

**Aviso:** [2026-02-14 20:16] 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.

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

## Carlos Portugal

### Total de Citações

Web of Science®	0
Scopus	1

### Publicações

#### • Livros e Capítulos de Livros

##### - Capítulo de livro

1	<p>Portugal, C., Vaz, D., Dias, M. S., Trocado, P., Prata, A. &amp; Brito e Abreu, F. (2025). Enhancing the visitor experience with immersive technologies and gaming: The Monserrate use case. In Elena Kornyshova, Rébecca Deneckère, Sjaak Brinkkemper (Ed.), Smart life and smart life engineering: Current state and future vision. (pp. 273-291). Cham, Switzerland: Springer.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 3</p>
---	---