

CURRICULUM VITAE

Patrícia Cristina e Silva Figueira Gouveia

mouseland@netcabo.pt

HABILITAÇÕES LITERÁRIAS

- 2008 Doutorada em **Ciências da Comunicação / Audiovisual *Media Interactivos* / Jogos digitais** com unanimidade, distinção e louvor na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Dissertação com o título ***Joga outra vez, um conjunto de objectos que nos contam histórias inteligentes***, com orientação da Prof. Doutora Maria Teresa Cruz, Janeiro 08.
- 1996-98 **Pós-Graduação em Artes Digitais (16 valores)**, Universidade Católica Portuguesa, Departamento de Som e Imagem (cooperação com a *Loyola Marymount University*, Los Angeles), Porto, Março 98.
- 1991-96 **Licenciatura em Artes Plásticas – Pintura (16 valores)**, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (FBA-UL), Julho 96.

BOLSAS

- 2006-07 Bolseira de doutoramento da **FCT – Fundação de Ciência e Tecnologia** a partir de Janeiro de 2006 a título individual e até ao término do período de doutoramento.
- 2003-05 Bolseira de doutoramento da **FCT – Fundação de Ciência e Tecnologia** no Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

- 2010- Coordena a área de **Artes Digitais** no **Movlab** da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Concepção, design e gestão do projecto ***Brincar com a Poesia*** para a Biblioteca Municipal de Oeiras (www.brincarcomapoesia.net)
- Professora auxiliar convidada** na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa onde lecciona um seminário de mestrado desde 2006 (Atelier de Artes Digitais).
- 2008- **Professora auxiliar** na **Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias**, onde lecciona nos cursos de: Cinema, Vídeo e Comunicação Multimédia, Animação Digital, Fotografia, Comunicação e Jornalismo, Ciências da Comunicação e da Cultura, Mestrado em Produção e Criação em Artes Tecnológicas e Mestrado em Sistemas de Comunicação Multimédia.
- 2008- Membro do **CICANT, Centro de Investigação em Comunicação Aplicada, Cultura e Novas Tecnologias**, Escola de Comunicação, Artes e Tecnologias da Informação, Universidade Lusófona de Lisboa.
- 2006- Seleccionada como **Conferencista** para leccionar o seminário (Atelier de Artes Digitais) de mestrado em Ciências da Comunicação e Novos *Media* e Práticas *Web* na **Faculdade de Ciências Sociais e Humanas** da Universidade Nova de Lisboa.
- 2006-11 Editora e Criadora do **blog Mouseland** (<http://mouseland.blogs.ca.ua.pt/>).
- 2008 Escreve regularmente sobre cinema, arte e design no **blog Obvious, um olhar mais demorado...** (<http://blog.uncovering.org/>).
- 2007-08 Trabalha na empresa ***Biodroid-entertainment***.
- 2006-07 Seleccionada como **Conferencista** para leccionar o seminário (Artes Digitais) no mestrado em sistemas de Comunicação Multimédia da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.
- 2006-07 Membro do **CECL, Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens**, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.

- 2005-06 Consultora da empresa **DestaForma** no projecto **AveiroDomus**, área de entretenimento para o desenvolvimento da **Casa do Futuro**, projecto do Departamento de Economia da Universidade de Aveiro
- 2004-05 Fez parte da comissão executiva do encontro de arte e comunicação (EAC) organizado pelo Centro Cultural de Belém e pelo Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens da Universidade Nova. Participa no workshop *Identities Virtuais* onde apresentou o projecto **Role Playing Egas**. Integra o secretariado de redacção da revista on-line **Interact** e organiza, juntamente com Jorge Martins Rosa, o número 12 desta revista sobre o tema "JOGOS".
- 2004-06 Docente no módulo de Argumento Multimédia na **Restart**. Convidada a participar no Projecto *Fábrica Electrónica* (convite a criadores) da **Restart**, Escola de Criatividade e Novas Tecnologias, Julho 2005.
- 2003-05 Coordenadora dos módulos Produção Multimédia e Web Design (**FORDESQ**) na Faculdade de Engenharia da Universidade Católica em Sintra.
- 2001-2003 Lecciona na **ESTGAD** – Escola Superior de Tecnologia, Gestão, Arte e Design das Caldas da Rainha as disciplinas de Introdução ao design (1º ano), Arte e Comunicação (3º ano), Projecto (4º e 5º ano).
- 1999-2008 Freelancer (media interactivos e design gráfico)**
- 2008-09 Criação da identidade gráfica da **marca "Foz Côa"**. Direcção artística do projecto de design para *media* interactivos do futuro Museu do Côa.
- 1999-2008 Direcção de arte e design de três versões (sites) de apresentação on-line e de um CD-ROM para a empresa **Prégaia** com quem trabalha desde 1999 (www.pregaia.com).
- 1999-2007 **Câmara Municipal de Oeiras**: Exposição *Cesário Verde*, Concurso *Cesário Verde*, *Café Literário* (painéis), *3º ciclo temático* (ilustração), Biblioteca nas festas do Concelho (painéis). Ciclo de conferências *As imagens das Palavras. As palavras das imagens*, Concurso Literário *Aquilino Ribeiro 2000*, Conferências sobre *Poesia Portuguesa*, exposições do *Lagar de Azeite*, *Palácio Anjos e Palácio dos Aciprestes*, Sector de Acção Cultural e biblioteca Nacional de Oeiras.
- 2004 Integra o grupo programador do **Lugar Comum**, Centro de Experimentação Artística da Fábrica da Pólvora de Barcarena.
- EAC - Encontros de Arte e Comunicação**, Centro de Comunicação e Linguagens da Universidade Nova de Lisboa.
- 2002-04 **Teatro na Década**, Clube Português de Artes e Ideias, Lisboa.
- 2001 Artista convidada a desenvolver um CD-ROM para o projecto **Registos de uma transformação**, programa oficial do Porto 2001 (*Simuladores de Memórias*, edição Porto 2001).
- Artista convidada a desenvolver um projecto para a revista **Interact** Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens da Universidade Nova de Lisboa (www.interact.com.pt/interact2/jizo_index.htm).
- Videolisboa 2001**, Clube Português de Artes e Ideias, Lisboa.
- 2000-01 Directora de arte na Ideialab.
- 2000-2002 **Ruptura e The soong sisters** - projectos seleccionados para fazer parte da **Galeria Virtual do Meiac** (www.meiac.org/galeria_virtual/patricia/soong/index.htm), Badajoz.
- 2000 Design de 8 painéis para a exposição do *Making of* do filme **A Suspeita** de José Miguel Ribeiro, Bedeteca, Lisboa.
- 1999-2000 **Design dos sites**: www.inextremis1999.com (o estado das artes no final da década, do século e do milénio), galeria Luis Serpa Projectos, Lisboa. www.estudio54.com, www.ideialab.com, www.cuc.pt, www.thegift.tv, www.videolisboa.com, entre outros.

