

Aviso: [2024-12-22 03:08] este documento é uma impressão do portal Ciência-IUL e foi gerado na data indicada. O documento tem um propósito meramente informativo e representa a informação contida no portal Ciência-IUL nessa data.

Luís Filipe Rodrigues

Professor Auxiliar Convidado

Departamento de Ciências e Tecnologias da Informação (ISTA)

Investigador Integrado

ISTAR-Iscte - Centro de Investigação em Ciências da Informação, Tecnologias e Arquitetura (ISTA)
[Information Systems]



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 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.
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	Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação;	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;	Sim
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;	Sim
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	Dilberto lamadú Jau	Fatores influenciadores na adoção de operações de transferências eletrónicas entre Portugal e a Guiné-Bissau	--	Entregue	ISCTE-IUL
2	João António Silva Paz Lopes	Quais são os drivers que orientam a Transformação Digital no Supply Chain?	--	Em curso	ISCTE-IUL
3	Rafael Alexandre Pires Reto	O Impacto da Desmaterialização de recibos/faturas nos Drive Throughts em Portugal: Um Estudo sobre a Aceitação e Benefícios do Formato Digital	--	Em curso	ISCTE-IUL

4	Samuel Alexandre Rebelo Azevedo	Fatores Tecnológicos Impulsionadores da Adoção de FinTech no Pós-Pandemia: Uma Análise Qualitativa com Leximancer	--	Em curso	ISCTE-IUL
---	---------------------------------	---	----	----------	-----------

- Terminadas

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Instituição	Ano de Conclusão
1	Marcelo Félix Frutuoso	Pegada de Carbono: Quais os conceitos a incluir no desenvolvimento de uma aplicação de cálculo da pegada de carbono	--	ISCTE-IUL	2024
2	Bruno Filipe Martins Pegado Andrade	CarbonTracker: Medir e melhorar a consciência sobre a pegada de carbono através do desenvolvimento de uma App	--	ISCTE-IUL	2024
3	José Miguel Couto Nunes Rosa	Clareza sobre a Pegada de Carbono: Capacitar as Organizações para a tomada de decisões mais Sustentáveis.	--	ISCTE-IUL	2024
4	Giovanna Damasceno Moreira	Fatores-chave para transferência de conhecimento em projetos de computação em nuvem	--	ISCTE-IUL	2024
5	Danielson Nataniel de Pina Ribeiro	Gamificação como potencializador do sentimento de pertencimento organizacional dos consultores de TI alocados em regime de Outsourcing.	Português	ISCTE-IUL	2023
6	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-IUL	2022
7	Ana Filipa Viana Nunes	Impacto do web design no setor de vestuário	Português	ISCTE-IUL	2022
8	Rita Alexandra Ferreira Domingues	Gamificação: Comer melhor	Português	ISCTE-IUL	2022
9	Alexandra Mendes da Fonseca	O impacto da pandemia de covid-19 na transformação digital na área da banca na Península Ibérica	Português	ISCTE-IUL	2022
10	Bernardo Santana Caeiro	Plataformas de Forex	Português	ISCTE-IUL	2021
11	Vanessa Sofia Pinto Marques	O impacto de uma aplicação mobile no ensino da História para alunos do ensino secundário	Português	ISCTE-IUL	2020
12	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-IUL	2020

13	Simão de Serpa Zanatti Zuzarte Saraiva	Easy Fisco: Uma solução para a iliteracia fiscal dos jovens portugueses	Português	ISCTE-IUL	2020
14	Hélio José Cavudissa	Protótipo de software de apoio ao ensino universitário em Angola.(Fala Comigo)	Português	ISCTE-IUL	2020
15	Pedro Leonardo Rodrigues Fernandes	Sistema de informação para identificação e localização de produtos em supermercados	Português	ISCTE-IUL	2020
16	Nuno Miguel de Jesus Grilo Cavalheiro	Gamificação de Património Cultural e os seus efeitos na satisfação turística	Inglês	ISCTE-IUL	2019
17	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-IUL	2018
18	Catia Andreia Gourgel Henriques	"Brincar com os sons": Introdução da TIC na terapia da fala	Português	ISCTE-IUL	2018
19	Fabio Pontes Damil	A importância da tecnologia na criação de hábitos de leitura.	Português	ISCTE-IUL	2018

• Projetos Finais de Mestrado

- Em curso

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Estado	Instituição
1	Marco Rafael Rego Cascalheira	Estratégias para Otimizar a Experiência do Consumidor em Plataformas Digitais: Uma Abordagem Focada na Compra Assistida	--	Em curso	ISCTE-IUL

- Terminadas

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Instituição	Ano de Conclusão
1	Ânia Catarina Lourenço Vitorino	IT Performance Monitor: Gestão inteligente de alocação e planeamento de Recursos num Departamento de Sistemas de Informação	--	ISCTE-IUL	2024

Total de Citações

Web of Science®	456
Scopus	527

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 - N.º de citações Scopus: 1 - 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 - N.º de citações Web of Science®: 6 - N.º de citações Scopus: 12 - N.º de citações Google Scholar: 27
3	Rodrigues, L. F., Oliveira, A. & Rodrigues, H. (2019). Main gamification concepts: a systematic mapping study. <i>Heliyon</i> . 5 (7), 1-13 - N.º de citações Web of Science®: 70 - N.º de citações Scopus: 85 - N.º de citações Google Scholar: 192
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 - N.º de citações Web of Science®: 30 - N.º de citações Scopus: 27 - N.º de citações Google Scholar: 61
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 - N.º de citações Web of Science®: 47 - N.º de citações Scopus: 50 - N.º de citações Google Scholar: 100
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 - N.º de citações Web of Science®: 123 - N.º de citações Scopus: 124 - N.º de citações Google Scholar: 259
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 - N.º de citações Web of Science®: 111 - N.º de citações Scopus: 126 - N.º de citações Google Scholar: 243
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 - N.º de citações Web of Science®: 44 - N.º de citações Scopus: 54 - N.º de citações Google Scholar: 128

• Livros e Capítulos de Livros

- Autor de livro

1	LUIS FILIPE RODRIGUES, Oliveira, A. & Rodrigues, H. (2022). Jogos Sérios - A Arte de Gamificar. 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. - N.º de citações Google Scholar: 1
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. - N.º de citações Google Scholar: 3
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	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.
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). Honolulu - 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). Orlando: Springer International Publishing AG. - N.º de citações Scopus: 3 - N.º de citações Google Scholar: 5
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. - N.º de citações Web of Science®: 5 - N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 5

8	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). Lisboa: ACM. - N.º de citações Web of Science®: 20 - N.º de citações Scopus: 20 - N.º de citações Google Scholar: 45
9	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). Santarém: APSI.
10	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). Lisboa: Association for Computing Machinery. - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 9
11	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). Lisboa: Association for Computing Machinery. - N.º de citações Scopus: 22 - N.º de citações Google Scholar: 66

- 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).
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.