



Red Española de
Excelencia de
I+D+i y Ciencia
en Videojuegos

Censo español de investigación de la I+D+i y Ciencia en videojuegos 2020

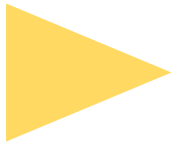
Antonio J. Fernández Leiva y Elisabet Luque Henares (editores)



Red de Cátedras
estratégicas
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Cátedra
estratégica

Videojuegos
Gamificación
Juegos Serios



© UMA Editorial. Universidad de Málaga
Bulevar Louis Pasteur, 30 (Campus de Teatinos) - 29071 Málaga
www.umaeditorial.uma.es

© Los autores y editores

Diseño y maquetación: Los editores Antonio J. Fernández Leiva y Elisabet Luque Henares

ISBN: 978-84-1335-083-7



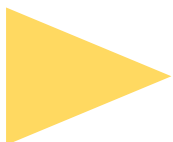
Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons:

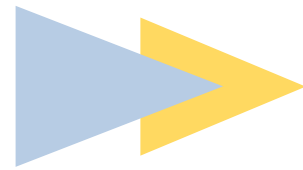
Reconocimiento - No comercial - SinObraDerivada (cc-by-nc-nd):

<http://creativecommons.org/licences/by-nc-nd/3.0/es>

Cualquier parte de esta obra se puede reproducir sin autorización pero con el reconocimiento y atribución de los autores.

No se puede hacer uso comercial de la obra y no se puede alterar, transformar o hacer obras derivadas.





ÍNDICE

1. LA I+D+i EN VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA

2

2. CENSO DE GRUPOS E INVESTIGADORES ESPAÑOLES

3 - 23

3. FICHA TÉCNICA DE LOS GRUPOS DE INVESTIGACIÓN

24 - 190

CONTACTO

191



LA I+D+i EN VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA

Para hablar de I+D+i en videojuegos en España presentamos a RIDIVI, la **Red Española de Excelencia de I+D+i y Ciencia en Videojuegos**, un proyecto del Ministerio español de Economía, Industria y Competitividad. Esta red intenta agrupar a los grupos de investigación españoles (junto a sus investigadores/as) que trabajan en o con videojuegos, juegos serios o gamificación.

RiDiVi pretende ser el **núcleo de conexión de los investigadores/as o grupos de investigación españoles** que abordan líneas de trabajo relacionadas con la industria del desarrollo de videojuegos, la aplicación de estos en ámbitos que van más allá del ocio o el empleo de técnicas y mecánicas de juegos en sectores o áreas distintas al sector del entretenimiento. Dada la naturaleza tan heterogénea de los/las profesionales involucrados en este proceso, la red proporciona un enfoque abierto con un carácter integrador y multidisciplinar.

Los objetivos generales de RiDiVi son:

1. Constituirse como referencia de la investigación sobre videojuegos en España, tanto a nivel de desarrollo técnico como de aplicación.
2. Agrupar a los principales agentes interesados en la investigación en el desarrollo de videojuegos y su aplicación en sectores transversales componiendo una entidad nacional crítica de investigación aplicada en videojuegos. Inicialmente cuenta con el apoyo de gran parte del estado del arte nacional de investigación en videojuegos.
3. Crear un catálogo de recursos humanos e infraestructuras nacionales en el campo de la investigación en videojuegos.

Para más información visita la web ridivi.es

Contacta por twitter [@ridivispain](https://twitter.com/ridivispain) o escribe a ridivispain@gmail.com

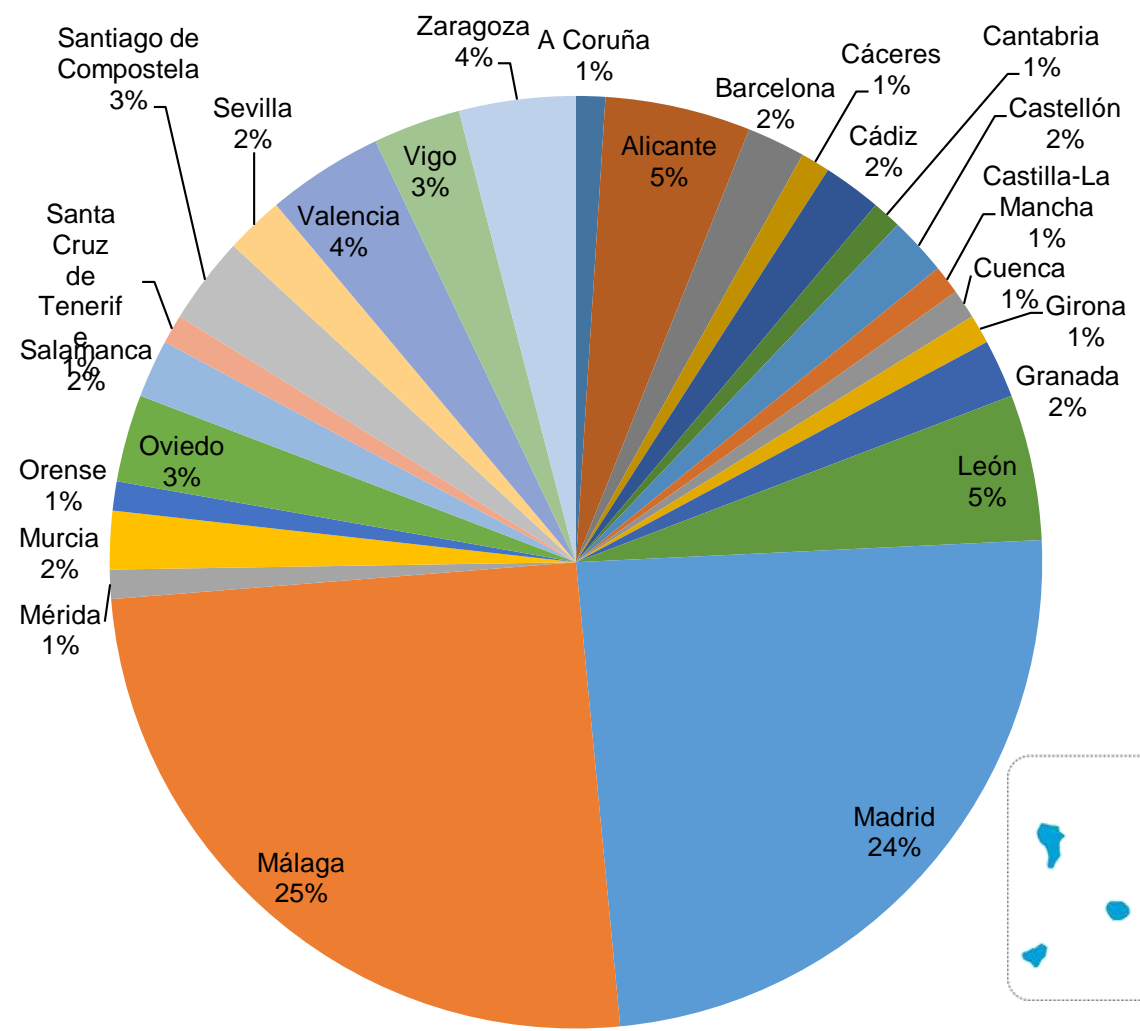
Y si te interesa **asociarte** a esta Red de Excelencia sin ánimo de lucro, envía un email exponiendo tu interés. Si cumples con los requisitos científicos se te enviará un formulario de colaboración.

¡Juntos crearemos Red!

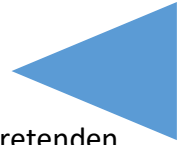


CENSO DE GRUPOS E INVESTIGADORES ESPAÑOLES

GRÁFICO DEL PRIMER CENSO DE LOS GRUPOS DE INVESTIGACIÓN ESPAÑOLES CLASIFICADOS POR CIUDADES



Listado de Grupos de Investigación españoles clasificados por ciudad, universidad y facultad.



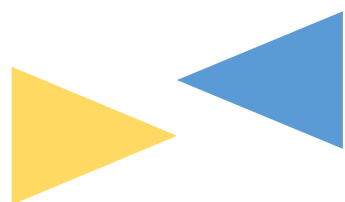
*Los datos del censo son meramente informativos y orientativos, ya que los grupos de investigación están en continuo cambio y evolución. Estas tablas pretenden

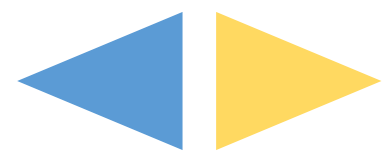
CIUDAD	UNIVERSIDAD	FACULTAD	GRUPOS DE INVESTIGACIÓN
A Coruña	Universidad de A Coruña	Facultad de Informática	RNASA
Alicante	Universidad de Alicante	Escuela Politécnica Superior	I3A
Alicante	Universidad de Alicante	Facultad de Informática	*Investigador independiente: Ángel Gabriel Jaramillo Alcázar
Alicante	Universidad de Alicante	Facultad de Filosofía y Letras	Departamento de Filología Inglesa
Alicante	Universidad de Alicante	Escuela Politécnica Superior	UNICAD
Alicante	Universidad de Alicante	Escuela Politécnica Superior	MOBILE VISION RESEARCH LAB
Barcelona	Universidad Autónoma de Barcelona	Facultad de traducción e interpretación	TRANSMEDIA CATALONIA
Barcelona	Universidad de Barcelona	Facultad de Educación	DHiGeCS
Burgos	Universidad de Burgos	--	<u>3DUBU</u>
Cáceres	Universidad de Extremadura (Cáceres)	Facultad de Formación del Profesorado	Nodo Educativo
Cádiz	Universidad de Cádiz	Escuela Superior de Ingeniería	<u>SPI&FM</u>

Cádiz	Universidad de Cádiz	Escuela Superior de Ingeniería	Intellsok
Cantabria	Universidad de Cantabria	Facultad de Ciencias	ISTR
Castellón	Jaume I de Castellón	Escuela Superior de de Tecnología y Ciencias Experimentales	CEVI
Castellón	Jaume I de Castellón	Facultad de Ciencias Humanidades y Sociales	TRAMA
Castilla-La Mancha	Universidad Isabel I	Facultad de Ingeniería Informática	*Investigador independiente: José Iván San José Vieco
Cuenca	Universidad Castilla-La-Mancha	Facultad de Bellas Artes	IDECA
Girona	Universidad de Girona	Instituto de Informática y Aplicaciones	GILAB
Granada	Universidad de Granada	Facultad de Ciencias	GENEURA
Granada	Universidad de Granada	Facultad de Empresariales	GEDES

Granada	Universidad de Granada	Facultad de Ciencias de la Educación	HUM-457
León	Universidad de León	Facultad de Ciencias de la Salud	SALBIS
León	Universidad de León	Facultad de Educación	DIC (Didáctica innovación y calidad)
León	Universidad de León	Escuela Superior y Técnica de Ingeniería biosistemas	DINBIO: Docencia en Ingeniería de Biosistemas
León	Universidad de León	Facultad de Educación	ECIII (Educación, ciudadanía, inclusión, igualdad e interculturalidad)
León	Universidad de León	Escuela Superior y Técnica de Ingeniería Agraria	DINBIO (Docencia en ingeniería de biosistemas)
León	Universidad de León	-	SIXTY+
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Informática	GAIA
Madrid	Universidad Autónoma de Madrid	Escuela Politécnica Superior	AIDA
Madrid	-	-	Arsgames (asociación)
Madrid	-	-	Lurtis Rules (empresa de investigación)

Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Bellas Artes	ACN (Arte, Ciencia y Naturaleza)
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Ciencias de la Información	Creación y efectos psicosociales y culturales del discurso audiovisual
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Ciencias de la Información	GECA (género, estética y cultura audiovisual)
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Ciencias de la Información	Estructuras comunicativas e interacciones en los distintos niveles de la comunicación
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Filología	SIIM (Studies on intermediality and intercultural mediation)
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Bellas Artes	Interacciones del arte en la tecnosfera HAR2017-86608-P
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	-	ACIS
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Ciencias de la Información	INTERNET MEDIALAB





Madrid	-	-	Organización Ludosofía
Madrid	-	-	Tequila Works
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Informática	NIL
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Ciencias de la Información	MDCS
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Informática	Videogames for Soft Skills (VSS)
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Informática	Narratech – NIL
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Bellas Artes	La creatividad en usuarios de videojuegos
Madrid	Universidad Rey Juan Carlos	Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática	*Investigador independiente: Oriol Borrás
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Ciencias de la Información	GRUPO INTERNACIONAL DE ANÁLISIS DE RELATOS DE FICCIÓN Y CREACIÓN DE FORMATOS DOCUMENTALES

