

Aviso: [2024-11-21 22:02] 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-Iscte - 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®	26
Scopus	42

Publicações

• Revistas Científicas

- Artigo em revista científica

1	Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2024). Metaverse unveiled: From the lens of science to common people perspective. Computers. 13 (8)
2	Cruz, M. & Oliveira, A. (2024). Unravelling virtual realities: Gamers' perceptions of the metaverse. Electronics. 13 (13) - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 3
3	Cruz, M. & Oliveira, A. (2024). Where are we now? Exploring the metaverse representations to find digital twins. Electronics. 13 (10) - N.º de citações Web of Science®: 1 - N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 1
4	Pinheiro, A., Oliveira, A., Alturas, B. & Cruz, M. (2024). Digital games adopted by adults—A documental approach through meta-analysis. Information. 15 (3) - N.º de citações Web of Science®: 1 - N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 1
5	Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2024). Faraway, so close: Perceptions of the metaverse on the edge of madness. Computers. 13 (1) - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 3
6	Oliveira, A. & Cruz, M. (2023). Virtually connected in a multiverse of madness? - Perceptions of gaming, animation, and metaverse. Applied Sciences. 13 (15) - N.º de citações Web of Science®: 6 - N.º de citações Scopus: 9 - N.º de citações Google Scholar: 17

7	<p>Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2023). Meeting ourselves or other sides of us?—Meta-analysis of the Metaverse. <i>Informatics</i>. 10 (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Web of Science®: 7 - N.º de citações Scopus: 7 - N.º de citações Google Scholar: 9
---	--

• Livros e Capítulos de Livros

- Capítulo de livro

1	<p>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.), <i>Human Activity Recognition (HAR) in Healthcare</i>. (pp. 85-108). Basel: MDPI AG.</p>
---	--

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

1	<p>Cruz, M. & Oliveira, A. (2023). Hi doctor strange! Play it again, and discover the metaverse: Perceptions of the metaverse among gamers. In <i>2023 18th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)</i>. Aveiro, Portugal: IEEE.</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Scopus: 4 - N.º de citações Google Scholar: 4
2	<p>Cruz, M., Oliveira, A. & Pinheiro, A. (2023). Flowing through virtual animated worlds – Perceptions of the metaverse. In Du, K.-L. (Ed.), <i>2022 Euro-Asia Conference on Frontiers of Computer Science and Information Technology (FCSIT)</i>. (pp. 241-245). Beijing, China: IEEE.</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Web of Science®: 5 - N.º de citações Scopus: 6 - N.º de citações Google Scholar: 5
3	<p>Cruz, M. & Oliveira, A. (2019). Finding COCO: remembering the meaning of death and life, in a song. In <i>ICCCV 2019: Proceedings of the 2nd International Conference on Control and Computer Vision</i>. (pp. 133-140). Jeju, Republic of Korea: Association for Computing Machinery.</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 3
4	<p>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.), <i>International Conference on Computing and Data Engineering, ICCDE 2018</i>. (pp. 88-92). Shanghai: ACM Press.</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Scopus: 6 - N.º de citações Google Scholar: 7
5	<p>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.), <i>12th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI'2017)</i>. (pp. 55-60). Lisboa: AISTI (Associação Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação).</p> <ul style="list-style-type: none"> - N.º de citações Google Scholar: 6

- Comunicação em evento científico

1	<p>Cruz, M. & Oliveira, A. (2024). Exploring the Metaverse perceptions among gamers. <i>IEEE IMS Doctoral Consortium</i>.</p>
---	---

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	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