

Aviso: [2022-05-17 09:03] 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.

Pedro Faria Lopes



Professor Associado

Departamento de Ciências e Tecnologias da Informação (ISTA)

Investigador Associado

ISTAR-IUL - Centro de Investigação em Ciências da Informação, Tecnologias e Arquitetura (ISTA)
[Digital Living Spaces]

Contactos

E-mail	pedro.lopes@iscte-iul.pt
Gabinete	D6.14
Telefone	217650557 (Ext: 220337)
Cacifo	116

Áreas de Investigação

Sound and video for multimedia
Multimedia
Computer games

Qualificações Académicas

Universidade/Instituição	Tipo	Curso	Período
--------------------------	------	-------	---------

Instituto Superior Técnico - UTL	Doutoramento	Engenharia Electrotécnica e de Computadores	1996
Instituto Superior Técnico - UTL	Mestrado	Engenharia Electrotécnica e de Computadores	1989
Instituto Superior Técnico - UTL	Licenciatura	Engenharia Electrotécnica	1985

Atividades Letivas

Ano Letivo	Sem.	Nome da Unidade Curricular	Curso(s)	Coord
2021/2022	1º	Visualização e Interação Pessoa-Máquina	Informática e Gestão de Empresas; Informática e Gestão de Empresas (PL);	Sim
2021/2022	1º	Design e Produção de Jogos Digitais	Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2021/2022	1º	Som e Vídeo para Multimédia	Engenharia Informática;	Sim
2021/2022	2º	Som, Vídeo e Autoria de Conteúdos Digitais	Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2021/2022	2º	Interação Pessoa-Máquina	Engenharia Informática; Engenharia Informática (PL);	Sim
2021/2022	2º	Jogos por Computador	Engenharia Informática;	Sim
2021/2022	2º	Gestão Multimédia	Engenharia Informática;	Sim
2020/2021	1º	Visualização e Interação Pessoa-Máquina	Informática e Gestão de Empresas; Informática e Gestão de Empresas (PL);	Sim
2020/2021	1º	Som e Vídeo para Multimédia	Engenharia Informática;	Sim
2020/2021	2º	Som, Vídeo e Autoria de Conteúdos Digitais	Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2020/2021	2º	Interação Pessoa-Máquina	Engenharia Informática; Engenharia Informática (PL);	Sim
2020/2021	2º	Jogos por Computador	Engenharia Informática;	Sim
2020/2021	2º	Gestão Multimédia	Engenharia Informática;	Sim
2019/2020	1º	Multimédia e Computação Gráfica	Engenharia Informática (PL); Informática e Gestão de Empresas (PL); Informática e Gestão de Empresas; Engenharia Informática;	Sim
2019/2020	1º	Som e Vídeo para Multimédia	Engenharia Informática;	Sim
2019/2020	2º	Criatividade Computacional	Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Não

2019/2020	2º	Tese em Arquitectura dos Territórios Metropolitanos Contemporâneos II	Arquitectura dos Territórios Metropolitanos Contemporâneos;	Não
2019/2020	2º	Interacção Pessoa-Máquina	Engenharia Informática; Engenharia Informática (PL);	Sim
2019/2020	2º	Jogos por Computador	Engenharia Informática;	Sim
2019/2020	2º	Gestão Multimédia	Engenharia Informática;	Sim

Orientações

• Teses de Doutoramento

- Em curso

	Tipo de Orientação	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Estado	Instituição
1	Orientador	Sílvia Maria da Costa Lopes	Melhoria da Visibilidade da Literatura Científica Biomédica em Língua Portuguesa	Português	Em curso	ISCTE-IUL

- Terminadas

	Tipo de Orientação	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Instituição	Ano de Conclusão
1	Co-Orientador	Marina Estela de Vasconcelos Gonçalves Graça	PhD in Communication Sciences, (Cinema: Poetics of Animated Film) 1997-2003	Inglês	Universidade de Nova de Lisboa	2003

• Dissertações de Mestrado

- Terminadas

	Tipo de Orientação	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Instituição	Ano de Conclusão
1	Orientador	Cynthia Anastacya Mendes Borges	Desenvolvimento de jogos digitais para o ensino da língua inglesa	Português	ISCTE-IUL	2020
2	Co-Orientador	Vítor Manuel Januário Lopes Pêgas	Estrutura para histórias ramificadas e matchmaking em jogos multijogador	Português	ISCTE-IUL	2018
3	Orientador	Rúdi Telo Luís	Jogo didático 3D para transitar com segurança nas levadas da Madeira	Português	ISCTE-IUL	2016
4	Orientador	Ricardo Francisco Vilelas de Almeida	A Proposal for a Framework for Serious Game Development based on entertainment Game Design	Inglês	ISCTE-IUL	2015

