

Meu nome é Eduardo Ariel de Souza Teixeira, tenho 50 anos de idade, sou natural do Rio de Janeiro e resido na Rua Voluntários da Pátria 127, apartamento 218, localizado no bairro de Botafogo – Zona Sul do Rio de Janeiro. Sempre tive uma educação cultural e artística muito forte ao acompanhar meu pai nas suas aulas de escultura e desenho na Escola de Artes Visuais - Parque Lage, em museus, leilões de arte e na fundição onde terminava suas peças.

Em síntese, minha formação acadêmica contempla:

- Graduação em Comunicação pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (1999),
- Pós-Graduado em Design de Interface pela Unicarioca (2002),
- Mestrado em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2004)
- Doutorado em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2008).
- Pós-Doutorado em Ciência da Informação pelo IBICT (2012).  
Licenciatura em Artes Visuais pelo Centro Universitário ETEP (2022).  
Pós-doutorando em Design pela ESDI/UERJ (novembro de 2023)

Muita dessa trajetória e de sua produção associada está no link: [https://miro.com/welcomeonboard/NVdzY0xMZTBWM3EzVFpGRTRobTcydmNyZEdvRVBMS1FYbmZ3QkJKNjdiZ3BiMmZPN05UeDZUQjF3R1RrU1Nid3wzMDc0NDU3MzQ4NTE2NTcxODg4fDI=?share\\_link\\_id=268209409058](https://miro.com/welcomeonboard/NVdzY0xMZTBWM3EzVFpGRTRobTcydmNyZEdvRVBMS1FYbmZ3QkJKNjdiZ3BiMmZPN05UeDZUQjF3R1RrU1Nid3wzMDc0NDU3MzQ4NTE2NTcxODg4fDI=?share_link_id=268209409058). Lá estão imagens dos diplomas, dos certificados e dos materiais de design.

No ano de 2000 me casei com Flavia Roque Varandas Teixeira, bióloga, Mestre em Genética Humana pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, gerente de farmacovigilância na Genzyme. Esta união matrimonial me possibilitou: estabilidade emocional, múltiplas conquistas afetivas e amadurecimento pessoal. Dentre as lições aprendidas como ser humano com minha esposa estão: a serenidade, o equilíbrio, a paciência e a sensatez. Portanto, meu crescimento como indivíduo, por conta do meu casamento, me fez um homem mais justo e perfeito, um marido carinhoso, um filho atencioso e um profissional dedicado. Em 2011, no dia 11 de novembro, nasceu o meu segundo filho Marcos Ariel Varandas Teixeira. Com ele a família ficou completa, pois seis anos antes, em 10 de abril de 2005 nascia Pedro Ariel Varandas Teixeira – meu primeiro filho.

As minhas atividades profissionais como Ilustrador, Comunicador Visual, Designer Gráfico, UX Designer e Researcher estão intimamente relacionadas à família de onde venho, onde as expressões artísticas são manifestadas em quase todas as suas formas, já que meus parentes são: músicos, compositores, pintores, escultores, escritores

e cantores líricos. O maior expoente artístico de minha família foi meu avô paterno, Oswaldo Teixeira do Amaral (maior desenhista figurativo da história do Brasil). Ele desempenhava as seguintes atividades profissionais em sua época: pintor, professor, crítico, historiador de arte e diretor fundador do Museu Nacional de Belas Artes (no período de 1937 até 1961). Ainda que o grande gênio tenha sido meu avô, meu tio e padrinho Claudio Valério Teixeira (irmão de meu pai) tem se destaca no cenário das artes com diversas exposições no Museu Nacional de Belas Artes, sendo as duas últimas iniciadas em dezembro de 2011 (Guilda de São Francisco e 1978). Também é uma referencia nacional na restauração de obras de artes e desempenha a função de secretário de cultura de Niterói. Já meu pai, Christiano Ariel Teixeira, era escultor, fotógrafo da extinta Revista Machete, restaurador e professor da Escola de Artes Visuais do Parque Lage. Portanto, o contato com a arte, sem levar em conta o tipo de expressão, vem desde a minha infância. Do mesmo modo, a atividade docente parece que está em meu DNA.

A arte que mais me interessa é a ilustração voltada para as histórias em quadrinhos (*Comics*). Por conta disso, no ano de 1999, fiz um teste para o mercado americano por meio da agenciadora “*Art & Comics*”. Embora o primeiro teste tenha agradado o editor, foi-me solicitado que eu ajustasse o traço dos desenhos enviados, com o objetivo de ficarem mais vendáveis, de modo a lembrar o trabalhos de artistas renomados como Jim Lee, Marc Silvestre, Arthur Adams, por exemplo. Esta sugestão vindo do teste final antes de assinar o contrato não tinha me agradado, então decidi investir em projetos pessoais relacionados com a ilustrações de livros ou temáticos para um universo mais infantil. Como exemplo posso citar os desenhos feitos para o livro de poesias “Suor” de Rodrigo de Borobia em 1997.

Paralelamente ao meu desenvolvimento artístico passei a me interessar pelas artes ligadas ao consumo - ou ditas como aplicadas ao processo de produção -, tais como: design, artes gráficas, computação gráfica, publicidade e propaganda. Em virtude desta apreciação prestei vestibular para Comunicação Social com ênfase em Publicidade e Marketing, na ESPM - Escola Superior de Propaganda e Marketing, onde me formei com o título de “Bacharel em Comunicação Social”, no mês de dezembro de 1999.

Como diretor de criação, de modo mais preciso paro o meu relato - programador visual, tive a oportunidade de exercer o cargo de sócio diretor em dois escritórios de criação, nos anos de 1998 e 1999. O primeiro se chamava “4 x 4 Sistema de Comunicações e Marketing S/A” e o segundo “TAZ Comunicação Integrada”. Nesta época, trabalhava com design gráfico e criação publicitária nas empresas citadas acima. No ano de 1998, criei o meu primeiro Website em parceria com um dos sócios da “4 x 4” e o segundo em 1999, com outro colega da “TAZ”. Estas experiências, me permitiram ser contratado pela “Trend Informática Educacional”, empresa líder no Brasil no setor de produtos de TI para colégios, com a função designer gráfico, desenvolvedor multimídia e Web Designer.

Nos anos de 2000 até 2003, como bolsista de apoio técnico da FAPERJ, trabalhei para o Governo do Estado do Rio de Janeiro, em um projeto conjunto da Secretaria de Comunicação Social, da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ), PRODERJ e Rede Rio de Computadores (Rede Rio 2). O

objetivo deste grupo de profissionais era restabelecer o contato com o cidadão fluminense e fomentar o desenvolvimento da prestação de serviços online dos principais órgãos e empresas do Governo Estadual. Assim, naquela época percebi de modo intuitivo, talvez ingênuo, um interessante crescente pelas estratégias de produção, de gestão, de distribuição e de interação com o conteúdo, seja pela percepção do autor ou daquela audiência que acessava os produtos Web desenvolvidos. Ademais, as questões que permeiam as relações dos usuários com as tecnologias e seus desdobramentos foram ganhando importância nas atividades desse projetista. Para exemplificar a produção daquele momento, em especial desde o ano 2000, estão a páginas:

- Detran RJ;
- CEDAE;
- FAPERJ;
- PRODERJ;
- Rede Rio 2;
- SUDERJ;
- Portal do Governo;
- Governo do Estado;
- Secretaria de Planejamento.

Na equipe técnica que produziu os sites acima, fui o profissional responsável por todo o design das interface dos “sites”, “homepages”, “intranets” e sistemas ligados a este projeto. No período em que estive envolvido com este grupo, percebi a carência de conceitos de usabilidade dessas páginas e a falta de preocupação com o usuário. Ou seja, todas decisões de projeto, objetivaram a tecnologia como centro das decisões e não a sua audiência (os seres humanos).

Com o final do projeto de design das páginas Internet do Governo do Estado do Rio de Janeiro, passei a trabalhar exclusivamente para FAPERJ. Inicialmente a página da Fundação era feita em HTML com uma única imagem compondo a sua interface. Somente no ano de 2001, em função da implementação do sistema de publicação automático, da criação de um recurso de busca e da inclusão de “migalhas de pão” em seus arquivos, este sítio ganhou um caráter dinâmico. Esta página recebeu o prêmio “Top Cadê”, na categoria de Ciência e Tecnologia, no mês de setembro de 2002. Atualmente a versão Web da Fundação Carlos Chagas de Amparo à Pesquisa está entre os melhores sites da sua categoria (C&T).

Assim, venho sempre aprimorando meus conhecimentos sobre softwares e plataformas, pois acho que a criatividade e um bom conceito não devem ficar limitados as possibilidades de uma ferramenta ou aos recursos de uma plataforma específica. Logo busco dominar os principais programas gráficos, estando eles em Mac ou PC, conforme a listagem subsequente: Photoshop, Illustrator, Figma, Dovetail, Optimal workshop, Premiere, AfterEffects, InDesign, Adobe XD, Miro, Animate, Dreamweaver e pacote Office.

No ano de 2003, regressei para Rede Rio de Computadores como Webmaster e Designer responsável pela interface gráfica do site. Nesta volta, criei as páginas da “Sociedade da Informação do Estado do Rio de Janeiro – SOCINFORJ” e “da Intranet da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação – SECTI”. A tarefa seguinte na Rede Rio 2 foi refazer a sua página, considerando os seguintes critérios: personalização

da grade, nova estrutura e conteúdo segmentado de acordo com o perfil dos usuários cadastrados. Estes recursos fizeram do sítio da “Rede” o primeiro produto Internet, na esfera governamental, a oferecer serviços e informações individualizadas para o “navegante”.

Na minha carreira, recebi outros prêmios, além do “Top Cadê”, sendo eles:

- o “Top 10” do Ibest (1998-1999 ) na categoria Educacional com o site da Trend Informática Educacional (<http://www.trend.com.br>);
- o 1º lugar no Concurso de criação logomarca da “IX Olimpíada do AlfaBarra Clube” no ano de 1997.

Para aprimorar os meus interesses em mídia interativa, procurei o único curso disponível na época no Rio de Janeiro, a Pós-Graduação em “Design de Interfaces” na Unicarioca. Nela busquei estudar o design de modo mais pleno, voltado para multimídia, interface computadorizada e usabilidade. Este curso foi importante para eu entender a metodologia de pesquisa e confrontar, assim, certos conceitos práticos com outros teóricos, utilizando o rigor científico como ferramenta. Nele foi possível conhecer, na banca final, a Profa. Anamaria de Moraes que se tornaria alguns anos mais tarde a minha orientadora tanto no Mestrado como no Doutorado. Desse modo, a apresentação da monografia de conclusão indicou o tema e uma possível continuidade no Mestrado em Design, dentro do Programa de Pós-Graduação do Departamento de Artes e Design na PUC-Rio.

No Mestrado em Design, na PUC-Rio, escolhi a linha de pesquisa “Ergonomia, Usabilidade e Interação Homem-Computador - IHC” a qual tem como pesquisadora principal a Professora Anamaria de Moraes. Ela me orientou no projeto, “Estudo ergonômico da interface de produtos Web focados na transmissão de alta velocidade”. Em virtude da minha dedicação a Professora Anamaria me convidou, em 2002, para escrever um capítulo de um livreto com características editoriais chamado “Revista de Ergodesign e Usabilidade” em seu Ano I – Volume I – Fascículo I. A dissertação fora apresentada e aprovada pela banca de Mestrado no mês de dezembro de 2004. O trabalho foi apontado como tendo um caráter inédito e de nível de Doutorado – fato especial quando se imagina a função de uma dissertação.

Ainda durante o Mestrado, em Design, iniciei a minha vocação para a docência no curso de “Aperfeiçoamento: Usabilidade de Interfaces, Ergonomização da Interação Humano-Computador” e na Pós-Graduação “Ergonomia e Usabilidade : Qualidade de Vida no Trabalho, em Casa, na Cidade” da PUC-Rio. Na seqüência, passei a lecionar na “Graduação Tecnológica Webmaster” no SENAC-Rio, com as disciplinas “Construção de Páginas Web” e “Ferramentas Web”. Em função de um bom aproveitamento como professor nesses cursos, fui indicado para ministrar as seguintes cadeiras:

- “Interação Humano-Computador” no curso de Pós-Graduação de “Ergonomia: Usabilidade e Qualidade de Vida no Trabalho” na Universidade Federal do Amazonas;

- “Usabilidade e Interação Humano-Computador” no curso de Pós-Graduação de “Ergonomia: usabilidade e qualidade de vida” na Universidade Federal de Juiz de Fora;
- “Computação Gráfica II – Adobe Illustrator” e “Multimídia” no curso de Bacharelado de Desenho Industrial da Univer Cidade;
- “Design de telas”, “Imagem e virtualidade”, “Multimídia para Banda Larga” no curso de Pós-Graduação “Design de Interfaces” na UniCarioca.

Na Pós-Graduação de “Design de Interfaces” na UniCarioca, retornei ao curso só que como professor, tive algumas participações em bancas de avaliações de projetos finais e de produtos concebidos durante este curso. A dinâmica de colegas profissionais (outros designers) avaliarem os trabalhos dos alunos, também fora introduzida, pelo presente autor, na Graduação Tecnológica de Webmaster no SENAC-Rio, com resultados bastante positivos. Cabe destacar que a orientação dos trabalhos apresentados pelos alunos do curso tecnólogo estava ligada à confecção de uma página Internet e não a uma monografia, sendo assim, os critérios considerados foram essencialmente técnicos: os aspectos mercadológicos relativos ao produto, a dedicação durante a etapa de desenvolvimento e os conhecimentos ferramentais aplicados ao site. Infelizmente esta especialização foi descontinuada pela IES.

Durante esta fase da minha vida, dentre os anos 2006 – 2008, observei uma lacuna no mercado após o encerramento da Pós em Design de Interfaces na UniCarioca, assim após conversar com o Prof. Sydney Freitas (Diretor de Pós-Graduação e Pesquisa da UniverCidade) escrevi e coordenei a Pós-Graduação em “WebDesign: Design de Interfaces Gráficas” na Univer Cidade. O curso foi um sucesso e foi reconhecido como um dos melhores do Rio pelo público que se matriculou. Nele contei com o brilhante auxílio dos Professores: Eduardo Murad, Fabiano Ramos, Luciano Tardin, Mirella Migliari, Agner, Alessandra Carusi, Silvia Schnaider, Robson Santos e Eduardo Brandão.

Ao mesmo tempo, no SENAC-Rio apresentei um projeto para a implementação de uma política de pesquisa aplicada ao desenvolvimento de novas tecnologias em TI, integrando os professores da Graduação Tecnológica, os docentes dos cursos livres e os alunos matriculados nesta instituição. Sendo assim, esta equipe teria a capacidade para testar produtos, validar processos, criar modelos (conceitos) e serviços que venham atender as empresas de software localizadas no Rio. Com relação aos alunos, seria a sua primeira experiência profissional, podendo ser remunerada pelo projeto.

Neste ano, em meados de julho, estive na Universidade Técnica de Lisboa (Faculdade de Motricidade Humana) com a Professora Anamaria de Moraes, onde ministramos o módulo de IHC no curso de Pós-Graduação “Ergonomia o design de sistemas de informação”. Durante as aulas, foram apresentados alguns trabalhos do “Laboratório de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces em Sistemas Humano-Tecnologia - LEUI”, assim como a minha dissertação de mestrado.

No período em que estive em Portugal, aproveitei para conhecer outras Universidades e participei do “ 1º Congresso de Ergonomia dos Países de Língua Oficial

Portuguesa - APERGO”. Neste congresso, apresentei tanto o meu trabalho “Estudo ergonômico da interface de produtos Web focados na transmissão de alta velocidade” como dos demais colegas do LEUI.

