaú, trabalhei com comércio eletrônico, sites institucionais, sistemas industriais, aplicativos para crianças, jogos, aplicativos de utilidade. Além disso, contribuí na construção e treinamento de equipes de design em pequenas empresas, agências de publicidade e empresas globais de tecnologia.

Trabalho com equipes multidisciplinares para desenvolver produtos fortes, desde a direção estratégica e o insight até o design e o piloto.

Sou designer e evangelizador no canal de youtube Design Team. Uma frente pessoal para disseminar conhecimento para o mercado de design no Brasil.

<https://youtube.com/c/designteambr>

Experiência profissional

.....

Gerente / User Experience

Itaú Unibanco - 2018 - Atualmente

Escopo:

Iniciei a liderança frente a uma equipe que olhava para a jornada de Pessoa Física completa, atuando como gerente de um grupo de 22 profissionais da área de design. Oportunidades como o desenvolvimento e capacitação da equipe, tratadas como prioridade para garantia da entrega ao longo do primeiro semestre, com a intenção de qualificar e garantir a excelência, com base no ponto de vista de experiência do usuário. Além disso, foi fundamental manter o alinhamento

estratégico para que a conexão entre negócios e tecnologia pudessem compreender a importância e continuar atuando em conjunto com foco no usuário.

Em um segundo momento, houve a mudança do escopo de atuação, sendo esse focado para a jornada do Cliente Pessoa Jurídica. Cujo perfil e mapeamento do desenvolvimento de UX se tornaram completamente diferentes, COMO??

Com um escopo mais complexo e tendo 42 designers sob minha liderança, atuando com clientes com perfil de Pessoa Jurídica, que possuem uma amplitude e complexidade maior no uso das ferramentas digitais que se tornou o maior desafio atual. A mudança de estratégia de design busca por mapear o universo de usuários e criar soluções simples e de baixo impacto ferramental para os usuários com esse perfil.

Atividades da função:

- Mapear oportunidades de negócios em que a experiência do usuário possa fazer a diferença na estratégia da empresa;
- Organizar ações de colaboração e participação *Cross* equipes;
- Apresentar oportunidades estratégicas para o *board* da empresa;
- Trazer a constante análise e desenho da jornada do cliente em canais digitais;
- Apresentar reports de resultados vinculados às entregas de design para canais digitais;
- Criar conexões entre as lideranças de negócios, tecnologia e design;
- Conectar áreas apartadas de canais digitais;
- Desenvolver atividades de *discovery* e ações para frentes de atuação em design dentro do banco;
- Atuar frente em Guildas de desenvolvimento da estratégia de design do banco;
- Estar à frente de rituais e ações de desenvolvimento na equipe de design;
- Atuar como coadjuvante perante a superintendência de design no desenvolvimento da estratégia de design;
- Auxiliar no desenvolvimento do conhecimento de negócios digitais frente equipes de negócios em produtos digitais;
- Estar a frente da capacitação de habilidades técnicas e comportamentais da equipe de design através de mentoria e 1:1;
- Desenhar e entregar *tasks* e ações de desenvolvimento de designers individualmente para cada componente do time;
- Fomentar ações de *discovery* pré desenho de tecnologia;
- Liderar não só uma equipe de 40 profissionais e 2 coordenadores, mas também ter o foco do desenvolvimento desse quadro para uma visão de liderança individual de cada componente do time.

Líder / User Experience - Master

SIDI Samsung - 2015 - 2018

Escopo:

O primeiro desafio foi criar uma equipe de design e desenvolver uma cultura de design, onde o usuário poderia responder diversas perguntas e preencher lacunas relacionadas ao desenvolvimento de produtos digitais referenciados a marca Samsung.

Com a oportunidade de estruturar uma equipe de designers de alta qualidade, o time chegou ao número de 10 profissionais de alta performance e visão de design. Além disso, construímos uma série de aplicativos onde pudesse ser atendido a demanda do HQ na Coréia e ao mesmo tempo criar um dialogo de negócios com *stakeholders* internacionais.

