

# Perspectivas em Engenharia, mídias e gestão do conhecimento

VOLUME I

**EDUARDO ZEFERINO MAXIMO  
GISELY JUSSYLA TONELLO MARTINS  
JOÃO ARTUR DE SOUZA  
LUANA EMMENDOERFER  
NERI DOS SANTOS  
PALMYRA FARINAZZO REIS REPETTE  
RICARDO PEREIRA**

ORGANIZADORES



Pantanal Editora

2021

**Eduardo Zeferino Maximo**  
**Gisely Jussyla Tonello Martins**  
**Luana Emmendoerfer**  
**João Artur de Souza**  
**Neri dos Santos**  
**Palmyra Farinazzo Reis Repette**  
**Ricardo Pereira**  
(Organizadores)

**Perspectivas em Engenharia, Mídias e**  
**Gestão do Conhecimento**  
**Volume I**



2021

Copyright© Pantanal Editora  
Copyright do Texto© 2021 Os Autores  
Copyright da Edição© 2021 Pantanal Editora  
Editor Chefe: Prof. Dr. Alan Mario Zuffo  
Editores Executivos: Prof. Dr. Jorge González Aguilera  
Prof. Dr. Bruno Rodrigues de Oliveira

Diagramação: A editora

Edição de Arte: A editora. Imagens de capa e contra-capa: Canva.com

Revisão: O(s) autor(es), organizador(es) e a editora

#### Conselho Editorial

- Prof. Dr. Adailson Wagner Sousa de Vasconcelos – OAB/PB
- Profa. Msc. Adriana Flávia Neu – Mun. Faxinal Soturno e Tupanciretã
- Profa. Dra. Albys Ferrer Dubois – UO (Cuba)
- Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – IF SUDESTE MG
- Profa. Msc. Aris Verdecia Peña – Facultad de Medicina (Cuba)
- Profa. Arisleidis Chapman Verdecia – ISCM (Cuba)
- Prof. Dr. Bruno Gomes de Araújo - UEA
- Prof. Dr. Caio Cesar Enside de Abreu – UNEMAT
- Prof. Dr. Carlos Nick – UFV
- Prof. Dr. Claudio Silveira Maia – AJES
- Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – UFGD
- Prof. Dr. Cristiano Pereira da Silva – UEMS
- Profa. Ma. Dayse Rodrigues dos Santos – IFPA
- Prof. Msc. David Chacon Alvarez – UNICENTRO
- Prof. Dr. Denis Silva Nogueira – IFMT
- Profa. Dra. Denise Silva Nogueira – UFMG
- Profa. Dra. Dennyura Oliveira Galvão – URCA
- Prof. Dr. Elias Rocha Gonçalves – ISEPAM-FAETEC
- Prof. Me. Ernane Rosa Martins – IFG
- Prof. Dr. Fábio Steiner – UEMS
- Prof. Dr. Gabriel Andres Tafur Gomez (Colômbia)
- Prof. Dr. Hebert Hernán Soto Gonzáles – UNAM (Peru)
- Prof. Dr. Hudson do Vale de Oliveira – IFRR
- Prof. Msc. Javier Revilla Armesto – UCG (México)
- Prof. Msc. João Camilo Sevilla – Mun. Rio de Janeiro
- Prof. Dr. José Luis Soto Gonzales – UNMSM (Peru)
- Prof. Dr. Julio Cezar Uzinski – UFMT
- Prof. Msc. Lucas R. Oliveira – Mun. de Chap. do Sul
- Prof. Dr. Leandris Argentel-Martínez – Tec-NM (México)
- Profa. Msc. Lidiene Jaqueline de Souza Costa Marchesan – Consultório em Santa Maria
- Prof. Msc. Marcos Pisarski Júnior – UEG
- Prof. Dr. Mario Rodrigo Esparza Mantilla – UNAM (Peru)
- Profa. Msc. Mary Jose Almeida Pereira – SEDUC/PA
- Profa. Msc. Nila Luciana Vilhena Madureira – IFPA
- Profa. Dra. Patrícia Maurer
- Profa. Msc. Queila Pahim da Silva – IFB
- Prof. Dr. Rafael Chapman Auty – UO (Cuba)
- Prof. Dr. Rafael Felipe Ratke – UFMS
- Prof. Dr. Raphael Reis da Silva – UFPI
- Prof. Dr. Ricardo Alves de Araújo – UEMA

- Prof. Dr. Wéverson Lima Fonseca – UFPI
- Prof. Msc. Wesclen Vilar Nogueira – FURG
- Profa. Dra. Yilan Fung Boix – UO (Cuba)
- Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – UFT

#### Conselho Técnico Científico

- Esp. Joacir Mário Zuffo Júnior
- Esp. Maurício Amormino Júnior
- Esp. Tayronne de Almeida Rodrigues
- Esp. Camila Alves Pereira
- Lda. Rosalina Eufrausino Lustosa Zuffo

#### Ficha Catalográfica

<b>Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)</b> <b>(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)</b>	
P466	<p>Perspectivas em engenharia, mídias e gestão do conhecimento [livro eletrônico] : volume I / Organizadores Eduardo Zeferino Maximo... [et al.]. – Nova Xavantina, MT: Pantanal, 2021. 176p.</p> <p>Formato: PDF            Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader            Modo de acesso: World Wide Web            ISBN 978-65-88319-44-4            DOI <a href="https://doi.org/10.46420/9786588319444">https://doi.org/10.46420/9786588319444</a></p> <p>1. Engenharia – Pesquisa – Brasil. 2. Gestão do conhecimento. I. Maximo, Eduardo Zeferino. II. Martins, Gisely Jussyla Tonello. III. Emmendoerfer, Luana. IV. Souza, João Artur de. V. Santos, Neri dos. VI. Repette, Palmyra Farinazzo Reis. VII. Pereira, Ricardo.</p> <p style="text-align: right;">CDD 620</p>
<b>Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422</b>	

O conteúdo dos e-books e capítulos, seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva do(s) autor (es) e não representam necessariamente a opinião da Pantanal Editora. Os e-books e/ou capítulos foram previamente submetidos à avaliação pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação. O download e o compartilhamento das obras são permitidos desde que sejam citadas devidamente, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais, exceto se houver autorização por escrito dos autores de cada capítulo ou e-book com a anuência dos editores da Pantanal Editora.



#### **Pantanal Editora**

Rua Abaete, 83, Sala B, Centro. CEP: 78690-000. Nova Xavantina – Mato Grosso – Brasil.  
 Telefone (66) 99682-4165 (Whatsapp).  
<https://www.editorapantanal.com.br>  
[contato@editorapantanal.com.br](mailto:contato@editorapantanal.com.br)

## APRESENTAÇÃO

2020 pode ser considerado um dos anos mais desafiadores da história da humanidade. Ano em que a ameaça de um vírus, até então desconhecido, enclausurou milhões de pessoas; indústrias pararam, serviços deixaram de ser prestados, escolas fecharam e as organizações precisaram se adaptar a uma nova realidade imposta pela Pandemia do Coronavírus. Foi nesse período que surgiu a ideia de compilar estudos interdisciplinares, de mestrandos, doutorandos e docentes, nas áreas de Engenharia, Mídias e Gestão do Conhecimento, dando origem ao livro **Perspectivas em Engenharia, Mídias e Gestão do Conhecimento**. A diversidade dos trabalhos apresentados é característico de um programa interdisciplinar como é o PPGEGC-Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina.

O livro **Perspectivas em Engenharia, Mídias e Gestão do Conhecimento** foi dividido em dois volumes. Este primeiro volume traz dez capítulos que tratam de temas afetos à transformação digital, gestão do conhecimento e de riscos em tempos de crise, mídias digitais, o uso de jogos para desenvolvimentos de líderes, relação entre o ensino de piano e *design thinking*, qualidade da informação e metodologia *Commonkads*.

O primeiro capítulo aborda como as capacidades dinâmicas podem auxiliar as organizações no processo de transformação digital por meio de uma revisão sistemática da literatura. O estudo aponta que as capacidades dinâmicas podem apoiar as organizações em processo de transformação digital uma vez que permitem adaptação aos ecossistemas de negócios, moldá-los por intermédio da inovação e da colaboração com outras instituições e na própria transformação organizacional.

No segundo capítulo os autores analisam como a Indústria 4.0 vem gerando impactos na vida das pessoas e das organizações. Para tal, os autores realizam uma revisão integrativa a fim de identificar as barreiras para a transformação digital em tempos de crise. Foram identificados inúmeros desafios para a transformação digital relacionados principalmente a segurança de dados, cultura organizacional e a ausência de competências, entre outros.

O terceiro capítulo, por sua vez, indica que os desastres socioambientais estão cada vez mais frequentes no cotidiano da população. Assim, a partir de uma reflexão teórica, o capítulo desvela as perspectivas da gestão de riscos de desastres socioambientais junto à administração pública, em tempos de transformação digital. Os autores indicam que é indispensável uma cultura sistêmica de mitigação de riscos que possa identificar, em cada Órgão, empresa e cidadão, as ações que lhes competem e deve, necessariamente, levar em conta a percepção, o conhecimento e aceitação do risco pela população.

O quarto capítulo apresenta os resultados de uma pesquisa qualitativa em que se buscou identificar estudos empíricos relacionados à detecção do compartilhamento de conhecimento relativo ao COVID-19 nas redes sociais. Os resultados comprovaram aspectos relevantes positivamente em se tratando do conhecimento compartilhado nas redes sociais e como esse conhecimento pode ser aproveitado para beneficiar a sociedade como um todo, principalmente em momentos de pandemia.

No quinto capítulo os autores sugerem a aplicação de técnicas da abordagem *Design thinking* (DT) como proposta de soluções para compensar a queda na motivação para manter a concentração e dedicação às tarefas exigidas, queixa recorrente entre alunos de bacharelado em piano. O estudo constatou que os recursos do DT fornecem possibilidades inovadoras de organização e gerenciamento das ações no planejamento do estudo.

O sexto capítulo analisa o aplicativo *Arts and Culture* sob prisma das poéticas das novas mídias, focando a relação entre narrativa, interatividade, engajamento e imersão. Os resultados do estudo apontam as potencialidades que o *Arts and Culture* pode oferecer aos museus na sociedade pós Coronavírus.

