

Eduardo **Ariel**

Perfil resumido

Pioneiro no campo da Interação Humano-Computador no Brasil. Criativo, designer, publicitário, ux researcher, pesquisador, gestor acadêmico, professor e avaliador do prêmio Jabuti (categoria Economia Criativa) com mais de 20 anos de experiência, atuando no mercado com background em User Experience (UX), design de serviços, ergonomia, usabilidade, arquitetura de informação, comunicação digital, métodos ágeis, design de interação e economia criativa. Sou designer lead no projeto pessoal do museu virtual da família Teixeira. Professor e tutor dos cursos de Design das faculdades Infnet e UniCarioca. Trabalhei na Cesar School como coordenador do Mestrado Profissional em Design, colaborando com o aumento da nota do programa, bem como pesquisador líder da linha de pesquisa ALEC do Cissa. Também fui vice-presidente do Fórum PPGDESIGN e presidente do Congresso P&D Design 2026. Na ACT Digital e na Globo atuei como UX Researcher e UX Designer. e pesquisador de acessibilidade e de usabilidade do INT. Na ESPM, fui responsável pelas principais inovações acadêmicas (criação do mestrado profissional em Gestão da Economia Criativa com linha de pesquisa em design, coleção de livros "Contexto & Pesquisa", coordenei a CPA, modelagem da estrutura dos laboratórios de pesquisa, criação e supervisão do Observatório de Design & Experiência Digital, Criação do Crio Think Tank, liderança do projeto Agenda 2030 em conjunto com Fiocruz e acompanhamento do termo de compromisso do curso de Comunicação & Marketing da IES junto ao Inep). Na Faculdade Senac-Rio elaborei e implantei o curso de graduação tecnologia em Design Gráfico. Também projetei soluções em design de serviços no ambiente construído e EAD da ESPM Rio. Projetei e organizei uma equipe de Webdesign para implantação da primeira geração de e-Gov nos sites do governo estadual de 2000 até 2002. Como diretor e coordenador acadêmico sempre tive um drive para gestão orientada pelo Design Thinking, Experience Design e Comunicação Estratégica, formando diferenciais genuínos e equipes vencedoras. Os temas de pesquisa que pautam toda minha trajetória como pesquisador contemplam Economia Criativa e Design; User experience; Acessibilidade, Design de Interação e Serviços. Recentemente, incluí a temática de Design, Dark Patterns e Cibersegurança. Membro das associações Interaction Design Foundation e Service Design Network.

Parte 1. Informações pessoais

1a. 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	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

Parte 2. Resumo

2a. 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	UniCarioca	Design de Interface	02/2000 – 03/2001
Graduação	ESPM	Comunicação Social com ênfase em Marketing	03/1996 – 12/1999
Extensão	PUC-Rio	Gestão ágil de projetos: utilizando novos métodos e motivando pessoas	05/2021 – 05/2021
Livre	MIT	Desenhando soluções de alto impacto com MITdesignX	05/2024
Livre	Chicago University	Storytelling com dados estratégicos	06/2024
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

2b. Destaques

Organização	Realização	Data (início e término)
Cesar School	Construção do relatório da última quadrienal do Mestrado Profissional em Design (MPD), onde ele subiu 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.	11/2025 – 04/2026
Instituto Refazer	Redesenho da organização, usando Design de Serviços. Prêmio melhores ONG 2024. URL: https://www.refazer.org.br/noticias/melhores-ongs-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
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 do coleção de livros "Contextos & Pesquisa".	06/2019 – 02/2021
PUC-Rio	Coordenador da Pós-graduação em Ergodesign de Interfaces, UX e AI	10/2008 – 12/2014
FAPERJ	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

Parte 3. Experiência profissional

3a. Histórico profissional (designer, publicitário e gestor acadêmico)

