

**Aviso:** [2026-02-25 02:24] 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.

## Luís Filipe Rodrigues

### Professor Auxiliar Convidado

ISTAR-Iscte - Centro de Investigação em Ciências da Informação, Tecnologias e Arquitetura  
Departamento de Ciências e Tecnologias da Informação (ISTA)



## Contactos

|                 |                      |
|-----------------|----------------------|
| <b>E-mail</b>   | lfsrs11@iscte-iul.pt |
| <b>Gabinete</b> | D6.10                |

## Currículo

### DIRECTOR EXECUTIVO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO E TECNOLOGIAS

Com 25 anos de experiência em IT e banca, e com histórico de sucesso em desenvolvimento de soluções de tecnologia aplicados na área digital e à automatização e transformação de processos de negócio.

Orientado para os resultados e com grande experiência na direção de sistemas de informação e tecnologias, tanto na área digital/internet, CRM e distribuição multicanal, como nas áreas de BackOffice relacionadas com processos internos de suporte ao negócio. Elevada experiência em gestão de projetos internacionais, com equipas de diferentes países e cultura. Extenso conhecimento prático de projeto e ambientes de sistemas complexos de manutenção, hardware, software, segurança, auditoria, comunicação, gestão de projetos e metodologias. Foco no alinhamento com os objetivos do negócio, desenho estratégias e planos de implementação, projetados para o máximo retorno com o menor custo.

Professor Auxiliar Convidado da cadeira Gestão Estratégica dos Sistemas de Informação no ISCTE-IUL. Lisboa.

### FORMAÇÃO ACADÉMICA

- 2012/2016     Doutoramento em Ciências e Tecnologias de Informação no ISCTE-IUL. Especialização em Negócios Eletrónicos sob o tema "A adoção de aplicações informáticas com características de jogos online: Uma perspetiva no setor do e-banking em Portugal".
- 2015             Advanced Studies in Information Science and Technology (IST) at ISCTE-IUL.
- 2007/10             Mestrado em Sistemas de Informação no ISEG.
- 2006/7             Pós-graduação em Sistemas e Tecnologias no ISEG.

1994/5                      Programa Avançado em Gestão (PAGE) na Universidade Católica Portuguesa.  
1989                      Licenciatura em Informática de Gestão no ISLA.

#### CERTIFICAÇÕES

2007                      Certificação na Framework ITIL Foundation for Service Management.  
1991                      Técnico Oficial de Contas.

#### QUADRO DE HONRA / PRÉMIOS

IDC conduz a discussão de inovação das TIC através de eventos, pesquisa e consultoria. O CIO Awards visa reconhecer a excelência regional na liderança de negócios e tecnologia, inovação e trabalho em equipa.

2013                      IDC CIO Awards – “Motor de pesquisa de produtos financeiros”  
2012                      IDC CIO Awards – “Gamificação de fundos de investimentos – campeonato de futebol”  
2011                      IDC CIO Awards – “White Label Partners Solution para Bancos”  
2012                      Navegantes XXI Awards – ACEPI - Best Site/App Mobile for e-Commerce  
2012                      Navegantes XXI Awards - ACEPI - Best e-Commerce Site B2B  
2011                      Navegantes XXI Awards – ACEPI - Best Site/App Mobile for e-Commerce  
2009                      Oscars for Innovative Cards - SMS Guardian  
2007                      Global Finance Awards - Best Consumer Internet Bank  
2007                      Deloitte Investor Relations & Governance Awards - Best Trading Platform

#### INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA / ARTIGOS E PUBLICAÇÕES

2017      Professor Auxiliar Convidado da cadeira Gestão Estratégica dos Sistemas de Informação no ISCTE-IUL. Lisboa.  
2016      Investigador de Ciências da Informação no Centro de Investigação (ISTAR-IUL), ISCTE Lisboa, Portugal  
2016      Orientador de Mestrados de Tecnologias de Informação no ISCTE-IUL e no ISEG Lisboa, Portugal

