INSTITUTO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA

Ciência_Iscte

Perfil Público

Aviso: [2026-11-02 15:58] 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.

Mónica Susana Antunes da Cruz

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



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 conlcuíu a formação profissional teórica de Psicoterapia Psicanalítica. No presente trabalha como Software Tester na empresa Korber. O seu precurso 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 Ciencias 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®	70
Scopus	105

Publicações

- **Revistas Científicas**

- Artigo em revista científica

1	Cruz, M. & Oliveira, A. (2026). Pixels, pressure and connection: The metaverse's impact on gamers. The Journal of Supercomputing, 82(1). https://doi.org/10.1007/s11227-025-08173-y
2	Travanca, C., Cruz, M. & Oliveira, A. (2025). Emotion in words: The role of Ed Sheeran and Sia's lyrics on the musical experience. Computers, 14(11). https://doi.org/10.3390/computers14110460 - N.º de citações Web of Science®: 1 - N.º de citações Google Scholar: 5
3	Dias, R., Oliveira, A. & Cruz, M. (2025). At school with and without a computer: The importance of ICT in the school of the future. Applied Sciences, 15(17). https://doi.org/10.3390/app15179309 - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Google Scholar: 4
4	Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2024). Metaverse unveiled: From the lens of science to common people perspective. Computers, 13(8). https://doi.org/10.3390/computers13080193 - N.º de citações Web of Science®: 6 - N.º de citações Scopus: 9 - N.º de citações Google Scholar: 9
5	Cruz, M. & Oliveira, A. (2024). Unravelling virtual realities: Gamers' perceptions of the metaverse. Electronics, 13(13). https://doi.org/10.3390/electronics13132491 - N.º de citações Web of Science®: 7 - N.º de citações Scopus: 9 - N.º de citações Google Scholar: 13
6	Cruz, M. & Oliveira, A. (2024). Where are we now? Exploring the metaverse representations to find digital twins. Electronics, 13(10). https://doi.org/10.3390/electronics13101984 - N.º de citações Web of Science®: 6 - N.º de citações Scopus: 7 - N.º de citações Google Scholar: 19

7	Pinheiro, A., Oliveira, A., Alturas, B. & Cruz, M. (2024). Digital games adopted by adults—A documental approach through meta-analysis. Information, 15(3). https://doi.org/10.3390/info15030155 - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 5
8	Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2024). Faraway, so close: Perceptions of the metaverse on the edge of madness. Computers, 13(1). https://doi.org/10.3390/computers13010019 - N.º de citações Web of Science®: 5 - N.º de citações Scopus: 7 - N.º de citações Google Scholar: 7
9	Oliveira, A. & Cruz, M. (2023). Virtually connected in a multiverse of madness? - Perceptions of gaming, animation, and metaverse. Applied Sciences, 13(15). https://doi.org/10.3390/app13158573 - N.º de citações Web of Science®: 14 - N.º de citações Scopus: 24 - N.º de citações Google Scholar: 37
10	Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2023). Meeting ourselves or other sides of us?—Meta-analysis of the Metaverse. Informatics, 10(2). https://doi.org/10.3390/informatics10020047 - N.º de citações Web of Science®: 17 - N.º de citações Scopus: 16 - N.º de citações Google Scholar: 24

• 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 M.B.R. Vellasco (Ed.), Human activity recognition (HAR) in healthcare (pp. 85?108). MDPI. https://doi.org/10.3390/books978-3-0365-9779-9

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

1	Cruz, M., Oliveira, A. & Dias, R. (2026). What's Up Doc (Strange)? A new glimpse of the Metaverse using NotebookLM AI. In Rocha, A. et al (Ed.), Proceedings of 20th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI 2025). Lecture Notes in Networks and Systems (pp. 483?496). Springer Nature Switzerland AG. https://doi.org/10.1007/978-3-032-10731-2_42 - N.º de citações Scopus: 1
2	Cruz, M. & Oliveira, A. (2025). Dr. Strange, Are We Experiencing the Same? Perceptions of the Metaverse Among Gamers, by Gender. In Pascal Lorenz (Ed.), Proceedings of the 2024 3rd Eurasian Conference on Frontiers of Computer Science and Information Technology (FCSIT 2024). Learning and Analytics in Intelligent Systems (pp. 73?86). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-88649-2_9 - N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 1
3	Dias, R., Oliveira, A. & Cruz, M. (2025). How does the use of ICT in the classroom influence the way teachers act?. In A. Rocha. F. Penalvo, C. J. Costa, R. Gonçalves (Ed.), Proceedings of the 20th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI 2025) – Iberian Proceedings of CISTI 2025 (pp. 333?338). Information and Technology Management Association (ITMA).

4	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). IEEE. https://doi.org/10.1109/FCSIT57414.2022.00057 - N.º de citações Web of Science®: 8 - N.º de citações Scopus: 12 - N.º de citações Google Scholar: 15
5	Cruz, M. & Oliveira, A. (2023). Hi doctor strange! Play it again, and discover the metaverse: Perceptions of the metaverse among gamers. 2023 18th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI). IEEE. https://doi.org/10.23919/CISTI58278.2023.10211283 - N.º de citações Scopus: 5 - N.º de citações Google Scholar: 6
6	Cruz, M. & Oliveira, A. (2019). Finding COCO: remembering the meaning of death and life, in a song. ICCCV 2019: Proceedings of the 2nd International Conference on Control and Computer Vision (pp. 133?140). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3341016.3341040 - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 3 - N.º de citações Google Scholar: 6
7	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). ACM Press. https://doi.org/10.1145/3219788.3219801 - N.º de citações Scopus: 7 - N.º de citações Google Scholar: 8
8	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). AISTI (Associação Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação). https://doi.org/10.23919/CISTI.2017.7975836 - N.º de citações Google Scholar: 9

- Comunicação em evento científico

1	Cruz, M., Oliveira, A. & Dias, R. (2026). Understanding Metaverse Adoption Through Animation Characteristics and Immersive Experience. The 5th World Conference on Information Systems for Business Management (ISBM 2026),.
2	Cruz, M., Oliveira, A. & Dias, R. (2026). Understanding the Educational Metaverse - Concepts, constraints, and technologies. The 10th World Conference on Information Communication Systems, Software, Security and Sustainability (WorldS4 2026),.
3	Dias, R., Oliveira, A. & Cruz, M. (2025). How does the use of ICT, in the classroom context, influence the way teachers act? (De que forma, a utilização das TIC, em contexto de sala de aula, influencia o modo de atuação dos professores?). 20th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI 2025),.
4	Cruz, M., Oliveira, A. & Dias, R. (2025). What's Up Doc (Strange)? A new glimpse of the Metaverse using NotebookLM AI. 20th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI 2025),.
5	Cruz, M. & Oliveira, A. (2024). Dr. Strange, Are We Experiencing the Same? Perceptions of the Metaverse Among Gamers, by Gender. 3rd Eurasian Conference on Frontiers of Computer Science and Information Technology (FCSIT 2024),.

6	Cruz, M. & Oliveira, A. (2024). Exploring the Metaverse perceptions among gamers. IEEE IMS Doctoral Consortium,.
7	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,.
8	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),.
9	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
10	Cruz, M., Oliveira, A. & 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),. - N.º de citações Scopus: 2