

**Aviso:** [2026-06-10 23:19] 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 aplicadas 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 Católica    | Pós-graduação | PAGE - Programa Avançado de Gestão                | 1995    |
| ISLA                     | Licenciatura  | Informática 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; | Não    |

|           |    |  |   |     |
|-----------|----|--|---|-----|
| 2026/2027 | 2º | Gestão de Tecnologias de Informação e do Conhecimento      | Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;                   | Não |
| 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  | 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       |
| 2  | 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       |
| 3  | Gabriel Gonçalves Benevides de Souza            | Koda: Plataforma de Avaliação Automática e Gamificada para o Ensino de Programação.   | --     | Em curso | Iscte       |
| 4  | Julio Cesar Bozzo                               | Aplicação de IA para Otimização da Gestão de Estoque no Varejo Farmacêutico: Com Variáveis Externas para Análise Preditiva                  | --     | 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 Thoughts 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 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 Zanatti Zuzarte 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 Rodrigues Fernandes       | Sistema de informação para identificação e localização de produtos em supermercados  | Português | Iscte | 2020 |
| 18 | Nuno Miguel de Jesus Grilo Cavalheiro    | Gamificação de Património Cultural e os seus efeitos na satisfação turística   | Inglês    | Iscte | 2019 |
| 19 | 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 |
| 20 | Catia Andreia Gourgel 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 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® | 665 |
| Scopus          | 713 |

## Publicações

### • Revistas Científicas

#### - Artigo em revista científica

|   |  |
|---|--|
| 1 | <p>Fonseca, A., Rodrigues, L. F. &amp; Alturas, B. (2024). Digital transformation in Portuguese banking: Impact of the COVID-19 pandemic. <i>The Bottom Line</i>. 37 (4), 381-402</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 2<br/>- N.º de citações Scopus: 2<br/>- N.º de citações Google Scholar: 2</p>  |
| 2 | <p>Rodrigues, L. F., Oliveira, A. &amp; 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</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 29<br/>- N.º de citações Scopus: 37<br/>- N.º de citações Google Scholar: 65</p>     |
| 3 | <p>Rodrigues, L. F., Oliveira, A. &amp; Rodrigues, H. (2019). Main gamification concepts: a systematic mapping study. <i>Heliyon</i>. 5 (7), 1-13</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 106<br/>- N.º de citações Scopus: 124<br/>- N.º de citações Google Scholar: 251</p>  |
| 4 | <p>Rodrigues, L. F., Oliveira, A., Rodrigues, H. &amp; Costa, C. J. (2019). Assessing consumer literacy on financial complex products. <i>Journal of Behavioral and Experimental Finance</i>. 22, 93-104</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 41<br/>- N.º de citações Scopus: 32<br/>- N.º de citações Google Scholar: 79</p>                              |
| 5 | <p>Rodrigues, L. F., Costa, C. &amp; 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</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 63<br/>- N.º de citações Scopus: 61<br/>- N.º de citações Google Scholar: 115</p>   |
| 6 | <p>Rodrigues, L. F., Oliveira, A. &amp; 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</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 176<br/>- N.º de citações Scopus: 170<br/>- N.º de citações Google Scholar: 331</p>                     |
| 7 | <p>Rodrigues, L. F., Oliveira, A. &amp; 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</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 153<br/>- N.º de citações Scopus: 159<br/>- N.º de citações Google Scholar: 292</p> |

|   |   |
|---|---|
| 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®: 63<br>- N.º de citações Scopus: 69<br>- N.º de citações Google Scholar: 157 |
|---|---|

## • 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.), <i>All the World's a Stage: Theorizing and Producing Blended Identities in a Cybercultural World</i> . (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.), <i>Application of Emerging Technologies (AHFE 2023)</i> . (pp. 234-246). Honolulu, Hawaii: AHFE Open Access.<br>- N.º de citações Scopus: 1<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.), <i>Usability and User Experience (AHFE 2022)</i> . (pp. 458-466). New York: AHFE Open Access.<br>- N.º de citações Scopus: 4<br>- N.º de citações Google Scholar: 10   |
| 3 | Fonseca, A. & Rodrigues, L. F. (2022). O impacto da pandemia de Covid-19 na transformação digital na área da banca em Portugal. In <i>22ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI 2022)</i> . (pp. 69-89). Santiago - Cabo Verde: Associação Portuguesa de Sistemas de Informação.                   |
| 4 | Pedro Fernandes, LUIS FILIPE RODRIGUES & Rodrigues, H. (2020). Shopping is easy with your eyes closed: a supermarket app for the visual impaired. In 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.), <i>17th Annual Hawaii International Conference on Education</i> . (pp. 1851-1882). Honolulu<br>- N.º de citações Google Scholar: 8 |

|    |  |
|----|--|
| 6  | <p>LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A., Costa, C. &amp; Rodrigues, H. (2018). Games and business: human factors in gamified applications. In Tareq Ahram (Ed.), <i>Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design</i>. AHFE 2018. <i>Advances in Intelligent Systems and Computing</i>. (pp. 318-324). Orlando: Springer International Publishing AG.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 3<br/>- N.º de citações Google Scholar: 6</p>               |
| 7  | <p>Damil, F., Rodrigues, L. &amp; 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.), <i>11th annual International Conference of Education, Research and Innovation, CERI2018</i>. (pp. 9054-9060). Seville: IATED Academy.</p>   |
| 8  | <p>Rodrigues, L., Costa, C. &amp; Oliveira, A. (2014). Gamification: The using of user discussion groups in the software development in e-banking. In Carlos J. Costa, Manuela Aparício (Ed.), <i>ISDOC 2014: Proceedings of the International Conference on Information Systems and Design of Communication</i>. (pp. 27-34). Lisboa: ACM.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 5<br/>- N.º de citações Scopus: 1<br/>- N.º de citações Google Scholar: 6</p>    |
| 9  | <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.), <i>ISDOC 2014: Proceedings of the International Conference on Information Systems and Design of Communication</i>. (pp. 35-44). Lisboa: ACM.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 27<br/>- N.º de citações Scopus: 25<br/>- N.º de citações Google Scholar: 51</p> |
| 10 | <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.), <i>Atas da 14ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI 2014)</i>. Santarém: APSI.</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.), <i>ISDOC '13: Proceedings of the 2013 International Conference on Information Systems and Design of Communication</i>. (pp. 124-134). Lisboa: Association for Computing Machinery.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 2<br/>- N.º de citações Google Scholar: 11</p>                       |
| 12 | <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.), <i>ISDOC '13: Proceedings of the 2013 International Conference on Information Systems and Design of Communication</i>. (pp. 47-55). Lisboa: Association for Computing Machinery.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 23<br/>- N.º de citações Google Scholar: 79</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. <i>2023 AHFE International Conference on Human Factors in Design, Engineering, and Computing (AHFE 2023 Hawaii Edition)</i>.</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. <i>9th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2018)</i>.</p>   |

|   |  |
|---|--|
| 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.                                       |