2017      Gamification to Teach and Assess Financial Education: A Case Study of Self-directed Bank Investors. 2018 Hawaii International Conference on Education has been accepted for presentation (Aceite).  
2017      A soccer game in e-business? Playing seriously using e-banking with games characteristics. 2018 International Conference on Electronics, Information and Communication (ICEIC 2018) (Aceite).  
2017      Mapping Gamification Research with Leximancer: Themes and Concepts in the Gamification scholar articles. (Em revisão aguarda submissão)  
2017      The key drivers of e-business gamification: Customers expectation for game development applications. (Em revisão aguarda submissão)  
2017      Playing, Learning, Investing – a quiz game to improve adults financial literacy . (Em revisão, aguarda submissão).  
2017      How does the web game design influence the behavior of e-banking users? Publicado: Elsevier - Computers in Human Behavior (2017) Volume 74, September 2017, Pages 163–174. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.034>.  
2016      Playing Seriously - How Gamification and social cues influence bank customers to use gamified e-business applications. (Publicado: Elsevier - Computers in Human Behavior (2016), Volume 63, Pages 392–407. DOI information:10.1016/j.chb.2016.05.063  
2016      Gamification: A framework for designing software in e-banking. (Publicado: Elsevier – Computers in Human Behavior (2016), Volume 62, September 2016, Pages 620–634. DOI information: 10.1016/j.chb.2016.04.035).  
2016      Does ease-of-use contributes to the perception of enjoyment? A case of gamification in e-banking. (Publicado: Elsevier – Computers in Human Behavior (2016), Volume 61, August 2016, Pages 114–126. DOI information: 10.1016/j.chb.2016.03.015).  
2014      Gamification in banking: A case study of methodological approach in the software development (Publicado: CAPSI).  
2014      Introduction of a game design in e-Banking – thinking of business while playing in a virtual environment (Publicado: Inter-Disciplinary.Net, Cyber culture).  
2014      Gamification: The importance of users in the development process in e-business (Publicado: ACM- Association for Computing Machinery).  
2014      The design of the e-banking with game features (Publicado: ACM- Association for Computing Machinery).  
2013      The adoption of Gamification in e-banking (Publicado: ACM- Association for Computing Machinery).  
2013      How to develop financial applications with game features in e-banking? (Publicado: ACM- Association for Computing Machinery).

Colaborador como revisor de artigos científicos:

- IEEE Potentials
- SpringerPlus, SpringerOpen Journal

- Elsevier – Computers in Human Behavior
- Elsevier - Journal of Systems and Software
- Journal of Electrical Systems

## Áreas de Investigação

|  |
|--|
| Ciências e Tecnologias da Informação   |
| Gamification                           |
| Pegada de Carbono                      |
| Ciências de Dados                      |
| Desenho de software                    |
| Desenvolvimento de Software            |
| Inteligência artificial                |
| Gestão de Projetos                     |
| Planeamento e gestão estratégica de SI |
| Educação e Literacia                   |

## Qualificações Académicas

| Universidade/Instituição | Tipo          | Curso   | Período |
|--------------------------|---------------|---|---------|
| ISCTE                    | Doutoramento  | Doutoramento Ciências e Tecnologias de Informação | 2016    |
| ISEG                     | Mestrado      | Gestão de Informação                              | 2006    |
| ISEG                     | Pós-graduação | Gestão de Informação                              | 2004    |
| Universidade Catolica    | Pós-graduação | PAGE - Programa Avancado de Gestão                | 1995    |
| ISLA                     | Licenciatura  | Informatica de Gestão                             | 1989    |