Função	Organização	Atividades principais	Descrição das atividades	Data (início e término)
Coordenador do Mestrado Profissional em Design	Cesar School	Gestão acadêmica	Responsável por liderar e gerenciar os assuntos do programa junto a Capes, os interessados, os professores, os facilitadores e os alunos. Responsável pelo relatório da última quadrienal.	01/2025 – 04/2026
UX Designer	ACT Digital	Designer (Pesquisa e UX)	Avaliação e design das interações dos usuários (externos e internos) do Cartola.	07/2024 – 01/2025
Designer	Instituto Refazer	Designer (Serviços e UX)	Avaliação e design das interações dos usuários (externos e internos) da ONG. Pesquisa em design de serviços e UX.	03/2023 – 06/2024
UX Researcher Sênior	Globo	Pesquisa em UX	Modelagem, sistematização, acompanhamento dos times ágeis em projetos de pesquisa qualitativa com usuários com ênfase em UX, IHC e Arquitetura de informação.	10/2022 – 09/2023
Pesquisador	INT – Instituto Nacional de Tecnologia	Pesquisador de usabilidade e de acessibilidade no projeto Liber	Avaliação do sistema e do protótipo Liber – teclado com sistema de leitura, concertando texto para voz ou braille. Avaliação do curso EJA no AVAMEC.	09/2022 – 02/2026
Designer e líder criativo	Enciclopédia da família TEIXEIRA	Liderança criativa, UX e design de serviços	Responsável pela liderança criativa do projeto do site institucional e museu virtual da família Teixeira. Modelagem estratégica, ux design e serviço.	04/2021 – 12/2022
Diretor acadêmico da ESPM Rio	ESPM	Gestão dos processos acadêmicos	Responsável pela manutenção da qualidade acadêmica e financeira da unidade Rio, quanto aos cursos de graduação e do mestrado. Desenvolvimento de novos produtos. Atualização dos documentos acadêmicos. Alocação de investimentos. Formulação de orçamento base zero. Apresentar relatórios para o INEP, mantenedora e cumprir uma agenda pública.	09/2017 – 02/2021
Coordenador do Mestrado Profissional	ESPM	Criador e coordenador do mestrado profissional em Gestão da Economia Criativa.	Elaboração da proposta do programa de mestrado (APCN), das disciplinas do curso e seleção de seus professores. Gerenciamento das questões do programa, desenvolvimento de produtos acadêmicos, criação de uma rede, aprovação da campanha, avaliação	08/2015 – 09/2017

			do site e redação de relatórios para o governo.	
Coordenador da Graduação em Comunicação Social	ESPM	Liderança e gestão do curso	Responsável por liderar e gerenciar os assuntos do curso junto ao INEP, os interessados, os professores, os facilitadores, os dirigentes da mantenedora e sociedade civil organizada.	12/2013 – 08/2017
Líder do cRio	ESPM	Liderança e gestão do projeto (http://www.crio.espm.br)	Gerenciar o Think Tank, promover sua cultura, acompanhar os membros da equipe, criar produtos e apresentar relatórios. UX Design e desenvolvimento do site. Formação do conselho do cRio.	06/2019 – 02/2021
Líder do projeto ESPM ON	ESPM	Liderança e gestão do projeto	Gestão e idealização da plataforma de portfólios acadêmicos da ESPM (RIO, SP, POA).	04/2013 – 02/2021
Líder do Observatório InterAção	ESPM	Liderança, gestão e design do projeto (https://www.interacao.espm.br)	Criação do Observatório de Experiência Digital, aprovação nos conselhos da IES, seleção dos professores, organização da agenda de pesquisa e desenvolvimento do site.	06/2019 – 02/2021
Líder do projeto do Fórum Agenda 2030	ESPM	Liderança e gestão do projeto (http://www.crio.espm.br)	Liderança da equipe do projeto nas unidades da ESPM. Report para direção nacional. Promoção e celebração de parcerias com Fiocruz, UNFPA e Pacto Global. Aprovação da descrição do evento. Participação e acompanhamento do fórum. Como designer criei toda identidade visual e o site.	08/2020 – 02/2021
Coordenador acadêmico da faculdade SENAC-Rio	Senac-Rio	Processos acadêmicos	Responsável pela manutenção da qualidade acadêmica, seleção dos investimentos, gestão dos docentes, interface com coordenadores e entidades de registro.	04/2004 – 04/2011
Coordenador da Pós em WebDesign	UNIVER CIDADE	Processos acadêmicos	Responsável pela manutenção da qualidade acadêmica, gestão dos docentes, interface com bibliotecas e demais áreas da IES.	04/2005 – 07/2010
Coordenador da Pós-graduação em ErgoDesign, UX e AI	PUC-Rio	Coordenação	Revisão da proposta do curso e do time de professores. Montagem do orçamento e aprovação da campanha. Criação do processo seletivo e do calendário. Conferência dos planos de aula, da agenda e das monografias.	10/2008 – 12/2014