No sétimo capítulo é apresentada uma revisão integrativa da literatura com o tema jogos para o desenvolvimento da liderança em organizações. O estudo observou que os jogos possuem um grande potencial para o desenvolvimento de liderança e estão sendo amplamente utilizados pelas empresas e seus usos são os mais variados possíveis.

O oitavo capítulo é um estudo aplicado na Corregedoria Regional Eleitoral de Santa Catarina que visou levantar a percepção dos cartórios eleitorais quanto à Qualidade das Informações (QI) fornecidas pela SCRE em suas peças informacionais e canais de comunicação. O estudo identificou os potenciais pontos de melhoria da QI das peças informacionais e canais de comunicação da SCRE sob a ótica dos usuários finais, permitindo a adoção de ações corretivas que aprimorem a qualidade das informações e, assim, otimize os processos de trabalho dos cartórios eleitorais em termos de qualidade e produtividade.

Os dois últimos capítulos do livro tratam da metodologia *Commonkads*. O nono capítulo também é um estudo aplicado na Secretaria da Corregedoria Regional Eleitoral (SCRE) do Tribunal Regional Eleitoral de Santa Catarina onde aplicou-se parte da metodologia CommonKADS ao contexto da SCRE, com o objetivo de avaliar a viabilidade de implantação de um Sistema Baseado em Conhecimento. Como resultado, a etapa do Modelo da Organização da metodologia demonstrou ser uma ferramenta valiosa para a análise das características gerais da organização, permitindo evidenciar desafios e oportunidades para sistemas de conhecimento.

O volume I do livro *Perspectivas em Engenharia, Mídias e Gestão do Conhecimento* é encerrado com o capítulo que trata da aplicação da metodologia *commonkads* para criação de um sistema de conhecimento como forma de reduzir os desvios e as incertezas do processo de avaliação do Modelo de Excelência da Gestão (MEG), o qual possui fatores complexos que interferem no seu resultado final.

Os temas apresentados neste livro estão alinhados com a necessidade de repensar as organizações, governos e a Sociedade, mormente em tempos de incerteza e complexidade.

Desejamos uma boa leitura.


**Neri dos Santos**


**Ricardo Pereira**

## SUMÁRIO

<b>Apresentação</b>	4
<b>Capítulo I</b>	7
Capacidades dinâmicas para auxiliar a transformação digital das organizações intensivas do conhecimento	7
<b>Capítulo II</b>	25
A Transformação Digital em tempos de crise: barreiras e desafios	25
<b>Capítulo III</b>	37
Perspectivas da Gestão de Riscos e Desastres Socioambientais em Tempos de Transformação Digital	37
<b>Capítulo IV</b>	52
A Análise de Redes Sociais no compartilhamento do conhecimento em rede em tempos de pandemia: uma revisão integrativa	52
<b>Capítulo V</b>	65
A motivação no estudo do piano: em busca de soluções criativas com o <i>Design Thinking</i>	65
<b>Capítulo VI</b>	79
Novas Mídias - O aplicativo <i>Arts and Culture</i>	79
<b>Capítulo VII</b>	94
Os jogos e seu potencial para o desenvolvimento da liderança: uma revisão integrativa de literatura	94
<b>Capítulo VIII</b>	107
Qualidade da Informação: um estudo de caso na Secretaria da Corregedoria Regional Eleitoral de Santa Catarina	107
<b>Capítulo IX</b>	124
A gestão do conhecimento na Secretaria da Corregedoria Regional Eleitoral de Santa Catarina: uma análise organizacional baseada na metodologia CommonKADs	124
<b>Capítulo X</b>	142
Aplicação do CommonKADS no diagnóstico do Modelo de Excelência da Gestão	142
<b>Índice remissivo</b>	159
<b>Sobre os organizadores</b>	160
<b>Sobre os Autores</b>	164

# Os jogos e seu potencial para o desenvolvimento da liderança: uma revisão integrativa de literatura

 10.46420/9786588319444cap7

Bianca Antonio Gomes<sup>1\*</sup> 

Vania Ribas Ulbricht<sup>2</sup> 

## INTRODUÇÃO

Liderança é um processo complexo, que possui diversas particularidades e definições, é ainda um conceito que está em transformação. O conceito de liderança é assunto de diversos estudos ao longo do tempo, diversos autores definem liderança de formas diferentes. Murray (1991) afirma que na literatura organizacional é um dos fenômenos com menor compreensão e que possui diversas ambiguidades em sua definição. A partir de vários pontos em comum sobre liderança em autores diversos é possível dizer que liderança é um processo pelo qual um indivíduo influencia um grupo de indivíduos para alcançar um objetivo comum (Northouse, 2004; Yukl, 2006).

Líder é a pessoa que, por palavras e/ou exemplos de comportamento, se configura como um influenciador de pensamentos e sentimentos das pessoas ao seu redor (Ribeiro, 2010). Complementando esse pensamento, Rodrigues, Ferreira e Mourão (2013) afirmam que

a figura do líder assume lugar de destaque, em função do importante papel que ele desempenha na construção de espaços nas organizações, assim como na facilitação das discussões e dos questionamentos ocorridos no interior dos grupos, ou seja, na sua eficácia e, em consequência, na organização (Rodrigues, Ferreira e Mourão, 2013).

O importante, nessas definições, é o que o líder faz, e por esse motivo muitos autores como Motta (1996) explicam que a liderança é algo que pode ser aprendido e não algo que nasce com o indivíduo. Novos desafios foram impostos a área da liderança com a chegada da era do conhecimento e as organizações do conhecimento passaram a tratar “da criação, compartilhamento e disseminação do conhecimento, para gerar aprendizagem, adaptabilidade e inovação” (Lopes, 2011). Isso implica em novos desafios para os líderes, e na exigência de sua aprendizagem e desenvolvimentos contínuos. E as organizações dependem de bons líderes, com capacidade de promover motivação e boa comunicação no ambiente da organização, além de incentivar os liderados de forma eficiente frente às atividades

<sup>1</sup> Universidade Federal de Santa Catarina/ Instituto Federal de educação ciência e Tecnologia de Santa Catarina.

<sup>2</sup> Universidade Federal de Santa Catarina.

\* Autora correspondente: biancaantonio@gmail.com



empresariais (Zoroja, Bach e Miloloža, 2019). Por conseguinte, líderes devem melhorar seus conhecimentos e habilidades continuamente.

O estudo sobre liderança nunca recebeu tanta atenção quanto a que é dada atualmente (Lopes, 2011), isso se deu devido ao fato, conforme aponta Day (2001), de que o desenvolvimento da liderança se tornou uma das atividades que mais desafiam as organizações. Lopes (2011) complementa que a Era do Conhecimento “tem exigido dos líderes novas atitudes e comportamentos baseados na criatividade, na visão empreendedora e na ação adaptativa, pautados pelo respeito, pela ética e pela valorização de sua equipe, sem perder o foco nos objetivos organizacionais”.

Os jogos podem ser projetados com o objetivo de treinamento, promovendo a interação social e o desenvolvimento de competências. Os jogos tem a capacidade de desenvolver e melhorar habilidades interpessoais e técnicas, eles podem oferecer vários tipos de contexto e cenários para os jogadores propiciando assim seu uso para fins mais específicos (Sousa e Rocha, 2019). Keeseye e Smith-Robbins (2010) complementam ainda que uma solução virtual pode oferecer uma valiosa oportunidade para programas de treinamento das organizações.

Dessa forma, a investigação continuada sobre o desenvolvimento de líderes é muito importante, e esse artigo aborda uma forma de desenvolvê-la que é através de jogos. Essa revisão pode acrescentar conhecimentos para a área de liderança e ser de utilidade para as próprias organizações que buscam ininterruptamente o desenvolvimento de liderança. Além disso, existe um bom número de pesquisas usando jogos para o desenvolvimento de habilidades, competências e conhecimentos acerca de liderança, no entanto não foi encontrado nenhum trabalho que sintetizasse esses estudos, algo que este trabalho se propõe a fazer.

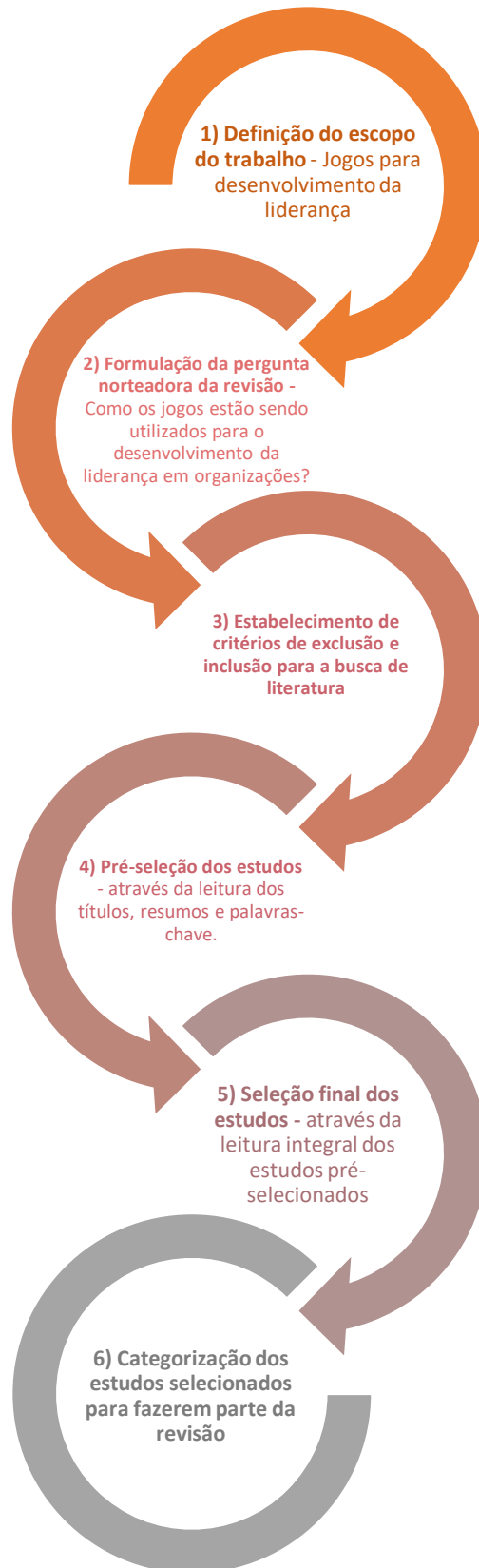
Uma revisão de literatura tem como objetivo reunir conhecimentos sobre um determinado tópico, ajudando no embasamento de estudos significativos sobre os tópicos em questão (Souza, Silva; Carvalho, 2010). Existem diversas formas de realizar uma revisão de literatura, um dos métodos que mais vêm crescendo entre as pesquisas feitas atualmente é a revisão bibliográfica sistemática, que de acordo com Greenhalgh (1997) é “uma síntese de estudos primários que contém objetivos, materiais e métodos claramente explicitados e que foi conduzida de acordo com uma metodologia clara e reproduzível”.