## Atividades Letivas

| Ano Letivo | Sem. | Nome da Unidade Curricular                                 | Curso(s)                                      | Coord |
|------------|------|--|---|-------|
| 2025/2026  | 2º   | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação; | Não   |

|           |    |  |   |     |
|-----------|----|--|---|-----|
| 2025/2026 | 2º | Gestão de Tecnologias de Informação e do Conhecimento      | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2025/2026 | 2º | Seminário em Desenvolvimento de Sistemas de Informação     | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2025/2026 | 1º | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2025/2026 | 1º | Desenho de Sistemas de Informação                          | Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;                   | Não |
| 2025/2026 | 1º | Gestão de Sistemas de Informação                           | Mestrado em Engenharia Informática;                             | Não |
| 2024/2025 | 2º | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;                   | Sim |
| 2024/2025 | 2º | Gestão de Tecnologias de Informação e do Conhecimento      | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2024/2025 | 2º | Seminário em Desenvolvimento de Sistemas de Informação     | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2024/2025 | 1º | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Sim |
| 2024/2025 | 1º | Gestão de Tecnologias de Informação e do Conhecimento      |   | Não |
| 2024/2025 | 1º | Desenho de Sistemas de Informação                          | Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;                   | Não |
| 2024/2025 | 1º | Gestão de Sistemas de Informação                           | Mestrado em Engenharia Informática;                             | Não |
| 2023/2024 | 2º | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;                   | Sim |
| 2023/2024 | 2º | Seminário em Desenvolvimento de Sistemas de Informação     | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2023/2024 | 1º | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Sim |
| 2023/2024 | 1º | Gestão de Tecnologias de Informação e do Conhecimento      | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2023/2024 | 1º | Desenho de Sistemas de Informação                          | Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;                   | Não |
| 2022/2023 | 2º | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;                   | Não |
| 2022/2023 | 2º | Seminário em Desenvolvimento de Sistemas de Informação     | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |

|           |    |  |   |     |
|-----------|----|--|---|-----|
| 2022/2023 | 1º | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2022/2023 | 1º | Gestão de Tecnologias de Informação e do Conhecimento      | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2022/2023 | 1º | Desenho de Sistemas de Informação                          | Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;                   | Não |
| 2021/2022 | 2º | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;                   | Sim |
| 2021/2022 | 2º | Seminário em Desenvolvimento de Sistemas de Informação     | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2021/2022 | 1º | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Sim |
| 2021/2022 | 1º | Gestão de Tecnologias de Informação e do Conhecimento      | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2020/2021 | 2º | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;                   | Sim |
| 2020/2021 | 2º | Seminário em Desenvolvimento de Sistemas de Informação     | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2020/2021 | 1º | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Sim |
| 2020/2021 | 1º | Gestão de Tecnologias de Informação e do Conhecimento      | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2020/2021 | 1º | Gestão de Tecnologias de Informação e do Conhecimento      | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |
| 2019/2020 | 2º | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;                   | Sim |
| 2019/2020 | 1º | Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Sim |
| 2019/2020 | 1º | Gestão de Tecnologias de Informação e do Conhecimento      | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |

## Orientações

### • Dissertações de Mestrado

- Em curso

|  | Nome do Estudante | Título/Tópico | Língua | Estado | Instituição |
|--|-------------------|---------------|--------|--------|-------------|
|--|-------------------|---------------|--------|--------|-------------|