5	Orientador	Maria Luísa Costa Sola Terra de Brito	Teste do ensino de língua gestual portuguesa usando o jogo digital Gestual Life.	Português	ISCTE-IUL	2015
6	Orientador	Ricardo Nuno Moreira de Carvalho	Usabilidade, acessibilidade e Qualidade da web da Administração Pública Portuguesa.	Português	ISCTE-IUL	2015
7	Orientador	Filipe Miguel Simões Baptista	"MotionDesigner: a tool for creating interactive performances using RGB-D cameras"	Inglês	ISCTE-IUL	2015
8	Orientador	Carlos Manuel Pereira Pires da Silva	Transversalidade dos princípios fundamentais da Animação	Português	ISCTE-IUL	2014
9	Orientador	Andreia Filipa da Silva Ferreira	Comunicação e Experiências de Visita na Casa Fernando Pessoa: A Eficácia Comunicativa na Exposição Multimédia "Sonhatório"	Português	ISCTE-IUL	2014
10	Orientador	Pedro Miguel Estêvão Marques	Implementation of the BDRBLP Portal "Base de Dados de Revistas Biomédicas de Língua Portuguesa	Português	ISCTE-IUL	2013
11	Orientador	Gonçalo Nuno Martins Duarte de Carvalho	Protecção de Invenções Universitárias: Estudo de Casos e Submissão	Português	ISCTE-IUL	2012
12	Orientador	Rui Pedro Oliveira Reis Costa	Os Códigos QR em Museus	Português	ISCTE-IUL	2012
13	Orientador	Maria Teresa Macieira Pires Futscher de Deus	An instructional game for biology classrooms	Inglês	ISCTE-IUL	2012
14	Orientador	Nuno Filipe Barroso Pombinho		--	ISCTE-IUL	2011

Total de Citações

Web of Science®	13
Scopus	43

Publicações

• Revistas Científicas

- Artigo em revista científica

1	<p>Carvalho, R. M., Lopes, P. F., Alexandre, I. & Alturas, B. (2016). Qualidade dos sítios Web da Administração Pública Portuguesa. Iberian Journal of Information Systems and Technologies (RISTI). 20, 78-98</p> <p>- N.º de citações Scopus: 12</p> <p>- N.º de citações Google Scholar: 20</p>
---	--

2	Lopes, S., Santos, T., Lopes, P. F. & Fernández-Llimós, F. (2012). Padrões de citação em revistas biomédicas portuguesas e brasileiras. <i>Revista portuguesa de cirurgia cardio-toracica e vascular: órgão oficial da Sociedade Portuguesa de Cirurgia Cardio-Toracica e Vascular</i> . 19 (3), 119-125
3	Lopes, P. F. & Dias, J. (2006). Integration of geo-referenced data for visual simulation in location-based mobile computing. <i>Computer-Aided Civil and Infrastructure Engineering</i> . 21 (7), 514-529 - N.º de citações Web of Science®: 6 - N.º de citações Scopus: 6
4	Lopes, P. F., Cardoso, G. & Moreira, M. (2002). Preservação de publicações electrónicas na Internet: os arquivos imperfeitos. <i>Cadernos BAD</i> . 2, 33-53 - N.º de citações Google Scholar: 12
5	Lopes, P. F. & Gomes, M. R. (1992). A Computer Model For Pinscreen Simulation: A New Animation Paradigm. <i>Computer Graphics Forum</i> . 11 (1), 31-42 - N.º de citações Scopus: 2
6	Lopes, P. F. & Gomes, M. R. (1989). Computer animation in Portugal. <i>Computers and Graphics</i> . 13 (3), 381-387

• Livros e Capítulos de Livros

- Editor de livro

1	Moural, A., Lopes, P. F. & Eloy, S. (2014). <i>CLOSE CLOSER: CLOSE to cities and CLOSER to people</i> . Lisboa. Iscte.
---	--

