

GUSTAVO ALENCAR

Olá, meu nome é Gustavo, tenho 31 anos e sou designer. Atuo no desenvolvimento de projetos nas áreas de tecnologia, marketing, educação e terceiro setor. Sou multidisciplinar, criativo e sempre direciono meu trabalho com base em dados, buscando ser o mais assertivo possível na criação e execução. Atualmente, atendo marcas como UNICEF e Ecostage, mas possuo em meu currículo experiência em diversos setores.

Formação Acadêmica

Desenho Industrial

Universidade São Judas

Graduação, 2014-2018 (incompleto)

Comunicação Visual

Etec Albert Einstein

Técnico 2011-2012

User Experience Design

TERA

Curso de aprimoramento, 2021

Gestão de Economia Criativa

Loughborough University

Intercâmbio, 2016

Contato

(11) 98177-9338

gufelipealencar@gmail.com

@alencargu

gustavoalencar.com.br

Localização

Parada Inglesa

São Paulo - SP

Disponível para Viagens

Habilidades

Direção de Arte

UX/UI

Projeto Digital

Identidade Visual

Elaboração de projetos

Design Digital

Softwares

Pacote Adobe

Figma

Wordpress

Inteligências Artificiais

Idiomas

Português nativo

Inglês básico

Espanhol básico

Experiência Profissional

Coordenador de Projetos

Gustavo Alencar Design - 2023 - Atualmente

Atualmente presto serviço de maneira autônoma, decidi tomar esse caminho após anos trabalhando para terceiros. Como designer e comunicador atendo principalmente empresas do terceiro setor, como o selo Unicef, a Ecostage e a Rede MapBiomias. Em 2024 coordenei a comunicação da pré-campanha a vereador por São Paulo do Pedro Markun, junto da Lex, a primeira inteligência artificial legislativa do Brasil. Minha função foi gerir o time de comunicação e dar diretrizes de criação para peças em mídias sociais, sites, eventos e materiais impressos, além de desenhar estratégias para garantir maior alcance do candidato nas redes.

Designer Pleno

Vittude 2021 - 2023

Designer responsável pela criação de materiais ricos on e off line com foco em Ebooks e Landing pages das contas de clientes corporativos como Grupo Boticário, SAP, Banco do Brasil entre outras. Além do trabalho de comunicação B2C para clientes da plataforma de psicologia da Vittude. Desenho de estratégias para geração de leads e eventos.

Assessoria de Comunicação

Câmara Municipal de São Paulo 2019 - 2020

Trabalhei com comunicação e tecnologia dentro do Gabinete do Vereador Mario Covas, faço criação e planejamento para mídias sociais, identidade visual, criação web, de filtros para Instagram até diagramação de revistas para prestação de contas do mandato.

Também fui o designer responsável pelo trabalho de arte da campanha política das eleições municipais de 2020.

Links

[Entrevista para Folha sobre o Fast Food da Política](#)

[Labhacker da Câmara - Conversa com o Ônibus Hacker](#)

[Fast Food da Política - Finalista do Prêmio Empreendedor de Futuro 2018](#)

[Matéria Sobre o Hackathon InovaZL, da qual fui palestrante e mentor](#)

Experiência Profissional

Diretor Maker

LabHacker 2014 - 2018

Iniciei no laboratório focado na criação e design de projetos, mas ampliei minha atuação para pré-produção, mobilização e ativação de iniciativas ligadas ao movimento maker/hacker e política. Desenvolvi jogos como o "Fast Food da Política", premiado pelo Banco do Brasil como tecnologia social, e o "Jogo da Saúde", que debate o SUS no nível municipal. Apliquei a metodologia lúdica Cryptokids para ensinar criptografia a crianças e participei do projeto itinerante Ônibus Hacker. Além disso, produzi e mentorei hackathons, palestrei sobre o movimento hacker/maker e atuei em eventos tecnológicos promovidos pela Prefeitura de São Paulo.

Artista Social

Instituto Unibanco 2019 - 2020

Atuei como artista social no programa Jovem de Futuro, incentivando práticas inovadoras e acolhendo os jovens da rede pública do CE, ES, GO, PI, PA e RN. Contribuí para a criação de comunidades de prática na plataforma Knowledge Forum e fui tutor do curso "Gestão na Crise" para gestores do CE, com cerca de 50 participantes ativos interagindo pelo Moodle. Durante o processo, recebi mentoria dos Institutos Singularidades e Unibanco.