|    |   |  |    |          |       |
|----|---|--|----|----------|-------|
| 1  | Tiago Filipe de Alves Menezes Martins           | Um estudo sobre os principais fatores que afetam a intenção de compra de bens virtuais em jogos online em Portugal                             | -- | Em curso | Iscte |
| 2  | Gabriel Gonçalves Benevides de Souza            | Koda: Plataforma de Avaliação Automática e Gamificada para o Ensino de Programação.  | -- | Em curso | Iscte |
| 3  | Julio Cesar Bozzo                               | Aplicação de IA para Otimização da Gestão de Estoque no Varejo Farmacêutico: Com Variáveis Externas para Análise Preditiva                     | -- | Em curso | Iscte |
| 4  | Cristiana Beatriz da Silva Leal Vieira de Moura | Proposta de um Modelo de Gestão de Risco de Tecnologias de Informação no Setor Bancário  | -- | Em curso | Iscte |
| 5  | Luís Miguel Gonçalves Loureiro                  | GGWP: A próxima play da Gestão nos Esports   | -- | Em curso | Iscte |
| 6  | Rita Maria Mata Constantino                     | O Dilema da Partilha: Adesão ao Carpooling na Força Aérea  | -- | Em curso | Iscte |
| 7  | Nuno Miguel Neves Silva                         | Modelo Integrador do ITIL, ISO 27001 e NIS2 para Organizações Críticas   | -- | Em curso | Iscte |
| 8  | João Pedro dos Santos Ferro                     | Aplicação de modelos de linguagem e aprendizagem automática na melhoria do encaminhamento e atribuição de tarefas em contextos empresariais    | -- | Em curso | Iscte |
| 9  | Rodrigo João Traguil Costa                      | Fatores que impactam no valor percebido de uma marca de um clube desportivo  | -- | Em curso | Iscte |
| 10 | Ricardo João de Oliveira Cadaval da Rocha       | Resiliência dos Sistemas de Informação: Uma Revisão sistemática de abordagem qualitativa (2019–2025)   | -- | Em curso | Iscte |
| 11 | Ana Margarida Alberto Mendes                    | Hotéis Cápsula em Portugal: Potencial de Mercado na Perspetiva do Consumidor   | -- | Em curso | Iscte |
| 12 | João António Silva Paz Lopes                    | Quais são os drivers que orientam a Transformação Digital no Supply Chain?   | -- | Em curso | Iscte |
| 13 | Rafael Alexandre Pires Reto                     | O Impacto da Desmaterialização de recibos/faturas nos Drive Througths em Portugal: Um Estudo sobre a Aceitação e Benefícios do Formato Digital | -- | Em curso | Iscte |

#### - Terminadas

|    | Nome do Estudante                    | Título/Tópico   | Língua    | Instituição | Ano de Conclusão |
|----|--------------------------------------|---|-----------|-------------|------------------|
| 1  | Samuel Alexandre Rebelo Azevedo      | Fatores Tecnológicos Impulsionadores da Adoção de Fintech no Pós-Pandemia Covid-19: Uma Análise Qualitativa com Leximancer                          | Português | Iscte       | 2025             |
| 2  | Marcelo Félix Frutuoso               | Pegada de Carbono: Quais os conceitos a incluir no desenvolvimento de uma aplicação de cálculo da pegada de carbono                                 | Português | Iscte       | 2024             |
| 3  | Dilberto Iamadú Jau                  | Fatores influenciadores na adoção de operações de transferências eletrónicas entre Portugal e a Guiné-Bissau  | Português | Iscte       | 2024             |
| 4  | Bruno Filipe Martins Pegado Andrade  | CarbonTracker: Medir e melhorar a consciência sobre a pegada de carbono através do desenvolvimento de uma App                                       | Português | Iscte       | 2024             |
| 5  | José Miguel Couto Nunes Rosa         | Clareza sobre a Pegada de Carbono: Capacitar as Organizações para a tomada de decisões mais Sustentáveis.   | Inglês    | Iscte       | 2024             |
| 6  | Giovanna Damasceno Moreira           | Fatores-chave para transferência de conhecimento em projetos de computação em nuvem   | Inglês    | Iscte       | 2024             |
| 7  | Danielson Nataniel de Pina Ribeiro   | Gamificação como potencializador do sentimento de pertencimento organizacional dos consultores de TI alocados em regime de Outsourcing.             | Português | Iscte       | 2023             |
| 8  | Dário Tito dos Santos Silva Precioso | Cyber Sailor: o pessoal afeto às Comunicações e Sistemas de Informação para assegurar o Comando e Controlo das operações militares navais do futuro | Inglês    | Iscte       | 2022             |
| 9  | Ana Filipa Viana Nunes               | Impacto do web design no setor de vestuário   | Português | Iscte       | 2022             |
| 10 | Rita Alexandra Ferreira Domingues    | Gamificação: Comer melhor   | Português | Iscte       | 2022             |
| 11 | Alexandra Mendes da Fonseca          | O impacto da pandemia de covid-19 na transformação digital na área da banca na Península Ibérica  | Português | Iscte       | 2022             |
| 12 | Bernardo Santana Caeiro              | Plataformas de Forex  | Português | Iscte       | 2021             |
| 13 | Vanessa Sofia Pinto Marques          | O impacto de uma aplicação mobile no ensino da História para alunos do ensino secundário  | Português | Iscte       | 2020             |