A revisão bibliográfica sistemática é um método de revisão de literatura que se subdivide em quatro outros métodos - meta-análise, revisão sistemática, revisão qualitativa e revisão integrativa (Botelho, Cunha; Macedo, 2011). Sendo a revisão integrativa um método que permite a inclusão de pesquisas experimentais e não-experimentais para ser possível entender melhor um fenômeno. A revisão integrativa também combina dados teóricos e empíricos com o propósito de definir conceitos, revisar teorias, revisar evidências, e analisar questões metodológicas de um caso particular (Whittemore; Knafl, 2005). Assim sendo, esse trabalho se configura em uma revisão integrativa de literatura que tem como objetivo reunir

conhecimentos sobre o uso dos jogos no desenvolvimento da liderança nas organizações, através da localização e análise de estudos significativos sobre o tópico em questão.

## **DESENVOLVIMENTO DA REVISÃO**

Esta revisão integrativa de literatura aborda o tema jogos e desenvolvimento de liderança nas organizações e o modelo adotado para realizá-la foi baseado nos passos propostos por Souza, Silva e Carvalho (2010) e Botelho, Cunha e Macedo (2011) e consiste nas seguintes etapas: definição do escopo do trabalho e formulação da pergunta norteadora da revisão; estabelecimento de critérios de exclusão e inclusão para a busca de literatura nas bases de dados; identificação dos estudos pré-selecionados, realizando-se uma leitura criteriosa dos títulos, resumos e palavras-chave dos estudos localizados nas bases para verificar sua adequação aos critérios de inclusão da revisão; categorização dos estudos com o objetivo de “sumarizar e documentar as informações extraídas dos artigos” (Botelho, Cunha; Macedo, 2011). Por fim, a análise e interpretação dos resultados obtidos. A Figura 1, ilustra as etapas da revisão.



**Figura 1.** Passos da revisão integrativa. Fonte: a autora.

## PERGUNTA DE PESQUISA E DESCRITORES

A questão de pesquisa a ser respondida por essa revisão surgiu a partir de um questionamento mais geral: os jogos são utilizados como ferramentas para o desenvolvimento da liderança? Após uma busca prévia de literatura, verificou-se que existem diversos jogos voltados para o desenvolvimento de liderança. Eles são de tipos variados e são utilizados de diversas formas, isso posto, formulou-se então a questão de pesquisa norteadora dessa revisão integrativa: Como os jogos estão sendo utilizados para o desenvolvimento da liderança em organizações?

Com base na pergunta norteadora foram selecionadas três palavras-chaves, que foram utilizados como os descritores da busca de artigos nas bases de dados consultadas. As palavras-chave são: jogos, liderança e desenvolvimento, em inglês: *games*, *leadership* e *development*. Os descritores foram utilizados na língua inglesa pois grande parte de artigos publicados possui *abstract*, que é o resumo do artigo em inglês. Os três descritores foram utilizados nas bases de dados com o conectivo lógico AND entre eles. O descritor *develop* foi acompanhado do caracter pois assim é possível incluir na pesquisa todas as palavras com o radical *develop*, como por exemplo, *development* e *developing*. Também foi incluído o descritor *skill* com o conectivo OR entre ele e *develop*, pois muitas vezes foi constatado o uso da expressão habilidade, em inglês *skill*, relacionada à liderança. A *string* de busca obtida para a busca na base de dados foi a seguinte: *((“games” AND “leadership”) AND (“develop\*” OR “skill\$”))*.

## CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO

Os estudos para a construção desta revisão integrativa foram buscados na base de dados Scopus, que é uma base de dados muito utilizada no meio acadêmico e que indexa outras bases, possibilitando um alcance muito maior a estudos candidatos a seleção. Para se determinar os estudos elegíveis à revisão foram definidos alguns critérios de elegibilidade; esses critérios são os critérios de inclusão e exclusão. Eles foram definidos tendo em vista a qualidade da revisão, sendo apresentados abaixo.

a) *Crítérios de inclusão* – foram incluídos estudos:

- a1) Teóricos ou empíricos;
- a2) Que se referiam ao âmbito de organizações públicas e privadas;
- a3) Tratavam sobre jogos e desenvolvimento de liderança;
- a4) Publicados apenas em revistas, apresentados em eventos ou presentes em anais;
- a5) Estudos escritos apenas nos idiomas inglês, português ou espanhol;
- A6) Que tinham seu acesso disponível.

Não ocorreu delimitação temporal pois como o tema é algo relativamente recente, a grande maioria dos estudos não possuem mais de 4 a 5 anos.

B) *Crítérios de exclusão* – foram excluídos estudos:

B1) Que não tinham relação com a pergunta de pesquisa;

B2) Que abordavam a liderança como parte de algo maior como por exemplo uma parte do empreendedorismo;

B3) Que não se concentravam no âmbito de organizações;

B4) Que não tratavam sobre liderança propriamente dita ou habilidades de liderança.

B5) Por fim foi excluída a *grey literature* – tudo aquilo que é produzido em todos os níveis do governo, institutos, academias, empresas e indústria, em formato impresso e eletrônico, mas que não é controlado por editores científicos ou comerciais, como por exemplo relatórios, capítulos de livros, dissertações, etc. (BVS, 2019), considerando-se para esta revisão apenas estudos publicados em revistas ou eventos.

Para garantir o máximo de qualidade nos artigos durante a seleção, foram incluídos na etapa de leitura completa dos estudos, apenas artigos com uma pergunta de pesquisa clara e objetiva, com descrição detalhada dos passos executados na metodologia e que explicitassem a população participante do estudo.

## SELEÇÃO DOS ESTUDOS

A seleção dos estudos, a partir dos critérios e inclusão e exclusão elencados anteriormente, ocorreu em duas etapas: 1) foram excluídos estudos a partir da leitura dos títulos e dos resumos; 2) os textos selecionados na etapa anterior (etapa 1) foram lidos por inteiro e então ocorreu a exclusão de estudos. A tabela 1 apresenta o processo da seleção dos estudos na base utilizada.

**Tabela 1.** Seleção de estudos na base científica. Fonte: os autores.

Seleção de estudos	Estudos encontrados na base <i>Scopus</i>	Total
Busca inicial (“games” AND “leadership”) AND (“develop*” OR “skill\$”)	645	7
Após exclusão dos itens que não eram artigos de revistas ou de eventos e não estavam nos 3 idiomas de inclusão	509	
Após leitura de títulos e resumos	13 foram pra leitura total	
Após exclusão de artigos que não puderam ser acessados e artigos duplicados	10	
Após leitura do artigo inteiro	7	

## RESULTADOS

Obteve-se um total de 645 estudos através da busca na base de dados selecionada, a Scopus, destes foram excluídos 136 que eram livros, capítulos de livros, editoriais ou notas (ou seja, não eram artigos de revista ou congresso), ficando pela leitura de título e resumo 509 estudos. Após a leitura dos títulos e resumos, mantiveram-se 13 estudos, no entanto, destes, 3 não estavam disponíveis para acesso do texto

completo ou eram duplicados, mantendo-se então 10 artigos para análise detalhada e síntese qualitativa após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão. Após a leitura completa dos 10 estudos, foram excluídos 3. Estes três estudos foram excluídos porque abordavam como tema principal o empreendedorismo, eles não abordavam a liderança em si, e sim de liderança como uma habilidade que faz parte do empreendedorismo e do gerenciamento geral de uma organização. Os artigos selecionados, após a leitura completa, foram organizados na tabela 2 por ordem alfabética de títulos indo de A1 até A7.

**Tabela 2.** Artigos selecionados. Fonte: os autores.

<b>Artigo</b>	<b>Título, local de publicação e ano</b>	<b>Autor(es)</b>
A1	Developing Leadership in a Simulation-Games Environment. 42nd International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics MIPRO 2019, 2019.	J. Zoroja, M. Pejić Bach, I. Miloloža
A2	Formation skills of an officer-leader. International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE), Volume-8 Issue-11, September 2019.	Kucheriavyi, A. O. Atamanchuk, Y. O. Yablonskyi, A. I.
A3	Leadership styles and skills developed through game-based learning. Journal of Business Research 94, p. 360–366, 2019	Sousa, M. J., Rocha A.
A4	“Polyphonic games” for leadership training. Lecture Notes in Computer Science, volume 10711, 2018, p. 149-162	Isaeva, N.
A5	Seductive Atmospheres: Using Tools to Effectuate Spaces for Leadership Development. Journal of Change Management, 18:4, p. 257-280, 2018	Elmholdt, K. T.; Thorbjørn R.; Clausen, J.; Madsen, M. T.
A6	Serious game for leadership skills in the learning organization training. International Journal of Engineering and Advanced Technology (IJEAT), v. 8 Issue 6S3, p. 942-947, 2019	Wibawa, B.; Wibawa, P. B.
A7	Virtual Team Effectiveness: Insights from the Virtual World Teams of Massively Multiplayer Online Games. Journal of Leadership Studies, Volume 13, Number 1, p. 36-55, 2019	Mysirlaki, S., Paraskeva, F.