Durante 6 meses de projetos, criamos frentes de testes com usuários e rotina de mapeamento de comportamento. Nesse momento foram entrevistados mais de 100 usuários e mapeamos diversas frentes de oportunidades de negócios através da equipe de design. Com isso tivemos a oportunidade de criar aplicativos infantis e para idosos, tendo como foco a acessibilidade.

Atividades da função:

- Estruturar a equipe de design acompanhando a qualidade e as entregas da equipe;
- Mapear oportunidades de negócios junto às áreas correlatas dentro da empresa;
- Discutir sobre inovação e frentes de geração de patentes;
- Trazer métodos de design para integração de equipes;
- Desenvolver atividades de co-criação com as equipes de engenharia e negócios;
- Apresentar palestras de conteúdos mercadológicos para equipes da empresa;
- Fomentar a cultura de experiência do usuário através de *workshops*;
- Desenhar a jornada do usuário através de análise de dados e pesquisas;
- Auxiliar a equipe de design pra melhorar a qualidade de entrega;
- Ensinar e paramentar a equipe de design em conhecimento técnico;
- Fazer front com o time internacional para tomadas de decisões globais;
- Entregar relatórios e análises de produtos digitais e possíveis oportunidades de ações.

.....

Gerente de design

Mobile - 2013 - 2015

Escopo:

O desafio de transformar uma equipe de design sem coesão, qualidade questionável e Feedback positivo, em um dos times de maior referência no grupo da empresa. Com um diretor de design remoto, o papel do gerente de design era manter o time em funcionamento e desenvolvê-los com foco humano, esperando de forma automática, com a intenção de executar a melhor entrega de experiência em design. Além do desenvolvimento da equipe, já presente, era necessário criar um programa de retenção e trazer novos talentos para dentro da empresa. Uma equipe que começou em 5 designers em sua última temporada, passou a ser composta por 35 profissionais.

Além disso, criar uma cultura de ouvir o usuário, elemento faltante dentro da empresa e, que nunca tinha sido explorada por ninguém.

Tudo isso foram desafios dos quais aconteceram ao longo de 3 anos e cumpridos com alta qualidade de entrega e foco em negócios.

Atividades da função:

- Mapear as habilidades de cada designer componente da equipe;
- Criar um plano de desenvolvimento de capacitação técnica e comportamental;
- Criar junto com a área de pessoas um programa de retenção baseado em plano de carreira e meritocracia;
- Apresentar resultados numéricos do desenvolvimento e otimização de entregas para o *board* da empresa;
- Desenvolver novas iniciativas de produtos digitais;
- Fomentar a cultura de inovação dentro da equipe;
- Organizar atividades e discutir o *backlog* de entrega juntamente com tecnologia e negócios;
- Atuar juntamente com *Product Owner* na discussão e entrega de produtos digitais;
- Trazer para a empresa a cultura de voz do cliente;
- Mapear através de métricas e pesquisas com usuários oportunidades de novos produtos e melhorias de produtos correntes;
- Mentoria e desenvolvimento de pessoas através de 1:1 e atividades de desenvolvimento de equipes;
- *Workshops* e ações de colaboração dentro das equipes da empresa;

- Administração do *budget* da área de design;
- Desenvolver a frente de ensino de design para empresa.

Líder de design

Venturus - 2010 - 2013

Escopo:

O desafio foi montar uma equipe pequena de design, treiná-los e trazer esse conhecimento para a prática no dia a dia de projetos. Além disso, criar uma relação de proximidade com equipes de design em Taipei (Taiwan) durante diversas viagens, para projetos que eram criados pela empresa taiwanesa *Compal*.

Desenvolver a cultura de relação funcional entre tecnologia e design, cujo que antes haviam barreiras com relação a entrega de projetos, no qual o design era considerado gargalo no processo de entregas.

