Dewi Intan Brahmanti

Product, Project e UI/UX Lead | Design, delivery e leadership di team

Jakarta, Indonesia linkedin.com/in/intanbrahmanti | intanb.page (more of my work and case studies)

SINTESI

- Lead di prodotto, progetti e UI/UX con più di 10 anni di esperienza in design, brand e delivery: dall'art direction e dal design di app in un'azienda edutech fino al lancio di prodotti fintech, dal primo flusso al rilascio.
- Assunta come Lead UI/UX Designer a Tokenomy, poi come Jr. Product Manager ho progettato e lanciato **il primo prodotto di prestiti crypto in Indonesia**, e anche NFT Loan (il primo prestito crypto garantito da NFT in Indonesia) e DCA. Poi ho guidato gli altri prodotti di Tokenomy e ho partecipato alle iniziative di trading e investimento di CAMP.
- Come Art Director a Zenius Education ho progettato UI/UX e percorsi utente delle app, creato il linguaggio visivo e il brand bible e guidato 6 persone.
- Allineo stakeholder, utenti, business e engineering su cosa rilasciare e quando, e porto il design dal percorso utente e dal prototipo, passando per scenari di test e feedback, fino al rilascio.
- Ho aumentato fino al 305% il tasso di conversione di un progetto parallelo in due mesi, con modifiche a struttura del funnel, messaggi ed esperienza utente.
- Ho guidato un team agile multiculturale di circa 25 persone, con framework, SLA, SOP e documentazione per consegne e onboarding più facili.
- Uso Figma con Claude per creare, presentare e valutare UI/UX, scrivere test case e costruire prototipi. Ho costruito questo sito con Claude.

COMPETENZE_

Prodotto e delivery

Prodotto: definizione dell'ambito delle idee, design delle funzioni, test fino al rilascio
Metodologie: Waterfall, Agile, Scrum
Strumenti: Jira, Linear, Trello e simili
Pratiche: framework, SLA, SOP, scenari di test, documentazione

Design e UI/UX

Strumenti: Figma (con Claude per la revisione)
Design: design UI e UX, percorsi utente, prototipi, design di app mobile e piattaforme web, linguaggio visivo e linee guida del brand, design grafico, art direction

Basi tecniche

Strumenti: Git, riga di comando (base, con Claude Code)

Conoscenze tecniche di base: bastano per lavorare con gli ingegneri e spiegare le integrazioni ai clienti. Non sono una ingegnera.

Analisi e ricerca

Strumenti: Google Analytics, Metabase, Mixpanel, SEMrush

Leggo i dati di prodotto e di marketing per le decisioni e i report. Ho usato Mixpanel e SEMrush in passato, ma non sono aggiornata.

L'AI come strumento

Strumenti: Claude, Claude Code, NotebookLM, Gemini
Competenze: prompt engineering, brief
Casi d'uso: controllo UI/UX, test case, prototipi, report

Decido io, l'AI fa il lavoro pesante. rerac e questo sito nascono da un mio brief. Non sono una AI engineer.

Produttività e web

Strumenti: Google Workspace (Docs, Sheets, Slides, Drive), Google Business Profile
Competenze: SEO

Gestisco documenti, report e la presenza web di una piccola attività con gli strumenti di Google.

Competenze trasversali

- Gestione del team
- Comunicazione professionale
- Report e presentazioni
- Ricerca e analisi
- Allineamento degli stakeholder
- Collaborazione tra culture diverse
- Spiegare temi tecnici ai clienti
- Decidere quando le cose non sono sicure

LAVORI DI DESIGN_

Tokenomy Loan e Swap

Tokenomy | dal 2021 al 2023 | Design e responsabilità di prodotto

Problema: gli utenti volevano ottenere un prestito garantito dalle crypto che già avevano, senza doverne comprare altre.

Decisione: al lancio, Loan accettava come garanzia solo BTC, ETH, IDRX e USDT, un limite fissato da Business e Ops per proteggere la liquidità dell'azienda. Ho progettato Swap per supportare Loan entro quel limite.

Risultato: entrambi sono stati lanciati e hanno funzionato bene, realizzati dall'Engineering. Loan è stato il primo prodotto di prestiti crypto in Indonesia. I dati di utilizzo erano riservati.

Sistema di brand KineMedika

KineMedika | dal 2026 a oggi | Brand, strategia e operations

Ambito: ho progettato il sistema di brand della clinica e l'ho messo in opera, dal logo e dalla palette colori fino ai punti di contatto fisici.

Esteso a: programmi di campagna e produzione di contenuti.

App e brand di Zenius

Zenius Education | dal 2013 al 2019 | Art Director

Ambito: UI/UX e percorsi utente per le app e altri prodotti digitali, più il linguaggio visivo del brand e il brand bible.

Decisione: ho mantenuto un solo linguaggio visivo tra comunicazione del brand, materiali, social media e schermate di prodotto, puntando su coerenza visiva ed esperienza utente.

Team: ho guidato un team di 6 persone.

