

Curriculo Kabba

Matheus Kabbach

Product Designer e Mestrando

UX, UI, Design System e pesquisa a intersecção entre o Participativo e o Modelo Social da Deficiência.

• Sobre mim

Sou o Kabba, um apaixonado por narrativas, e no design encontrei a oportunidade de tornar produtos mais acessíveis. Seja no desenvolvimento, durante o desenvolvimento de um projeto, ou na experiência do usuário, busco sempre contribuir para facilitar o acesso e a interação com o produto.

• Contato

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/kabba/>

E-mail: kabba.working@gmail.com

Telefone: 41 98748 6274

Whatsapp: 41 98748 6274



• Experiência Profissional

Magus Market

Hoje atuo como Product Designer (e auxilio o front-end) na Magus Shop. A empresa se trata de um **marketplace** e de um **Enterprise Resource Planning** (ERP) voltado aos jogos colecionáveis, com ênfase em Trading Card Games (TCGs), em outras palavras, para os jogos de cartas colecionáveis.

Dentro da equipe de produto da Magus, participo do desenvolvimento do site de ponta a ponta. Dessa forma, colaboro com a pesquisa de base dos novos projetos, estrutura-se a relação e continuação dessa demanda, muitas vezes se tratando de novas funções para o site. Em seguida começa a etapa de produção das interfaces de fato e, por fim, o passar do projeto (handoff) ao time de desenvolvedores.

Fluency Academy

Dentro da equipe de Brand e Design da Fluency, tive a oportunidade de participar de diferentes times, incluindo o time de social media, o time de UI e o time de novos produtos. No time de UI, meu foco principal foi o desenvolvimento de landing pages para os lançamentos de novos cursos.

Além disso, trabalhei em conjunto com a equipe no desenvolvimento do Design System do grupo. Nessa função, também fiz parte da guilda de acessibilidade da Fluency, um coletivo dedicado a tornar o material didático mais acessível em todos os aspectos da produção (de ponta a ponta).

Na área de social media, contribuí na criação de carrosséis para redes sociais e na automação de posts para campanhas segmentadas, utilizando a plataforma Figma. No time de novos produtos, tive a oportunidade de trabalhar diretamente com o material didático da Fluency. Participei do processo de tornar o PDF padrão direcionado ao aluno mais acessível, com ênfase em tornar a experiência dos exercícios diários (a decoreba) mais eficaz e fluída.

Ao longo dessas experiências, pude contribuir de forma significativa para o crescimento da Fluency, tanto em termos de design como no objetivo de tornar o aprendizado de idiomas mais acessível.

OAK Marketing

Na equipe de criação da OAK, desempenhei um papel central na criação de peças de e-mail marketing e seus desdobramentos, posts, stories, banners e programáticas. Meu foco principal foi o desenvolvimento de campanhas direcionadas aos clientes de concessionárias de automóveis. Além disso, tive a oportunidade de participar do desenvolvimento de várias marcas, criando logotipos e linguagens próprias para suas redes sociais.

Pezzi Comunicação

Na Pezzi, atuei como Designer Gráfico, focado na criação de peças de comunicação digital, incluindo campanhas e identidades visuais. Tive a oportunidade de trabalhar com social media e seus formatos específicos para a web. Na empresa, atendi clientes do setor alimentício e também me envolvi no planejamento de conteúdo e comunicação de algumas marcas no ambiente digital.

NEX Energy

Na NEX Energy, tive a minha primeira experiência profissional como Designer Gráfico. Foi nesse ambiente que aprendi a trabalhar em ritmo colaborativo, acompanhando o ritmo da equipe como um todo. Minhas principais responsabilidades envolviam a criação de banners, posts para redes sociais e outras peças gráficas para impressão.

• *Habilidades e interesses*

Arquitetura de informação, animação, ilustração, design de interface, design gráfico e design de experiência

• *Grau de Instrução*

Mestrando | UTFPR (PPGTE)

Cursando o Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade (PPGTE) da UTFPR. Sendo dentro da linha de pesquisa Mediações e Cultura.

Design Gráfico | UTFPR (DADIN)

Formado em Design Gráfico pelo Câmpus curitiba da UTFPR.

CADUT - Cêntro Acadêmico | UTFPR (DADIN)

Como vice-presidente do Centro Acadêmico de Design, fiz parte da gestão Pilares aonde aprendi a valorizar a importância da organização política e coletiva de um grupo, bem como o significado da militância. Essa experiência me proporcionou uma compreensão mais profunda sobre como a participação e engajamento são fundamentais para promover mudanças e alcançar objetivos comuns.

ALGURES - Semana Acadêmica | UTFPR (DADIN)

Particpei por dois anos da organização da semana acadêmica de Design da UTFPR, o Algures. Em meu segundo ano também preenchi os cargos de liderança das equipes de conteúdo e estrutura.

Iniciação Científica | UTFPR (DADIN)

Particpei por dois anos da organização da semana acadêmica de Design da UTFPR, o Algures. Em meu segundo ano também preenchi os cargos de liderança das equipes de conteúdo e estrutura.

• *Cursos*

JavaScript e HTML 01 e 02 - Alura

Durante o curso de programação básica da Alura, tive a oportunidade de aprofundar meus conhecimentos em lógica de programação. Além de desenvolver programinhas mais complexos, também explorei a base gráfica utilizando Java e HTML. Essa etapa do curso me permitiu expandir minha compreensão tanto na lógica de programação quanto na criação de interfaces visuais utilizando essas linguagens.

Formação Design System - Alura

Nesse curso, adquiri conhecimentos essenciais não apenas na construção de um Design System, mas também na sua evolução e manutenção ao longo do tempo. Aprendi a mantê-lo atualizado e preparado para ser utilizado em diferentes projetos, independentemente de sua escala ou do número de produtos que serão desenvolvidos.

UI Design com Figma - HOW Education

Durante esse Bootcamp, foi desenvolvido um repertório de metodologias e ferramentas para aprimorar a prototipação e o desenvolvimento no Figma. Além disso, foram abordados conceitos de UX (Experiência do Usuário) e compartilhados hacks do dia-a-dia para otimizar o trabalho no projeto.

Bootcamp Acessibilidade - HOW Education

No Bootcamp de Acessibilidade, tive a oportunidade de aprender sobre as principais tecnologias assistivas disponíveis atualmente, assim como as boas práticas de acessibilidade no campo de UX (Experiência do Usuário) e no desenvolvimento de código e Design System. Além disso, explorei técnicas de testes para verificar a eficácia dessas práticas, bem como as ferramentas adequadas para realizar esses testes.

Bootcamp UX - HOW Education

Na HOW Education, tive a oportunidade de mergulhar profundamente no campo do UX (Experiência do Usuário). Foi nesse ambiente que aprendi sobre o desenvolvimento abrangente de ponta a ponta. Utilizamos o Método Double Diamond, que divide o processo em quatro etapas fundamentais, seguindo as definições estabelecidas pela própria escola: Imersão, Definição, Ideação e Prototipação.

Essa abordagem estruturada proporcionou uma compreensão mais sólida do processo de criação centrado no usuário, permitindo-me desenvolver soluções com uma perspectiva abrangente e orientada para a melhor experiência do usuário.