Aviso: [2026-11-02 15:56] 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.

Pedro Faria Lopes

Professor Associado
ISTAR-Iscte - Centro de Investigação em Ciências da Informação, Tecnologias e Arquitetura
Departamento de Ciências e Tecnologias da Informação (ISTA)



Contactos

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

Áreas de Investigação

- Multimédia Digital
- Interacção Pessoa Máquina
- Jogos por computador
- Som e vídeo para multimédia
- Animação por Computador
- Produção e criação de conteúdos digitais para aprendizagem ao longo da vida para e-learning e b-learning

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.
2026/2027	2º	Som, Vídeo e Autoria de Conteúdos Digitais	Curso Institucional em Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2026/2027	2º	Interacção Pessoa-Máquina	Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática;	Sim
2026/2027	1º	Visualização e Interação Pessoa-Máquina	Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL); Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas;	Sim
2026/2027	1º	Design e Produção de Jogos Digitais	Curso Institucional em Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2025/2026	2º	Som, Vídeo e Autoria de Conteúdos Digitais	Curso Institucional em Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2025/2026	2º	Interacção Pessoa-Máquina	Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática;	Sim
2025/2026	1º	Visualização e Interação Pessoa-Máquina	Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL); Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas;	Sim
2025/2026	1º	Design e Produção de Jogos Digitais	Curso Institucional em Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2024/2025	2º	Som, Vídeo e Autoria de Conteúdos Digitais	Curso Institucional em Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2024/2025	2º	Interacção Pessoa-Máquina	Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática;	Sim
2024/2025	1º	Visualização e Interação Pessoa-Máquina	Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL); Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas;	Sim
2024/2025	1º	Design e Produção de Jogos Digitais	Curso Institucional em Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim

2023/2024	2º	Som, Vídeo e Autoria de Conteúdos Digitais	Curso Institucional em Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2023/2024	2º	Interacção Pessoa-Máquina	Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática;	Sim
2023/2024	1º	Visualização e Interação Pessoa-Máquina	Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL); Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas;	Sim
2023/2024	1º	Design e Produção de Jogos Digitais	Curso Institucional em Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2022/2023	2º	Som, Vídeo e Autoria de Conteúdos Digitais	Curso Institucional em Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2022/2023	2º	Interacção Pessoa-Máquina	Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática;	Sim
2022/2023	2º	Jogos por Computador		Sim
2022/2023	2º	Gestão Multimédia		Sim
2022/2023	1º	Visualização e Interação Pessoa-Máquina	Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL); Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas;	Sim
2022/2023	1º	Design e Produção de Jogos Digitais	Curso Institucional em Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2022/2023	1º	Som e Vídeo para Multimédia		Sim
2021/2022	2º	Som, Vídeo e Autoria de Conteúdos Digitais	Curso Institucional em Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2021/2022	2º	Interacção Pessoa-Máquina	Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática;	Sim
2021/2022	2º	Jogos por Computador		Sim
2021/2022	2º	Gestão Multimédia		Sim
2021/2022	1º	Visualização e Interação Pessoa-Máquina	Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL); Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas;	Sim
2021/2022	1º	Design e Produção de Jogos Digitais	Curso Institucional em Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim
2021/2022	1º	Som e Vídeo para Multimédia		Sim
2020/2021	2º	Som, Vídeo e Autoria de Conteúdos Digitais	Curso Institucional em Escola de Tecnologias e Arquitetura;	Sim

2020/2021	2º	Interacção Pessoa-Máquina	Licenciatura em Engenharia Informática (PL); Licenciatura em Engenharia Informática;	Sim
2020/2021	2º	Jogos por Computador		Sim
2020/2021	2º	Gestão Multimédia		Sim
2020/2021	1º	Visualização e Interação Pessoa-Máquina	Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas (PL); Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas;	Sim
2020/2021	1º	Som e Vídeo para Multimédia		Sim
2019/2020	2º	Criatividade Computacional		Não
2019/2020	2º	Tese em Arquitectura dos Territórios Metropolitanos Contemporâneos II		Não
2019/2020	2º	Interacção Pessoa-Máquina	Licenciatura em Engenharia Informática;	Sim
2019/2020	2º	Jogos por Computador		Sim
2019/2020	2º	Gestão Multimédia		Sim
2019/2020	1º	Multimédia e Computação Gráfica		Sim
2019/2020	1º	Som e Vídeo para Multimédia		Sim

