



Eduardo **Ariel**

Perfil resumido

Gestor, líder, designer, pesquisador, professor e ilustrador com mais de 29 anos de experiência em Design, Experiência do Usuário (UX), Interação Humano-Computador (IHC), Design de Serviços, Acessibilidade, Ergonomia, Usabilidade e Inovação. Doutor e mestre em Design pela PUC-Rio, realizou estágios pós-doutorais em Ciência da Informação no IBICT/MCTI e em Design na ESDI/UERJ. Sua trajetória integra ensino, pesquisa, extensão, gestão universitária e liderança de projetos de inovação em instituições como CESAR School, ESPM, PUC-Rio, Senac-Rio, Instituto Nacional de Tecnologia (INT), Globo, ACT Digital, Instituto Refazer e UniverCidade.

Como coordenador do Mestrado Profissional em Design da CESAR School, liderou ações de gestão acadêmica, avaliação pela CAPES, internacionalização, revisão curricular e fortalecimento das linhas de pesquisa. Também desenvolveu investigações na interface entre Design, UX e Cibersegurança, com foco nas dimensões cognitivas, comportamentais e éticas da experiência do usuário em ambientes digitais.

Na ESPM, liderou iniciativas estratégicas de inovação acadêmica, incluindo a criação do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa, do Observatório de Design e Experiência Digital, do cRio Think Tank e da coleção editorial *Contextos & Pesquisas*. Também estruturou laboratórios de pesquisa e coordenou projetos institucionais em parceria com a Fiocruz. No Senac-Rio, implantou o Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico e coordenou programas de graduação, pós-graduação e extensão.

No mercado, atuou como UX Researcher e UX Designer na Globo e na ACT Digital, como pesquisador em acessibilidade e usabilidade no Instituto Nacional de Tecnologia e como designer de serviços no Instituto Refazer. Também liderou projetos de transformação digital para organizações públicas e privadas. Entre 2000 e 2002, coordenou a equipe de Design responsável pela implementação da primeira geração de portais de governo eletrônico do Estado do Rio de Janeiro, contribuindo para a adoção de práticas de arquitetura da informação, acessibilidade e design centrado no usuário no setor público.

Foi vice-presidente do Fórum de Coordenadores de Programas de Pós-Graduação em Design (Fórum PPGDesign) e presidente do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design — P&D Design 2026. Atua ainda como revisor de periódicos científicos e foi avaliador do Prêmio Jabuti na categoria Economia Criativa. É membro da Interaction Design Foundation (IxDF) e da Service Design Network (SDN).

Sua atuação acadêmica e profissional concentra-se em UX Design, UX Research, Interação Humano-Computador, Design de Serviços, Acessibilidade Digital, Ergonomia, Arquitetura da Informação, Inteligência Artificial aplicada ao Design, Design para Cibersegurança, Design Estratégico e Inovação no Ensino Superior. Possui ampla experiência docente em cursos de graduação, especialização, mestrado e doutorado, com ênfase na integração entre ensino, pesquisa, extensão e inovação para o desenvolvimento de soluções centradas nas pessoas.

Ficha pessoal

Titulação	Pós-doutorado(s) em Design e em Ciência da Informação; Doutor e Mestre em Design
Nome completo	Eduardo Ariel de Souza Teixeira
Endereço de e-mail	earielteixeira@me.com
Telefone	+5521991580385
Página do LinkedIn	https://www.linkedin.com/in/earielteixeira/
Site oficial	https://www.eariel.net
Linha do tempo	https://www.eariel.net/files/ugd/f020d8_9b050571b2f441489a50124c86aef267.pdf
Currículo Lattes	http://lattes.cnpq.br/9190622937276461
ORCID ID	https://orcid.org/0000-0002-3778-9768
Behance	https://www.behance.net/eduardosouzat1
Design Interaction Foundation	Nº da credencial 78775
Service Design Network	Desde 2022
Endereço(s)	PE: Rua Real da Torre 818, apartamento 102. Madalena. 50.710-100 RJ: Rua Voluntários da Pátria 127, apartamento 218. Botafogo. 22.270-000

