Aviso: [2026-11-06 01:57] 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	Silva, A., Lourenço, C., Leitão, L., Marques, R., Proença, M. & Meneses, F. (2024). Digitalization and international digital marketing: A review and research agenda. European Review of Business Economics, 4(1), 71?94. https://doi.org/10.26619/ERBE-2024.4.1.4 - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Google Scholar: 6

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

1	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.), Atas do 6.º Encontro Internacional sobre Jogos e Mobile Learning (pp. 105?117). Centro de Estudos Interdisciplinares – CEIS20 Universidade de Coimbra.