

ANEXO 5 – 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		
Docentes		Temas de Pesquisa
1	Andréa Cristina Trierweiller	<ul style="list-style-type: none">- Inovação na Gestão Pública- Empreendedorismo- Governança- Estratégia Empresarial- Segurança da Informação, Integridade e <i>Compliance</i>
2	Vilson Gruber	<ul style="list-style-type: none">- Gestão de Ecossistemas Digitais e Aplicações Interdisciplinares 5.0- Empreendedorismo Inovador, Startups e Modelos de Negócio Orientados por IA- Gestão 5.0: Liderança Humanizada e Otimização de Processos com Inteligência Artificial- Estratégia Empresarial e Governança Sustentável (ESG) na Era da Sociedade, Indústria e Agricultura 5.0- Gestão de Projetos e Sistemas de Telecomunicações
3	Fernando José Spanhol	<ul style="list-style-type: none">- Competências Digitais;- Mídia e Conhecimento;- Gestão do Conhecimento;- Governança Digital;- Soberania Digital ;- Proteção de Dados;- Dataficação,- Desinformação;- Tecnofeudalismo.

EDUCAÇÃO E CULTURA DIGITAL		
Docentes		Temas de Pesquisa
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. – Inovação e Desenvolvimento Regional 	
2	Juarez Bento da Silva	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Jogos digitais, gamificação e análise de aprendizagem baseada em jogos. ● Robótica educacional e IA embarcada aplicada a ambientes STEAM. ● Internet das Coisas e laboratórios inteligentes para educação (sensores, automação, experimentação remota). ● Ambientes digitais de aprendizagem mediados por computador, IA e dados educacionais. ● Laboratórios online (virtuais, remotos e híbridos) integrando RA/RV/IoT). ● Tecnologias móveis, mobile learning e aprendizagem ubíqua/contextual. ● Projeto, desenvolvimento e interoperabilidade de objetos educacionais digitais (LOM, SCORM, xAPI). ● Formação continuada de professores para integração crítica das tecnologias digitais, IA e cultura de dados. 	
3	Patricia Jantsch Fiúza	
	<ul style="list-style-type: none"> – Formação de professores para uso das tecnologias. – Arquiteturas Pedagógicas e 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. – Inteligência Artificial e Educação. – Inclusão e Tecnologias Assistivas na educação. – Bem estar psicossocial na infância e adolescência. – Tecnologias e Saúde Mental. 	
4	Simone Meister Sommer Bilessimo	
	<ul style="list-style-type: none"> – Educação Empreendedora; – Inovação na Educação; – Laboratórios online (virtuais e remotos). 	

	<ul style="list-style-type: none"> – Formação continuada de profissionais da educação para integração das tecnologias educacionais emergentes; – Metodologias Ativas na educação inovadora; – Movimento Maker, Espaço maker, projeto e desenvolvimento de recursos 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	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 – Políticas Educacionais Baseadas em Dados
2	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.
3	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.
4	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



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

CAMPUS ARARANGUÁ

CENTRO DE CIÊNCIAS, TECNOLOGIAS E SAÚDE

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Rodovia Governador Jorge Lacerda, Nº 3201- Jardim das Avenidas

CEP: 88906-072 - Araranguá - SC

Telefone: +55 (48) 3721- 6940

Sítio: <https://ppgtic.ufsc.br/>; E-Mail: ppgtic@contato.ufsc.br