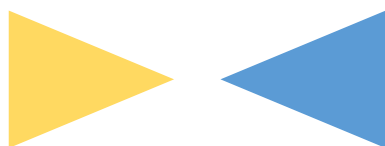
Madrid	Universidad Complutense de Madrid, Universidad A Coruña, UNED	Facultad de Humanidades	Instituto de Diseño Narrativo
Madrid	Universidad de Camilo de José Cela	-	*Investigadora independiente: Henar León Barroso
Madrid	UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA MADRID	-	Usos formativos e identidad narrativa de los videojuegos
Málaga	Universidad de Málaga	Escuela Politécnica Superior	CAESIUM
Málaga	Universidad de Málaga	Escuela Politécnica Superior	ATIC
Málaga	Universidad de Málaga	Facultad de Ciencias de la Comunicación	SEJ 435
Málaga	Universidad de Málaga	Facultad de Ciencias de la Comunicación	FIAD
Málaga	Universidad de Málaga	Escuela Politécnica Superior	ISIS

Málaga	Universidad de Málaga	Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales	SEJ 102
Málaga	Universidad de Málaga	-	Cátedra estratégica de eSports
Málaga	Universidad de Málaga	-	Cátedra de Operaciones y Sostenibilidad: Tics, Calidad y Prevención de Riesgos Laborales
Málaga	Universidad de Málaga	Facultad de Periodismo	MEDIO (Media & Data Innovation Observatory)
Málaga	Universidad de Málaga	Facultad de Traducción e Interpretación	HUM 855
Málaga	Universidad de Málaga	Facultad de Filosofía y Letras	HUM 558
Málaga	Universidad de Málaga	-	Cátedra de Videojuegos, Gamificación y Juegos Serios
Málaga	Universidad de Málaga	-	Cátedra estratégica de interactividad y diseño de experiencias (FFI2014-54391-P)

Málaga	Universidad de Málaga	Facultad de Comercio y Gestión	SEJ-567 Estrategias de Marketing Digital
Málaga	Universidad de Málaga	Escuela Universitaria Politécnica	TEP-225
Málaga	Universidad de Málaga	Facultad Ciencias de la Salud	CLINIMETRIA
Málaga	Universidad de Málaga	E.T.S.I. de Telecomunicación	DIANA
Málaga	Universidad de Málaga	Facultad de Ciencias de la Educación	IDEI [HUM 1009]
Málaga	Universidad de Málaga	Facultad de Ciencias de la Educación	*Investigadora independiente: Silvia N. Moral Sánchez
Málaga	Universidad de Málaga	Facultad de Ciencias de la Comunicación	Cibercultura, procesos comunicativos y medios audiovisuales
Málaga	Universidad de Málaga	-	EsvoArts
Málaga	Universidad de Málaga	Facultad de Educación	FOREMPIN
Málaga	-	-	Teachlabs
Málaga	Universidad de Málaga	Facultad de Psicología	Alesdown
Mérida	Universidad de Extremadura (Mérida)	Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas	GEA

Murcia	Universidad de Murcia	Facultad de Letras	Historia y Videojuegos
Murcia	Universidad de Murcia	Facultad de Comunicación y Documentación	Comunicación social, cultura y tecnología (E053-07)
Orense	Universidad de Vigo	Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales	Concello de Allariz
Oviedo	Universidad de Oviedo	Facultad de Filosofía y Letras	TradDisc
Oviedo	Universidad de Oviedo	Facultad de Formación del Profesorado y Educación	Eduinnovagogía HUM-971
Oviedo	Universidad de Oviedo	Facultad de Formación del Profesorado y Educación	Grupo Tecna: Tecnología y Aprendizaje
Salamanca	Universidad de Salamanca	Facultad de Filosofía	GESTA

Salamanca	Universidad de Salamanca	Facultad de Ciencias de la Salud	GECO GIG
Santa Cruz de Tenerife	Universidad La Laguna	Escuela de Ingeniería y Tecnología	ITED
Santiago de Compostela	Universidad de Salamanca	Facultad de Ciencias de la Educación	STELLAE
Santiago de Compostela	-	-	Grupo ALFAS (asociación)
Santiago de Compostela	Universidad de Santiago de Compostela	Facultad de Filología	Transmedialidad 2.0 Narrativas interactivas
Sevilla	Universidad de Sevilla	-	TICTUR
Sevilla	Universidad de Sevilla	Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática	Ingeniería Web y Testing Temprano (IWT2)
Valencia	Universidad de Valencia	Facultad de Magisterio	IEMC
Valencia	Universidad de Valencia	Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación	CRIE
Valencia	Universidad Politécnica de Valencia	Facultad de Magisterio	L'HORT/IEDUCARTS



Valencia	Universidad Politécnica de Valencia	Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales	*Investigador independiente: Ricardo Casañ Pitarch
Vigo	Universidad de Vigo	Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación	COMUNICACIÓN PERSUASIVA 2
Vigo	Universidad de Vigo (Pontevedra)	Facultad de Bellas Artes	PE4
Vigo	Universidad de Vigo	Escuela de Ingeniería de Telecomunicación	Tecnologías Multimedia
Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Escuela de Ingeniería y Arquitectura	AFFECTIVELAB
Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Facultad de Filosofía y Letras	MEHHRLYN (Magia, Épica e Historiografía Hispánicas: Relaciones Literarias y Nomológicas II)
Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Facultad de Filosofía y Letras	Programa de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza
Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Facultad de Filosofía y Letras	PERIFERIAS DE LO QUEER III (FFI2014-54391-P)

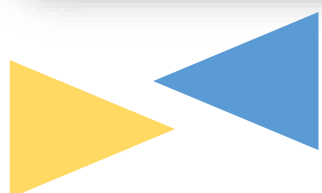
Listado de investigadores/as españoles/as clasificados/as por ciudad, universidad y palabras clave

CIUDAD	UNIVERSIDAD	INVESTIGADORES	PALABRAS CLAVE
A Coruña	Universidad de A Coruña	M ^a Luz Castro Pena	Inteligencia artificial, educación, género y videojuegos
A Coruña	Universidad de A Coruña	Iria M ^a Santos López	Inteligencia artificial, género y educación
Alicante	Universidad de Alicante	Faraón Llorens Largo	Informática Industrial e Inteligencia Artificial
Alicante	Universidad de Alicante	Francisco J. Gallego-Durán	Optimización del aprendizaje, Programación avanzada, GameDesign
Alicante	Universidad de Alicante	Carlos J. Villagrà Arnedo	Educación, uso en el aula
Alicante	Universidad de Alicante	Sergio Cuenca Asensi	Educación, Juegos Retro, diseño Hw, FPGAs, Verilog, Hardware libre
Alicante	Universidad de Alicante	Ángel Gabriel Jaramillo Alcázar	Juegos serios, accesibilidad, videojuegos

Alicante	Universidad de Alicante	Ángel Gabriel Jaramillo Alcázar	Juegos serios, accesibilidad, videojuegos
Alicante	Universidad de Alicante	José Ramón Calvo-Ferrer	Videojuegos serios, aprendizaje-enseñanza de lenguas extranjeras, formación de traductores e intérpretes
Alicante	Universidad de Alicante	Miguel Ángel Lozano Ortega	Videojuegos para Dispositivos Móviles
Barcelona	Universidad Autónoma de Barcelona	Anna Matamala Ripoll	Accesibilidad, traducción, localización, internacionalización, juegos serios
Barcelona	Universidad Autónoma de Barcelona	Carme Mangiron Hevia	Accesibilidad, traducción, localización, internacionalización, juegos serios
Barcelona	Universidad Autónoma de Barcelona	Belén Agulló García	Accesibilidad, traducción, localización, internacionalización, juegos serios
Barcelona	Universidad de Barcelona	Daniel Hurtado Torres	Educación, Ciencias Sociales, Gamificación, Realidad virtual
Burgos	Universidad de Burgos	Andrés Bustillo Iglesias	Modelado 3D, Realidad Virtual, Patrimonio
Cáceres	Universidad de Extremadura (Cáceres)	Jesús Valverde Berrocoso	Videojuegos y Educación, serious games, gamificación y narrativas digitales

Cáceres	Universidad de Extremadura (Cáceres)	Francisco Ignacio Revuelta Domínguez	Videojuegos y Educación, serious games, gamificación y narrativas digitales
Cáceres	Universidad de Extremadura (Cáceres)	Jorge Guerra Antequera	Videojuegos y Educación, serious games, gamificación y narrativas digitales
Cáceres	Universidad de Extremadura (Cáceres)	M ^a Inmaculada Pedrera Rodríguez	Videojuegos y Educación, serious games, gamificación y narrativas digitales
Cáceres	Universidad de Extremadura (Cáceres)	María Rosa Fernández Sánchez	Videojuegos y Educación, serious games, gamificación y narrativas digitales
Cáceres	Universidad de Extremadura (Cáceres)	Jesús Acevedo Borrega	Videojuegos y Educación, serious games, gamificación y narrativas digitales
Cáceres	Universidad de Extremadura (Cáceres)	Alberto González Fernández	Videojuegos y Educación, serious games, gamificación y narrativas digitales

Cáceres	Universidad de Extremadura (Cáceres)	Alicia González Pérez	Videojuegos y Educación, serious games, gamificación y narrativas digitales
Cáceres	Universidad de Extremadura (Cáceres)	Caridad Sierra Daza	Videojuegos y Educación, serious games, gamificación y narrativas digitales
Cáceres	Universidad de Extremadura (Cáceres)	María José Sosa Díaz	Videojuegos y Educación, serious games, gamificación y narrativas digitales
Cádiz	Universidad de Cádiz	Manuel Palomo Duarte	Educación, Realidad Aumentada, colaboración
Cádiz	Universidad de Cádiz	Pablo García Sánchez	Intelligent social knowledge-based systems
Cantabria	Universidad de Cantabria	Carlos Blanco Bueno	Educación, Uso en el aula
Castellón	Jaume I de Castellón	Miguel Chover Sellés	Visualización interactiva
Castellón	Jaume I de Castellón	Ximo Granell Zafra	Localización de videojuegos, accesibilidad de videojuegos, juegos serios, transmedia



Castellón	Jaume I de Castellón	Laura Mejías Climent	Localización de videojuegos, accesibilidad de videojuegos, juegos serios, transmedia
Castilla-La Mancha	Universidad Isabel I	José Iván San José Vieco	Educación, uso en el aula, gamificación
Cuenca	Universidad Castilla-La-Mancha	Ignacio Oliva Mompeán	Educación, Arte, Cinematografía, Diseño
Cuenca	Universidad Castilla-La-Mancha	Miguel Ángel Roque López	Educación, Arte, Cinematografía, Diseño
Girona	Universidad de Girona	Mateu Sbert Casasayas	Juegos serios-educación
Girona	Universidad de Girona	Imma Boada	Juegos serios-educación
Granada	Universidad de Granada	Juan Julián Merelo Guervós	Software libre para optimización, búsqueda y aprendizaje
Granada	Universidad de Granada	Pedro A. Castillo Valdivieso	Software libre para optimización, búsqueda y aprendizaje
Granada	Universidad de Granada	Antonio Miguel Mora García	Software libre para optimización, búsqueda y aprendizaje

Granada	Universidad de Granada	Francisco Luis Gutiérrez Vela	Aprendizaje basado en videojuegos, Videojuegos educativos, Gamificación, Juegos geolocalizados
Granada	Universidad de Granada	Patricia Paderewski Rodríguez	Aprendizaje basado en videojuegos, Videojuegos educativos, Gamificación, Juegos geolocalizados
Granada	Universidad de Granada	Nuria Medina Medina	Aprendizaje basado en videojuegos, Videojuegos educativos, Gamificación, Juegos geolocalizados
Granada	Universidad de Granada	Juan Luis Berenguel Forte	Aprendizaje basado en videojuegos, Videojuegos educativos, Gamificación, Juegos geolocalizados
Granada	Universidad de Granada	Daniel Pérez Gazquez	Aprendizaje basado en videojuegos, Videojuegos educativos, Gamificación, Juegos geolocalizados



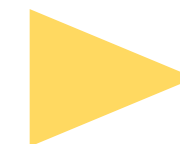


Granada	Universidad de Granada	Rubén Serrano Gallardo	Uso en el aula, RPG, percepción sobre su uso
León	Universidad de León	Pilar Marqués-Sánchez	Análisis de redes, roles de prestigio e influencia a nivel micro
León	Universidad de León	Elena Fernández Martínez	Juegos en el aula, Educación Superior, Enfermería, Adicción
León	Universidad de León	M ^a Cristina Martínez Fernández	Consumo, Análisis de Redes Sociales
León	Universidad de León	Mario Grande de Prado	Educación, narrativa, competencia digital
León	Universidad de León	Enrique Javier Díez Gutiérrez	Educación, igualdad, sexismo, violencia, género, análisis crítico
León	Universidad de León	Luis Fernando Calvo Prieto	Educación, Ingeniería
León	Universidad de León	Sergio Paniagua Bermejo	Educación, Ingeniería
León	Universidad de León	Carmen Requena Hernández	Estimulación de memoria, razonamiento, fluidez lingüística