Formação

Titulação	IES	Área do conhecimento e nome do curso	Data (início e término)
Pós-doutorado	ESDI/ UERJ	Design (tema – Design de Serviços)	12/2023 – 12/2024
Pós-doutorado	IBICT / MCT	Ciência da Informação	02/2012 – 03/2013
Doutorado	PUC-Rio	Design (linha de pesquisa Interação Humano-Computador)	02/2005 – 03/2008
Mestre	PUC-Rio	Design (linha de pesquisa Interação Humano-Computador)	02/2002 – 12/2004
Pós-graduação	UX Design and Beyond	UX Design, UX Research, Design System e Design de Serviços	06/2026 – Cursando
Pós-graduação	UniCarioca	Design de Interface	02/2000 – 03/2001
Graduação	ESPM	Comunicação Social com ênfase em Marketing	03/1996 – 12/1999
Licenciatura	Centro Universitário ETEP	Artes Visuais	06/2022 – 02/2023
Extensão	PUC-Rio	Gestão ágil de projetos: utilizando novos métodos e motivando pessoas	05/2021 – 05/2021
Livre	Yale University	Managing Emotions in Times of Uncertainty & Stress	07/2026 – 07/2026

Livre	MIT	Desenhando soluções de alto impacto com MITdesignX	05/2024 – 05/2024
Livre	Chicago University	Storytelling com dados estratégicos	06/2024 – 06/2024
Livre	FGV	Neurociência e Comportamento do Consumidor	04/2024 – 08/2024
Livre	Instituto Ininet	Certificado treinamento CBL PBL	08/2024 – 08/2024
Livre	Udemy	Service Design, Designer Gráfico (Photoshop, Illustrator e InDesign), Adobe Premiere, Adobe After Effects, Figma, OKR (Objectives and Key Results), Scrum, Kanban e liderança de alta performance	03/2022 – 08/2022
Livre	SENAC DN	Ouvidoria, segurança da informação, compliance, fase preparatória de compras, gestão e fiscalização de contratos, sustentabilidade corporativa, lei geral de proteção de dados, gestão de conflitos, gestão do tempo, inteligência emocional, liderança 4.0, comunicação não violenta, cultura para inovação, complexidade e soluções de problemas	09/2021 – 11/2021
Livre	Alura	UX Research – Pesquisa Etnográfica	04/2021 – 04/2021

Liderança

Organização	Função	Data (início e término)
Fórum PPGDesign	Vice-presidente do Fórum PPGDesign	06/2025 – 04/2026
CISSA	Líder da linha de pesquisa de ALEC com fomento da Embrapii	10/2025 – 04/2026
P&D Design	Presidente do Congresso P&D Design 2026	02/2025 – 04/2026
Globo	Líder do DayTest	10/2022 – 09/2023
ESPM	Diretor Acadêmico, Coordenador do Mestrado Profissional e de Cursos de Graduação	06/2019 – 02/2021
PUC-RIO	Coordenador da Pós-graduação	10/2008 – 12/2014
SENAC-RJ	Coordenador acadêmico da Faculdade	04/2004 – 05/2011
Governo RJ	Designer lead.	06/1999 – 09/2006