Segue abaixo a relação de outros artigos aprovados, naquela época, em outros eventos acadêmicos e revistas científicas:

- ABERGO 2004/ agosto e setembro de 2004  
“Estudo ergonômico da interface de produtos web focados na transmissão de alta velocidade”.
- 3º USIHC / maio de 2004  
“Avaliação cooperativa da interface de sites hipermídias focadas na banda larga”
- P&D (agosto de 2003)  
“Estudo ergonômico da interface de produtos web focados na transmissão de alta velocidade”.
- HCI International (abril de 2003 - Grécia)  
“Ergonomic study of web interface products focus on broadband transmission considering the plugins use”.
- Revista Ergodesign e Usabilidade (inverno de 2002)  
“Estudo ergonômico preliminar da interface de produtos web focados na transmissão de alta velocidade”.
- ABERGO 2003 (setembro de 2002)  
“A usabilidade da interface de sites banda larga”.
- I USIHC (julho de 2002)  
“Um estudo sobre a usabilidade da interface de sites banda larga, considerando a carga dos arquivos e os visualizadores utilizados” e o “Estudo ergonômico da interface de produtos web focados na transmissão de alta velocidade”.

Em 2004, fui convidado para lecionar na Escola Superior de Propaganda e Marketing nos cursos de Graduação de Design Gráfico e de Comunicação Social. Nos anos seguintes, lecionei as disciplinas de Ergonomia e Usabilidade, Ergodesign, Webdesign, Comunicação Multissensorial e Computação Gráfica (Illustrator e Photoshop). Na Pós-Graduação, desde 2005 lecionei as disciplinas de Design de Interação,

Interação Humano-Computador e fui professor orientador do Projeto de Conclusão Aplicado (PCA 2) no curso de Marketing e Design Digital.

Por volta do ano 2004, resolvi retornar para a minha trajetória acadêmica de modo mais estruturado e, especialmente, motivado pelas primeiras interfaces que simulam um ambiente 3D em um *display* 2D. Assim procurei mais uma vez a Professora Anamaria de Moraes para fazer a pesquisa com ela no LEUI da PUC-Rio. Como preparação para o Doutorado, retornei o estudo de idiomas, após ter concluído o curso no “Instituto Brasil Estados Unidos - IBEU”, com aulas particulares de tradução em Inglês e Francês. As atividades mencionadas neste parágrafo tiveram como objetivo aumentar os recursos lingüísticos do autor deste documento para o processo de seleção do Doutorado em Design na PUC-Rio.

A Tese de Doutorado, defendida em abril de 2008, assim que completei três anos de curso, realiza um estudo ergonômico das estruturas de navegação e unidades de informação dos sites de entretenimento com conteúdo multimídia. Esta pesquisa foi um estudo de caso do site promocional XBOX 360. Nela considerava-se a apresentação do conteúdo em uma grade que simula o deslocamento espacial dos elementos de tela e a avaliação da interação permitida pela página segundo a ótica dos usuários.

O estudo teve como primeira hipótese a ausência de feedback durante a seleção de um item de conteúdo animado e a difícil compreensão dos controles de navegação são barreiras que dificultam a interação dos usuários com a estrutura de navegação espacial presente no site XBOX 360. Já a segunda hipótese considera que a estética e a inovação gráfica da interface minimizam a percepção dos usuários com relação aos problemas de usabilidade encontrados na tela ao longo da interação, além de potencializarem o prazer e estimularem a utilização do site.

Na primeira parte da pesquisa são apresentados os referenciais teóricos que contém os seguintes conceitos: design de interação, emoção relacionada ao projeto de tela e a satisfação sob a ótica da usabilidade. Esta pesquisa caracteriza, ainda, na sua revisão bibliográfica o entretenimento como fator relevante para estimular a exploração dos elementos contidos na tela. Ademais, é enfatizado o conceito de flow que contempla satisfação plena decorrente de uma experiência de uso prazerosa.

A segunda parte da pesquisa apresenta o delineamento da pesquisa e os métodos, técnicas e procedimentos da pesquisa utilizados no estudo (o “Questionário Creating Personas”, a “Análise de Conteúdo”, os “Cenários”, “Teste de usabilidade” e o “Questionário de Avaliação dos Prazeres”). Essas técnicas foram realizadas na pesquisa com o objetivo de colher opiniões, de conhecer hábitos e de descobrir dados sobre a população usuária.

Este trabalho foi um dos primeiros publicados no Brasil que relacionam o Ergodesign, em especial Interação Humano-Computador (IHC), com a emoção durante a interação. Ele ainda apresentou as principais dificuldades experimentadas pelos usuários durante os testes de usabilidade e a aplicação do QUIS (*Questionnaire for User Interaction Satisfaction*), que podem ser sintetizadas da seguinte forma: a ausência de feedback textual

na seleção dos botões, a posição passiva que a animação de rotação impôs a eles e o aprendizado de recursos que facilitasse o acesso direto ao conteúdo do site. Naquela época não foi possível perceber, talvez pela inserção deste autor na pesquisa, mas estava lidando com as interfaces precursoras da manipulação direta ou, ainda, daquelas que seriam percebidas com gestuais (quebra mais recente de paradigma para o Design de Interfaces através da tecnologia presente nos *iPods*, *iPads* e *iPhones*).

Logo após a defesa da Tese, no ano de 2008, fiz um novo design para o *site* da Escola do Pão (bistrô com o café da manhã mais premiado do Rio de Janeiro). O resultado deste projeto foi fantástico em retorno de imagem, de posicionamento e de audiência para o cliente. Além disso, participei de um projeto grande na Fiocruz. Nele foi feita a avaliação da usabilidade de todo o portal daquela instituição, em um processo que teve como resultado o desenvolvimento da versão mais recente daquela página Web. No mesmo período, em conjunto com o amigo / Professor Robson Santos, escrevemos dois cursos de Pós-Graduação para ESPM:

1. Especialização em Gestão Integrada em Design com Major em Projetos de Interfaces Gráficas para Mídias Integradas;
2. Especialização em Gestão Integrada em Design com Major em Arquitetura de Informação.

Como estratégia para lançamento dos cursos foi desenhada duas parcerias com empresas líderes de mercado: TIM e SKY TV Interativa. No caso, o intuito era criar uma condição única de aprendizado para os alunos, assim como um diferencial competitivo importante para ESPM. Assim, ao final do processo o contrato com a TIM foi assinado e a SKY sofreu uma mudança de diretoria que postergou o aceite dos termos contratuais.

No ano de 2009 fui convidado para participar da banca de Doutorado da estudante Alessandra Carusi Machado Bezerra com o título “A Ergonomia Cognitiva no Design de navegação em sites infantis educacionais – os efeitos no desempenho das tarefas”. Esta ocasião representou um momento feliz, pois estive como avaliador ao lado da Profa. Anamaria de Moraes e participei da crítica da pesquisa de uma amiga que fiz durante o curso de Mestrado.

Já entre os anos 2009 e 2010 recebi um convite para assumir a Coordenação dos Cursos de Graduação da Faculdade de Tecnologia SENAC-RIO (FATEC), sendo que já estive como coordenador da Graduação Tecnológica de Redes Computadores, docente responsável pela Empresa Jr. e da Pós-Graduação de Design de Interface Gráfica da mesma instituição. Até que em 2010, como Coordenador Acadêmico da FATEC fui líder do processo que culminou com a nota institucional 4 dada pelo comissão avaliadora do INEP. Dentre as atividades desempenhadas como Coordenador Acadêmico estavam:

- a gestão operacional e pedagógica dos Cursos Livres, de Graduação Tecnológica e de Pós-Graduação;
- o desenvolvimento, acompanhamento e avaliação da matriz curricular, de acordo com as demandas de mercado;

- o encaminhamento de proposta de atualização da matriz curricular, de acordo com as demandas do mercado;
- a seleção de um corpo docente qualificado e com história de educação superior para ajudar no projeto de transformar a FATEC em um IES de fato com perfil de ensino/ pesquisa.
- a criação de um grupo de trabalho que gerou como resultante a criação de um Núcleo de Pesquisa Aplicada – NUPA.
- o redesenho da Empresa Júnior da FATEC;
- a revisão e a atualização do Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) e do Plano Pedagógico Institucional (PPI);
- a coordenação das atividades da CPA e dos NDES nos anos de 2009 e de 2010;
- a garantia da qualidade técnica e pedagógica dos cursos, principalmente quando se visa ao itinerário formativo do estudante (dos cursos livres para graduação e dela para a especialização).

Assim, de modo sintético, desempenhei as atividades abaixo nesta instituição de 2004 até 2011:

- Consultor Docente – de 19/04/2004 a 06/01/2008;
- Coordenador de Curso – de 07/01/2008 a 04/01/2009;
- Coordenador Geral de Graduação – de 05/01/2009 a 04/03/2010;
- Coordenador Acadêmico – de 05/03/2010 até 06/01/2011.

Durante o período em que estive na FATEC fiz também parte da coordenação de diversas bancas de avaliação de docentes e escrevi alguns projetos de curso que obtiveram sucesso tanto nas avaliações de entidades regulatórias como de público, assim como exemplifico abaixo:

- Pós-Graduação Lato-Senso de Design de Interface Gráfica para Sistemas de Informação, homologado pelo Conselho Superior de Gestão da Faculdade de Tecnologia Senac-Rio em 18/06/2008.
- Graduação Tecnológica em Design Gráfico que teve o seu início no primeiro semestre de 2010.

Na PUC-RIO, no ano de 2008, pedi para a Professora Anamaria de Moraes deixar que eu apresentasse uma nova proposta de curso para a Especialização em IHC, tendo em vista as dificuldades em que o laboratório LEUI teve para formar turmas nos anos de 2008 e de 2009. Com isso, o objetivo foi atualizar a grade e posicionar este programa de modo mais atraente para o mercado. Com isso, o conceito, os professores, as disciplinas e a estrutura da Pós-Graduação foram atualizadas. Desse modo, o título passou para “Ergodesign de Interfaces: Usabilidade e Arquitetura de Informação”. Nos anos seguintes a procura de alunos pela Especialização aumentou de ano em ano, como exemplo a turma de 2010 encerrou com 27 alunos matriculados.

No início de 2010, fiz parte da banca de um colega professor, mas depois de alguns anos certamente amigo, na ECO/UFRJ. O Professor Fabiano Ramos defendeu a sua

dissertação intitulada “Cultura Comunicacional e interdisciplinaridade: o desafio da integração de pessoas e saberes em uma escola do SENAI-RJ”. Eu estive na banca avaliadora ao lado da Profa. Dra. Raquel Paiva de Araújo Soares e da Profa. Nízia Maria de Souza Villaça (orientadora do trabalho).

Nos anos de 2010 e de 2011 fui convidado pelo Professor Arthur Nóbrega para ser consultor de mídia interativa da sua empresa de marketing *CanDo - Digital Solutions*. Neste período também retornei, de modo mais presente, as atividades de pesquisa, participando como avaliador externo (no caso suplente) do Concurso Público para Professor Adjunto na Universidade fui convidado para fazer parte do comitê Técnico-Científico dos Congressos ERGODESIGN e USIHC. Nesses eventos também fui coordenador de algumas sessões técnicas, especialmente quando tiveram relação com “Usabilidade”, “Arquitetura de Informação”, “Multimídia”, “Novos Dispositivos Tecnológicos” e etc. No caso a sessão técnica mais recente que coordenei foi a ST-Usihc 18.3<sup>A</sup> – Interação em Dispositivos Móveis, ocorrida às 14h do dia 18 de maio de 2011, no Auditório Rio Javari, da Faculdade de Tecnologia na Universidade Federal do Amazonas. Nela apresentei um artigo chamado “Revisão bibliográfica sobre o conceito de Design de Interação” que me despertou o desejo de fazer o Pós-Doutorado sobre um tema semelhante ou derivado deste. Também no mesmo período, só que em agosto de 2011, apresentei um “*paper*” 5º Congresso Internacional de Design da Informação em Florianópolis e tive confirmação da aprovação de outro artigo para o “*18th World Congress on Ergonomics*” em Recife no ano de 2012.

Em 2011, também fui aprovado em um concurso público para Professor de Criação Publicitária da FAETEC, mas preferi assumir a função de professor 40H – RTI na ESPM, lotado no curso de Graduação de Design Gráfico. Durante este ano estive orientando a bolsista de iniciação científica Elisa Bueno no projeto “Design de Interação: um estudo sobre a experiência de de leitura de quadrinhos em meio digital. Estudo de caso do aplicativo da Marvel Comics para o iPad”. O projeto de iniciação científica da estudante tem relação direta com o meu estudo como RTI: “Design de Interação: um estudo sobre a experiência de compra e de leitura de quadrinhos em meio digital. Estudo de caso do aplicativo da DC Comics para o iPad”. Ainda em 2011 fiquei extremamente feliz com os convites feitos pela direção da ESPM RJ, através da Diretora de Design Professora Eliana Formiga e do Vice-Diretor Professor Tatsuo Iwata:

1. O ingresso como membro efetivo do NDE da Graduação de Design Gráfico.
2. A tarefa para conceber e escrever a proposta de Mestrado Profissional em Design Digital e Tecnologias da Comunicação em um projeto conjunto com INFNET. Pela ESPM tive o auxílio direto do Prof. Eduardo Murad como co-autor da proposta.
3. A Coordenação do Mestrado Profissional pela ESPM RJ.

Neste período o Professor Carlos Alberto Messeder, Diretor Acadêmico, me solicitou que fizesse o Design da Interface do site para o projeto Juventudes Brasileiras em conjunto com o Studio D (Empresa Júnior da Graduação em Design – Coordenada pela Professora Mirella). O projeto tinha como ênfase a apresentação dos temas sobre os jovens numa perspectiva acadêmica em contraposição à visão de jovens de diferentes segmentos sociais sobre os seguintes temas: “Jovens e Música”, “Jovens e Relações Afetivas”, “Jovens, Moda e Marcas”, “Jovens”, “Mobilização Social e Participação Política”, “Jovens e Esporte” e “Jovens, Conhecimento e Carreira”.

Em outubro de 2011 participei do Salão Estadual de Turismo, como Professor da ESPM, apresentando a palestra sobre Redes Sociais para o segmento de Turismo. De fato foi uma experiência bem diferente, mas ela se mostrou muito proveitosa – especialmente pela troca de idéias e, sobretudo, pela oportunidade de levar conhecimento de alto nível para um público bem diverso.

Ainda no segundo semestre de 2011 fui procurar a Professora Lena Vânia, no IBICTI, para iniciar o desenvolvimento do projeto de Pós-Doutorado. Ele foi aprovado e teve o seu início em março de 2012. O título do trabalho é “A ‘Interação’ em estudo: análise das correntes teóricas sobre o conceito de ‘Design de Interação’ para profissionais de ‘Arquitetura de Informação’ e de ‘Design de Interfaces’”. Na proposta busca-se através da revisão bibliográfica, entrevistas semi-estruturadas e *Focus Groups* com profissionais das áreas selecionadas para o estudo tornar mais preciso o entendimento sobre as novas vertentes que norteiam o conceito de interação, a fim de identificar questões teóricas e empíricas centrais ao tema proposto. Ademais, as tendências, os aspectos e as manifestações mais recentes dessa área para os profissionais relacionados com a “Arquitetura de Informação” e o “Design de Interfaces” também fazem parte da delimitação contida nesta proposta de Pós-Doutorado.

Já as motivações dessa proposta de pesquisa de Pós-Doutorado seguem influenciadas pelas novas formas de se manipular diretamente os dispositivos tecnológicos, os novos produtos digitais de interação social e a busca por pistas mais atuais que expliquem significado do “Design de Interação”, ao menos para os profissionais das áreas de Arquitetura de Informação e de Design de Interfaces. Com isso, deseja-se estabelecer bases conceituais que possam ajudar no diálogo dentro dessas equipes de produção de artefatos tecnológicos digitais (no caso da pesquisa - sites de cunho informacional, especialmente portais de conteúdo) que tenham a interação como conceito chave. Por conta disso, ficam algumas questões de pesquisa:

- O que os profissionais de Arquitetura de Informação e de Design de Interfaces entendem como “Interação” e “Design de Interação”? Existe relação clara entre os dois conceitos?
- A formação diferente gera percepções distintas e, sobretudo, não complementares sobre o conceito de “Interação”?
- O não entendimento sobre este conceito estabelece uma relação produtiva, onde as metodologias de produção não atendem os desejos e as necessidades das equipes de produção?
- A ausência de discussão sobre o conceito de “Interação”, gera um projeto de design de interface que pode não atender as demandas dos usuários finais, ao menos na ótica daqueles profissionais responsáveis pelas etapas de design dentro do desenvolvimento?

