

**Aviso:** [2026-06-09 04:24] 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.

## Isabel Machado Alexandre

### Professora Auxiliar

Instituto de Telecomunicações - IUL

Departamento de Ciências e Tecnologias da Informação (ISTA)



### Contactos

|                 |                               |
|-----------------|-------------------------------|
| <b>E-mail</b>   | isabel.alexandre@iscte-iul.pt |
| <b>Gabinete</b> | D6.12                         |
| <b>Telefone</b> | 217650554 (Ext: 220691)       |
| <b>Cacifo</b>   | 277                           |

### Currículo

Isabel Machado Alexandre possui um doutoramento em Computer Studies pela Universidade de Leeds, é docente no Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE) desde 2000, onde leciona nas áreas de Sistemas de Informação, Interação Pessoa-Máquina e Inteligência Artificial. A sua investigação centra-se em aplicações de IA na saúde e educação, tendo liderado diversos projetos nacionais e internacionais, incluindo Ações COST e iniciativas como o MEM+ para pessoas com Alzheimer.

Com mais de 60 publicações (artigos em revistas científicas, capítulos de livros e comunicações em conferências), contribuiu significativamente para o seu campo de estudo. Assumiu também cargos de liderança, como Diretora da unidade de investigação IT-IUL e Coordenadora do grupo de Information Technology. A sua excelência no ensino é reconhecida através de avaliações consistentemente elevadas por parte dos estudantes, tendo orientado múltiplas teses de mestrado e doutoramento.

O seu trabalho estende-se ainda à gestão universitária, desenvolvimento curricular e promoção da cultura científica, demonstrando um forte compromisso com a academia e a investigação.

### Áreas de Investigação

## Qualificações Acadêmicas

| Universidade/Instituição         | Tipo         | Curso                                    | Período |
|----------------------------------|--------------|--|---------|
| University of Leeds              | Doutoramento | Informática                              | 2004    |
| Instituto Superior Técnico - UTL | Licenciatura | Engenharia Informática e de Computadores | 1997    |

## Atividades Letivas

| Ano Letivo | Sem. | Nome da Unidade Curricular                                  | Curso(s)   | Coord |
|------------|------|---|--|-------|
| 2026/2027  | 2º   | Inteligência Artificial Simbólica para Ciência de Dados     | Licenciatura em Ciência de Dados;  | Sim   |
| 2026/2027  | 1º   | Experiência do Utilizador e Visualização de Informação      | Mestrado em Engenharia Informática;                                      | Não   |
| 2026/2027  | 1º   | Conhecimento e Raciocínio em Inteligência Artificial        | Mestrado em Inteligência Artificial;                                     | Sim   |
| 2026/2027  | 1º   | Projeto de Investigação e Desenvolvimento em Engenharia     | Mestrado em Engenharia Informática;                                      | Sim   |
| 2025/2026  | 2º   | Inteligência Artificial Simbólica para Ciência de Dados     | Licenciatura em Ciência de Dados;  | Sim   |
| 2025/2026  | 1º   | Dissertação em Engenharia de Telecomunicações e Informática |  | Sim   |
| 2025/2026  | 1º   | Experiência do Utilizador e Visualização de Informação      | Mestrado em Engenharia Informática;                                      | Não   |
| 2025/2026  | 1º   | Dissertação em Engenharia Informática                       |  | Não   |
| 2025/2026  | 1º   | Conhecimento e Raciocínio em Inteligência Artificial        | Mestrado em Inteligência Artificial;                                     | Sim   |
| 2024/2025  | 1º   | Inteligência Artificial Simbólica para Ciência de Dados     | Licenciatura em Ciência de Dados (PL); Licenciatura em Ciência de Dados; | Sim   |
| 2024/2025  | 1º   | Dissertação em Engenharia de Telecomunicações e Informática |  | Não   |

|           |    |   |  |     |
|-----------|----|---|--|-----|
| 2024/2025 | 1º | Experiência do Utilizador e Visualização de Informação      | Mestrado em Engenharia Informática;  | Sim |
| 2024/2025 | 1º | Dissertação em Engenharia Informática                       |  | Sim |
| 2024/2025 | 1º | Conhecimento e Raciocínio em Inteligência Artificial        | Mestrado em Inteligência Artificial;   | Sim |
| 2024/2025 | 1º | Futuro das Cidades - Desafios Interdisciplinares            | Seminário de Especialização em Futuro das Cidades - Desafios Interdisciplinares; | Não |
| 2023/2024 | 1º | Inteligência Artificial Simbólica para Ciência de Dados     | Licenciatura em Ciência de Dados (PL); Licenciatura em Ciência de Dados;         | Sim |
| 2023/2024 | 1º | Dissertação em Engenharia de Telecomunicações e Informática |  | Não |
| 2023/2024 | 1º | Experiência do Utilizador e Visualização de Informação      | Mestrado em Engenharia Informática;  | Não |
| 2023/2024 | 1º | Dissertação em Engenharia Informática                       |  | Sim |
| 2022/2023 | 2º | Aplicações Interactivas                                     |  | Sim |
| 2022/2023 | 2º | Dissertação em Engenharia de Telecomunicações e Informática |  | Não |
| 2022/2023 | 2º | Dissertação em Engenharia Informática                       |  | Sim |
| 2022/2023 | 1º | Introdução à Investigação em Engenharia                     |  | Sim |
| 2022/2023 | 1º | Inteligência Artificial Simbólica para Ciência de Dados     | Licenciatura em Ciência de Dados (PL); Licenciatura em Ciência de Dados;         | Sim |
| 2022/2023 | 1º | Dissertação em Engenharia de Telecomunicações e Informática |  | Não |
| 2022/2023 | 1º | Experiência do Utilizador e Visualização de Informação      | Mestrado em Engenharia Informática;  | Não |
| 2022/2023 | 1º | Dissertação em Engenharia Informática                       |  | Sim |
| 2022/2023 | 1º | Dissertação em Engenharia de Telecomunicações e Informática |  | Não |
| 2021/2022 | 2º | Aplicações Interactivas                                     |  | Sim |

|           |    |   |   |     |
|-----------|----|---|---|-----|
| 2021/2022 | 2º | Dissertação em Engenharia de Telecomunicações e Informática |   | Não |
| 2021/2022 | 2º | Dissertação em Engenharia Informática                       |   | Sim |
| 2021/2022 | 2º | Inteligência Artificial                                     | Licenciatura em Engenharia Informática; Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas;   | Não |
| 2021/2022 | 1º | Introdução à Investigação em Engenharia                     |   | Sim |
| 2021/2022 | 1º | Inteligência Artificial Simbólica para Ciência de Dados     | Licenciatura em Ciência de Dados (PL); Licenciatura em Ciência de Dados;  | Sim |
| 2021/2022 | 1º | Dissertação em Engenharia de Telecomunicações e Informática |   | Não |
| 2021/2022 | 1º | Experiência do Utilizador e Visualização de Informação      | Mestrado em Engenharia Informática;   | Sim |
| 2021/2022 | 1º | Dissertação em Engenharia Informática                       |   | Sim |
| 2020/2021 | 2º | Aplicações Interactivas                                     |   | Sim |
| 2020/2021 | 2º | Inteligência Artificial                                     | Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL); Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática; Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas;   | Não |
| 2020/2021 | 1º | Introdução à Investigação em Engenharia                     |   | Sim |
| 2020/2021 | 1º | Experiência do Utilizador e Visualização de Informação      | Mestrado em Engenharia Informática;   | Sim |
| 2019/2020 | 2º | Aplicações Interactivas                                     |   | Sim |
| 2019/2020 | 1º | Introdução à Investigação em Engenharia                     |   | Sim |
| 2019/2020 | 1º | Dissertação em Sistemas Integrados de Apoio à Decisão       |   | Não |
| 2019/2020 | 1º | Inteligência Artificial                                     | Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL); Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática; Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas; Licenciatura em Engenharia de Telecomunicações e Informática; | Sim |

