

Aviso: [2026-07-01 11:44] 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.

Martinha Piteira

Investigadora Associada

ISTAR-Iscte - Centro de Investigação em Ciências da Informação, Tecnologias e Arquitetura



Contactos

| | |
|-----------------|---------------------------------------|
| E-mail | Martinha_Rosario_Piteira@iscte-iul.pt |
| Gabinete | D0.10 |

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 | Curso de Pós Graduação em Informática Aplicada às Organizações; | Não |

Orientações

• Dissertações de Mestrado

- Terminadas

| | Nome do Estudante | Título/Tópico | Língua | Instituição | Ano de Conclusão |
|---|-------------------------------|---|-----------|-------------|------------------|
| 1 | João Carlos Barreto Coelho | Aceitação da tecnologia de veículos de condução autónoma em Portugal | Português | Iscte | 2023 |
| 2 | André Miguel Marques Raimundo | Jogos Online - Estudo exploratório da utilização das microtransações. | Português | Iscte | 2022 |

Total de Citações

| | |
|-----------------|----|
| Web of Science® | 49 |
|-----------------|----|

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?. <i>Journal of Information Systems Engineering and Management</i>. 3 (2)</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 17</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 88</p> |
| 2 | <p>Piteira, M. , Costa, C. J. & Aparicio, M. (2017). CANOE e Fluxo: determinantes na adoção de curso de programação online gamificado. <i>RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação/Iberian Journal of Information Systems and Technologies (RISTI)</i>. 0 (25), 34-52</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 9</p> <p>- N.º de citações Scopus: 9</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 21</p> |

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

| | |
|---|--|
| 1 | <p>Coelho, J., Piteira, M. & Alturas, B. (2023). Modelo de aceitação da tecnologia de condução autónoma em Portugal. In <i>23ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI 2023)</i>. (pp. 251-263). Beja, Portugal: Associação Portuguesa de Sistemas de Informação.</p> |
| 2 | <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.), <i>2019 14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)</i>. Coimbra: IEEE.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 8</p> <p>- N.º de citações Scopus: 6</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 38</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.), <i>ICERI2017 Proceedings</i>. (pp. 7022-7031). Seville, Spain: IATED.</p> <p>- N.º de citações Web of Science®: 15</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 31</p> |
| 4 | <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.), <i>12th Iberian Conference on Information Systems and Technologies, CISTI 2017</i>. Lisbon: IEEE.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 16</p> |
| 5 | <p>Piteira, M. & Costa, C. (2014). Learning programming: Problems and solutions. In <i>Atas da 14ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação</i>. (pp. 46-67). Évora: Associação Portuguesa de Sistemas de Informação, APSI.</p> |

| | |
|---|--|
| 6 | <p>Piteira, M. , Costa, C. & Haddad, Samir R. (2012). Educational computer programming tools. In Aparicio, M., and Costa, C. J. (Ed.), OSDOC '12: Proceedings of the Workshop on Open Source and Design of Communication. (pp. 57-60). Lisboa, Portugal: Association for Computing Machinery.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 4</p> |
| 7 | <p>Piteira, M. & Costa, C. (2012). Computer programming and novice programmers. In Costa, C. J., and Aparício, M. (Ed.), ISDOC '12: Proceedings of the Workshop on Information Systems and Design of Communication. (pp. 51-53). Lisboa: Association for Computing Machinery.</p> <p>- N.º de citações Scopus: 27 - N.º de citações Google Scholar: 74</p> |
| 8 | <p>Piteira, M. & Haddad, Samir R. (2011). Innovate in your program computer class: an approach based on a serious game. 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: 15 - N.º de citações Google Scholar: 53</p> |

- Comunicação em evento científico

| | |
|---|--|
| 1 | <p>Coelho, J., Piteira, M. & Alturas, B. (2023). Acceptance Model for Autonomous Driving Technology in Portugal. 23.ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI'2023).</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 |
|-----------|--|--|------|