- 1999 Bienal de **Jovens Criadores da CPLP** e do concurso **Jovens Criadores 99** (Clube Português de Artes e Ideias), Lisboa.
Encontro de Jovens portuguesas e timorenses com convite da Secretaria de Estado da Juventude, Lisboa.
Design de um cd-rom para a **Quinta da Regaleira**, CulturSintra, Sintra.
Colaborações em termos de consultoria em web design: Pã Design, Ernst and Young, Webrain.
- 1998-99 Web designer no Grupo Fórum - Fórum On-line.
- 1997-98 Multimedia designer, Grupo Fórum - Fórum Multimédia, Lisboa.
Trilogia do Azul, design de 3 CD-ROMs para a **Expo'98** (consultores técnicos: **Montparnasse Multimedia**); cd-rom **Descobrir Açores**.
Entre 1992 e 1997 trabalha como freelancer em design gráfico e ilustração para diversas empresas: **Reuters Portuguesa**, Lisboa (design de uma intranet), **Enatur Pousadas de Portugal**, Lisboa (design do site: www.pousadas.pt/old), **CNS, Companhia Nacional de Serviços, SA**, Lisboa, **Associação de estudantes do Instituto Superior Técnico**, Lisboa. (concepção e produção da 7ª Jobshop, elementos gráficos da **AEIST**), entre outras.
- 1992-96 **Boutique Criativa - Produções Publicitárias**, Lisboa.
(freelancer em Design Gráfico, 1996/97), (assistente do director criativo, 1993).
(estágio em design gráfico e publicidade, 1992).
- 1991 **Advance Advertising Agency**, Copenhaga, Dinamarca
(estágio de três meses em design gráfico e publicidade subsidiado pelo **programa PETRA** - jovens trabalhadores na Comunidade Europeia).

EXPOSIÇÕES INDIVIDUAIS:

- Sentimentos Ocidentais, O livro mágico de Cesário Verde**, Biblioteca Municipal de Oeiras, Abril, 2007.
blind game, Galeria Quadrum, Lisboa 2001.
reality->media->data->database, Lugar Comum.
Fábrica da Pólvora de Barcarena, 2001.

EXPOSIÇÕES COLECTIVAS (Seleção das últimas - 1989 a 2010):