- Capítulo de livro

1	Dias, L., Eloy, S., Ourique, Lázaro, Silva Pedro, T. & Lopes, P. F. (2018). Mobile apps for acting on the physical space for people inclusion. In <i>Mobile Applications and Solutions for Social Inclusion</i> .
2	Eloy, S., Lopes, P. F., Dores, A., Ourique, Lázaro & Dias, J. (2018). Mobile apps for acting on the physical space for people inclusion. In
3	Proença, J., Celorico, D., Lopes, P. F., Dias, J., Tjalve, M., Stolcke, A....Perdigão, F. (2016). Design and Analysis of a Database to Evaluate Children's Reading Aloud Performance. In João Silva, Ricardo Ribeiro, Paulo Quaresma, André Adami, António Branco (Ed.), <i>Design and analysis of a database to evaluate children's reading aloud performance</i> . (pp. 385-395). Springer International Publishing Switzerland: Springer International Publishing. - N.º de citações Web of Science®: 1 - N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 2
4	Eloy, S., Dias, J., Lopes, P. F. & Vilar, E. (2016). Multimedia technologies in Architecture and Engineering: exploring an engaged interaction within curriculums. In <i>Handbook of Research on Applied E-Learning in Engineering and Architecture Education</i> . (pp. 368-402).: IGI Global. - N.º de citações Google Scholar: 2
5	Almeida, N., Teixeira, A., António Teixeira, Teixeira, A, Rosa, A.F., Daniela Braga...d'Alpuim, J. (2015). Giving Voices to Multimodal Applications. In Kurosu M. (eds) (Ed.), <i>Human-Computer Interaction: Interaction Technologies. HCI 2015</i> . (pp. 273-283). Los Angeles: Springer, Cham. - N.º de citações Scopus: 3 - N.º de citações Google Scholar: 4

6	Guerreiro, Maria Rosália, Eloy, S., Guarda, Israel & Lopes, P. F. (2014). Networks and Opportunistic Urban Design: a strategy for regeneration of public spaces in Lisbon. In Roberto Cavallo, Susana Komossa, Nicola Marzot, Meta Berghauser Pont, Joran Kuijper (Ed.), New Urban Configurations. (pp. 766-771). Delft, The Netherlands: TU Delft. - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 6
7	Lopes, P. F., Eloy, S., Ferreira, M. A. M., Menino, M., M Menino, J Caldas...almeida, H. (2014). Counting App for local observations and space syntax. In Ana Moural, Pedro Faria Lopes, Sara Eloy (Ed.), Close Closer: Close To Cities And Closer To People. Lisboa, Portugal: ISCTE-IUL.
8	Alexandre, R., Lopes, P. F. & João Freire (2012). Imagens Marinheiras. Diaporama. In Luísa Tiago de Oliveira, João Freire (Ed.), Militares e Sociedade, Marinha e Política: um século de história. (pp. 25-31). Lisboa: ISCTE-IUL.
9	Lopes, P. F. (1993). Animação por Computador. In Santos, A. M. Nunes dos, coord. (Ed.), Arte e Tecnologia. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. Serviço de Ciência e Serviço Acarte.
10	Lopes, P. F. & Gomes, M.R. (1990). Computer Pincscreen Simulation. In Nadia Magnenat-Thalmann, Daniel Thalmann (Ed.), Computer Animation '90. (pp. 165-176). Japan: Springer Japan.

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

1	Guerreiro, D., Pereira, F., Almeida, F., Alexandre Machado, I. & Lopes, P. F. (2019). CyberScape: A 2D Roguelike Platformer with Procedurally Generated Levels. In 11TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON VIDEOGAME SCIENCES AND ARTS.: UA Editora.
2	Eloy, S., Andrade, M. & Lopes, P. F. (2018). Developing and assessing shape grammar design systems. In Sara Eloy, Manuela Alberto Ferreira, Maria Joao Oliveira (Ed.), Winter School 2018 ISTAR-IUL Applied Transdisciplinary Research. (pp. 11-12). Lisboa: Information Sciences, Technologies and Architecture Research Center (ISTAR-IUL).
3	Pegas, V., Santana, P. & Lopes, P. F. (2018). A framework for branched storytelling and matchmaking in multiplayer games. In Anthony Brooks, Eva Brooks, Cristina Sylla (Ed.), 7th EAI International Conference, ArtsIT 2018. Braga: Springer.
4	Silva, H., Pedro, T., Pegas, V., Alexandre, I. M. & Lopes, P. F. (2017). Parallel. In Filipe Costa Luz, Daniel Cardoso, Nuno Fachada (Ed.), 10ª Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos, VIDEOJOGOS 2017. Lisbon: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.
5	Baptista, F., Lopes, P. F. & Santana, P. (2016). MotionDesigner: Augmented artistic performances with kinect-based human body motion tracking. In Goncalves, G., e Bessa, M. (Ed.), 2016 23rd Portuguese Meeting on Computer Graphics and Interaction (EPCGI). Covilhã: IEEE. - N.º de citações Scopus: 4 - N.º de citações Google Scholar: 6
6	Silva, C & Lopes, P. (2015). Os princípios fundamentais da animação: relevância atual de uma criação centenária. In Paula Tavares, Pedro Mota Teixeira (Ed.), III Conferência Internacional em Ilustração e Animação : CONFIA. Braga: IPCA.