Atividades da função:

- Criar dinâmicas de colaboração entre equipes;
- Otimizar fluxos de entregas de projetos para eliminar a carga de trabalho presa em design;
- Acompanhar rituais de tecnologia e alinhamentos;
- Usar canais de comunicação para otimização de tempo em projeto;
- Fazer treinamentos de design thinking para toda a empresa;
- Controlar a demanda de design para a equipe;
- Fazer mentoria para a equipe de design;
- Organizar demandas e projetos de design com a equipe remota em Taiwan;
- Assumir frentes de prospecção e discovery com foco em design para a empresa;
- Construir projetos de inovação para novas demandas de clientes;
- Aplicar pesquisas e testes com usuários para insumo de novos e projetos correntes;
- Acompanhar métricas e traduzi-las em oportunidades de design e negócios.

Supervisor de criação e design

CI&T - 2007 - 2010

Escopo:

O propósito foi orientar e desenvolver uma cultura de design para uma equipe já existente, com o intuito de melhorar o funcionamento do time, dentro de uma empresa *offshore*. Com a estratégia de ser um *HUB* de design, foi possível atender diversos clientes de maneira *Cross* e com foco na arquitetura da informação e usabilidade, em projetos estruturais para clientes como Pfizer, Johnson & Johnson, Coca Cola, Odebrescht, Petrobrás, Sulamérica Seguros.

Atividades da função:

- Acompanhar o escopo e *backlog* de trabalho de uma equipe de 12 profissionais de design;
- Montar apresentações com resultados de entregas de design;
- Mentoria do time de design;

- Programa de *design critique* para desenvolvimento da comunicação em equipes;
 - Acompanhamento de rituais de negócios, tecnologia e design;
 - Inserção da entrega de design dentro do método ágil;
 - Frente com clientes para mapeamento, *discovery* e *delivery* de projetos;
 - *HandsOn* em muitas entregas de projetos, executando e entregando projetos inteiros;
 - Atuar localmente na Johnson & Johnson USA por 6 meses em projetos de *e-commerce*.
-

Experiências prévias em agências de publicidade

1998 - 2007

Escopo:

Atuando como diretor de arte e depois como diretor de criação, com funções junto a frente estratégica de marketing em agências do Paraná e São Paulo. Criando campanhas digitais para diversos clientes nacionais.

Atividades da função:

- Criação de peças de campanha publicitária *on-line* e *off-line*;
 - Organização de brainstorm e *workshops* de criação;
 - Prospecção com as equipes de atendimento para novas contas;
 - Propostas e projetos de websites;
 - Desenho de estratégia de criação juntamente com equipes de mídia e atendimento;
-

Experiência em ensino superior como docente

2001 - atualmente

Escopo:

Professor universitário em cursos de graduação e pós graduação com foco em publicidade e propaganda, marketing e design. Atualmente ministro aulas e palestras para pós graduação, com foco em Inovação, Liderança e UX (User Experience).

Educação

Graduação em publicidade e propaganda

Universidade de Maringá - 1998 / 2001

Especialização MBA em gestão do design

Universidade Estadual de Maringá - 2005 / 2006

Especialização MBA em Marketing digital

Premiações e informações

IF design

MyLifeStyle - User interface design

AndroidLab

Co-participação em Responsible design

Computer Arts

Interactive Media Awards

Design 2020

O Choque das gerações para a liderança de design

<https://www.design2020.com.br/artigos/o-choque-das-geracoes-para-a-lideranca-de-design>

The Best Latinx Who Design

<https://latinxs-who-design.webflow.io/people/rodrigo-lemes>

Contatos e redes sociais

Canal DesignTeam - Youtube

<https://youtube.com/c/designteambr>

Linkedin

<https://www.linkedin.com/in/rodrigolemes>

Twitter

<https://twitter.com/rodrigolemes>