Orientações

• Teses de Doutoramento

- Em curso

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Estado	Instituição
1	Sílvia Maria da Costa Lopes	Melhoria da Visibilidade da Literatura Científica Biomédica em Língua Portuguesa	Português	Em curso	Iscte

- Terminadas

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

• Dissertações de Mestrado

- Terminadas

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Instituição	Ano de Conclusão
1	Miguel Santos Nunes Nobre Ferreira	Jogo sério sobre abusos sexuais na adolescência	Inglês	Iscte	2024
2	Cynthia Anastacya Mendes Borges	Desenvolvimento de jogos digitais para o ensino da língua inglesa	Português	Iscte	2020
3	Vítor Manuel Januário Lopes Pêgas	Estrutura para histórias ramificadas e matchmaking em jogos multijogador	Português	Iscte	2018
4	Rúdi Telo Luís	Jogo didático 3D para transitar com segurança nas levadas da Madeira	Português	Iscte	2016
5	Ricardo Francisco Vilelas de Almeida	A Proposal for a Framework for Serious Game Development based on entertainment Game Design	Inglês	Iscte	2015
6	Maria Luísa Costa Sola Terra de Brito	Teste do ensino de língua gestual portuguesa usando o jogo digital Gestual Life.	Português	Iscte	2015
7	Ricardo Nuno Moreira de Carvalho	Usabilidade, acessibilidade e Qualidade da web da Administração Pública Portuguesa.	Português	Iscte	2015
8	Filipe Miguel Simões Baptista	"MotionDesigner: a tool for creating interactive performances using RGB-D cameras"	Inglês	Iscte	2015
9	Carlos Manuel Pereira Pires da Silva	Transversalidade dos princípios fundamentais da Animação	Português	Iscte	2014
10	Andreia Filipa da Silva Ferreira	Comunicação e Experiências de Visita na Casa Fernando Pessoa: A Eficácia Comunicativa na Exposição Multimédia "Sonhatório"	Português	Iscte	2014
11	Pedro Miguel Estêvão Marques	Implementation of the BDRBLP Portal "Base de Dadoso de Revistas Biomédicas de Língua Portuguesa	Português	Iscte	2013
12	Gonçalo Nuno Martins Duarte de Carvalho	Protecção de Invenções Universitárias: Estudo de Casos e Submissão	Português	Iscte	2012
13	Rui Pedro Oliveira Reis Costa	Os Códigos QR em Museus	Português	Iscte	2012
14	Maria Teresa Macieira Pires Futscher de Deus	An instructional game for biology classrooms	Inglês	Iscte	2012
15	Nuno Filipe Barroso Pombinho	--	--	Iscte	2011

Total de Citações

Web of Science®	26
Scopus	49

Publicações

• Revistas Científicas

- Artigo em revista científica

1	Alexandre, I., Lopes, P. F. & Borges, C. (2023). Roadmap for the development of EnLang4All: A video game for learning English. Multimodal Technologies and Interaction, 7(2). https://doi.org/10.3390/mti7020017 - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 3 - N.º de citações Google Scholar: 9
2	Carvalho, R. M., Lopes, P. F., Alexandre, I. & Alturas, B. (2016). Qualidade dos sítios Web da Administração Pública Portuguesa. RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação/Iberian Journal of Information Systems and Technologies (RISTI),(20), 78?98. https://doi.org/10.17013/risti.20.78-98 - N.º de citações Web of Science®: 11 - N.º de citações Scopus: 13 - N.º de citações Google Scholar: 28
3	Lopes, S., Santos, T., Lopes, P. F. & Fernández-Llimós, F. (2012). Padrões de citação em revistas biomédicas portuguesas e brasileiras. Revista portuguesa de cirurgia cardio-toracica e vascular: orgão oficial da Sociedade Portuguesa de Cirurgia Cardio-Toracica e Vascular, 19(3), 119?125.
4	Lopes, P. F., Cardoso, G. & Moreira, M. (2002). Preservação de publicações electrónicas na Internet: os arquivos imperfeitos. Cadernos BAD,(2), 33?53. - N.º de citações Google Scholar: 13
5	Lopes, P. F. & Gomes, M. R. (1992). A Computer Model For Pinscreen Simulation: A New Animation Paradigm. Computer Graphics Forum, 11(1), 31?42. https://doi.org/10.1111/1467-8659.1110031 - N.º de citações Scopus: 2
6	Lopes, P. F. & Gomes, M. R. (1989). Computer animation in Portugal. Computers and Graphics, 13(3), 381?387. https://doi.org/10.1016/0097-8493(89)90089-7