- Brincar com a Poesia**, Biblioteca Municipal de Oeiras, CMO, 2010.
O jogo ou dilema do prisioneiro, Antigua Biblioteca, Festival InterParla, Madrid, 2008
Roleplaying Egas, Upgrade! International: DIY, Oklahoma City, 2006
Roleplaying Egas, Castelo de Palmela, **Festival EME**, 2005
<http://joaquim.emf.org/EME/EME2005.imagens.htm>
Roleplaying Egas, Centro Cultural de Belém, 2005
Exposição no âmbito do workshop **Identities Virtuais** - <http://www.projecto-redes.com.pt/EAC/index.htm>
Objectos Transitórios, Anti-Festival Transatlântico Lisboa/Porto04, cultura electrónica em Portugal e no Brasil
<http://www.positiva.org/Eventos2.php?ano=2004&evento=57>
Objectos Transitórios, FIO - Festival de Imagens de Oeiras, Lugar Comum, 2004
http://www.atmosferas.net/pt/gas01_0.asp?id=792
Simuladores de Memórias, *Projecto Registos de uma Transformação*, Mercado Ferreira Borges, Porto 2001.
Bandits-Mages, Rencontres internationales étudiants des artes multimédia, Bourges/França, 2001
Medi@Terra 2000, Festival Internacional de Artes e Tecnologia, Atenas/Grécia 2000.
Gotofrisco (www.gotofrisco.net/net/pgouv.htm), Sister Spaces, São Francisco, galeria ZDB, Lisboa, 2000.
Nonstopeninglisboa, galeria ZDB, Lisboa, 2000.
Arco 2000, Galeria Virtual do **MEIAC**, Madrid, 2000
Alquimias, dos pensamentos das artes, 25 anos Associação Nacional das Farmácias, Coimbra 2000
Bienal de Jovens Criadores da Europa e do Mediterrâneo, Roma 1999
Arte Portuguesa anos 80-90, Colecção António Cachola, **MEIAC**, Badajoz, 1999
Portuguese new visions, Cisterna da FBA-UL, Lisboa 1999
Romaria(s), o fim do ROM e da Possibilidade Criativa, 1º Festival Internacional VídeoLisboa, Museu da Cidade, Lisboa 1999
Mostra Nacional Jovens Criadores 96, 97 e 98 - artes plásticas, ciber arte e design gráfico, Antiga Fábrica da Cordoaria Nacional, Lisboa 1996, Antigo Edifício da Caixa Geral de Depósitos, Guarda 1997 e Museu da Cidade, Aveiro 1998

PRÉMIOS:

Bienal de Jovens Criadores da Europa e do Mediterrâneo, Roma 1999,
seleccionada em Design Gráfico e Ciber Arte, Lisboa 1998
Menção honrosa para o CD-ROM **Viagem ao Azul Ultramarino** no **prémio de Design da revista Publish/Briefing**, 1998. Este CD-ROM ganhou também o **Grande Prémio Multimédia XXI**
Mostra Nacional Jovens Criadores 98, Design Gráfico e Ciber Arte, Lisboa 1998. Instalação "**O Mercado das Paixões porque o amor não está na moda**" (**Projecto Ruptura**), **Mostra Nacional Jovens Criadores 97**, Artes Plásticas, Lisboa 1997, **Mostra Nacional Jovens Criadores 96**, Artes Plásticas, Lisboa 1996.
2º Prémio "**IBM - Leonardo da Vinci**", trabalho de **Investigação Estudos sobre o Movimento/Tempo**, **O Muro dos Proles, 1984**, de Paula Rego. Utilização de novas tecnologias no estudo de uma obra pictórica, Lisboa 1995.
3º Prémio "**Uma Ideia Jovem para Lisboa**", Câmara Municipal de Lisboa, 1993.

LIVROS PUBLICADOS:

2010 Gouveia, P., **Artes e Jogos Digitais, Estética e Design da Experiência Lúdica**, Edições Universitárias Lusófonas, ed. 11, ISBN: 978-972-8881-84-9, Lisboa.

CAPÍTULOS DE LIVROS:

2010 Gouveia, P., "**Playable Media, Como Gerar Sistemas e Plataformas de Cooperação na Rede?**" In *Novos Trilhos Culturais: Práticas e Políticas*, org. Santos, M. de L. Lima dos, José Machado Pais, Lisboa: Ed.: Imprensa de Ciências Sociais, ISBN: 978-972-671-264-0, pp.159 - 75.

2009 Gouveia, P., "**Simulação lúdica, a arte da jogabilidade como narração sensorial**". In *Jogos electrónicos: Mapeando Novas Perspectivas*, ed. Fernandes, A., Esteban Clua, Lynn Alves, Rudimar Dazzi, ISBN: 978-85-7502-241-2. Florianopolis: Ed.: VisualBooks, pp. 39 - 55.

ARTIGOS PUBLICADOS:

2010 Gouveia, P., "**Game design, seis sábios e um elefante**", Revista de Comunicação e Linguagens, coordenado por José Bártolo, Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, pp. 167-80.

Gouveia, P., "**Playing With Poetry a Portuguese Transmedia Experience and a Serious ARG**". In GIC 2010 Proceedings, 2nd International IEEE Consumer Electronic Society Games Innovation Conference, Hong Kong, China, ISBN: 978-1-4244-7179-9, pp. 150-56.

Gouveia, P., "**Artes Digitais e Estética Transmedia: Frames, Assemblages e Popismos Lúdicos**". In catálogo da exposição de Luís Alegre, *Play Them*, Plataforma Revolver, pp. 9-17.

Gouveia, P., "**[NET]AR[G]Ts: experiências transmedia e narrativas cruzadas**", *Artech 2010 Proceedings, 5th International Conference on Digital Arts*, Faculdade de Arquitectura da Universidade do Minho / Guimarães, pp. 108-117.

Gouveia, P., "**Estética Digital como experiência transmedial de recombinação "viva"**", Revista *Nada*, Abril, pp. 91-99.