Designer	Faperj	Designer / UX.	Design das interfaces dos sites da Faperj e do Governo; AI da modelagem das estruturas; fluxos e testes de UX e construção do front-end.	07/1999 – 09/2006
Designer	Trend	Designer / UI.	Design de interfaces para jogos e aplicativos educacionais, tanto para Web como para mídia física.	04/1998 – 03/1999

3b. Histórico profissional (docente e pesquisador)

Função	IES	Disciplinas / Laboratórios	Curso(s)	Data (início e término)
Professor e tutor (EAD)	UniCarioca	Branding, Ferramentas de Criação, Projetos de Extensão em UI e UX	Professor dos cursos de Design e de Comunicação.	09/2021 – Atual
Professor (EAD)	Infnet/ECDD	História da Arte e do Design, Comunicação Visual e Computação Gráfica	Professor do curso de graduação em Design.	09/2021 – Atual
Professor e pesquisador	Cesar School	Design de Artefatos Digitais e Metodologia da Pesquisa	Professor e pesquisador do mestrado profissional em Design	01/2025 – 04/2026
Pesquisador	CISSA	Líder da linha de pesquisa de ALEC	Aspectos legais, éticos e comportamentais em Cibersegurança	11/2025 – 04/2026
Professor	Cesar School	Fundamentos de projeto 2 (evolução do pensamento projetual), Projetos 4 e 5	Professor dos cursos de graduação em Design e Ciência da Computação	01/2025 – 04/2026
Professor	ESPM	Web Design, criação digital, comunicação digital, design de experiência, computação gráfica, projeto integrado (inovação e empreendedorismo) e projeto final.	Professor dos cursos de graduação em Design e Comunicação.	02/2006 – 02/2021
Professor	ESPM	Design de interação e da experiência e ferramentas de pesquisa em Design.	Professor do mestrado profissional	02/2016 – 02/2021
Pesquisador	ESPM	Lab 3i – Laboratório de pesquisa em Design com ênfase em Inovação, informação e interação	Líder do laboratório de pesquisa	02/2016 – 02/2021
Professor	UNI RIO	Arquitetura de informação, usabilidade de interfaces e ferramentas de prototipagem.	Professor convidado do Mestrado Profissional em Biblioteconomia	10/2013 – 12/2015
Professor	IBMEC	Conceitos básicos de design, Computação Gráfica, Projeto Editorial e Design Digital.	Professor dos cursos de graduação em Publicidade e Jornalismo.	08/2012 – 07/2014
Professor	UNIVER CIDADE	Computação Gráfica I, II e III. Design de Interação. Usabilidade. Orientação de projetos finais.	Professor da graduação de Desenho Industrial e da Pós de WebDesign.	08/2004 – 07/2010
Professor	PUC-Rio	Usabilidade, UX, grupo de foco, avaliação cooperativa, design de interação, IHC, projeto final.	Professor do curso de Pós-graduação em Marketing e Design Digital.	02/2002 – 12/2014
Professor	Senac-Rio	Web Design, design de interface, IHC e computação gráfica.	Professor dos cursos de graduação tecnológica em Redes, Sistemas e Design.	04/2004 – 04/2011

Parte 4. Publicações mais recentes

4a. Artigos

TEIXEIRA, E. A. S.; FREITAS, S. F. ; RENDEIRO, F. F. . Design de serviços: estudo de caso do Instituto Refazer. REVISTA DE DESIGN, TECNOLOGIA E SOCIEDADE, v. 12, p. 1-19, 2025.

TEIXEIRA, E. A. S.; FREITAS, S. F.; RENDEIRO, F. F.; WERNER, P. B. . O design de serviços como ferramenta para promoção de inovação social no terceiro setor. REVISTA DE DESIGN, TECNOLOGIA E SOCIEDADE, v. 12, p. 1-19, 2025.

