

ANEXO 14 – DOCENTES PERMANENTES ORIENTADORES (PPGTIC)

Nos quadros abaixo são apresentadas as linhas de pesquisa; o objetivo de cada uma delas; os orientadores por linha; e, os temas de pesquisa sugeridos pelos docentes. É recomendada a leitura com atenção de todos os itens antes da indicação do orientador. Lembramos que os anteprojetos de pesquisa deverão estar enquadrados nas linhas/orientadores indicados.

Mais dados e informações sobre o quadro docente podem ser obtidos em:
<https://ppgtic.ufsc.br/linhas-de-pesquisa/>

TECNOLOGIA, GESTÃO E INOVAÇÃO		
		Temas de Pesquisa
Docentes		
1	Andréa Cristina Trierweiller	<ul style="list-style-type: none"> - Inovação na gestão pública
2	Vilson Gruber	<ul style="list-style-type: none"> - Gestão de Novas Tecnologias aplicadas em áreas interdisciplinares do conhecimento - Gestão da Inovação - Gestão de Projetos - Tradicionais e Ágeis - Empreendedorismo e Startups - Estratégia Empresarial, Sustentabilidade e Responsabilidade Social - Sistemas de Telecomunicações

EDUCAÇÃO E CULTURA DIGITAL		
		Temas de Pesquisa
Docentes		
1	Giovani Lunardi Mendonça	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnologias Educacionais e Inclusão Social. - Tecnologias Inclusivas e Inovação Social. - Ética Digital, LGPD, Propriedade Intelectual e Tecnologias Sociais. - Tecnologias Assistivas, Plataformas Digitais e Inclusão Educacional. - Habitats de Inovação e Inclusão Social.

2	Juarez Bento da Silva	<ul style="list-style-type: none"> – Jogos digitais aplicados ao ensino/aprendizagem. – Robótica educacional. – Internet das Coisas aplicada ao ensino e a aprendizagem. – Ensino e aprendizagem mediados por computador. – Laboratórios online (virtuais e remotos). – Tecnologias móveis e mobile learning na educação. – Projeto e desenvolvimento de objetos educacionais. – Formação continuada de professores para integração das tecnologias digitais na educação.
3	Patricia Jantsch Fiuzza	<ul style="list-style-type: none"> – Formação de professores para uso das tecnologias. – Arquiteturas Pedagógicas na Educação. – Ensino e aprendizagem mediados por tecnologias. – Metodologias Ativas na educação. – Cultura Digital nos Processos Pedagógicos. – Educação a Distância e Ensino híbrido. – Tecnologias móveis e mobile learning na educação. – Recursos Educacionais Abertos. – Bem estar psicossocial na infância..
4	Simone Meister Sommer Bilessimo	<ul style="list-style-type: none"> – Educação Empreendedora; – Educação 5.0. – Laboratórios online (virtuais e remotos). – Comunidade de Práticas. – Metodologias Ativas na educação inovadora. – Movimento Maker, Espaço maker, projeto e desenvolvimento de objetos educacionais
5	Fabrício Herpich	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnologias voltadas a organizações. - Tecnologias educacionais. - Pensamento computacional. - Realidade virtual e aumentada. - Internet das coisas. - Neurociência aplicada à educação. - Metodologias de avaliação tecnologias educacionais.

TECNOLOGIAS DIGITAIS		
Docentes		Temas de Pesquisa
1	Antonio Carlos Sobieranski	<ul style="list-style-type: none"> – Aplicações de imagem / sinais para agricultura, saúde, indústria, educação – Processamento digital de imagens – Visão computacional e visão robótica – Reconhecimento de padrões em imagens / sinais – Inteligência artificial aplicada à imagens

		<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizado de máquina
2	Cristian Cechinel	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnologias Educacionais, - Learning Analytics, - Aprendizado de Máquina e Educação, - Mineração de Dados Educacionais, - Recursos Educacionais Digitais - Inteligência Artificial e Educação
3	Eliane Pozzebon	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnologias Imersivas (Realidade Aumentada, Virtual ou Mista) - Inteligência Artificial Aplicada Educação e/ou Saúde - Reconhecimento de padrões (Faces/Emoções) - Sistemas Tutores Inteligentes - Jogos Computacionais.
4	João Bosco da Mota Alves	<ul style="list-style-type: none"> - Internet das Coisas aplicada ao ensino/aprendizagem. - Robótica educacional. - Mineração de dados educacionais com foco em laboratórios remotos. - Laboratórios online (virtuais e remotos). - Métodos, padrões e repositórios digitais abertos de materiais educacionais. - Desenvolvimento de software educacional.
5	Roderval Marcelino	<ul style="list-style-type: none"> - Internet das coisas (IoT) aplicada a agricultura/energia/conformação mecânica - IA na borda aplicada a agricultura/conformação mecânica - Aquisição de dados, monitoramento e controle de variáveis aplicados a indústria 4.0 - Aplicações de blockchain com IoT