

**Aviso:** [2024-07-22 12:19] 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.

## Mónica Susana Antunes da Cruz

### Assistente de Investigação

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



### Contactos

#### E-mail

Monica\_Susana\_Cruz@iscte-iul.pt

### Currículo

Mónica Cruz é pós-graduada em Informática Aplicada às Organizações e mestre em Informática e Gestão. Encontra-se no presente a desenvolver o seu doutoramento. O seu percurso académico passa também por ser licenciada em Psicologia e ter um mestrado em Psicologia Aconselhamento e Psicoterapia. Possui também uma pós-graduação em Avaliação Psicológica com Metodologias Projectivas e concluiu a formação profissional teórica de Psicoterapia Psicanalítica. No presente trabalha como Software Tester na empresa Korber. O seu percurso profissional foi como FullStack Developer. Actualmente está ligada ao Centro de Investigação Information Sciences, Technologies and Architecture Research Center (ISTAR-IUL). Os seus interesses de investigação passam pelas tecnologias da informação, gaming, animação, metaverso, realidade virtual, mundos virtuais, multiverso e ciências sociais. Os trabalhos desenvolvidos (artigos científicos, artigos de conferência e um capítulo em livro) abordam temáticas como animação, gaming, realidade, realidade virtual, mundos virtuais e metaverso. Participou em várias eventos científicos. Na sua vida pessoal gosta de ler, dos seus momentos em família, de jogar, ver filmes de animação e de viajar! A sua visão da vida passa por: "To infinity... and beyond" "May the Force be with you" "Dont' forget your inner peace" e "Go catch them all".

### Qualificações Académicas

Universidade/Instituição	Tipo	Curso	Período
ISCTE-Instituto Universitario de Lisboa	Mestrado	Informática e Gestão	2017
ISCTE-Instituto Universitario de Lisboa	Pós-graduação	Pós-Graduação em Informática Aplicada às Organizações	2016

Universidade Lusofona de Humanidades e Tecnologias - Escola de Psicologia e Ciências da Vida	Mestrado	Psicologia, Aconselhamento e Psicoterapias	2011
Universidade Lusofona de Humanidades e Tecnologias	Licenciatura	Psicologia	2009
Universidade Lusofona de Humanidades e Tecnologias	Pós-graduação	Metodologia Projectiva na Avaliação Psicológica	2009

## Total de Citações

Web of Science®	9
Scopus	28

## Publicações

### • Revistas Científicas

#### - Artigo em revista científica

1	Cruz, M. & Oliveira, A. (2024). Unravelling virtual realities: Gamers' perceptions of the metaverse. <i>Electronics</i> . 13 (13)
2	Cruz, M. & Oliveira, A. (2024). Where are we now? Exploring the metaverse representations to find digital twins. <i>Electronics</i> . 13 (10) - N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 1
3	Pinheiro, A., Oliveira, A., Alturas, B. & Cruz, M. (2024). Digital games adopted by adults—A documental approach through meta-analysis. <i>Information</i> . 15 (3) - N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 1
4	Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2024). Faraway, so close: Perceptions of the metaverse on the edge of madness. <i>Computers</i> . 13 (1) - N.º de citações Google Scholar: 2
5	Oliveira, A. & Cruz, M. (2023). Virtually connected in a multiverse of madness? - Perceptions of gaming, animation, and metaverse. <i>Applied Sciences</i> . 13 (15) - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 6 - N.º de citações Google Scholar: 13
6	Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2023). Meeting ourselves or other sides of us?—Meta-analysis of the Metaverse. <i>Informatics</i> . 10 (2) - N.º de citações Web of Science®: 3 - N.º de citações Scopus: 4 - N.º de citações Google Scholar: 7

### • Livros e Capítulos de Livros

#### - Capítulo de livro

1	Oliveira, A. & Cruz, M. (2024). Virtually connected in a Multiverse of Madness? - Perceptions of Gaming, Animation, and Metaverse. In Luigi Bibbò and Marley Vellasco (Ed.), Human Activity Recognition (HAR) in Healthcare. (pp. 85-108). Basel: MDPI AG.
---	--

## • Conferências/Workshops e Comunicações

### - Publicação em atas de evento científico

1	Cruz, M. & Oliveira, A. (2023). Hi doctor strange! Play it again, and discover the metaverse: Perceptions of the metaverse among gamers. In 2023 18th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI). Aveiro, Portugal: IEEE. - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 3
2	Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2023). Flowing through virtual animated worlds – Perceptions of the metaverse. In Du, K.-L. (Ed.), 2022 Euro-Asia Conference on Frontiers of Computer Science and Information Technology (FCSIT). (pp. 241-245). Beijing, China: IEEE. - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 4 - N.º de citações Google Scholar: 4
3	Cruz, M. & Oliveira, A. (2019). Finding COCO: remembering the meaning of death and life, in a song. In ICCCV 2019: Proceedings of the 2nd International Conference on Control and Computer Vision. (pp. 133-140). Jeju, Republic of Korea: Association for Computing Machinery. - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 2
4	Cruz, M., Oliveira, A., Esmerado, J. & Alturas, B. (2018). Why do we love the Lion King? Perception of animation among young adults. In Heng Chen, Jun Xu and Houssain Kettani (Ed.), International Conference on Computing and Data Engineering, ICCDE 2018. (pp. 88-92). Shanghai: ACM Press. - N.º de citações Scopus: 6 - N.º de citações Google Scholar: 7
5	Cruz, M., Oliveira, A. & Esmerado, J. (2017). Animation and adults: between the virtual and social reality . In Álvaro Rocha, Bráulio Alturas, Carlos Costa, Luís Paulo Reis, Manuel Pérez Cota (Ed.), 12th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI'2017). (pp. 55-60). Lisboa: AISTI (Associação Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação). - N.º de citações Google Scholar: 6

### - Comunicação em evento científico

1	Cruz, M. & Oliveira, A. (2024). Exploring the Metaverse perceptions among gamers. IEEE IMS Doctoral Consortium.
2	Cruz, M. & Oliveira, A. (2023). Hi Doctor Strange! Play it again, and discover the Metaverse - Perceptions of the Metaverse among gamers. CISTI'2023 - 18th Iberian Conference on Information Systems and Technologies.
3	Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2022). Flowing through Virtual Animated Worlds – Perceptions of the Metaverse. Eurasian Conference on Frontiers of Computer Science and Information Technology (FCSIT 2022).
4	Cruz, M. & Oliveira, A. (2019). Finding COCO: Remembering the Meaning of Death and Life, in a Song. 4th International Conference on Information and Network Technologies (ICINT 2019). - N.º de citações Google Scholar: 1

5	<p>Cruz, M., Oliveira, A. &amp; Esmerado, J. (2017). Animation and Adults - Between the virtual and social reality. 12a Conferência Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação / 12th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI'2017).</p> <p>- N.º de citações Scopus: 2</p>
---	--