INSTITUTO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA

Ciência_Iscte

Perfil Público

Aviso: [2026-11-24 20:16] este documento é uma impressão do portal Ciência_Iscte e foi gerado na data indicada. O documento tem um propósito meramente informativo e representa a informação contida no portal Ciência_Iscte nessa data.

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

E-mail	lfsrs11@iscte-iul.pt
Gabinete	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 caraterísticas 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 pesquiza 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 CIÊNTIFICA / 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 submisão).

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 Ciencias 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.
2026/2027	2º	Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional	Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;	Sim

2026/2027	2º	Gestão de Tecnologias de Informação e do Conhecimento	Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações;	Sim
2026/2027	2º	Seminário em Desenvolvimento de Sistemas de Informação		Não
2026/2027	2º	Gestão de Tecnologias de Informação e do Conhecimento	Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;	Não
2026/2027	1º	Gestão Estratégica e Sistemas de Informação Organizacional		Sim
2026/2027	1º	Gestão de Sistemas de Informação	Mestrado em Engenharia Informática;	Não
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	Gabriel Gonçalves Benevides de Souza	Koda (Plataforma de Avaliação Automática e Gamificada para o Ensino de Programação)	Português	Entregue	Iscte
2	Ana Margarida Alberto Mendes	Hotéis Cápsula em Portugal: Potencial de Mercado na Perspetiva do Consumidor	Português	Entregue	Iscte
3	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
4	Rita Maria Mata Constantino	O Dilema da Partilha: Adesão ao Carpooling na Força Aérea	--	Em curso	Iscte

- Terminadas

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Instituição	Ano de Conclusão
1	Julio Cesar Bozzo	Aplicação de Inteligência Artificial para Otimização da Gestão de Estoques no Varejo Farmacêutico: Integração de Variáveis Externas para Análise Preditiva	Português	Iscte	2026
2	Luís Miguel Gonçalves Loureiro	GGWP: A próxima play da Gestão nos Esports	Português	Iscte	2026
3	Cristiana Beatriz da Silva Leal Vieira de Moura	Proposta de um Modelo de Gestão de Risco de Tecnologias de Informação no Setor Bancário	Português	Iscte	2026
4	Nuno Miguel Neves Silva	Modelo Integrador do ITIL, ISO/IEC 27001 e NIS2 para organizações críticas	Português	Iscte	2026

5	Ricardo João de Oliveira Cadaval da Rocha	Resiliência dos Sistemas de Informação: Uma Revisão sistemática de abordagem qualitativa (2019–2025)	Português	Iscte	2026
6	Rodrigo João Traguil Costa	Fatores que impactam no valor percebido de uma marca de um clube desportivo	Português	Iscte	2026
7	João Pedro dos Santos Ferro	Aplicação da Inteligência Artificial no encaminhamento e atribuição de tarefas em contextos empresariais	Português	Iscte	2026
8	Samuel Alexandre Rebelo Azevedo	Fatores Tecnológicos Impulsionadores da Adoção de Fintech no Pós-Pandemia Covid-19: Uma Análise Qualitativa com Leximancer	Português	Iscte	2025
9	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
10	Dilberto Iamadu Jau	Fatores influenciadores na adoção de operações de transferências eletrónicas entre Portugal e a Guiné-Bissau	Português	Iscte	2024
11	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
12	José Miguel Couto Nunes Rosa	Clareza sobre a Pegada de Carbono: Capacitar as Organizações para a tomada de decisões mais Sustentáveis.	Inglês	Iscte	2024
13	Giovanna Damasceno Moreira	Fatores-chave para transferência de conhecimento em projetos de computação em nuvem	Inglês	Iscte	2024
14	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
15	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
16	Ana Filipa Viana Nunes	Impacto do web design no setor de vestuário	Português	Iscte	2022
17	Rita Alexandra Ferreira Domingues	Gamificação: Comer melhor	Português	Iscte	2022
18	Alexandra Mendes da Fonseca	O impacto da pandemia de covid-19 na transformação digital na área da banca na Península Ibérica	Português	Iscte	2022

19	Bernardo Santana Caeiro	Plataformas de Forex	Português	Iscte	2021
20	Vanessa Sofia Pinto Marques	O impacto de uma aplicação mobile no ensino da História para alunos do ensino secundário	Português	Iscte	2020
21	Inês Couto de Sousa Tavares da Silva	Efeitos negativos e limitações da gamificação no período entre 2005 e 2020: uma revisão sistemática da literatura	Português	Iscte	2020
22	Simão de Serpa Zanatti Zuzarte Saraiva	Easy Fisco: Uma solução para a iliteracia fiscal dos jovens portugueses	Português	Iscte	2020
23	Hélio José Cavudissa	Protótipo de software de apoio ao ensino universitário em Angola.(Fala Comigo)	Português	Iscte	2020
24	Pedro Leonardo Rodrigues Fernandes	Sistema de informação para identificação e localização de produtos em supermercados	Português	Iscte	2020
25	Nuno Miguel de Jesus Grilo Cavalheiro	Gamificação de Património Cultural e os seus efeitos na satisfação turística	Inglês	Iscte	2019
26	Miguel António Tavares dos Santos 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
27	Catia Andreia Gourgel Henriques	"Brincar com os sons": Introdução da TIC na terapia da fala	Português	Iscte	2018
28	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 Cascalheira	Estratégias para Otimizar a Experiência do Consumidor em Plataformas Digitais: Uma Abordagem Focada na Compra Assistida	Português	Iscte	2025
2	Ânia Catarina 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®	688
Scopus	736