Designer Pleno

NA5 2018 - 2019

A NA5 é um Hub de Crescimento para Grandes Marcas, atuando com técnicas de marketing digital e inbound marketing. Minha função foi organizar e dar identidade as peças digitais das contas, criar peças para redes sociais, blogs, fazer layouts para sites e sistemas e também sistematizar processos de criação para clientes como a Suhai seguros e Art des Caves.

Idealizador

Fábrica Livre 2016 - 2018

A Fábrica Livre foi uma plataforma de compartilhamento de planos de corte e guias de montagem de móveis de papelão com licença Creative Commons, permitindo o uso livre e, em alguns casos, comercial. Além de possibilitar a compra e venda de projetos autônomos, oferecia oficinas práticas, conduzidas pelo designer Gustavo Alencar, nos FabLabs da Prefeitura de São Paulo. O projeto foi financiado pelo programa VAITEC da Adesampa e participou de um intercâmbio de aceleração na Inglaterra na Loughborough University, promovido pelo British Council.

Designer

Murano Design 2012 - 2014

Criação de layouts para games didáticos utilizados em livros digitais, layouts para web sites, criação de logotipos, infográficos e participação direta na idealização de projetos da empresa. A Murano Design tem como seu principal cliente a Editora Saraiva

Prêmios

Intercâmbio British Council / Vaitec

Dezembro de 2016

O projeto do qual fui idealizador (Fábrica Livre) foi selecionado entre 240 projetos do edital VAITEC da prefeitura de SP para um Intercâmbio de aprofundamento e conhecimento do mercado de economia criativa no Reino Unido, junto a Universidade de Loughborough, a incubadora The Studio e o British Council, intermediado pela Prefeitura de São Paulo e a Adesampa.

Concurso de projetos da Fundação Arymax

Novembro de 2016

O concurso de projetos sociais acontece anualmente e apoia jovens entre 20 e 35 anos a tirar suas ideias do papel.

São selecionados projetos que visam impacto social direto em uma comunidade, em áreas como por exemplo: educação, cultura, meio ambiente, transportes, etc.

A última edição contou com mais de 50 inscritos e premiou as iniciativas com "investimento semente" de R\$ 10 mil e mentoria durante seis meses do Impact Hub. A Fábrica Livre foi ganhadora do concurso em 2016

1º Lugar Hackathon Cafeína - Universidade São Judas

Dezembro de 2017

O desafio Cafeína foi um Hackathon de 48 horas onde alunos da Universidade São Judas propunham uma solução inovadora para o Campus da Mooca em duas áreas, Comunicação e Tecnologia. O projeto do qual fiz parte, foi vencedor propondo um aplicativo que unia todo o campus para que diferentes alunos de diferentes áreas pudessem trocar experiências de projetos. Campus Maker como ficou conhecido o projeto, focava na solução de problemas através da colaboração de saberes gerados dentro da universidade, quebrando os muros invisíveis que a separação das áreas de conhecimento impõe sobre os aprendizados. A premiação foi parte em dinheiro (7 mil reais) e parte em uma mentoria de desenvolvimento dentro da universidade.

2º Lugar Hackathon das Eleições Sprinklr

Setembro de 2016

A Sprinklr realizou o seu primeiro Hackathon com o tema Eleições 2016. Pensando nas eleições no Brasil e de como as informações podem influenciar e até mudar o comportamento das pessoas, a Sprinklr desafiou desenvolvedores e pessoas engajadas no meio político a criarem uma solução que incentivasse e ajudasse cidadãos a serem eleitores mais engajados e responsáveis, usando dados e interações da internet e redes sociais.

Nome do projeto: Quem vota – Produções políticas subversivas

Descrição: Página que simula a votação de projetos na câmara de vereadores de São Paulo e contribui para informar sobre o que está em pauta, detalhes das PLs e o que os vereadores já votaram ou ainda está parado. Você pode votar nas PLs que já passaram pela câmara e ao final a página te mostra qual com quais vereadores você vota mais parecido.