Em 2012, iniciei uma nova orientação de iniciação científica da estudante Aline Saramago, onde ela está investigando os aspectos emocionais das peças premiadas pelo “Prêmio Profissionais do Ano” referentes ao anos de 2009 até 2011. Por volta da mesma época, apresentei uma nova pesquisa para ESPM com o título “A Interação em estudo: o conceito de Design de Interação com ênfase na Arquitetura de Informação, Usabilidade e

no Design de Interfaces para estudantes de Comunicação Social e Design Gráfico”.

Um fato ocorrido durante um dos módulos de Pós-Graduação que lecionei em Interação Humano-Computador fora do Rio de Janeiro, no caso deste foi na Universidade Federal do Amazonas, e me marcou ao provocar uma reflexão mais profunda sobre os meus interesses de pesquisa foi quando tive que conceber um curso para uma audiência extremamente plural. Nela podiam ser encontrados médicos, fisioterapeutas, profissionais de educação física, designers, profissionais de comunicação, técnicos em informática e engenheiros. Então, me perguntei o que temos em comum? E a disciplina como pode contribuir para tantos? Assim após refletir conclui “as pessoas” e as suas interfaces com a tecnologia. Desse modo, fazendo um retrospectiva sobre as pesquisas realizadas, notei que os usuários sempre estiveram como parte das questões chaves nos estudos. De fato, o aspecto humano que envolve as interfaces e as interações com a tecnologia em geral sempre tiveram espaço em meu interesse. Ademais, a produção, a distribuição, o consumo e as políticas que impactam o uso da informação para os usuários compõem um espectro temático que ao menos em parte define a minha trajetória como pesquisador. Além disso, de modo mais recente, a investigação sobre o elo histórico-conceitual que relaciona o Design, a Ergonomia e a Ciência da Informação (durante o trabalho de Pós-Doutoramento), sobretudo quando se lida com a dimensão humana. Assim sendo, a ação mediadora entre a informação e o conhecimento no indivíduo, a competência informacional e a condição da informação em harmonizar o mundo. Como elemento organizador, ela referencia o homem ao seu destino, passando pela experiência interativa ao criar espaços de comunicação, tendo como resultante a transformação e a evolução da espécie humana sempre pelo conhecimento – gerando com consequência uma perspectiva de futuro para a humanidade. Por conseguinte, a reflexão se dá além dos botões, dos menus e da estética da interface, ou seja, ganha amplitude quando traz perspectivas de aplicações práticas e indicadores de uso que reflitam uma realidade ou contexto – tais como os resultados das pesquisas realizadas desde o mestrado até os estudos mais recentes como professor / pesquisador 40 horas e aluno do Pós-Doutorado do IBICT.

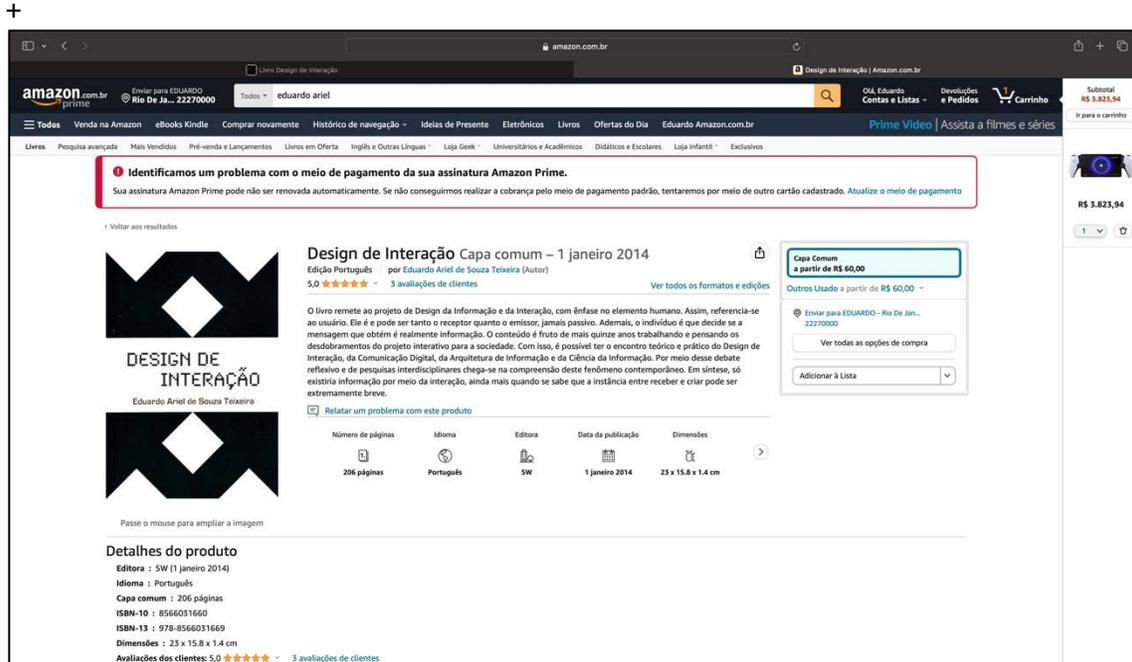


Figura: Página da Amazon com o livro sobre Design de Interação que escrevi.

Tenho muito orgulho do livro Design de Interação, terminado em 2014, pois ele representou um ciclo completo na minha carreira. O design da capa foi de uma amiga e ex-aluna muito talentosa, Adriana Chammas.

No início da obra contei com participações luxuosas dos queridos colegas Luciano Tardin (ESPM) e Claudia Mont'Alvão. (PUC-Rio). Ambos foram muito generosos comigo, concedendo um pouco de tempo e de conhecimento para colaborarem com o livro.

Foi como revisitar minha trajetória acadêmica desde o curso de pós até o pós-doutorado. Ademais, sempre lembro de minhas professoras mentoras Anamaria de Moraes (PUC-Rio) e Lena Vânia (IBICT). Por último, porém não menos importante, deixo inúmeros agradecimentos para todo(a)s o(a)s aluno(a)s que tive, colegas docentes e minha família.

Na ESPM, ocupei diversas funções passando por professor, pesquisador, coordenador de curso, líder de laboratório de pesquisa, membro de Think Tank e diretor acadêmico.

Recuperamos o conceito de curso e elevamos o CPC junto com todas as avaliações do Enade. Um mestrado profissional foi criado e implantando com sucesso. Os documentos acadêmicos ganharam um formato editorial sofisticado. Diversos novos núcleos discentes se estabelecerem, promovendo diversidade e aprofundamento da prática profissional. O diálogo com alunos e professores foi uma tônica sempre presente. Ajustes operacionais, acadêmicos financeiros (especialmente no

acompanhamento e na elaboração de relatórios gerenciais) estiveram na pauta, dentro do surgimento de uma cultura por resultados. Vários treinamentos ocorreram para qualificar ainda mais os colaboradores. O ambiente de trabalho melhorou como um todo, bem como os espaços de aprendizagem. Deixamos um legado!

Em adição, o post faz um agradecimento público aos colegas que convivi nos últimos anos da minha vida, me dedicando integralmente aos seus assuntos - todos próprios da ESPM Rio. Buscando dar conta da importância que cada um(a) tinha no meu cotidiano. Seja por meio de um bom dia com um sorriso ou mostrando que o futuro sempre reserva algo de melhor. Todo(a)s são pessoas incríveis: coordenadores, supervisores, professores, técnicos-administrativos e prestadores de serviços. Fica também um agradecimento aos diretores nacionais, pró-reitores, vice-presidentes e presidente da IES. Lembro de enaltecer os colegas das unidades de São Paulo e de Porto Alegre, sempre tão generosos, competentes e prestativos.

Ademais, deixo saudações carinhosas para os estudantes - sempre alegres, afetuosa, interessados, talentosa e, sobretudo, ávidos por conhecerem mais. Vocês mudaram minha vida, tanto como espero ter contribuído para o caminho que pretendem seguir. Sentirei saudades de todo(a)s, mas sinto que devo buscar novos desafios. Obrigado por tudo. Sigo em busca de novos projetos, com energia para fazer muito.

## **Atividades dos últimos anos**

### *1) Projeto cores*

Criar um ambiente de trabalho lúdico, amigável e acolhedor foi o objetivo do projeto cores. Nele o intuito foi dar conta de espaços diferentes, coexistindo na mesma edificação, valorizando contextos, tarefas e atividades - respeitando seus usuários. Com isso, o acadêmico, administrativo e corporativo ganharam uma nova ambiência e sinalização de forma uníssona. Aqui estávamos criando interfaces com o conceito de Design School de Stanford, d.school.

Salas novas foram projetadas para acolherem práticas inéditas na unidade, dentre elas: ambiente de jogos eletrônicos e de tabuleiro. Sempre integrados com os processos de aprendizagem e os currículos dos cursos.

O sistema de informação sofreu um redesign, ganhando três idiomas (português, inglês e espanhol). Além disso, algumas camadas de informação digital foram acrescentadas, como o acesso aos sites das grades das disciplinas, nas identificações das salas com os QR Codes. Outra forma esteve nas galerias implantadas nos andares,

junto com placas que levavam os usuários para os trabalhos já expostos anteriormente. Finalmente, um adesivo contando toda história da ESPM Rio foi aplicado no hall. Por fim, micro espaços de convivência foram inseridos nos andares por todo o prédio.









Figura: Quadrinhos aplicado no hall.



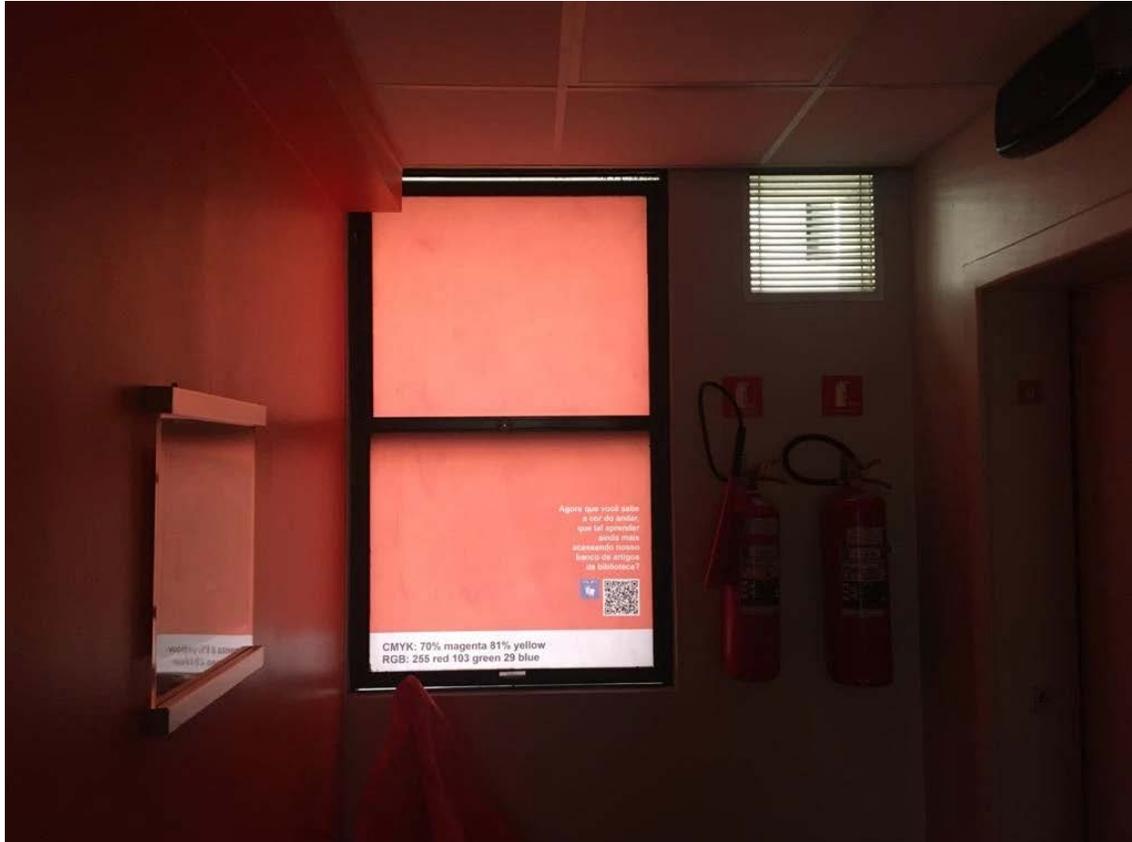
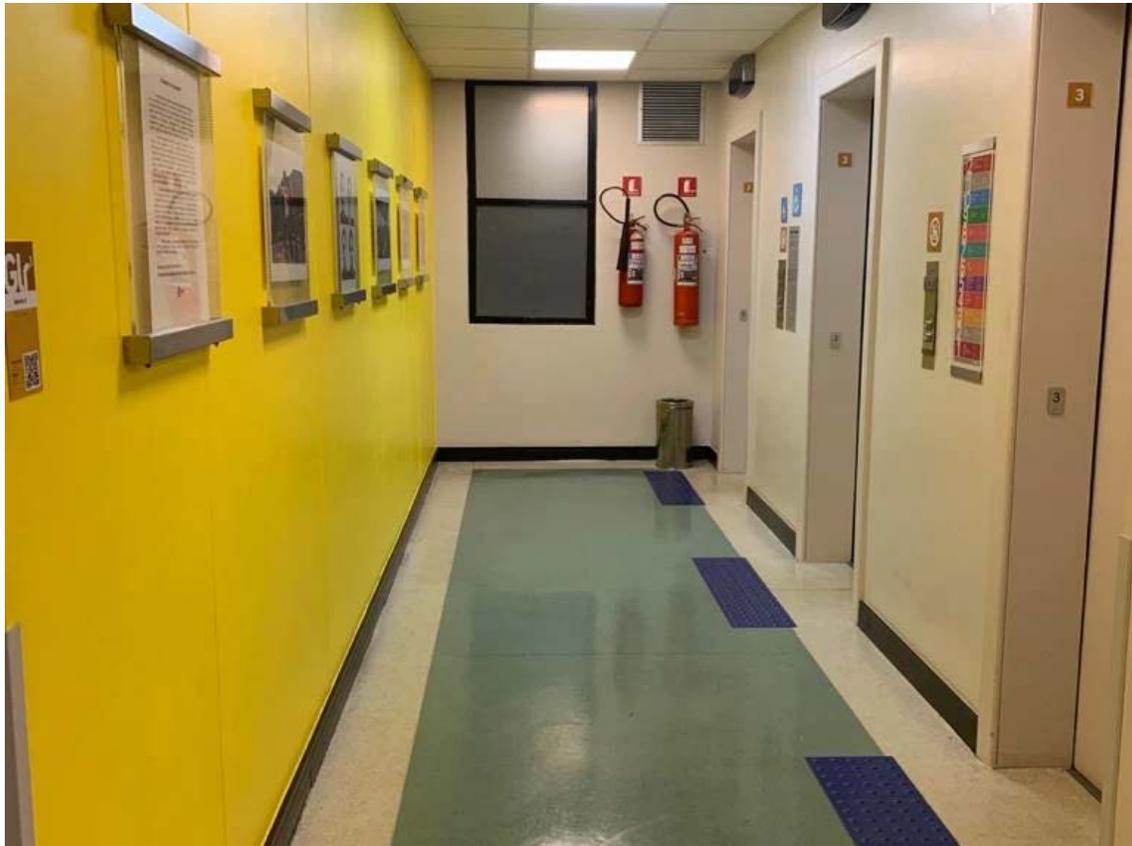
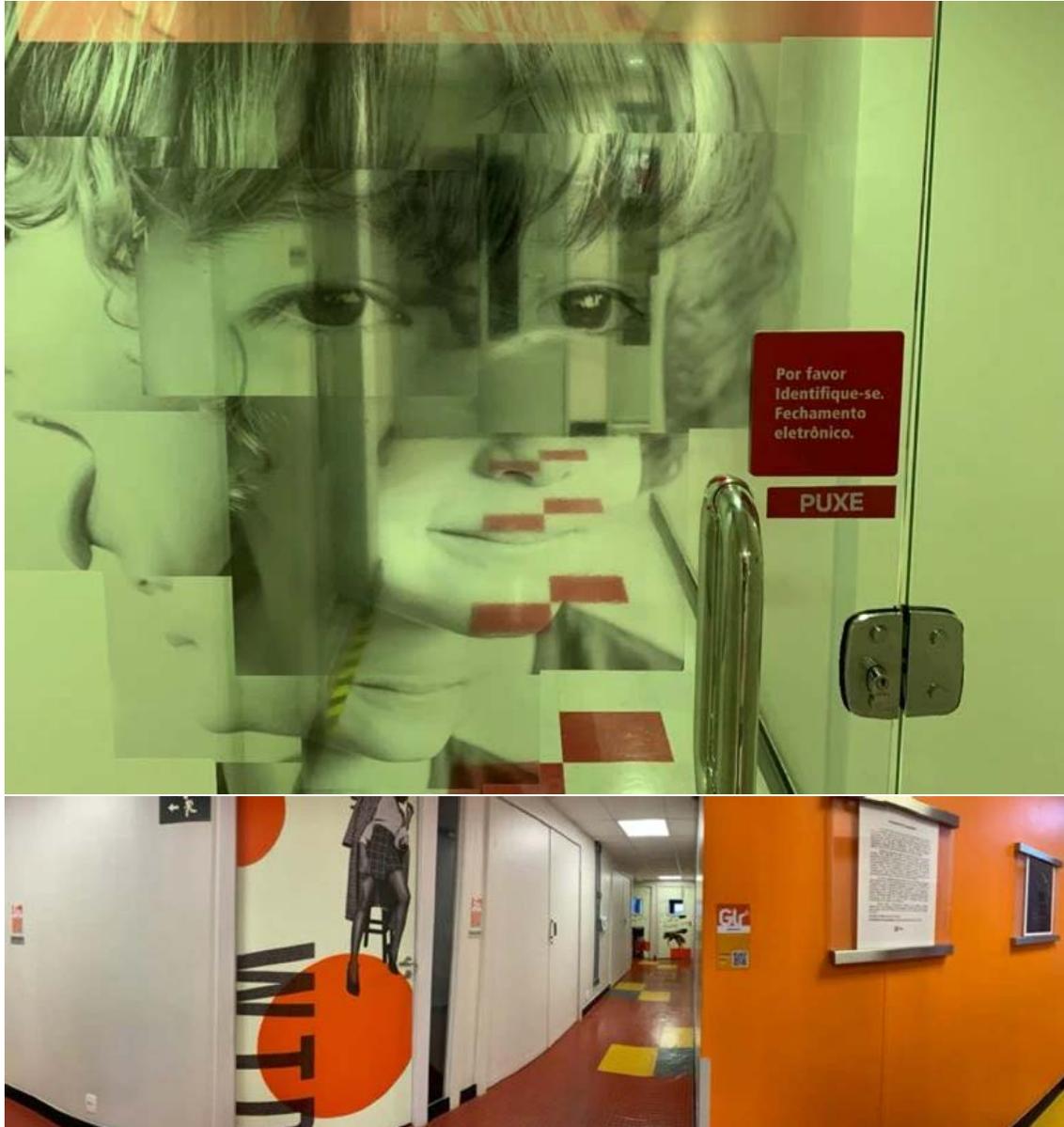




