

CONTATO

PORTFÓLIO
ismaeloliveiradesign.pages.dev

LOCALIZAÇÃO
Teresina, Piauí · Remoto · CLT ou PJ

TELEFONE
(86) 99502-8405

E-MAIL
ismaeloliveirarego@gmail.com

LINKEDIN
linkedin.com/in/cttismael

BEHANCE
behance.net/cttismael

GITHUB
github.com/CttIsmael

FORMAÇÃO

Design Gráfico (Pós-Graduação)
Anhanguera · Abril 2024

Marketing Digital (Pós-Graduação)
Anhanguera · Novembro 2023

Desenvolvimento de Sistemas (Técnico · Python)
IFPI · Julho 2023

História (Licenciatura Plena)
UESPI · Julho 2021

HARD & SOFT SKILLS

Design & Motion:
Photoshop, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, Figma.

Web & No-code:
HTML/CSS, Python, Figma Sites, Notion.

Growth & Produtividade:
Meta Ads, Google Ads, plataformas de CRM e engajamento (Smartico, InPlaySoft), Monday, Trello, IA generativa.

Competências:
Direção de Arte, Direção Criativa, Liderança de Equipes, Design para CRM, Lifecycle e Retenção, Jornada do Cliente e Segmentação, Growth Design, Criativos de Performance, Testes A/B e Otimização de Conversão, Landing Pages, Motion Design, UX/UI, Design Systems, Identidade Visual, Gamificação, Game Design, Design Ops, Mentoria.

IDIOMAS

Português: Nativo

Espanhol: Escrita profissional (campanhas e redes sociais)

Inglês: Em aprendizado

ISMAEL OLIVEIRA

HEAD DE DESIGN & DIRETOR DE ARTE

DESIGN PARA CRM E GROWTH · DESIGNER SÊNIOR · MOTION DESIGNER · UX/UI DESIGNER

- Direção de Arte
- Design para CRM e Lifecycle
- Growth Design
- Aquisição e Retenção
- Jornada do Cliente
- Criativos de Performance
- Testes A/B
- Landing Pages
- Motion Design
- UX/UI
- Design Ops

RESUMO PROFISSIONAL

Head de Design e Diretor de Arte com mais de 5 anos em design digital e comunicação, com foco em design para CRM e Growth: campanhas de alto volume, jornadas segmentadas, criativos de mídia paga e produção organizada em sistema. Lidera a criação do conceito à peça no ar: criativos para Meta Ads e Google Ads, landing pages, e-mail, push, pop-up, inbox e redes sociais, sempre acompanhando o resultado e refazendo o que não performa, com testes A/B entre versões. Foi promovido de designer a Head em 10 meses e passou a liderar em paralelo a operação criativa de duas marcas digitais, com times de até 12 pessoas e mais de 20 profissionais ao longo da trajetória. Combina visão estratégica com execução: produz junto com o time e construiu um sistema próprio de produção criativa (biblioteca de materiais com código único e gerador de peças a partir da copy) que encurtou as entregas de campanha. Em projetos próprios, assina identidades visuais e um jogo educativo publicado, do conceito ao código.

EXPERIÊNCIA

Lucky Gaming · Plataformas digitais
jan/2025 - out/2026

Head de Design & Diretor de Arte
nov/2025 - out/2026

- Liderança da operação criativa de duas marcas digitais em paralelo, à frente de até 8 designers e 4 editores de vídeo.
- CRM e lifecycle: jornadas segmentadas de ponta a ponta. Uma única campanha chegava a mais de 150 comunicações entre e-mail, push, inbox, pop-up e SMS, somando gatilho, oferta principal, upsell e downsell nas duas marcas.
- Sistema de produção criativa: idealizei, com apoio da equipe, uma biblioteca de mais de 3.000 materiais com código único e um gerador que lê a copy da campanha, escolhe fundo, personagem, logo e modelo e produz banner, popup e thumb em lote. Reduziu o tempo de entrega de campanhas de até uma semana para menos de um dia, com a produção dessas peças feita por 3 pessoas (eu e 2 designers).
- Criativos para mídia paga (Meta Ads e Google Ads) e canais próprios, com acompanhamento de performance: peças de baixo desempenho eram revistas e testadas em novas versões (teste A/B).
- Cerca de 12 campanhas por mês por marca, entre grandes lançamentos e ações relâmpago montadas em poucas horas para reagir a quedas de engajamento.
- Concepção visual de páginas e landing pages de campanha, para desktop e mobile, e direção de arte de mais de 100 campanhas temáticas, torneios e promoções, com fidelidade e gamificação como pilar de retenção.
- Produção de peças animadas e vídeos curtos em After Effects e Premiere Pro, além da direção dos editores.
- Liderança atuante na esteira de produção, com mentoria contínua da equipe.
- Contexto: marcas 4Play e Pagol, do setor de entretenimento e apostas, incluindo a operação internacional na Costa Rica, com a comunicação em espanhol.

Designer
jan/2025 - out/2025

- Criação de campanhas, promoções e peças para redes sociais, com motion e prazos curtos; promovido a Head de Design e Diretor de Arte em 10 meses.

Professor Gamer · Studio Games

2023 - 2024

- Aulas de jogos competitivos e softwares de edição (Photoshop, Illustrator, Premiere Pro e After Effects), tornando programas complexos acessíveis para iniciantes.
- Desenvolvimento de talentos e organização de campeonatos e eventos de e-sports.

Expert em Interação · Teleperformance

2022 - 2023 (Home Office)

- Customer Success em plataforma de streaming, com atendimento remoto focado em resolver problemas e manter a satisfação do cliente.
- Contato diário com as dúvidas e dores do usuário final, repertório que hoje apoia decisões de UX.

Designer Gráfico · Inst. Pablo Piccasso

2022 - 2023

- Criação de artes, banners, vídeos e publicações para redes sociais.
- Diagramação e edição de materiais de apoio: apostilas, e-books, panfletos e documentos de planejamento.

Editor de Conteúdo Web · Zigg Downloads

2014 - 2018

- Produção de tutoriais e resenhas de jogos e aplicativos, e coadministração do portal Zjogos, voltado ao público gamer.

PROJETOS PRÓPRIOS

Ponto de Ruptura · Jogo educativo publicado · Game design, UX, direção de arte e código

Jogo narrativo sobre a Segunda Guerra para a sala de aula, do conceito ao código. O jogador valida qual documento é autêntico em 15 decisões históricas, com 5 atos, 4 finais, 14 insígnias e alinhamento à BNCC. Acessibilidade com narração, comando por voz e legendas. pontoderuptura.pages.dev

Alûmya · Identidade visual e site · Branding e design system

Identidade completa de uma empresa de automação e tecnologia com IA: símbolo, logotipo em duas versões, ícone de app, paleta, regras de aplicação e site publicado. alumya.com.br

Automação de Design · Sistema de produção criativa · Design Ops

Biblioteca de mais de 3.000 materiais com código único e um gerador que lê a copy da campanha, identifica o tema e escolhe fundo, personagem, logo e modelo. Gera 6 tipos de peça (banner, popup, thumb, item de loja, ícone e banner de missão), em lote, e organiza a publicação em CDN. Reduziu entregas de campanha de até uma semana para menos de um dia.

Meu Financeiro · Produto pessoal · UX/UI e dados

Painel de organização financeira que reúne conta corrente, cartão e poupança em um só resumo: entradas, saídas, gastos por categoria, projeção do próximo mês e sugestões de economia.