7	G Mesquita, T Gomes, V Amaral, Lopes, P. F. & Alexandre, I. (2014). Khronosaurus, an adventure in time. In Álvaro Rocha, David Fonseca, Ernest Redondo, Luís Paulo Reis, Manuel Pérez Cota (Ed.), 2014 9th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI 2014). (pp. 326-331). Barcelona: IEEE.
8	I Silva, Lopes, P. F., F Baptista, J Calado & Alexandre, I. (2014). Fluxo, um jogo pedagógico sobre o Sistema Circulatório. In Alexandrino Gonçalves, António Ramires Fernandes, Nuno Rodrigues (Ed.), EPCG 2014 21º Encontro Português de Computação Gráfica. (pp. 19-22). Leiria: Instituto Politécnico de Leiria. - N.º de citações Google Scholar: 1
9	Alves, T. L., Lopes, P. F. & Dias, J. (2014). Applying ISO/IEC 25010 Standard to prioritize and solve quality issues of automatic ETL processes. In 2014 IEEE International Conference on Software Maintenance and Evolution (ICSME). (pp. 573-576). Victoria, Canada: IEEE Computer Society. - N.º de citações Web of Science®: 1 - N.º de citações Scopus: 4 - N.º de citações Google Scholar: 13
10	R Almeida, ML Brito, P Sousa, M Capela, Lopes, P. F. & Alexandre, I. (2014). Gestual Life, Jogo Educativo de Língua Gestual Portuguesa. In Alexandrino Gonçalves, António Ramires Fernandes, Nuno Rodrigues (Ed.), EPCG 2014 21º Encontro Português de Computação Gráfica. (pp. 3-9). Leiria: Instituto Politécnico de Leiria. - N.º de citações Google Scholar: 1
11	Paio, A., Rato, V., Reis, J., Santos, F. & Lopes, P. F. (2013). Emerg. house 4all: a sensitive approach informed by new digital tools. In ECAS 2013, 5th European Conference on African Studies "African Dynamics in Multipolar World". (pp. 17731791-1791). Lisboa: Centro de Estudos Internacionais do Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE-IUL).
12	T. Deus & Lopes, P. F. (2013). A game about biology for biology students, Cell Life as a learning tool. In Álvaro Rocha, Luís Paulo Reis, Manuel Pérez Cota, Marco Painho, Miguel Castro Neto (Ed.), Information Systems and Technologies (CISTI), 2013 8th Iberian Conference on. (pp. 963-968). Lisbon: IEEE Xplore Digital Library.
13	T. Deus & Lopes, P. F. (2013). Cell Life: A Biology Game to Support Biology Classrooms. In A. Rocha et al. (Eds.) (Ed.), WorldCIST'13 2013 World Conference on Information Systems and Technologies. (pp. 1149-1155). Olhão: Springer-Verlag Berlin Heidelberg 2013.
14	Lopes, Sílvia, Costa, Teresa, Fernández-Llimós, Fernando, Amante, Maria João & Lopes, P. F. (2012). A Bibliometria e a Avaliação da Produção Científica: indicadores e ferramentas. In BAD (Ed.), 11º Congresso Nacional de Bibliotecários, Arquivistas e Documentalistas - Integração, Acesso e Valor Social. (pp. 1-7). Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian: BAD.
15	T. Deus, T. Marques, Lopes, P. F., Machado Alexandre, I. & P. Alexandre (2012). Aprender Inglês com um Jogo por Computador didático. In Teresa Chambel, Alberto García Ariza, Gavin Perin Mírian Tavares, José Bidarra, Mauro Figueiredo (Eds.) (Ed.), ARTECH 2012, 6th International Conference on Digital Arts. (pp. 61-68). Faro: Grupo Português de Computação Gráfica, ARTECH International.
16	Santos, F., Reis, J., Lopes, P., Paio, A., Eloy, S. & Rato, V. (2012). A multi-agent expert system shell for shape grammars. In T. Fischer, K. De Biswas, J. J. Ham, R. Naka, W. X. Huang (Ed.), 17th International Conference on Computer-Aided Architectural Design Research in Asia. (pp. 409-414). Chennai: CAADRIA. - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 3 - N.º de citações Google Scholar: 5
17	Paio, A., Rato, V., Reis, J., Santos, F. & Lopes, P. F. (2012). Emerg.cities4all: generating a computational tool for sustainable social urban design in Portuguese speaking countries. In PNUM (Ed.), Urban Morphology in Portuguese-Speaking Countries - 2nd Conference of the Portuguese Network of Urban Morphology. (pp. 14-16). Lisboa: ISCTE.