Figura: Adesivos e QR Codes.















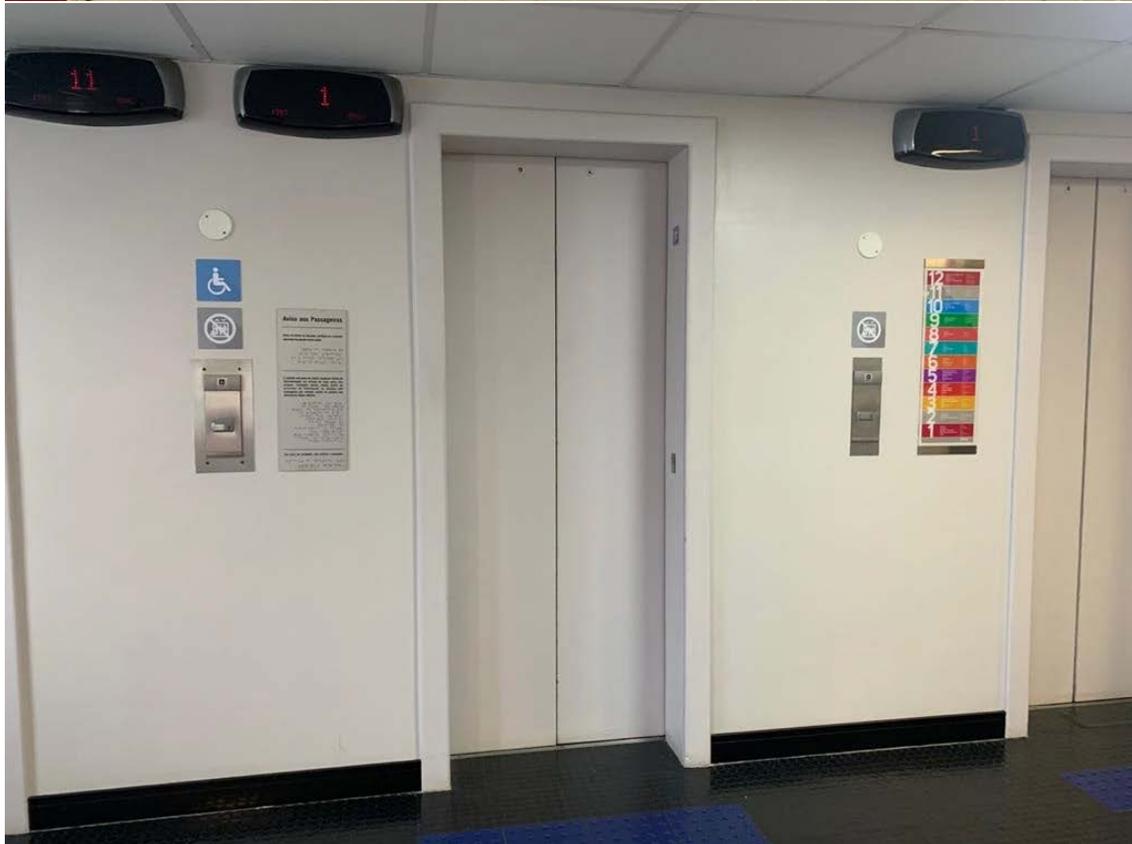






Figura: Cores nos andares.

Obs. 1: Outros itens ficaram para serem realizados, ainda em 2021.

Obs. 2.: Obrigado aos colegas Luizinho, Marangoni e Vera Vianna, bem como os laboratórios de pesquisa e núcleos discentes por todo apoio recebido. Também incluo os funcionários, os alunos e os professores da Escola aqui.☺

## *2) Contexto & Pesquisa*

*Atribuições:* Organização da coleção.

Contextos e Pesquisas é uma coleção lançada em 2015 que segue até hoje. Foi um trabalho realizado em parceria com vários colegas de dentro da IES e de fora. Aqui destaco duas colegas em especial, minha parceira na organização Sílvia Borges e outra que supervisiona o campo da pesquisa na unidade, Ana Erthal.

O primeiro título serviu como base para organização do pensamento conceitual estruturante do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa. Muitos dos

professores originais do programa participaram, escrevendo um capítulo da obra. Até hoje o livro segue como referência para os interessados no assunto.

De volta para coleção, sua premissa estava em reunir coletâneas e textos monográficos gerados a partir de reflexões e pesquisas oriundas de vários campos do conhecimento, tais como: Ciências Sociais, Comunicação, Design, Economia Criativa, Gestão, Marketing e Relações Internacionais.

A coleção segue privilegiando tanto trabalhos específicos de cada área, como textos que dialoguem e transitem na interseção dessas e de outras áreas do saber.

### *3) Interdisciplinaridade nos programas de pós-graduação em Design*

*Atribuições:* Participação como membro do comitê científico, aproveitando para enaltecer o brilhante trabalho na organização do evento por parte das colegas Isabela Perrotta e Eliana Formiga.

Na ocasião que o evento fora realizado, em outubro de 2017, o portal Terra cobriu tal iniciativa. O "Encontro de Pós-Graduação em Design - Cenários e Perspectivas" aconteceu nos dias 23 e 24 de outubro, entre 08h e 17h, na sede da ESPM-Rio - no centro. As inscrições do evento foram realizadas através do site [www.espm.br/eventos](http://www.espm.br/eventos), ou na própria Escola, durante os dias do evento.

A equipe do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa da ESPM-Rio, por intermédio da linha de pesquisa em Design da Experiência e Estratégias da Inovação, promoveu o debate sobre as linhas de formação da área. Na ocasião professores da PUC-Rio, da Esdi-UERJ e de demais instituições de outros estados se fizeram presentes.

As rodas de debates aconteceram durante os dois dias de evento, contando com os seguintes temas: os primeiros designers mestres e doutores, o primeiro programa de pós em Design do país, o Design na área interdisciplinar, especificidades do mestrado profissional, o papel da pós-graduação *lato sensu* em Design, o panorama da pesquisa em Design e Ergonomia, o papel da pesquisa de pós-doutorado, especificidades do Norte do país, especificidades do Sul do país, o mais novo programa do Rio.

### *Programação do evento*

Data: 23 de outubro

Local: Auditório da ESPM - Rua do Rosário, 90, 11<sup>º</sup> andar, Centro

8h30 - Abertura

Cristina Helena Pinto de Mello (Pró-Reitora de Pesquisa e Stricto Sensu ESPM)

9h às 12h30 - Cenários e Experiências

- João Bezerra de Menezes (Ex. USP e ESDI) - Primeiros designers mestres e doutores
- Rita Maria de Souza Couto (PUC Rio) - O primeiro programa de pós em Design do país
- (intervalo)
- Eduardo Ariel de Souza Teixeira (ESPM Rio) - O Design na área interdisciplinar
- João Eduardo Chagas Sobral (Univille) - Especificidades do mestrado profissional
- Luciano Tardin (ESPM Rio) - O papel da pós *lato sensu* em Design

14h às 17h – GTs.: Projetando Perspectivas

Todos os inscritos participarão de grupos de trabalho propositivos, conforme seus interesses temáticos.

Data: 24 de outubro

Local: Auditório da ESPM - Rua do Rosário, 90, 11<sup>º</sup> andar, Centro

9h às 12h30 - Cenários e Experiências

- Lia Buarque Guimarães (UFRS) - O panorama da pesquisa em Design e Ergonomia
- Rita Aparecida da Conceição Ribeiro (UEMG) - O papel da pesquisa de pós-doutorado
- (intervalo)
- Raimundo Lopes Diniz (UFMA) - Especificidades do Norte do país
- Regio Pierre da Silva (UFRS) - Especificidades do Sul do país
- Claudia Rocha Mourthé (UFRJ) - O mais novo programa do Rio

14h às 16h30 - GTs: Projetando Perspectivas

- Finalização de propostas

17h - Encerramento

**DINO**

## Pela primeira vez, ESPM-Rio faz evento para debater cenários e perspectivas na pós-graduação em Design

20 OUT 2017 15h46

0 COMENTÁRIOS

CLIQUE AQUI PARA ENVIAR O ÁUDIO DESTA NOTÍCIA PARA ALGUÉM COM DIFICULDADES DE LEITURA audima

Rio de Janeiro, outubro de 2017 - Inserido num campo interdisciplinar desde sua institucionalização, o Design se configura como uma atividade prática, no entanto os cursos de mestrado e doutorado oferecidos no Brasil estão muito voltados à formação de mestres e doutores para os cursos de graduação da área, e pouco voltados para o incremento da prática profissional. Por isso, pela primeira vez, a equipe do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa da ESPM-Rio, através de sua linha de pesquisa em Design da Experiência e Estratégias da Inovação, resolveu promover o debate sobre as linhas de formação da área. O "Encontro de Pós-Graduação em Design - Cenários e Perspectivas" acontecerá nos dias 23 e 24 de outubro, entre 08h e 17h, na sede da ESPM-Rio, no centro. As inscrições devem ser feitas através do site [www.espm.br/eventos](http://www.espm.br/eventos) ou na própria faculdade.

*Figura:* Matéria sobre o evento, <https://www.terra.com.br/noticias/dino/pela-primeira-vez-espm-rio-faz-evento-para-debater-cenarios-e-perspectivas-na-pos-graduacao-em-design,4b3246e519e535c6b4002ef371438ff73195od6o.html>

#### 4) ESPM ON

*Atribuições:* Trabalhos técnicos - Redes sociais, websites e blogs  
Plataforma de portfólios de aprendizagem para documentação, seleção e comunicação dos projetos desenvolvidos pelos estudantes dos cursos de graduação da ESPM.

Na interface existe uma página principal para cada unidade (Rio, São Paulo e Porto Alegre), além de uma capa inicial na *homepage*. O ESPM ON tem um sistema de aprovação e de votação mediado por professores ou alunos.

Nele também existem páginas para núcleos acadêmicos e entidades estudantis. Decerto, é um produto que dialoga com o sentido de posteridade, pois toda memória das produções das disciplinas segue armazenada nele. Dito isso, pode-se assumir sua relação direta com o passado, presente e futuro da Escola.

Estive na liderança da equipe do projeto, contemplando em sua constituição o setor de TI de SP, professores da mesma unidade e do Sul. Já no Rio contei com os colegas Marcello Rosauro e Diogo Robaina, em conjunto com uma programadora contratada. Em suma, foi um belo time de trabalho.

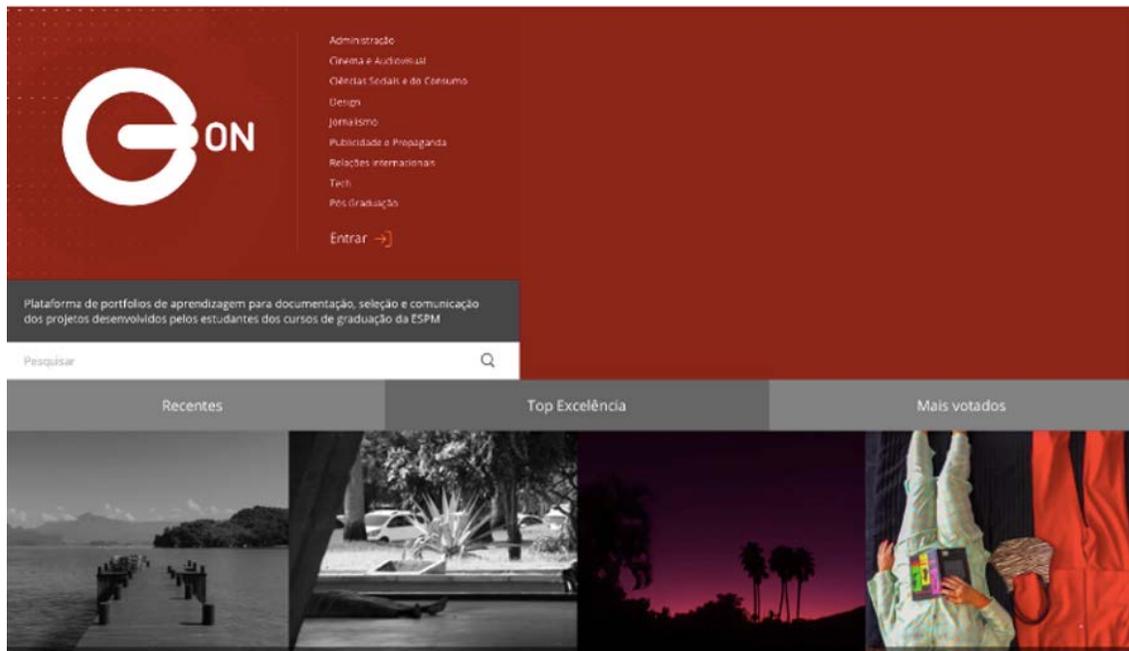


Figura: *Homepage* da Plataforma do ESPM ON

### 5) *Lab3 i*

*Atribuições:* Trabalhos técnicos - Redes sociais, websites e blogs

O LAB3i, é um laboratório que estuda temas nas áreas de informação, inovação e interação. Sua proposição toma como objeto central a atividade criativa, fundamental para a construção de valor intrínseco de produtos e de serviços com diferencial competitivo, matéria prima indissociável do desenvolvimento da Economia Criativa. Dessa forma, pretende-se gerar conhecimento para o setor criativo com ênfase nas áreas da Comunicação e do Design, contribuir para o desenvolvimento das competências profissionais necessárias para fortalecer as indústrias criativas e para a melhoria contínua dos profissionais inseridos em

setores criativos e seus produtos e serviços. O laboratório é vinculado ao Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa (MPGEC) da ESPM Rio.