Gouveia, P., "**Design**", Glossário, dicionário crítico do Cõa. In <http://www.coa.ccg.pt/index.php?Language=en&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoELinguagemArte&Menu2=Autores>.

2009 Gouveia, P., "**Identities in continuum, design de sistemas inclusivos nos MMORPGs**", *SBGames 2009, VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital Proceedings*, Puc-Rio de Janeiro, pp. 112-22. In http://www.users.rdc.puc-rio.br/sbgames/09/_proceedings/dat/_pdfs/culture/Proceedings_Culture_Full.pdf.

Gouveia, P., "**Narrative paradox and the design of alternate reality games (ARGs) and blogs**", *IEEE Consumer Electronics Society's Games Innovation Conference 2009 (ICE-GIC 09) Proceedings*. Imperial College, South Kensington, London, pp. 231-38. In <http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&anumber=5293585&isnumber=5293574&tag=1>.

- Gouveia, P. & Cruz, T., “**Quem tem medo das Artes Digitais?**” 6º SOPCOM, Sociedade dos Media, Política e Tecnologia. 6º SOPCOM *Proceedings*. In http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/sopcom_iberico/sopcom_iberico09/paper/viewFile/269/244
- Gouveia, P., “**Histórias Implosivas, acção e narração na ficção dos jogos de realidade alternativa (alternate reality games ou ARG.s)**”, 8º LUSOCOM, Comunicação, Espaço Global e Lusofonia, Abril, Lisboa. In <http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/lusocom/8lusocom09/paper/viewFile/179/154>
- Gouveia, P., “**Action! Playable Media and Persistent Games for the Creation of On-Line Alternative Realities and Cross Narratives (Cooperation Versus Competition)**”, 3rd Inclusiva-net Meeting: NET.ART (SECOND EPOCH). The evolution of Artistic Creation in the Net-system, *Medialab-Prado Proceedings*. In http://medialab-prado.es/article/action_playable_media_and_persistent_games_for_the_creation_of_on-line_alternative_realities_and_cross_narratives_cooperation_ve (disponível 06.09).
- 2008 Gouveia *et al.*, “**Realism in Gameplay: Digital Fiction and Embodiment**”, *ACM 2008 Proceeding of the 2nd ACM international workshop on Story representation, mechanism and context*, Vancouver, British Columbia, Canada, ISBN:978-1-60558-315-0, pp. 1-8.
- Gouveia *et al.*, “**O Vale da Estranheza, notas sobre o realismo das criaturas “vivas” nos jogos digitais e a sua relação com o jogador**”, *Artech 2008 Proceedings, 4th International Conference on Digital Arts, Nov.08*, Universidade Católica do Porto, pp. 150-57.
- Gouveia, P., “**Sinergias Mortais entre Mundos Distintos**” (cinema e videojogos), Revista Hype!, Março.
- Publica com regularidade artigos sobre cinema, design e cultura digital no **blog obvious, um olhar mais demorado**;
- 2006-11 Editora e criadora do blog **mouseland, cultura digital, jogos, cinema e música**.
- 2007 Gouveia, P. & Zagalo, N., “**Uma Abordagem Interdisciplinar do Entretenimento Digital**”, comunicação multimédia e jogos electrónicos, 5º SOPCOM, Comunicação e Cidadania (com Nelson Zagalo, Universidade do Minho).
- 2005 “**Toywar.Com (Etoys.Inc Versus Etoy.Com). Quando os brinquedos andam na guerra e a guerra é o Jogo Digital**”, Revista Interact 13 – CECL - Universidade Nova De Lisboa - www.interact.com.pt/
- 2004 “**Paraísos artificiais: autoria partilhada na criação contemporânea e na era dos jogos em rede**” CD- ROM - II Congresso Ibérico de Ciências da Comunicação – Covilhã Abril 04 <http://www.labcom.ubi.pt/livros/labcom/pdfs/ACTAS%20VOL%201.pdf>
- “**Mapeamento e cartografias dinâmicas**”
Projecto Tendências Da Cultura Das Redes – www.culturasdasredes.com.pt
- “**O Quarto do chinês**” compartimentos e gavetas na criação contemporânea, para uma cultura da game art”
Revista Interact 11 – CECL - Universidade Nova De Lisboa - www.interact.com.pt/
- 2003 “**Jogos de simulação, no jardim infantil a vida inteira**” Revista Caleidoscópio Nº 4 (2º Semestre) Cultura De Jogos - Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.
- “**Sistema matrix: marketing ou a obra total?**”
Matrix reloaded o filme (parte II), *animatrix*, as curtas metragens (9) e *enter the matrix*, o jogo
Revista Interact 9 – Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, Universidade Nova De Lisboa - www.interact.com.pt/

EM PUBLICAÇÃO:

- 2011 “**Cinema and Videogames, Convergence in Transmedia Playable Experiences**”. Texto seleccionado no âmbito do simpósio: *16th International Festival of Computer Arts (IFCA)*, Maribor, Eslovénia (<http://www.mfru.org/index.php?id=256&L=1>).
- No prelo: “**A casa-espelho, brincar e jogar como formas de literacia artística e tecnológica**”, Biblioteca Municipal de Oeiras, edições da CMO, **V Encontro Oeiras a Ler**.

