Aviso: [2026-11-06 02:11] 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.

Paulo Novo

Professor Auxiliar Convidado
Departamento de Ciências Sociais e Empresariais (ETDA)



Contactos

E-mail	Paulo_Jorge_Medeiros_Novo_Neves@iscte-iul.pt

Currículo

Paulo Novo

Rua da Bica, 6
9760 -172 Fonte do Bastardo,
Terceira, Açores
Portugal

E -mail: paulonovo3d@gmail.com
Telefone / Whatsapp: + 351 937227898

Experiência Profissional

2022 – Presente :: ISCTE, Sintra, Portugal
Professor auxiliar convidado. Licenciatura de Tecnologias Digitais Educativas e mestrados em VR/AR.

2020 – Presente :: Secretaria Regional da Educação – Angra do Heroísmo, Portugal
Adjunto da Secretaria Regional da Educação dos Açores - Coordenador de vários projetos ligados às tecnologias na educação e à implementação dos manuais digitais na Região Autónoma dos Açores.

2020 – Presente :: Secretaria Regional da Educação – Angra do Heroísmo, Portugal
Projeto Pensamento Computacional - Mentor e coordenador da equipa de desenvolvimento do projeto (42 elementos), a decorrer em 30 escolas da Região Autónoma dos Açores.

2020 – Presente :: Secretaria Regional da Educação – Angra do Heroísmo, Portugal
Oficina do Código (em desenvolvimento) - Projeto para ensino de programação a alunos do 3.º Ciclo e Secundário - Mentor e coordenador.

2017 – Presente :: Direção Regional da Educação – Angra do Heroísmo, Portugal
TOPA – BYOD Programação e Robótica – Mentor e coordenador do projeto.

2017 – 2020 :: Direção Regional da Educação – Angra do Heroísmo, Portugal
Apps For Good – Formador certificado para a Região Autónoma dos Açores.

2017 - 2019 :: Direção Geral da Educação – Lisboa, Portugal
Future Class Room Labs – Iniciativa Laboratórios de Aprendizagem – Embaixador e formador para a Região Autónoma dos Açores.

2016 – Presente :: Direção Regional da Educação – Angra do Heroísmo, Portugal
REDA (Recursos Educativos Digitais Abertos), plataforma de recursos educativos digitais – Criador da plataforma e coordenador da equipa (18 elementos).

2016 – 2018 :: Direção Regional da Educação – Angra do Heroísmo, Portugal
Projeto Anima 3D – Projeto de modelação e animação 3D que decorreu nas escolas da ilha Terceira, Açores – Mentor e coordenador.

2015 – 2016 :: The Walt Disney Company Brasil – S. Paulo, Brasil
Animador 3D - "Zé Carioca" (temporada I e II).

2014 – 2015 :: Genesys Prime – S. Paulo, Brasil
Animador 3D e rigger em diversos projetos publicitários e outros conteúdos digitais.

2013 - 2014 :: Maurício de Sousa Produções – S. Paulo, Brasil
Animador 2D e 3D - "Turma da Mônica Toy" e "Turma do Penadinho".

2012 - 2013 :: Art And Animation Studio – Praga, República Checa
Animador 3D - Longa metragem animada "Goat Story 2" (Kozí píbh se sýrem – título original).

:: Alkay Animation – Praga, República Checa
Animador 3D - Longa metragem animada "Four Lucky" (tylístek ve službách krále – título original).

:: Pixel Cartoon - Milafilm.com (projeto remoto)
Animador 3D - Curta metragem animada "Mila", dirigida por Cinzia Angelini (ex-animadora da Walt Disney Animation Studios).

2011 – 2012 :: INX Image SNC (projeto remoto)
MoCap artista - Curta metragem animada em 3D "Born to Shine".

:: Snake Takes Games – Vancouver, Canadá
Animador 3D - Jogo "End of the beginning".

2010 – 2011 :: Capcom – Vancouver, Canadá
Animador 3D - Jogos "Street Fighter V" e "Ultimate Marvel vs Capcom".

:: Gameloft – Montreal, Canadá
Animador 3D - Jogo "Nadal Tennis".

:: British Columbia Education and Career Fair - Vancouver, Canadá
Estudante embaixador para o Think Tank Training Centre, animando um ciclo de caminhada para a audiência.

1997 – 2010 :: Escola Secundária Manuel Arriaga – Horta, Portugal
Professor de artes visuais, agrupamento 600.*
Coordenador do Centro de Artes e Multimédia Escolar (CAME). Criou o Clube 3D, onde ensinava ilustração digital e princípios básicos de animação 2D e 3D. Coordenador do site da Escola e do Jornal "Arauto".
*(Durante 2002 e 2003, ocorreu uma interrupção destas funções, em virtude de realização de mestrado no Reino Unido).

1995 - 1997 :: Agência de publicidade Euro RSCG, Lisboa, Portugal
Diretor de arte.

