INSTITUTO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA

Ciência_Iscte

Perfil Público

Aviso: [2026-11-06 02:13] 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.

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. 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. 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,.