

Aviso: [2026-01-18 12:48] 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.

Vítor Manuel Januário Lopes Pêgas

Qualificações Académicas

| Universidade/Instituição | Tipo | Curso | Período |
|---|----------------------------|------------------------|---------|
| ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa | Licenciatura | Engenharia Informática | 2016 |
| 0828 Escola Secundária Stuart Carvalhais | Outro tipo de qualificação | Ciências e Tecnologias | 2013 |

Publicações

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

| | |
|---|--|
| 1 | 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. |
| 2 | 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. |

- 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 | Silva, H., Silva Pedro, T., Pegas, V., Alexandre, I. & Lopes, P. F. (2017). Parallel. VIDEOJOGOS 2017 - 10ª Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos. |