

Aviso: [2024-11-21 10:46] este documento é uma impressão do portal Ciência-IUL e foi gerado na data indicada. O documento tem um propósito meramente informativo e representa a informação contida no portal Ciência-IUL 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 é doutor em Gestão com especialização em Marketing pelo ISCTE-IUL e mestre em Gestão com especialização em Empreendedorismo e Inovação pela Universidade de Évora. Possui larga experiência profissional em cargos de gestão e supervisão em empresas nacionais e estrangeiras, com a coordenação e implementação de diversos projetos a nível ibérico nas áreas das tecnologias de informação, logística, propriedade industrial e marketing. Os seus atuais interesses de investigação incluem marketing, ensino superior, empreendedorismo, gamificação e realidade virtual.

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®	13
Scopus	74

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: 12</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 14</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®: 11</p> <p>- N.º de citações Scopus: 13</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 36</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: 44</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 95</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: 3</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).