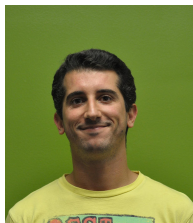


## INFORMAÇÃO PESSOAL



## André Clemente Esmeraldo de Gouveia Aguiar

📍 Rua Tomás Fonseca 36, 4º A, 1600-275 Lisboa (Portugal)

☎ +351 965192131

✉ andresmeraldo@gmail.com

🔗 <http://andreaguiar.info> - Portefólio

Sexo Masculino | [Data de nascimento](#) 02/06/1984 | [Nacionalidade](#) Portuguesa

## PROFISSÃO

## Designer de Interação - User Experience Designer

## EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

09/03/2015–Presente

**Experience Design Consultant**

Novabase, Lisboa (Portugal)

- Design de Interação;
- Levantamentos de Usabilidade;
- UX Research
- Levantamento e redesenho de Arquitectura de Informação;
- Criar wireframes em papel e digitais;
- Criar protótipos interactivos de baixa, média ou alta fidelidade.

02/02/2015–06/03/2015

**UI/UX Designer**

TV App Agency, Funchal (Portugal)

Funções principais: Análise de tarefas, Elaboração de wireframes e Desenho de interfaces.

07/2014–09/2014

**Experience Design Trainee**

Novabase Enterprise Applications, SA

Av. D. João II, lote 1.03.2.3, Parque das Nações, 1998-031 Lisboa (Portugal)

- Design de Interação;
- Levantamentos de Usabilidade;
- Levantamento e redesenho de Arquitectura de Informação;
- Criar wireframes em papel e digitais;
- Criar protótipos interactivos de baixa fidelidade (com Axure).

[Tipo de empresa ou setor de atividade](#) Tecnologias de Informação

08/2006–09/2006

**Assistente de Produção (TV)**

MTV Mastiff (Suécia), Lisboa (Portugal)

- Dar assistência a uma equipa de produção televisiva de um reality show Sueco chamado "Mullvaden".
- Tradutor de Inglês - Português;
- Condução de concorrentes. Buscar ao aeroporto, levar para o local de gravações, hotel ou para o aeroporto quando eram expulsos do programa;
- Buscar material, montagem e desmontagem de Material;
- Organização ou busca de comida (Jantar ou almoço);

- Levantamento de equipamento, carros, carrinhas etc..Essencialmente, tudo o que fosse preciso ou que pediam para fazer.

10/2004–05/2005

### Técnico Informático

INFOR-RAM, Funchal (Portugal)

- Reparar Computadores;
- Entrega de Equipamentos;
- Instalação de Software;
- Formatação de Computadores; Limpeza de Computadores;

## EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

26/08/2013–18/12/2014

### Mestrado em Interação Humano-Computador

Carengie Mellon University, Pittsburgh (Estados Unidos da América)

Cadeiras Relevantes: Projecto Profissional (com cliente real), Interaction Design Fundamentals, User Centered Research and Evaluation, Interaction Design Studio, Human-Computer Interaction, Interaction Design, Design Methods, Graduate Prototyping, Service Design, Programming Usable Interfaces, 3D Design, Web Design (Hypermedia Design), Multimedia Animation

Nota Final: 18 Valores em 20.

20/09/2008–20/10/2012

### Design de Media Interactivos (Licenciatura)

Universidade da Madeira, Funchal (Portugal)

Design de Interação, Usabilidade, Wireframes, Protótipos (baixa e alta fidelidade), Web Design (HTML + CSS), Design 3D, Design gráfico, Flash + Actionscript, Análise de Utilizadores e Tarefas

2005–2008

### Engenharia Informática (Incompleto)

Universidade da Madeira, Funchal (Portugal)

## COMPETÊNCIAS PESSOAIS

Língua materna português

Outras línguas

	COMPREENDER		FALAR		ESCREVER
	Compreensão oral	Leitura	Interação oral	Produção oral	
inglês	C2	C2	C2	C2	C2
	TOEFL iBt (Nota final: 104) CAE - Certificate in Advanced English				
francês	A1	A1	A1	A1	A1
espanhol	A1	A2	A1	A1	A1

Níveis: A1 e A2: Utilizador básico - B1 e B2: Utilizador independente - C1 e C2: Utilizador avançado  
 Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas

Competências de comunicação

Capacidade de trabalho em equipa. Capacidade de adaptação a ambientes multi-culturais e boa capacidade de comunicação (Adquirida ao longo da minha vida académica, profissional e pessoal). Capacidade de adaptação a diferentes cenários, flexibilidade, dinamismo e iniciativa. Capacidade de receber e fazer críticas construtivas.