No prelo: **“Uma estrada de tijolos amarelos até à cidade Esmeralda, design da experiência nas interfaces e narrativas emergentes das artes digitais”**, Congresso internacional “A Cultura das Redes em Portugal”.

PARTICIPAÇÕES EM CONFERÊNCIAS / COMUNICAÇÕES / MESAS REDONDAS:

- 2011 **“Jogos digitais como lugares de criação artística”**, Agenda SIM by Samsung, Galeria Who (Comunicação).
- “Artes digitais como lugares de convergência criativa”**, Agenda SIM by Samsung, Galeria Who (Comunicação).
- “O SIM que mudou a minha vida”**, Agenda SIM by Samsung, Galeria Who (mesa redonda).
- “Joga outra vez, um conjunto de objectos que nos contam histórias inteligentes”**, Encontro Grupo Inova Comunicação com Patrícia Gouveia, encontros para estudantes de pós-graduações em Comunicação (2º e 3º ciclo), Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, Edifício de Investigação (comunicação).
- 2010 **“Playing With Poetry, a Portuguese Transmedia Experience and a Serious ARG”**. In *GIC 2010, 2nd International IEEE Consumer Electronic Society Games Innovation Conference*, Hong Kong City University, China (comunicação).
- “Cinema and Videogames, Convergence in Transmedia Playable Experiences”**, *Re-play, cinema and video games symposium*, Cinema Udarnik, MFRU, 16th International Festival in Computer Arts, Maribor, Eslovénia (*keynote speaker*).
- “Literacia dos Media e Artes Digitais”**, conferência no âmbito do V Encontro Oeiras a Ler, Auditório da Biblioteca Municipal de Oeiras (*keynote speaker*).
- “[NET]AR[G]Ts: experiências transmedia e narrativas cruzadas”**, *Artech 2010, 5th International Conference on Digital Arts*, Faculdade de Arquitectura da Universidade do Minho / Guimarães (comunicação).
- “Estética e Design da Experiência Lúdica Digital”**, Conferências “Ciclo de Conversas Design e Multimédia” Museu da Ciência da Universidade de Coimbra (*keynote speaker*).
- 2009 **“Beyond Art: Digital Aesthetics and Game Play”**, Conferência ARSgames, Game Art & Game Studies International Festival, La Casa Encendida, Madrid (*keynote speaker*).
- “Identidades em continuum, design de sistemas inclusivos nos MMORPGs”**, comunicação no âmbito do *SBGames 2009, VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, Puc-Rio de Janeiro (comunicação).
- “Digital Play, Mix Media e ARGs”** *YDREAMS Close Encounters*, Costa da Caparica (comunicação).
- “Identities In Continuum, How Players Perceive the Games they are Playing**, Mobile Cells, Jornadas Con Creadores De Juegos Para Móviles E Identidad Digital_ Cítilab Cornellà, Barcelona (*keynote speaker*).
- “Histórias Implosivas, acção e narração na ficção dos jogos de realidade alternativa (alternate reality games ou ARG.s)**, 8º LUSOCOM, Comunicação, Espaço Global e Lusofonia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa (comunicação).
- “Action! Playable Media and Persistent Games for the Creation of On-Line Alternative Realities and Cross Narratives (Cooperation Versus Competition)”**, 3rd Inclusiva-net Meeting: NET.ART (SECOND EPOCH). The evolution of Artistic Creation in the Net-system, Centro Cultural de Espanha em Buenos Aires, organização Medialab-Prado (comunicação).
- 2008 **“Playable Media, Como Gerar Sistemas e Plataformas de Cooperação na Rede?”**, Colóquio Novos Trilhos Culturais: Práticas e Políticas, Auditório do Instituto de Ciências Sociais, Lisboa (comunicação).
- “O Vale da Estranheza, notas sobre o realismo das criaturas “vivas” nos jogos digitais e a sua relação com o jogador”**, *Artech 2008, 4th International Conference on Digital Arts*, Universidade Católica

do Porto (comunicação).

"Realism in Gameplay: Digital Fiction and Embodiment", Workshop Story Representation, Mechanism and Context, *ACM 2008*, Pan Pacific Hotel, Vancouver (comunicação).

"Gamedesign seis sábios e um elefante a jogabilidade como uma narração emergente", Seminários de Ciência, Tecnologia e Empresa, Auditório Pessoa Vaz, Universidade Lusófona de Lisboa (comunicação).

"Jogabilidade emergente, artefactos complexos e narrativas lúdicas", Festival BANG, Artes Digitais, Auditório da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (*keynote speaker*).

Portugal Emergente, NH Hotel, Festival Interparla, Espanha (mesa redonda).

2007 Encontros e Desencontros: Arte, *Media* e Comunicação, **"A Arte e as Novas Estéticas Informacionais"**, Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa (comunicação).

"Objectos interactivos que contam histórias inteligentes", Colóquio "Tendências do Entretenimento", Universidade de Aveiro (comunicação).

