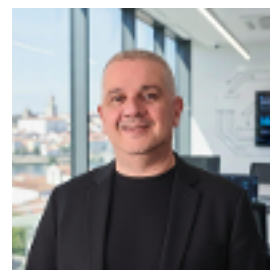


Aviso: [2026-06-02 15:58] este documento é uma impressão do portal Ciência_Iscte e foi gerado na data indicada. O documento tem um propósito meramente informativo e representa a informação contida no portal Ciência_Iscte nessa data.

Marco Antonio Lemes de Proença

Assistente de Investigação

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



Contactos

E-mail

Marco_Antonio_Lemes_Proenca@iscte-iul.pt

Currículo

As minhas atividades de investigação centram-se no estudo da Realidade Virtual e da Realidade Estendida, com particular enfoque no seu impacto social, organizacional e humano. Parto da convicção de que o futuro dos sistemas digitais reside em abordagens híbridas que integrem tecnologia e pessoas, privilegiando processos de co-criação e a valorização do conhecimento coletivo.

O meu percurso profissional desenvolve-se na interseção entre tecnologia, inovação e estratégia digital, com experiência aplicada no contexto empresarial, nomeadamente em projetos de transformação digital com impacto real no negócio. Atualmente, encontro-me em fase de consolidação e integração do percurso profissional e académico, como PhD Student em Ciências e Tecnologias da Informação no ISCTE Lisboa, com foco em sistemas de informação e na adoção e aplicação de tecnologias emergentes.

Atuo como Research Assistant no grupo Information Systems do ISTAR ISCTE Research Center e como Chief Innovation & Partnerships Officer (CIPO) do HUB de Novas Tecnologias e Comunicação, envolvendo iniciativas da Virtuall.me, Grupo Criativa e VirtuALLab Lumière.

Paralelamente, colaboro com organizações académicas e empresariais no desenho e implementação de soluções tecnológicas, articulando investigação aplicada, visão estratégica, execução técnica e uma abordagem centrada nas pessoas.

Áreas de Interesse

Humanização Digital, Modelos de Adoção de Tecnologias, Transformação e Maturidade Digital, Estratégias de Comunicação e Marketing Digital, Inovação Tecnológica, Co-criação e Conhecimento Coletivo, Realidade Virtual, Realidade Aumentada e Inteligência Artificial.

Áreas de Investigação

Extended Reality (XR) | Virtual Reality (VR) | Augmented Reality (AR)

Inteligência Artificial (IA)

Humanização Digital

Inovação Tecnológica

Modelos de Adoção de Tecnologias

Transformação, Transição e Maturidade Digital

Estratégias de Comunicação e Marketing Digital

Co-criação e Conhecimento Coletivo

Qualificações Académicas

Universidade/Instituição	Tipo	Curso	Período
ISCTE-Instituto Universitario de Lisboa	Doutoramento	Ciências e Tecnologias da Informação	2026
Instituto Politecnico de Coimbra - Escola Superior de Educacao de Coimbra	Mestrado	Marketing e Comunicação	2022
Universidade Filadelfia de Londrina	Pós-graduação	Engenharia Software	2003
Universidade Filadelfia de Londrina	Licenciatura	Processamento de dados	2002

Orientações

• Dissertações de Mestrado

- Em curso

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Estado	Instituição
1	Ana Margarida Marinho Martins	Estratégias de Marketing no Setor Automóvel: A Influência da Identidade de Marca na Decisão de Compra	Português	Em curso	Instituto Politécnico de Coimbra (ESEC-ESTGOH)
2	José Ricardo Gaspar Casimiro	Marketing preditivo na gestão de clientes: O contributo da psicologia do consumidor	Português	Em curso	--

Total de Citações

Web of Science®	2
Scopus	0

Publicações

• Revistas Científicas

- Artigo em revista científica

1	<p>Silva, A., Lourenço, C., Leitão, L., Marques, R., Proença, M. & Meneses, F. (2024). Digitalization and international digital marketing: A review and research agenda. <i>European Review of Business Economics</i>. 4 (1), 71-94</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Google Scholar: 3</p>
---	---

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

1	<p>Proença, M., Meneses, F. & Rosa, M. (2024). Aceitação do uso da tecnologia de realidade virtual para idosos institucionalizados: Estudo exploratório. In Ana Amélia A. Carvalho, Eliane Schlemmer, Manuel Area, Célio Gonçalo Marques, Idalina Lourido Santos, Daniela Guimarães, Sónia Cruz, Adelina Moura, Carlos Sousa Reis, Piedade Vaz Rebelo (Ed.), <i>Atas do 6.º Encontro Internacional sobre Jogos e Mobile Learning</i>. (pp. 105-117). Coimbra: Centro de Estudos Interdisciplinares – CEIS20 Universidade de Coimbra.</p>
---	--