Andreo Muawad

SENIOR BRAND & VISUAL DESIGNER

600 151 543 · andreomuawad@gmail.com · Lokalizacja: Wrocław



Portfolio i case studies: muawaddesign.pl

• PROFIL ZAWODOWY

Senior Brand & Visual Designer z 15-letnim doświadczeniem w projektowaniu i rozwijaniu marek, komunikacji wizualnej oraz produktów cyfrowych. Łączę myślenie strategiczne z praktyką projektową – od researchu i koncepcji kreatywnej po kierunek wizualny i jego wdrożenie.

Pracuję z markami technologicznymi i produktami B2B oraz B2C. Tworzę identyfikacje, systemy wizualne, kampanie, opakowania i rozwiązania digital. Samodzielnie prowadzę projekty oraz współpracuję z marketingiem, zespołami produktowymi i R&D. Dbam o konsekwentny język marki, jakość realizacji i dopasowanie komunikacji do odbiorców.

• DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

Vulcan | Senior Graphic Designer | UX/UI Designer

2025 - 2026

• **Komunikacja marek:** Projektowanie komunikacji wizualnej dla trzech marek i ośmiu segmentów klientów, z uwzględnieniem specyfiki poszczególnych grup odbiorców.

• **Koncepcje kreatywne i kampanie:** Opracowywanie kierunków wizualnych, Key Visuali i materiałów kampanii. Przygotowywanie kreacji do mediów społecznościowych, Meta Ads oraz wydarzeń branżowych.

• **Systemy wizualne:** Rozwijanie zasad projektowych i dbanie o spójność komunikacji marek w różnych kanałach.

• **Web design i UX**: Udział w pracach nad nową stroną EduVulcan oraz weryfikacja projektów pod kątem spójności wizualnej i użyteczności.

• **Komunikacja produktu**: Przygotowywanie materiałów wyjaśniających nowe funkcje i zmiany w aplikacji EduVulcan.

• **Współpraca projektowa:** Uzgadnianie rozwiązań z zespołami marketingowymi i produktowymi oraz dbanie o jakość realizacji.

HumanIT | UX/UI Designer

2023 - 2025

• **Proces projektowy**: Udział w discovery i analizie potrzeb użytkowników oraz projektowanie doświadczeń aplikacji i serwisów internetowych – od struktury informacji po interfejs.

• **Architektura informacji i nawigacja:** Opracowywanie user flow oraz przeprojektowanie nawigacji aplikacji Efectivo w celu ułatwienia dostępu do benefitów i funkcjonalności.

• **Onboarding i rozwój funkcji:** Projektowanie procesu wprowadzającego użytkowników do aplikacji oraz rozwiązań prezentujących karty rabatowe i oferty partnerów.

• **Prezentacja ofert:** Projektowanie zmian w sposobie sortowania produktów i ofert, ukierunkowanych na lepsze dopasowanie treści do preferencji użytkownika.

• **Prototypowanie i walidacja:** Tworzenie makiet i interaktywnych prototypów, przygotowywanie oraz prowadzenie testów użyteczności. Audyty UX i rekomendowanie usprawnień.

• **Design System i rebranding:** Udział w rozwijaniu komponentów i zasad projektowych oraz w rebrandingu produktu Efectivo.

• **Współpraca produktowa i wdrożeniowa:** Uzgadnianie decyzji z Product Ownerem oraz współpraca z programistami podczas wdrażania i weryfikacji rozwiązań.

Gekko Photonics | Senior Graphic Designer | Brand Designer
2019 - 2023

• **Identyfikacja wizualna:** Tworzenie i rozwój systemu wizualnego marki technologicznej: koncepcji kreatywnej, kierunku wizualnego, logo, Key Visuali oraz brandbooka.

• **Komunikacja wielokanałowa:** Adaptacja identyfikacji do różnych kanałów; kreacje na LinkedIn oraz materiały na targi i wydarzenia branżowe.

• **Materiały produktowe i sprzedażowe:** Projektowanie prezentacji i materiałów pomagających wyjaśniać działanie oraz wartość zaawansowanych produktów.

• **GUI i współpraca z R&D:** Projektowanie interfejsów urządzeń pomiarowych Spectrally, z uwzględnieniem funkcjonalności produktów i wymagań technologicznych.

• **Potrzeby klientów:** Udział w warsztatach z klientami i projektowaniu rozwiązań odpowiadających ich potrzebom.

• **Analityka digital:** Analiza wyników działań cyfrowych z wykorzystaniem Google Analytics 4.

mPTech | Senior Graphic & Web Designer | Brand Designer
2010 - 2019

• **Rozwój marek HAMMER i myPhone:** Projektowanie identyfikacji wizualnych, koncepcji kreatywnych, Key Visuali oraz systemów komunikacji produktów B2B i B2C.