18	Guerreiro, Maria Rosália, Eloy, S., Guarda, I. & Lopes, P. F. (2012). Networks and Opportunistic Urban Design: a strategy for regeneration of public spaces in Lisbon. In 19th ISUF International Seminar on Urban Form. (pp. 0-0). Delft
19	Alexandre, I. M., Jardim, D. & Lopes, P. F. (2012). Hand in hand: Maths and storytelling together in an educational game. In Joaquim Filipe e Ana Fred (Ed.), 4th International Conference on Agents and Artificial Intelligence, ICAART 2012. (pp. 335-338). Vilamoura: SciTePress.
20	Guerreiro, Maria Rosália, Eloy, S. & Lopes, P. F. (2012). Lisbon Pedestrian Network. In 2nd PNUM - Urban Morphology in Portuguese Speaking Countries. (pp. 326-328). Lisboa
21	Paio, A., Eloy, S., Reis, J., Santos, F., Rato, V. & Lopes, P. F. (2011). Emerg.cities4all: Towards a sustainable and integrated urban design. In UIA2011 (Ed.), 24th World Congress of Architecture. (pp. 639-643). Tokyo: UIA2011. - N.º de citações Google Scholar: 5
22	Paio, A., Reis, J., Santos, F., Lopes, P. F., Eloy, S. & Rato, V. (2011). Emerg.cities4all: Towards a shape grammar based computational system tool for generating a sustainable and integrated urban design. In T. Zupancic, M. Juvancic, S. Verovsek, A. Jutraz (Ed.), Conference eCAADe2011 respecting Fragile Places. (pp. 133-139). Ljubljana: eCAADe (Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe). - N.º de citações Web of Science®: 1 - N.º de citações Google Scholar: 7
23	Lopes, P. F., Reis, J., Santos, F., Eloy, S., Paio, A. & Rato, V. (2011). Shaping emergent cities for all. In Mauro Chiarella, María Elena Tosello (Ed.), Proc. XV Congreso de SIGraDI ?Cultura Aumentada?. (pp. 106-108). Santa Fé: SIGRADI 2011.
24	Lopes, P. F., D. Jardim & Machado Alexandre, I. (2011). Math4Kids. In Álvaro Rocha, Ramiro Gonçalves, Manuel Pérez Cota, Luís Paulo Reis (Ed.), Proc First Iberian Workshop on Serious Games and Meaningful Play - SGaMePlay 2011. (pp. 711-716). Chaves: IEEE. - N.º de citações Google Scholar: 9
25	T. Deus, T. Marques, P. Alexandre, Machado Alexandre, I. & Lopes, P. F. (2011). Aprender Inglês com o Inspector Flops - Learn English With Inspector Flops. In A. Ramires Fernandes, Bruno Oliveira, Verónica Orvalho, A. Augusto de Sousa (Ed.), Proc VideoJogos 2011, Atas da 4ª Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos. (pp. 253-264). Porto: n.d.
26	A. Lochon, Lopes, P. F. & Dias, J. (2011). DigitalPinDirector: a digital pinscreen editor for images and realtime animation in low cost personal computers. In Mauro Chiarella, María Elena Tosello (Ed.), SIGraDi 2011 Proceedings of the 15th Iberoamerican Congress of Digital Graphics. (pp. 260-263). Santa Fé: SIGRADI 2011.
27	Jardim, David, Lopes, P. F. & Alexandre, I. (2010). Aprendendo conceito de matemática brincando. In Proceedings of the 5th International Conference on Digital Arts, Guimarães.
28	Catarino, J., Moreiras, T., Lopes, P. F., Esmerado, J. & Alexandre, I. (2007). How can we be serious in a game?. In AAAI Fall Symposium - Technical Report. - N.º de citações Scopus: 2
29	Catarino, J., Moreiras, T., Lopes, P. F., Esmerado, J. & Alexandre, I. (2007). How Can We Be Serious in a Game?. In AAAI Fall Symposium - Technical Report. (pp. 25-28).: Elsevier.
30	Aparicio, M., Martins, A. & Lopes, P. F. (2004). Portais: procura de um conceito. In IADIS (Ed.), Conferência Ibero-Americana IADIS WWW/Internet 2004. (pp. 243-246). Madrid

