

ANDERSON MARÇAL LEANDRO

DESIGNER GRÁFICO E UI DESIGNER

Portfólio: www.andersonmarcal.com.br

+55 (11) 9 9124 1353

contato@andersonmarcal.com.br

São Paulo, SP/Brasil

PERFIL

Designer gráfico com mais de 20 anos de experiência. Trabalhei em estúdios de design e em parceria com as maiores editoras do país, colaborando com redatores e jornalistas na criação de peças publicitárias, conteúdos educacionais e matérias jornalísticas. Tenho um olhar apurado para as características comportamentais que compõem o público-alvo de um projeto, fazendo uma relação entre os tipos de persona com os aspectos visuais e os elementos gráficos que compõem as ferramentas do design gráfico. Também possui um grande comprometimento com metas e prazos, por serem fatores determinantes no sucesso de todo projeto.

OBJETIVO

Meu objetivo profissional é integrar equipes focadas em comunicação e design estratégico, orientadas às seguintes áreas: Criação, Design Gráfico, Marketing e UI Design.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Editora Abril S.A. / Revista Veja

Abril de 2016 até Fevereiro de 2022

Infografista e ilustrador

Veja é a maior revista semanal brasileira, publicada pela Editora Abril, considerada também a segunda maior revista semanal do mundo. Dentro da editoria de arte era responsável pela criação periódica de cerca de 10 peças gráficas publicadas semanalmente nas matérias da revista, entre infográficos, ilustrações e montagens fotográficas.

Atômica Studio Design

Maio de 2003 até Fevereiro de 2016

Diretor de arte

Sócio-fundador e diretor de arte do estúdio, atuamos no mercado editorial, publicitário e educacional por mais de dez anos. Fui responsável por uma equipe formada por cerca de 10 pessoas, entre designers e programadores, especializados em projetos multimídia como websites, apresentações, interfaces interativas e objetos educacionais digitais.

Editora Abril S.A. / Abril Jovem

Janeiro de 2000 até Maio de 2001

Designer gráfico

Atuei como designer gráfico no núcleo Abril Jovem, tendo trabalhado em diversos títulos voltados ao mercado editorial juvenil, criando interfaces para o website Recreionline, a revista Digimon, o Almanaque Abril e o Guia do Estudante.

Casa Paulistana de Comunicação

Julho de 1998 até Julho de 1999

Web designer

Designer responsável por desenho de interfaces para websites, hotspots, apresentações e projetos multimídia.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Universidade Anhembi Morumbi
2021

Pós-graduação e Especialização em User Experience
Curso de Pós-Graduação (lato sensu) em User Experience, com o objetivo de capacitar profissionais em Experiência do Usuário, através do uso de pesquisas, ferramentas e elaboração de hipóteses para projetos digitais.

Universidade Anhembi Morumbi
2019 – 2021

Superior de Tecnologia em Design Gráfico
Curso superior de Tecnologia em Design Gráfico, que capacita o profissional para a criação e produção de linguagens e programação visual, tanto para o meio online quanto offline.

ETEC Carlos de Campos
1994 – 1997

Técnico em Desenho de Comunicação e Comunicação Visual
Técnico em Desenho de Comunicação, onde o profissional desenvolve e emprega elementos criativos e estéticos de comunicação visual gráfica. Cria ilustrações, desenvolve elementos de identidade visual, faz a concepção visual de sinalizações e desenvolve interfaces digitais.

CURSOS COMPLEMENTARES

Design de Experiência do Usuário (UX Design)	Programa UX Unicórnio	<i>Em andamento</i>
Workshop de Design Thinking	Academy UFSC	2021
Identidade e posicionamento de marcas	Laureate Digital	2020
Adobe After Effects	DRC Treinamentos	2015

RECONHECIMENTOS E PRÊMIOS

- **36° Prêmio Abril de Jornalismo**
Categoria: Esporte/Matéria completa
Vencedor do prêmio por criação de ilustração, utilizada como destaque na matéria publicada na revista Placar.
Concedido por Grupo Abril – Março de 2011
- **33° Prêmio Abril de Jornalismo**
Categoria: Abertura de matéria
Indicado para o prêmio por criação de ilustração, utilizada como destaque em abertura de matéria publicada na revista Placar.
Concedido por Grupo Abril – Março de 2008
- **32° Prêmio Abril de Jornalismo**
Categoria: Esporte/Matéria completa
Vencedor do prêmio por criação de ilustração, utilizada como destaque na matéria publicada na revista Placar.
Concedido por Grupo Abril – Março de 2007

- **32º Prêmio Abril de Jornalismo**
Categoria: Abertura de matéria

Vencedor do prêmio por criação de ilustração, utilizada como destaque em abertura de matéria publicada na revista Placar.

Concedido por Grupo Abril – Março de 2007

IDIOMAS

Inglês – Intermediário

COMPETÊNCIAS

Hard Skills

- Pacote Microsoft Office: Word, Excel e PowerPoint
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign
- Adobe After Effects
- Blender 3D
- Modelagem em 3D
- Desenho de Infográficos

Soft Skills

- Criatividade
- Proatividade
- Concentração
- Trabalho em equipe
- Comprometimento
- Comunicação eficiente
- Gerenciamento do tempo
- Capacidade de planejamento