Nos estudos analisados, a abordagem metodológica variou, alguns utilizaram metodologia qualitativa, outros utilizaram metodologia quantitativa e um estudo, o A6, é apenas teóricos no formato de revisão sistemática. Com relação ao instrumento de coleta de dados utilizado, a maioria optou pelo questionário, embora também apareceram etnografia, observação e entrevistas. Os sujeitos das pesquisas empíricas são bem variados, alunos de cursos voltados para liderança, líderes de organizações, participantes de cursos de desenvolvimento, jogadores de MMO (Massively Multiplayer Online Games), oficiais entre outros. Pode-se perceber o tema jogos para o desenvolvimento de liderança, é algo muito recente, os

estudos encontrados datam de 2018 e 2019, o que mostra que é algo apenas recentemente pesquisado. Inferindo-se com isso que ainda há muito a ser pesquisado e trabalhado.

Ao observar esses 7 estudos notou-se que o desenvolvimento da liderança pode ocorrer em contextos variados e qualquer tipo de pessoa pode desenvolver habilidades de liderança. De acordo com Zoroja; Bach e Miloloža (2019) para inspirar, gerenciar e motivar os liderados, os líderes precisam desenvolver suas habilidades sociais. Líderes de sucesso estão constantemente tentando melhorar suas habilidades e conhecimentos sociais, e isso é algo que todos os tipos de pessoa podem fazer. E nesses estudos foi possível ver que os jogos são eficazes para melhorar e desenvolver habilidades de liderança em contextos diversos nas organizações.

Nos trabalhos analisados foi possível perceber o uso de variados tipos de jogos para desenvolvimento de habilidades. A maioria estava relacionada a treinamento de habilidades, e o ambiente do jogo utilizado geralmente simulava um ambiente real e situações reais, onde os jogadores deviam tomar decisões baseadas nas informações recebidas. E essas decisões afetam todo o andamento do jogo e o resultado obtido. Geralmente o feedback sobre as decisões tomadas é imediato possibilitando um melhor aprendizado e desenvolvimento de habilidades de liderança. Os jogos de simulação permitem que os jogadores aprendam fazendo, o que oportuniza um melhor entendimento de situações reais e cotidianas e das possíveis consequências advindas. Enquanto jogam, os jogadores treinam, analisam e preveem possíveis ações que os ajudam no processo de tomada de decisão (Zoroja; Bach e Miloloža, 2019). Essas informações juntas respondem à pergunta de pesquisa proposta por esta revisão - Como os jogos estão sendo utilizados para o desenvolvimento da liderança em organizações? Por conseguinte, essas informações retiradas dos artigos inseridos nessa revisão foram então sintetizadas e esquematizadas na tabela 3, apresentada abaixo.

**Tabela 3.** Sintetização dos dados sobre liderança dos artigos selecionados na revisão sistemática. Fonte: os autores.

Artigos	Estilo de jogo	Objetivos do jogo	Resultados
<b>A1</b>	Jogos de simulação para o desenvolvimento da liderança.	Aprendizagem experiencial - os jogadores vivenciam situações, as compreendem e tomam suas decisões treinando e melhorando assim suas habilidades de liderança.	Ótimos resultados, de acordo com os autores, os jogos de simulação têm um papel importante na melhoria das habilidades e conhecimentos de liderança, eles permitem que os líderes gerenciem os membros da equipe em um ambiente controlado e com dados detalhados de análise das soluções encontradas no final da simulação.

A2	Jogo de <i>role playing</i> (interpretação de papéis) na forma de aulas práticas psicológicas.	Desenvolvimento das habilidades psicológicas relativas à liderança. Treinamento através de um jogo de <i>role playing</i> .	O uso do jogo <i>de role playing</i> sob a forma de aulas práticas psicológicas é conveniente a partir da perspectiva de criação e eficaz na criação de condições para a formação das habilidades psicológicas de um oficial-líder. A eficácia do jogo foi confirmada pelos resultados da autoavaliação das habilidades do líder antes e após a realização.
A3	Jogo digital	Desenvolvimento de habilidades de liderança através de um jogo digital. O artigo procurou responder quais as principais habilidades de liderança desenvolvidas com um jogo digital e se um novo estilo de liderança surgiu através do treinamento utilizando o jogo.	Na experiência emergiram cinco tipos de líderes: facilitador, coach, agente de mudança, comunicador e motivador. Foi possível identificar o desenvolvimento de competências do líder com o jogo digital.
A4	<i>Polyphonic games</i> (jogo que usa bastante diálogo e onde o comportamento do jogador determina o resultado final (pode ser jogo digital, analógico, tabuleiro, etc.).	O artigo analisa teoricamente as características dos <i>Polyphonic games</i> relacionando com o potencial deles para desenvolvimento de liderança.	O artigo mostra que os <i>Polyphonic games</i> por suas características tem maior potencial para desenvolvimento de habilidades de liderança. As tradicionais ferramentas para desenvolvimento de liderança como escutar ou ouvir promovem apenas a literacia da liderança e não a performance da liderança em si. Os jogos <i>Polyphonic</i> proporcionam a experiência que é muito mais eficaz na aprendizagem da liderança.
A5	Jogo de tabuleiro	Neste estudo é feita uma série de intervenções para melhorar a liderança clínica, e em uma das intervenções, este estudo mostra como um jogo de tabuleiro de negócios é usado como ferramenta para efetivar espaços episódicos para o	O estudo mostrou que um jogo de tabuleiro para simulação de mudanças, mostrou-se particularmente influente e bem sucedido. O jogo mostrou um equilíbrio em relação aos participantes e a apropriação do jogo de tabuleiro por parte deles. No



		desenvolvimento da liderança em um hospital público dinamarquês.	processo de jogar os participantes podem reconsiderar questões práticas.
A6	<i>Serious game</i> junto com um ambiente virtual imersivo.	Este estudo é uma revisão sistemática de literatura sobre a potencialidade do jogo sério – SG / <i>Serious game</i> ) na construção de habilidades de liderança e no treinamento da aprendizagem organizacional.	Os autores afirmam que é um método de ensino inovador para preparar o profissional para seus papéis de líder sem colocar os próprios participantes em risco. As evidências mostram a vantagem do uso dos <i>Serious games</i> junto com um ambiente virtual imersivo para promover o conhecimento de liderança e análise do comportamento dos participantes.
A7	Jogos de MMO ( <i>Massive Multiplayer Online games</i> )	Estudo prático que utilizou um MMO para testar as relações entre líderes, inteligência internacional, interdependência de tarefas, normas de grupos cooperativos, capital social, coesão da equipe, liderança transformacional e eficácia de equipe em equipes virtuais, de uma perspectiva multinível.	Através dos resultados obtidos com o estudo do comportamento dos jogadores de MMO (líderes de guilda e membros), os pesquisadores propuseram um modelo que pode ser utilizado como uma ferramenta de diagnóstico para quem deseja projetar ou avaliar <i>team viability</i> - TV em suas organizações, pois o modelo fornece os principais elementos que levam à eficácia de um time virtual, bem como as relações direta e indiretas entre eles.

## DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

Ao analisar os estudos selecionados para a revisão notou-se que os jogos tem um grande potencial para o desenvolvimento de liderança, e seus usos são os mais variados possíveis. Podem ser no formato de jogos digitais como nos artigos A1, A3, A6 e A7, mas também em formatos analógicos considerados mais clássicos ou antigos como o jogo de tabuleiro (A5).

Os jogos do tipo simulação se mostraram os mais eficazes para aprendizagem e desenvolvimento de habilidades relacionadas a liderança, sendo os principais pontos chaves para essa eficiência a possibilidade de o jogo emular ambientes ou situações reais e os jogadores receberem feedback direto e

imediatamente de suas ações ou soluções adotadas. Possibilitando um tipo de treinamento mais eficaz. De acordo com Blažič et al. (2012) os jogos de simulação são uma ferramenta útil para facilitar o aprendizado usando a tecnologia da informação e comunicação, eles permitem que os alunos entendam o contexto situacional, reajam adequadamente, ampliem as possibilidades de ação e aprendam a se adaptar à nova situação. Em um jogo, devido às suas configurações e formatos, os participantes podem ver as consequências de suas próprias decisões imediatamente após a ação enquanto que no mundo real levaria meses ou até mesmo anos para que os efeitos reais de suas decisões se tornassem visíveis (Zoroja; Peji Bach; Miloloža, 2019). Isso é algo que contribui muito para a aprendizagem e o desenvolvimento de líderes.

No artigo A2 a visão sobre liderança é apresentada com estrita relação com os fatores psicológicos. Kucheriavyi; Atamanchuk; Yablonskyi, (2019) afirmam que as habilidades de liderança psicológica podem ser classificadas em comunicação psicológica, psicologia organizacional, diagnóstico psicológico, intervenção psicológica e treinamento psicológico. E por essa perspectiva os jogos no estilo role playing (interpretação de papéis) apresentam resultados muito positivos uma vez que um jogo de interpretação de papéis permite expandir a prática dos treinamentos e usar como um método para treinamento de liderança nos diferentes ramos sociais e sistemas (Kucheriavyi; Atamanchuk; Yablonskyi, 2019). Não foi encontrado especificamente nos artigos analisados para essa revisão, mas um jogo de simulação no estilo role playing poderia amplificar ainda mais as potencialidades dos jogos para treinamentos focados em desenvolvimento de habilidades de liderança. Por fim, é importante destacar que não basta apenas só jogar o jogo mas realmente levar essa experiência para a prática para que realmente haja o desenvolvimento pessoal (Elmholdt; Clausen; Madsen, 2018).

A partir dos estudos encontrados, essa revisão mostrou que a aprendizagem experiencial baseada em jogos de simulação tem um forte impacto na melhoria da experiência em liderança e conhecimento. Sendo a aprendizagem baseada em jogos (GBL) uma abordagem universal para o desenvolvimento de habilidades de liderança e vem continuamente ganhando atenção de pesquisadores e profissionais (Sousa; Rocha, 2019). Existem muitos estudos que apoiam e apresentam os efeitos positivos dos jogos sobre aprendizado e desenvolvimento de conhecimento, a melhora do processo de pensar e o aumento das habilidades voltadas à resolução de problemas (Connolly et al, 2012; Wouters et al, 2013); no entanto, como ainda é um assunto muito recente e pesquisado apenas há pouco tempo são necessárias mais pesquisas sobre como os jogos podem influenciar o desenvolvimento de habilidades de liderança.