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. The Bottom Line, 37(4), 381?402. https://doi.org/10.1108/BL-03-2023-0073 - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 2
2	Rodrigues, L. F., Oliveira, A. & Rodrigues, H. (2023). Technology management has a significant impact on digital transformation in the banking sector. International Review of Economics and Finance, 88, 1375?1388. https://doi.org/10.1016/j.iref.2023.07.040 - N.º de citações Web of Science®: 34 - N.º de citações Scopus: 37 - N.º de citações Google Scholar: 79
3	Rodrigues, L. F., Oliveira, A. & Rodrigues, H. (2019). Main gamification concepts: a systematic mapping study. Heliyon, 5(7), 1?13. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01993 - N.º de citações Web of Science®: 109 - N.º de citações Scopus: 131 - N.º de citações Google Scholar: 265
4	Rodrigues, L. F., Oliveira, A., Rodrigues, H. & Costa, C. J. (2019). Assessing consumer literacy on financial complex products. Journal of Behavioral and Experimental Finance, 22, 93?104. https://doi.org/10.1016/j.jbef.2019.02.005 - N.º de citações Web of Science®: 43 - N.º de citações Scopus: 34 - N.º de citações Google Scholar: 79
5	Rodrigues, L. F., Costa, C. & Oliveira, A. (2017). How does the web game design influence the behavior of e-banking users?. Computers in Human Behavior, 74, 163?174. https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.034 - N.º de citações Web of Science®: 65 - N.º de citações Scopus: 63 - N.º de citações Google Scholar: 118
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. Computers in Human Behavior, 61, 114?126. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.015 - N.º de citações Web of Science®: 181 - N.º de citações Scopus: 173 - N.º de citações Google Scholar: 347
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. Computers in Human Behavior, 63, 392?407. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.063 - N.º de citações Web of Science®: 157 - N.º de citações Scopus: 165 - N.º de citações Google Scholar: 295

8	Rodrigues, L. F., Costa, C. J. & Oliveira, A. (2016). Gamification: a framework for designing software in e-banking. Computers in Human Behavior, 62, 620?634. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.04.035 - N.º de citações Web of Science®: 65 - N.º de citações Scopus: 70 - N.º de citações Google Scholar: 152

• Livros e Capítulos de Livros

- Autor de livro

1	LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A. & Rodrigues, H. (2022). Jogos Sérios - A Arte de Gamificar. 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). BRILL. https://doi.org/10.1163/9789004404205_009

• 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). AHFE Open Access. https://doi.org/10.54941/ahfe1004320 - N.º de citações Scopus: 3 - N.º de citações Google Scholar: 10
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). AHFE Open Access. https://doi.org/10.54941/ahfe1001742 - N.º de citações Scopus: 4 - N.º de citações Google Scholar: 11
3	Fonseca, A. & Rodrigues, L. F. (2022). O impacto da pandemia de Covid-19 na transformação digital na área da banca em Portugal. 22ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI 2022) (pp. 69?89). Associação Portuguesa de Sistemas de Informação. https://doi.org/10.18803/capsi.v22.69-89
4	Pedro Fernandes, LUIS FILIPE RODRIGUES & Rodrigues, H. (2020). Shopping is easy with your eyes closed: a supermarket app for the visual impaired. CAPSI.
5	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). - N.º de citações Google Scholar: 9

6	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). Springer International Publishing AG. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94619-1_31 - N.º de citações Scopus: 3 - N.º de citações Google Scholar: 6
7	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). IATED Academy. https://doi.org/10.21125/iceri.2018.0670
8	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). ACM. https://doi.org/10.1145/2618168.2618173 - N.º de citações Web of Science®: 5 - N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 6
9	Rodrigues, L., Costa, C. & 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). ACM. https://doi.org/10.1145/2618168.2618174 - N.º de citações Web of Science®: 27 - N.º de citações Scopus: 25 - N.º de citações Google Scholar: 48
10	Rodrigues, L., Costa, C. & 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). APSI. https://doi.org/10.18803/capsi.v14.139-161
11	Rodrigues, L. F., Costa, C. J. & 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). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/2503859.2503881 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 10
12	Rodrigues, L. F., Costa, C. J. & 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). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/2503859.2503867 - N.º de citações Scopus: 23 - N.º de citações Google Scholar: 76

- Comunicação em evento científico

1	LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A. & 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),. - N.º de citações Google Scholar: 5

2	LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A., Rodrigues, H. & Costa, C. (2018). Games and Business: Human Factors in Gamified Applications. 9th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2018),.
3	LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A., Costa, C. & Rodrigues, H. (2018). Human factors in gamified applications. Ciência 2018 - Encontro com a Ciência e Tecnologia em Portugal,.
4	LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A., Costa, C. & 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,.
5	Damil, F., LUIS FILIPE RODRIGUES & 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,.
6	LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A., Costa, C. & Rodrigues, H. (2018). Games & Business: Human factors in gamified applications. Ciência 2018 - Encontro com a Ciência e Tecnologia em Portugal,.