



Eduardo Ariel

Perfil resumido

Criativo, designer de interação, ux researcher, ilustrador, pesquisador, gestor acadêmico, professor, revisor de periódico científico de Design e avaliador do prêmio Jabuti (categoria Economia Criativa) com mais de 15 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 membro das associações Interaction Design Foundation e Service Design Network. Atualmente, trabalho no Instituto Refazer como designer de serviços, designer lead no museu virtual da família Teixeira, professor-tutor na Graduação de UX Design na UniCarioca e coordenador / professor da pós-graduação de UX Research no IED Rio. Já fui profissional da Globo como UX Researcher, pesquisador de acessibilidade e de usabilidade do INT, designer lead da FAPERJ. Projetei e organizei uma equipe para implantação da primeira geração de e-gov nos sites do governo estadual. 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 implantei soluções em design de serviços no ambiente construído e EAD da ESPM Rio. Como diretor, coordenador e gestor acadêmico sempre tive um drive para gestão orientada pelo marketing, design thinking e serviços, formando diferenciais genuínos e equipes vencedoras. Os temas de pesquisa que pautam toda minha trajetória contemplam user experience; design de Interação e serviços; economia criativa e comunicação digital.

Parte 1. Informações pessoais

1a. Ficha pessoal

Titulação	Postdoc. <i>Informatio Science</i> ; 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
Currículo Lattes	http://lattes.cnpq.br/9190622937276461
ORC 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	Rua Voluntários da Pátria 127, apartamento 218. Botafogo. 22.270-000

Parte 2. Resumo

2a. Formação

<i>Titulação</i>	<i>IES</i>	<i>Área do conhecimento e nome do curso</i>	<i>Data (início e término)</i>
Pós-doutorado (em curso)	ESDI/ UERJ	Design (pesquisa sobre Design de Serviços e terceiro setor)	11/2023 - atual
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
Licenciatura	ETEC	Artes Visuais	
Extensão	PUC-Rio	Gestão ágil de projetos: utilizando novos métodos e motivando pessoas	05/2021 – 05/2021
Livre	Alura	UX Research – Pesquisa Etnográfica	04/2021-04/2021
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	Udemy	Service Design, Designer Gráfico (Photoshop, Illustrator, InDesign e Portfolio), Adobe Premiere, Adobe After Effects, Figma, OKR (Objectives and Key Results), Scrum, Kanban e liderança de alta performance	03/2022 – 08/2022

2b. Destaques

<i>Organização</i>	<i>Função</i>	<i>Data (início e término)</i>
Arcos Design – ESDI/ UERJ	Revisor do periódico científico em Design	11/2022 – Atual
Instituto Refazer	Designer (Serviços e UX)	03/2023 – Atual
IED Rio	Professor de Design de Serviços e coordenador da Pós em UX Research	11/2023 – Atual

Infnet	Professor de Design de Serviços e Estratégia	08/2022 – Atual
Globo	UX Research Sênior	10/2022 – 09/2023
INT	Pesquisador de acessibilidade e usabilidade	09/2022 – 03/2023
TEIXEIRA	UX Designer e líder criativo	02/2017 – Atual
ESPM	Coordenador do laboratório InterAção	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	06/1999 – 09/2006

Parte 3. Experiência profissional

3a. Histórico profissional (designer e gestor)

Função	Organização	Atividades principais	Descrição das atividades	Data (início e término)
Coordenador	IED Rio	Coordenador da Pós-graduação de UX Research	Coordenador e professor da Pós-graduação em UX Research. Professor de Design de Serviços na Pós-graduação de Design de Interiores.	11/2023 – Atual
Designer de Serviços e UX	Instituto Refazer	Análise estratégica das experiências e das jornadas dos usuários internos e externos, bem como stakeholders.	Design de serviço, estratégico e thinking, consultoria.	06/2023 – Atual
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 braile	09/2022 – 05/2023
Designer e líder criativo	Enciclopédia virtual 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. Alocar 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,	08/2015 – 09/2017

			desenvolvimento de produtos acadêmicos, criação de uma rede, aprovação da campanha, avaliação 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 novos produtos e apresentar relatórios. Criação e desenvolvimento do site.	06/2019 – 02/2021
Líder do projeto ESPM ON	ESPM	Liderança e gestão do projeto (http://on.espm.br/capa?criterio=recentes)	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	Responsável pela manutenção da qualidade acadêmica, gestão dos docentes, interface com bibliotecas e demais áreas da IES.	10/2008 – 12/2014

Designer	Faperj	Designer / UX.	Design das interfaces dos sites da Faperj e do Governo; Al 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)

Função	IES	Disciplinas	Descrição das atividades	Data (início e término)
Professor	UniCarioca	Disciplinas da graduação de UX Design	Professor das disciplinas de UX Design, Animação para Web e Storytelling e Metaverso.	02/2024 – Atual
Professor	IED Rio	Disciplina de Design de Serviços	Professor da disciplina Design de Serviços na Pós-graduação de Design de Interiores	11/2023 – Atual
Professor	Infnet	Disciplina de Estratégia e Design de Serviços	Professor da disciplina Design de Serviços e Estratégia.	08/2021 – Atual
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
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

4a. Últimas publicações (em inglês)

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.

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.

Parte 5. Ferramentas e métodos

5a. Ferramentas & softwares

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

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

Ilustração digital: Procreate; Autodesk Sketchbook

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

Gestão e dinâmicas de grupo: Miro Studio; 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 Windows

5a. Métodos e técnicas

Comunicação não violenta, gestão de conflitos, compliance, LGPD, inteligência emocional, liderança 4.0, cultura para inovação, gestão ágil de projetos, complexidade e soluções de problemas, sustentabilidade corporativa, gestão e fiscalização de contratos, fase preparatória de compras e segurança da informação.

Canvas Modelo de Negócios, Canvas Proposta de Valor, Modelo C, Mapa de Empatia, Análise SWOT e Matriz de BCG.

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

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.

Card Sorting, Fluxogramas de navegação, Inventário de Conteúdo e Wishlist.

Prototipagem, Avaliações Heurística, Cooperativa, Teste Formal de Usabilidade, QUIS (Questionnaire of User Interaction Satisfaction) e Questionário de Avaliação de Prazeres.

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

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

Survey e questionários.

Project Backwards, Scrum e Kanban.