|           |    |   |  |     |
|-----------|----|---|--|-----|
| 2018/2019 | 2º | Aplicações Interactivas                               |  | Sim |
| 2018/2019 | 2º | Dissertação em Sistemas Integrados de Apoio à Decisão |  | Não |
| 2018/2019 | 1º | Introdução à Investigação em Engenharia               |  | Sim |
| 2018/2019 | 1º | Dissertação em Sistemas Integrados de Apoio à Decisão |  | Não |
| 2018/2019 | 1º | Inteligência Artificial                               | Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL);<br>Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática; Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas; Licenciatura em Engenharia de Telecomunicações e Informática; | Não |
| 2017/2018 | 2º | Aplicações Interactivas                               |  | Sim |
| 2017/2018 | 2º | Dissertação em Engenharia Informática                 |  | Sim |
| 2017/2018 | 1º | Introdução à Investigação em Engenharia               |  | Sim |
| 2017/2018 | 1º | Inteligência Artificial                               | Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL);<br>Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática; Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas; Licenciatura em Engenharia de Telecomunicações e Informática; | Não |
| 2017/2018 | 1º | Inteligência Artificial                               | Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL);<br>Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática; Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas; Licenciatura em Engenharia de Telecomunicações e Informática; | Não |
| 2017/2018 | 1º | Inteligência Artificial                               | Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL);<br>Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática; Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas; Licenciatura em Engenharia de Telecomunicações e Informática; | Não |
| 2017/2018 | 1º | Inteligência Artificial                               | Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL);<br>Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática; Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas; Licenciatura em Engenharia de Telecomunicações e Informática; | Não |

|           |    |   |  |     |
|-----------|----|---|--|-----|
| 2017/2018 | 1º | Dissertação em Engenharia Informática   |  | Sim |
| 2016/2017 | 2º | Aplicações Interactivas                 |  | Sim |
| 2016/2017 | 2º | Dissertação em Engenharia Informática   |  | Sim |
| 2016/2017 | 1º | Introdução à Investigação em Engenharia |  | Sim |
| 2016/2017 | 1º | Inteligência Artificial                 | Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL);<br>Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia de Telecomunicações e Informática; | Não |
| 2016/2017 | 1º | Inteligência Artificial                 | Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL);<br>Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia de Telecomunicações e Informática; | Não |
| 2016/2017 | 1º | Dissertação em Engenharia Informática   |  | Sim |
| 2015/2016 | 2º | Aplicações Interactivas                 |  | Sim |
| 2015/2016 | 2º | Dissertação em Engenharia Informática   |  | Sim |
| 2015/2016 | 1º | Introdução à Investigação em Engenharia |  | Sim |
| 2015/2016 | 1º | Inteligência Artificial                 | Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL);<br>Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia de Telecomunicações e Informática; | Não |
| 2015/2016 | 1º | Inteligência Artificial                 | Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL);<br>Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia de Telecomunicações e Informática; | Não |
| 2015/2016 | 1º | Dissertação em Engenharia Informática   |  | Sim |
| 2014/2015 | 2º | Aplicações Interactivas                 |  | Sim |
| 2014/2015 | 2º | Dissertação em Engenharia Informática   |  | Sim |
| 2014/2015 | 1º | Introdução à Investigação em Engenharia |  | Sim |

|           |    |   |  |     |
|-----------|----|---|--|-----|
| 2014/2015 | 1º | Inteligência Artificial                 | Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL);<br>Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia de Telecomunicações e Informática; | Não |
| 2014/2015 | 1º | Inteligência Artificial                 | Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL);<br>Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia de Telecomunicações e Informática; | Não |
| 2014/2015 | 1º | Dissertação em Engenharia Informática   |  | Sim |
| 2013/2014 | 2º | Aplicações Interactivas                 |  | Sim |
| 2013/2014 | 2º | Dissertação em Engenharia Informática   |  | Sim |
| 2013/2014 | 1º | Introdução à Investigação em Engenharia |  | Sim |
| 2013/2014 | 1º | Engenharia de Software I                |  | Sim |
| 2013/2014 | 1º | Dissertação em Engenharia Informática   |  | Sim |

## Orientações

### • Teses de Doutoramento

- Em curso

|   | Nome do Estudante               | Título/Tópico  | Língua | Estado   | Instituição |
|---|---------------------------------|--|--------|----------|-------------|
| 1 | Ni Pingbo                       | Key Elements Analysis: Digital Transformation Strategy Implementation for Application Software Development Companies | Inglês | Em curso | Iscte       |
| 2 | Raul Miguel do Vale Martins     | Development of an artificial intelligence adoption framework at individual level                                     | Inglês | Em curso | Iscte       |
| 3 | Arlindo Bernardo Paulo Nhabomba | Framework para Arquitetura de Sistemas de Informação   | Inglês | Em curso | Iscte       |
| 4 | Muhammad Hashim Hameed          | Explainable AI in Social Media Spam Detection for Heterogeneous Cross-Platform Data                                  | Inglês | Em curso | Iscte       |

|   |                             |   |           |          |       |
|---|-----------------------------|---|-----------|----------|-------|
| 5 | Telma Maria da Silva Xavier | O Impacto Multidimensional do Ensino de Programação e Inteligência Artificial nas Primeiras Etapas da Educação Básica Obrigatória em Contextos Educacionais Públicos de Portugal e Brasil | Português | Em curso | Iscte |
|---|-----------------------------|---|-----------|----------|-------|

#### - Terminadas

|   | Nome do Estudante | Título/Tópico   | Língua | Instituição | Ano de Conclusão |
|---|-------------------|---|--------|-------------|------------------|
| 1 | Rao Yong          | The Impact of Digital Technology on Business Operational Performance: A study on Chinese SMEs | Inglês | Iscte       | 2023             |

#### • Dissertações de Mestrado

##### - Em curso

|   | Nome do Estudante                                | Título/Tópico   | Língua | Estado   | Instituição |
|---|--|---|--------|----------|-------------|
| 1 | Marcos Viana Duchinski                           | Plataforma de Curadoria Digital Assistida por IA para Pequenos Museus   | --     | Em curso | Iscte       |
| 2 | Márcio José Santos Menezes                       | Desenvolvimento de uma Plataforma Digital Interativa baseada na Cartilha Maternal João de Deus  | --     | Em curso | Iscte       |
| 3 | Ricardo Nuno Silva Paulo                         | Construir e Cultivar um Ecosistema para a Resiliência e o Bem-Estar de Crianças Não Acompanhadas.   | --     | Em curso | Iscte       |
| 4 | Nuno Manuel Tavares Rodrigues                    | Machine Learning para suporte ao diagnóstico da apneia do sono em crianças  | Inglês | Em curso | Iscte       |
| 5 | Francisco Correia Santos Rodrigues               | Tabuleiro sem Fronteiras  | --     | Em curso | Iscte       |
| 6 | Adelaide Abibata Djaló                           | Agente Inteligente para fornecer terapias personalizadas a pessoas com demência   | --     | Em curso | Iscte       |
| 7 | Guilherme Afonso Pimenta e Osório de Valdoleiros | Inteligência Artificial como Sistema de Conformidade para Regulamentos Automóveis e de Automobilismo  | --     | Em curso | Iscte       |
| 8 | Rodrigo Francisco Félix Barata                   | Desenvolvimento de uma Plataforma Digital com Inteligência Artificial para Apoiar Educadores na Implementação da Aprendizagem Baseada em Desafios | --     | Em curso | Iscte       |