A não inclusão de estudos no formato de trabalhos de conclusão de curso, dissertações e teses é uma limitação desta revisão. Estes estudos não foram incluídos por fazerem parte de bases de pesquisa específicas não abrangidas neste trabalho. Percebeu-se também uma lacuna em publicações brasileiras sobre o tema, na seleção final de trabalhos não tinha nenhum brasileiro. Em trabalhos futuros seria interessante ampliar as bases de dados e incluir bancos de teses e dissertações para a inclusão de outras

publicações além dos trabalhos indexados. Sugere-se o a ampliação de estudos sobre o uso de jogos de simulação para treinamento e desenvolvimento de liderança.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Blažič AJ, Ribeiro C, Fernandes J, Pereira J, Arh T (2012). Analysing the Required Properties of Business Simulation Games to Be Used in ELearning and Education. *Intelligent Information Management*, 4: 348-356.

Bogdan R, Biklen S (2011). *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Editora: Porto, Portugal. (Coleção Ciências da Educação). 336p.

Botelho L, Cunha CJCA, Macedo M (2011). O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. *Gestão e Sociedade*, 5 (11): 121-136.

Connolly TM, Boyle EA, Macarthur E, Hainey T, Boyle JM (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers e Education*, 59: 661–686.

Elmholdt KT, Clausen RTJ, Madsen MT (2018). Seductive Atmospheres: Using Tools to Effectuate Spaces for Leadership. *Development. Journal of Change Management*, 18(4): 257–280.

Greenhalgh T (1997). Papers that summarize other papers (systematic review and meta-analyses). *British Medical Journal, London*, 315 (7109): 662-675.

Isaeva N (2018). “Polyphonic games” for leadership training. Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics). Disponível em: <[https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85045424328&doi=10.1007%2F978-3-319-78795-4\\_11&partnerID=40&md5=28414831bf8b6cd61c5be9e6cc38e551](https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85045424328&doi=10.1007%2F978-3-319-78795-4_11&partnerID=40&md5=28414831bf8b6cd61c5be9e6cc38e551)>. Acesso em 14/11/2019.

Keeseey C, Smith-robbins S (2010). Engagement, immersion, and learning cultures: Project planning and decision making for virtual world training programs. In: William Ritke-Jones (Ed.). *Virtual environments for corporate education: Employee learning and solutions*. Business Science Reference, p. 36–49.

Kucheriavyi AO, Atamanchuk YM, Yablonskyi AI (2019). Formation skills of an officer-leader. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 8 (11): 2499–2505.

Lopes MC (2011). Complexview: um framework para a produção de jogos de empresas aplicados ao desenvolvimento de liderança com base na complexidade. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) - Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis: 502 p.

Mysirlaki S, Paraskeva F (2019). Virtual Team Effectiveness: Insights from the Virtual World Teams of Massively Multiplayer Online Games. *Journal of Leadership Studies*, 13 (1): 36–55.

Motta PR (1991). *A ciência e a arte de ser dirigente*. 7. ed. Rio de Janeiro: Record, 1996. 396p.

Murray M. (1991). Eficácia del liderazgo. In: Williams J. (Org.). *Psicología aplicada al deporte*. Madrid: Biblioteca Nueva, 157-176.

Northouse, Peter G (2004). *Leadership: Theory and Practice*. 3. ed. Editora: Sage Publications, Califórnia. 520p.

Ribeiro, Weyer B (2007). Twenty years later: explaining the persistence of the glass ceiling for women leaders. *Women in Management Review*, 22 (6): 482-496.

Rodrigues A de O, Ferreira MC, Mourão L (2013). O fenômeno da liderança: uma revisão das principais teorias. *Fragmentos de cultura*, 23 (4): 587-601.

Sousa MJ, Rocha Á (2019). Leadership styles and skills developed through game-based learning. *Journal of Business Research*, 94: 360–366.

Souza MT, Silva D da S, Carvalho R de (2010). Revisão integrativa: o que é e como fazer. *Einstein*, 8(1): 25-37.

Whittemore R, Knafl K (2005). The integrative review: updated methodology. *Journal of Advanced Nursing*, 52(5): 546–553.

WIBAWA, B.; WIBAWA, P. B. Serious game for leadership skills in the learning organization training. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 8 (6): Special Issue 3, 942–947.

Yukl G (2006). *Leadership in organizations*. Upper Saddle River, NJ: Pearson/Prentice Hall, 2006. 546p.

Zoroja J, Peji bach M, Miloloža I (2019). Developing leadership in a simulation-games environment. 42nd International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics, MIPRO 2019 - Proceedings. Anais...2019. Disponível em: <<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85070246809&doi=10.23919%2FMIPRO.2019.08756993&partnerID=40&emid5=ee93b12f47c48a80ab23c5a3fd5c1d9e>>. Acesso em 25/10/2019.

## ÍNDICE REMISSIVO

### A

análise de redes sociais, 170  
*Arts and Culture*, 6, 80, 81, 84, 88, 89, 91, 93, 94

### B

barreiras, 5, 18, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35

### C

capacidades dinâmicas, 5, 9, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21  
CommonKADS, 6, 129, 130, 140, 141, 143, 144, 146, 147, 148, 158, 159  
compartilhamento de conhecimento, 5, 51, 53, 55, 57, 60, 62, 64  
conhecimento, 5, 6, 13, 37, 38, 39, 42, 65, 66, 78, 79, 94, 96, 106, 108, 125, 128, 129, 130, 131, 134, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 143, 146, 147, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 175, 176, 177  
Coronavírus, 5  
Corregedoria Regional Eleitoral, 6, 108, 109, 112, 125, 126, 135, 175  
COVID-19, 5, 11, 30, 34, 37, 39, 45, 48, 55, 56, 57, 58, 60, 61, 62, 63, 65, 80, 93  
crise, 5, 26, 27, 28, 29, 31, 35, 45, 48, 61, 63

### D

Desenvolvimento, 41, 42, 67, 68, 103, 161, 163, 166, 167, 168, 171, 173  
*design thinking*, 5

### E

Engenharia do Conhecimento, 141, 176, 177  
estado de fluxo, 67, 68, 70, 75, 77

### G

gestão  
de riscos de desastres, 5

do conhecimento, 42, 52

### I

Indústria 4.0, 5, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 46, 47

### J

jogos, 5, 6, 83, 95, 96, 97, 99, 101, 102, 103, 104, 105, 106  
Justiça Eleitoral, 123, 135

### L

liderança, 95, 164, 167

### M

modelo Cynefin, 44, 45, 49  
Modelo de Excelência da Gestão, 6, 143, 144, 149, 159  
motivação, 5, 66, 67, 68, 69, 73, 74, 75, 76, 77, 95, 171

### P

Piano, 78, 171  
poéticas das novas mídias, 6, 88  
Prêmio Catarinense de Excelência, 146

### Q

qualidade da informação, 5, 108, 109, 110, 113, 114, 123, 175

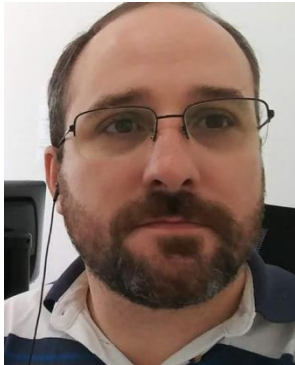
### R

redes sociais, 5, 51, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 94  
revisão integrativa, 5, 6, 28, 53, 54, 55, 58, 60, 62, 63, 65, 95, 96, 97, 98, 99, 106

### T

transformação digital, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 18, 19, 20, 21, 26, 27, 28, 29, 31, 33, 34, 35, 39, 41, 45, 46, 47, 49, 50, 52, 66

## **SOBRE OS ORGANIZADORES**



### **EDUARDO ZEFERINO MAXIMO**

Mestrando em Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC-UFSC), Membro do Núcleo de Estudos em Inteligência, Gestão e Tecnologias para Inovação (IGTI). Possui graduação em Artes Visuais pela Universidade do Extremo Sul Catarinense (2004), Pós graduado em Marketing (2005). Atualmente é Gerente Executivo do Movimento Catarinense para Excelência - Excelência SC. Já atuou como professor de Pós-Graduação na Faculdade Anglo-Americano na cadeira de Gestão Empresarial e também atuou na Faculdade de Tecnologia Michel como Professor das Disciplinas de Comunicação Integrada ao Marketing, Planejamento de Marketing, Orientação ao Trabalho de Conclusão de Curso e Estágio. Exerceu ainda as funções de Coordenador de Marketing e Qualidade e Gerente de Desenvolvimento Institucional da Sociedade Literária e Caritativa Santo Agostinho - Hospital São José. Atuou ainda como Analista de Assessoria de Gestão na Thomson Reuters/Domínio Sistemas. Tem experiência na área de Administração, com ênfase em Gestão da Excelência (Planejamento estratégico, análise e solução de problemas, Fundamentos da excelência, Lean Six Sigma, Gestão por processos) e de marketing, atuando principalmente nos seguintes temas: marketing, satisfação do cliente, fidelização, satisfação.



### **GISELY JUSSYLA TONELLO MARTINS**

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC-UFSC), Mestre em Administração (UFSC), MBA em Marketing (FGV), Especialista em Tecnologias Educacionais (UNISOCIESC), Graduação em Administração (UFSC). Pesquisadora do Laboratório ENGIN / EGC / UFSC. Possui formação em Gestão para Empreendedores (CUOA Business School, Vicenza, Itália) e em Negociação, Mediação, Conciliação e Arbitragem. Possui experiência profissional nas áreas de marketing, vendas e serviços, além de ter atuado como coordenadora de cursos de graduação e pós-graduação. Atualmente

realiza consultorias e ações de treinamento e desenvolvimento para empresas de todos os portes, além de mentorias para empreendedores e startups. Também atua como professora da Faculdade CESUSC mantida pelo Complexo de Ensino Superior de Santa Catarina, nos cursos de Administração e Tecnologia em Marketing. É também professora convidada do MBA da Universidade Estácio de Sá.