- Comunicação em evento científico

1	Pegas, V., Santana, P. & Lopes, P. F. (2018). A Framework for Branched Storytelling and Matchmaking in Multiplayer Games. 7th EAI International Conference: ArtsIT, Interactivity & Game Creation.
2	Eloy, S., Andrade, M. A. P. & Lopes, P. F. (2018). Developing and assessing shape grammar design systems. Winter School 2018 ISTAR-IUL.
3	Silva, H., Silva Pedro, T., Pegas, V., Alexandre, I. & Lopes, P. F. (2017). Paralel. VIDEOJOGOS 2017 - 10ª Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos.
4	F Baptista, Lopes, P. F. & Santana, P. (2016). MotionDesigner: Augmented Artistic Performances with Kinect-Based Human Body Motion Tracking. Proceedings do EPCGI'2016 – 23º Encontro Português de Computação Gráfica e Interação (EPCGI). 23, 81-87
5	Silva, C & Lopes, P. F. (2015). Os Princípios Fundamentais da Animação: Relevância Atual de uma Criação Centenária. Proceedings CONFIA 2015. 3, 439-452
6	Lopes, P. F. & Eloy, S. (2015). Bridging video building. 3rd SUWMIAC - Summer Workshop Microsoft-ISCTE IUL on Applied Computing.
7	I Silva, Lopes, P. F., F Baptista, J Calado & Alexandre, I. (2014). Fluxo, um jogo pedagógico sobre o Sistema Circulatório. EPCG 2014 21º Encontro Português de Computação Gráfica. 19-22
8	R Almeida, ML Brito, P Sousa, M Capela, Lopes, P. F. & Alexandre, I. (2014). Gestual Life, Jogo Educativo de Língua Gestual Portuguesa. EPCG 2014 21º Encontro Português de Computação Gráfica. 3-9
9	Paio, A., Rato, V., Reis, J., Santos, F. & Lopes, P. F. (2014). Emerg. house 4all: a sensitive approach informed by new digital tools . ECAS 2013, 5th European Conference on African Studies "African Dynamics in Multipolar World". 1, 1773-1791
10	Lopes, P. F. (2013). Multimedia for teaching and architecture. 1st SUWMIAC - SUMmer Workshop Microsoft?ISCTE-IUL on Applied Computing.
11	Guerreiro, Maria Rosália, Eloy, S. & Lopes, P. F. (2013). Close to Cities and Closer to People. Lisbon Architecture Triennale Closer and Closer .
12	Lopes, P. F., Eloy, S., Martins, T. & Menino, M. (2013). the Space Syntax App explained. Lisbon Architecture Triennale at ISCTE-IUL, Associated Projects, 3rd Lisbon Architecture Triennale.
13	T. Deus & Lopes, P. F. (2013). A game about biology for biology students, Cell Life as a learning tool. Information Systems and Technologies (CISTI), 2013 8th Iberian Conference on. I, 963-968
14	Lopes, P. F. (2013). Creating digital video for teaching, what (not) to do. IEEE EdSoc Invited Talks, Capítulo Português da Sociedade de Educação em Engenharia do IEEE.
15	T. Deus & Lopes, P. F. (2013). Cell Life: A Biology Game To Support Biology Classrooms. WorldCIST'13 2013 World Conference on Information Systems and Technologies.
16	Guerreiro, Maria Rosália, Eloy, S., Lopes, P. F. & Cordeiro, Graça (2012). Rede pedonal de espaços públicos em Lisboa: reconhecimento de padrões emergentes. Cidades e Complexidade: o poder da rede.