León	Universidad de León	Laura Quintas Gómez	Estimulación de memoria, razonamiento, fluidez lingüística
León	Universidad de León	Francisco Salto Alemany	Estimulación de memoria, razonamiento, fluidez lingüística
León	Universidad de León	Paula Álvarez Merino	Estimulación de memoria, razonamiento, fluidez lingüística
León	Universidad de León	Luis Fernando Calvo Prieto	Gamificación, Aprendizaje-Servicio
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Pedro Antonio González Calero	Aplicaciones de inteligencia artificial
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Ismael Sagredo Olivenza	Machine Learning, Behaviors, Tools
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Guillermo Jiménez Díaz	Realidad Aumentada, museos, matchmaking
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Antonio A. Sánchez Ruiz-Granados	Inteligencia artificial, Autoría de comportamientos, Adaptación dinámica del juego

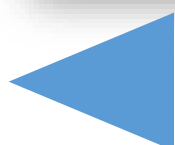
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Ubaldo Cuesta Cambra	Respuesta emocional, Efectos de la publicidad In-Game
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	José Ignacio Niño González	Respuesta emocional, Efectos de la publicidad In-Game
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Luz Martínez Martínez	Respuesta emocional, Efectos de la publicidad In-Game
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Irene Camps Ortueta	Videojuegos Educación Museos
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Asunción López-Varela Azcárate	Estudios Intermediales y Transmediales, Narrativas Estratégicas, Semiótica Cognitiva
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Bosco Camacho Miñano	Gamificación, extramural English (uso fuera del aula de los videojuegos como método de aprendizaje del Inglés)

Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Marco Antonio Gómez Martín	Aplicaciones de inteligencia artificial
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Pedro Pablo Gómez Martín	Aplicaciones de inteligencia artificial
Madrid	Universidad Autónoma de Madrid	David Camacho Fernández	Gamificación, Generación Automática de Contenido, Educación, Juegos Serios, Bots
Madrid	Universidad Autónoma de Madrid	Raquel Menéndez Ferreira	Gamificación, Generación Automática de Contenido, Educación, Juegos Serios, Bots
Madrid	Universidad Autónoma de Madrid	Antonio González Pardo	Gamificación, Generación Automática de Contenido, Educación, Juegos Serios, Bots



Madrid	Universidad Autónoma de Madrid	Raúl Lara Cabrera	Gamificación, Generación Automática de Contenido, Educación, Juegos Serios, Bots
Madrid	Universidad Autónoma de Madrid	Alejandro Martín García	Gamificación, Generación Automática de Contenido, Educación, Juegos Serios, Bots
Madrid	Universidad Autónoma de Madrid	Víctor Rodríguez Fernández	Gamificación, Generación Automática de Contenido, Educación, Juegos Serios, Bots
Madrid	Universidad Autónoma de Madrid	Cristian Ramirez Atencia	Gamificación, Generación Automática de Contenido, Educación, Juegos Serios, Bots
Madrid	Universidad Autónoma de Madrid	Javier Torregrosa López	Gamificación, Generación Automática de Contenido, Educación, Juegos Serios, Bots

Madrid	-	Eurídice Cabañes Martínez	Educación (formal y no formal), participación ciudadana, política, creación artística, serious games
Madrid	-	Luca Carrubba	Educación (formal y no formal), participación ciudadana, política, creación artística, serious games
Madrid	-	Ruth García Martín	Educación (formal y no formal), participación ciudadana, política, creación artística, serious games
Madrid	-	Alberto Murcia	Educación (formal y no formal), participación ciudadana, política, creación artística, serious games
Madrid	-	Luis Peña Sánchez	Agentes Emocionales, Comportamiento de Personajes



Madrid	-	José María Peña Sánchez	Optimización y Simulación Avanzada
Madrid	-	Santiago Muelas Pascual	Creación procedural de Contenidos
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Jaime Munárriz Ortiz	Interactivos, Programación gráfica
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Lara Sánchez Coterón	Game Art; Interactive Art; Game Design; Play Culture; Multimodal Aesthetics; Fine Arts; Gameformance;
Madrid	-	María Rubio Méndez	Identidad, educación, análisis filosófico, feminismo
Madrid	-	Michael Santorum González	Narrativa, acciones que cuentan historias, juegos con gusto
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Carlos León Aznar	Creatividad computacional, generación de narrativa lenguaje natural

Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Francisco José García Ramos	Diversidad LGBTQI+, Igualdad de Género, Educación
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Manuel López Ibáñez	Realidad virtual, sonido, diseño de juegos, narrativa audiovisual
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Federico Peinado Gil	Narrativa, Realidad Virtual, Diseño de Videojuegos
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Jorge Osorio González	Narrativa, Realidad Virtual, Educación, Inteligencia Artificial
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Borja Manero	Educación, Artes, Soft Skills, Hablar en público
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Jesús Miguel Flores Vivar	Narrativa de videojuegos en periodismo, gamificación, noticias a través de videojuegos, videojuegos y realidad inmersiva
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Francisco García García	Bellas Artes; usuario de videojuegos; creatividad artística

Madrid	Universidad Rey Juan Carlos	Oriol Borrás Gené	Gamificación educativa, MOOC, redes sociales, aprendizaje colaborativo, aprendizaje activo
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Sergio Gutiérrez Manjón	Gamificación, Narrativa transmedia, Moodle
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Eva Aladro Vico	Narrativas de juegos, estructuras de juegos, realidad virtual, juegos psicológicos, juegos y mitocrítica, juegos y comunicación, juegos y política
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Enrique Morales Corral	Industria cultural, uso en el aula, comportamiento social
Madrid	Universidad Complutense de Madrid	José Manuel Losada Goya	Mitología, Mitocrítica, Mito, Narrativa
Madrid	Universidad Complutense de Madrid, Universidad A Coruña, UNED	Fco Javier Trapero Hidalgo	Narrativa, Comunicación

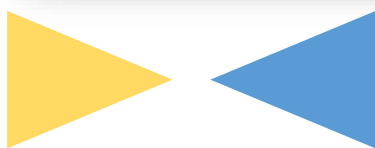
Madrid	Universidad Complutense de Madrid, Universidad A Coruña, UNED	Jacobo Feijóo	Narrativa, estructura, Juegos Realidad Alternativa
Madrid	Universidad de Camilo de José Cela	Henar León Barroso	Narrativa, Transmedia, IP
Madrid	UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA MADRID	Belén Mainer Blanco	Videojuegos, Educación, Narrativa
Madrid	UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA MADRID	Gabriel Peñas Rodríguez	Educación, Narrativa
Madrid	UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA MADRID	Elena Pedreira Souto	Aprendizaje, Games Studies, Metodologías de Investigación
Madrid	UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA MADRID	Consuelo Martínez Moraga	Narrativa, aprendizaje
Málaga	Universidad de Málaga	Antonio J. Fernández Leiva	Inteligencia Artificial, Generación de Contenido, Optimización, Gamificación, juegos serios

Málaga	Universidad de Málaga	Carlos Cotta Porras	Inteligencia Artificial, Generación de Contenido, Optimización, Gamificación, juegos serios
Málaga	Universidad de Málaga	Álvaro Gutiérrez Rodríguez	Inteligencia Artificial, Generación de Contenido, Optimización, Gamificación, juegos serios
Málaga	Universidad de Málaga	Jose Luís Pastrana Brincones	Inteligencia Artificial, Generación de Contenido, Optimización, Gamificación, juegos serios
Málaga	Universidad de Málaga	Elisabet Luque Henares	Innovación Educativa, Investigación de Tecnologías Emergentes y Coordinación de Proyectos
Málaga	Universidad de Málaga	Laura Martín-Prieto Ruiz	Investigación de Mercados, Redes Sociales y Creatividad Publicitaria
Málaga	Universidad de Málaga	María Ángeles Cabrera	Videojuegos serios, Narrativa, Educación, Uso en el aula, Género

Málaga	Universidad de Málaga	Isabel Barbancho Pérez	Aplicación de las tecnologías de la información y comunicaciones
Málaga	Universidad de Málaga	Miguel de Aguilera Moyano	Comunicación, Apps, Interfaces, Prácticas culturales
Málaga	Universidad de Málaga	Antonio Castro Higuera	Comunicación, Apps, Interfaces, Prácticas culturales
Málaga	Universidad de Málaga	Sebastián Mañas Valle	Ficción interactiva y animación digital
Málaga	Universidad de Málaga	Cristina Urdiales García	Gamificación en divulgación y educación, Realidad Aumentada, gamificación en turismo
Málaga	Universidad de Málaga	Joaquín Ballesteros Gómez	Gamificación en divulgación y educación, Realidad Aumentada, gamificación en turismo
Málaga	Universidad de Málaga	Pedro Manuel Martínez Jiménez	Gamificación en divulgación y educación, Realidad Aumentada, gamificación en turismo
Málaga	Universidad de Málaga	Juan Antonio Torrecilla García	Cultura organizacional de cooperativas

Málaga	Universidad de Málaga	Manuel Fernández Navas	Educación, actividad física, neurología, psicología, marketing
Málaga	Universidad de Málaga	Jose Juan Nebro Mellado	Sensibilización smart city
Málaga	Universidad de Málaga	María Bella Palomo Torres	Nuevas narrativas informativas, newsgames
Málaga	Universidad de Málaga	María-José Varela Salinas	Educación, gamificación y juegos serios en el ámbito del aprendizaje y la enseñanza de lenguas
Málaga	Universidad de Málaga	Cristina Plaza Lara	Traducción, Interpretación, uso en el aula
Málaga	Universidad de Málaga	Estefanía Bitan Hurtado	Psicología del jugador y gamificación
Málaga	Universidad de Málaga	Sergio Banderas Moreno	Enseñanza de desarrollo de videojuegos en FP y Educación Primaria
Málaga	Universidad de Málaga	Javier Gómez Jiménez	Videojuegos, Gamificación y Realidad virtual

Málaga	Universidad de Málaga	Sebastián Molinillo Jiménez	Adopción de tecnología, motivación, interacción, valor percibido, juegos en móviles
Málaga	Universidad de Málaga	Alicia Triviño Cabrera	Gamificación, educación, ingeniería
Málaga	Universidad de Málaga	Antonio Cuesta Vargas	Gamificación y salud
Málaga	Universidad de Málaga	Arcadio Reyes Lecuona	Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Interacción 3D, Audio 3D
Málaga	Universidad de Málaga	Blanca Montalvo	Narrativa, colaborativa, audiovisual
Málaga	Universidad de Málaga	Francisco Javier González Cañete	Retrocomputación, Museo, gamificación
Málaga	Universidad de Málaga	Pablo Daniel Franco Caballero	Educación, uso en el aula, multiculturalidad
Málaga	Universidad de Málaga	Silvia N. Moral Sánchez	Educación, uso en el aula, matemáticas
Málaga	Universidad de Málaga	Ana María Belmonte Jiménez	Uso en el aula, género, tendencias
Málaga	Universidad de Málaga	José Enrique Ocaña Romero	Videojuegos, Arte, Narrativa transmedia, Teoría del videojuego
Málaga	Universidad de Málaga	Francisco Javier Ruíz del Olmo	Videojuegos, Arte, Narrativa transmedia, Teoría del videojuego
Málaga	Universidad de Málaga	Javier Bustos Díaz	Videojuegos, Arte, Narrativa transmedia, Teoría del videojuego
Málaga	Universidad de Málaga	María Teresa Castilla Mesa	Empleo, Emprendimiento, Educación e Innovación



Málaga	Universidad de Málaga	Miguel Galeote Moreno	Educación, representaciones fonológicas, discapacidad intelectual
Málaga	Universidad de Málaga	Sara Robles Ávila	Comunicación mediada por ordenador
Málaga	-	Juanma Licerias Sánchez	Videojuego, Educativo, Curricular, Big Data/Machine Learning de datos educativos
Málaga	Universidad de Málaga	Ana Yara Postigo Fuentes	Aprendizaje de lenguas jugando a videojuegos
Málaga	-	Román Muñoz Guarasa	Videojuego, Educativo, Curricular, Big Data/Machine Learning de datos educativos
Mérida	Universidad de Extremadura (Mérida)	Francisco Fernández de Vega	Procedural Content Generation, educación, gamificación
Mérida	Universidad de Extremadura (Mérida)	Josefa Díaz Álvarez	Procedural Content Generation, educación, gamificación
Mérida	Universidad de Extremadura (Mérida)	Juan Ángel García Martínez	Procedural Content Generation, educación, gamificación
Murcia	Universidad de Murcia	Alberto Venegas Ramos	Historia, Edad Media, Usos de la Historia
Murcia	Universidad de Murcia	Juan Francisco Jiménez Alcázar	Historia, Edad Media, Usos de la Historia

