

Aviso: [2026-06-11 00:03] este documento é uma impressão do portal Ciência_Iscte e foi gerado na data indicada. O documento tem um propósito meramente informativo e representa a informação contida no portal Ciência_Iscte nessa data.

Alessandro Pinheiro

Investigador Associado

ISTAR-Iscte - Centro de Investigação em Ciências da Informação, Tecnologias e Arquitetura



Contactos

E-mail	Alessandro.Pinheiro@iscte-iul.pt
Gabinete	D0.10

Currículo

Alessandro Pinheiro é licenciado em Administração de Empresas (curso de 4 anos, pré-Bolonha), pós-graduado em Marketing, mestre em Administração de Empresas e doutor em Ciências e Tecnologias da Informação. É Professor Auxiliar Convidado no Departamento de Ciências e Tecnologias da Informação do ISCTE-IUL, e Professor Auxiliar nas licenciaturas em Engenharia Informática da Universidade Autónoma de Lisboa (UAL) e do Instituto Superior de Tecnologias Avançadas (ISTEC). Entusiasta da educação, acredita no poder transformador do conhecimento e dedica-se com paixão à promoção do aprendizado.

Áreas de Investigação

Aceitação e Avaliação de Tecnologia
Marketing Digital
Comportamento do Consumidor
Gestão de informação

Qualificações Académicas

Universidade/Instituição	Tipo	Curso	Período
ISCTE-Instituto Universitario de Lisboa	Doutoramento	Ciências e Tecnologias da Informação	2023
UNIGRANRIO/Universidade do Grande Rio	Mestrado	Administração de Empresas	2014
UCAM/Universidade Cândido Mendes	Pós-graduação	Marketing	2005
SIMONSEN/Faculdades Integradas Simonsen	Licenciatura	Administração de Empresas	2003

Atividades Letivas

Ano Letivo	Sem.	Nome da Unidade Curricular	Curso(s)	Coord
2026/2027	1º	Informática para Economistas	Licenciatura em Economia;	Não
2025/2026	1º	Informática para Economistas	Licenciatura em Economia;	Não
2024/2025	2º	Informática de Gestão	Licenciatura em Gestão de Recursos Humanos;	Não
2024/2025	1º	Informática para Economistas	Licenciatura em Economia;	Não
2024/2025	1º	Informática de Gestão		Não
2023/2024	2º	Informática de Gestão	Licenciatura em Gestão de Recursos Humanos;	Não
2023/2024	1º	Informática para Economistas	Licenciatura em Economia;	Não
2023/2024	1º	Informática de Gestão		Não
2022/2023	1º	Sistemas Colaborativos	Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações;	Não
2022/2023	1º	Informática para Economistas	Licenciatura em Economia;	Não
2022/2023	1º	Informática de Gestão		Não
2021/2022	1º	Sistemas Colaborativos	Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações;	Não
2021/2022	1º	Informática para Economistas	Licenciatura em Economia;	Não

2019/2020	1º	Sistemas de Informação em Estruturas Organizacionais		Não
-----------	----	--	--	-----

Orientações

• Dissertações de Mestrado

- Terminadas

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Instituição	Ano de Conclusão
1	David Fernandes Rosa	Virtualmente Imerso: Sentir-se ou Não Sentir-se Só ao Jogar Online	Português	Iscte	2024

Total de Citações

Web of Science®	44
Scopus	50

Publicações

• Revistas Científicas

- Artigo em revista científica

1	<p>Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2024). Metaverse unveiled: From the lens of science to common people perspective. Computers. 13 (8)</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Web of Science®: 6 - N.º de citações Scopus: 8 - N.º de citações Google Scholar: 7
2	<p>Pinheiro, A., Oliveira, A., Alturas, B. & Cruz, M. (2024). Digital games adopted by adults—A documental approach through meta-analysis. Information. 15 (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 2
3	<p>Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2024). Faraway, so close: Perceptions of the metaverse on the edge of madness. Computers. 13 (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Web of Science®: 5 - N.º de citações Scopus: 6 - N.º de citações Google Scholar: 7