Experiência profissional

Organização	Realização	Data (início e término)
Instituto Infnet	Criei e ministrei a disciplina eletiva de Design e Estratégia de Serviços para todos os cursos de graduação. Leciono nos cursos de Graduação Virtual em Design (Gráfico, Animação, Digital e Jogos) nas disciplinas História Arte, Design e Cultura e Comunicação Visual.	09/2022 – Atual
Unicarioca	Tutor dos projetos de UI e de UX Design na Graduação de Design Digital (UX). Nelas abordamos design centrado no usuário, personas, cenários, design de telas, emocional design, arquitetura de informação, vocabulário visual do Garrett, moodboards, style guide, testes de usabilidade em protótipos, wireframes e desenho do produto no Figma.	02/2024 – Atual
IED	Professor da disciplina de Design de Serviços na Pós de Design de Interiores.	11/2023 – Atual
Cesar School	Construção do relatório da última quadrienal do Mestrado Profissional em Design (MPD), onde ele subi da nota 3 para 4. Líder do congresso P&D 2026. Desenho da linha empreendedora para o MPD.	01/2025 – 04/2026
CISSA	Redação do projeto de pesquisa de ALEC com fomento da Embrapii. Modelagem da equipe de pesquisa de Design. Gestão de stakeholders. Líder da linha de pesquisa.	11/2025 – 04/2026
ACT Digital	Avaliação e design das interações dos usuários (externos e internos) do Cartola.	07/2024 – 01/2025
Instituto Refazer	Redesenho da organização, usando Design de Serviços. Prêmio melhores ONG 2024. URL: https://www.refazer.org.br/noticias/melhores-ons-2024/	03/2023 – 06/2024
Globo	UX Research Sênior criação, testes e validação produtos e serviços digitais do Hub Digital da Globo (Acessibilidade e UX Research e Design)	10/2022 – 09/2023
Instituto Nacional de Tecnologia - INT	Pesquisador de acessibilidade e usabilidade, validando tecnologia que receberam fomento da Finep e do Governo Brasileiro	09/2022 – 02/2026
TEIXEIRA	UX Designer e líder criativo para recuperação da memória do pintor Oswaldo Teixeira – Fundador e diretor do Museu Nacional de Belas Artes	02/2017 – Atual
ESPM	Criação e coordenador do laboratório InterAção associado ao Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa. Criação do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa e das suas linhas de pesquisa. Elaboração e implantação do cRio Think Tank. Concepção e realização da coleção de livros "Contextos & Pesquisa".	06/2019 – 02/2021
UNIRIO	Professor, orientador e pesquisador convidado do Mestrado Profissional em Biblioteconomia, lecionando disciplinas associadas com Arquitetura de Informação, Usabilidade e Prototipagem.	10/2013 – 12/2015
IBMEC	Professor dos cursos de graduação em Publicidade e Propaganda e Jornalismo nas disciplinas associadas com Design.	08/2012 – 02/2014
PUC-Rio	Coordenador da Pós-graduação em Ergodesign de Interfaces, UX e AI	10/2008 – 12/2014

UNIVER CIDADE	Coordenador da Pós em WebDesign e professor de graduação em Desenho Industrial.	08/2004 – 07/2010
SENAC RJ	Coordenador acadêmico da Faculdade SENAC RJ, tendo sido líder da CPA e coordenador de curso. Criei a graduação tecnológica em Design Gráfico. Fui professor das disciplinas de Design nos cursos de Redes de Computadores e Sistemas para Internet.	04/2004 – 05/2011
FAPERJ e GOV RJ	Designer e especialista em UX. Prêmio de melhor site C&T em 2002. Criação do site da Mapa da Ciência do Governo do Estado do RJ. Montagem da equipe de designers do Proderj. Designer líder da primeira geração de e-Gov no Estado do Rio de Janeiro.	06/1999 – 09/2006
TREND - Informática Educacional	Designer gráfico, Multimídia Designer, Designer editorial, Designer Instrucional e Ilustrador.	04/1998 – 03/1999

Últimas publicações

Artigos

TEIXEIRA, E. A. S. [The concept of Interaction Design under review: literature review and interviews with qualified informants](#). In: Design Culture(S) | Roma 2020 Cumulus Conference, Sapienza University of Rome, 2021.

JUNIOR, C. O. [TEIXEIRA, E. A. S. Art, Design, and Mathematics: Software programming as artifice in the creative process](#). In: Design Culture(S) | Roma 2020 Cumulus Conference, Sapienza University of Rome, 2021.

