

Aviso: [2026-05-24 07:28] 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.

David Walter Figueira Jardim

Total de Citações

Web of Science®	11
Scopus	21

Publicações

- **Conferências/Workshops e Comunicações**
 - **Publicação em atas de evento científico**

1	Jardim, D., Nunes, L. & Dias, M. (2016). Predicting human activities in sequences of actions in RGB-D videos. In Verikas, A., Radeva, P., Nikolaev, D. P., Zhang, W. and Zhou, J. (Ed.), Proceedings of SPIE, Ninth International Conference on Machine Vision (ICMV 2016). Nice, France: SPIE. - N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 2
---	---

2	<p>Jardim, D., Nunes, L. & Dias, M. S. (2016). Automatic human activity segmentation and labeling in RGBD videos. In 8th KES International Conference on Intelligent Decision Technologies, KES-IDT 2016. (pp. 383-394). Czarnowski I., Caballero A., Howlett R., Jain L.: Springer.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 3 - N.º de citações Scopus: 4 - N.º de citações Google Scholar: 8</p>
3	<p>Jardim, D., Nunes, L. & Dias, M. (2016). Impact of automated action labeling in classification of human actions in RGB-D videos. In Van Harmelen, F., Dignum, V., Dignum, F., Bouquet, P., Fox, M., Kaminka, G. A., and Hüllermeier, E. (Ed.), ECAI 2016: 22nd European Conference on Artificial Intelligence. (pp. 1632-1633). The Hage: IOS Press .</p> <p>- N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 2</p>
4	<p>Jardim, D., Nunes, L. & Dias, M. (2016). Human activity recognition from automatically labeled data in RGB-D videos. In 2016 8th Computer Science and Electronic Engineering (CEECE). (pp. 89-94). Colchester, UK: IEEE.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 8 - N.º de citações Scopus: 6 - N.º de citações Google Scholar: 9</p>
5	<p>Jardim, D., Nunes, L. & Dias, J. (2015). Human activity recognition and prediction. In Maria De Marsico, Mário Figueiredo, Ana Fred (Ed.), ICPRAM 2015: Proceedings of the International Conference on Pattern Recognition Applications and Methods. (pp. 24-32). Lisboa: SCITEPRESS.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 3</p>
6	<p>Alexandre, I. M., Jardim, D. & Lopes, P. F. (2012). Hand in hand: Maths and storytelling together in an educational game. In Joaquim Filipe e Ana Fred (Ed.), 4th International Conference on Agents and Artificial Intelligence, ICAART 2012. (pp. 335-338). Vilamoura: SciTePress.</p>
7	<p>Jardim, D., Nunes, Luis & Oliveira, S. (2011). Hierarchical reinforcement learning: Learning sub-goals and state-abstraction. In AISTI - Associação Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação (Ed.), 6th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI 2011). (pp. 245-248). Chaves, Portugal: IEEE.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 5 - N.º de citações Google Scholar: 11</p>
8	<p>Alexandre, I. M., Jardim, D. & Lopes, P. F. (2010). Maths4Kids: Telling stories with maths. In Jhala, A., Riedl, M., and Roberts, D. (Ed.), INT3 '10: Proceedings of the Intelligent Narrative Technologies III Workshop. (pp. 1-6). Monterey California : ACM.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 4 - N.º de citações Google Scholar: 8</p>

- Comunicação em evento científico

1	<p>Lopes, P. F. & Jardim, D. (2011). Virtual Media Lab - Math4Kids. First International Workshop - NUIGraM - Natural User Interaction, Graphics and Mobility.</p>
2	<p>Lopes, P. F., Jardim, D. & Alexandre, I. (2011). Math4Kids. Proc First Iberian Workshop on Serious Games and Meaningful Play - SGaMePlay.</p>