|    |  |  |           |       |      |
|----|--|--|-----------|-------|------|
| 14 | Inês Couto de Sousa<br>Tavares da Silva        | Efeitos negativos e limitações da gamificação no período entre 2005 e 2020: uma revisão sistemática da literatura              | Português | Iscte | 2020 |
| 15 | Simão de Serpa<br>Zanatti Zuzarte<br>Saraiva   | Easy Fisco: Uma solução para a iliteracia fiscal dos jovens portugueses  | Português | Iscte | 2020 |
| 16 | Hélio José Cavudissa                           | Protótipo de software de apoio ao ensino universitário em Angola.(Fala Comigo)   | Português | Iscte | 2020 |
| 17 | Pedro Leonardo<br>Rodrigues Fernandes          | Sistema de informação para identificação e localização de produtos em supermercados  | Português | Iscte | 2020 |
| 18 | Nuno Miguel de Jesus<br>Grilo Cavalheiro       | Gamificação de Património Cultural e os seus efeitos na satisfação turística   | Inglês    | Iscte | 2019 |
| 19 | Miguel António<br>Tavares dos Santos<br>Afonso | Pesquisa de Emprego na Web: Plataforma de agregação de ofertas de emprego e a aceitação destas ofertas no mercado de trabalho. | Português | Iscte | 2018 |
| 20 | Catia Andreia Gourgel<br>Henriques             | "Brincar com os sons": Introdução da TIC na terapia da fala  | Português | Iscte | 2018 |
| 21 | Fabio Pontes Damil                             | A importância da tecnologia na criação de hábitos de leitura.  | Português | Iscte | 2018 |

## • Projetos Finais de Mestrado

### - Terminadas

|   | Nome do Estudante                  | Título/Tópico   | Língua    | Instituição | Ano de Conclusão |
|---|------------------------------------|---|-----------|-------------|------------------|
| 1 | Marco Rafael Rego<br>Casalheira    | Estratégias para Otimizar a Experiência do Consumidor em Plataformas Digitais: Uma Abordagem Focada na Compra Assistida     | Português | Iscte       | 2025             |
| 2 | Ânia Catarina<br>Lourenço Vitorino | IT Performance Monitor: Gestão inteligente de alocação e planeamento de Recursos num Departamento de Sistemas de Informação | Português | Iscte       | 2024             |

## Total de Citações

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Web of Science® | 641 |
| Scopus          | 671 |