1993 – 1994 :: Agência de publicidade TBWA-EPG, Lisboa, Portugal
Diretor de arte.

1992 – 1993 :: Agência de publicidade Markimage, Lisboa, Portugal
Diretor de arte.

Formação Académica

2024 :: Universidade de Lisboa – Lisboa, Portugal
Doutoramento em Educação, no programa "Technology Enhanced Learning & Societal Challenges" – Tema da tese: "Programação e robótica no 1-º Ciclo: Implicações ao nível das noções de variável e proporcionalidade".

2020 :: Academia de Código, Code Bootcamp – Praia da Vitória, Portugal
Junior FullStack Developer.

2013 – 2014 :: Pontifícia Universidade Católica – PUC – São Paulo, Brasil
Pós Graduação em Unity 3D Game design.

2010 – 2011 :: Think Tank Training Centre – Vancouver, Canadá
Pós Graduação em animação 3D.

2002 – 2003 :: Kingston University – Londres, Reino Unido
Mestrado em Ilustração / Animação.

1990 – 1994 :: IADE, Creative University – Lisboa, Portugal
Licenciatura em Design Gráfico.

Outras Habilitações

2024 :: Santander Open Academy – Lisboa, Portugal
Certificação no curso "IA para Professores Universitários".

2007 – Presente :: Conselho Científico-Pedagógico da Formação Contínua, Braga,
Portugal
Formador certificado nas áreas e domínios: C05, Didáticas Específicas (Educação Visual); C15, Tecnologias Educativas (Informática/Aplicação da Informática); C16, Tecnologias Educativas (Meios Audiovisuais).

Software

Maya, 3D Max, Softimage, Motion Builder, Unity, Flash, Adobe Creative Cloud, Mudbox, Final Cut Pro, Fusion, Microsoft Office 365, Discord, Ferramentas de IA, Production Pipelines, várias apps educativas.

Referências

Joana Martinho da Costa – Diretora ISCTE-Sintra, ISCTE, Lisboa, Portugal

diretora.sintra@iscte-iul.pt

Calvin Leduc – Ex-Artista de Animação, Walt Disney Animation Studios, Vancouver, Canadá famcsn@telus.net

Bryan Gillingham – Ex- Artista de Animação, Blizzard Studios, Vancouver, Canadá bryangillingham@gmail.com

Scott Thompson – Diretor e Senior Academic Advisor, Think Tank Training Centre,
Vancouver, Canadá
+1 778 999 7201 scott@tttc.ca

Gonçalo Cabaça – Artista VFX, Industrial Light and Magic Singapore, Singapura
gonzzzo@gmail.com

Thiago Peyon – Artista 3D, Tribbo, São Paulo, Brasil
+55 11 943115159 tpeyon@gmail.com

Jorge dos Reis – Designer e Professor na FBAUL, Lisboa, Portugal
the.jorge.dos.reis.studio@gmail.com

Sofia Ribeiro – Secretária Regional da Educação, Cultura e Desporto, Angra do Heroísmo, Portugal
+ 351 964353408 sofia.hs.ribeiro@azores.gov.pt

Rui Espínola – Diretor Regional Educação, Angra do Heroísmo, Portugal
+ 351 295401100 rui.mm.espinola@azores.gov.pt

Luís Furtado – Full Stack developer, Ministério da Agricultura, Lisboa, Portugal
+ 351 933180018 olorde@gmail.com

11 de março de 2026

Áreas de Investigação

Educação, Tecnologias Educativas, Inteligência Artificial na Educação, Pensamento Computacional, Game Design, Game-Based Learning, Serious Games, Animação Digital, Realidade Virtual e Aumentada, Interação Humano-Computador, Design Centrado no Utilizador, Criatividade e Desenvolvimento Cognitivo, Computação Criativa, STEAM Education

Qualificações Académicas

Universidade/Instituição	Tipo	Curso	Período
Universidade de Lisboa	Doutoramento	Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação	2024
Code For All	Curso de Especialização Técnica	Bootcamp Intensivo de Programação Full-Stack JAVA e JavaScript	2020
Pontifícia Universidade Católica	Pós-graduação	Unity 3D Game Design	2014
Think Tank training Centre	Pós-graduação	Computer Animation, Visual Effects and Game Design Program	2011

Kingston University	Mestrado	Illustration and Animation	2003
IADE	Licenciatura	Design Visual	1994