Murcia	Universidad de Murcia	José Agustín Carrillo Vera	Comunicación social, cultura y tecnología
Murcia	Universidad de Murcia	Laura Cañete Sanz	Comunicación social, cultura y tecnología
Orense	Universidad de Vigo	Marta Somoza Medina	Paisaje, percepción
Oviedo	Universidad de Oviedo	Alberto Fernández Costales	Traducción audiovisual, localización de videojuegos, análisis del discurso, estrategias de traducción
Oviedo	Universidad de Oviedo	Lourdes Villalustre Martínez	Mooc, <u>formacion virtual</u> , <u>Gamificacion</u> , educación emocional, innovacion educativa
Oviedo	Universidad de Oviedo	M. Esther de Moral Pérez	Mooc, <u>formacion virtual</u> , <u>Gamificacion</u> , educación emocional, innovacion educativa
Salamanca	Universidad de Salamanca	Alejandro Lozano Muñoz	Estética del diseño de videojuegos, intersección de arte y juego, gamificación
Salamanca	Universidad de Salamanca	Juan J. F. Valera Mariscal	<u>Gamificacion en empresa</u> , <u>cambio</u> , evaluación, formación competencias
Santa Cruz de Tenerife	Universidad La Laguna	Carina Soledad González González	Experiencia del jugador, personalización de la gamificación, juegos activos

Santiago de Compostela	Universidad de Salamanca	Jesús Rodríguez Rodríguez	Videojuegos en educación, diseño, desarrollo y evaluación, serious games, gamificación, cultura gamer
Santiago de Compostela	Universidad de Salamanca	Boris Vázquez-Calvo	Videojuegos en educación, diseño, desarrollo y evaluación, serious games, gamificación, cultura gamer
Santiago de Compostela	Universidad de Salamanca	Silvia López Gómez	Videojuegos en educación, diseño, desarrollo y evaluación, serious games, gamificación, cultura gamer
Santiago de Compostela	-	Graciela Alicia Esnaola	Acciones lúdicas favorecedoras de aprendizajes
Santiago de Compostela	-	Francesc Josep Sánchez i Peris	Acciones lúdicas favorecedoras de aprendizajes
Santiago de Compostela	Universidad de Santiago de Compostela	Antonio J. Gil González	Comparative media, narratología interactividad, ludonarrativa, experiencia virtual
Sevilla	Universidad de Sevilla	Francisco Javier Rondán Cataluña	Educación, Narrativa, uso en el aula, psicología del jugador

Sevilla	Universidad de Sevilla	Javier Jesús Gutiérrez Rodríguez	Gestión de proyectos, LEGO, Agilidad
Valencia	Universidad de Valencia	Jesús Tejada Giménez	Educación, Narrativa, uso en el aula, psicología del jugador
Valencia	Universidad de Valencia	Ángel San Martín Alonso	Educación, Narrativa, Necesidades Educativas Especiales
Valencia	Universidad de Valencia	Isabel María Gallardo Fernández	Educación, Narrativa, Necesidades Educativas Especiales
Valencia	Universidad de Valencia	José Peirats Chacón	Educación, Narrativa, Necesidades Educativas Especiales
Valencia	Universidad de Valencia	Diana Marín Suelves	Educación, Narrativa, Necesidades Educativas Especiales
Valencia	Universidad de Valencia	María Isabel Vidal Esteve	Educación, Narrativa, Necesidades Educativas Especiales
Valencia	Universidad de Valencia	María López Marí	Educación, Narrativa, Necesidades Educativas Especiales



Valencia	Universidad de Valencia	María Isabel Pardo Baldoví	Educación, Narrativa, Necesidades Educativas Especiales
Valencia	Universidad de Valencia	Héctor Saiz Fernández	Educación, Narrativa, Necesidades Educativas Especiales
Valencia	Universidad Politécnica de Valencia	Ana María Botella Nicolás	Educación, TICS, robótica musical, interdisciplinariedad, musicomovigramas, gamificación, paisaje sonoro
Valencia	Universidad Politécnica de Valencia	Amparo Hurtado Soler	Educación, TICS, robótica musical, interdisciplinariedad, musicomovigramas, gamificación, paisaje sonoro
Valencia	Universidad Politécnica de Valencia	Sonsoles Ramos Ahijado	Educación, TICS, robótica musical, interdisciplinariedad, musicomovigramas, gamificación, paisaje sonoro
Valencia	Universidad Politécnica de Valencia	José Rafael Adell Valero	Educación, TICS, robótica musical, interdisciplinariedad, musicomovigramas, gamificación, paisaje sonoro
Valencia	Universidad Politécnica de Valencia	Ricardo Casañ Pitarch	Lingüística aplicada

Vigo	Universidad de Vigo	Beatriz Legerén-Lago	Análisis, diseño y desarrollo de productos comunicativos para la persuasión
Vigo	Universidad de Vigo (Pontevedra)	Carlos Tejo Veloso	Bellas Artes; Game performance; piezas artísticas intangibles (en el mundo virtual de un videojuego)
Vigo	Universidad de Vigo (Pontevedra)	Julio M. Álvarez-Bautista	Bellas Artes; Game performance; piezas artísticas intangibles (en el mundo virtual de un videojuego)
Vigo	Universidad de Vigo	Iván Otero González	Educación, industria 4.0, gamificación
Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Sandra Baldassarri	Interacción natural, interacción tangible, educación especial
Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Eva Cerezo	Interacción natural, interacción tangible, educación especial
Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Jesús Gallardo Casero	Interacción natural, interacción tangible, educación especial
Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Celia Delgado Mastral	Narrativa, Transmedia
Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Claudia Bonillo Fernández	Historia contrafactual, historia medieval japonesa en los videojuegos
Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Juan Francisco Belmonte Ávila	Género y sexualidad; identidades nacionales (Japón, Estados Unidos y Canadá); estudios fronterizos y étnicos



3 FICHA TÉCNICA DE LOS GRUPOS DE INVESTIGACIÓN

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

ACIS, GRUPO DE INVESTIGACIÓN DE MITOCRÍTICA

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: José Manuel Losada

DATOS DE CONTACTO:

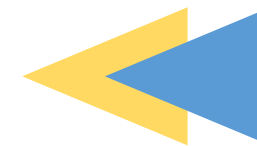
660455944 jlosada@ucm.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN:

Universidad Complutense de Madrid



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD : <https://www.ucm.es/acis/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Mitocrítica
2. Recepción de los mitos en la sociedad contemporánea

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

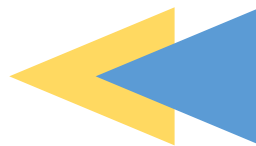
37 miembros	35 profesores 2 doctorandos
--------------------	--------------------------------

INFORMACIÓN DE INTERÉS:

- 1.** *Myth and Emotions*, Cambridge Scholars Publishing, 2017, xviii-345 p.
 - 2.** *Mitos de hoy*, Logos Verlag, 2016, 211 p.
 - 3.** *Myths in Crisis: The Crisis of Myth*, Cambridge Scholars Publishing, 2015, xxix-441 p.
- 10 libros más.**

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

AFFECTIVELAB. GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN INTERFACES AVANZADAS



NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Eva Cerezo

DATOS DE CONTACTO: ecerezo@unizar.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO :



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <http://giga.cps.unizar.es/affectivelab/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Interacción natural
2. Computación afectiva
3. Personajes virtuales
4. Experiencia de usuario y accesibilidad
5. Aplicaciones en educación, educación especial, salud,...

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN: Ejemplo

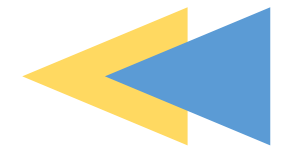
11 miembros	7 profesores
	2 doctorandos
	2 colaboradores

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

- [TIN2015-67149-C3, JUGUEMOS](#)
- [PERGAMEX: PERVASIVE GAMING EXPERIENCES FOR ALL](#)

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

APPLIED INTELLIGENCE & DATA ANALYSIS (AIDA)



NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: David Camacho Fernández

DATOS DE CONTACTO: aida.research@uam.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO :

Universidad Autónoma de Madrid



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD : <https://aida.ii.uam.es/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Análisis y minería de datos
2. Social mining y algoritmos basados en grafos
3. Videojuegos y mundos virtuales
4. Planificación y métodos de aprendizaje computacional
5. Sistemas multi-agente

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

14 miembros	9 profesores
	5 doctorandos

INFORMACIÓN DE INTERÉS :

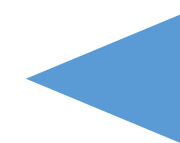
A taxonomy and state of the art revision on affective games
R Lara-Cabrera, D Camacho
Future Generation Computer Systems 92, 516-525

Inducción de emociones a través del diseño de videojuegos
J Torregrosa, R Lara-Cabrera, G Bello-Organ, PC Shih
XVIII Conferencia de la Asociación Española para la Inteligencia Artificial

J. Torregrosa, R. Menéndez-Ferreira, R. Lara-Cabrera, Pei-Chun Shih, D. Camacho, An Initial Study on Human Emotional States in Video Games. Affective Computing and Context Awareness in Ambient Intelligence -AfCAI 2018, G.J. Nalepa et al (eds.), CEUR-WS.org, 2018

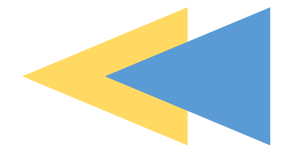
REFERENCIAS DE PROYECTOS:

- SAVE IT: Education on values through video games. Funded by EU.
- YoungRes: Prevention of polarization. Funded by EU.



GRUPO DE INVESTIGACIÓN:

ALESDOWN



RESPONSABLE: Miguel Galeote Moreno

CONTACTO: mgaleote@uma.es

Proyecto ales-Down

ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN:

Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

WEB GRUPO DE INVESTIGACIÓN: <http://webpersonal.uma.es/~mgaleote/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

- Adquisición del lenguaje y la comunicación en niños con desarrollo típico y con síndrome de Down
- Adquisición del vocabulario
- Adquisición del significado léxico.
- Evaluación temprana del lenguaje y la comunicación
- Representación del conocimiento / memoria semántica

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

5 miembros	3 profesores
	4 colaboradores
	1 contratado

ÚLTIMO PROYECTO :

“Aprendizaje de la lectura y desarrollo del lenguaje oral en niños y adolescentes con síndrome de Down” (PSI2014-57056-R). Entidad financiadora: Ministerio de Economía y Competitividad. Duración: desde 1-01-2015, hasta 31-12-2019.

Investigador principal: Miguel Galeote Moreno.

APP DESARROLLADAS POR EL MOMENTO:

Dentro del marco del proyecto de investigación se han desarrollado una serie de App para intentar mejorar la inteligibilidad y la sintaxis de las personas con SD. Más concretamente:

- Una App para mejorar las representaciones fonológicas
- Una App para mejorar la conciencia fonológica
- Varias App para el aprendizaje de la lectura

También se han desarrollado dos App encaminadas a la evaluación de las representaciones fonológicas y la conciencia fonológica.