Dentre os projetos desenvolvidos pelo laboratório estão: o mapa das indústrias criativas e observatório de experiência digital.

O site do laboratório foi concebido exatamente para explicitar o projeto como elemento aglutinador, entorno das temáticas principais. Assim, foram utilizados conceitos, metodologias e ferramentas atuais do campo do Design de Interação, da Arquitetura de Informação e da Usabilidade.

Os primeiros líderes foram os professores Paulo Reis e Eliana Formiga. Em seguida, até fevereiro de 2021, estive na coordenação do Lab3i com o Prof. Leonardo Marques de Abreu. Foi sempre um prazer estar junto de tão queridos colegas.



Figura: Site do Lab3i, <https://www.lab3i.espm.edu.br>

## 6) Egressos ESPM

*Atribuições:* Trabalhos técnicos - Redes sociais, websites e blogs

Interface criada para registrar o acompanhamento dos Egressos dos programas da Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação *Stricto Sensu* da ESPM (PRPPG). No

projeto de navegação ocorria uma integração com o CV. Lattes, além de contarmos com depoimentos dos concluintes. O site foi substituído pela seção de pesquisa no site institucional da ESPM (<https://pesquisa.espm.br>).

7) *Rio de encontros. Impactos da internet e das redes sociais na vida da cidade.*  
Ficha técnica do livro: 208 páginas; ISBN 978-85-7650-558-7; 1º edição; 2017.  
Uma Instituição de Ensino Superior e um Núcleo de Pesquisa constroem conhecimentos e expandem redes e alcance através de suas próprias produções intelectuais, mas também por meio de parcerias. Este sexto livro da Coleção Contextos e Pesquisa dá concretude a uma parceria cara à ESPM Rio: a parceria com o Rio de Encontros. Temos aqui um formato diferente dos números anteriores da coleção, coletâneas nas quais contamos com professores e pesquisadores da ESPM Rio, bem como de outras instituições que exploraram em seus textos temas variados, como a economia criativa, o consumo e o design.

Nas páginas do livro, Ilana Strozenberg e Teresa Guilhon, nossas parceiras idealizadoras e responsáveis pela organização dos eventos do Rio de Encontros, apresentam com propriedade e detalhes esse formato de livro e também os eventos realizados.

Cabe aqui, mais uma vez apontar, dando luz ao sentido de uma coletânea que dá voz a um conjunto de pessoas – os participantes do Rio de Encontros e os autores dos capítulos – e que traz como tema central as redes virtuais em múltiplos aspectos. Como pensar em questões de tecnologia, informação, aprendizagem, colaboração, disputas, afetos, conflitos, ética e cidadania, tendo as redes como elemento presente? Todos esses aspectos que permeiam nossas vidas *on* e *off-line* foram pensados, debatidos e aprofundados nos textos que compõem este livro.

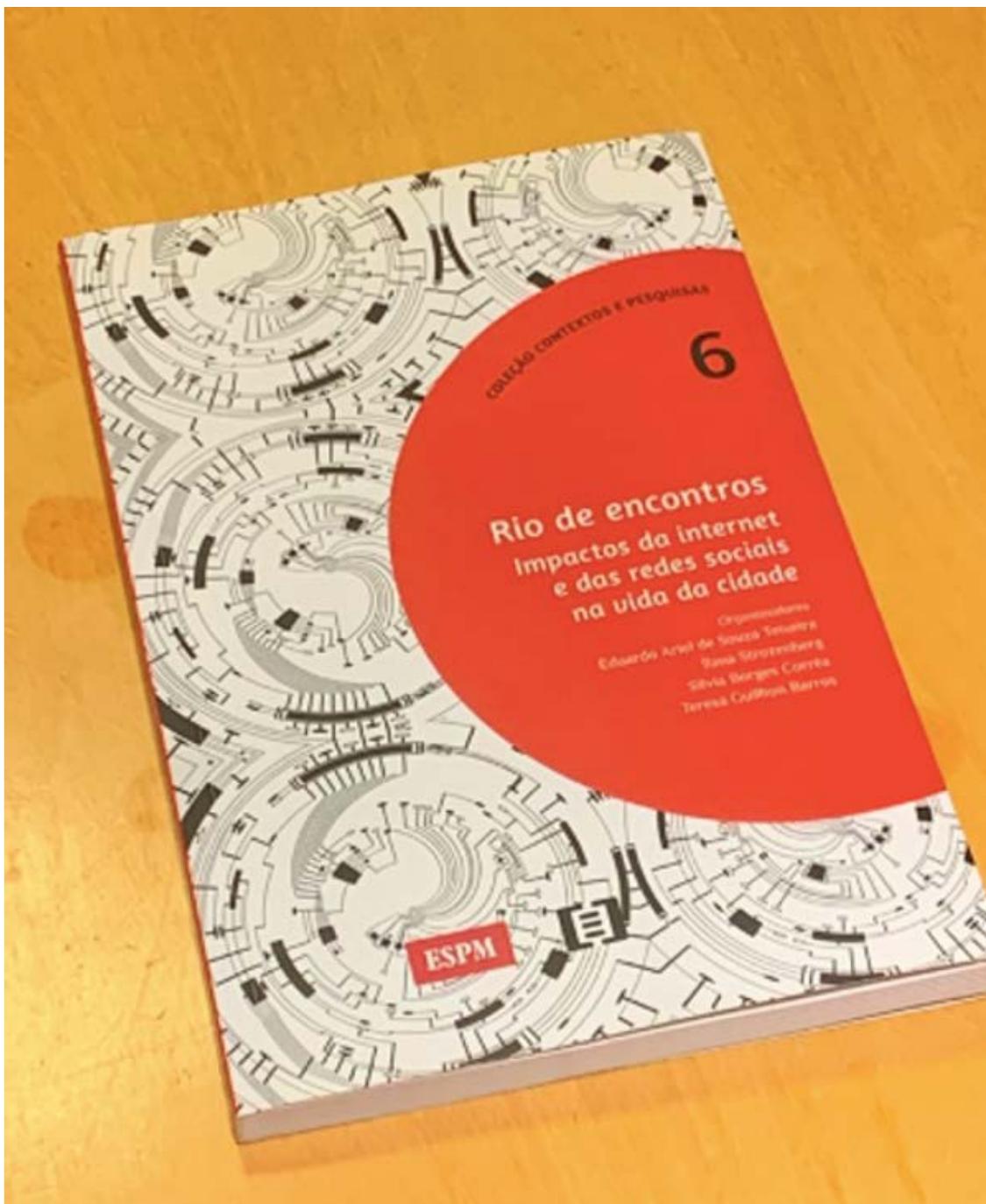


Figura 4: Primeira capa do livro Rio de Encontros.



Figura 5: Quarta capa do livro Rio de Encontros.

*8) Constituição do grupo Think Tank da ESPM Rio*

*Atribuições:* Projetos de pesquisa e de extensão; assessoria e consultoria; organização do evento de lançamento.

Lançado em junho de 2019, o Think Tank da ESPM Rio nasceu com um projeto de pesquisa do Prof. Eduardo Ariel que cresceu junto com o programa de Mestrado Profissional em Gestão de Economia Criativa. Em seguida, sofreu uma mudança de nome para cRio, para aumentar sua conexão com o Rio e sua faceta criativa. Na liderança acadêmica do cRio, temos uma instância de colaboração com os professores Luciana Guilherme e João Figueiredo. Em seu grupo gestor temos egressos do mestrado e professores da Escola, dentre eles estão:

- *Postdoc., DSc.* Prof. Eduardo Ariel de Souza Teixeira – Coordenador do projeto cRio
- *MSc.* Profa. Sandra Mesquisa Sanches – Coordenadora do cRio
- *DSc.* Luciana Lima Guilherme – Líder acadêmica e membro do grupo gestor do cRio
- *DSc.* Profa. Priscilla Menezes – Membro do grupo gestor do cRio.
- *MSc.* Prof. Veronia de Jesus Marques Pierre Gouvea – Membro do grupo gestor do cRio.
- *DSc.* Profa. Karine de Almeida Karam – Líder de estratégia e pesquisa.
- *MSc.* Verônica Bidart de Castro Nelson Machado – Líder de Comunicação do cRio.
- *MSc.* Ricardo Jose de Barros Cavalcanti – Membro do grupo de Comunicação do cRio.
- *DSc.* Guilherme Borges – Membro do grupo de Comunicação do cRio.
- *DSc.* Vera Lopes – Membro do grupo de Design do cRio.
- *DSc.* Eliana de Lemos Formiga – Membro do grupo de Design do cRio.

O Think Tank é um espaço sem fins lucrativos e sem vinculação político-partidária, gerido pela ESPM Rio. Um de seus objetivos está em promover iniciativas que contribuam com o desenvolvimento do Rio de Janeiro, conectando a produção acadêmica da ESPM – através de seus laboratórios de pesquisa e uma agenda de eventos – com a sociedade carioca.

O cRio nasce para promover a articulação entre diversos atores, gerando valor para todos os envolvidos. Sendo assim, ele articula vários saberes dentro do seu conselho consultivo, por meio de representantes diversos e heterógenos da cidade. Novos caminhos e soluções para as questões e problemas que o Rio de Janeiro enfrenta, contribuindo para a formulação de políticas públicas e para o fortalecimento de atividades desenvolvidas por empresas, órgãos públicos, organizações não-governamentais e empreendedores de modo geral.

Fiz parte do conselho consultivo do cRio, como membro da IES dentre todas as representações presentes, ampliando o networking da faculdade. Também deixei, junto com o grupo, para o primeiro semestre de 2021, o prêmio da Economia Criativa organizado e com patrocínio captado. O evento servirá para fomentar iniciativas de pequeno e de médio porte na cidade do Rio. Em suma, o Think Tank

visava estabelecer um posicionamento forte e marcante nos seguintes territórios: Marca e Economia Criativa.

*9) Concepção, Design e implementação do site do cRio - Think Tank da ESPM Rio*

*Atribuições:* Trabalhos técnicos - Redes sociais, websites e blogs

O site foi elaborado para dar visibilidade aos eventos, ações e pesquisas do cRio. O Prof. Eduardo Ariel concebeu um design minimalista para destacar o conteúdo produzido pelos colegas pesquisadores da ESPM Rio. No projeto foram usados os principais conceitos de Design de Interação, de Arquitetura de Informação e de Usabilidade.



Figura: Página inicial do site do Think Tank cRio, <http://www.crio.espm.br>

*10) Concepção, Design e implementação do site do Observatório de Experiência Digital*

*Atribuições:* Trabalhos técnicos - Redes sociais, websites e blogs

O Design de Interface elaborado pelo Prof. Eduardo Ariel remete ao contraste de cores encontrados nos primeiros monitores de fósforo, porém ao alterar sua gama estabelece um tom de modernidade para sua identidade visual.

Com uma navegação fácil e intuitiva, graças ao uso dos principais conceitos e *guidelines* de Design de Interação chega-se ao resultado encontrado na *Url* do Observatório.

Desse modo, todo o projeto citado anteriormente visa dar destaque para os trabalhos acadêmicos realizados pelo grupo participante do Observatório. Seguem abaixo, os temas de algumas pesquisas:

1. Primeira e segunda edições do ranking de experiência digital para marcas cariocas
2. Ux para juventude, análise do conceito da experiência de uso
3. Construção do conceito de design de interação
4. Uso de identidades sensoriais como estratégia para criar vínculos emocionais memoráveis no consumidor



Figura: Site do Observatório InterAção, <https://www.interacao.espm.br>

### 11) Livro *Técnicas de Pesquisa para Design*

*Ficha técnica:* 195 páginas; ISBN 9788574752778; 1º edição; 2018.

*Técnicas de Pesquisa para Design* é o segundo título da coleção *Ensaio sobre Economia Criativa*, vinculada aos Laboratórios de Pesquisa do Mestrado Profissional em Gestão de Economia Criativa da ESPM. Com base nos estudos desenvolvidos pelos pesquisadores dos quatro laboratórios de MPGEC, esta coleção pretende

trazer reflexões e análises sobre os diferentes aspectos da Economia Criativa, contando também com convidados externos.

Esta obra é uma produção do Laboratório de Inovação, Informação e Interação (LAB3i), com organização dos professores Eduardo Ariel de Souza Teixeira e Leonardo Marques de Abreu.

Ele reúne dez capítulos com técnicas provenientes de vários campos - como antropologia, ergonomia e marketing - que podem ser utilizadas em pesquisas de Design.

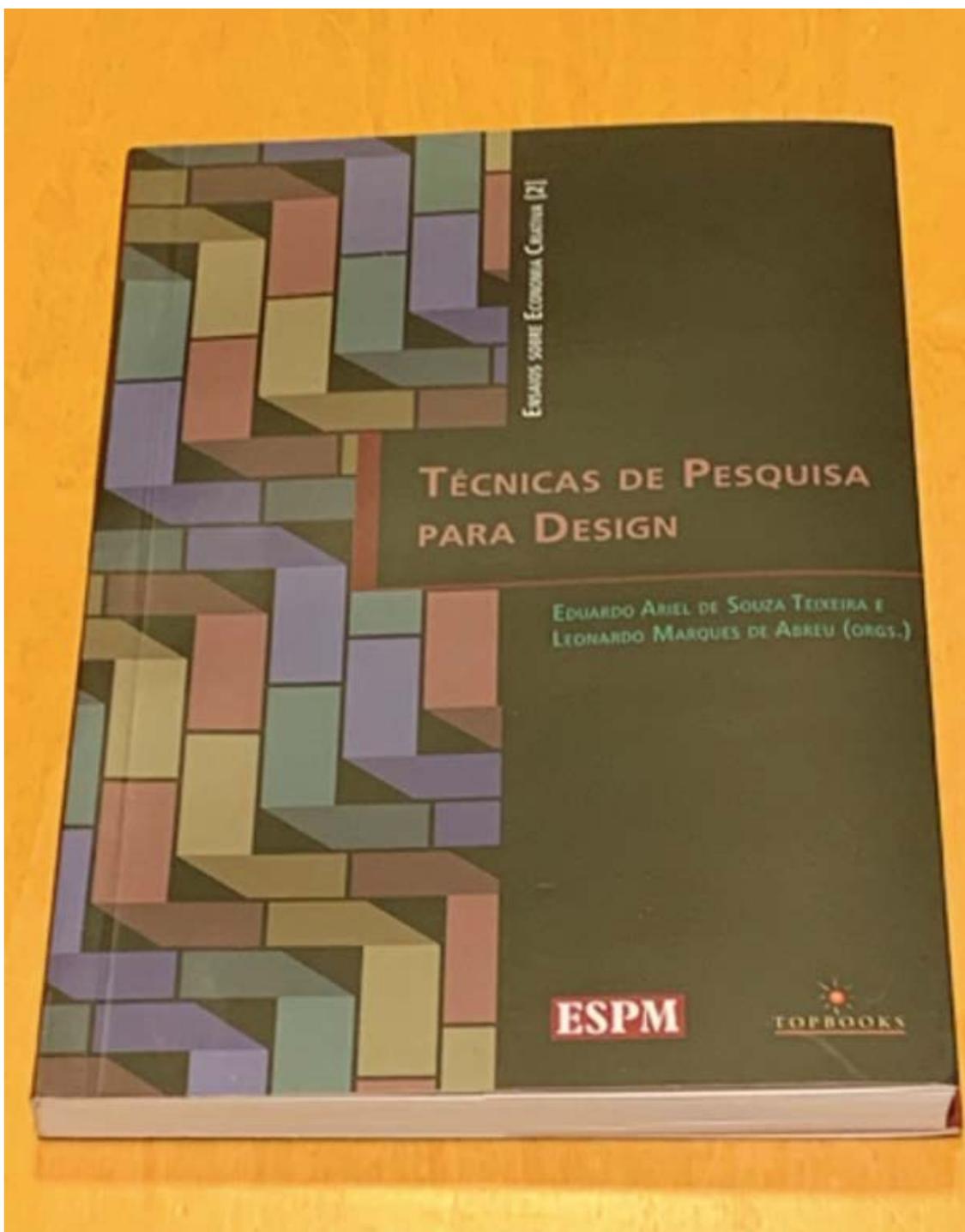


Figura: Primeira capa do livro.