Competências de organização

Capacidade de trabalho em equipa e respeitar a hierarquia da equipa e os seus processos. Sentido de entre-ajuda para com colegas. Capacidade de Liderança e organização (no decorrer do meu

curso muitas vezes desempenhei o papel de liderança no grupo.;

Competências relacionadas com o trabalho

- Questionários;
- Contextual Inquiry;
- Observações;
- Análise de Utilizadores e Tarefas;
- Diagramas de afinidade;
- Teste com utilizadores.
- Testes de Usabilidade (Heurísticas);
- Walkthroughs cognitivos;
- Estudos Think-aloud;
- Arquitetura de informação;
- Uso de Personas, Cenários, e elaboração de Storyboards;
- Design visual;
- Prototipagem de baixa fidelidade;
- Prototipagem de alta-fidelidade

Competência digital

AUTOAVALIAÇÃO				
Processamento de informação	Comunicação	Criação de conteúdos	Segurança	Resolução de problemas

Competências digitais - Grelha de auto-avaliação

- Domínio de Ferramentas da ADOBE nomeadamente: After Effects, Premiere Pro, Flash, Photoshop, Illustrator, Dreamweaver e InDesign;
- HTML + CSS;
- Domínio dos programas Microsoft Office;
- Axure
- Balsamiq Mockups;
- InVision;
- Experiência com 3DS Studio Max;
- xCode;

Outras competências

Conhecimento de Guitarra, nível iniciante, a adquirir sozinho.

Carta de Condução

A1, B1, B

INFORMAÇÃO ADICIONAL

Projetos

**Wow!Systems** - Projecto MHCI Capstone (<http://spark.m-iti.org/>)

Projecto Final do Mestrado Profissional em Interação Humano-Computador (8 meses). O âmbito do projecto era desenvolver a ideia inicial do cliente que era criar uma espécie de rede social para promover o bem-estar mental dos seus utilizadores.

O projecto tinha que obrigatoriamente passar por uma fase extensiva de pesquisa, definição de conceito, e três rondas de prototipagem incluindo testes com utilizadores. O produto final foi um protótipo de alta-fidelidade interativo..

Responsabilidades: No primeiro semestre fui nomeado Project Lead, durante o qual as minhas responsabilidades incluíam organizar e realizar vários métodos de pesquisa, em conjunto com a minha equipa. Nós fizemos Entrevistas com peritos, Competitive Analysis (Análise de Mercado),

Literature Review (Análise/revisão de Literatura pertinente) e um Questionário, e um teste extensivo ao Conceito.

No segundo semestre era obrigatório rodarmos os papéis dentro da equipa, neste semestre fui Interaction Design Lead. As minhas responsabilidades incluíram, mas não se limitaram, a realizar uma ronda de Speed Dating para testarmos tarefas em forma de Storyboards com utilizadores, criar três protótipos em papel, e testa-los com utilizadores, criar dois protótipos interactivos de alta-fidelidade, e testa-los com utilizadores.

#### **Novabase** - Projecto Nyron

Redesenho da plataforma online Nyron (um catálogo de pesquisa para bibliotecas, arquivos e museus), com implementação de uma versão mobile.

Responsabilidades: Levantamento de Usabilidade, Levantamento e Redesenho de Arquitectura de Informação, Criar wireframes em papel e em formato digital.

#### **Novabase** - Projecto PowerGrid

Melhorar a experiência de utilização do produto UnifiedFront-End da PowerGrid potenciando uma experiência positiva para o utilizador.

Responsabilidades: Levantamento de Usabilidade com *quick fixes*, Criar wireframes em papel, e criar um protótipo interactivo com Axure.

#### **Novabase** - Proposta dns.pt

Implementação de um site mais atractivo, *user friendly*, e capaz de promover, com o recurso a uma imagem apelativa e dinâmica, o registo de domínios de .pt, garantido ao mesmo tempo elevados níveis de segurança, desempenho e disponibilidade.

Responsabilidades: Pesquisa (Benchmarking), prototipagem em papel, e criar um protótipo interactivo com Axure.

**Conferências** interaction14 - Interaction Design Association - Amsterdam 2014