• **Kampanie i wsparcie sprzedaży:** Przygotowywanie materiałów reklamowych, promocyjnych i sprzedażowych do kanałów digital i tradycyjnych, także na potrzeby obecności produktów w sieciach handlowych.

• **Opakowania i komunikacja produktowa:** Projektowanie opakowań oraz materiałów prezentujących funkcje i charakter produktów technologicznych.

• **Web design i e-commerce:** Projektowanie stron internetowych, serwisów produktowych oraz sklepów internetowych.

• **Rozwój produktów:** Udział w pracach od koncepcji wizualnej po materiały do produkcji; projektowanie wybranych produktów, w tym HAMMER Explorer i HAMMER Watch.

• **Koordynacja i jakość:** Przydzielanie zadań i weryfikacja pracy zespołu projektowego; kontrola spójności wizualnej, jakości oraz terminowości realizacji.

• **Współpraca międzydziałowa:** Uzgadnianie rozwiązań z marketingiem, sprzedażą, produkcją i R&D.

Hasco-Lek | Graphic Designer | Packaging Designer
2007 - 2009

• **Opakowania i etykiety:** Projektowanie materiałów produktowych dla marek farmaceutycznych, m.in. Penigra, Rhin-Bac i Ibum.

• **Komunikacja promocyjna:** Opracowywanie Key Visuali oraz materiałów reklamowych i sprzedażowych we współpracy z marketingiem i zespołami produktowymi.

• **Przygotowanie do produkcji:** Przygotowywanie plików do druku oraz nadzór nad zgodnością materiałów z wymaganiami produkcyjnymi.

• **Spójność wizualna:** Dbanie o konsekwentne stosowanie identyfikacji marek na opakowaniach i w materiałach komunikacyjnych.

CD Projekt | Ilustrator - staż
2005 - 2006

• **Ilustracja prasowa:** Tworzenie ilustracji i grafik wykorzystywanych na stronach magazynu o grach.

• **Grafika okładkowa:** Przygotowywanie elementów wizualnych na okładki pisma.

• **Współpraca po stażu:** Realizacja pierwszego zlecenia od CD Projekt – projektu interfejsu serwisu internetowego.

• DZIAŁALNOŚĆ DYDAKTYCZNA

Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu | Wykładowca UX
2023

• Prowadzenie zajęć związanych z projektowaniem doświadczeń użytkownika i dzielenie się wiedzą wynikającą z praktyki projektowej.

• KLUCZOWE KOMPETENCJE

Brand Strategy & Identity: Rozwój marek, identyfikacje wizualne, brandbooki i systemy komunikacji.

Art Direction & Creative Concepts: Koncepcje kreatywne, kierunki wizualne, Key Visuale i prezentowanie projektów.

Visual & Digital Design: Kampanie, komunikacja wizualna, strony internetowe, e-commerce i materiały digital.

Packaging & Product Communication: Opakowania, materiały produktowe i komunikacja marek technologicznych.

Product Design & UX/UI: Interfejsy, user flow, prototypy, rozwój produktów cyfrowych i systemów projektowych.

Project Coordination: Ustalanie priorytetów, podział zadań, weryfikacja realizacji oraz kontrola jakości.

AI-Assisted Design: Research, moodboardy, rozwijanie koncepcji, tworzenie materiałów wizualnych, obróbka obrazów i animacji.

• NARZĘDZIA

Grafika i branding: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Creative Cloud.
Digital: Figma, Google Analytics 4, Microsoft Clarity, HTML/CSS, WordPress.
Motion i wideo: Adobe After Effects, Premiere Pro.
AI: ChatGPT, Midjourney, Adobe Firefly, Runway, Kling AI, Nano Banana, Grok.

• WYKSZTAŁCENIE I CERTYFIKATY

Uniwersytet SWPS – UX Design / Product Design, studia podyplomowe.

Uniwersytet Wrocławski – Komunikacja wizerunkowa, studia podyplomowe.

Uniwersytet Wrocławski – historia sztuki i historia, magister.

Liceum Plastyczne we Wrocławiu – dyplom z komunikacji wizualnej.

Politechnika Wrocławska – certyfikat AIDEAS: AI Development and Implementation for Enhanced Sectoral Applications.

• JĘZYKI I DODATKOWA PRAKTYKA

Języki: polski – ojczysty; angielski – B2.

Murale i identyfikacja w przestrzeni: projektowanie i realizacja murali, także jako elementu identyfikacji wizualnej firm.