12) *Arquitetura da informação: modelo conceitual, modelo navegacional e implementação.*

**Atribuições:** Participação de evento acadêmico.

Palestrante principal no Departamento de Ciência da Informação, UFF, no XI Encontro Acadêmico do GCI. O tema do trabalho apresentado foi sobre Arquitetura de Informação, seus conceitos principais, sistemas navegação e implementações possíveis dentro da Economia Criativa.



XI Encontro Acadêmico do GCI Universidade Federal Fluminense 18 a 21 de março de 2019			
Data	Atividades	Mediação e Apoio	Local
18 segunda-feira	18:00: Mesa de abertura: Direção do IACS, Profª. Margareth e Profª. Suellen 18:40: Boas-vindas dos Centros Acadêmicos 19:00: Palestra de abertura: Arquitetura da Informação: modelo conceitual, modelo navegacional e implementação – Prof. Eduardo Ariel (Escola Superior de Propaganda e Marketing)	Mediação: Prof. Carlos	Interartes
19 terça-feira	9:00: Aula: Plágio acadêmico: Profª. Marcia		Sala 214
	9:00: Oficina: Competência informacional para iniciantes: Profª. Marielle		Laboratório II (Sala 216)
	10:00: Aula: Documentos digitais: Profª. Margareth		Sala 308
	10:00 e 11:00: Visita: Biblioteca do MAC de Niterói e Mostra “Riposatevi”: Prof. Joaci		MAC Niterói
	14:00: Cine CI. Filme: “O jogo da imitação”		Interartes
	14:00: Oficina: Mapa conceitual: Profª. Linair		Laboratório II (Sala 216)
	14:00: Visita: Biblioteca Central do Gragoatá: Profª. Marcia		BCG
	18:00: Roda de conversa: Memória social: Profª. Jacqueline e Me. Rodrigo Japiassú		Interartes
20	9:00: Palestras: Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis (PROAES) e Divisão de Estágio (PROGRAD)	Mediação: Profª. Suellen	Interartes
	10:30: Palestra: Sensibiliza UFF		
	9:00-16:00: Visita: Arquivo Nacional, Biblioteca Nacional e Real Gabinete Português de Leitura: Prof. Carlos		Centro do Rio

Figura: Agenda do XI Encontro Acadêmico do GCI, [http://gci.sites.uff.br/wp-content/uploads/sites/267/2019/03/XI-Encontro-Acadêmico-do-GCI-UFF\\_v5.pdf](http://gci.sites.uff.br/wp-content/uploads/sites/267/2019/03/XI-Encontro-Acadêmico-do-GCI-UFF_v5.pdf)

### 13) Concepção e organização acadêmica do “evento Desentoca – semana de cultura de e de talentos da ESPM Rio”

**Atribuições:** Organização de eventos, congressos, exposições e feiras

Semana cultural da ESPM Rio. O evento teve sua primeira edição realizada em 2019 com eventos presenciais. Foram cinco dias de shows, projeções de fotos, exibição de curtas, declamação de textos e música ao vivo. Já na edição 2020 do Desentoca, tudo ocorreu de forma virtual, unindo alunos e professores da ESPM Rio, Porto Alegre e São Paulo.

O evento foi elaborado por dois núcleos discentes: Vogal e Híbrida. Já o site foi criado pelo pelo Prof. Giovani Marangoni, líder do projeto no Híbrida. No Vogal

tivemos duas queridas professoras organizando os conteúdos e os convidados - Renata Magdaleno e Bernadeta.



Figura: Site do evento em 2020, <https://www.desentoca.espm.br>

*14) Realização do evento "II Week Up - semana de profissões na ESPM".*

*Atribuições:* Organização de eventos, congressos, exposições e feiras

O objetivo central do evento é apresentar e discutir novas tendências profissionais da contemporaneidade e do futuro, nas áreas de Publicidade, Marketing, Administração, Cinema, Audiovisual, Design e Jornalismo. Aqui também se observa o tema Economia Criativa como eixo temático transversal.

Na edição de 2019, foram 150 palestras, divididas igualmente entre as áreas de interesses de nossas graduações. Em 2020, o evento contou com uma edição online e programação pensada pelos núcleos acadêmicos da instituição. Nas salas virtuais, mais alunos participaram das atrações. Foram mais de 85 eventos, entre palestra e oficinas.

A transversalidade é característica inata à WEEKUP, já que os estudantes podem assistir a palestras de áreas distintas dos cursos em que estão matriculados. É, sem

dúvida, o grande evento anual da ESPM Rio no que se refere ao contato intenso e concentrado dos alunos com o mercado de trabalho.

Os mais de 1400 estudantes de nossos cinco cursos de graduação trocam as aulas regulares por esses encontros com uma grande quantidade de profissionais atuantes nas mais diversas áreas. É uma oportunidade ímpar para que nossos discentes se atentem para os mercados atuais e futuros. Igualmente, é uma oportunidade especial para que os palestrantes e as empresas que possam ter contato com os novos talentos e estreitem laços com à IES que, desde 1951, forma profissionais diferenciados em suas áreas de atuação.

O site foi criado pelo Núcleo Híbrida, tendo no Prof. Giovani Marangoni o líder do projeto.



Figura: Site do evento, <https://www.weekup.espm.br>

#### 15) Formação do grupo do Observatório de Experiência Digital Atribuições: Projetos de pesquisa e de extensão.

O grupo é formado por pesquisadores nas áreas do Design e da Comunicação, tendo professores-pesquisadores, mestrandos, bolsistas de iniciação científica e alunos da graduação que demonstrem interesse pelos temas debatidos.

O mundo reage ao crescimento das novas tecnologias móveis, assim populações de todo o planeta estão suscetíveis a adotarem essas novas tecnologias. Entre milhares de pessoas, as que melhor se adaptam aos modelos conectados em redes digitais são os nativos digitais. Aqueles que nasceram com o momento em que a internet se popularizou, que cresceram com jogos eletrônicos e conectados às redes sociais.

O Observatório InterAção projeta mapas com traços comportamentais; personas e cenários; rubricas de hábitos da comunicação usuária; e guidelines de design de interação para orientação de marcas e de produtos digitais.

Seguem abaixo os professores e alunos que compõe o Observatório:

#### *Coordenação*

- *Postdoc., DSc.* Prof. Eduardo Ariel de Souza Teixeira, líder e pesquisador do Observatório de Experiência Digital.
- *DSc.* Profa. Ana Amélia Erthal, líder e pesquisadora do Observatório de Experiência Digital.

#### *Pesquisadores efetivos*

- *DSc.* Profa. Karine de Almeida Karam, Pesquisadora do Observatório de Experiência Digital.
- *MSc.* Prof. Marcello Rosauero, Pesquisador do Observatório de Experiência Digital.
- *MSc.* Prof. Giovani Marangoni, Pesquisador do Observatório de Experiência Digital.
- *DSc.* Profa. Priscilla Menezes, Pesquisadora do Observatório de Experiência Digital.
- *DSc.* Profa. Vera Lopes, Pesquisadora do Observatório de Experiência Digital.

#### *Egressos e pesquisadores convidados*

- *MSc.* Helena Rodrigues de Paula, egressa do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa e pesquisadora convidada do Observatório de Experiência Digital.
- *MSc.* Luiz Eduardo Bordim, egresso do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa e pesquisadora convidada do Observatório de Experiência Digital.
- *MSc.* Fatima Fernandes Rendeiro, egressa do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa e pesquisadora convidada do Observatório de Experiência Digital.

- *MSc.* Fernanda Rodrigues Sobral Sampaio, egressa do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa e pesquisadora convidada do Observatório de Experiência Digital.
- *MSc.* Rafael Ferreira de Oliveira, egresso do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa e pesquisadora convidada do Observatório de Experiência Digital.
- *MSc.* Renan Cardoso de Luna Freire, egresso do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa e pesquisadora convidada do Observatório de Experiência Digital.

*Pesquisadores convidados*

- *DSc.* Adriana Stella Chammas, pesquisadora convidada do Observatório de Experiência Digital.

*Alunos do Mestrado Profissional de Economia Criativa*

- *Bel.* Carlos de Oliveira Júnior
- *Bel.* Yasmin Costa Dutra de Oliveira Corbo
- *Bel.* Vivian Souza Ribeiro

*16) Concepção, Design e implementação do blog do Observatório de Experiência Digital*

*Atribuições:* Trabalhos técnicos - Redes sociais, websites e blogs

O blog foi um incremento no site InterAção que detêm funções autônomas, conferindo um ar de um novo produto. Ele se apresenta como espaço de fomento para cultura digital, seja por meio de posts diversos: artigos acadêmicos, indicações de teses, exemplos de sucesso no mercado, agenda com congressos, etc.

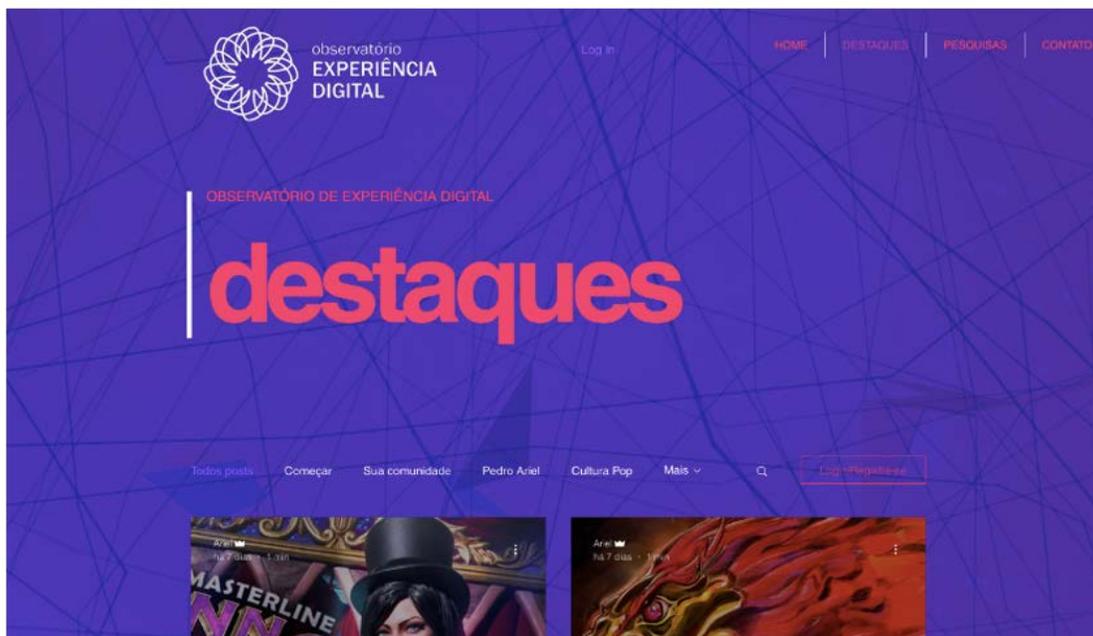


Figura: Blog do InterAção, <https://www.interacao.espm.br/blog-1>

17) Posts no blog do Observatório de Experiência Digital

Atribuições: Produção técnica – Redes sociais, websites e blogs

1. Título do post: Site da semana nº5

Link: <https://www.interacao.espm.br/post/site-da-semana-n-5>

Data: 15 de Dez de 2019

Autor: Eduardo Ariel

2. Título do post: Sites da semana nº4

Link: <https://www.interacao.espm.br/post/sites-da-semana-n-4>

Data: 15 de Dez de 2019

Autor: Eduardo Ariel

3. Título do post: Sites da semana nº3

Link: <https://www.interacao.espm.br/post/sites-da-semana-n-3>

Data: 15 de Dez de 2019

Autor: Ariel

4. Título do post: Referências encontradas no Instagram nº2

Link: <https://www.interacao.espm.br/post/referências-encontradas-no-instagram-n-2>

Data: 15 de Dez de 2019

Autor: Ariel

5. Título do post: Referências encontradas no Instagram nº1

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/referências-encontradas-no-instagram>

Data: 15 de Dez de 2019

Autor: Ariel

6. Título do post: Mapa dos ataques digitais

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/mapa-dos-ataques-digitais>

Data: 15 de Dez de 2019

Autor: Ariel

7. Título do post: Mapa da Internet 2018

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/mapa-da-internet-2018>

Data: 15 de Dez de 2019

Autor: Ariel

8. Título do post: Cores da Internet

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/cores-da-internet>

Data: 15 de Dez de 2019

Autor: Ariel

9. Título do post: Cabeamento aquático

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/cabeamento-aquático>

Data: 15 de Dez de 2019

Autor: Ariel

10. Título do post: Uso do Twitter

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/uso-do-twitter>

Data: 15 de Dez de 2019

Autor: Ariel

11. Título do post: Cyber Crimes

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/internet>

Data: 15 de Dez de 2019

Autor: Ariel

12. Título do post: Qual é o navegador do vizinho?

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/qual-é-o-navegador-do-vizinho>

*Data:* 15 de Dez de 2019

*Autor:* Ariel

13. Título do post: Com qual resolução devo ir?

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/com-qual-resolução-devo-ir>

*Data:* 15 de Dez de 2019

*Autor:* Ariel

14. Título do post: Leitura que faz bem

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/leitura-que-faz-bem>

*Data:* 15 de Dez de 2019

*Autor:* Ariel

15. Título do post: Sites da semana edição nº2

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/sites-da-semana>

*Data:* 26 de Mai de 2019

*Autor:* Ariel

16. Título do post: Congresso mundial de Usabilidade

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/congresso-mundial-de-usabilidade>

*Data:* 27 de Abr de 2019

*Autor:* Ariel

17. Título do post: Relatório de tendências em UX

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/relatório-de-tendências-em-ux>

Palavras-chave: Pesquisa – UX – UI – Relatório - Tendências

*Data:* 27 de Abr de 2019

*Autor:* Ariel

18. Título do post: Semana de pesquisa em 2018

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/semana-de-pesquisa-em-2018>

*Data:* 23 de Abr de 2019

*Autor:* Ariel

19. Título do post: Site da semana edição nº1

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/site-da-semana>

*Data:* 17 de Abr de 2019

Autor: Ariel

20. Título do post: Criação e Design dentro da arqueologia do resgate

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/criação-e-design-na-arqueologia-do-resgate>

Palavras-chave: Museu – Memória - Economia Criativa - Museu Nacional

Data: 17 de Abr de 2019

Autor: Ariel

21. Título do post: Comunicação Multissensorial

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/comunicação-multissensorial>

22. Título do post: Livro – Publicações - Produções

Data: 16 de Abr de 2019

Autor: Ariel

23. Título do post: TV ESPM?

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/tv-espm>

Palavras-chave: TV - You Tube - Publicidade e Propaganda - ESPWEB

Data: 16 de Abr de 2019

Autor: Ariel

24. Título do post: www.digital.br

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/www-digital-br>

Palavras-chave: Pesquisa - Economia Criativa – Google - Vocação digital

Data: 16 de Abr de 2019

Autor: Ariel

25. Título do post: Índice de Maturidade Digital

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/%C3%ADndice-de-maturidade-digital>

Palavras-chave: Google - Maturidade digital – Índice - Pesquisa

Data: 16 de Abr de 2019

Autor: Ariel

26. Título do post: Dica de filme

*Link:* <https://www.interacao.espm.br/post/dica-de-filme>

Palavras-chave: Cultura Pop – Games – Filmes - Economia Criativa

Data: 6 de Abr de 2019

Autor: Ariel

### 18) Ilustração

*Atribuições:* Produção artística/ cultural – Artes Visuais

Criação da ilustração para capa da Revista Diálogo com a Economia Criativa, 2019. Lembro que criamos o periódico para estar conectado ao mestrado e ampliar sua rede. Foi uma ação estratégica que se mostrou acertada, vide o sucesso da revista.