### **JOÃO ARTUR DE SOUZA**

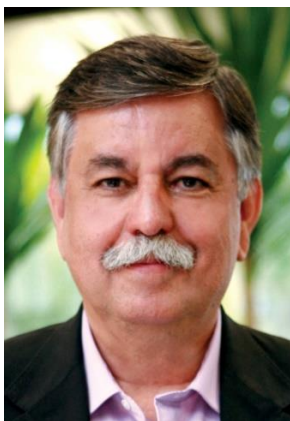
Professor Titular da Universidade Federal de Santa Catarina no Departamento de Engenharia do Conhecimento. Graduação em Matemática (Licenciatura) pela Universidade Federal de Santa Catarina (1989) e em Direito pela Universidade do Sul Catarinense, mestrado em Matemática e Computação Científica pela Universidade Federal de Santa Catarina (1993) e doutorado na área de Inteligência Artificial em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (1999). Trabalhou na Universidade Federal de Pelotas de 1993 a 2007 como professor na área de Matemática, atuando especialmente em Educação a Distância. Foi coordenador dos Cursos de Graduação em Matemática e Matemática a Distância (2005-2006). Líder do Grupo de Pesquisa IGTI - Inteligência, Gestão e Tecnologias para Inovação (Líder) e ENGIN – Engenharia da Integração e Governança do Conhecimento. Pesquisa na área de Inovação, Inteligência Artificial, Gestão do Conhecimento, Gestão de Risco e Controle Interno, e Universidade Corporativa. Atua como professor no Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da UFSC na área de Inteligência e Gestão para Inovação. É autor de centenas de artigos publicados em revistas científicas e anais de evento, e autor do livro Introdução a Lógica Matemática (2010), e editor dos livros: Inovação em Segurança Pública (2018), Inteligência para Inovação (2018), Empreendedorismo e Inovação Social (2017), Ciência, tecnologia e inovação: pontes para a segurança pública (2016), Cadernos de pesquisa em inovação: as novas tecnologias e as tendências em inovação (2013).





### **LUANA EMMENDOERFER**

Doutoranda em Gestão do Conhecimento pelo Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, Mestre em Planejamento Territorial e Desenvolvimento Socioambiental pela Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC (2011), Especialista em Desenvolvimento Regional e Sócio Ambiental pela Universidade Federal do Paraná - UFPR (2008), Bacharel em Turismo e Hotelaria pela Universidade do Vale do Itajaí - UNIVALI (2006). Desde 2010 é servidora efetiva do estado de Santa Catarina na função de Analista de Turismo atuando na área de políticas públicas de turismo, pesquisas, inovação e elaboração de projetos turísticos. Co-idealizadora da ferramenta Almanach – dados para o turismo catarinense e do INOVATUR – 1º Programa de Inovação aberta focado no turismo catarinense. Atualmente Diretora de Estudos e Inovação da Agência de Desenvolvimento do Turismo de Santa Catarina, membro da Rede de Inteligência do Turismo de Santa Catarina, da Rede Brasileira dos Observatórios de Turismo e do grupo de pesquisa KnowTour; Revisora de periódicos nacionais e internacionais relacionados a turismo. Tem interesse em trabalhos relacionados à governança do conhecimento e turística, destinos turísticos inteligentes, inovação, sistemas de inteligência turística e economia criativa.



### **NERI DOS SANTOS**

CEO do Instituto STELA e professor Sênior do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina (EGC/UFSC. Graduado em Engenharia Mecânica pela Universidade Federal de Santa Catarina (1976), especialização em Engenharia de Segurança do Trabalho pela Universidade Federal de Santa Catarina (1977), Mestrado em Ergonomie pela Université de Paris XIII (1982), França. Doutorado em Ergonomie de Ingenierie; pelo Conservatoire National des Arts et Metiers (1985), França e Pós-doutorado em Ingenierie Cognitive pela École Polytechnique de Montréal-Canadá. Ex-Presidente da ABEPRO, Gestão 92/93 e 94/95. Ex-Decano da Escola Politécnica da Pontifícia Universidade Católica do Paraná -



PUCPR 2015/2018.). Faz parte do Conselho Editorial das seguintes revistas: American Journal of Industrial Engineering, International Journal of Knowledge Engineering and Management, Ação Ergonômica, Gestão Industrial, INGEPRO Inovação, Gestão e Produção e Revista de Ciência e Tecnologia.



### **PALMYRA FARINAZZO REIS REPETTE**

Doutoranda em Engenharia e Gestão do Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina. Mestre em Engenharia Civil pela Universidade de São Paulo (1998), na área de Tecnologia e Gestão da Produção. Atualmente, é Analista Judiciário, apoio especializado Engenharia Civil, no Tribunal Regional Eleitoral de Santa Catarina. Trabalhou como auditora de Sistemas de Gestão da Qualidade ISO 9000 pela Fundação Carlos Alberto Vanzolini, da Universidade de São Paulo, e como consultora do Centro de Tecnologia de Edificações (CTE/SP). Atuou como Professora Substituta do Departamento de Construção Civil da Universidade Federal de Juiz de Fora e como Professora Substituta do Departamento de Engenharia Civil da Universidade Federal de Santa Catarina. Atuou como consultora autônoma e auditora de sistemas de gestão da qualidade com base nas normas ISO 9000. Tem experiência na área de Engenharia Civil, com ênfase em construção civil.



### **RICARDO PEREIRA**

Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC) da Universidade Federal de Santa Catarina. Mestre em Engenharia de Produção, na área de inteligência organizacional pela Universidade Federal do Santa Catarina (2009). Graduado em Administração de Empresas (2002) e em Direito (2013), ambos pela Universidade Federal de Santa Catarina, com especialização/MBA em Gestão Global pela Universidade Independente de Lisboa (2004). Pesquisador do Laboratório de Liderança e Gestão Responsável LGR/EGC/UFSC. Servidor Público Federal desde 2004. Administrador/Analista da UFSC-Universidade Federal de Santa Catarina, Procuradoria Geral Federal (PF/AGU) e IBGE, exercendo atividades

relacionadas à supervisão, programação, coordenação e execução especializada, em um grau de maior complexidade, relacionada a estudos, pesquisas, análises e projetos de administração de pessoal, material, orçamento, organização e métodos. Atualmente atua como Analista de Planejamento, Gestão e Infraestrutura, exercendo suas atividades na Procuradoria da União no estado de Santa Catarina (PU/AGU). SCOPUS ID: 57218597763.

### **SOBRE OS AUTORES**



#### **ELIANE DUARTE FERREIRA**

Doutoranda no programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento UFSC - Área de Concentração: Gestão do Conhecimento e Linha de Pesquisa: Teoria e prática em Gestão do Conhecimento. Administradora e Mestra no Programa de Pós-graduação em Administração Universitária - UFSC UFSC, tendo como linha de pesquisa Gestão Universitária, Pós Graduação em Gestão em Marketing e graduação em Administração pela Universidade do Sul de Santa Catarina - UNISUL. Tem experiência na área de Administração, e Marketing tanto no meio acadêmico quanto no campo profissional. É professora das disciplinas de Administração Mercadológica, pesquisa mercadológica, introdução a administração para o curso de Administração e Ciências Contábeis e Marketing para o curso de Hotelaria.



#### **PATRICIA DE SÁ FREIRE**

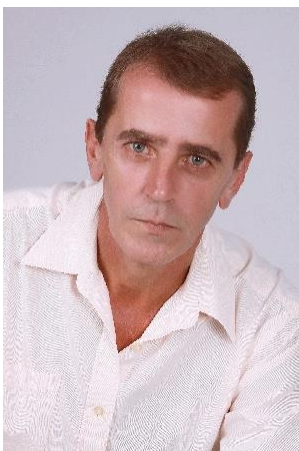
Professora do Departamento de Engenharia do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina, assumindo o cargo de Coordenadora de Ensino. Doutora em Engenharia e Gestão do Conhecimento pela Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento/ UFSC (2013). Mestre em EGC/UFSC (2010). Autora de sete livros e mais de 300 artigos científicos publicados em congressos nacionais e internacionais, periódicos e capítulos de livros,

destacando a coautoria de capítulos da obra Interdisciplinaridade em Ciência Tecnologia e Inovação contemplada com 2º lugar no Prêmio Jabuti no ano de 2011 e, outros artigos premiados em congressos. Possui graduação em Pedagogia, com habilitação em Tecnologias da Educação, pela PUC/RJ (1986). É especialista em Marketing pela ESPM/RJ (1987) e em Psicopedagogia pela UCB/RJ (2006). Atualmente é líder do Laboratório ENGIN - Engenharia da Integração e Governança do Conhecimento para a Inovação e membro dos Grupos IGTI (Núcleo de Inteligência, Gestão e Tecnologia para a Inovação/UFSC) e, do KLOM (Interdisciplinar em Conhecimento, Aprendizagem e Memória Organizacional/UFSC). É Editora do International Journal of Knowledge and Management (IJKEM).



### **JOICELI ROSSONI LAPOLLI**

Possui MBA Executivo em Gestão Comercial pelo Instituto de Pós-Graduação e Graduação IPOG em (2017). Graduação em Administração com ênfase em Marketing pela Faculdades Integradas Associação de Ensino de Santa Catarina FASSESC (2009). Atuou como Gestora de Relacionamento na Clínica Médica IGM. Cursa disciplinas isoladas no Programa de Pós-Graduação em Engenharia do Conhecimento (PPGEGC) da Universidade Federal de Santa Catarina. Membro do Grupo de Pesquisa Inovação em Ciência e Tecnologia - CoMovI (UFSC).



### **PAULO CÉSAR LAPOLLI**

Doutorando em Engenharia e Gestão do Conhecimento (UFSC). Professor dos cursos de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Gestão de Tecnologia da Informação do SENAC. Professor do curso de Sistemas de Informação da Faculdade Energia. Mestre em Engenharia de Produção e Graduação em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina. Especialista em Processamentos de Dados pela Fundação Universitária da Região de Joinville. Atuou como analista de sistemas sênior nas empresas Consul, Embraco, RM Sistemas, Instituto Vias, Banco do Estado de Santa Catarina - BESC. Foi coordenador e professor

do curso de Sistemas de Informação da ASSESC, Coordenador e Professor dos cursos Superiores de Tecnologia de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e de Banco de Dados da Faculdade CESUSC, professor do curso Técnico em Informática e Curso Superior de Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação do Instituto Federal de Santa Catarina. Membro do grupo de pesquisa Inovação em Ciência e Tecnologia do diretório de grupos de pesquisa do CNPQ, qualificado pela UFSC.