2006 **"Narrativas interactivas e artes digitais: o espaço e o tempo da acção no design de sistemas emergentes"**, ISEIG – Escola Superior de Estudos Industriais e de Gestão de Vila do Conde (*keynote speaker*).

"Uma estrada de tijolos amarelos até à cidade Esmeralda, design da experiência nas interfaces e narrativas emergentes das artes digitais", Congresso internacional "A Cultura das Redes em Portugal", CCB (comunicação).

The Update Lisbon, Apresentação do projecto **Role Playing Egas**, Lisboa 20 Arte Contemporânea (comunicação).

2005 **Jogos e Educação, FUTURE GAMING Fuga 2005**, ETIC (mesa redonda).

"A plasticidade da simulação, interfaces simbióticas e mutantes", Críticas do Design (ciclo de conferências inseridas no Comunicar Design), Escola superior de Arte e Design das Caldas da Rainha (*keynote speaker*).

2004 **"Paraísos artificiais: autoria partilhada na criação contemporânea e na era dos jogos em rede"** (Mesa de Arte e Estética), II Congresso Ibérico De Ciências Da Comunicação, Covilhã Abril (comunicação).

"Joga outra vez, objectos interactivos que contam histórias inteligentes", Apresentação aos alunos do curso de web design da ESTAL - Escola Superior de Tecnologias e Arte de Lisboa (comunicação).

2003 **"O Futuro uso dos jogos – Joga outra vez, objectos interactivos que contam histórias inteligentes"**, Conferência *1000 Plateaux / Experimentaldesign 2003* (comunicação).

2001 **Intersecções entre Arte e Tecnologia**, oradora convidada no âmbito das conferências Multimédia XXI, Auditório da FIL, Lisboa (comunicação).

1999 **Multimedia Tools** "Guest Lecture", **Central Saint Martins College of Art and Design**, Londres (comunicação).

PROJECTOS DE INVESTIGAÇÃO:

2008- **Infomedia (Information Acquisition in New Media)**, projecto coordenado pelo Prof. Doutor Manuel José Damásio, CICANT / ULHT / MOVLAB. Projecto financiado pela FCT/CCI/74114/2006 e avaliado pela FCT com a nota A.

2003-05 **Tendências da Cultura das Redes em Portugal (Trends on Portuguese Networks Culture)**, projecto coordenado pelo Prof. Doutor José Bragança de Miranda, CECL / FCSH / UNL. Projecto

financiado pela FCT/POCTI/34436/com.1999 e **avaliado pela FCT com a nota A.**

JÚRIS DE EXAMES DE QUALIFICAÇÃO DE DOUTORAMENTO:

- 2010 **Participação no júri** (exame de **qualificação para Doutoramento** em Ciências da Comunicação, especialidade em Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, da mestre Vanda Avelar Correia, com o título "Os Média Digitais e os Paradigmas Emergentes no Design de Comunicação, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Trabalho orientado pela Prof^a. Doutora Maria Teresa Cruz. Provas classificadas com nota 17 (dezassete).

JÚRIS DE MESTRADO:

- 2010 **Júri da dissertação de mestrado** na especialidade Ciências da Comunicação, Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias de Joana Santos Machado Morais, Sobre o Novo em Design, tese orientada pela Prof^a. Doutora Maria Teresa Cruz, com arguência principal do Prof. Doutor José Bártole e como presidente do júri Prof^a. Doutora Maria Teresa Cruz, classificada com nota 17 Valores com unanimidade, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas / UNL, Novembro.
- 2009 **Júri da dissertação de mestrado** na especialidade de Novos Média e Práticas Web de Vanessa Malheiro Rola, *Hotel Chelsea, Desenvolvimento de uma Hiperficação*, tese orientada pelo Prof. Doutor Jorge Martins Rosa, com arguência principal do Prof. Doutor Luís Filipe Teixeira e como presidente do júri a Prof^a. Doutora Maria Augusta Babo, classificada com nota 16 (dezasseis) Valores sem unanimidade, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas / UNL, Fevereiro.
- 2008 **Presidente do júri da dissertação de mestrado** na especialidade Sistemas de Comunicação Multimédia de Pedro Miguel Sousa, *A Sombra da Luz Virtual*, tese orientada pelo Prof. Doutor José Gomes Pinto, com arguência principal do Prof. Doutor Fernando José Pereira, classificada com Bom, sem unanimidade, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Dezembro.
- Presidente do júri da dissertação de mestrado** na especialidade Sistemas de Comunicação Multimédia de José Santos Neves, *Limiar/Texto, Extensão e Suporte Teórico à Forma de um Interior*, tese orientada pelo Prof. Doutor José Gomes Pinto e co-orientada pela Mestre Inês Oliveira, com arguência principal do Prof. Doutor Domingo Hernandez Sanchez, classificada com Muito Bom, por unanimidade, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias Outubro.
- Júri da dissertação de mestrado** na especialidade Ciências da Comunicação de Verónica D. Fernandes, *O Eterno Retorno Feminino, sobre a Cristalização do Discurso Amoroso das Mulheres e da sua Presença nas Páginas Pessoais da Internet*, tese orientada pelo Prof. Doutor Fernando Cascais com arguência principal da Prof^a. Doutora Francesca Rayner e como presidente do Júri a Prof^a. Lucília Marques, classificada com Bom com distinção, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas / UNL, Setembro.
- Arguente principal da dissertação de mestrado** de António João Barreira Duarte, *Hipervídeo na Preservação, e Partilha de Memória Cultural e Etnográfica*, orientada pela Prof^a. Doutora Maria Teresa Chambel (UL) e Prof. Doutor Manuel José Damásio (ULHT), classificada com Muito Bom, por unanimidade, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Maio.

