

Manuella Araujo

Game UX/UI & Product Designer

Rio de Janeiro, Brasil

manuelladsar@gmail.com

linkedin.com/in/manuellaaraujo

manuella.work

✳ RESUMO

Designer de UX/UI com **mais de 4 anos em design de produtos digitais** e uma formação multidisciplinar que une UX/UI, arte de UI e produção 3D. Mais recentemente, atuei como **Game UX/UI Designer na ARVORE Immersive Experiences** na estratégia de UX/UI de um jogo mobile confidencial, incluindo wireframes, prototipação, guias de estilo de UI, colaboração com QA, documentação de design e implementação na engine. Experiência com Unity desde o trabalho de conclusão de curso em realidade aumentada. Antes, liderei o design de ponta a ponta do **Zapper**, do zero ao lançamento: uma plataforma SaaS B2B que processou mais de 500 mil mensagens e chegou a 4 clientes corporativos, entre eles GSK, Servier e Eurofarma. Experiência completa em discovery, pesquisa com usuários, wireframes, protótipos de alta fidelidade e handoff para desenvolvimento.

✳ HABILIDADES

Design & UX

Figma · Pesquisa de UX · Testes de usabilidade · Arquitetura da informação · Discovery · Acessibilidade · UX Writing · Design System · FigJam · Miro · Favro

Visual & Produção

Design visual · Photoshop · Illustrator · Blender · Substance Painter

Desenvolvimento & Markup

HTML · CSS · Unity · Git · Fork

Fluxos de trabalho com IA

Claude · ChatGPT

✳ EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Game UX/UI Designer · ARVORE Immersive Experiences · São Paulo, BR (remoto)

07/2026 - 09/2026

Contrato temporário de dois meses em UX/UI de jogo mobile, com foco em estratégia de UX/UI, design de interface, prototipação e fluxos de trabalho com IA. Projeto sob NDA.

- Desenvolvi a estratégia de UX/UI e contribuí com o roadmap do produto.
- Criei wireframes, mockups e protótipos de baixa e alta fidelidade para comunicar conceitos de design e validar soluções com stakeholders.
- Construí um guia de estilo de UI alinhado às frentes de design de produção, design visual e direção criativa.
- Desenvolvi elementos-chave de UX/UI do jogo, incluindo menus, botões de navegação, caixas de texto narrativo, fluxos de onboarding e telas de tutorial.
- Construí um design system usando IA como ferramenta central de estruturação e documentação, garantindo consistência e escalabilidade.
- Fiz ajustes de layout a partir do feedback dos times de QA e de stakeholders internos.
- Implementei soluções de UI diretamente na engine, garantindo fidelidade entre o design e a build final, com handoff para o desenvolvimento quando necessário.

FERRAMENTAS Figma · Claude · Git · Fork · Slack · Favro · Miro · Game Engine

Visual & Production Artist · Bellona Studio · Jaraguá do Sul, BR (remoto)

06/2022 - 01/2026

Atuação em produção visual com foco em pensamento sistêmico, design modular, handoff técnico, colaboração multidisciplinar e fluxos de produção escaláveis para pipelines de jogos e animação.

- Produzi 5 cenários e mais de 250 props modulares para Skroyder Rumble (Steam, 2026), aplicando princípios de produção modular de assets que tornaram o pipeline mais eficiente e reduziram o retrabalho do time.
- Colaborei em todo o pipeline de produção com concept artists, riggers e animadores, entregando assets para o JoyJoy World, conteúdo com mais de 30 milhões de visualizações no YouTube.
- Defini, com o time, critérios de conclusão de assets, estabelecendo padrões técnicos e visuais que reduziram ciclos de revisão e problemas de rigging ao longo do pipeline.

- Organizei e mantive as bibliotecas de assets de produção no Blender, criando convenções de nomenclatura e estruturas padronizadas, com o mesmo pensamento sistêmico de um design system, para que os arquivos ficassem sempre acessíveis ao time.

FERRAMENTAS Blender · Substance Painter · Trello · Git

Product Designer · Whats · Rio de Janeiro, BR (remoto)

01/2020 - 06/2022

- Liderei o design de ponta a ponta do Zapper, do zero ao lançamento: uma plataforma SaaS B2B de monitoramento corporativo de WhatsApp, entregando arquitetura da informação, design system, protótipos de alta fidelidade e handoff para desenvolvimento para 4 clientes corporativos, entre eles GSK, Servier e Eurofarma.
- Desenhei relatórios mensais de analytics como alternativa a dashboards para clientes corporativos, acompanhando mais de 570 mil mensagens por mês e transformando dados operacionais (tempos de resposta, mapas de calor de atividade e tendências de mensagens, +12% mês a mês) em insights de negócio acionáveis.
- Trabalhei diretamente com o CTO e o CEO no discovery e na definição de requisitos, mantendo as decisões de design ancoradas nos objetivos de negócio e nas necessidades dos usuários desde o primeiro dia.
- Desenhei e prototipei campanhas conversacionais de alta fidelidade no WhatsApp para clientes corporativos, entre eles GSK, validando os fluxos de mensagens antes da implementação para reduzir o retrabalho do desenvolvimento.
- Otimizei a landing page institucional no Webflow, criando uma biblioteca de componentes reutilizáveis e aplicando melhorias de SEO on-page que levaram a página aos primeiros resultados do Google para as palavras-chave-alvo.

FERRAMENTAS Notion · Webflow · Google Analytics · Adobe XD · Illustrator · Photoshop · Slack

Estagiária de UX/UI Design · Whats · Rio de Janeiro, BR (híbrido)

07/2018 - 01/2020

- Criei fluxogramas, jornadas do usuário e blueprints de serviço para interfaces conversacionais no Facebook Messenger para clientes corporativos, entre eles L'Oréal (Vichy) e Locker.
- Construí e validei fluxos conversacionais para L'Oréal (Vichy), alcançando mais de 1.100 usuários ativos, 63% de primeiras interações com a marca e 86% de taxa de compreensão em 7 meses.
- Estruturei e entreguei relatórios de desempenho de campanha para a Coca-Cola, acompanhando uma campanha de 4 meses no WhatsApp que ampliou a base de 150 para mais de 3.100 usuários, com mais de 9.400 mensagens enviadas e taxas de abertura de até 94%.
- Trabalhei diretamente com fundadores e stakeholders em decisões de produto, marca e validação de fluxos, ganhando contato cedo com uma visão de produto de ponta a ponta em uma startup de ritmo acelerado.

FERRAMENTAS Adobe XD · Photoshop · Illustrator · Notion · Chatfuel · Slack

✳️ FORMAÇÃO ACADÊMICA

Bacharelado em Design Industrial, Mídia Digital · PUC-Rio

02/2015 - 12/2019

TCC: Junta Sílabas (2019), ferramenta de realidade aumentada para apoiar a alfabetização infantil, desenvolvida em Unity, com UI espacial e pesquisa de UX com educadores e crianças.

Pós-graduação em Desenvolvimento de Jogos · IBMR

02/2024 - 04/2025

Pós-graduação em User Experience and Beyond · PUCRS

04/2026 - atual

✳️ CERTIFICADOS

Design de Produtos Digitais · Aprender Design

06/2026 - 09/2026

Certificado de Inglês, C1 Avançado · EF SET

04/2026

UX Design para Realidade Aumentada · ixDF

05/2026

✳️ IDIOMAS

Português · Nativo

Inglês · Avançado