## Publicações



## • Revistas Científicas

### - Artigo em revista científica

|   |  |
|---|--|
| 1 | Fonseca, A., Rodrigues, L. F. & Alturas, B. (2024). Digital transformation in Portuguese banking: Impact of the COVID-19 pandemic. <i>The Bottom Line</i> . 37 (4), 381-402<br>- N.º de citações Web of Science®: 1<br>- N.º de citações Scopus: 1<br>- N.º de citações Google Scholar: 1  |
| 2 | Rodrigues, L. F., Oliveira, A. & Rodrigues, H. (2023). Technology management has a significant impact on digital transformation in the banking sector. <i>International Review of Economics and Finance</i> . 88, 1375-1388<br>- N.º de citações Web of Science®: 27<br>- N.º de citações Scopus: 33<br>- N.º de citações Google Scholar: 56     |
| 3 | Rodrigues, L. F., Oliveira, A. & Rodrigues, H. (2019). Main gamification concepts: a systematic mapping study. <i>Heliyon</i> . 5 (7), 1-13<br>- N.º de citações Web of Science®: 101<br>- N.º de citações Scopus: 115<br>- N.º de citações Google Scholar: 236  |
| 4 | Rodrigues, L. F., Oliveira, A., Rodrigues, H. & Costa, C. J. (2019). Assessing consumer literacy on financial complex products. <i>Journal of Behavioral and Experimental Finance</i> . 22, 93-104<br>- N.º de citações Web of Science®: 40<br>- N.º de citações Scopus: 30<br>- N.º de citações Google Scholar: 75                              |
| 5 | Rodrigues, L. F., Costa, C. & Oliveira, A. (2017). How does the web game design influence the behavior of e-banking users?. <i>Computers in Human Behavior</i> . 74, 163-174<br>- N.º de citações Web of Science®: 59<br>- N.º de citações Scopus: 57<br>- N.º de citações Google Scholar: 111   |
| 6 | Rodrigues, L. F., Oliveira, A. & Costa, C. J. (2016). Does ease-of-use contributes to the perception of enjoyment? A case of gamification in e-banking. <i>Computers in Human Behavior</i> . 61, 114-126<br>- N.º de citações Web of Science®: 171<br>- N.º de citações Scopus: 162<br>- N.º de citações Google Scholar: 319                     |
| 7 | Rodrigues, L. F., Oliveira, A. & Costa, C. J. (2016). Playing seriously: how gamification and social cues influence bank customers to use gamified e-business applications. <i>Computers in Human Behavior</i> . 63, 392-407<br>- N.º de citações Web of Science®: 148<br>- N.º de citações Scopus: 153<br>- N.º de citações Google Scholar: 276 |
| 8 | Rodrigues, L. F., Costa, C. J. & Oliveira, A. (2016). Gamification: a framework for designing software in e-banking. <i>Computers in Human Behavior</i> . 62, 620-634<br>- N.º de citações Web of Science®: 62<br>- N.º de citações Scopus: 67<br>- N.º de citações Google Scholar: 152  |

## • Livros e Capítulos de Livros

### - Autor de livro

|   |   |
|---|---|
| 1 | LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A. & Rodrigues, H. (2022). <i>Jogos Sérios - A Arte de Gamificar</i> . Lisboa. Causa |
|---|---|

das Regras.

## - Capítulo de livro

|   |  |
|---|--|
| 1 | LUIS FILIPE RODRIGUES, Costa, C., Oliveira, A. & Costa, C. (2015). The Introduction of Game Design in E-Banking: Thinking of Business while Playing in a Virtual Environment. In Sabine Baumann and Monica Flegel (Ed.), All the World's a Stage: Theorizing and Producing Blended Identities in a Cybercultural World. (pp. 87-100). Oxford, UK: BRILL. |
|---|--|

## • Conferências/Workshops e Comunicações

### - Publicação em atas de evento científico

|   |   |
|---|---|
| 1 | Rodrigues, L. F., Oliveira, A. & Rodrigues, H. (2023). e-Banking usage by generations X, Y, and Z. In Ahram, T., and Karwowski, W. (Ed.), Application of Emerging Technologies (AHFE 2023). (pp. 234-246). Honolulu, Hawaii: AHFE Open Access.<br>- N.º de citações Google Scholar: 8   |
| 2 | Rodrigues, L. F., Rodrigues, H. & Oliveira, A. (2022). In times of pandemic - How generation XYZ looks digital banking. In Ahram, T., and Falcão, C. (Ed.), Usability and User Experience (AHFE 2022). (pp. 458-466). New York: AHFE Open Access.<br>- N.º de citações Google Scholar: 8  |
| 3 | Fonseca, A. & Rodrigues, L. F. (2022). O impacto da pandemia de Covid-19 na transformação digital na área da banca em Portugal. In 22ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI 2022). (pp. 69-89). Santiago - Cabo Verde: Associação Portuguesa de Sistemas de Informação.  |
| 4 | LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A., Costa, C. & Rodrigues, H. (2018). Games and business: human factors in gamified applications. In Tareq Ahram (Ed.), Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design. AHFE 2018. Advances in Intelligent Systems and Computing. (pp. 318-324). Orlando: Springer International Publishing AG.<br>- N.º de citações Scopus: 3<br>- N.º de citações Google Scholar: 6                  |
| 5 | Damil, F., Rodrigues, L. & Oliveira, A. (2018). What are the main themes to conceptualize a nice reading technological support for children?. In Luis Gómez Chova; Agustín López Martínez; Ignacio Candel Torres (Ed.), 11th annual International Conference of Education, Research and Innovation, CERi2018. (pp. 9054-9060). Seville: IATED Academy.  |
| 6 | Rodrigues, L. F., Oliveira, A., Costa, C. J. & Rodrigues, H. (2018). Gamification to teach and assess financial education: a case study of self-directed bank investors. In Andrew Burge (Ed.), 17th Annual Hawaii International Conference on Education. (pp. 1851-1882). Honolulu<br>- N.º de citações Google Scholar: 8  |
| 7 | Rodrigues, L., Costa, C. & Oliveira, A. (2014). Gamification: The using of user discussion groups in the software development in e-banking. In Carlos J. Costa, Manuela Aparício (Ed.), ISDOC 2014: Proceedings of the International Conference on Information Systems and Design of Communication. (pp. 27-34). Lisboa: ACM.<br>- N.º de citações Web of Science®: 5<br>- N.º de citações Scopus: 1<br>- N.º de citações Google Scholar: 6 |

