

Aviso: [2025-03-31 05:59] 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.

Fernando José de Aires Angelino

Investigador Associado

BRU-Iscte - Business Research Unit (IBS)
[Grupo de Marketing]



Contactos

E-mail

Fernando_Jose_Angelino@iscte-iul.pt

Currículo

Fernando José de Aires Angelino holds a PhD in Management with a specialization in Marketing from ISCTE Business School. Extensive professional experience in management and supervisory positions in domestic and foreign companies, with the coordination and implementation of various projects at the Iberian level in the areas of information technologies, logistics, industrial property, and marketing. His current research interests include Marketing, Higher Education, Entrepreneurship, Innovation, and Virtual Reality.

Áreas de Investigação

Empreendedorismo

Inovação

Ensino Superior

Realidade virtual

Gamificação

Qualificações Académicas

Universidade/Instituição	Tipo	Curso	Período
--------------------------	------	-------	---------

ISCTE-Instituto Universitário de Lisboa	Doutoramento	Doutoramento em Gestão (especialização em Marketing)	2020
Institutos Politécnicos de Setúbal, Porto e Castelo Branco	Outro tipo de qualificação	Título de Especialista em Ciências Empresariais	2020
ISCTE-Instituto Universitário de Lisboa	Diploma de Estudos Avançados	Gestão, com especialização em Marketing	2016
Universidade de Évora	Mestrado	Gestão, ramo de Empreendedorismo e Inovação	2013
Universidade de Évora	Pós-graduação	Empreendedorismo e Inovação	2010
Instituto Politécnico de Setúbal - Escola Superior de Ciências Empresariais	Licenciatura	Marketing	2009
IATA	Curso de Especialização Técnica	Análise e Programação de Sistemas	1995
IATA - Instituto de Aperfeiçoamento Técnico Acelerado	Outro tipo de qualificação	Análise e Programação de Sistemas	1995

Total de Citações

Web of Science®	14
Scopus	83

Publicações

• Revistas Científicas

- Artigo em revista científica

1	<p>Angelino, F. J., Loureiro, S. M. C. & Bilro, R.G. (2022). Exploring tourism students' engagement through telepresence, pleasantness of the experience and memory: A virtual reality approach. <i>Journal of Promotion Management</i>. 28 (5), 669-685</p> <p>- N.º de citações Scopus: 13</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 15</p>
2	<p>Bilro, R. G., Loureiro, S. M. C. & Angelino, F. J. (2022). The role of creative communications and gamification in customer engagement in higher education: A sentiment analysis approach. <i>Journal of Creative Communications</i>. 17 (1), 7-21</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 12</p> <p>- N.º de citações Scopus: 16</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 39</p>
3	<p>Angelino, F. J., Loureiro, S. M. C. & Bilro, R.G. (2021). Analysing students' engagement in higher education through transmedia and Learning Management Systems: a text mining approach. <i>International Journal of Innovation and Learning</i>. 30 (4), 484-502</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 2</p> <p>- N.º de citações Scopus: 5</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 6</p>

4	<p>Loureiro, S. M. C., Bilro, R. G. & Angelino, F. J. (2021). Virtual reality and gamification in marketing higher education: A review and research agenda. Spanish Journal of Marketing - ESIC. 25 (2), 179-216</p> <p>- N.º de citações Scopus: 49</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 104</p>
---	---

• Livros e Capítulos de Livros

- Capítulo de livro

1	<p>Bilro, R.G., Loureiro, S. M. C. & Angelino, F. J. (2020). Implications of gamification and virtual reality in higher education. In Sandra Maria Correia Loureiro (Ed.), Managerial challenges and social impacts of virtual and augmented reality. (pp. 111-124). Hershey: IGI Global.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 4</p>
---	--

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

1	<p>Loureiro, S. M. C., Bilro, R. G. & Angelino, F. J. (2021). Creating memories and engagement in college student through virtual reality. In M. Claudia tom Dieck, Timothy H. Jung, Sandra M. C. Loureiro (Ed.), Augmented reality and virtual reality: New trends in immersive technology, Conference proceedings. (pp. 167-179). Lisboa: Springer.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 4</p>
2	<p>Loureiro, S. M. C., Angelino, F. & Bilro, R. G. (2019). Gamification in higher education: Text mining approach. In Vrontis, D., Weber, Y. and Tsoukatos, E. (Ed.), 12th Annual Conference of the EuroMed Academy of Business: Business Management Theories and Practices in a Dynamic Competitive Environment. (pp. 1716-1718). Thessaloniki, Greece: EuroMed Press.</p>
3	<p>Angelino, F., Loureiro, S. M. C. & Bilro, R. G. (2019). Exploring the future of virtual reality and gamification in learning environments: Students motivation and engagement in higher education. In CEISEE 2019: 15th China-Europe International Symposium on Software Engineering Education, Conference proceedings. Lisboa: IEEE.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 1</p>

- Comunicação em evento científico

1	<p>Angelino, F. J. (2024). Os gémeos digitais no metaverso - o envolvimento do consumidor. Jornadas Internacionais de Marketing e Logística.</p>
2	<p>Angelino, F. J., Alcina Dourado, Alice Ruivo, Bernardo Ramos, Célia Picoito, Fátima Serralha...Nuno Pereira (2022). Co-creation Design Thinking Process: Learning With Demola Approach. IES - Innovative Economic Symposium.</p>
3	<p>Angelino, F. J., Alcina Dourado, Alice Ruivo, Bernardo Ramos, Célia Picoito, Fátima Serralha...Nuno Pereira (2022). Aprendizagem com Base em Processos de Cocriação: O exemplo do DEMOLA® no IPSetúbal. CNaPPES22 - 8º Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas no Ensino Superior.</p>
4	<p>Angelino, F. J. & Coelho, Dulce Matos (2022). Innovation and Strategic Management: Unidade Curricular do Módulo Internacional da ESCE/IPS. IV Encontro de Reflexão e Partilha Pedagógica em Ciências Sociais.</p>
5	<p>Loureiro, S. M. C., Bilro, R.G. & Angelino, F. J. (2020). Creating Memories and Engagement in College Student Through Virtual Reality. 6th International AR VR Conference.</p>

6	Angelino, F., Loureiro, S. M. C. & Bilro, R.G. (2019). Exploring the future of virtual reality and gamification in learning environments: students motivation and engagement in higher education. 15th China-Europe International Symposium on Software Engineering Education.
7	Angelino, F. J. & Dominginhos, Pedro (2013). Teaching entrepreneurship in HEI: an analysis at the portuguese Polytechnics. Enabling Teachers for Entrepreneurship Education (ENTENP2013).