TEIXEIRA, E. A. S. [Experiência digital para marcas cariocas](#). I Congresso Ibero-americano Interdisciplinar de Economia Criativa. Rio de Janeiro: 2020, ESPM. Prêmio "Melhores trabalhos I CIEC".

PAULA, H.R.; [TEIXEIRA, E. A. S.](#) Article - 690 [Interaction design for the development of an approach between product brands and digital influencers](#). In: 16th International Conference of the Society for Global Business & Economic Development (SGBED), 2019, São Paulo. 16th International Conference of the Society for Global Business & Economic Development (SGBED). São Paulo, 2019. v. 1. p. 3.1.2-3.2.2.

BORDIM, L. E.; [TEIXEIRA, E. A. S.](#) [Student-centered education and the educational experience](#). In: 16th SGBED Internacional Conference 2019, 2019, São Paulo. Balancing Globalization & Local Priorities: Challenges Facing Business in Developed and Emerging Markets, 2019. p. 1-1319.

NOBREGA, A. C.; [TEIXEIRA, E. A. S.](#) Article 685 - [The influence of child advertising on the construction of stereotypes of Gender](#). 2019.. In: 16th International Conference of the Society for Global Business & Economic Development (SGBED), 2019, São Paulo. 16th International Conference of the Society for Global Business & Economic Development (SGBED). São Paulo, 2019. v. 1. p. 3.1.2-3.2.2.

Livros

[TEIXEIRA, E. A. S.](#); CÍCERO, J. R.; SILVA, J. C. A. da; SILVA, R. C. F. da; MIZRAHI, S. E. (org.). [Quebrando o silêncio visual: desenvolvimento e adoção de tecnologias para a inclusão](#). Rio de Janeiro: Instituto Nacional de Tecnologia (INT), 2026. Disponível em: [Portal Gov.br – Livro Quebrando o silêncio visual \(PDF\)](#). Acesso em: 21 jul. 2026.

[TEIXEIRA, E. A. S.](#); ABREU, L. M. (Org.) [Museus de interfaces: a fênix das cinzas até os bits](#) - 1. ed. - Rio de Janeiro: E-papers, 2020. (Contextos e pesquisas; 9) ISBN 978-65-87065-07-6

[TEIXEIRA, E. A. S.](#); PERROTTA, I. V. (Org.). [Economia criativa: design de experiência e estratégias de inovação](#) - 1. ed. - Rio de Janeiro: E-papers, 2020. (Contextos e pesquisas; 11) ISBN 978-65-87065-10-6

TEIXEIRA, E. A. S. (et. al.). **E o samba, sambou? Retrospectiva do carnaval da última década** - 1. ed. - Rio de Janeiro: E-papers, 2019. ISBN 978-85-7650-590-7

TEIXEIRA, E. A. S. (et. al.). **Rio de encontros: impactos da internet e das redes sociais na vida da cidade** - 1. ed. - Rio de Janeiro: E-papers, 2017. (Contextos e pesquisas; 6) ISBN 978-85-7650-558-7

TEIXEIRA, E. A. S. (Org.). **Interfaces com o design de interação** - 1. ed. - Rio de Janeiro: E-papers, 2016. (Contextos e pesquisas; 3). ISBN 978-85-7650-529-7

TEIXEIRA, E. A. S.; CÔRREA, S. B. (Org.). **Economia criativa** - 1. ed. Rio de Janeiro: E-papers, 2015. (Contextos e pesquisas; 1) ISBN 978-85-7650-478-8

TEIXEIRA, E. A. S. **Design de Interação**. Rio de Janeiro: Grupo 5W, 2014.

