Felipe Stephan

Diretor de Arte & Product Designer (UX/UI)

Rio de Janeiro, RJ · +55 21 99914-5149 · felipestephanrj@gmail.com · felipestephan.com · linkedin.com/in/felipestephan

RESUMO

Designer com mais de 7 anos de experiência unindo direção de arte e design de produtos digitais, criando interfaces, identidades visuais e campanhas para marcas como Instituto Coca-Cola, New Era, Vale e Marfrig. Formação em UX e Product Design (Udacity, Miami Ad School) e graduação em Negócios Digitais pela PUCRS — combinando visão de negócio, pesquisa com usuários e execução visual de alto nível.

EXPERIÊNCIA

Diretor de Arte Pleno — NEXT+JOR, Rio de Janeiro 2024 – Atual

- Conduz a direção de arte de campanhas e conteúdos para New Era, Instituto Coca-Cola e Supergasbras.
- Traduz objetivos de negócio em conceitos visuais consistentes entre canais digitais e offline.
- Campanha para a Supergasbras finalista no Habemus Almoço 2025.

UX/UI Designer Pleno — Agência Brick, Rio de Janeiro 2021 – 2024

Anteriormente Diretor de Arte Pleno na mesma agência

- Projetou produtos digitais da descoberta à entrega para desenvolvimento: wireframes, protótipos e interfaces.
- Criou peças publicitárias para Bondinho Pão de Açúcar, Recreio Veículos e Cremesp, entre outros clientes.
- Conectou criação e produto, alinhando a linguagem visual das campanhas à experiência digital.

Diretor de Arte — Take4Content, Rio de Janeiro 2020 – 2021

- Criou a campanha “Mundo da Carne” para a Marfrig, vencedora do Grand Prix em Branded Content e do Ouro em Digital no Prêmio Colunistas CCRJ 2022.
- Criou conteúdo visual e campanhas para Vale, Salon Line, Farmazon e Canal Zico 10.

Designer Gráfico (Freelancer) — Ubisoft 2018

- Criou as peças de social media da campanha de 1 milhão de jogadores brasileiros de *Rainbow Six Siege*.

FORMAÇÃO

Graduação em Negócios Digitais — PUCRS 2024 – 2026

UX for Innovation — Miami Ad School 2023

Pensamento estratégico, discovery, pesquisa e análise, prototipação e jornadas do usuário.

Direção de Arte — Unhide School 2021 – 2022

Pós-produção, 3D, efeitos visuais e motion para campanhas.

UX/UI Design — Design Circuit 2021 – 2022

Coleta de insights, priorização de funcionalidades, wireframes, testes de usabilidade e handoff.

Product Design — Udacity 2020 – 2021

Ideação e validação, UX/UI, Design Sprint e métricas de produto.

COMPETÊNCIAS

Produto & UX	UX/UI Design, pesquisa com usuários, wireframes, prototipação, testes de usabilidade, Design Sprint
Visual & Conteúdo	Direção de arte, identidade visual, motion design, edição de vídeo, 3D
Ferramentas	Figma, Adobe Creative Cloud, Cinema 4D, ferramentas de IA generativa, front-end
Idiomas	Português (nativo), Inglês (intermediário)

PRÊMIOS

- **Grand Prix em Branded Content e Ouro em Digital** — Prêmio Colunistas CCRJ, 2022 · Marfrig “Mundo da Carne”
- **Finalista** — Habemus Almoço, 2025 · Campanha Supergasbras
- **Vencedor — Programa de Startups da Junior Achievement** · Projeto de startup inovadora, em parceria com Dell e Associação Brasileira de Startups