O texto abaixo foi publicado para explicar os conceitos utilizados. Em resumo, o desenho da capa visa trazer uma reflexão acerca da sociedade do consumo, como evoluímos e conversamos com o entorno, tendo no Design como bússola, dando conta de uma alusão paralela ao desenvolvimento do ser humano.

Emoção, prazer, afeto e satisfação dão conta de sentimentos relativos com prazer e felicidade. Por meio da imagem surge uma alegoria para explicitar, desde meios de produção em série até o rigor técnico relacionado com padrões internacionais. Já em outro extremo o sentido cultural existente dentro do consumo ganha destaque, seja em um *métier* artesanal ou industrial.

O consumo, como campo de pesquisa, também se congrega em estudos de gênero, idade e demais padrões que permitem tecer todo o espectro cromático do tecido social. Aqui, em detalhe na capa por meio da distinção das formas humanas, reside uma denotação perfeita para explorar o sentido de autoidentidade, donde emerge o aspecto temporal que contém todos nós - afinal somos residentes e filhos do tempo presente. Dele manifestam-se costumes hábitos, crenças e valores que, por vezes, assumem configurações pictóricas.

Os primeiros acordes dessa nova abordagem também foram sentidos no campo do Design - contendo nele moda, consumo, experiências e representações gráficas se fizeram ouvir no Brasil 1994, quando Alexander Manu, em palestra intitulada "*Forms Follows Spirit*", atentou que, por criar objetos físicos os designers costumam pensar apenas em formas tangíveis e satisfação mecânica dos usuários. Anos adiante, revendo a trajetória do Design a partir da era industrial, Klaus Krippendorff (2001) adiciona que o Design centrado no ser humano é, ao seu modo de ver, interpretar e conviver com o entorno. O mesmo pesquisador teceu novas linhas para essa trama, conforme segue: "Não reagimos às qualidades físicas das coisas, mas o que elas significam para nós". Klaus Krippendorff (2001).

Os relacionamentos entre os traços do código de barra e das figuras humanas visa dar conta do sentido da experiência social do consumo. Daqui, em sua forma mais pura, o sentido de experiência pode ser visto conforme, Forlizzi & Ford (2000), sendo um fluxo constante que ocorre durante momentos de consciência. Aqui pode-se considerar os seguintes aspectos: instrumental, não-instrumental e mesmo não-física. Ademais, às experiências ocorrem simultaneamente, em um emaranhado emoções, tendo aspectos dinâmicos (Jaasko *et al*, 2003). Elas funcionam como containers de uma infinidade de experiências menores (Forlizzi & Ford, 2000). Assim, a antecipação e a lembrança de experiências geram outras em um ciclo repetitivo. Dando conta do mesmo ritmo cíclico o projeto da capa tende por meio do conjunto de traços em alturas diferentes, formular uma dança que leve o leitor ao caminhar frenético de uma passarela de moda ou de uma vista impossível, contando com o olhar do manequim, em um a vitrine de shopping, em direção para todos “os consumidores platônicos” que poderiam despir de suas vestes. Por este movimento à peça de roupa transitaria entre corpos; de um inanimado para outro em movimento.

Por fim, recorda-se de Helander & Tham (2004), ao definirem Hedonomia, oriunda do grego Hedonomos, significando prazer; e Nomos, significando leis, princípios. Tendo na ênfase desta disciplina toda promoção do prazer na relação das pessoas com os sistemas cotidianos. O desenho, pelas suas partes, representa algumas profissões por meio dos artefatos utilizados por pessoas na base da figura, enquanto o código de barras referenda-se aos sistemas de organização e produção social. E, em última instância, o conjunto de cores exalta nossas diferenças em quaisquer escalas – individuais ou contínuas, conforme os símbolos em cores das bandeiras confirmam. Em suma, dele pode-se elicitara toda dicotomia humana, presente em tempos de felicidade instantânea, fria e seriada.

Eduardo Ariel de Souza Teixeira

#### *Referência*

KRIPPENDORFF, Klaus. 2001. Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural. In: Estudos em Design. Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design do Brasil. v.8, n.3, 87-98.



Figura: Ilustração digital feita para Diálogo, acessível pelo link <http://dialogo.espm.br/index.php/revistadcec-rj/issue/view/17>

*Link do texto da capa:* <http://dialogo.espm.br/index.php/revistadcec-rj/article/view/197>

DOI: <http://dx.doi.org/10.22398/2525-2828.41003-04>

Projeto gráfico: Vera Vianna

Ilustração: Eduardo Ariel

Editora: Veranise Jacobowski Correia Dubeux

### *19) Núcleo de pesquisa*

*Atribuições:* Gestão e liderança

O núcleo de pesquisa sempre teve uma função estratégica na IES, especialmente quanto ao trabalho de organização da produção dos professores em regime e da produção da iniciação científica. Aqui estão todas aquelas atividades de registro e memória dessa produção, alinhamento temático com os interesses institucionais e eventos de integração com os membros da comunidade científica (sejam de dentro ou de fora da faculdade).

Um dos últimos eventos de fechamento de ciclo de pesquisa ocorreu no Museu do Amanhã, contado com ilustres participações, dentre elas do líder acadêmico e técnico daquele equipamento cultural. Também contamos com colegas de SP no mesmo evento.

Ademais, o desenho estrutural pede diálogo, pois o coordenador do núcleo de pesquisa se reportava para o diretor acadêmico da graduação e deliberava, com autonomia concedida por ele, dentro do conselho de pesquisa e de publicações. No último colegiado citado aqui, sua atribuição primordial era aconselhar sobre os próximos livros ou publicações. Dando transparência para aqueles títulos que seriam publicados.

Em suma, o núcleo de pesquisa ganhou uma amplitude maior por maior da gestão que implantada. Assim, passou por mudanças importantes, tais como: ganhou uma marca própria, acolheu dados de pesquisas dos professores de regime (incluindo do mestrado profissional), serviu como centro de inteligência para os produtos dos laboratórios de pesquisa, cobriu os planos de atividades dos núcleos discentes e gerou dados de CH para planificação da performance de cada pesquisador / docente. Por fim, agradeço ao trabalho, visão e dedicação das colegas Sílvia Borges e Ana Erthal, já que ambas estiveram na liderança do núcleo em algum momento da minha estada na IES.

Contextos e Pesquisas é uma coleção de coletâneas e textos monográficos iniciada em 2015, organizada pelos professores Eduardo Ariel e Sílvia Borges, gerados a partir de reflexões e pesquisas oriundas de vários campos do conhecimento, tais como: Ciências Sociais, Comunicação, Design, Economia Criativa, Gestão, Marketing e Relações Internacionais. A coleção privilegia tanto trabalhos específicos de cada área, como trabalhos que dialoguem e transitem na interseção dessas e de outras áreas do saber. O primeiro livro "Economia Criativa" foi elaborado como base conceitual do Programa de Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa da ESPM Rio. Os livros da coleção podem ser acessados pelo link [http://www.e-papers.com.br/lista.asp?codigo\\_categoria=122&promo=7](http://www.e-papers.com.br/lista.asp?codigo_categoria=122&promo=7). Seguem abaixo algumas das obras que estive envolvido.

### **Economia Criativa**

**Eduardo Ariel de Souza Teixeira e Sílvia Borges Corrêa (Org.)**

- A obra aborda, por meio de um olhar amplo, analítico e atual, as múltiplas facetas da Economia Criativa.
- 160 páginas
- ISBN 978-85-7650-477-1
- 1º edição, 2015.

### **Consumo e Sociabilidades - Espaços, Significados e Reflexões**

**Sílvia Borges Corrêa, Michele de Lavra Pinto e Veranise Dubeux (Org.)**

- Todos os artigos desta coletânea foram gerados a partir de pesquisas empíricas, que trazem à tona questões que estão diretamente ligadas ou que tangenciam a cultura material.
- 152 páginas
- ISBN 978-85-7650-476-4
- 1º edição, 2015.

### **Interfaces com o design de interação**

**Eduardo Ariel de Souza Teixeira (Org.)**

- Material rico, plural e original sobre o design de interação e suas interfaces com outras áreas do conhecimento.
- 296 páginas
- ISBN 978-85-7650-523-5
- 1º edição, 2016.

## **Rio de encontros - Impactos da internet e das redes sociais na vida da cidade**

**Eduardo Ariel de Souza Teixeira, Ilana Strozenberg, Sílvia Borges Corrêa e Teresa Guilhon (orgs.)**

- No livro, ao lado de uma síntese dos principais conteúdos desses debates, o leitor encontrará sete artigos de professores da ESPM, que ampliam e aprofundam as questões neles abordadas.
- 208 páginas
- ISBN 978-85-7650-558-7
- 1º edição, 2017.

Em uma das minhas últimas obras na ESPM, realizei um trabalho para posteridade. Resolvi escrever sobre assuntos que falam da minha família e da indenidade construída ao longo de anos. Cada palavra e seção tiveram passos bem-marcados no campo da intelectualidade, mas na sombra vários sentimentos nasceram e pediram espaço. Desse modo, ganharam luz e o livro assumiu um caráter de reencontro. Com ele o tempo entrou em combustão e se transformou - passado, presente e futuro assumem um fluxo contínuo. Dele emerge o sentido da singularidade e o amanhã se torna hoje. Uma premonição se configura por meio da obra sem eu realizar.

Por vezes o futuro chega pela mudança e, quando notamos, estamos nela. Assim, parece ter sido minha relação com o livro "Museus de interfaces: a fênix das cinzas até os bits". Seja pelo sentido da fênix ou pela apresentação que escrevi. Com o tempo compreendi que um ciclo estava terminando, para outro começar. Que seja!

Coloquei tanto sentimento na obra e resultado veio, ainda que não soubesse na ocasião. O símbolo escolhido trouxe alquimia pura, dessas chamas um novo amanhecer chegou. O meu já veio. Desejo um melhor para nós, arte, cultura, museus e centros culturais. Desse modo, o livro foi concebido.

Sobre o motivo da relação proposta entre museus e o pássaro de fogo lendário, segue um pequeno trecho do livro que dá alguma pista:

*"O Museu Nacional presente no imaginário coletivo, virou cinzas. Sendo assim, por meio delas, quem sabe 'um ovo de uma Fênix' já reside por lá – para trazer sua memória, pesquisas, espaço de colaboração de ciência e, por último, o povo de volta.*

*Em retrospectiva, a Fênix é uma ave mítica, símbolo universal da morte e do renascimento. Também simboliza fogo, sol, vida, renovação, ressurreição, imortalidade, longevidade, divindade e invencibilidade. Com isso, vida longa aos museus e ao trabalho da ciência em prol da cultura nacional".*

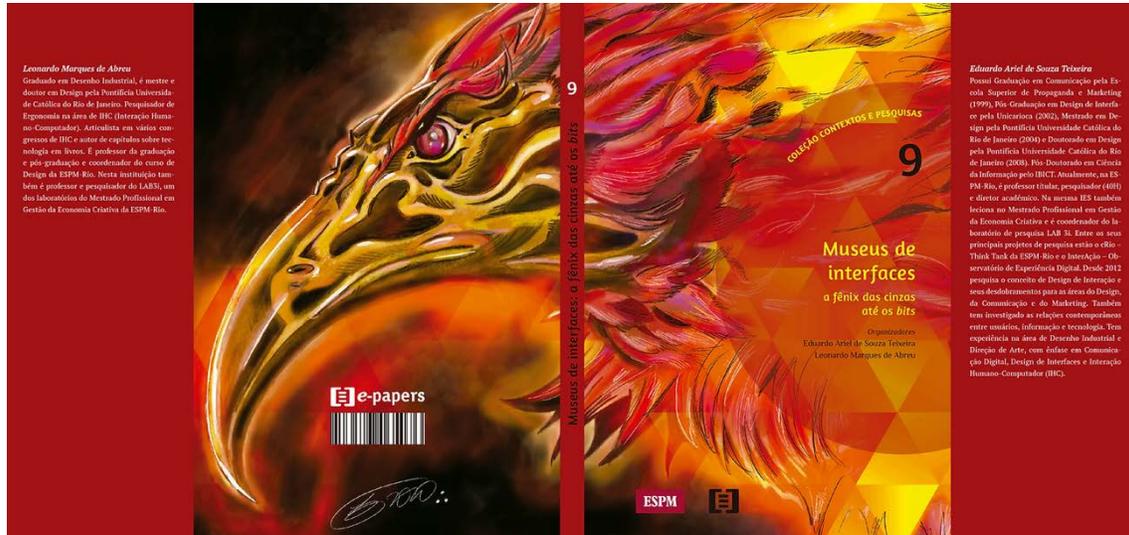


Figura: Capas (1ª e 4ª) do livro em formato aberto.

Em 2018, lembro com carinho do belo evento em que estive participando como membro do comitê acadêmico. O Interaction Latin America faz parte do [Interaction Design Association \(IXDA\)](#) com aproximadamente 1.800 participantes. Quantos belos trabalho recebemos, dando conta do amadurecimento da área. Que satisfação!



Anais do Interaction Latin America 2018

ISBN: 978-85-907174-4-

Academic Program Chair

Academic Committee Members

Andre Pimenta Freire - UFLA - Brasil Andre Soares Monat - ESDI/UERJ - Brasil Bia

Russo - ESPM Rio - Brasil Caio Adorno Vassão - IED-SP, Positivo, FAAP - Brasil

Claudia Renata Mont'Alvão - PUC-Rio - Brasil Cleotilde Gonzalez - Carnegie Mellon

University - EUA [Eduardo Ariel de Souza Teixeira](#) - ESPM Rio - Brasil Frederick van

Amstel - PUC-PR - Brasil Heloisa Caroline de Souza Pereira Candello - IBM Brasil - Brasil Lucia Filgueiras - Poli USP - Brasil Luiz Agner - IBGE, Facha - Brasil María Ines Laitano - Université Paris 13 - França Mauro Pinheiro - UFES - Brasil Pedro César Santana Mancilla - Universidad de Colima Philippe Palanque - Université Paul Sabatier - Toulouse III Sydney Fernandes de Freitas - ESDI/UERJ - Brasil Virginia Tiradentes Souto - UnB

Após fevereiro de 2021, quando o meu ciclo na ESPM termina me dediquei em um projeto pessoal muito importante. Assim, reuni muitas obras da família paterna em uma Enciclopédia digital. Nela estão pinturas, esculturas e gravuras de meu avô, pai e tios. Elas podem ser acessadas por dois endereços: <https://www.teixeiras.art> e <https://enciclopediateixeira.art.br/enciclopedia/>. Muitos desses trabalhos podem ser acessados pelo meu Behance - <https://www.behance.net/eduardosouza1> Minha atuação aqui como líder criativo estava centrada na modelagem estratégica, no ux design, na arquitetura da informação, na prototipagem, na curadoria das obras e na identidade visual.