ORIENTAÇÕES DE DOUTORAMENTO:

- 2010 Orientadora da tese de **Filipe José Pais Ferreira**, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, Plano doutoral em *Média Digitais*. Bolseiro no programa Austin.
- 2009 Co-orientadora, em conjunto com o Professor Doutor António Câmara, da tese de doutoramento de **Rui Avelans Coelho**, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Bolseira da FCT no programa Austin.
- 2008 Co-orientadora, em conjunto com o Professor Doutor António Câmara, da tese de doutoramento de Margarida Ribeiro Ferreira de Carvalho, ***Média Participativos: Cooperação e Criatividade em Rede***, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Bolseira da FCT no programa Austin.

Co-orientadora, em conjunto com o Prof. Doutor Carlos Vaz Carvalho, da tese de doutoramento de Ana Margarida de Sousa Júlio Mendes Barata, **Despertar Consciências: Activismo na Arte Digital**, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.

ORIENTAÇÕES DE MESTRADO:

- 2011 Orientadora da tese de mestrado de Rui Barreira Miguel, **Imersão e Promoção, Alternate Reality Games como experiência de Marca**, Mestrado em Ciências da Comunicação (variante Comunicação e Artes) da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- Orientadora da tese de mestrado de António João Vicente Simões Silva Santos, **Game Design e Jogabilidade Emergente**, Mestrado em Sistemas de Comunicação Multimédia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.
- Orientadora da tese de mestrado de Uirá Rupert Moreira Cruz e Costa Agra, **Motion Comics** (título provisório), Mestrado em Sistemas de Comunicação Multimédia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.
- 2009 Orientadora da tese de mestrado de Ruth Iana Ferreira, **Acto-Luz [Light in Reaction]**, Mestrado em Ciências da Comunicação (variante Comunicação e Artes) da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Júri constituído pelo Prof. Doutor António de Sousa Dias do IPA, Instituto Autónomo de Estudos Politécnicos (arguente), pelo Professor Doutor João Mário Grilo (Presidente) e, finalmente, pela Prof^a. Doutora Patrícia Gouveia (orientadora). Nota final de **17 Valores** com unanimidade.
- Orientadora da tese de mestrado de Pedro Suspiro, **Profissões, sinergias entre o vídeo interactivo e o 3D estereoscópico**, Mestrado de Novos Media e Práticas Web da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Júri constituído pelo Prof. Doutor Paulo Viveiros da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias (arguente), pelo Prof. Doutor Francisco Rui Cádima (Presidente) e, finalmente, pela Prof^a. Doutora Patrícia Gouveia (orientadora). Nota final de **18 Valores**.
- Orientadora da tese de mestrado de Bruno Fonseca, **World of Warcraft (a case study)**, Mestrado em Criação e Produção em Artes Tecnológicas, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias de Lisboa.
- Co-orientadora, em conjunto com o mestre Ivan Marino, da tese de mestrado de Joana Pessanha, **As Aventuras de Alice no País das Maravilhas, Narrativas Interactivas num Espaço Virtual**, Mestrado em Criação e Produção em Artes Tecnológicas, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias de Lisboa.
- 2008 Orientadora da tese de mestrado de Hélio Henriques, **Marketing e Videojogos**, Mestrado em Ciências da Comunicação, Marketing e Publicidade, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias de Lisboa.
- Orientadora do mestrado de Fernando Manuel Nabais, **A Autópsia Digital no Cinema, um mapa pessoal dos encontros do cinema com o computador**, Mestrado de Comunicação e Artes da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Júri constituído pelo Prof. Doutor António de Sousa Dias do IPA, Instituto Autónomo de Estudos Politécnicos (arguente), pela Prof^a. Doutora Maria Teresa Cruz (Presidente) e, finalmente, pela Prof^a. Doutora Patrícia Gouveia (orientadora). Nota final de **18 Valores** com unanimidade.
- Co-orientadora, em conjunto com o mestre Fernando Nabais, da tese de mestrado de Pedro Cascais, **Color Speeches in the Field of the Senses**, Mestrado em Criação e Produção em Artes Tecnológicas, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias de Lisboa.
- Co-orientadora, em conjunto com o mestre Filipe Vale, do mestrado de Patrícia Falcão, **Space Print Me**, Mestrado em Criação e Produção em Artes Tecnológicas, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias de Lisboa.