17	T. Deus, T. Marques, Lopes, P. F., Machado Alexandre, I. & P. Alexandre (2012). Aprender Inglês com um Jogo por Computador didático. ARTECH 2012, 6th International Conference on Digital Arts.
18	Paio, A., Rato, V., Reis, J., Santos, F. & Lopes, P. F. (2012). Emerg.cities4all: generating a computational tool for sustainable social urban design in Portuguese speaking countries. Urban Morphology in Portuguese-Speaking Countries - 2nd Conference of the Portuguese Network of Urban Morphology.
19	Guerreiro, Maria Rosália, Eloy, S., Guarda, I. & Lopes, P. F. (2012). Networks and Opportunistic Urban Design: a strategy for regeneration of public spaces in Lisbon. 19th ISUF International Seminar on Urban Form - New Urban Configurations.
20	Lopes, Sílvia, Fernández-Llimós, Fernando & Lopes, P. F. (2012). Health information without frontiers: creating a Catalogue of Biomedical Journals in Portuguese Language. 13th EAHIL 2012 Conference - Health information without frontiers: 4 - 6 July, 2012, UCL, Brussels, Belgium.
21	Santos, F., Reis, J., Lopes, P. F., Paio, A., Eloy, S. & Rato, V. (2012). A Multi-Agent Expert System Shell for Shape Grammars. CAADRIA 2012 (the 17th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia). - N.º de citações Web of Science®: 2
22	Lopes, Sílvia, Lopes, P. F. & Fernández-Llimós, Fernando (2012). Padrão de citação de revistas biomédicas: diferenças entre revistas brasileiras e portuguesas. 11º Congresso Nacional de Bibliotecários, Arquivistas e Documentalistas.
23	Lopes, Sílvia, Costa, Teresa, Fernández-Llimós, Fernando, Amante, Maria João & Lopes, P. F. (2012). A Bibliometria e a avaliação da produção científica: indicadores e ferramentas. 11º Congresso Nacional de Bibliotecários, Arquivistas e Documentalistas - Integração, Acesso e Valor Social.
24	Guerreiro, Maria Rosália, Eloy, S. & Lopes, P. F. (2012). Lisbon Pedestrian Network. Urban Morphology in Portuguese-Speaking Countries - 2nd Conference of the Portuguese Network of Urban Morphology.
25	Lopes, P. F. & Jardim, D. (2011). Virtual Media Lab - Math4Kids. First International Workshop - NUIGraM - Natural User Interaction, Graphics and Mobility.
26	A. Lochon, Lopes, P. F. & Dias, J. (2011). DigitalPinDirector: a digital pinscreen editor for images and realtime animation in low cost personal computers. SIGraDi 2011 Proceedings of the 15th Iberoamerican Congress of Digital Graphics.
27	Paio, A., Eloy, S., Reis, J., Santos, F., Rato, V. & Lopes, P. F. (2011). Emerg.cities4all: Towards a sustainable and integrated urban design. UIA2011 Tokyo.
28	T. Deus, T. Marques, Andrade, P., Alexandre, I. & Lopes, P. F. (2011). Aprender Inglês com o Inspector Flops - Learn English With Inspector Flops. Proc VideoJogos 2011, 4ª Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos.
29	Lopes, P. F., Reis, J., Santos, F., Eloy, S., Paio, A. & Rato, V. (2011). Shaping emergent cities for all. SIGraDi 2011 (XV congreso de la sociedad iberoamericana de gráfica digital).
30	Lopes, P. F., Jardim, D. & Alexandre, I. (2011). Math4Kids. Proc First Iberian Workshop on Serious Games and Meaningful Play - SGaMePlay.

31	Paio, A., Reis, J., Santos, F., Lopes, P. F., Eloy, S. & Rato, V. (2011). Emerg.cities4all: Towards a shape grammar based computational system tool for generating a sustainable and integrated urban design. eCAADe 2011 Conference (Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe): Respecting Fragile Places.
----	--

• Outras Publicações

- Outras publicações

1	Lopes, P. F. (2019). Humanities and Technologies. ISCTE-IUL ACM Student Chapter; NESISCTE; NEP.
2	Lopes, P. F. & Eloy, S. (2014). Multimedia Research for Architecture Education. 2nd SUWMIAC - Summer Workshop Microsoft-ISCTE IUL on Applied Computing.
3	Lopes, P. F. & Eloy, S. (2014). App to support behaviour observation. Jornadas sobre observação de Comportamento nem Espaços Públicos.
4	Reis, J., Lopes, P. F., Santos, F., Eloy, S., Paio, A. & Rato, V. (2011). Shape Grammars and Applications. First International Workshop - NUIGraM - Natural User Interaction, Graphics and Mobility. - N.º de citações Scopus: 4
5	Marcos, A., Wuethrich, C. & Lopes, P. F. (2005). Introduction. Computers and Graphics. 29 (6), 835-836

