

Aviso: [2022-08-08 17:07] 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.

Martinha Piteira

Investigadora Associada

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



Contactos

E-mail

Martinha_Rosario_Piteira@iscte-iul.pt

Currículo

Martinha Piteira teaches Web Programming, Human-Computer Interaction, Usability and Acessibility, Health Information Systems, Data Base Systems, Programming, among others in Setubal Polytechnic Institute. She has an extended experience in Usability and e-Learning Systems. Since 2006 she is responsible for the management of the School of Technology's e-Learning platform from the Setubal Polytechnic Institute. As part of IPS-EST eLearning task force is being involved in research, design and planing of Schools e-Learning strategy. Martinha is member of ACM Student Chapter. Martinha has a Master degree in Information System Management from ISCTE Lisbon University Institute and holds a Ph.D. from the same Institute in Information Science and Technology. His research interests include elearning systems, gamification, educational technologies, usability and acessibility.

Áreas de Investigação

Gamificação

eLearning

Interação Pessoa-Máquina

Usabilidade

Sistemas de Informação

Programação Web

Ensino da Programação
Ética na Inteligência Artificial

Qualificações Académicas

Universidade/Instituição	Tipo	Curso	Período
ISCTE-IUL - Instituto Universitário de Lisboa	Doutoramento	Ciências e Tecnologias da Informação	2018
ISCTE-IUL - Instituto Universitário de Lisboa	Diploma de Estudos Avançados	Ciências e Tecnologias da Informação	2014
ISCTE-IUL - Instituto Universitário de Lisboa	Mestrado	Gestão de Sistemas de Informação	2006
ISTEC - Instituto Superior de Tecnologias Avançadas	Licenciatura	Licenciatura em Informática	2001

Atividades Letivas

Ano Letivo	Sem.	Nome da Unidade Curricular	Curso(s)	Coord.
2019/2020	2º	Aplicações Web e Usabilidade	Informática Aplicada às Organizações;	Não

Orientações

• Dissertações de Mestrado

- Terminadas

	Tipo de Orientação	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Instituição	Ano de Conclusão
1	Orientador	André Miguel Marques Raimundo	Jogos Online - Estudo exploratório da utilização das microtransações.	Português	ISCTE-IUL	2022

• Projetos Finais de Mestrado

- Em curso

	Tipo de Orientação	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Estado	Instituição
1	Orientador	Edgar Emanuel Araújo Pires	Interação Criança Humano: Interação em Aplicações Digitais	--	Em curso	ISCTE-IUL

Total de Citações

Web of Science®	5
Scopus	47

Publicações

• Revistas Científicas

- Artigo em revista científica

1	<p>Piteira, M. , Costa, C. & Aparicio, M. (2018). Computer programming learning: how to apply gamification on online courses?. Journal of Information Systems Engineering and Management. 3 (2)</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 55</p>
2	<p>Piteira, M. , Costa, C. J. & Aparicio, M. (2017). CANOE e Fluxo: determinantes na adoção de curso de programação online gamificado. Iberian Journal of Information Systems and Technologies (RISTI). 0 (25), 34-52</p> <p>- N.º de citações Scopus: 5</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 9</p>

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

1	<p>Piteira, M. , Aparicio, M. & Costa, C. J. (2019). A ética na inteligência artificial: Desafios. In Rocha, A., Pedrosa, I., Cota, M. P. and Goncalves, R. (Ed.), 2019 14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI). Coimbra: IEEE.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 8</p>
2	<p>Piteira, M. & Costa, C. J. (2017). Gamificação: framework concetual para cursos online de aprendizagem da programação. In Reis L.P., Rocha A., Alturas B., Costa C., Cota M.P. (Ed.), 12th Iberian Conference on Information Systems and Technologies, CISTI 2017. Lisbon: IEEE.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 12</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 6</p>
3	<p>Piteira, M. , Costa, C. J. & Aparicio, M. (2017). A conceptual framework to implement gamification on online courses of computer programming learning: Implementation. In Chova, L. G., Martinez, A. L. and Torres, I. C. (Ed.), ICERI2017 Proceedings. (pp. 7022-7031). Seville, Spain: IATED.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 5</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 14</p>
4	<p>Piteira, M. & Costa, C. (2014). Learning programming: Problems and solutions. In Atas da 14ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação. (pp. 46-67). Évora: Associação Portuguesa de Sistemas de Informação, APSI.</p>
5	<p>Piteira, M. , Costa, Carlos & Samir R. Haddad (2012). Educational computer programming tools. In Proceedings of the Workshop on Open Source and Design of Communication - OSDOC '12. (pp. 57-60). Lisboa, Portugal: ACM Press.</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 2</p>

6	<p>Piteira, M. & Costa, Carlos (2012). Computer programming and novice programmers. In Proceedings of the Workshop on Information Systems and Design of Communication - ISDOC '12. (pp. 51-53). Lisbon, Portugal: ACM Press.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 20 - N.º de citações Google Scholar: 54</p>
7	<p>Piteira, M. & Samir R. Haddad (2011). Innovate in your program computer class. In Proceedings of the 2011 Workshop on Open Source and Design of Communication - OSDOC '11. (pp. 49). Lisboa, Portugal: ACM Press.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 10</p>

Organização/Coordenação de Eventos

Tipo de Organização/Coordenação	Título do Evento	Entidade Organizadora	Ano
Coordenação geral de evento científico (com comissão científica) no ISCTE-IUL	Gamificação no Ensino / Aprendizagem da Programação	International Conference on Computer Supported Education	2022
Membro de comissão científica de evento científico	WAIM2019 - 1st Workshop on Artificial Intelligence and Management	AISTI - Associação Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação	2019
Coordenação geral de evento científico (com comissão científica) fora do ISCTE-IUL	Gamificação no Ensino / Aprendizagem da Programação	International Conference on Computer Supported Education	--

Produtos

Tipo de Produto	Título do Produto	Descrição Detalhada	Ano
Protótipo	SMARTMOOC - Curso Online Gamificado para Aprendizagem da Programação	Curso Online de Fundamentos de Programação com aplicação de princípios de gamificação. Este protótipo tem como objetivo motivar e envolver os estudantes na aprendizagem através da gamificação.	2017