|    |   |   |    |          |       |
|----|---|---|----|----------|-------|
| 9  | Miguel Rocha Simões Cordeiro                      | Schoopedia  | -- | Em curso | Iscte |
| 10 | Ruben Alexandre Dias Miguel Oliveira              | Agente inteligente para proporcionar atividades personalizadas e terapêuticas a pessoas com demência  | -- | Em curso | Iscte |
| 11 | Flávio Miguel Freire Martins                      | A Batalha de Aljubarrota explicada através de jogo digital  | -- | Em curso | Iscte |
| 12 | Gabriel Pascoalinho Oliveira Esgueira             | Desenvolvimento e Avaliação de uma plataforma de Integração Tecnológica para o 2º Ciclo: Capacitação de Professores e Alunos nos Laboratórios de Educação Digital | -- | Em curso | Iscte |
| 13 | Filipa Rodrigues da Fonseca e Silva               | Jogo sério sobre a inclusão de crianças imigrantes nas escolas portuguesas  | -- | Em curso | Iscte |
| 14 | Inês Mendonça Consolado                           | Desenvolvimento de um tutor inteligente para o ensino básico  | -- | Em curso | Iscte |
| 15 | Madalena Maia Rebelo Teixeira Jorge               | AI para Cuidadores Informais de Pessoas Diagnosticadas com Demência: Dilemas Éticos.  | -- | Em curso | Iscte |
| 16 | Bernardo Ferreira Grilo                           | Jogos digitais como ferramenta para desenvolvimento de tolerância ao stress   | -- | Em curso | Iscte |
| 17 | André Diogo dos Santos Antunes de Jesus Henriques | Desenvolvimento de uma solução genérica para um menu de promoções numa app mobile   | -- | Em curso | Iscte |

#### - Terminadas

|   | Nome do Estudante                  | Título/Tópico  | Língua    | Instituição | Ano de Conclusão |
|---|------------------------------------|--|-----------|-------------|------------------|
| 1 | Miguel Santos Nunes Nobre Ferreira | Jogo sério sobre abusos sexuais na adolescência  | Inglês    | Iscte       | 2024             |
| 2 | Rodolfo Aires Alves Farinha        | Uma plataforma digital gamificada para a criação colaborativa de conhecimento: Schoolpedia                         | Inglês    | Iscte       | 2024             |
| 3 | Maria Quaresma Gomes Costa         | Um jogo sério para aumentar o conhecimento das crianças sobre o papel vital dos tubarões nos ecossistemas marinhos | Inglês    | Iscte       | 2024             |
| 4 | Lucas da Silveira Machado          | Mundo Pet - Gestor de Animais de Companhia/Domésticos  | Português | Iscte       | 2022             |
| 5 | Sandrina Cristele Pereira Vieira   | Estudo sobre a Experiência do Utilizador para Crianças   | Inglês    | Iscte       | 2021             |

|    |                                   |  |           |       |      |
|----|-----------------------------------|--|-----------|-------|------|
| 6  | Alberto Fernandes de Carvalho     | Ferramenta de Realidade Virtual para Treino numa Substação para Trabalhadores da Indústria       | Inglês    | Iscte | 2020 |
| 7  | Cynthia Anastacya Mendes Borges   | Desenvolvimento de jogos digitais para o ensino da língua inglesa                                | Português | Iscte | 2020 |
| 8  | Marta Timóteo Pereira             | Plataforma de Aprendizagem e Avaliação de Competências na Educação Pré-Escolar                   | Português | Iscte | 2020 |
| 9  | Tatiana Daniela Preto Afonso      | MemPlus: Aplicação web para doentes de Alzheimer   | Português | Iscte | 2019 |
| 10 | Luís Miguel Rodrigues Figueiredo  | Compreender e Melhorar Cooperação e Filosofias Morais através de um Jogo Sério                   | Português | Iscte | 2019 |
| 11 | Ruben Miguel Malveiro Garcia      | Jogo Didático para Aprendizagem de Literacia Financeira  | Português | Iscte | 2018 |
| 12 | João Manuel Andrade Mateus        | Guia de Boas Práticas e Protótipo para Desenvolvimento Educacional de Crianças com Idade Escolar | Português | Iscte | 2017 |
| 13 | Rúdi Telo Luís                    | Jogo didático 3D para transitar com segurança nas levadas da Madeira                             | Português | Iscte | 2016 |
| 14 | Diogo de Almeida Sequeira         | LumiApp - uma aplicação mobile para guiar e ensinar  | Português | Iscte | 2015 |
| 15 | Aníbal Manuel Faleiro Caixinha    | MEN+: An Application for Alzheimer Illness   | Inglês    | Iscte | 2013 |
| 16 | Ricardo Jorge Vieira Ribeiro      | Intelligent Tutoring System for Mathematics  | Inglês    | Iscte | 2013 |
| 17 | Rui Filipe Oliveira Cardoso       | MuseUnum um Guia de Museus para Diapositivos IOS   | Português | Iscte | 2013 |
| 18 | Paulo Alexandre Pinto Albuquerque | Sistema de Recomendação Colaborativo de Restaurantes com Dispositivos Móveis                     | Português | Iscte | 2012 |
| 19 | David Diogo Ralo                  | --   | --        | Iscte | 2011 |

## • Projetos Finais de Mestrado

### - Terminadas

|   | Nome do Estudante                     | Título/Tópico  | Língua    | Instituição | Ano de Conclusão |
|---|---------------------------------------|--|-----------|-------------|------------------|
| 1 | Diogo Manuel Coelho Morais dos Santos | Avaliação do impacto da gamificação nas lojas de um servidor de jogos: A comparação entre a realidade portuguesa e norte-americana | Português | Iscte       | 2022             |

## Total de Citações

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Web of Science® | 59  |
| Scopus          | 232 |

## Publicações

### • Revistas Científicas

#### - Artigo em revista científica

|   |   |
|---|---|
| 1 | <p>Scerri, A., Juul, F. S., Silva, R., Serrat, R., Grech, A., Fedosejeva, G. J....Lauridsen, S. (N/A). Ethical issues associated with assistive technologies for persons living with dementia and their caregivers: An overview of reviews. <i>Dementia: International Journal of Social Research and Practice</i>. N/A</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 3<br/>- N.º de citações Scopus: 1<br/>- N.º de citações Google Scholar: 4</p> |
| 2 | <p>Costa, M., Machado Alexandre, I., Boaventura, D. &amp; Santana, P. (N/A). Transforming children's knowledge and perception of sharks through a serious game. <i>Journal of Computers in Education</i>. N/A</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 1</p>  |
| 3 | <p>Machado Alexandre, I. (2026). <i>Dementia: Harnessing the power of slow memory to prevent disease progression</i>. <i>Memory Studies</i>. 19 (2), 534-548</p>  |
| 4 | <p>Nhabomba, A., Alturas, B. &amp; Machado Alexandre, I. (2025). Enterprise architecture assessment and user satisfaction model estimate in statistical organizations of African countries. <i>The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries</i>. 91 (5)</p> <p>- N.º de citações Scopus: 1</p>   |
| 5 | <p>Alexandre, I., Lopes, P. F. &amp; Borges, C. (2023). Roadmap for the development of EnLang4All: A video game for learning English. <i>Multimodal Technologies and Interaction</i>. 7 (2)</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 2<br/>- N.º de citações Scopus: 3<br/>- N.º de citações Google Scholar: 7</p>   |
| 6 | <p>Santos, D., Cardoso, E. &amp; Alexandre, I. (2023). Evaluating the impact of gamification on the online shop of a game server: A Comparison between the Portuguese and North American contexts. <i>Informatics</i>. 10 (2)</p> <p>- N.º de citações Scopus: 1<br/>- N.º de citações Google Scholar: 2</p>  |
| 7 | <p>Sanoki, K., Alturas, B. &amp; Alexandre, I. (2020). Algoritmo para otimizar heurístico complexo entre as tarefas. <i>Revista SODEBRAS</i>. 15 (169), 93-96</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 1</p>  |
| 8 | <p>Carvalho, R. M., Lopes, P. F., Alexandre, I. &amp; Alturas, B. (2016). Qualidade dos sítios Web da Administração Pública Portuguesa. <i>RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação/Iberian Journal of Information Systems and Technologies (RISTI)</i>. 20, 78-98</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 10<br/>- N.º de citações Scopus: 13<br/>- N.º de citações Google Scholar: 27</p>                            |