### **WILLIAM ROSLINDO PARANHOS**

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, atuando em pesquisa acerca de Organizações Saudáveis. Especialista em Estudos de Gênero e Diversidade, também pela UFSC. Atualmente, cursa o Professional Self Coaching (180h) pelo Instituto Brasileiro de Coaching, e possui formação em Análise Comportamental pela mesma instituição. Graduado em Gastronomia pela UNIVALI. Professor conteudista da Universidade do Extremo Sul Catarinense e da Laureate International Universities, onde também atua como parecerista e produtor de planos de ensino para pós-graduação. Professor da Unisociesc, atuando como professor/mentor das disciplinas de Projeto Interdisciplinar e LAI - Laboratório de Aprendizagem Integrada (desenvolvimento de habilidades socioemocionais - Soft Skills). É professor do curso de Gastronomia, na mesma instituição. Especialista de Ensino do SENAI/Itajaí. Atua com consultorias, formações, palestras e treinamentos em temáticas relacionadas às Organizações Saudáveis / Organizações de Ensino Saudáveis / Performance Humana e Organizacional: Diversidade nas Organizações, Inteligência Emocional, Autoconhecimento, Gestão do Capital Humano e Social, Liderança, Desenvolvimento de Habilidades Socioemocionais. Tem experiência nas áreas de: organizações saudáveis, gênero e diversidade, autoconhecimento, inteligência emocional, habilidades socioemocionais. Atua como membro do Grupo de Pesquisa Inovação em Ciência e Tecnologia - Comovi - UFSC/CNPq. É autor de capítulos de livros e artigos em anais de eventos e periódicos.



### **ÉDIS MAFRA LAPOLLI**

Doutora e mestre em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina-UFSC com pós-doutorado em Sistemas de Informação pela Université de Montpellier II (Scien. et Tech. Du Languedoc - France). Engenheira civil, Professora do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento e coordenadora (de mar/2017 ao presente) da área de Gestão do Conhecimento (UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina); Consultora Organizacional nas áreas de Gestão de Pessoas, Desenvolvimento do Potencial Humano e Empreendedorismo e; coordenadora de projetos da Editora Pandion. Líder do Grupo de Pesquisa Inovação em ciência e Tecnologia (UFSC/CNPq). Foi diretora da Escola de Novos Empreendedores - ENE da UFSC. Coordenou vários projetos de Pesquisa e de Extensão. É autora de livros, capítulos de livros e de vários artigos em periódicos especializados e em anais de eventos e orientou dezenas de mestres e doutores.



### **ALICE DE AMORIM BORGES VAZQUEZ**

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina (2019-). Autora do livro “Serviços de referência e informação em bibliotecas universitárias da América Latina: análise de seus websites”. Mestre em Gestão da Informação pela Universidade do Estado de Santa Catarina (2017). Especialista em Gestão de Acervos Históricos pela Universidade do Sul de Santa Catarina (2010). Bacharel em Biblioteconomia pela Universidade Federal de Santa Catarina (2003). Servidora pública municipal de Florianópolis dos anos de 2004-2014 no cargo de Bibliotecária responsável na Escola Básica Municipal Mâncio Costa - Ratonés (2004-2005) e na Escola Básica Municipal Vitor Miguel de Souza, Itacorubi (2005-2014). Servidora pública estadual a partir de 2014 no cargo de Bibliotecária na Biblioteca Central da Universidade do Estado de Santa Catarina (2014-), Itacorubi, Florianópolis. Ministra cursos de capacitação sobre ferramentas de pesquisa, fontes de informação e formatação de



trabalhos acadêmicos. Pesquisadora da temática Gestão de Riscos e Desastres, Governança do Conhecimento e Bibliotecas Universitárias. Membro do Grupo de Pesquisa CNPq Coprodução de Commons Digitais.



### **FABIO VAZQUEZ GUIMARÃES**

Professor universitário, Administrador, Gestor e Consultor de TIC. Autor do Livro: Alertas de desastres socioambientais no Estado de Santa Catarina sob a perspectiva da Ciência da Informação, pela Editora UDESC. Nome literário: Vazquez Guimarães, Fabio. Doutorando em Arquitetura e Urbanismo e Mestre em Ciência da Informação pela UFSC. Posuo Especialização em Gestão de Redes Corporativas - Gerência de Redes, Segurança da Informação e Convergência IP pela UNISUL. Graduação em Bacharel em Administração pela Cruzeiro do Sul e Tecnólogo em Gestão das Tecnologias da Informação e Técnico em Gestão Empresarial, ambos pelo Senac.



### **LEILA REGINA TECHIO**

Doutoranda no programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina - PPGEGC/UFSC, na área de Mídia do Conhecimento (início em 2019/1). Possui Mestrado Profissional em Engenharia de Produção pela Unisociesc (2014). Bacharel em Informática pela Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE) em 2001, Especialista em Administração de Marketing, Comunicação e Negócio, pelo Instituto de Pós-Graduação e Educação Continuada Ltda (INBRAPEC) em 2004, e mestre em engenharia da produção da Sociedade Educacional do Estado de Santa Catarina (SOCIESC), em 2014. Atualmente é professora na graduação, pós-graduação e ensino digital no Centro Universitário Tupy (UNISOCIESC) em Joinville e professora online na Ânima digital/UNISOCIESC, nas áreas voltadas à Educação e Tecnologia, sistemas de Informação, usabilidade em sistemas computacionais, computação em nuvem e marketing.



### **ANA ELISA PILLON**

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC/UFSC), na área de Mídia do Conhecimento (início em 2019/1). Possui Mestrado Profissional em Engenharia de Produção pela Unisociosc (2016). Possui graduação em Psicologia (Bacharelado) pela Universidade do Vale do Itajaí (2004) e Especialização em Gestão de Recursos Humanos pela Faculdade Estácio de Sá de São José-SC (2007). Atua no Grupo de Pesquisa Mídia e Conhecimento/GPMC - PPGEGC/UFSC - sob Coordenação do Prof. Dr. Márcio Vieira de Souza. A partir de agosto de 2019, cursando Licenciatura em Pedagogia no Centro Universitário UNIFACVEST. Em setembro de 2020 iniciou Curso de Especialização Lato sensu em Neurociências. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7975-4694>.



### **MARCIO VIEIRA DE SOUZA**

Possui graduação em Comunicação Social (Habilitação- Jornalismo) pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (1985), especialização em Educação (duas) (UFSC, UNIVALI). Mestrado em Sociologia Política pela Universidade Federal de Santa Catarina (1995) e Doutorado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2002). Tem experiência na área de mídia e conhecimento, comunicação, sociologia política, Educação a Distância, mídias digitais, atuando principalmente nos seguintes temas: comunicação e educação, mídia e conhecimento, inovação na educação, educação em rede, sociologia e tecnologia, redes e mídias sociais, Análise de redes sociais (ARS), vídeo e democracia, desenvolvimento sustentável e tecnologias da informação e da comunicação (TIC), metodologia de pesquisa e metodologias ativas na educação. É professor Associado da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) onde é um dos líderes do Grupo de Pesquisa de Mídia e Conhecimento da UFSC (CNPq) e atua no Departamento de Engenharia e Gestão do Conhecimento (DEGC-UFSC). É professor permanente no Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. É Coordenador do LabMídia (laboratório de Mídia e conhecimento) da UFSC.



### **VANIA RIBAS ULBRICHT**

É licenciada em Matemática, com mestrado e doutorado em Engenharia de Produção pela UFSC. Foi professora visitante da Universidade Federal do Paraná no Programa de Pós-Graduação em Design (2012 - 2014). Pesquisadora da Université Paris 1 (Panthéon-Sorbonne). Presta serviço voluntário no PPEGC da UFSC. Foi bolsista em Produtividade e Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora de 2009 a 2013, DT/CNPq. Coordenadora do projeto: Mídias, Tecnologias e Recursos de Linguagem para um ambiente de aprendizagem acessível aos surdos, aprovado pelo CNPq através da CHAMADA Nº 84/2013 MCTI-SECIS/CNPq- TECNOLOGIA ASSISTIVA / B - Núcleos Emergentes. É professora titular voluntária e professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da UFSC. É líder, desde 2014, do Núcleo de Acessibilidade Digital e Tecnologias Assistivas registrado no CNPq. Fazendo especialização em Neurociências no Instituto de Desenvolvimento Educacional <https://orcid.org/0000-0002-6257-0557>



### **DENISE MARIA BEZERRA**

Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (UFSC - 2019), na área de Mídias do Conhecimento. Graduada em Comunicação Social pela Universidade Federal de Santa Catarina (1990), cursou Bacharelado em Piano na UDESC (1994) e é Especialista em Educação Musical (UDESC - 1997), em Psicopedagogia Clínica (UNISUL - 2003) e em Psicologia Transpessoal (ICPG/ALUBRAT - 2006). Possui Mestrado em Práticas Interpretativas - Piano, (UDESC - 2016) e investiga há mais de duas décadas os processos psicopedagógicos de aprendizagem em busca da performance excelente (peak-performance) no piano e em outras formas de aprender. Por sua vasta experiência clínica em psicopedagogia e música, realiza palestras e workshops sobre as temáticas de autoconhecimento, motivação, estratégias cognitivas e metacognitivas na prática pianística. Participa como membro do NEDEC2- Núcleo de Estudos e Desenvolvimentos



em Conhecimento e Consciência, ligado ao Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da UFSC, onde criou com seu orientador, professor Dr. Francisco Fialho, o Laboratório de Cognição e Psicologia da Música (LACOMUSI).



### **NATHALIA BEZERRA AGRA**

Graduada em Design de Moda pela Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL). Pesquisadora e ativista na área da sustentabilidade ambiental (participação ativa na ONG RELIPLAM). Fundadora e designer do Ateliê Nathalia Agra. O ateliê presta serviços de design, modelagem, prototipagem, roupas, acessórios dentro do conceito *slow fashion*, agregando práticas sustentáveis no dia-a-dia, como o tingimento e a estamparia com pigmentos naturais. Sócia na marca de roupas e acessórios Xarás. Fundadora do projeto Retalho Solidário, que dá destino aos resíduos têxteis de ateliês de designers de Florianópolis/SC. Interessa-se por *slow design*, modelagem, corte e costura.



