

ENZO CARPIGIANI

Brasileiro, 23 anos
Santo Amaro, São Paulo – SP, Brasil

PORTFÓLIO:

[behance.net/enzocarpigiani](https://www.behance.net/enzocarpigiani)

LINKEDIN:

[linkedin.com/in/enzocarpigiani/](https://www.linkedin.com/in/enzocarpigiani/)

CELULAR

+5511947775995

EMAIL:

enzo.motta@hotmail.com

ÁREAS DE INTERESSE

1. UX/UI & Visual Design
2. Webdesign
3. Branding & Identidade Visual

HARD SKILLS

Avançado

- Figma
- Adobe XD
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Adobe Lightroom
- Adobe Firefly
- Microsoft PowerPoint

Intermediário

- CSS/HTML
- Blender

IDIOMAS

Inglês

- *Leitura:* Fluente
- *Escrita:* Fluente
- *Fala:* Fluente

Espanhol

- *Leitura:* Avançado
- *Escrita:* Iniciante
- *Fala:* Iniciante

Português

- *Idioma Nativo*

OBJETIVO DE CARREIRA:

Atuar como Product Designer, aplicando princípios de UX/UI e design centrado no usuário no desenvolvimento de produtos digitais e interfaces que melhorem usabilidade, clareza da informação e resultados de negócio, colaborando em equipes multidisciplinares e ambientes orientados a dados.

EDUCAÇÃO:

- **Pós-graduação** – UX/UI e Produtos Digitais – EBAC (2025 - 2026)
- **Curso Livre** – Figma – EBAC (2025-2026)
- **Bacharelado** – Design Gráfico - Belas Artes (2020-2023)
- **Técnico** – Computação Gráfica - SAGA (2017 - 2019)
- **Ensino Médio** - Objetivo Paz (2019)

EXPERIÊNCIA:

Projeto de UX/UI e CRO: Otimização de E-commerce (Janeiro/2026)

Product Designer

- Analisou interfaces digitais e fluxos de navegação em projetos de e-commerce, identificando mais de 15 pontos de fricção na experiência do usuário e oportunidades de melhoria de conversão (pensamento analítico, foco no usuário)
- Reestruturou hierarquia da informação, posicionamento de CTAs e organização de seções em páginas de produto e landing pages, redesenhando mais de 10 componentes de interface para melhorar clareza da jornada de compra (pensamento estratégico, resolução de problemas)
- Desenvolveu páginas e layouts de UX/UI no Figma focados em proposta de valor, prova social e hierarquia da informação, contribuindo para o lançamento de homepage que alcançou mais de 80% de conversão na primeira semana (design centrado no usuário, visão de produto)

Dagaz (Junho/2025 - Dezembro/2025)

Designer

- Desenvolveu interfaces visuais e sistemas de comunicação digital para campanhas de clientes como Natura, TP-link, Ford, Mapfre e BTG Pactual, garantindo consistência visual em mais de 10 projetos institucionais (atenção aos detalhes, colaboração)
- Estruturou comunicações digitais e e-mail marketing com foco em experiência do usuário e conversão, alcançando taxas médias de abertura superiores a 50% (orientação a dados, foco no usuário)
- Otimizou fluxos de produção de design utilizando ferramentas de IA para criação de apresentações e layouts, reduzindo o tempo de produção em 30% (proatividade, eficiência)

Sertrading (Outubro/2024 - Abril/2025)

Designer Pleno

- Desenvolveu soluções visuais digitais alinhadas a objetivos de negócio e comunicação institucional, reduzindo ciclos de revisão de design em aproximadamente 20% (pensamento estratégico, colaboração)
- Produziu conteúdos audiovisuais e digitais para canais internos e externos da empresa, aumentando o engajamento médio das comunicações em 20% (comunicação, gestão de tempo)
- Criou templates reutilizáveis e sistemas visuais padronizados para apresentações e redes sociais corporativas, aumentando a produtividade do time em 25% (organização, resolução de problemas)

Grupo Arnone (Setembro/2023 – Setembro/2024)

Designer Júnior

- Desenvolveu identidades visuais e sistemas gráficos para projetos institucionais e editoriais, reduzindo retrabalhos e ajustes visuais recorrentes em 30% (atenção aos detalhes, organização)
- Produziu vídeos, motion graphics e podcasts para canais digitais da empresa, entregando mais de 50 projetos com aumento de 50% nas visualizações (proficiência técnica, resolução de problemas)
- Criou conteúdos digitais e layouts editoriais para 4 livros didáticos, garantindo legibilidade, hierarquia da informação e organização visual do conteúdo (comunicação visual, foco no usuário)