|    |   |
|----|---|
| 9  | Alexandre, I., Brna, P. & Paiva, A. (2005). Tell Me a Story. Virtual Reality. 9 (1), 34-48<br>- N.º de citações Scopus: 10<br>- N.º de citações Google Scholar: 13  |
| 10 | Paiva, A. & Alexandre, I. (2002). Lifelong training with Vincent, a web-based pedagogical agent. International Journal Of Continuing Engineering Education And Lifelong Learning. 12, 254-266<br>- N.º de citações Scopus: 12<br>- N.º de citações Google Scholar: 34                         |
| 11 | Paiva, A. , Alexandre, I. & Prada, R. (2001). The child behind the character. IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics - Part A: Systems and Humans. 31 (5), 361-368<br>- N.º de citações Web of Science®: 6<br>- N.º de citações Scopus: 8<br>- N.º de citações Google Scholar: 18 |

#### - Artigo de revisão

|   |  |
|---|--|
| 1 | Neal, D., Craven, M. P., Cross, J., Evans, S., Fox, C., Oksnebjerg, L....Meiland, F. J. (2025). Digital assistive technologies for community-dwelling people with dementia: A systematic review of systematic reviews by the INTERDEM AI & assistive technology taskforce. Digital Health. 11<br>- N.º de citações Web of Science®: 5<br>- N.º de citações Google Scholar: 7 |
|---|--|

### • Livros e Capítulos de Livros

#### - Autor de livro

|   |   |
|---|---|
| 1 | Šalamun, K. L., Arriaga, P., Rodrigues, R. B., Correia, N., Alexandre, J., Machado Alexandre, I....Aguiar, C. (2025). Guidelines for the co-creation of intercultural board games. Iscte. |
|---|---|

#### - Editor de livro

|   |   |
|---|---|
| 1 | David, N., Alexandre, I. & Prada, R. (2008). Advances in Artificial Intelligence - IBERAMIA 2008 11th Ibero-American Conference on AI, Lisbon, Portugal, October 14-17, 2008. Proceedings. Springer-Verlag. |
|---|---|

#### - Capítulo de livro

|   |  |
|---|--|
| 1 | Botelho, M.do C., Nunes, N., Ferreira da Silva, C., Alexandre, I., Guerreiro, M. D. & Sousa, M. (2023). International mobility challenges in higher education in the digital era. In Maria José Sousa, Andreia de Bem Machado, Gertrudes Aparecida Dandolini (Ed.), Technologies for sustainable global higher education. (pp. 187-210). London: Routledge.<br>- N.º de citações Scopus: 2 |
| 2 | Caixinha, A. & Alexandre, I. (2016). What's Memory All About?: The Importance of Memory in Alzheimer's Patients. In Dimitrios I. Fotiadis (Ed.), Handbook of Research on Trends in the Diagnosis and Treatment of Chronic Conditions. (pp. 263-278).: IGI Global.<br>- N.º de citações Google Scholar: 1   |

|   |  |
|---|--|
| 3 | <p>Caixinha, A., V. Magalhães &amp; Alexandre, I. (2013). Do you remember or have you forgotten?. In Ricardo MArtinho, Rui Rijo, Maria Manuela Cruz-Cunha, João Eduardo Varajão (Ed.), Information Systems and Technologies for Enhancing Health and Social Care. (pp. 136-146). Estados Unidos da América: IGI global, Medical Information Science Reference.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 4</p>  |
| 4 | <p>Nelson Zagalo, Prada, R., Alexandre, I. &amp; Torres, A. (2008). Authoring Emotion. In Jimmy Or; (Ed.), Affective Computing.: I-Tech Education and Publishing.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 1</p>   |
| 5 | <p>H. Ulrich Hoppe, Andreas Lingnau, Frank Tewissen, Paiva, A., Paiva, A. , Prada, R...Alexandre, I. (2007). Supporting collaborative activities in computer-integrated classrooms - the NIMIS Approach. In H. Ulrich Hoppe; Hiroaki Ogata; Amy Soller; (Ed.), The Role of Technology in CSCL. (pp. 121-138). Boston, MA: Springer US.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 70</p>   |
| 6 | <p>Paiva, A. , Prada, R., Alexandre, I., Martinho, C., Marco Vala &amp; Silva, A. (2004). Playing with Agents — Agents in Social and Dramatic Games. In Life-like characters. (pp. 361-376).</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 2</p>  |
| 7 | <p>Alexandre, I. &amp; Paiva, A. (2002). Me, my character and the others. In Kerstin Dautenhahn, Alan Bond, Lola Cañamero, Bruce Edmonds (Ed.), Socially intelligent agents: Creating relationships with computers and robots. (pp. 197-204). Boston: Kluwer Academic Publishers.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 5</p>   |
| 8 | <p>Martinho, C., Alexandre, I. &amp; Paiva, A. (2000). A Cognitive Approach to Affective User Modeling. In Affective Interactions. (pp. 64-75).</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 48</p>  |
| 9 | <p>H. Ulrich Hoppe, Andreas Lingnau, Alexandre, I., Paiva, A., Prada, R. &amp; Frank Tewissen (2000). Supporting collaborative activities in computer integrated classrooms-the NIMIS approach. In Proceedings Sixth International Workshop on Groupware. CRIWG 2000. (pp. 94-101). Madeira, Portugal: IEEE Comput. Soc.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 18</p> <p>- N.º de citações Scopus: 42</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 4</p> |

## • Conferências/Workshops e Comunicações

### - Publicação em atas de evento científico

|   |   |
|---|---|
| 1 | <p>Consolado, I., Machado Alexandre, I. &amp; Oliveira, S. M. (2025). Development of an intelligent tutoring system for primary education. In Maria José Sousa; Kevin J. Vaughn; Luís Moreira (Ed.), FUTURES2025: Conference AI in Education Proceedings. (pp. 58-58): ISEC Lisboa.</p>   |
| 2 | <p>Alberto Carvalho, Waldir Moreira, Sousa, F &amp; Machado Alexandre, I. (2025). VR Trainee: a Virtual Reality Training Tool for the Energy Industry. In 2025 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW). (pp. 1338-1339). Saint Malo, France: IEEE.</p>  |
| 3 | <p>Costa, M., Alexandre, I., Boaventura, D. &amp; Santana, P. (2024). A serious game to increase children's awareness about the vital role of sharks in marine ecosystems. In Anabela Marto, José Creissac Campos (Ed.), Proceedings of the International Conference on Graphics and Interaction (ICGI). Vila Real, Portugal: IEEE.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 1</p> <p>- N.º de citações Scopus: 1</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 2</p> |

