

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		
Esta linha de pesquisa trabalhará as novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento de novas metodologias, técnicas, processos para a gestão das organizações.		
Docentes		Temas de Pesquisa
1	Andréa Cristina Trierweiler	- Inovação na gestão pública
2	Vilson Gruber	- 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		
A linha de pesquisa envolve o estudo, a concepção, o desenvolvimento e a construção de materiais de apoio ao ensino e à aprendizagem (hardware e software) no contexto educacional, nos diferentes níveis de educação. O objetivo é auxiliar a fomentar o desenvolvimento de habilidades e competências para uso de tecnologias como apoio a inovações educacionais.		
Docentes		Temas de Pesquisa
1	Giovani Lunardi Mendonça	- 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 Fiuza	<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	Fabício 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		
O objetivo da linha é desenvolver modelos, técnicas e ferramentas computacionais auxiliando na resolução de problemas de natureza interdisciplinar. Especificamente, esta linha de pesquisa procura desenvolver novas tecnologias computacionais para aplicação nas áreas de educação e gestão.		
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