

**Aviso:** [2026-02-23 21:43] 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® | 47 |
| Scopus          | 74 |

## Publicações

### • Revistas Científicas

#### - Artigo em revista científica

|   |  |
|---|--|
| 1 | <p>Piteira, M. , Costa, C. &amp; 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 Web of Science®: 16</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 86</p>   |
| 2 | <p>Piteira, M. , Costa, C. J. &amp; Aparicio, M. (2017). CANOE e Fluxo: determinantes na adoção de curso de programação online gamificado. RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação/Iberian Journal of Information Systems and Technologies (RISTI). 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: 16</p> |

### • Conferências/Workshops e Comunicações

#### - Publicação em atas de evento científico

|   |   |
|---|---|
| 1 | <p>Coelho, J., Piteira, M. &amp; Alturas, B. (2023). Modelo de aceitação da tecnologia de condução autónoma em Portugal. In 23ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI 2023). (pp. 251-263). Beja, Portugal: Associação Portuguesa de Sistemas de Informação.</p>  |
| 2 | <p>Piteira, M. , Aparicio, M. &amp; 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 Web of Science®: 8</p> <p>- N.º de citações Scopus: 6</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 33</p>  |
| 3 | <p>Piteira, M. &amp; 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: 16</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 7</p>                          |
| 4 | <p>Piteira, M. , Costa, C. J. &amp; 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®: 14</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 31</p> |
| 5 | <p>Piteira, M. &amp; 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>  |
| 6 | <p>Piteira, M. , Costa, C. &amp; 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</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 4</p>                 |

|   |   |
|---|---|
| 7 | <p>Piteira, M. &amp; 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</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 73</p> |
| 8 | <p>Piteira, M. &amp; 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</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 53</p>                    |

#### - Comunicação em evento científico

|   |  |
|---|--|
| 1 | <p>Coelho, J., Piteira, M. &amp; 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 |