• Livros e Capítulos de Livros

- Editor de livro

1	Moural, A., Lopes, P. F. & Eloy, S. (2014). CLOSE CLOSER: CLOSE to cities and CLOSER to people. Iscte. - N.º de citações Google Scholar: 1

- Capítulo de livro

1	Eloy, S., Lopes, P. F., Silva Pedro, T., Ourique, Lázaro & Dias, L. (2018). Mobile apps for acting on the physical space for people inclusion. Mobile Applications and Solutions for Social Inclusion. https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5270-3.ch003
2	Eloy, S., Dias, J., Lopes, P. F. & Vilar, E. (2016). Digital technologies in architecture and engineering: Exploring an engaged interaction within curricula. In David Fonseca, Ernest Redondo (Ed.), Handbook of research on applied e-learning in engineering and architecture education (pp. 368?402). IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8803-2.ch017 - N.º de citações Google Scholar: 14
3	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). TU Delft. https://doi.org/10.3233/978-1-61499-365-0-771 - N.º de citações Web of Science®: 1 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 6
4	Lopes, P. F., Eloy, S., Ferreira, M. A. M., M Menino, Menino, M., 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. ISCTE-IUL. - N.º de citações Google Scholar: 1
5	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). ISCTE-IUL.
6	Lopes, P. F. (1993). Animação por Computador. In Santos, A. M. Nunes dos, coord. (Ed.), Arte e Tecnologia. Fundação Calouste Gulbenkian. Serviço de Ciência e Serviço Acarte.
7	Lopes, P. F. & Gomes, M.R. (1990). Computer Pinscreen Simulation. In Nadia Magnenat-Thalmann, Daniel Thalmann (Ed.), Computer Animation '90 (pp. 165?176). Springer Japan. https://doi.org/10.1007/978-4-431-68296-7_12

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

1	São Paulo, C. G. de., Dias, J. M. S., Vitoria, J., Gamito, M., Lopes, P. F. & Gomes, M. R. (2023). SA3D, um sistema de animação para ambiente de microcomputador. In Cunha, J. (Ed.), Atas do 3º Encontro Português de Computação Gráfica (EPCG 1990). The Eurographics Association. https://doi.org/10.2312/pt.19901547
2	Guerreiro, D., Pereira, F., Almeida, F., Alexandre, I. & Lopes, P. F. (2019). CyberScape: A 2D roguelike platformer with procedurally generated levels. Videojogos 2019: 11th International Conference on Videogames Sciences and Arts. UA Editora.
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. Springer.
4	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). Information Sciences, Technologies and Architecture Research Center (ISTAR-IUL).

