Aviso: [2026-11-07 13:33] 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 desactualizada.

Rita Moreira Parada Ramos

Qualificações Académicas

Universidade/Instituição	Tipo	Curso	Período
ISCTE-IUL	Licenciatura	Engenharia Informática	2015

Total de Citações

Web of Science®	0
Scopus	4

Publicações

- **Conferências/Workshops e Comunicações**
  - **Publicação em atas de evento científico**

1	Cardoso, E., Santos, D., Costa, D., Caçador, F., Antunes, A. & Ramos, R. (2017). Learning scorecard: monitor and foster student learning through gamification. In Ciancarini, P., Poggi, F., Horridge, M., Zhao, J., Groza, T., Suarez-Figueroa, M.C., d'Aquin, M., Presutti, V. (Ed.), Lecture Notes in Computer Science (pp. 55?68). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-58694-6_5 - N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 14
2	Cardoso, E., Santos, D., Costa, D., Caçador, F., Antunes, A. & Ramos, R. (2016). Learning scorecard: Monitor and foster student learning through gamification. In Matta, N., Zablith, F., Lahoud, I., and Ventura, S. (Ed.), Proceedings of the Second International Workshop on Educational Knowledge Management (EKM 2016) (pp. 39?50). CEUR-WS. - N.º de citações Scopus: 3 - N.º de citações Google Scholar: 5

- Comunicação em evento científico

1	Cardoso, E., Santos, D., Costa, D., Caçador, F., Antunes, A. & Ramos, R. (2016). Learning Scorecard: monitor and foster student learning through gamification. 2nd Int. Workshop on Educational Knowledge Management (EKM 2016),.