|    |   |
|----|---|
| 8  | <p>Rodrigues, L., Costa, C. &amp; Oliveira, A. (2014). How gamification can influence the webdesign and the customer to use the e-banking systems. In Carlos J. Costa, Manuela Aparicio (Ed.), ISDOC 2014: Proceedings of the International Conference on Information Systems and Design of Communication. (pp. 35-44). Lisboa: ACM.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 27</p> <p>- N.º de citações Scopus: 24</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 43</p> |
| 9  | <p>Rodrigues, L., Costa, C. &amp; Oliveira, A. (2014). Gamificação na Banca: estudo de caso da abordagem metodológica no desenvolvimento do software. In R. Quaresma, J. Samartinho (Ed.), Atas da 14ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI 2014). Santarém: APSI.</p>   |
| 10 | <p>Rodrigues, L. F., Costa, C. J. &amp; Oliveira, A. (2013). The adoption of gamification in e-banking. In Costa, C. J., and Aparicio, M. (Ed.), ISDOC '13: Proceedings of the 2013 International Conference on Information Systems and Design of Communication. (pp. 47-55). Lisboa: Association for Computing Machinery.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 23</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 76</p>  |
| 11 | <p>Rodrigues, L. F., Costa, C. J. &amp; Oliveira, A. (2013). How to develop financial applications with game features in e-banking?. In Costa, C. J., and Aparicio, M. (Ed.), ISDOC '13: Proceedings of the 2013 International Conference on Information Systems and Design of Communication . (pp. 124-134). Lisboa: Association for Computing Machinery.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 2</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 9</p>                          |

#### - Comunicação em evento científico

|   |   |
|---|---|
| 1 | <p>LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A. &amp; Rodrigues, H. (2023). E-banking usage by Gen X, Y, and Z generations. 2023 AHFE International Conference on Human Factors in Design, Engineering, and Computing (AHFE 2023 Hawaii Edition).</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 5</p> |
| 2 | <p>LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A., Rodrigues, H. &amp; Costa, C. (2018). Games and Business: Human Factors in Gamified Applications. 9th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2018).</p>   |
| 3 | <p>LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A., Costa, C. &amp; Rodrigues, H. (2018). Human factors in gamified applications. Ciência 2018 - Encontro com a Ciência e Tecnologia em Portugal.</p>   |
| 4 | <p>LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A., Costa, C. &amp; Rodrigues, H. (2018). Gamification to teach and assess financial education: A case study of self-directed bank investors. 17th Annual Hawaii International Conference on Education.</p>   |
| 5 | <p>Damil, F., LUIS FILIPE RODRIGUES &amp; Oliveira, A. (2018). What are the Main Themes to Conceptualize a Nice Reading Technological Support for Children?. ICERI2018 - 11th International Conference of Education, Research and Innovation.</p>                                       |
| 6 | <p>LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A., Costa, C. &amp; Rodrigues, H. (2018). Games &amp; Business: Human factors in gamified applications. Ciência 2018 - Encontro com a Ciência e Tecnologia em Portugal.</p>   |