### **FRANCISCO ANTONIO PEREIRA FIALHO**

Possui graduação em Engenharia Eletrônica pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1973) e em Psicologia pela Universidade Federal de Santa Catarina (1999), Mestrado em Engenharia de Produção, Ergonomia, pela Universidade Federal de Santa Catarina (1992) e Doutorado em Engenharia de Produção, Engenharia do Conhecimento, pela Universidade Federal de Santa Catarina (1994). Atualmente é professor Titular da Universidade Federal de Santa Catarina. Tem experiência na área de Engenharia e Gestão do Conhecimento, atuando principalmente nos seguintes temas: engenharia do conhecimento, mídias do conhecimento, eco-ergonomia, gestão do conhecimento e ergonomia cognitiva. Líder do Núcleo de Estudos e Desenvolvidos em Conhecimento e Consciência - NEDECC. Líder do Núcleo de Pesquisas em Complexidade e Cognição - NUCOG. Participante do Núcleo da Engenharia da Integração e Governança do Conhecimento para a Inovação - ENGIN da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC e do LGR - Laboratório de Gestão Responsável.



### **ANGELA CARVALHAES FERRARI**

Arquiteta e Urbanista formada pela Universidade Regional de Blumenau (1999) e mestranda (desde 2019) em Engenharia e Gestão do Conhecimento na Universidade Federal de Santa Catarina. Autodidata em marketing digital e livemarketing e especialização em exhibition desing pelo IED Barcelona (2008). Larga experiência em arquitetura promocional e cenografia de eventos, da concepção à execução, tendo como referência os stands das empresas Taschibra, WEG, Altenburg, Blumenau Iluminação Farben Tintas e outros. Por seu destaque como profissional autônoma, recebeu menção honrosa da Associação dos Engenheiros e Arquitetos do Médio Vale do Itajaí (2005), devido a pesquisa realizada para a Secretaria Municipal de Educação da Cidade de Blumenau para padronização das escolas municipais. Em parceria com a empresa Bunge S.A. desenvolveu projetos de salas de leitura e brinquedotecas, que lhe rendeu reconhecimento na área de arquitetura de espaços infantis. Experiência também na área de ensino e treinamento. Foi professora da escola IBD (2005) e atuou como voluntária na área Treinamento e Desenvolvimento de Pessoas e Equipes na ONG AFS-American Field Service (2005-2007).



### **VALÉRIA VERAS**

Graduada em Engenharia Sanitária e Ambiental pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Especialista em Desenvolvimento Regional e Urbano, pela UFSC, Especialista em Engenharia de Segurança do Trabalho pela Universidade do Extremo Sul Catarinense, Especialista em Elaboração e Gerenciamento de Projetos para a Gestão Municipal de Recursos Hídricos pelo Instituto Feral do Ceará e Agência Nacional de Águas, Mestranda em Engenharia e Gestão do Conhecimento, área Mídia do Conhecimento (EGC/UFSC). Atuou na Centrais Elétricas do Sul do Brasil – ELETROSUL como integrante de equipe técnica multidisciplinar do Departamento de Engenharia de Hidrelétricas (DEH), dedicada à elaboração e gestão de projetos ambientais de usinas hidrelétricas. Atuou na Superintendência Regional do Trabalho e Emprego de Santa Catarina, como Engenheira de Segurança do Trabalho. Atua no Departamento de

Engenharia Sanitária e Ambiental (ENS) da UFSC como gerente de projetos.



### **LUCIANE MARIA FADEL**

Possui graduação em Comunicação Visual pela Universidade Federal do Paraná (1987), graduação em Engenharia da Computação pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (1994), graduação em Licenciatura Em 2o Grau pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (1992), mestrado em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2001) e doutorado em Typography e Graphic Communication - University of Reading (2007) e Pós-Doutorado em Narrativas orientado pelo Prof. Jim Bizzocchi na Simon Fraser University, Canada. Atualmente é professora adjunto do Departamento de Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina. Co-lidera o Grupo de Pesquisa Núcleo de Acessibilidade Digital e Tecnologias Assistivas e participa do Grupo de Estudo de Ambiente Hiperídia voltado ao processo de Ensino-Aprendizagem e do Grupo SAITE - Tecnologia e Inovação em Educação na Saúde, da Universidade Federal do Maranhão. É membro do International Reference Group (IRG) sobre o uso de digital storytelling no tratamento de pacientes em cuidados Paliativos da SFU. Tem experiência na área de Design para Experiência com ênfase em Interação Humano Computador, atuando principalmente nos seguintes temas: design de interação, narrativas, user experience, novas mídias e digital storytelling.



### **BIANCA ANTONIO GOMES**

Doutoranda do programa de pós-graduação de engenharia e gestão do conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, na linha de pesquisa de mídias do conhecimento. Mestre em educação pela Universidade do sul de Santa Catarina - UNISUL. Especialização em Design realizada na Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS (2016). Bacharel em Artes visuais - hab. Design Gráfico (2010) e em Ciência da Computação (2008), ambas pela Universidade Federal de Pelotas - UFPel. Conhecimento nas áreas de design e de informática.

Atuando principalmente com design (especialmente nas sub-áreas de produção gráfica e projeto gráfico), pintura, desenho e fotografia. Atualmente é professora da área de desenho e animação do Instituto federal de Santa Catarina - IFSC, campus Palhoça-bílingue, ministrando aulas no ensino médio técnico e no ensino superior.



### **RENATA BEATRIZ DE FAVERE**

Graduação em Direito pela Universidade Federal de Santa Catarina (1993). Especialização em Direito Constitucional Aplicado pelo CESUSC. Atualmente é Analista Judiciário - Tribunal Regional Eleitoral de Santa Catarina, onde ocupa o cargo de Secretária da Corregedoria Regional Eleitoral e Vice-Diretora da Escola Judiciária Eleitoral. Tem experiência na área de Direito Eleitoral, Ciência Política, com ênfase em Estado e Governo.



### **LIA CAETANO BASTOS**

Possui graduação em Engenharia Civil pela Universidade Federal de Santa Catarina (1981), mestrado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (1987) e doutorado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (1994). Atualmente é professora titular da Universidade Federal de Santa Catarina. Tem experiência na área de Planejamento Urbano e Regional, com ênfase em Técnicas de Planejamento e Projeto Urbanos e Regionais, atuando principalmente nos seguintes temas: sensoriamento remoto, tomada de decisão, sistema de informações geográficas e qualidade da informação.



### **DENILSON SELL**

Possui bacharelado em Ciências da Computação pela Universidade do Vale do Itajaí (1997), mestrado (2001) e doutorado (2006) em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina, com estágio de doutoramento na The Open University. Atualmente é professor no Departamento de Administração Pública da Universidade do Estado de Santa Catarina e no Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão

do Conhecimento na Universidade Federal de Santa Catarina. Atua também como diretor e pesquisador no Instituto Stela. Atuou como pesquisador e coordenou diversos projetos de P&D com organizações públicas (como a Plataforma Lattes e a Plataforma Aquarius com o MCTI, Libra Human Factors com Petrobrás e o Consórcio de Libra, Portal SINAES com o MEC, DCVISA com a ANVISA e SIBEA com o MMA), organizações privadas (como Busca Semântica com Embraer e Plataforma de Gestão da Ética e da Integridade com o Itaú/Unibanco) e terceiro setor (como a Plataforma para Gestão do Absenteísmo com o SESI/BA e Plataforma da Gestão do Conhecimento do SENAI/CE-FIEC). Atua principalmente nas seguintes áreas/temáticas: engenharia do conhecimento, gestão do conhecimento, business intelligence, inteligência artificial, ontologias, semantic web, planejamento de sistemas de informações e governo eletrônico.



#### **LUCIANO ZAMPERETTI WOLSKI**

Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Mestre em Ciências da Computação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2009). Graduação / Tecnólogo em Processamento de Dados pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (1996). Atua na área de concentração da Engenharia de Conhecimento (EC) com linha de pesquisa em Teoria e Prática em Engenharia do Conhecimento. Professor efetivo da Universidade do Estado de Mato Grosso. Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Engenharia de Software, atuando principalmente nos seguintes temas: Sistemas de Informação, Agentes de Software e Sistemas Multiagentes.



**ALEXANDRE LEOPOLDO GONÇALVES**

Alexandre Leopoldo Gonçalves possui graduação em Ciência da Computação pela Fundação Universidade Regional de Blumenau (1997), mestrado e doutorado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina em 2000 e 2006. Atualmente é Professor Associado lotado no Departamento de Computação/Centro de Ciências, Tecnologias e Saúde/UFSC, Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento/UFSC e Professor Colaborador do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação/UFSC. Tem experiência nas áreas de Ciência da Computação e Engenharia do Conhecimento atuando principalmente nos seguintes temas: Extração e Recuperação de Informação, Descoberta de Conhecimento, Engenharia de Ontologia, Sistemas de Recomendação, Internet das Coisas, Aprendizagem de Máquina e Ciência de Dados.





2020 pode ser considerado um dos anos mais desafiadores da história da humanidade. Ano em que a ameaça de um vírus, até então desconhecido, enclausurou milhões de pessoas; indústrias pararam, serviços deixaram de ser prestados, escolas fecharam e as organizações precisaram se adaptar a uma nova realidade imposta pela Pandemia do Coronavírus. Foi nesse período que surgiu a ideia de compilar estudos interdisciplinares, de mestrandos, doutorandos e docentes, nas áreas de Engenharia, Mídias e Gestão do Conhecimento, dando origem ao livro *Perspectivas em Engenharia, Mídias e Gestão do Conhecimento*.

ISBN 978-658831944-4



**Pantanal Editora**

Rua Abaete, 83, Sala B, Centro. CEP: 78690-000  
Nova Xavantina – Mato Grosso – Brasil  
Telefone (66) 99682-4165 (Whatsapp)  
<https://www.editorapantanal.com.br>  
[contato@editorapantanal.com.br](mailto:contato@editorapantanal.com.br)