5	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. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.
6	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). IEEE. https://doi.org/10.1109/EPCGI.2016.7851195 - N.º de citações Scopus: 5 - N.º de citações Google Scholar: 8
7	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. IPCA.
8	Mesquita, G., Gomes, T., Amaral, V., Júnior, G., Lopes, P. F. & Alexandre, I. (2014). Khronosaurus, uma aventura no tempo. In Rocha, Á., Fonseca, D., Redondo, E., Reis, L. P., and Cota, M. P. (Ed.), 2014 9th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI). IEEE. https://doi.org/10.1109/CISTI.2014.6877075
9	Alves, T., Lopes, P. & Dias, J. (2014). Applying ISO/IEC 25010 standard to prioritize and solve quality issues of automatic ETL processes. Proceedings 30th International Conference on Software Maintenance and Evolution ICSME 2014. IEEE Computer Society. https://doi.org/10.1109/ICSME.2014.98 - N.º de citações Web of Science®: 6 - N.º de citações Scopus: 8 - N.º de citações Google Scholar: 22
10	Almeida, R., Brito, M. L., Sousa, P., Capela, M., Lopes, P. F. & Alexandre, I. (2014). Gestual Life, Jogo educativo de língua gestual Portuguesa. In Gonçalves, A., Fernandes, A. R., and Rodrigues, N. (Ed.), Atas do 21º Encontro Português de Computação Gráfica - EPCG 2014 (pp. 3?9). Instituto Politécnico de Leiria. https://doi.org/10.2312/pt.20141302 - N.º de citações Google Scholar: 1
11	Silva, I., Baptista, F., Calado, J., Lopes, P. F. & Alexandre, I. (2014). Fluxo, um jogo pedagógico sobre o sistema circulatório. In Gonçalves, A., Fernandes, A. R., and Rodrigues, N. (Ed.), Atas do 21º Encontro Português de Computação Gráfica - EPCG 2014 (pp. 19?22). Instituto Politécnico de Leiria. https://doi.org/10.2312/pt.20141304 - N.º de citações Google Scholar: 2
12	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). Springer-Verlag Berlin Heidelberg 2013. https://doi.org/10.1007/978-3-642-36981-0_109 - N.º de citações Web of Science®: 1
13	Paio, A., Rato, V., Reis, J., Santos, F. & Lopes, P. F. (2013). Emerg. house 4all: A sensitive approach informed by new digital tools. 5th European Conference on African Studies. African Dynamics in a Multipolar World (pp. 17731791?1791). Centro de Estudos Internacionais do Instituto Universitário de Lisboa.
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). BAD.
15	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). SciTePress. https://doi.org/10.5220/0003744303350338

16	T. Deus, T. Marques, Lopes, P. F., Machado Alexandre, I. & P. Alexandre (2012). Aprender Inglês com um Jogo por Computador didáctico. 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). Grupo Português de Computação Gráfica, ARTECH International.
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). ISCTE.
18	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). CAADRIA. - N.º de citações Web of Science®: 3 - N.º de citações Scopus: 4 - N.º de citações Google Scholar: 6
19	Guerreiro, Maria Rosália, Eloy, S. & Lopes, P. F. (2012). Lisbon Pedestrian Network. 2nd PNUM - Urban Morphology in Portuguese Speaking Countries (pp. 326?328).
20	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). UIA2011. - N.º de citações Google Scholar: 5
21	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. Zupancie, M. Juvancic, S. Verovsek, A. Jutraz (Ed.), Conference eCAADe2011 respecting Fragile Places (pp. 133?139). eCAADe (Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe). - N.º de citações Google Scholar: 11
22	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). IEEE. - N.º de citações Google Scholar: 1
23	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). n.d..
24	Lochon, A., Lopes, P. F. & Dias, M. (2011). DigitalPinDirector: A digital pinscreen editor for images and realtime animation in low cost personal computers. In Chiarella, M., and Tosello, M. E. (Ed.), SIGraDi 2011 Proceedings of the 15th Iberoamerican Congress of Digital Graphics (pp. 261?264). Sociedade Ibero-americana de Gráfica Digital.
25	Jardim, D., Lopes, P. F. & Alexandre, I. M. (2010). Math4Kids: Aprender conceitos de matemática brincando. In Valbom, L. (Ed.), Artech 2010. Proceedings of the 5th International Conference of Digital Arts - "Envisioning Digital Spaces" (pp. 221?224). The International Association of Digital and Interactive Arts. - N.º de citações Google Scholar: 3
26	Alexandre, I. M., Jardim, D. & Lopes, P. F. (2010). Maths4Kids: Telling stories with maths. In Jhala, A., Riedl, M., and Roberts, D. (Ed.), INT3 '10: Proceedings of the Intelligent Narrative Technologies III Workshop (pp. 1?6). ACM. https://doi.org/10.1145/1822309.1822313 - N.º de citações Scopus: 5 - N.º de citações Google Scholar: 9