Projetos de Investigação

Título do Projeto	Papel no Projeto	Parceiros	Período
ATLAS de Siza: colmatar lacunas no Património Mundial	Investigador	ISTAR-IUL (DLS) - Líder, IT-Iscte, DINAMIA'CET-Iscte, FAUP - (Portugal), ESG - (Portugal)	2021 - 2023
2021	Salvaguarda da Memória Histórica do 25 de Abril: o Papel da Marinha.	Investigador	CEHC-IUL (HPC)

Cargos de Gestão Académica

Coordenador da unidade curricular Som, Vídeo e Autoria de Conteúdos Digitais (2023)
Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica

Coordenador da unidade curricular Interação Pessoa-Máquina (2023)
Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica

Coordenador da unidade curricular Design e Produção de Jogos Digitais (2022 - 2023)
Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica

Coordenador da unidade curricular Visualização e Interação Pessoa-Máquina (2022 - 2023)
Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica

<p>Coordenador da unidade curricular Jogos por Computador (2022) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Interação Pessoa-Máquina (2022) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Som, Vídeo e Autoria de Conteúdos Digitais (2022) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Gestão Multimédia (2022) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Som e Vídeo para Multimédia (2021 - 2022) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Visualização e Interação Pessoa-Máquina (2021 - 2022) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Design e Produção de Jogos Digitais (2021 - 2022) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Som, Vídeo e Autoria de Conteúdos Digitais (2021) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Gestão Multimédia (2021) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Interação Pessoa-Máquina (2021) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Jogos por Computador (2021) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Visualização e Interação Pessoa-Máquina (2020 - 2021) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Som e Vídeo para Multimédia (2020 - 2021) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Interação Pessoa-Máquina (2020) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Jogos por Computador (2020) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Gestão Multimédia (2020) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Multimédia e Computação Gráfica (2019 - 2020) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Som e Vídeo para Multimédia (2019 - 2020) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Interação Pessoa-Máquina (2019) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Gestão Multimédia (2019) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Jogos por Computador (2019) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>
<p>Coordenador da unidade curricular Multimédia e Computação Gráfica (2018 - 2019) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica</p>

Coordenador da unidade curricular Som e Vídeo para Multimédia (2018 - 2019) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Gestão Multimédia (2018) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Jogos por Computador (2018) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Interação Pessoa-Máquina (2018) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador do 2.º ano do Mestrado em Engenharia Informática (2018 - 2019) Unidade/Área: Engenharia Informática
Coordenador do 1.º ano do Mestrado em Engenharia Informática (2018 - 2019) Unidade/Área: Engenharia Informática
Coordenador da unidade curricular Som e Vídeo para Multimédia (2017 - 2018) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Multimédia e Computação Gráfica (2017 - 2018) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Interação Pessoa-Máquina (2017) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Vídeo Digital para Arquitetura (2017) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Gestão Multimédia (2017) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Jogos por Computador (2017) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Som e Vídeo para Multimédia (2016 - 2017) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Gestão Multimédia (2016) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Jogos por Computador (2016) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Som e Vídeo para Multimédia (2015 - 2016) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Jogos por Computador (2015) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Gestão Multimédia (2015) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica
Coordenador da unidade curricular Som e Vídeo para Multimédia (2014 - 2015) Unidade/Área: Multimédia, Visão e Computação Gráfica

Organização/Coordenação de Eventos

Tipo de Organização/Coordenação	Título do Evento	Entidade Organizadora	Ano
---------------------------------	------------------	-----------------------	-----

Membro de comissão organizadora de evento científico	CLOSE to cities CLOSER to people, 3rd Lisbon Architecture Triennale at ISCTE-IUL, Associated Project		2013
Membro de comissão científica de evento científico	SGaMePlay 2013, Third Iberian Workshop on Serious Games and Meaningful Play 2013		2013
Membro de comissão científica de evento científico	INTERACT 2013, 14th IFIP TC13 Conference on Human-Computer Interaction		2013
Membro de comissão científica de evento científico	SGaMePlay 2011 - First Iberian WorkShop in Serious Games and Meaningful Play		2011
Membro de comissão científica de evento científico	Videojogos 2011 - 4ª Conferência anual em Ciência e Arte dos Videojogos		2011