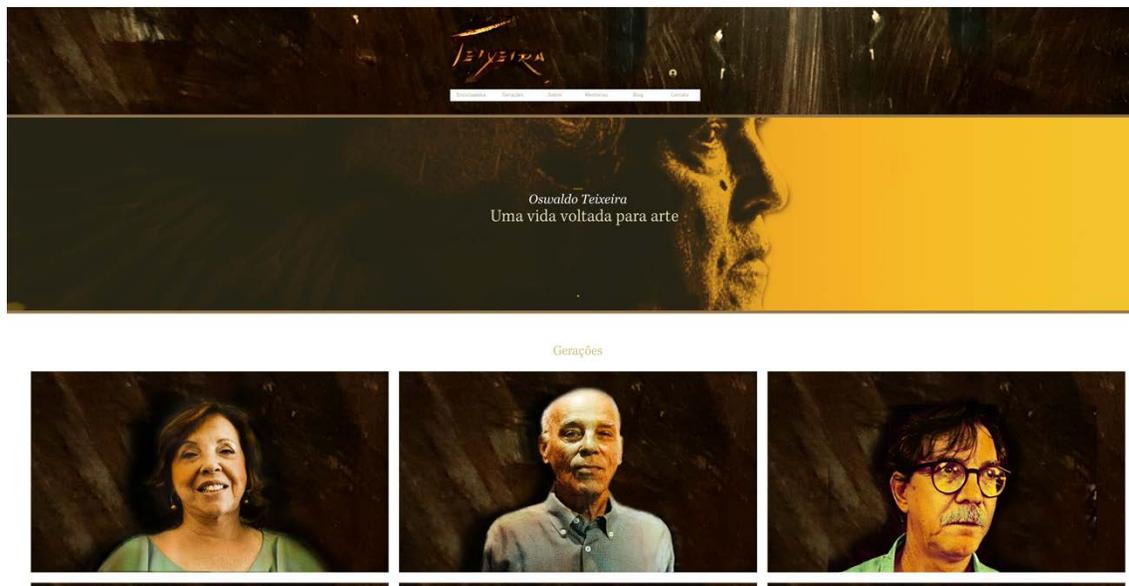


Figura: Site informativo da família

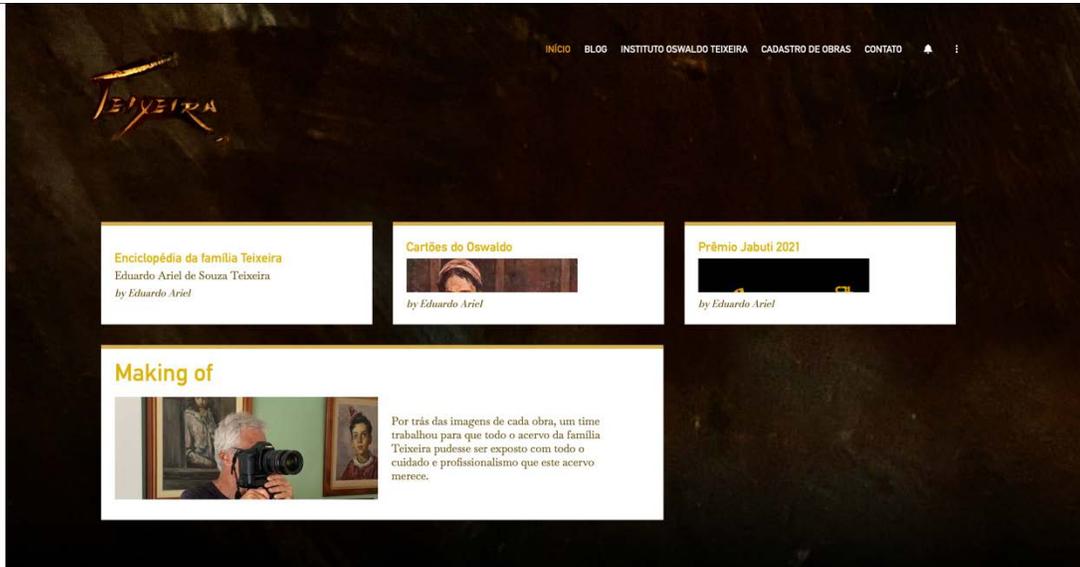


Figura: Página inicial da Enciclopédia

Em setembro de 2022, iniciei uma nova atividade no Instituto Nacional de Tecnologia - INT como pesquisador de usabilidade e de acessibilidade no projeto Liber. Nela se estava desenvolvendo protótipo chamado Liber – teclado com sistema de leitura que convertia texto em voz ou braille.

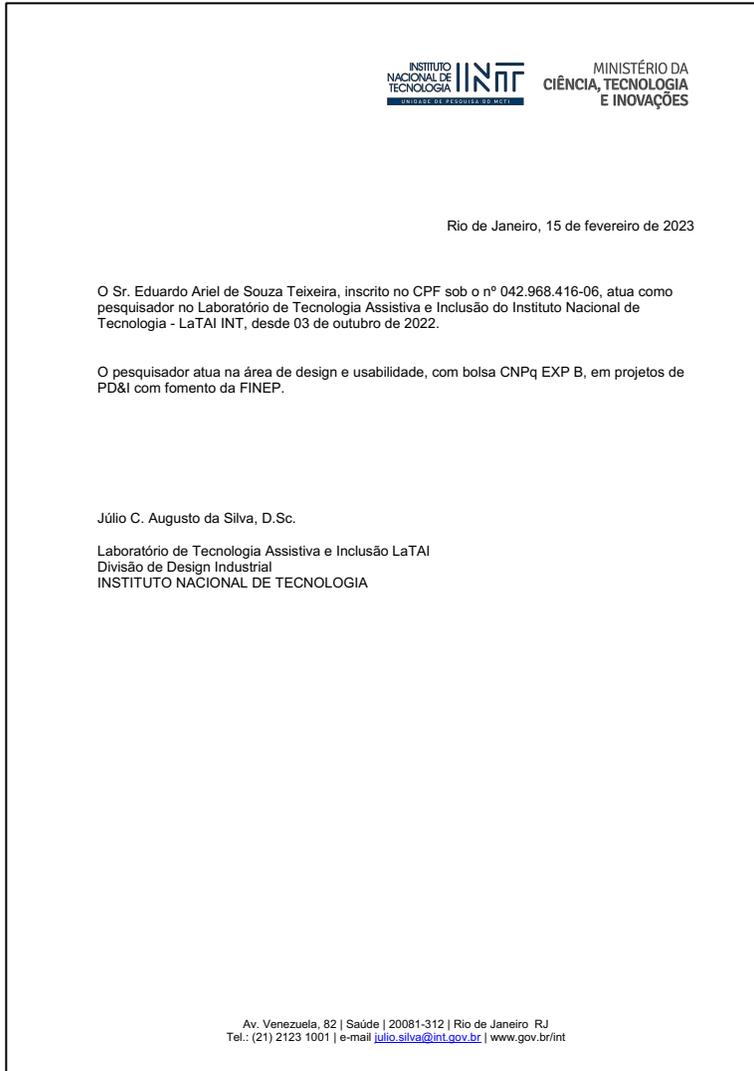
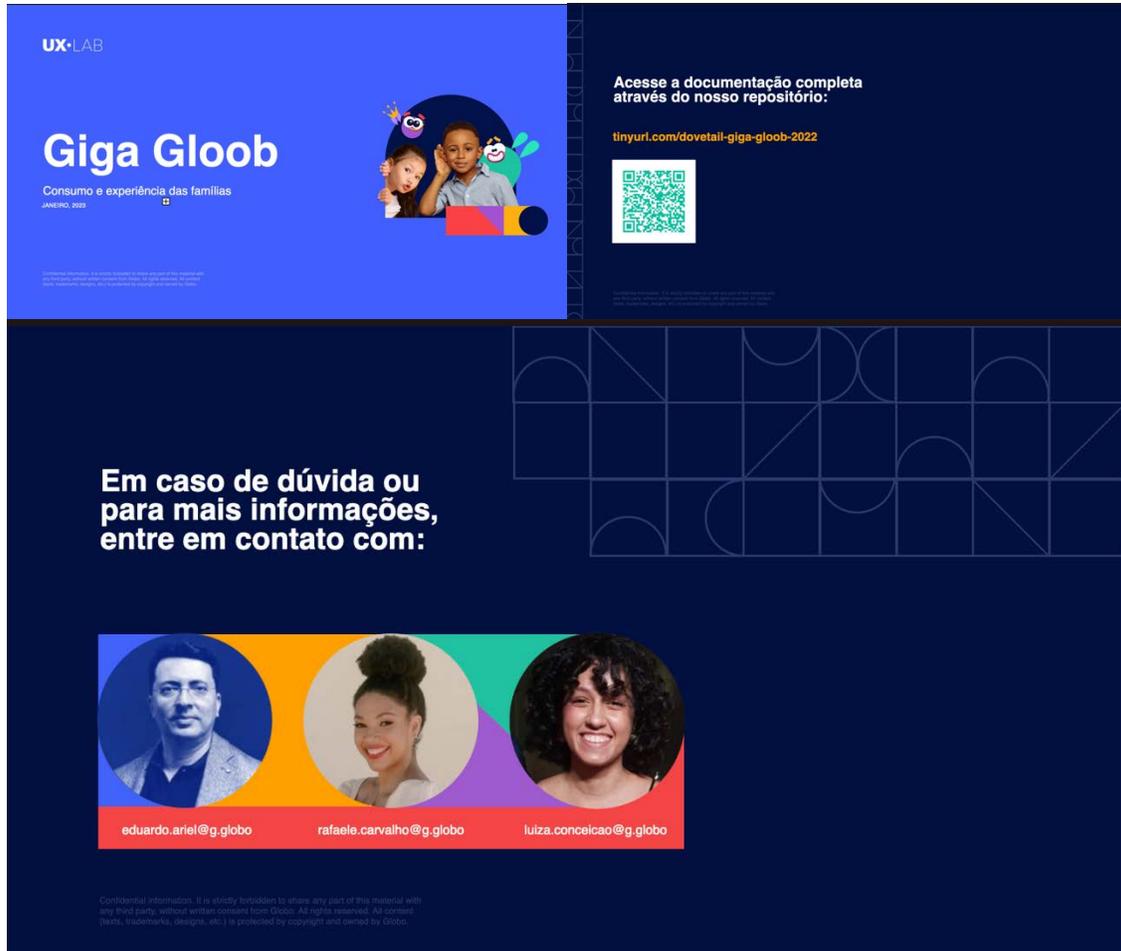


Figura: Carta comprovando minha atuação no INT.

Em outubro de 2022, fui contratado pelo Globo para desempenhar funções de UX Research no UX Lab. Lá tinha como principais atribuições: modelagem, sistematização, acompanhamento dos times ágeis em projetos de pesquisa qualitativa com usuários com ênfase em UX, IHC e Arquitetura de informação. Também liderei o Day Test e participei de uma guilda de Arquitetura de Informação.



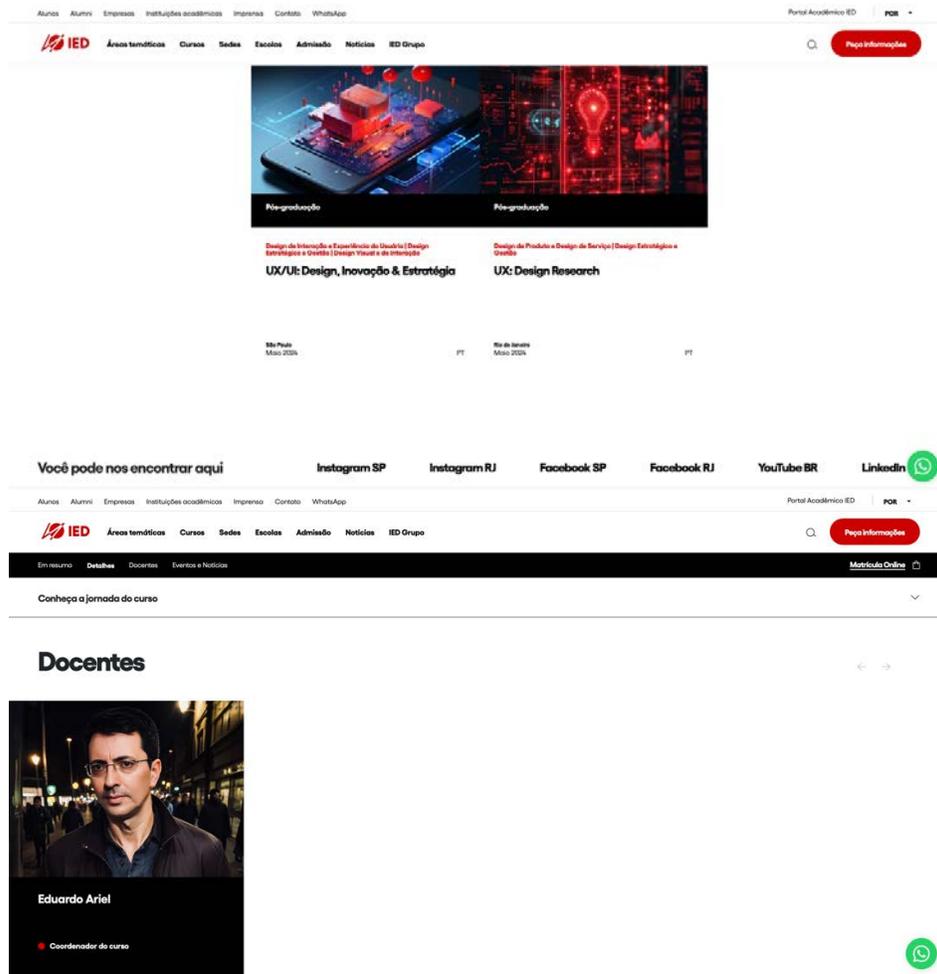
Figuras: Slides da pesquisa de UX sobre o app Giga Gloop.

Em junho de 2023, tive um projeto de pesquisa aprovado pela FAPERJ no edital Doutor da empresa. Aqui seria uma pesquisa sobre Design de Serviços para o Instituto Refazer, onde toda experiência dos usuários internos e externos seria avaliada.

	
Governo do Estado do Rio de Janeiro Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro Presidência	
<b>TERMO DE OUTORGA E ACEITAÇÃO DE BOLSA</b>	
<b>TERMO DE OUTORGA E ACEITAÇÃO DE BOLSA</b>	
<b>PROGRAMA</b>	CONTEMPLADOS NO EDITAL E_07/2022 - PROGRAMA PESQUISADOR NA EMPRESAS
<b>Nº DO PROCESSO E-26/260.199/2023 - BOLSA</b>	<b>Nº DE MATRÍCULA 1999.04571.5</b>
<b>TÍTULO</b>	Soluções de Inovação de Design de Serviços e de Produto nas Interações Humanas no Ecossistema do Instituto Refazer Projeto a ser desenvolvido por dois (2) bolsistas designers: 1 Mestre (ME2) com expertise em Design de Produto e Tecnologia Assistiva e 1 Doutor com expertise em Design de Serviços e Interações (DE2).
<b>BOLSA DE</b>	Doutor-empresa nível 2
<b>OUTORGANTE</b>	Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro
<b>OUTORGADO</b>	EDUARDO ARIEL DE SOUZA TEIXEIRA
<b>ENDEREÇO</b>	Rua Voluntários da Pátria, 127 Apto. 218 Botafogo RJ 22270-000 Rio de Janeiro TEL. 21 3594-0385
<b>E-MAIL</b>	earielteixeira@me.com
<b>INSTITUIÇÃO</b>	Refazer- Grupo de Apoio à Criança e ao Adolescente
<b>UNIDADE</b>	Não Definido
<b>DEPARTAMENTO</b>	Não Definido
<b>VALOR INICIAL</b>	De acordo com tabela aprovada
<b>ORIENTADOR/COORDENADOR OU REPRESENTANTE OFICIAL DA INSTITUIÇÃO</b> MARIA DE FATIMA DUARTE MATOS	
<b>INÍCIO DA BOLSA</b> 01/06/2023	<b>TÉRMINO</b> 31/05/2024
<b>DURAÇÃO</b>	12 meses.
<b>OBS:</b> Caso o bolsista tenha direito e pretenda solicitar Renovação da Bolsa, o Relatório deverá ser apresentado com antecedência mínima de 2(dois) meses do término deste Termo, juntamente com o formulário de encaminhamento de relatório disponível na página da FAPERJ. Após o término da bolsa, deverá ser entregue o Relatório Final de Atividades em até 60 dias.	
<b>TERMO DE OUTORGA E DE ACEITAÇÃO DE BOLSA</b>	
Termo de Outorga e Aceitação de Bolsa 53576211 SEI SEI-260003/008389/2023 / pg. 1	

Figura: Primeira página do termo de Outorga.

Finalmente em novembro de 2023, junto ao IED Rio, tenho o projeto do curso de Pós-Graduação em UX Research aprovado. Com isso, essa oferta foi disponibilizada em janeiro de 2024 no site da IES.



Figuras: Telas do site do IED com o curso de especialização em UX Research.

Por fim, após todo o exposto, fico muito contente pela minha trajetória até o momento ao saber que consegui vincular todos os meus interesses pessoais e profissionais na minha vida acadêmica.