|    |  |
|----|--|
| 4  | <p>Nhabomba, A., Alturas, B. &amp; Alexandre, I. (2023). Reference framework for the enterprise architecture for national organizations for official statistics: Literature review. In Anwar, S., Ullah, A., Rocha, Á., and Sousa, M. J. (Ed.), Proceedings of International Conference on Information Technology and Applications. Lecture Notes in Networks and Systems. (pp. 299-310). Lisboa: Springer.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 1<br/>- N.º de citações Google Scholar: 2</p> |
| 5  | <p>Vieira, S., Alexandre, I. M. &amp; Cardoso, E. (2022). The child in charge: The case of child-participatory design of an environmental sustainability serious game. In IDC '22: Interaction Design and Children. (pp. 485-491). Braga: Association for Computing Machinery.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 5<br/>- N.º de citações Scopus: 9<br/>- N.º de citações Google Scholar: 7</p>   |
| 6  | <p>Martins, R. do V., Alturas, B. &amp; Alexandre, I. (2021). Perspective for the use of adoption theories in artificial intelligence. In Rocha, A., Gonçalves, R., Penalvo, F. G., &amp; Martins, J. (Ed.), 2021 16th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI). Chaves: IEEE.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 8<br/>- N.º de citações Google Scholar: 14</p>   |
| 7  | <p>Nhabomba, A. B. P., Alturas, B. &amp; Alexandre, I. M. (2021). Framework de arquitetura de sistemas de informação para as organizações nacionais de estatísticas oficiais. In Rocha, A., Gonçalves, R., Penalvo, F. G., &amp; Martins, J. (Ed.), 2021 16th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI). Chaves: IEEE.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 1</p>   |
| 8  | <p>Guerreiro, D., Pereira, F., Almeida, F., Alexandre, I. &amp; Lopes, P. F. (2019). CyberScape: A 2D roguelike platformer with procedurally generated levels. In Videojogos 2019: 11th International Conference on Videogames Sciences and Arts.: UA Editora.</p>   |
| 9  | <p>Sanoki, K., Alturas, B. &amp; Alexandre, I. M. (2019). Desenvolvimento de projetos em T.I.: Lógica heurística para codificação computacional. In Rocha, A., Pedrosa, I., Cota, M. P., and Gonçalves, R. (Ed.), 14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI'2019). Coimbra: IEEE.</p>   |
| 10 | <p>Silva, H., Pedro, T., Pegas, V., Alexandre, I. M. &amp; Lopes, P. F. (2017). Parallel. In Filipe Costa Luz, Daniel Cardoso, Nuno Fachada (Ed.), 10ª Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos, VIDEOJOGOS 2017. Lisbon: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.</p>  |
| 11 | <p>Mesquita, G., Gomes, T., Amaral, V., Júnior, G., Lopes, P. F. &amp; Alexandre, I. (2014). Khronosaurus, uma aventura no tempo. In Rocha, Á., Fonseca, D., Redondo, E., Reis, L. P., and Cota, M. P. (Ed.), 2014 9th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI). Barcelona: IEEE.</p>  |
| 12 | <p>Almeida, R., Brito, M. L., Sousa, P., Capela, M., Lopes, P. F. &amp; Alexandre, I. (2014). Gestual Life, Jogo educativo de língua gestual Portuguesa. In Gonçalves, A., Fernandes, A. R., and Rodrigues, N. (Ed.), Atas do 21º Encontro Português de Computação Gráfica - EPCG 2014 . (pp. 3-9). Leiria: Instituto Politécnico de Leiria.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 1</p>  |
| 13 | <p>Silva, I., Baptista, F., Calado, J., Lopes, P. F. &amp; Alexandre, I. (2014). Fluxo, um jogo pedagógico sobre o sistema circulatório. In Gonçalves, A., Fernandes, A. R., and Rodrigues, N. (Ed.), Atas do 21º Encontro Português de Computação Gráfica - EPCG 2014. (pp. 19-22). Leiria: Instituto Politécnico de Leiria.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 1</p>   |

|    |  |
|----|--|
| 14 | <p>Caixinha, A. &amp; Alexandre, I. (2014). Helping to stay aware!: MEM+ a computerised application for Alzheimer's patients. In João Varajão, Manuela Cunha, Niels Bjørn-Andersen, Rodney Turner, Duminda Wijesekera, Ricardo Martinho, Rui Rijo (Ed.), CENTERIS'2014/ProjMAN'2014/HCist'2014, Proceedings. (pp. 1424 - 1433). Troia: Elsevier.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 3<br/>- N.º de citações Google Scholar: 3</p> |
| 15 | <p>Amaral, T. &amp; Alexandre, I. (2013). From 7 to 77: I teach you and you teach me!. In Proc International Conf. on Agents and Artificial Intelligence - ICAART.</p>   |
| 16 | <p>Caixinha, A., Magalhães, V. &amp; Machado Alexandre, I. (2012). Do you still remember: Helping Alzheimer's patients not to forget about the past. In Yonglei Tao (Grand Valley State University) and Vinu V Das (The IDES) (Ed.), Third International Conference on Advances in Computer Engineering - ACE 2012. (pp. 97-100). Amsterdão: IDES Conference Publishing System .</p>   |
| 17 | <p>Caixinha, A., Magalhães, V. &amp; Machado Alexandre, I. (2012). Do you remember or have you forgotten?. In Ricardo Martinho e Rui Rijo (Ed.), International Conference on Health and Social Care Information Systems and Technologies . (pp. 0-0). Vilamoura: Elsevier Procedia Technology.</p>   |
| 18 | <p>Alexandre, I. M., Jardim, D. &amp; 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>  |
| 19 | <p>Dinis, B, Rodrigues, B. &amp; Machado Alexandre, I. (2012). Let's tell a story and learn math?. In Teresa Chambel, Alberto García Ariza, Gavin Perin, Mírian Tavares, José Bidarra e Mauro Figueiredo. (Ed.), ARTECH 2012, 6th International Conference on Digital Arts. (pp. 365-368). Faro: Grupo Português de Computação Gráfica and ARTECH International.</p>   |
| 20 | <p>T. Deus, T. Marques, Lopes, P. F., Machado Alexandre, I. &amp; P. Alexandre (2012). Aprender Inglês com um Jogo por Computador didáctico. In Teresa Chambel, Alberto García Ariza, Gavin Perin Mírian Tavares, José Bidarra, Mauro Figueiredo (Eds.) (Ed.), ARTECH 2012, 6th International Conference on Digital Arts. (pp. 61-68). Faro: Grupo Português de Computação Gráfica, ARTECH International.</p>                            |
| 21 | <p>Lopes, P. F., D. Jardim &amp; Machado Alexandre, I. (2011). Math4Kids. In Álvaro Rocha, Ramiro Gonçalves, Manuel Pérez Cota, Luís Paulo Reis (Ed.), Proc First Iberian Workshop on Serious Games and Meaningful Play - SGaMePlay 2011. (pp. 711-716). Chaves: IEEE.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 1</p>  |
| 22 | <p>T. Deus, T. Marques, P. Alexandre, Machado Alexandre, I. &amp; Lopes, P. F. (2011). Aprender Inglês com o Inspector Flops - Learn English With Inspector Flops. In A. Ramires Fernandes, Bruno Oliveira, Verónica Orvalho, A. Augusto de Sousa (Ed.), Proc VideoJogos 2011, Atas da 4ª Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos. (pp. 253-264). Porto: n.d.</p>   |
| 23 | <p>Jardim, D., Lopes, P. F. &amp; Alexandre, I. M. (2010). Math4Kids: Aprender conceitos de matemática brincando. In Valbom, L. (Ed.), Artech 2010. Proceedings of the 5th International Conference of Digital Arts - "Envisioning Digital Spaces". (pp. 221-224). Guimarães, Portugal: The International Association of Digital and Interactive Arts.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 3</p>                                    |
| 24 | <p>Alexandre, I. M., Jardim, D. &amp; 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<br/>- N.º de citações Google Scholar: 8</p>  |