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

ALFAS (ACCIONES LÚDICAS FAVORECEDORAS DE APRENDIZAJES)

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: **Francesc Josep Sánchez I Peris**

DATOS DE CONTACTO: francesc.sanchez@uv.es 630773568

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO (ejemplo: Universidad de Málaga):



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <https://www.grupoalfas.com>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

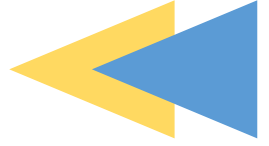
1. Aprendizaje-Enseñanza-Ludificación
2. Creación y desarrollo de videojuegos
3. Arte, diseño y narrativa
4. Cultura y Sociedad
5. Neurociencia y videojuegos

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

24 miembros

REFERENCIAS DE PROYECTOS: Congresos CIVE

- <http://www.uv.es/ordvided/>
- <http://cive13.blogspot.com.es/p/programa.html>
- <http://untref.edu.ar/cive15/>
- <https://cive2016creas2i.wordpress.com>
- https://eventos.ull.es/event_detail/7679/detail/v-congreso-internacional-de-videojuegos-y-educacion.html
- <https://cive-2018.webnode.cl>



Grupo de
Aplicación de las Tecnologías de la Información y las
Comunicaciones (Grupo ATIC)

Universidad de Málaga



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Lorenzo J. Tardón / Isabel Barbancho
lorenzo@ic.uma.es / ibp@ic.uma.es
<http://www.atic.uma.es/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Procesado de señales de audio
2. Music Information Retrieval
3. Composición automática de música
4. Procesado de señales de EEG
5. Juegos serios
6. E-learning



MUSICAL INTELLIGENCE AND CREATIVITY

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN

10 miembros	2 Catedráticos de Universidad
	1 Profesor Titular de Universidad
	3 Investigadores Contratados
	4 Doctores Colaboradores



CONSERVACIÓN PATRIMONIO NEW INTERFACES



SERIOUS GAMES

LA NOCHE EUROPEA DE LOS INVESTIGADOR@S
 MUJERES Y HOMBRES QUE HACEN CIENCIA PARA TI

APRENDE MÚSICA MIENTRAS JUEGAS CON APPS
 ADAPTACIÓN INTERACTIVA A LAS DIVERSAS FORMAS DE APRENDIZAJE MUSICAL
 LOS SERIOS MUSICALES SERIOS DESARROLLADOS EN ATIC SE ESTÁN EMPEZANDO A UTILIZAR EN CONSERVATORIOS DE MÁLAGA

SING N' COLOUR
 ALGORITMOS DE INTERACCIÓN EN TIEMPO REAL CON EL AUDIO DESARROLLADOS POR ATIC

CANTA COME
 EN ATIC LOS INVESTIGADORES NO SOLO TIENE CONOCIMIENTOS CIENTÍFICOS SINO TAMBIÉN CONOCIMIENTOS MUSICALES PROFESIONALES

NOTE HUNTERS
 RECONOCIMIENTO AUTOMÁTICO DE PARTITURAS
 COMPOSICIÓN AUTOMÁTICA DE MÚSICA
 Mapeado al audio
 Identificación automática de notas

SING & DRAW
 ATRACTIVOS Y MODERNOS INTERFACES GRÁFICOS

MAGICAL MUSIC
 ATRACTIVOS Y MODERNOS INTERFACES GRÁFICOS

Información y contacto:
 ATIC Research Group
 I+D+i, Agencia de Innovación y Desarrollo Científico
 Campus Teatinos s/n,
 29071 Málaga

CMMR 2010
 ISMIR 2015

ATIC
<http://www.atic.uma.es>
 email: atic@uma.es

REFERENCIAS DE PROYECTOS (Selección últimos años):

- Acquisition of electroencephalogram (EEGs) signals in relation to the audio signal for health care (EQC2018-004312-P), Ayudas para la Adquisición de Equipamiento Científico-Técnico correspondientes al Subprograma Estatal de Infraestructuras de Investigación y Equipamiento Científico-Técnico (Plan Estatal I+D+i 2017-2020), Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, Spanish Government.
- Gaming Technologies for Digital Content Creation, Management, Visualization and Sonification (TIN2016-75866-C3-2-R), Ministerio de Economía y Competitividad, Spanish Government, January 2017 – December 2019.
- Digital Contents for Serious Games: interactive management and creation of musical audio, human voice analysis and hiper-instruments. **Plan Nacional de I+D+i**, Ministerio de Economía y Competitividad, Spanish Government (TIN2013-47276-C6-2-R), January 2014 - December 2016.
- TIC aplicadas a métodos de educación innovadores inTerACTivos con la música (TICTAC), Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, **Plan Avanza**, TSI-090100-2011-25, Noviembre 2011-Diciembre 2013, IP: Isabel Barbancho.
- Técnicas de procesamiento de señal aplicadas al modelado de instrumentos y al desarrollo de juegos serios, Ministerio de Ciencia e Innovación, **Plan Nacional de I+D+i**, TIN2011-13131-E (subprograma TIN), Noviembre 2011 a Diciembre 2012, IP: Isabel Barbancho.
- Desarrollo de Contenidos y juEgo-herramientas interaCtivas revoluclonarias para eL aprendIzaje de música - e-Cecilia, Ministerio de Ciencia e Innovación, **Proyecto INNPACTO**, IPT-2011-0885-430000, Octubre 2011 a Diciembre 2013, IP: Lorenzo J. Tardón.
- Análisis de contenidos musicales y aplicación a métodos revolucionarios de aprendizaje de música, entretenimiento y manejo inteligente de contenidos multimedia, Ministerio de Ciencia e Innovación, **Plan Nacional de I+D+i**, TIN2010-21089-C03-02 (subprograma TSI), Enero 2011 a Diciembre 2013, IP: Isabel Barbancho.

- TIC aplicadas al desarrollo de nuevos métodos de interacción con contenidos musicales (TIC-ENTREMUSICA), **Proyecto Motriz de Excelencia. Junta de Andalucía**, P11-TIC-07154, IP: Isabel Barbancho.
- Técnicas digitales de transcripción de música polifónica y reconocimiento de partituras para servicios multimedia (MUSICO), Ministerio de Educación y Ciencia, **Plan Nacional de I+D+i** (TSI 2007- 61181), Octubre 2007 a Septiembre de 2010, IP: Isabel Barbancho.
- Reconocimiento óptico de partituras musicales a través de la historia con aplicación didáctica, **Proyecto de Excelencia de la Junta de Andalucía**, P07-TIC-02783, Octubre 2007 a Agosto 2011, IP: Isabel Barbancho
- Espacio de Catalogación, Producción, Difusión y Explotación de Contenidos Musicales (MUSITECA), Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, **Plan Avanza**, TSI-020501-2008-0117, Diciembre 2008 a Diciembre 2010, IP: Lorenzo J. Tardón
- Herramientas de Catalogación y Búsqueda Federada para la Biblioteca 2.0 de Contenidos Musicales Digitales (CANTIGA), Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, **PROFIT**, FIT-350201-2007-8, Mayo 2007 a Marzo 2009, IP: Lorenzo J. Tardón

PUBLICACIONES (selección)

- Alejandro Villena, Lorenzo J. Tardón, Isabel Barbancho, Ana M. Barbancho, Elvira Brattico and Niels Haumann, “Preprocessing for Lessening the Influence of Eye Artifacts in EEG Analysis”, Applied Sciences, 2019.
- Marcelo Caetano, Asterios Zacharakis, Isabel Barbancho, Lorenzo J. Tardón, “Leveraging diversity in computer-aided musical orchestration with an artificial immune system for multi-modal optimization”, Swarm and Evolutionary Computation, Dec 2018.
- Isabel Barbancho, G. Tzanetakis, L. J. Tardón, A. M. Barbancho, “Discrimination Between Ascending/Descending Pitch Arpeggios”, IEEE/ACM Transactions on Audio, Speech, and Language Processing, vol. 26, Issue: 11, pp. 2194 – 2203, Nov 2018.
- Carles Roig, Lorenzo J. Tardón, Isabel Barbancho, Ana M. Barbancho, “A non-homogeneous beat beat-based harmony Markov model”, Knowledge-Based Systems, pp. 85-94, vol. 142, 2018.

- Ana M. Barbancho, Lorenzo J. Tardon, Javier Lopez, Jana.Eggink, Isabel Barbancho, “Automatic classification of personal video recordings based on audiovisual features”, Knowledge-Based Systems, pp. 218-227, Digital Object Identifier: <http://dx.doi.org/10.1016/j.knosys.2015.07.0050950-7051/>, 2015
- Jorge Calvo-Zaragoza, Isabel Barbancho, Lorenzo J. Tardon, Ana M. Barbancho, “Avoiding Staff Removal Stage in Optical Music Recognition. Application to Scores written in White Mensural Notation”, PATTERN ANALYSIS AND APPLICATIONS, ISSN: 1433-7541 ISSN: 1433-7541, Volume 18, Issue 4, Page 933-943, 2015
- J. Jaime, I. Barbancho, C. Urdiales, L. Tardon and Ana M. Barbancho “ A new multiformat rhythm game for music tutoring”, MULTIMEDIA TOOLS AND APPLICATIONS, Digital Object Identifier: DOI 10.1007/s11042-015-2478-8, January 2015.
- A. Rosa, I. Barbancho, L. J. Tardón , A. M. Barbancho, “Fast gesture recognition and classification using kinect: an application for a virtual reality drumkit”, MULTIMEDIA TOOLS AND APPLICATIONS, Digital Object Identifier: DOI 10.1007/s11042-015-2729-8, 2015.
- E. Molina, L. J. Tardón , A. M. Barbancho, I. Barbancho, “SiPTH: Singing Transcription Based on Hysteresis Defined on the Pitch-Time Curve”, IEEE Transactions on Audio, Speech, and Language Processing, February 2015, pp: 325 – 334.
- C. Roig, L. J. Tardón , I. Barbancho, A. M. Barbancho, “Automatic melody composition based on a probabilistic model of music style and harmonic rules”, Knowledge-Based Systems, Elsevier, August 2014.
- G. Herrero, I. Barbancho, L. J. Tardón, A. Rosa, A. M. Barbancho, “Drumkit simulator from everyday desktop object”, Multimedia Tools and Applications, DOI: 10.1007/s11042-014-2159-z, July, 2014.
- E. Molina, A. M. Barbancho, L. J. Tardón , I. Barbancho, “Dissonance Reduction In Polyphonic Audio Using Harmonic Reorganization”, IEEE Transactions on Audio, Speech, and Language Processing, Volume: 22 , Issue: 2, Digital Object Identifier: 10.1109/TASLP.2013.2287056, 2014 , Page(s): 325 – 334.

ATIC

GRUPO DE APLICACIÓN DE LAS
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y
COMUNICACIONES

EVENTOS DE DIVULGACIÓN CIENTÍFICA PARA LA COMUNIDAD CIENTÍFICA



EVENTOS DE DIVULGACIÓN CIENTÍFICA PARA EL PÚBLICO GENERAL

Mujeres en ingeniería





GRUPO DE APLICACIÓN DE LAS
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y
COMUNICACIONES

EVENTOS DE DIVULGACIÓN CIENTÍFICA PARA EL PÚBLICO GENERAL

Semanas Culturales del Conservatorio Martín Tenllado



Noche Europea de los Investigadores 2016, 2017



EVENTOS DE DIVULGACIÓN CIENTÍFICA PARA EL PÚBLICO GENERAL



Conferencias Charlas
Café con ciencia....



Jornadas Puertas Abiertas UMA 2013, 2018, 2019



NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

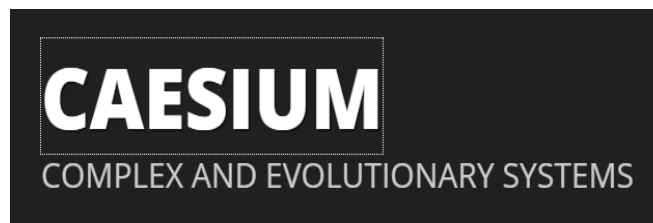
CAESIUM (Complex and Evolutionary Systems at UMA).