Sites

Site pessoal - <https://www.eariel.net>

Site da família Teixeira - <https://www.teixeiras.art>

Enciclopédia da família Teixeira - <https://enciclopediateixeira.art.br>

Portfólio - <https://www.behance.net/eduardosouzat1>

Congresso P&D Design 2026 - <https://www.pedddesign2026.com>

Site do Fórum 2030 - <https://www.forum2030.espm.edu.br>

Site do cRio Think Tank - <https://www.crio.espm.br>

Site do Observatório de Experiência Digital - <https://www.interacao.espm.br>

Ferramentas & softwares

IA: Adobe Firefly, Notebook LM, Gemini, Chat GPT, Copilot, Figma IA, Midjourney, DALL-E e Sora.

Pacote Microsoft Office: Word, Excel, PowerPoint, Skype, Teams

Pacote Adobe: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, XD, Dreamweaver, Acrobat e Bridge

Ilustração digital: Procreate; Autodesk Sketchbook

Arquitetura de Informação e UX: Optimal Workshop Platform - Card Sorting, Tree Testing, First-click-testing, Dovetail

Gestão de projetos, facilitação e dinâmicas de grupo: Miro Studio; Jira; Mural; Monday

Prototipagem: InVision Studio; Proto.io; POP App; Figma; Principle for Mac; Framer

Videoconferência: Zoom; Teams

Conexão remota: Remote Desktop

Captura de telas: Screeny

Sistemas operacionais: Mac OS; Windows e Linux

Métodos e técnicas

UX Design: Matriz CSD, Moodboards, Grids, Atomic Design, Design System, Wireframes, Guidelines, Jobs To Be Done (JTBD), Sketches, Paper Prototype, Protótipos navegáveis, Mockups, Double Diamond, Human-Centered Design (IDEO), Lean UX, Google Design Sprint, Design Sprint 2.0, Matriz Impacto x Esforço, RICE, ICE, MoSCoW, Kano Model, Opportunity Scoring, Prioritization Matrix, Outcome-Driven Innovation (ODI), Jobs To Be Done (JTBD), Human-Centered Design (IDEO), Google Design Sprint, Auditoria WCAG 2.2, Auditoria ABNT NBR 17225, Testes com leitores de tela, Testes por teclado e Design Critique.

Pesquisa em UX: Atomic Research, Prototipagem, Avaliações Heurística, Cooperativa, Teste Formal de Usabilidade, QUIS (Questionnaire of User Interaction Satisfaction), SUS (System Usability Scale), Questionário de Avaliação de Prazeres, Matriz GUT (Gravidade, Urgência e Tendência), UEQ (User Experience Questionnaire), Net Promoter Score (NPS), Customer Satisfaction Score (CSAT), Customer Effort Score (CES), Single Ease Question (SEQ) e NASA-TLX

Arquitetura de informação: Card Sorting, Fluxogramas de navegação, Inventário de Conteúdo, Wishlist e jornada do usuário.

Modelagem estratégica: Canvas Modelo de Negócios, Canvas Proposta de Valor, Modelo C, Mapa de Empatia, Análise SWOT (tradicional e cruzada) e Matriz de BCG.

Ergodesign: Observação Assistemática e Sistemática, Modelos Seriais de Sistematização do Sistema-Alvo, Análise da Tarefa e Fluxograma Ação-Decisão.

Design de Serviços: Diário de observações, Cartões de insight, Safari de Serviços, Blueprints de Serviço, Jornadas de Serviço, Mapas (Ecossistema, Stakeholders, Jornadas e Rede de Valor), Decupagem do Serviço (Mapas de troca de informações; Política, influência e emoção, Artefatos, Ambiente), Carzy 8's, Matriz de Decisão, Descrição de Ideia, Moodboards e Workshop de Serviços.

Pesquisa qualitativa: Focus Group, Entrevista em Profundidade, Pesquisa-Ação, Incidente Crítico e História Oral.

Modelagem: Personas, Workshop de Personas, Cenários e Perfil de Identidade do Produto/ Serviço.

Pesquisa quantitativa: Survey e questionários – Qualtrics e Google Forms.

Métodos ágeis: Project Backwards, Scrum, Kanban e Scrumban