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.; KARAM, K. A. . Experiência digital para marcas cariocas. In: Congresso Ibero-americano Interdisciplinar de Economia Criativa, 2020, Rio de Janeiro. Experiência digital para marcas cariocas. Rio de Janeiro: Síntese eventos, 2020.

TEIXEIRA, E. A. S.. Design de interação e suas revisões. In: IV Seminário Interno de Pesquisa do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa da ESPM Rio, 2020, Rio de Janeiro. IV Seminário Interno de Pesquisa do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa da ESPM Rio. Rio de Janeiro, 2020.

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 International 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.

4b. Livros

TEIXEIRA, E. A. S.; SILVA, R. C. F. (Org.) ; CICERO, J. R. (Org.) ; SILVA, J. C. A. (Org.) ; MIZRAHI, S. E. (Org.) . Quebrando o Silêncio Visual - Desenvolvimento e Adoção de Tecnologias para Inclusão. 01. ed. Rio de Janeiro: Ed.INT, 2026. v. 1. 201p .

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. v. 1. 241p .

TEIXEIRA, E. A. S.; PERROTTA, I. V. (Org.) . Economia criativa: design de experiência e estratégias de inovação. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora E-papers, 2020. v. 1. 170p.

4c. Capítulos de livros

TEIXEIRA, E. A. S.; SCALABRIN, M. ; BRITO, G. ; SILVA, M. G. E. ; CHALEGRE, V. . Acessibilidade em ambientes virtuais de aprendizagem: recomendações, práticas inclusivas e desafios no contexto brasileiro. Quebrando o silêncio visual: desenvolvimento e adoção de tecnologias para a inclusão. 01ed.Rio de Janeiro: Ed. INT, 2026, v. 1, p. 119-149.

TEIXEIRA, E. A. S.. Discussões e interações na disciplina de Design de Experiência. In: Eduardo Ariel de Souza Teixeira, Leonardo Marques de Abreu. (Org.). Museu de interfaces: a fênix das cinzas até os bits. Produção discente da disciplina de Design de Interação do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa.. 1ed.Rio de Janeiro: e-papers, 2020, v. 1, p. 138-181.

RIBEIRO, V. S. ; TEIXEIRA, E. A. S. ; JESUS, D. V. . Toolkits e propriedade intelectual: a criação de uma cibercultura mais orientada para a criatividade. In: Organizadores Jorge González Aguilera... [et al.]. (Org.). Ciência em foco [recurso eletrônico] : Volume IV. 1ed.Nova Xavantina: Pantanal Editora, 2020, v. , p. 8-21.

TEIXEIRA, E. A. S.. Abertura. In: TEIXEIRA, E.A.S.; ABREU, L. M.. (Org.). Museu de interfaces: a fênix das cinzas até os bits. 1ed.Rio de Janeiro: E-Papers, 2020, v. 1, p. 17-20.

TEIXEIRA, E. A. S.; ABREU, L. M. . Discussão e interações para além da disciplina "design de experiência". In: TEIXEIRA, E.A.S.; ABREU, L. M. (Org.). Museu de interfaces: a fênix das cinzas até os bits. 1ed.Rio de Janeiro: E-Papers, 2020, v. 1, p. 181-231.

TEIXEIRA, E. A. S.. Mito da fênix. In: TEIXEIRA, E.A.S.; ABREU, L. M.. (Org.). Museu de interfaces: a fênix das cinzas até os bits. 1ed.Rio de Janeiro: E-Papers, 2020, v. 1, p. 7-10.

Parte 5. Ferramentas e métodos

5a. 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: Screenshoty

AVA: Blackboard, Moodle e AVAMEC.

Sistemas operacionais: MAC OS; Windows e Windows

5b. Métodos e técnicas

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

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.

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

Pesquisa em UX: Prototipagem, Avaliações Heurística, Cooperativa, Teste Formal de Usabilidade, QUIS (Questionnaire of User Interaction Satisfaction), SUS (System Usability Scale), Questionário de Avaliação de Prazeres e Matriz GUT (Gravidade, Urgência e Tendência).

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