|    |  |
|----|--|
| 25 | <p>Alexandre, I. M. (2008). Characters with character. In Lecture Notes in Computer Science. (pp. 223-232).: Springer.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 1</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 2</p>  |
| 26 | <p>Catarino, J., Moreiras, T., Lopes, P. F., Esmerado, J. &amp; Alexandre, I. M. (2007). How can we be serious in a game?. In Magerko, B. S., and Riedl, M. O. (Ed.), Intelligent Narrative Technologies: Papers from the AAAI Fall Symposium. (pp. 25-28). Arlington, Virginia: Association for the Advancement of Artificial Intelligence (AAAI).</p> <p>- N.º de citações Scopus: 2</p> |
| 27 | <p>Machado, I., Brna, P. &amp; Paiva, A. (2004). 1, 2, 3... Action! Directing real actors and virtual characters. In Lecture Notes in Computer Science. (pp. 36-41).: Springer.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 2</p> <p>- N.º de citações Scopus: 5</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 13</p>   |
| 28 | <p>Sobral, D., Machado, I. &amp; Paiva, A. (2003). Machiavellian characters and the edutainment paradox. In 4th International Workshop, IVA 2003. (pp. 333-340). Kloster Irsee: Springer.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 4</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 16</p>   |
| 29 | <p>D Sobral, Alexandre, I. &amp; Paiva, A. (2003). Managing Authorship in Plot Conduction. In Lecture Notes in Computer Science. Toulouse: Springer-Verlag.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 6</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 35</p>   |
| 30 | <p>Prada, R., Paiva, A. , Machado, I. &amp; Gouveia, C. (2002). "You Cannot Use My Broom! I'm the Witch, You're the Prince": Collaboration in a virtual dramatic game. In Lecture Notes in Computer Science. (pp. 913-922).: Springer.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 3</p> <p>- N.º de citações Scopus: 8</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 25</p>                      |
| 31 | <p>Alexandre, I., Brna, P. &amp; Paiva, A. (2001). Learning by playing: supporting and guiding story-creation activities. In 10th International Conference on Artificial Intelligence in Education. San Antonio</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 16</p>  |
| 32 | <p>Alexandre, I., Paiva, A. , Paiva, A., Paiva, A. &amp; Prada, R. (2001). Is the wolf angry or... just hungry?. In Proceedings of the fifth international conference on Autonomous agents - AGENTS '01. (pp. 370-376). Montreal, Quebec, Canada: ACM Press.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 59</p>   |
| 33 | <p>Machado, I., Paiva, A. &amp; Brna, P. (2001). Real characters in virtual stories: Promoting interactive story-creation activities. In Lecture Notes in Computer Science. (pp. 127-134).: Springer.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 14</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 53</p>  |
| 34 | <p>Paiva, A. , Machado, I. &amp; Prada, R. (2001). Heroes, villains, magicians, dramatis personae in a virtual story creation environment. In Proceedings of the 6th international conference on Intelligent user interfaces - IUI '01. (pp. 129-136). Santa Fe, New Mexico, United States: ACM Press.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 112</p>                                    |

|    |   |
|----|---|
| 35 | Alexandre, I., Prada, R. & Paiva, A. (2000). Bringing drama into a virtual stage. In Elizabeth Churchill; Martin Reddy; (Ed.), Proceedings of the third international conference on Collaborative virtual environments - CVE '00. (pp. 111-117). San Francisco, California, United States: ACM Press.<br>- N.º de citações Scopus: 17<br>- N.º de citações Google Scholar: 52 |
| 36 | Alexandre, I. (2000). Bringing Drama into a Virtual Stage. In Collaborative Virtual Environments Conference.<br>- N.º de citações Google Scholar: 52  |
| 37 | Prada, R., Alexandre, I. & Paiva, A. (2000). TEATRIX: Virtual Environment for Story Creation. In Lecture Notes in Computer Science. (pp. 464-473).<br>- N.º de citações Scopus: 32<br>- N.º de citações Google Scholar: 95  |
| 38 | Alexandre, I. & Paiva, A. (2000). The child behind the character. In AAAI Fall Symposium.<br>- N.º de citações Google Scholar: 12   |
| 39 | Alexandre, I., Martinho, C. & Paiva, A. (1999). Once upon a time . In Fall Symposium AAAI.<br>- N.º de citações Scopus: 1<br>- N.º de citações Google Scholar: 20   |
| 40 | Alexandre, I. & Paiva, A. (1999). Heroes, Villains, Magicians, : Believable Characters in a Story Creation Environment . In AIED .<br>- N.º de citações Google Scholar: 27  |
| 41 | Paiva, A., Alexandre, I. & Martinho, C. (1999). Enriching Pedagogical Agents with Emotional Behavior: The Case of Vincent. In AIED .: Springer.<br>- N.º de citações Google Scholar: 31   |
| 42 | Alexandre, I., Martins, Alexandre & Paiva, A. (1999). One for All and All in One. In UM99 User Modeling. CISM International Centre for Mechanical Sciences. (pp. 211-221).<br>- N.º de citações Google Scholar: 3   |
| 43 | Paiva, A. & Alexandre, I. (1998). Vincent, an Autonomous Pedagogical Agent for On-the-Job Training. In Lecture Notes in Computer Science. (pp. 584-593): Springer-Verlag.<br>- N.º de citações Scopus: 23<br>- N.º de citações Google Scholar: 81   |

#### - Editor de atas de evento científico

|   |   |
|---|---|
| 1 | Romano, D., Moffat, D., El Rhalibi, A., Narayek, A., Pavia, A., Ballin, D....Vinayagamoorthy, V. (2009). Adaptive and Emergent Behaviour and Complex Systems - Proceedings of the 23rd Convention of the Society for the Study of Artificial Intelligence and Simulation of Behaviour, AISB 2009. |
|---|---|

#### - Comunicação em evento científico

|   |   |
|---|---|
| 1 | Cipriano, G., Machado Alexandre, I. & Martins, SC (2025). Artificial Intelligence in Educational Assessment: From Early Automation to Generative AI. Futures Conference 2025   Artificial Intelligence in Education . |
| 2 | Silva, F., Aguiar, C., Arriaga, P., Zagers, T. & Machado Alexandre, I. (2025). A serious game about the inclusion of immigrant children in Portuguese schools. Futures 2025: Artificial Intelligence in Education.    |