STUDI E LINGUE_

Studi

Universitas Brawijaya
Facoltà di Scienze dell'Amministrazione
Business Administration (amministrazione aziendale), indirizzo Marketing Management
Anno 2006 · non completato

Lingue

Indonesiano: madrelingua
Inglese: C1
Italiano: A2
Spagnolo: A1

STORIA_

KineMedika, Jakarta
2026 – oggi

Brand, strategia e operazioni

Metodologia: Waterfall

Stakeholder in una piccola clinica di fisioterapia per infortuni sportivi, e molto operativa nella parte non clinica:

- Progettazione e lancio del sistema di brand, dal logo e dalla palette di colori ai materiali fisici
- Programmi di campagne e produzione di contenuti
- Profilo Google Business, impostazione di Google Workspace e SEO
- Politica di assunzione, processi di selezione e colloqui con i candidati
- Operazioni di ogni giorno, monitoraggio e controllo delle finanze, partnership e sponsorizzazioni

CAMP Investments, Singapore
2023 – oggi

Project Manager

Metodologia: Agile e Scrum

Assunta come project manager. Project manager in diverse iniziative di prodotti finanziari e asset digitali:

- **Onchainfolio:** il ramo di servizi di CAMP, una piattaforma per controllare e gestire asset crypto
- **DCA Simulator:** uno strumento per simulare strategie di Dollar Cost Averaging
- **CSA (Crypto-based Koperasi Aset):** gestione di asset basata sulla comunità
- **DCI AutoRollover:** un sistema che automatizza una strategia di investimento
- **Su tutti i prodotti:** ho supervisionato il design UI/UX, ho eseguito e supervisionato scenari di test e test, ho raccolto i feedback e ho controllato il rispetto delle regole

Tutte le iniziative sono state sviluppate con attenzione alla struttura del sistema, alla gestione del rischio e all'esperienza utente.

NFI, Jakarta
2023

Project Manager, per poco tempo

Metodologia: Waterfall

- Ho partecipato al lancio di Lexus Reach Telematics: progettazione della funzione, implementazione, test dal vivo e coordinamento tra team in Asia
- Ho allineato i requisiti tecnici con gli utenti nel settore auto e dati
- Ho fatto demo di prodotto ai clienti e ho rappresentato il fornitore nei test con gli utenti di Lexus Reach Telematics
- Sono entrata a metà di un progetto di e-bidding per un grande marchio automobilistico.

Tokenomy, Jakarta
2021 – 2023

Lead UI/UX, Jr Product Manager, Project Manager

Metodologia: Agile e Scrum

Assunta come Lead UI/UX Designer, promossa Jr. Product Manager dopo 3 mesi, poi passata a Project Manager.

- **Lead UI/UX Designer:** ho ridisegnato il prodotto Fixed Deposit
- **Jr. Product Manager:** ho progettato e lanciato **Tokenomy Loan** (il primo prodotto di prestiti crypto in Indonesia), **NFT Loan** (prestiti crypto con NFT come garanzia, i primi del genere in Indonesia) e **DCA** (un prodotto di dollar cost averaging)
- **Decisione di design:** Loan accettava come garanzia solo BTC, ETH, IDRX e USDT, un limite fissato da Business e Ops per proteggere la liquidità dell'azienda, quindi ho progettato **Swap** (un prodotto di scambio crypto) per supportare Loan entro quel limite. L'Engineering ha realizzato entrambi
- **Jr. Product Manager:** ho supervisionato lo sviluppo dell'app Tokenomy (Android e iOS) con il team di prodotto
- **Project Manager:** ho guidato e partecipato agli altri prodotti, tra cui **Tokenomy Exchange** (una piattaforma di scambio crypto pensata per essere semplice e orientata al profitto) e **DCI** (un prodotto di dual currency investment)
- Ho guidato un team agile multiculturale di circa 25 persone. Rilasci di funzioni, correzioni di bug e miglioramenti del sistema, sulla piattaforma web e sull'app mobile, andavano avanti ogni giorno

Coffeeneers, Regno Unito
2020

Brand Strategist

Metodologia: Waterfall

- Ho fatto il lancio del brand di Coffeeneers, una comunità indipendente del caffè, durante la pandemia di COVID-19. La sua portata è arrivata a Cardiff, Bristol e Oxford
- Ho lavorato da remoto da Jakarta con un team multiculturale nel Regno Unito, in Polonia e a Singapore, con molta incertezza operativa

Zenius Education, Jakarta
2013 – 2019

Graphic Designer & Art Director

- Ho progettato la UI/UX e i percorsi utente per le app e altri prodotti digitali
- Ho creato il linguaggio visivo del brand e il brand bible e ho mantenuto coerenti dal punto di vista visivo comunicazione del brand, materiali, design grafico e identità sui social media
- Ho guidato un team di 6 persone come Art Director

Kelascinta.com, Jakarta · progetto parallelo
2020

Digital Strategy Consultant

- Progetto parallelo: ho aiutato a migliorare la strategia di marketing digitale. Il tasso di conversione è salito fino al 305% in due mesi, con miglioramenti a funnel, messaggi ed esperienza utente