

Aviso: [2026-04-16 15:33] 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.

Informação Desatualizada: A informação contida neste perfil público poderá estar desatualizada.

Ricardo Pereira Rodrigues



Qualificações Académicas

Universidade/Instituição	Tipo	Curso	Período
Instituto Politécnico de Lisboa	Outro tipo de qualificação	Título de Especialista em Comunicação Audiovisual e Multimédia	2020
ISCTE-Instituto Universitário de Lisboa	Doutoramento	Ciências da Comunicação	2019
ISCTE-Instituto Universitário de Lisboa	Outro tipo de qualificação	Ciências da Comunicação	2013
Instituto Politécnico de Lisboa	Pós-graduação	Comunicação Audiovisual e Multimédia	2008
Instituto Politécnico de Lisboa	Licenciatura	Audiovisual e Multimédia	2006
Instituto Politécnico de Lisboa Escola Superior de Comunicação Social	Bacharelato	Audiovisual e Multimédia	2004

Atividades Letivas

Ano Letivo	Sem.	Nome da Unidade Curricular	Curso(s)	Coord
------------	------	----------------------------	----------	-------

2019/2020	1º	Linguagens Digitais		Não
-----------	----	---------------------	--	-----

Orientações

• Dissertações de Mestrado

- Em curso

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Estado	Instituição
1	Rita Seiça	Recurso multimédia para a avaliação da leitura em voz alta no 1.º Ciclo do Ensino Básico.	Inglês	Em curso	Iscte

- Terminadas

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Instituição	Ano de Conclusão
1	Daniela Marques Dos Reis	Estratégia de Comunicação Digital e Análise de Storytelling no Instagram da Indústria da Moda de Luxo: Análise Comparativa da Tommy Hilfiger e Dior	Português	Iscte	2025
2	Ana Filipa da Costa Graça Marques Casaca	A Realidade Aumentada (AR) e a Experiência do Utilizador (UX) na divulgação de conteúdos digitais	Português	Iscte	2020
3	Liliana Sofia Florêncio Freitas	Laboratório Gramatical Digital: desenvolver competências metafonológicas em torno do acento fonológico em Português Europeu	Inglês	Iscte	2019
4	Pedro Emanuel Ferreira Fontes	Conceção e perceção de notícias animadas. Os contributos da animação na construção de notícias para o público infantil.	Inglês	Iscte	2019
5	Bernardo Alves da Silva Almeida	A importância da comunicação entre criadores e jogadores na indústria dos videojogos	Português	Iscte	2019

Publicações

• Livros e Capítulos de Livros

- Capítulo de livro

1	Rodrigues, P. R., Adriana Cardoso & Carolina Gonçalves (2019). A receita culinária: Recurso educativo digital para o desenvolvimento de competências textuais e linguísticas no 1.º CEB. In Percursos de Interdisciplinaridade em Português: dos projetos às práticas. (pp. 193-208). Lisboa: APP - Associação de Professores de Português.
2	Rodrigues, P. R. (2019). Materializar o imaterial: construir e comunicar um museu digital. In Museu da paisagem, narrativas e experiência do lugar. (pp. 86-97). lis: Museu da Paisagem, Escola Superior de Comunicação Social.
3	Rodrigues, P. R. & Adriana Cardoso (2018). Recursos educativos digitais para o ensino e a aprendizagem do Português no 1.º Ciclo do Ensino Básico. In A. Carneiro-Barrera & A. Díaz-Román (Ed.), Avances En Ciencias de La Educación y Del Desarrollo. (pp. 722-729). Granada: Asociación Española de Psicología Conductual.
4	Rodrigues, P. R. (2015). A Tecnologia na Edição Digital. In Gustavo Cardoso (Ed.), O Livro, o Leitor e a Leitura Digital. (pp. 455-482). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

1	Casaca, A. F., Alturas, B. & Rodrigues, R. (2021). A realidade aumentada e a experiência do utilizador (UX) na divulgação de conteúdos digitais dos museus Portugueses. In 21ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI 2021). Online: Associação Portuguesa de Sistemas de Informação. - N.º de citações Google Scholar: 1
---	---

- Comunicação em evento científico

1	Casaca, A., Alturas, B. & Rodrigues, P. R. (2021). A Realidade Aumentada e a Experiência do Utilizador (UX) na divulgação de conteúdos digitais dos Museus Portugueses. CAPSI 2021 - Atas da 21ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação.
---	--