4	<p>Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2023). Meeting ourselves or other sides of us?—Meta-analysis of the Metaverse. <i>Informatics</i>. 10 (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Web of Science®: 16 - N.º de citações Scopus: 16 - N.º de citações Google Scholar: 24
5	<p>Pinheiro, A., Oliveira, A. & Alturas, B. (2023). Playing and socializing — Adults’ perceptions of the FIFA digital game. <i>Informatics</i>. 10 (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 3 - N.º de citações Google Scholar: 6

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

1	<p>Morais, A., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2023). Look at me playing? – The eSports importance on consumers emotions. In Du, K.-L. (Ed.), <i>2022 Euro-Asia Conference on Frontiers of Computer Science and Information Technology (FCSIT)</i>. (pp. 246-250). Beijing, China: IEEE.</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 2
2	<p>Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2023). Flowing through virtual animated worlds – Perceptions of the metaverse. In Du, K.-L. (Ed.), <i>2022 Euro-Asia Conference on Frontiers of Computer Science and Information Technology (FCSIT)</i>. (pp. 241-245). Beijing, China: IEEE.</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Web of Science®: 8 - N.º de citações Scopus: 11 - N.º de citações Google Scholar: 13
3	<p>Pinheiro, A., Oliveira, A. & Alturas, B. (2022). Conceptual dimensions in technology use and acceptance models. In Gómez Chova, L., López Martínez, A., & Lees, J. (Ed.), <i>EDULEARN22 Proceedings</i>. (pp. 6078-6085). Palma: IATED Academy.</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Google Scholar: 3
4	<p>Pinheiro, A. M., Alturas, B. & Oliveira, A. (2020). A experiência dos utilizadores de jogos digitais e reflexões em torno do FIFA Ultimate Team. In Mesquita, A., Moreira, F., Soares, L., and Viamonte, M. J. (Ed.), <i>20ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI 2020)</i>. (pp. 55). Porto: Associação Portuguesa de Sistemas de Informação.</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Google Scholar: 3
5	<p>Pinheiro, A. M., Alturas, B. & Oliveira, A. (2019). Jogos online sob a óptica de pessoas seniores: Proposta de um modelo de aceitação de tecnologia. In <i>CAPSI 2019 Proceedings</i>. Lisboa: Associação Portuguesa de Sistemas de Informação.</p>
6	<p>Pinheiro, A. M., Alturas, B. & Oliveira, A. (2019). Aceitação de jogos eletrónicos pela população sénior: Uma análise das percepções de indivíduos idosos em face aos mais jovens. In Rocha, A., Pedrosa, I., Cota, M. P., and Gonçalves, R. (Ed.), <i>14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI'2019)</i>. Coimbra: IEEE.</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Scopus: 3 - N.º de citações Google Scholar: 3

7	<p>Teodoro, C. G., Alturas, B. & Pinheiro, A. M. (2019). Influenciadores digitais e seguidores Portugueses: O caso Cameron Dallas . In Rocha, A., Pedrosa, I., Cota, M. P., and Gonçalves, R. (Ed.), 14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI'2019). Coimbra: IEEE.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 3</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 6</p>
---	--

- Comunicação em evento científico

1	<p>Morais, A., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2022). Look at me Playing? – The eSports importance on consumers emotions. Eurasian Conference on Frontiers of Computer Science and Information Technology (FCSIT 2022) .</p>
2	<p>Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2022). Flowing through Virtual Animated Worlds – Perceptions of the Metaverse. Eurasian Conference on Frontiers of Computer Science and Information Technology (FCSIT 2022).</p>
3	<p>Pinheiro, A., Oliveira, A. & Alturas, B. (2022). Conceptual Dimensions in Technology Use and Acceptance Models. 14th International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN22).</p>
4	<p>Pinheiro, A., Oliveira, A. & Alturas, B. (2022). Stress em jogos digitais – um gatilho para as manifestações da Tensão Explosiva Intermitente?. 1ª Conferência de Saúde Societal -“Saúde societal no futuro Pós-covid-19”.</p>
5	<p>Pinheiro, A., Alturas, B. & Oliveira, A. (2020). The experience of the digital game users and reflections on the FIFA Ultimate Team. 20ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI 2020).</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 3</p>