COMISSÕES DE AVALIAÇÃO:

- 2011 Entrevistadora na área dos *New Media* na 3ª Edição do programa **INOV-ART** da **Direcção Geral das Artes**.
- Júri do concurso de Apoios Anuais/Bienais (**Artes Plásticas e Fotografia, Arquitectura, Design e Artes Digitais**) da **Direcção-Geral das Artes**.
- 2010 Júri do concurso de Apoios Anuais (**Cruzamentos Disciplinares**) da **Direcção Geral das Artes**.

- 2008 Júri do concurso de Apoios Pontuais (**Artes Digitais**) da **Direcção Geral das Artes**.
- 2004 Júri em **ciber arte** no concurso Jovens Criadores (CPAI).
- 2003 Júri em **ciber arte** no concurso Jovens Criadores (CPAI).
- 2000 Júri em **ciber arte** no concurso Jovens Criadores (CPAI).

COMISSÕES TÉCNICO/CIENTÍFICAS:

- 2011 **GIC 2011, Third IEEE International Games Innovation Conference**, Sandhu Conference Center, Chapman University One University Drive, Orange, CA 92866, USA.
- 2010 **SBGames 10 - annual symposium of the Special Commission of Games and Digital Entertainment of the Computing Brazilian Society (track cultura)**.
- Videojogos 2010 – 3ª Conferência Anual em Ciência e Arte dos Videojogos**, Instituto Superior Técnico / Taguspark.
- 2009 **Artech 2010 - 5th International Conference on Digital Arts**, Guimarães, Universidade do Minho.
- Videojogos 2009 – 2ª Conferência Anual em Ciência e Arte dos Videojogos**, Universidade de Aveiro.
- SBGames 09 - annual symposium of the Special Commission of Games and Digital Entertainment of the Computing Brazilian Society (track cultura)**.
- 2008 **Digital Games – 1ª Conferência Anual em Ciência e Arte dos Videojogos**, Escola das Artes da Universidade Católica do Porto.
- Artech 2008, 4th International Conference on Digital Arts**, Escola das Artes da Universidade Católica do Porto.
- 2007 **SBGames 07 - annual symposium of the Special Commission of Games and Digital Entertainment of the Computing Brazilian Society (track cultura)**.

MODERAÇÕES:

- 2011 Apresentação e moderou da sessão "**Arte em código**", Sim by Samsung, *Who Creative Talents Agency*, Galeria Who, mesa redonda enquadrada na exposição **64-bits** de André Sier.
- 2010 Moderou uma das sessões sobre **Serious Games**, no âmbito do **GIC 2010, 2nd International IEEE Consumer Electronic Society Games Innovation Conference**, Hong Kong City University, China.
- Moderou a sessão sobre **Ciberarte** no âmbito do encontro **Arte e Social em Portugal, Contextos, Fronteiras e Intervenções**, ICS, Instituto de Ciências Sociais, Lisboa.
- Moderou a sessão **Art and Science Theory** no âmbito do **Artech 2010 - 5th International Conference on Digital Arts**, Guimarães, Universidade do Minho.
- 2009 Co-coordenou, com a Profª. Doutora Maria Teresa Cruz, a mesa de **Estética, Arte e Design do 6º Congresso SOPCOM**, Sociedade dos Media, Comunicação, Política e Tecnologia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias em Lisboa.
- 2008 No âmbito do encontro **Digital Games** apresentou e moderou a conferência da Profª. Doutora Lynn Alves da Universidade Federal da Bahia, Escola das Artes da Universidade Católica do Porto.

OUTRAS INFORMAÇÕES:

- 2009_11 Integra os órgãos sociais da **Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos**.

- 2008 Convidada a integrar o encontro **Novo Portugal** organizado pela SEDES e pela ANJE e patrocinado pela FCG.
- 2002 O Projecto **blind game** é apresentado na Escola Superior de Tecnologias da Saúde no âmbito das 3ª Jornadas Técnico Científicas de Ortopédia, Lisboa 2002.
- Objecto de estudo pelo Observatório da Cultura enquanto jovem criadora e artista *new media*, Lisboa 1999/2002.
- O programa **2001/RT2** inclui na sua edição especial sobre arte digital em Portugal trabalhos de PG, edição de Maio de 2000 e de Maio de 2001.
- Acompanhamento do projecto final dos alunos de Web design da **Aula do Risco** (Abril/Junho 00).
- Convidada a participar no SAT 1, 1º Seminário sobre Arte e Tecnologia, net.art e comunidades virtuais, **MEIAC**, Badajoz 2000.
- 1999 O Projecto (CD-ROM) **Ruptura** foi seleccionado para fazer parte dos **Multimedia Labs**, em Bore Place, Kent, Inglaterra, Maio.
- 1995 **Designing Windows 95 Help - A Guide to Creating Online Documents**, Mary Deaton and C. Lockett Zubak, p. 135, Fig 4.50: O trabalho Electronic file on professional training realizado para a *Companhia Nacional de Serviços, SA*. é referido neste livro, 1996.

DOMÍNIO DA LINGUA INGLESA E FRANCESA (escrita e falada).