Subgrupo de **GISUM (Grupo de Ingeniería de Software de la Universidad de Málaga). TIC-136**

NOMBRE DEL RESPONSABLE: **ANTONIO J. FERNÁNDEZ LEIVA** y **CARLOS COTTA PORRAS**

DATOS DE CONTACTO: ajfernandez@uma.es / ccottap@lcc.uma.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO:

Universidad de Málaga



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: caesium.lcc.uma.es

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Optimización combinatoria y continua: aplicación a problemas reales (bioinformática, planificación, problemas con restricciones, ...)
2. Computación evolutiva: Diseño y desarrollo de técnicas novedosas (cooperativas)
3. Aprendizaje profundo en computación bio-inspirada
4. Sistemas Complejos.
5. Inteligencia Artificial para **videojuegos**: Generación procedimental de contenido
6. Inteligencia Artificial para **videojuegos**: Computación afectiva
7. Inteligencia Artificial para **videojuegos**: Lenguajes de descripción de videojuegos



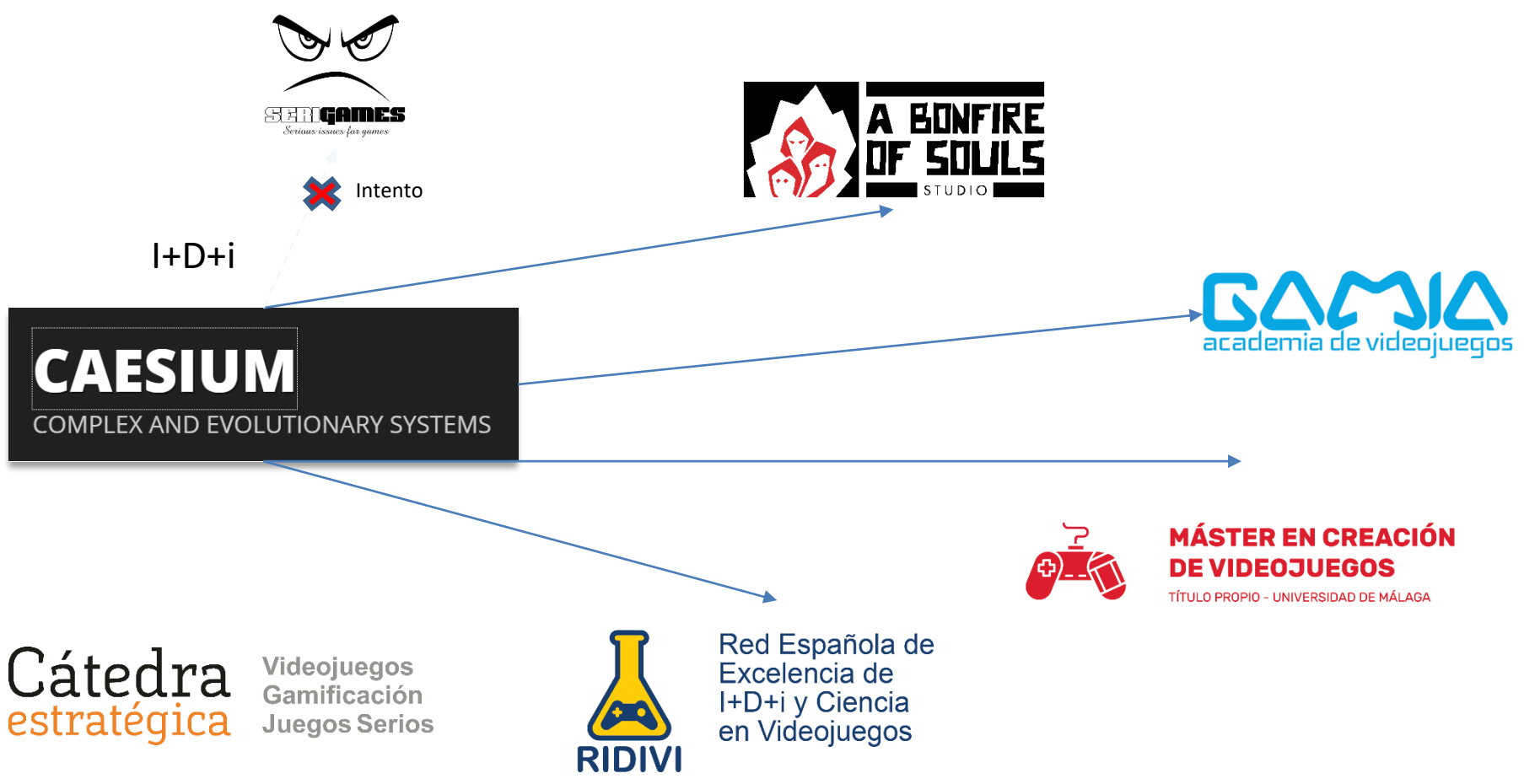
Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

13-16 miembros	6 profesores/investigadores a t. completo
	1 becario predoctoral
	5 doctorandos
	1-4 colaboradores

- Más de 70 revistas indexadas en JCR
- Miles de citas a nuestro trabajo
- 8 tesis doctorales en los últimos 8 años (6 en progreso)
- 4 proyectos europeos
- 6 proyectos nacionales
- 2 proyectos de Excelencia autonómico
- Más de 10 contratos con empresas
- 1 patente software
- 1 empresa Spin-off: a bonfire of souls (<https://abonfireofsouls.com/>)

ACADEMIA-INDUSTRIA-FORMACIÓN

Proyectos principales (relacionados con videojuegos)
dirigidos por Antonio J. Fernández Leiva



OPERACIONES Y SOSTENIBILIDAD:

CALIDAD-TIC-PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Juan Carlos Rubio Romero

DATOS DE CONTACTO: juro@uma.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN : <http://www.grupoinvestigaciontep223.uma.es>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

- Calidad
- Medio ambiente
- Prevención de riesgos laborales
- Responsabilidad social Corporativa y Sostenibilidad
- Sistemas de gestión integrados
- Dirección de la producción y operaciones
- Investigación de operaciones
- Reingeniería de procesos
- Cooperación internacional
- Innovación educativa
- Movilidad y transporte

➤ REFERENCIAS DE PROYECTOS:

<http://www.grupoinvestigaciontep223.uma.es>

➤ INFORMACIÓN DE INTERÉS

<http://www.grupoinvestigaciontep223.uma.es>

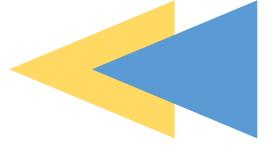
Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

10 miembros

13 profesores

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

CENTRO DE VISUALIZACIÓN INTERACTIVA



NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Miguel Chover Selles

DATOS DE CONTACTO: chover@uji.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN:

UNIVERSITAT JAUME I



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <https://www.uji.es/serveis/ocit/base/grupsinvestigacio/detall?codi=009>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Juegos por Ordenador
2. Creación automática de contenidos 3D
3. Visualización realista
4. Realidad Virtual y Aumentada

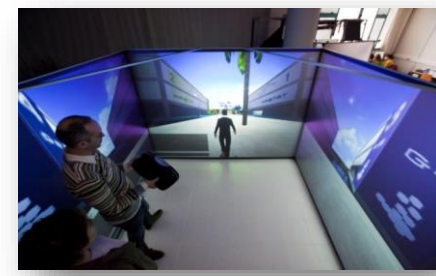
Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

6 miembros	4 profesores
	2 doctorandos

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

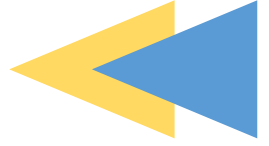
- UJI-B2018-56. TECNOLOGÍAS DE VIDEOJUEGOS PARA JUEGOS SERIOS. 01/01/2019 - 31/12/2021
- TIN2016-75866-C3-1-R. TECNOLOGÍAS DE JUEGOS PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES, GESTIÓN, VISUALIZACIÓN Y SONIFICACIÓN. 30/12/2016 - 29/12/2019

INFORMACIÓN DE INTERÉS:



NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

CLINIMETRIA



NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Antonio Cuesta Vargas

DATOS DE CONTACTO:

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO



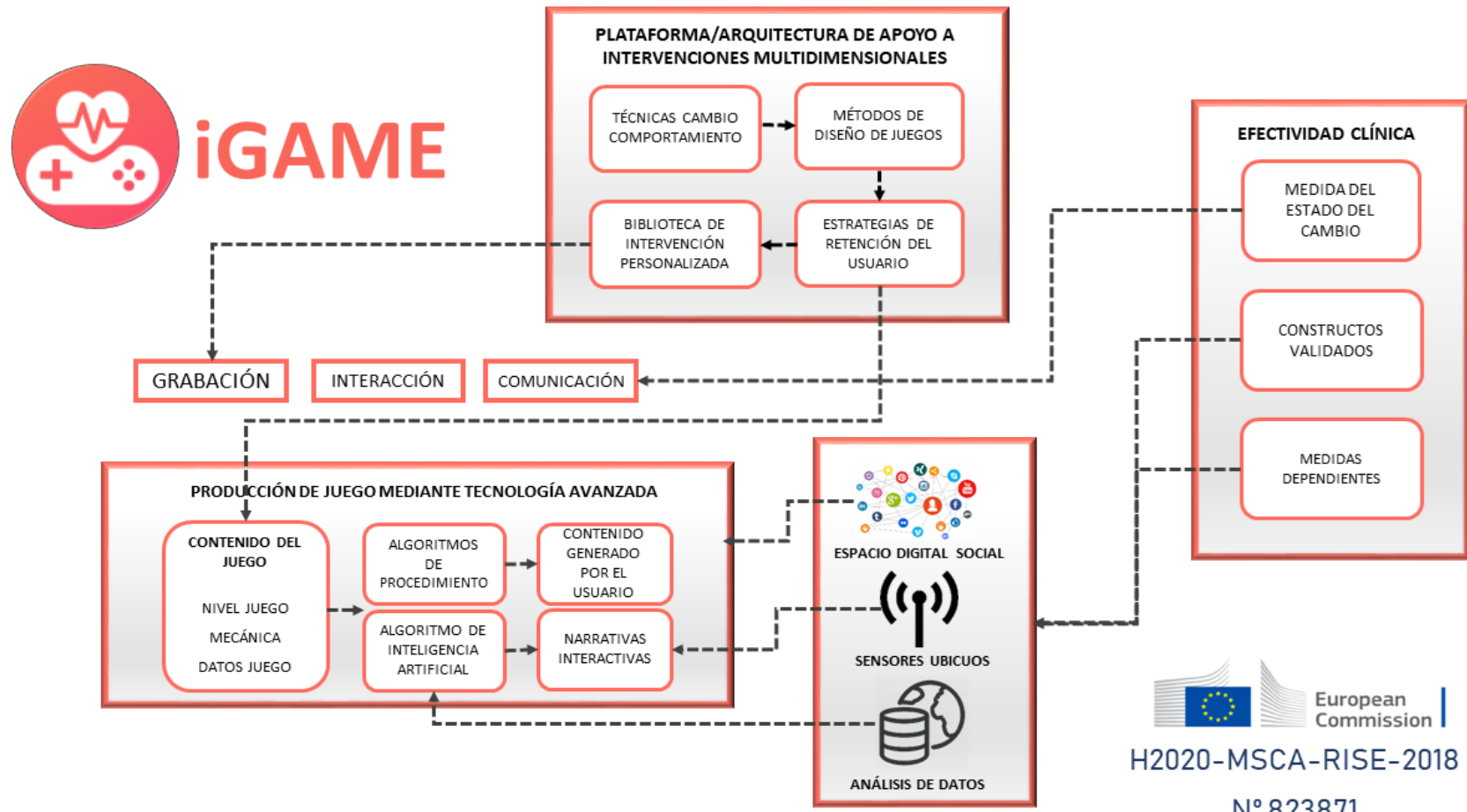
PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD : <http://www.catedrafisioterapia.uma.es/grupoclinimetria.html>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

- 01. Desarrollar y validar instrumentos para la evaluación y el diagnóstico clínico integrando biomecánica, fisiología, psicometría y signos clínicos.
- 02. Fisiología y biomecánica aplicada a la (dis)función musculoesquelética. Estudios preclínicos.
- 03. Desarrollo, validación y sensibilidad al cambio de instrumentos de medida de resultados en Ciencias Clínicas.
- 04. Intervenciones multimodales de promoción de la salud en afecciones crónicas. Estudios clínicos.
- 04. Soluciones de salud basada en las Tecnologías de la información y comunicación móviles. Telemedicina y Salud. Estudios traslacionales e innovación.

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

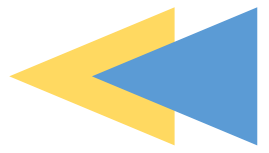
25 miembros	12 profesores UMA
	8 clínicos SAS
	5 doctorandos




 European Commission
 H2020-MSCA-RISE-2018
 N° 823871

INFORMACIÓN DE INTERÉS :

<https://www.uma.es/sala-de-prensa/noticias/la-uma-sede-de-la-primera-reunion-del-consorcio-europeo-igame/>



NOMBRE DE LOS INVESTIGADORES: José Agustín Carrillo Vera y Laura Cañete Sanz

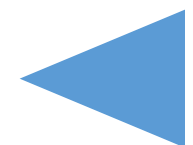
DATOS DE CONTACTO: joseagustin.carrillo@um.es y laura.canete@um.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECEN LOS INVESTIGADORES Y/O LOGO:

Facultad de Comunicación y Documentación

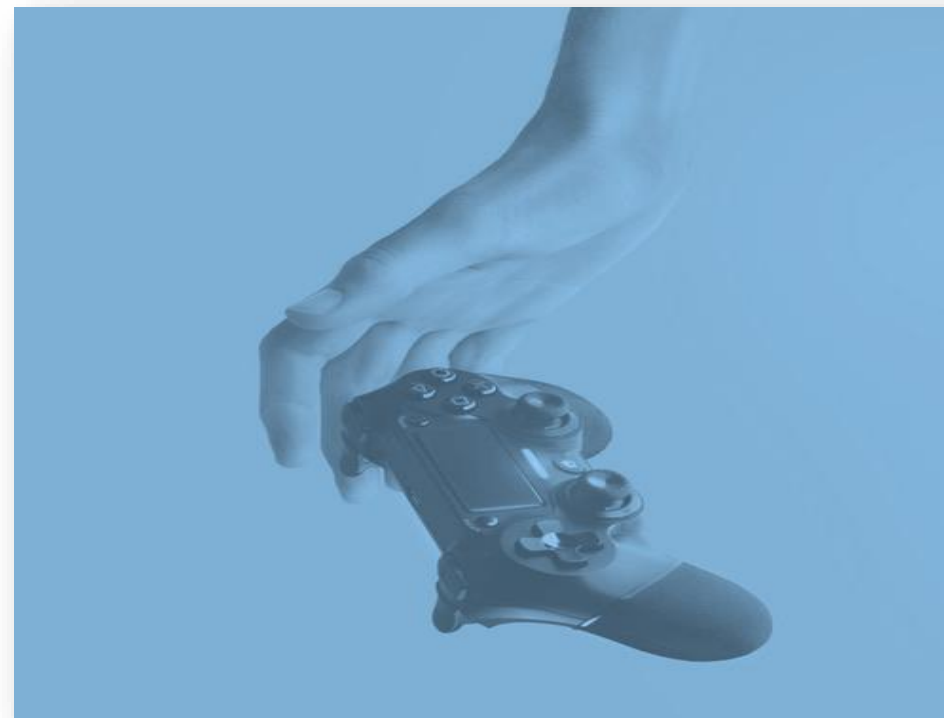


LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Game Studies
2. Deportes electrónicos / esports
3. Advergames
4. Branded Entertainment
5. In-game Advertising
6. Gamificación
7. Narrativas transmedia y nuevas narrativas
8. Ficción seriada
9. Comunicación móvil y contenido digital

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

2 miembros	2 doctorandos (FPU y FPI)
-------------------	---------------------------



REFERENCIAS DE PROYECTOS: CSO2013-47394-R

- Cañete Sanz, L., & Martínez Martínez I.J. (2019). El contenido lúdico en publicidad: factores contribuyentes a su desarrollo. *IV Simposio Internacional Sobre Gestión De La Comunicación (XESCOM): Comunicación, Medios, Industrias Creativas y Emprendimiento en la Era Digital*. 25-27 abril, 2019. Disponible en: <<https://bit.ly/2INnNQh>>.
- Carrillo-Vera, J. A., & Aguado, J. M. (2019). The eSports ecosystem: Stakeholders and trends in a new show business. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 11(1), 3-22.
- Gómez-García, S., Gil-Torres, A., Carrillo-Vera, J. A., & Navarro-Sierra, N. (2019). Constructing Donald Trump: Mobile apps in the political discourse about the President of the United States. *Comunicar*, 59 (27), 49-58.
- Cañete Sanz, L., & Martínez Martínez I. J. (2018). Publicidad y juegos digitales: analizando el in-game advertising y advergaming desde el punto de vista de las aplicaciones móviles. En Pacheco, Marta; Caro, Antonio. *Pensar y Practicar la Publicidad desde el Sur*. Quito: CIESPAL, 53-70 [ISBN: 978-9978-55-180-6].
- Carrillo-Vera, J. A., Aguado, J. M., & Gómez-García, S. (2018). Following the Trail of eSports: The Multidisciplinary Boom of Research on the Competitive Practice of Video Games. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 10(4), 42-61.
- Aguado Terrón, J. M., Martínez Martínez, I. J., & Cañete Sanz, Laura (2017). Doing things with Content: The Impact of Mobile Application Interface in the Uses and Characterization of Media. En SERRANO TELLERÍA, Ana (ed.). *Between the Public and Private in Mobile Communication*. New York : Routledge, Taylor & Francis Group, pp. 175-198. [ISBN: 9781138225558]
- Cañete Sanz, L., & Martens, S. C. (2017): Jerrygotchi's and Alien Mating Simulators on Instagram: The Branded Content Strategy of the Rickstaverse. *Branded Content Research Network Conference*. Londres: 7 y 8 de noviembre 2017. Disponible en: <<https://bit.ly/2KlOTmt>>.
- Carrillo-Vera, J. A. (2016). From players to viewers: the construction of the media spectacle in the e-sports context. *Anàlisi*, (55), 1-16.
- Aguado, J. M., Martínez, I. J., & Cañete-Sanz, L. (2015). Tendencias evolutivas del contenido digital en aplicaciones móviles. *El profesional de la información*, 24(6), 787-795.
- Carrillo-Vera, J. A. (2015). La dimensión social de los videojuegos' online': de las comunidades de jugadores a los'e-sports'. *Index. Comunicación*, 5(1), 39-51.
- Cañete Sanz L. & Martínez Martínez, I. J. (2011). La publicidad busca otros horizontes: tendencias y formatos en el medio internet y móvil. *Tripodos*, 16, 253—262.

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

CONTENIDOS AUDIOVISUALES AVANZADOS (SEJ435)

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Miguel De Aguilera Moyano

DATOS DE CONTACTO: deaguilera@uma.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



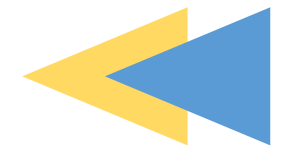
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO :

Universidad de Málaga



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD : No tiene

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Usuarios y prácticas culturales
2. De los estudios de la memoria a la innovación en comunicación y cultura
3. Estudios de futuro en ciencias sociales)
4. Plataformas, apps, interfaces
5. Creación, comunicación y artes escénicas

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

10 miembros	8 profesores
	3 doctorandos

PUBLICACIONES DESTACADAS:

- Castro-Higueras, A. (2017). La cuarta hélice de las industrias creativas. El sector de los videojuegos en Málaga como caso de estudio.
- Castro-Higueras, A., Fernández-Leiva, A., Luque, E. y Martín-Prieto, L. (2019). El caso "Málaga": Referente español en el desarrollo de videojuegos. International Conference on Creative Economy, Cultural Development and Social Equity.
- De Aguilera, M., & Mendiz, A. (2003). Video games and education: (Education in the Face of a "Parallel School"). Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 1-10
- De-Aguilera-Moyano, M., Castro-Higueras, A., & Pérez-Rufí, J. I. (2019). Between broadcast yourself and broadcast whatever: YouTube's homepage as a synthesis of its business strategy. Profesional de la Información, 28(2).

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

“Realización de un informe sobre el estado de la cuestión en la investigación sobre videojuegos para su introducción en el currículo escolar”. Realizada por el Grupo de Investigación sobre Videojuegos de la Universidad de Málaga para el Centro Nacional de Información e Investigación Educativa (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte). 2001.

“European Masters in Future and Foresight Studies”. Entidad financiadora: Unión Europea - Programa Sócrates. Referencia del proyecto: 28735. Entidades participantes: Universidades de: Florencia, Middlesex de Londres, Viena, Málaga, Karlstadt (Suecia), Cracovia (Polonia), Roskilde (Dinamarca). Duración: Desde: 20/05/2003 Hasta: 20/07/2007 N° total de meses: 50

La industria de los contenidos audiovisuales ante su mutación digital”. Contrato con Kálida Producciones (enero 2008- diciembre 2009); y subvención de la Plataforma Digital Minerva (enero- diciembre 2009).

Cultura, tecnología y sociedad. Las prácticas culturales de los españoles”. Ministerio de Cultura (enero- diciembre 2009).

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

CRIE (GIUV2013-105)

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Ángel San Martín Alonso, José Peirats Chacón

DATOS DE CONTACTO: angel.sanmartin@uv.es, jose.peirats@uv.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:

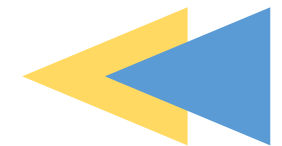


NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:

Universitat de Valencia



UNIVERSITAT DE VALÈNCIA



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

<http://ir.uv.es/e8QMUaC>

<http://www.uv.es/crie/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Organización, Dirección y Evaluación de Instituciones Educativas.
2. Desarrollo e innovación del currículo en Educación Infantil, Primaria y Secundaria
3. Narrativas de las Tecnologías en Educación

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

15 miembros	15 profesores/as
5 colaboradores	5 doctorandas/os

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

- Proyectos de I+D+i, del Programa estatal de Investigación, Desarrollo e innovación orientada a los Retos de la sociedad (2015). La escuela de la sociedad digital: Análisis y propuestas para la producción y uso de los contenidos digitales educativos (Escuel@ Digit@I). Referencia: EDU2015-64593-R. Ministerio de Economía y Competitividad.
- Proyecto I+D+i: Análisis de las estrategias docentes del profesorado ante la digitalización de los contenidos del currículum de educación infantil y primaria, convocado por la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, para la promoción de la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación en la Comunitat Valenciana. Referencia: GV/2018/074.

INFORMACIÓN DE INTERÉS :

Jornadas:

TECNOLOGÍA EDUCATIVA: MATERIALES Y ESTRATEGIAS. TERCERA EDICIÓN. 19 y 20 de noviembre de 2019. ORGANIZA: CEFIRE de Valencia y Grupo de Investigación CRIE

Publicaciones:

- San Martín, A.; Peirats Chacón, J. y López Marí, M. (2015). Las tabletas y la gestión de los contenidos digitales en los centros escolares. *Revista Iberoamericana de Educación*, 67, 139-158.
- Peirats Chacón, J.; Gallardo Fernández, I. M. y San Martín Alonso A. (2015). Implementación de dispositivos digitales en las aulas valencianas de primaria. En J. de Pablos Pons (coord.), *Los centros educativos ante el desafío de las tecnologías digitales* (pp. 199-220). Madrid: La Muralla.
- López M., Vidal M. I., Peirats J. y Peirats, A. (2017). Gamificación y atención a la diversidad. *Comunicación y Pedagogía*, Núm. 299-300, 37-44.
- Marín, D., Vidal, M^a.I., Peirats, J., y López, M. (2018). Gamificación en la evaluación del aprendizaje: valoración del uso de Kahoot! En REDINE (Ed.), *Innovative strategies for Higher Education in Spain* (pp. 8-17). Eindhoven, NL: Adaya Press.
- Vidal, I., López, M., Marín, D., & Peirats, J. (2018). Revisión y análisis de investigación publicada sobre intervención gamificada en discapacidad intelectual. *Étic@net*, 18(2), p. 274-297.
- Pardo, M.I., Waliño-Guerrero, M.J. y San Martín, Á. (2018) La "uberización" de los centros escolares: reestructuración del trabajo pedagógico mediante las plataformas digitales de contenidos. *Educatio Siglo XXI*, 36(2), 187-208.
- Waliño-Guerrero, M.J., Pardo, M.I., Esnaola, G. y San Martín, Á. (2018). La participación escolar de las familias a través de plataformas digitales. *@tic. Revista d'Innovació Educativa*, (20), 80-88.
- Benet, A. y Pardo, M.I. (2019). Juegos de mesa y drones como recurso educativo. *AULA de Innovación Educativa*, 280, 17-22.

Actas en congresos, jornadas:

- López, M., Vidal, I., Peirats, J. y San Martín, A. (2017). *La gamificación: enseñanza de lectoescritura en dificultades de aprendizaje*. V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE2017).
- Vidal, I.; López, M.; Marín, D. y Peirats, J. (2017). Gamificación en la intervención del alumnado con Discapacidad Intelectual. I Congreso Internacional Virtual en Investigación e Innovación Educativa (CIVINEDU).
- López, M.; Vidal, M^a. I.; Peirats, J. y San Martín, A. (2017). *La gamificación en la enseñanza de la lectoescritura de alumnos con dificultades de aprendizaje*. III Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital.
- Vidal Esteve, I., y Peirats Chacón, J. (2017). Clash Royale para gamificar el aula. II Congreso Virtual Internacional de Educación, Innovación y TIC, EDUNOVATIC2017.
- López, M., Vidal, M.I., y Peirats, J. (2017). Gamificación en la intervención del alumnado con TEA. II Jornades Tecnologies de la desregulació dels continguts curriculars.
- Vidal, I., Marín, D., Peirats, J. y López, M. (2017). Gamificación en la intervención del alumnado con TDAH. I Congreso Virtual Internacional y III Congreso Virtual Iberoamericano sobre Recursos Educativos Innovadores (CIREI).
- López, M., Vidal, I., Peirats, J., y Marín, D.. (2018). La evaluación basada en el juego a través de Plickers y Kahoot! (JUTE2018).
- Vidal, I., López, M., Peirats, J., y Marín, D. (2018). Uso de la App TinyTap para la mejora de las habilidades cognitivas en atención temprana. (JUTE2018).
- Monsalve, L., D'Avino, A. y Gallardo, I. M. (2019). Use of ICT in the teaching of art and design in the context of secondary education in Italy. Proceedings of INTED2019 Conference.