|    |  |
|----|--|
| 3  | Zagers, T., Arriaga, P., Silva, F., Pöttker, C., Mendes, E., Walton, K....Aguiar, C. (2025). The KidLe Project: Developing five intercultural board games to support the inclusion of young children with migrant background. XII Simpósio Nacional de Investigação em Psicologia (SNIP).  |
| 4  | Aguiar, C., Arriaga, P., Correia, N., Alexandre, J., Machado Alexandre, I., Rodrigues, R. B....zagers, T. (2024). The KidLe Project: Developing games to support the inclusion of young children with migrant background. ICRE'24 - Porto International Conference on Research in Education 2024.  |
| 5  | Cipriano, G., Machado Alexandre, I. & Martins, SC (2024). "I used to know but I'm not sure now - what was I made for?" Teachers' concerns about the use of Artificial Intelligence in classroom assessment. Association for Educational Assessment - Europe, 25th annual conference   Advances in Educational Assessment Practices: Considering the use of Technology, Artificial Intelligence, and Process Data for Assessment in the 21st Century. |
| 6  | Ferreira da Silva, C., Botelho, M.C., Nunes, N., Guerreiro, MD, Sousa, M., Costa, J. R....Alexandre, I. (2022). InCITIES – Traiblazing Inclusive, Sustainable and Resilient Cities (Horizon Europe Project: coordination and support action. Creative Smart Cities - 1st Science and Industry Meet-Up 2022.  |
| 7  | Alexandre, I. (2019). Inteligência Artificial e Educação: Aplicações. Mat-Oeste 2019: Matemática na Região Oeste – 12.ª Edição.  |
| 8  | Alexandre, I. (2019). Inteligência Artificial e Educação: Aplicações. Challenges 2019 - XI Conferência Internacional de TIC na Educação.   |
| 9  | Alexandre, I. (2018). Robots and Children. DigiLitEY Project Meeting 6.  |
| 10 | Silva, H., Silva Pedro, T., Pegas, V., Alexandre, I. & Lopes, P. F. (2017). Parallel. VIDEOJOGOS 2017 - 10ª Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos.  |
| 11 | I Silva, Lopes, P. F., F Baptista, J Calado & Alexandre, I. (2014). Fluxo, um jogo pedagógico sobre o Sistema Circulatório. EPCG 2014 21º Encontro Português de Computação Gráfica. 19-22  |
| 12 | R Almeida, ML Brito, P Sousa, M Capela, Lopes, P. F. & Alexandre, I. (2014). Gestual Life, Jogo Educativo de Língua Gestual Portuguesa. EPCG 2014 21º Encontro Português de Computação Gráfica. 3-9  |
| 13 | Caixinha, A. & Alexandre, I. (2014). Helping to Stay Aware! – MEM+ a Computerised Application for Alzheimer's Patients . Procedia Technology . 16, 1424 - 1433   |
| 14 | Dinis, B, Rodrigues, B. & Alexandre, I. (2012). Let's tell a story and learn math?. Proc International Conf. on Digital Arts.  |
| 15 | Caixinha, A., Magalhães, V. & Machado Alexandre, I. (2012). Do you still remember: Helping Alzheimer's patients not to forget about the past. Proc International Conf. on Advances in Computer Engineering - ACE.  |
| 16 | Caixinha, A., Magalhães, V. & Alexandre, I. (2012). Do you remember or have you forgotten?. Proc International Conf. on Digital Arts.  |
| 17 | T. Deus, T. Marques, Lopes, P. F., Machado Alexandre, I. & P. Alexandre (2012). Aprender Inglês com um Jogo por Computador didáctico. ARTECH 2012, 6th International Conference on Digital Arts.   |
| 18 | T. Deus, T. Marques, Andrade, P., Alexandre, I. & Lopes, P. F. (2011). Aprender Inglês com o Inspector Flops - Learn English With Inspector Flops. Proc VideoJogos 2011, 4ª Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos.  |

|    |   |
|----|---|
| 19 | Lopes, P. F., Jardim, D. & Alexandre, I. (2011). Math4Kids. Proc First Iberian Workshop on Serious Games and Meaningful Play - SGamePlay.   |
| 20 | Alexandre, I., Trigueiros, M., Cardoso, E., Cercas, F. & Costa, C. (2005). DCTI a caminho de Bolonha. 6a Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI 2005). |
| 21 | Alexandre, I. (2001). From Vincent to Papous - different approaches to education. 1st International Conference on New Technologies in Science Education.                              |

**- Artigo não publicado nas atas da conferência**

|   |  |
|---|--|
| 1 | Alexandre, I. & Santana, P. (2021). The child in the middle: A roadmap for studying user experience for children. Children, Robots, and Virtual Agents: Present and Future Challenges Workshop in ACM Interaction Design and Children. |
|---|--|

**• Outras Publicações**

**- Working paper**

|   |  |
|---|--|
| 1 | Machado Alexandre, I., Silva, R., Bobrowicz-Campos, E., Irving, K., Schou-Juul, F., Jøranson, N....Lauridsen, S. (2026). Teaching methodologies for ethics education of professional caregivers in dementia care: A scoping review. Teaching methodologies for ethics education of professional caregivers in dementia care: A scoping review. |
| 2 | Brwon, S., Králová, K., La Haije, M. & Machado Alexandre, I. (2024). Historical and Contemporary Perspectives on the Transformations of Welfare in Europe. Historical and Contemporary Perspectives on the Transformations of Welfare in Europe.<br>- N.º de citações Google Scholar: 1  |

**- Relatório**

|   |   |
|---|---|
| 1 | Alexandre, I. (2018). Relatório Final do Projeto LNE.   |
| 2 | Oliveira-Brochado, A., Alexandre, I., Casanova, J. L., Garrido, M. V., Prista, P., Prista, P....Frédéric Vidal (2016). Relatório do Grupo de Trabalho para o Desenvolvimento da Área da Hospitalidade e Turismo no ISCTE-IUL. |

| <b>Projetos de Investigação</b>               |                          |  |                |
|---|--------------------------|--|----------------|
| <b>Título do Projeto</b>                      | <b>Papel no Projeto</b>  | <b>Parceiros</b>   | <b>Período</b> |
| A Universidade Europeia das Cidades do Futuro | Delegada de Work Package | Iscte, Université Gustave Eiffel - Líder (França), AVANS - (Países Baixos (Holanda)), LAUREA - (Finlândia), TH KOLN - (Alemanha), UHU - (Espanha), IUAV - (Itália), UTB - (República Checa), UNIZA - (Eslováquia), BFH - (Suíça) | 2025 - 2028    |

|   |                    |  |             |
|---|--------------------|--|-------------|
| Developing an intercultural game as a pedagogic tool for the inclusion of pupils with migrant background in new Learning environments | Investigadora      | CIS-Iscte (CED), CIIM - (Chipre), Eurospeak - (Irlanda), InterAktion - (Áustria), SIRIUS - (Bélgica), Agios - (Chipre) | 2023 - 2025 |
| Ethics in Dementia (EDEM)   | Coordenadora Local | IT-Iscte, CIS-Iscte (H4A), IT - (Portugal), SDU - (Dinamarca), DCU - (Irlanda), UB - (Espanha)                         | 2022 - 2026 |
| Trailblazing Inclusive, Sustainable and Resilient Cities  | Investigadora      | Iscte - Líder, TH KOLN - (Alemanha), LAUREA - (Finlândia), UNI EIFFEL - (França), UNIZA - (Eslováquia)                 | 2023 - 2025 |
| Slow Memory: Transformative Practices for Times of Uneven and Accelerating Change (SlowMemo)  | Coordenadora Local | IT-Iscte, IT - (Portugal), NTU - (Reino Unido), UG - (Áustria), Aarhus - (Dinamarca)                                   | 2021 - 2025 |
| "Wearable Robots for augmentation, assistance or substitution of human motor functions"   | Coordenadora Local | IT-Iscte, IT - (Portugal)  | 2017 - 2021 |
| The digital literacy and multimodal practices of young children (DigiLitEY)   | Coordenadora Local | IT-Iscte, IT - (Portugal)  | 2015 - 2019 |
| Lembrar para não Esquecer   | Coordenadora Local | IT-Iscte   | 2013 - 2016 |

## Cargos de Gestão Académica

Coordenador do 3º Ano (2025 - 2026)  
Unidade/Área: Licenciatura em Ciência de Dados

Coordenador do 3º Ano (2025 - 2026)  
Unidade/Área: Licenciatura em Ciência de Dados (PL)

Membro (Docente) (2025 - 2027)  
Unidade/Área: Plenário do Conselho Pedagógico

Coordenador do 3º Ano (2023 - 2025)  
Unidade/Área: Licenciatura em Ciência de Dados

Coordenador do 3º Ano (2023 - 2025)  
Unidade/Área: Licenciatura em Ciência de Dados (PL)