Atividades Letivas

Ano Letivo	Sem.	Nome da Unidade Curricular	Curso(s)	Coord.
2026/2027	1º	Realidade Virtual e Aumentada na Sala de Aula	Mestrado em Transformação Digital no Ensino e Aprendizagem; Curso de Pós Graduação em Transformação Digital no Ensino e Aprendizagem;	Não
2025/2026	2º	Design de Jogos		Não
2025/2026	2º	Empreendedorismo e Inovação II		Não
2025/2026	2º	Empreendedorismo e Inovação II		Não
2025/2026	2º	Empreendedorismo e Inovação II		Não
2025/2026	2º	Empreendedorismo e Inovação II		Não
2025/2026	2º	Empreendedorismo e Inovação II		Não
2025/2026	2º	Projeto Aplicado de Tecnologias Digitais Educativas II		Não
2025/2026	1º	Design de Jogos	Curso Institucional em Escola de Tecnologias Aplicadas (Iscte-Sintra);	Não
2025/2026	1º	Recursos Digitais Dinâmicos	Licenciatura em Tecnologias Digitais Educativas;	Não
2025/2026	1º	Projeto Aplicado de Tecnologias Digitais Educativas I	Licenciatura em Tecnologias Digitais Educativas;	Não
2025/2026	1º	Realidade Virtual e Aumentada na Sala de Aula		Não
2024/2025	2º	Design de Jogos	Curso Institucional em Escola de Tecnologias Aplicadas (Iscte-Sintra);	Sim
2024/2025	2º	Recursos Digitais Estáticos	Licenciatura em Tecnologias Digitais Educativas;	Não
2024/2025	1º	Desenho Centrado no Utilizador	Licenciatura em Desenvolvimento de Software e Aplicações;	Não
2024/2025	1º	Recursos Digitais Dinâmicos	Licenciatura em Tecnologias Digitais Educativas;	Não
2024/2025	1º	Realidade Virtual e Aumentada na Sala de Aula	Curso de Pós Graduação em Transformação Digital no Ensino e Aprendizagem;	Sim

2023/2024	2º	Recursos Digitais Dinâmicos	Licenciatura em Tecnologias Digitais Educativas;	Não
2023/2024	2º	Recursos Digitais Estáticos	Licenciatura em Tecnologias Digitais Educativas;	Não
2023/2024	1º	Recursos Digitais Estáticos	Licenciatura em Tecnologias Digitais Educativas;	Não

Orientações

• Projetos Finais de Mestrado

- Em curso

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Estado	Instituição
1	Erika Maria de Freitas de Barros	A Realidade Virtual e a Realidade Aumentada ao serviço da aprendizagem dos conceitos matemáticos no 1.º ano de escolaridade	Português	Em curso	Iscte
2	Ana Margarida Magalhães dos Anjos Batista	Utilização da Realidade Aumentada no desenvolvimento da escrita de textos narrativos, no 3.º ano, do 1.º Ciclo do Ensino Básico	Português	Em curso	Iscte

- Terminadas

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Instituição	Ano de Conclusão
1	Flávio Leonardo Moniz Ferreira	Como é que os alunos do 3.º Ciclo de Ensino Básico utilizam a VR e AR em contextos educativos formais e informais, e que implicações isso tem para a sua aprendizagem?	Português	Iscte	2025

Total de Citações

Web of Science®	8
Scopus	7

Publicações

• Livros e Capítulos de Livros

- Capítulo de livro

1	Francisco Pedro, Jose Cascalho, Novo, P., Paulo Novo, Matthias Funk, Albeto Ramos...José Lima (2021). Azbot-1C: An Educational Robot Prototype for Learning Mathematical Concepts. Communications in Computer and Information Science (pp. 657?669). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-91885-9_49 - N.º de citações Web of Science®: 3 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 3

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

1	Funk, M., Cascalho, J., Funk, M., Novo, P., Pedro, F. & Mendes, A. (2021). Paper-Code-Az: Steps for assembling a paper-code for an educational robotic system. In Álvaro Rocha, Hojjat Adeli, Gintautas Dzemyda, Fernando Moreira, Ana Maria Ramalho Correia (Ed.), Trends and Applications in Information Systems and Technologies (WorldCIST 2021) (pp. 348?355). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-72654-6_34 - N.º de citações Scopus: 1
2	Behr, A., Mendes, A., Cascalho, J., Rossi, L., Vicari, R., Trigo, P....Guerra, H. (2021). Enhancing learning object repositories with ontologies. In Armando Mendes, José Cascalho, Luiz Rossi, Rosa Vicari, Paulo Trigo, Paulo Novo, Luis Cavique & Hélia Guerra (Ed.), Trends and Applications in Information Systems and Technologies (WorldCIST 2021) (pp. 463?472). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-72654-6_44 - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 6
3	Jose Cascalho, Francisco Pedro, Armando Mendes, Matthias Funk, Alberto Ramos & Novo, P. (2021). Azoresbot v2: A new robot for learning robotics and science at schools. 2021 IEEE International Conference on Autonomous Robot Systems and Competitions (ICARSC) (pp. 62?67). IEEE. https://doi.org/10.1109/ICARSC52212.2021.9429815 - N.º de citações Web of Science®: 3 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 4

Cargos de Gestão Académica

Coordenador do 2º Ano (2025)
Unidade/Área: Licenciatura em Tecnologias Digitais Educativas

Coordenador do 2º Ano (2024 - 2025)
Unidade/Área: Licenciatura em Tecnologias Digitais Educativas