27	Catarino, J., Moreiras, T., Lopes, P. F., Esmerado, J. & Alexandre, I. M. (2007). How can we be serious in a game?. In Magerko, B. S., and Riedl, M. O. (Ed.), Intelligent Narrative Technologies: Papers from the AAAI Fall Symposium (pp. 25?28). Association for the Advancement of Artificial Intelligence (AAAI). - N.º de citações Scopus: 2
28	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).
29	Paulo, C., Dias, J., Vitória, J., Gamito, M. N., Lopes, P. F. & Gomes, M. (1991). SA3D, um Sistema de Animação 3D para Ambientes Computacionais de Recursos Limitados. In Marcelo Walter (UFRGS) Cíntia Graziele Machado da Silva (UFRGS) Gerald Jean Francis Banon (INPE) (Ed.), Anais do IV SIBGRAPI, Anais do 4° Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens, São Paulo, Brasil, 1991 (pp. 117?127). Sociedade Brasileira de Computação (SBC).
30	Lopes, P. F. & Dias, J. (1988). Animação por Computador de Objectos Sintetizados ou Adquiridos. In Marcelo Walter (UFRGS) Cíntia Graziele Machado da Silva (UFRGS) Gerald Jean Francis Banon (INPE) (Ed.), Anais do I SIBGRAPI, a° Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens, São Paulo, Brasil, 1988 (pp. 207?214). Sociedade Brasileira de Computação (SBC).
31	Lopes, P. F. & Dias, J. (1987). Animação Aplicada à Engenharia. In Simoõe4s Monteiro, Barros Henriques, Valério Neves. (Ed.), Atas das 1as Jornadas Nacionais de Projecto, Planeamento e Produção Assistidas por Computador, Lisboa (pp. 247?250). Ordem dos Engenheiros.

- 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). Parallel. 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	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.
8	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.

9	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.
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	T. Deus, T. Marques, Lopes, P. F., Machado Alexandre, I. & P. Alexandre (2012). Aprender Inglês com um Jogo por Computador didáctico. ARTECH 2012, 6th International Conference on Digital Arts,.
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. Urban Morphology in Portuguese-Speaking Countries - 2nd Conference of the Portuguese Network of Urban Morphology,.
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. 19th ISUF International Seminar on Urban Form - New Urban Configurations,.
19	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
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	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,.
22	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,.
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. & Cordeiro, Graça (2012). Rede pedonal de espaços públicos em Lisboa: reconhecimento de padrões emergentes. Cidades e Complexidade: o poder da rede,.
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	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,.
28	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),.
29	Lopes, P. F., Jardim, D. & Alexandre, I. (2011). Math4Kids. Proc First Iberian Workshop on Serious Games and Meaningful Play - SGaMePlay,.
30	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,. - N.º de citações Google Scholar: 5
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: 5
5	Marcos, A., Wuethrich, C. & Lopes, P. F. (2005). Introduction. Computers and Graphics, 29(6), 835?836. https://doi.org/10.1016/j.cag.2005.09.026

Projetos de Investigação

Título do Projeto	Papel no Projeto	Parceiros	Período
ATLAS de Siza: colmatar lacunas no Património Mundial	Investigador	ISTAR-Iscte (DLS) - Líder, IT-Iscte, DINAMIA'CET-Iscte, FAUP - (Portugal), ESG - (Portugal)	2021 - 2023
Salvaguarda da Memória Histórica do 25 de Abril: o Papel da Marinha.	Investigador	CEHC-IUL	2010 - 2012

Cargos de Gestão Académica

Coordenador do 3º Ano (2026 - 2028)
Unidade/Área: Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas

Coordenador do 3º Ano (2025 - 2026)
Unidade/Área: Licenciatura em Informática e Gestão de Empresas

Coordenador do 2º Ano (2018 - 2019)
Unidade/Área: Mestrado em Engenharia Informática

Coordenador do 1º Ano (2018 - 2019)
Unidade/Área: Mestrado em Engenharia Informática

Coordenador do 2º Ano (2016 - 2018)
Unidade/Área: Mestrado em Engenharia Informática

Coordenador do 1º Ano (2016 - 2018)
Unidade/Área: Mestrado em Engenharia Informática

Coordenador do 1º Ano (2014 - 2016)
Unidade/Área: Mestrado em Engenharia Informática

Director (2011 - 2013)
Unidade/Área: Mestrado em Engenharia Informática

Director (2010 - 2011)
Unidade/Área: Mestrado em Engenharia Informática

Coordenador (2009 - 2010)
Unidade/Área: Mestrado em Engenharia Informática

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