Membro (Docente) (2017)  
Unidade/Área: Plenário do Conselho Científico

Membro (Docente) (2016 - 2017)  
Unidade/Área: Plenário da Comissão Científica

|   |
|---|
| Membro (Docente) (2016 - 2019)<br>Unidade/Área: Comissão Científica                 |
| Director (2016 - 2017)<br>Unidade/Área: Mestrado em Engenharia Informática          |
| Membro (Docente) (2014 - 2016)<br>Unidade/Área: Comissão Científica                 |
| Presidente (2014 - 2017)<br>Unidade/Área: Comissão Científica                       |
| Director (2014 - 2017)<br>Unidade/Área: Instituto de Telecomunicações-IUL           |
| Membro (Docente) (2013 - 2016)<br>Unidade/Área: Comissão Científica                 |
| Director (2013 - 2015)<br>Unidade/Área: Licenciatura em Engenharia Informática      |
| Director (2013 - 2015)<br>Unidade/Área: Mestrado em Engenharia Informática          |
| Director (2013 - 2015)<br>Unidade/Área: Licenciatura em Engenharia Informática (PL) |
| Sub-diretor (2011 - 2014)<br>Unidade/Área: Instituto de Telecomunicações-IUL        |
| Membro (2011 - 2014)<br>Unidade/Área: Comissão Científica                           |
| Director (2011 - 2013)<br>Unidade/Área: Mestrado em Engenharia Informática          |
| Membro (Docente) (2010 - 2016)<br>Unidade/Área: Plenário da Comissão Científica     |
| Coordenador (2009 - 2010)<br>Unidade/Área: Licenciatura em Engenharia Informática   |
| Coordenador (2009 - 2010)<br>Unidade/Área: Mestrado em Engenharia Informática       |

## Redes de Investigação

| Nome da Rede de Investigação   | Papel do Representante | Período    |
|--|------------------------|------------|
| Centro de Competências de Inteligência Artificial para Administração Pública (IA-AP) | Membro                 | Desde 2022 |

## Associações Profissionais

|   |
|---|
| Association for Computing Machinery (ACM). (Desde 2022)           |
| Associação Portuguesa para a Inteligência Artificial (Desde 2000) |

## Organização/Coordenação de Eventos

| <b>Tipo de Organização/Coordenação</b>   | <b>Título do Evento</b>   | <b>Entidade Organizadora</b> | <b>Ano</b> |
|--|---|------------------------------|------------|
| Coordenação geral de evento científico (com comissão científica) fora do ISCTE-IUL | Capstone Conference: Slow Memory and Beyond   | SlowMemory Cost Action       | 2025       |
| Membro de comissão científica de evento científico                                 | 16th International Conference on Agents and Artificial Intelligence   |                              | 2025       |
| Coordenação geral de evento não científico   | Reunião de trabalho da COST Action EDEM   | ISCTE-IUL                    | 2024       |
| Membro de comissão científica de evento científico                                 | 23ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI2023)  |                              | 2023       |
| Membro de comissão organizadora de evento científico                               | 16th International Conference on Information Technology and Applications (ICITA 2022)   | ISCTE-IUL                    | 2022       |
| Membro de comissão científica de evento científico                                 | Artificial Intelligence and the Simulation of Behaviour 2020 – AI and Games   |                              | 2020       |
| Membro de comissão científica de evento científico                                 | International Conference on Agents and Artificial Intelligence  |                              | 2019       |
| Coordenação geral de evento científico (com comissão científica) no ISCTE-IUL      | 3rd EAI DLI - International Conference on Design, Learning & Innovation and the 7th EAI ArtsIT - Interactivity & Game Creation Conference |                              | 2018       |
| Membro de comissão científica de evento científico                                 | International Conference on Agents and Artificial Intelligence  |                              | 2018       |
| Membro de comissão científica de evento científico                                 | International Conference on Agents and Artificial Intelligence  |                              | 2017       |
| Membro de comissão organizadora de curso livre/escola de verão                     | 1st Training School (TS) of the COST Action IS1410 - The Digital Literacy and Multimodal Practices of Young Children (DigiLitEY)          | Universidade do Minho        | 2016       |
| Membro de comissão científica de evento científico                                 | Artificial Intelligence and the Simulation of Behaviour 2016 – AI and Games   |                              | 2016       |
| Membro de comissão científica de evento científico                                 | International Conference on Agents and Artificial Intelligence  |                              | 2016       |
| Membro de comissão científica de evento científico                                 | Artificial Intelligence and the Simulation of Behaviour 2015 – AI and Games   |                              | 2015       |
| Membro de comissão científica de evento científico                                 | Artificial Intelligence and the Simulation of Behaviour 2014 – AI and Games   |                              | 2014       |
| Membro de comissão científica de evento científico                                 | International Conference on the Foundations of Digital Games  |                              | 2012       |
| Membro de comissão científica de evento científico                                 | First Workshop on Creativity and Innovation in Information Systems and Engineering (CRIISE2012)   |                              | 2012       |
| Membro de comissão científica de evento científico                                 | 15th International Conference on Artificial Intelligence in Education AIED 2011   |                              | 2011       |

|   |   |           |      |
|---|---|-----------|------|
| Membro de comissão científica de evento científico                            | Workshop on Digital Media and Digital Content Management 2011                       |           | 2011 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | Artificial Intelligence and the Simulation of Behaviour 2011 – AI and Games         |           | 2011 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | Fifth International Conference on E-learning and Games                              |           | 2010 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | Artificial Intelligence and the Simulation of Behaviour 2010 – AI and Games         |           | 2010 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | Eighth International Conference on Autonomous Agents and Multiagent Systems         |           | 2009 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | Artificial Intelligence and the Simulation of Behaviour 2009 – AI and Games         |           | 2009 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | Workshop sobre Cloud Computing  | Microsoft | 2009 |
| Coordenação geral de evento científico (com comissão científica) no ISCTE-IUL | Conferência IBERAMIA'2008 - 11th Ibero-American Conference on AI                    | ISCTE-IUL | 2008 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | Third International Conference on E-learning and Games                              |           | 2008 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | Fourth Australasian Conference on Interactive Entertainment                         |           | 2007 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | Second International Conference on E-learning and Games                             |           | 2007 |
| Membro de comissão organizadora de evento científico                          | Artificial and Ambient Intelligence Symposium: AI and Narrative Games for Education |           | 2007 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | Third Australasian Conference on Interactive Entertainment                          |           | 2006 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | Third International Conference for Narrative and Interactive Learning Environment   |           | 2006 |
| Membro de comissão organizadora de evento científico                          | 2nd AIED Workshop on Narrative Learning Environments                                |           | 2006 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | Eight Intelligent Tutoring System Conference  |           | 2006 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | First International Conference on E-learning and Games                              |           | 2006 |
| Membro de comissão científica de evento científico                            | 2nd Australasian Conference on Interactive Entertainment                            |           | 2005 |
| Membro de comissão organizadora de evento científico                          | 1st AIED Workshop on Narrative Learning Environments                                |           | 2005 |
| Membro de comissão organizadora de evento científico                          | 1st The Kaleidoscope Workshop on Narrative Learning Environments                    |           | 2005 |

## Actividades de Difusão

| Tipo de Actividade  | Título do Evento   | Descrição da Actividade   | Ano  |
|---|--|---|------|
| Comunicação/Conferência em encontro público de difusão para a sociedade | Lançamento da 2.ª edição do curso de formação sobre IA e antidiscriminação |   | 2026 |
| Comunicação/Conferência em encontro público de difusão para a sociedade | Lançamento da 1.ª edição do curso de formação sobre IA e antidiscriminação |   | 2025 |
| Comunicação/Conferência em encontro público de difusão para a sociedade | Conversa - A MÁQUINA HUMANA  | No âmbito do ciclo "O futuro do conhecimento" A perspectiva de poder adquirir conhecimentos de uma forma auto-determinada e que vá para lá dos currículos oficiais com a ajuda da inteligência artificial é tão tentadora como revolucionária. Estará o nosso sistema educativo preparado para enfrentar uma mudança na forma como trabalha, com a possível utilização de robôs humanoides? E quem irá determinar o conteúdo de aprendizagem - o humano ou a máquina? | 2023 |