

Aviso: [2024-07-22 14:01] 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.

Informação Desatualizada: A informação contida neste perfil público poderá estar desatualizada.

Carlos Portugal

Publicações

- **Livros e Capítulos de Livros**

- **Capítulo de livro**

- | | |
|---|---|
| 1 | Portugal, C., Vaz, David, Dias, J., Trocado, P., Prata, A. & Brito e Abreu, F. (2024). Enhancing the Visitor Experience with Immersive Technologies and Gaming: the Monserrate Use Case. In Elena Kornyshova, Rébecca Deneckère, Eric Gressier-Soudan, John Murray, Sjaak Brinkkemper (Ed.), Smart Life and Smart Life Engineering: Current State and Future Vision. (pp. 1-15): Springer Nature. |
|---|---|