Tesis en curso:

- Aguasanta, M. E.: Representación del inmigrante en las series infantiles de TV: el caso de los Lunnis
- López, M.: La gamificación como estrategia de inclusión en Educación Primaria.
- Pardo, M. I.: Impacto de las plataformas electrónicas en la Educación Primaria: fragmentación del trabajo y precarización laboral del profesorado.
- Vidal, I.: Diseño de estrategias organizativas y didácticas de gamificación para inclusión en primaria de alumnado TEA.

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

DEPARTAMENTO LINGÜÍSTICA APLICADA, UPV

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Ricardo Casañ Pitarch

DATOS DE CONTACTO:

- Dirección: Camino de Vera S/N, 46022 Valencia
- Email: ricapi@upv.es
- Web: <http://www.upv.es/ficha-personal/ricapi>

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALENCIA
DEPARTAMENTO DE LINGÜÍSTICA APLICADA



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <http://www.upv.es/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Enseñanza de Lenguas Extranjeras mediante la Integración y el Uso de TIC
2. Gamificación en la Enseñanza de Lenguas Extranjeras
3. Análisis del Discurso (Lingüística Aplicada)

PUBLICACIONES:

1. Principios pedagógicos en la adquisición de lenguas extranjeras mediante el enfoque basado en juegos digitales. *Tonos Digital*, 37, en prensa. 2019.
2. Enseñanza de lenguas extranjeras a través de videojuegos: revisión de casos experimentales y prácticos. *Estudios de lingüística aplicada III*, 27 - 35. Editorial UPV. 2019.
3. An Approach to Digital Game-Based Learning: Video-Games Principles and Applications in Foreign Language Learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 6 (9), 1147 – 1159. 2018.
4. Gender Differences among MOG Players in their Socialisation Processes. *Advanced Education*, 9, 206 – 212. 2018.
5. Smartphone Serious Games as a Motivating Resource in the LSP Classroom. *Journal of Foreign Language Education and Technology*, 2 (3), 52 - 72. 2018.
6. Storyline-Based Videogames in the FL Classroom. *Digital Education Review*, 31, 80 – 92. 2017.
7. Language for Specific Purposes and Graphic-Adventure Videogames: Supporting Content and Language Learning. *Obra Digital*, 1 (13), 169 - 183. 2017.
8. Gamifying Content and Language Integrated Learning with Serious Videogames. *Journal of Language and Education*, 3 (3), 107 - 114. 2017.
9. Videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras: actividades y recursos para el aprendizaje. *Tonos Digital*, 2, 33, 1 - 28. 2017.

INFORMACIÓN DE INTERÉS:

- Organización del Congreso Internacional de Lingüística Digital (CILIDI): <http://www.cilidi.es/>
- Profesor en el Máster de Enseñanza de Lenguas y Tecnología: <https://www.upv.es/titulaciones/MULT/>
- Asignatura: Simulación, juego y tecnología como estrategia docente y de investigación

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

DHIGECs (DIDÁCTICA DE LA HISTORIA, LA GEOGRAFÍA Y OTRAS CIENCIAS SOCIALES)

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Dr. Joaquim Prats Cuevas (IP), Daniel Hurtado Torres (Investigador)

DATOS DE CONTACTO: GRUP de recerca DHIGECs. Campus Mundet - Edifici Llevant, Despatx 129, 1ra planta. Passeig Vall d'Hebron, 171, 08035 tel. 93 4037216 – gr.dhigecs@ub.edu

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:

Universidad de Barcelona.



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: www.ub.edu/dhigecs

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Comunicación
2. Educación formal
3. Educación no formal
4. Seminario de secundaria

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

39 miembros	Profesorado estable: 11 Profesorado contratado: 17 Becarios en formación: 9 Colaboradores: 2
--------------------	---

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

I+D+i. *Desarrollo de la formación sociopolítica para una ciudadanía democrática: diseño e implementación de materiales didácticos en ciencias sociales.* EDU2015-65621

I+D+i. *Análisis evaluativo de aplicaciones para m-learning de carácter inclusivo en espacios patrimoniales.* EDU2014-52675-R

FECYT. *La Ciencia que no se aprende en la Red. Acercar el método científico en las aulas de secundaria.* FECT-15-9881

FECYT. *La Ciencia que se aprende en la cocina.* FECT-17-12153

RECERCAIXA. *Análisis de las fórmulas de Exclusión educativa en las aulas de Educación Secundaria Obligatoria y espacios patrimoniales: modelos para una educación inclusiva a partir del patrimonio cultural.* 2013ACUP00197

RECERCAIXA. *Educació cívica a les aules interculturals: anàlisi de les representacions i idees socials de l'alumnat i propostes d'acció educativa.* 2012 ACUP000185

INFORMACIÓN DE INTERÉS:



**Simposio
Internacional**
de Didáctica de las Ciencias Sociales
en el ámbito Iberoamericano

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

DIANA

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Arcadio Reyes Lecuona

DATOS DE CONTACTO: areyes@uma.es

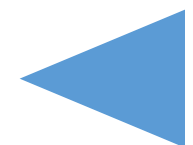
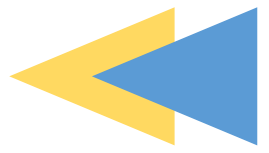
LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y LOGO:



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA



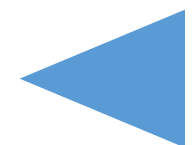
PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <http://www.diana.uma.es/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Audio 3D Binaural
2. Interacción 3D en Realidad virtual y Realidad Aumentada
3. Dispositivos hápticos

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

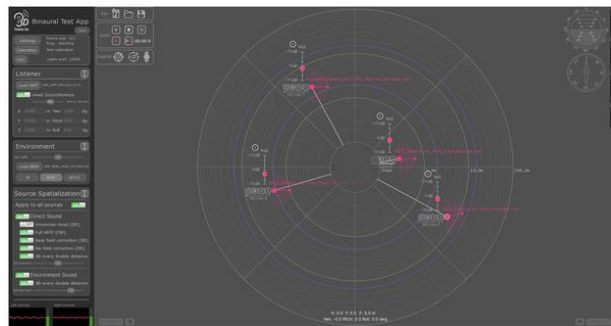
6 miembros	2 profesores 2 doctorandos 2 contratados
------------	--



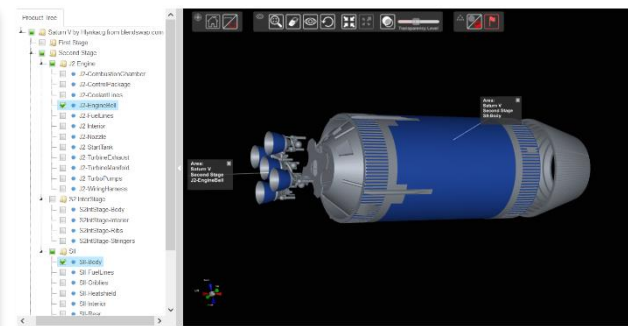
REFERENCIAS DE PROYECTOS:

- PLUGGY - 726765 (CULT-COOP-08-2016). (Pluggable Social Platform for Heritage Awareness and Participation)
- 3D-Tune-In - 644051 (ICT-21-2014). (3D games for Tuning and Learning about Hearing Aids)
- Use-It-Wisely - 609027 (FoF-NMP-2013-5). (Innovative continuous upgrades of high investment product-services)
- ManuVAR - 211548 (FP7-NMP-2007-LARGE-1). (Manual Work Support throughout System Lifecycle by Exploiting Virtual and Augmented Reality)

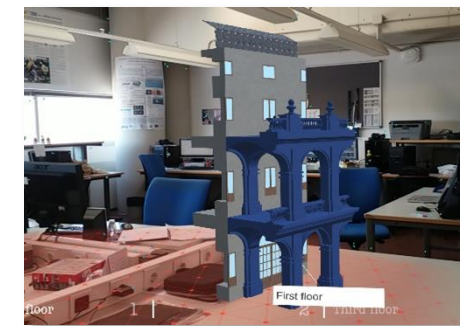
INFORMACIÓN DE INTERÉS:



github.com/3DTune-In/3dti_AudioToolkit



proyectos.diana.uma.es/hom3r/



beta.pluggy.eu

Asociaciones:



Asociación Europea de Realidad virtual



Asociación de Interacción Persona-Ordenador

Socios destacados



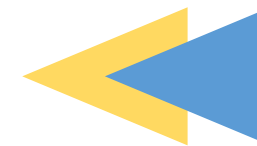


NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: **MARIO GRANDE DE PRADO**

DATOS DE CONTACTO: mgrap@unileon.es

NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:

Universidad de León



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD : https://www.researchgate.net/profile/Mario_Grande-De-Prado

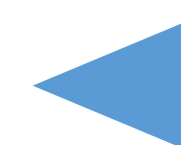
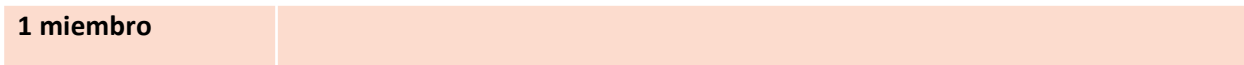
LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

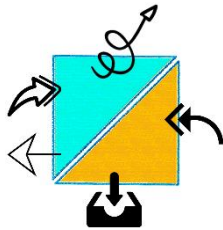
1. Competencia digital docente
2. Videojuegos
3. Gamificación
4. Aprendizaje basado en juegos

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

INFORMACIÓN DE INTERÉS:

<http://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/eks20181931535>





NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

DINBIO: Docencia en Ingeniería de Biosistemas



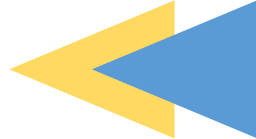
NOMBRE DEL RESPONSABLE: Dr. Luis Fernando Calvo Prieto. Área de Ingeniería Química de la Universidad de León

DATOS DE CONTACTO: lfcalp@unileon.es



universidad
de león

ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO: Universidad de León):



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: www.universoluisfer.es

#universoluisfer

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

- Utilización de la gamificación durante el aprendizaje, tanto en el aula como fuera del entorno docente.
- Utilización de metodologías que faciliten al alumno el proceso de tratamiento y recogida de la información en el aula, optimizando su tiempo de trabajo y proceso de información, así como maximizando la eficacia en la utilización de su tiempo de estudio (denominado por alumnado y profesorado implicado como Plan STRIN).
- Introducción de dinámicas/recursos que redujeran los elementos ansiógenos a los que se ve sometido el alumno universitario durante el proceso de aprendizaje.
- Aprendizaje-Servicio mediante el uso de la gamificación.

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

8 miembros	7 profesores 1 doctorandos
-------------------	-------------------------------

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

- 2015-16 Incorporación de parámetros de felicidad en el aula universitaria mediante experiencias lúdicas que ayuden a reducir el modelo operativista en la resolución de problemas de Ingeniería.
- 2016-17. El aula universitaria como antesala a la labor profesional del alumno universitario desde un punto de vista de las asignaturas de ingeniería.
- 2017-18 Mejora en el proceso de registro de información del alumnado de Ingeniería mediante la implantación de una nueva metodología con la que se esperan importantes mejoras en los resultados académicos (rendimiento y eficacia en el estudio).
- 2018-20 Creación de una App para la incorporación de parámetros lúdicos que ayuden a reducir el método operativista en la resolución de problemas en asignaturas STEM

INFORMACIÓN DE INTERÉS (tesis y publicaciones, etc.):

- Study of Binqi. An application for smartphones based on the problems without data methodology to reduce stress levels and improve academic performance of chemical engineering students. Education for Chemical Engineers Volume 27, April 2019, Pages 61-70. Sergio Paniagua, Raúl Herrero, Ana Isabel García-Pérez, Luis Fernando Calvo
- Problems Without Data: An Emerging Methodology to Change The Way of Teaching Engineering Problems.
- International Journal of Engineering Education Vol. 35, No. 4, pp. 1238–1249, 2019. SERGIO PANIAGUA BERMEJO and LUIS FERNANDO CALVO PRIETO.
- OPERATING METHOD AT ENGINEERING CLASSES: A TWIST IS NECESSARY Sergio Paniagua Bermejo, Marta Otero Cabero, Ana Isabel García Pérez, Ricardo Nuno Coimbra Sampaio-Gomes, Carla Escapa Santos, Luis Fernando Calvo Prieto.
- Gamification as a Way to Reduce the Operating Method at Engineering Classes The Asian Conference on Education 2018. Official Conference Proceedings Luis F Calvo Prieto, Raul Herrero Martínez, Ana I García Pérez, Sergio Paniagua Bermejo

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

INSTITUTO DE DISEÑO NARRATIVO

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Jacobo Feijóo/ Javier Trapero

DATOS DE CONTACTO: contact@narrativedesign.net / Jacobo Feijóo - 698.127.504 / Javier Trapero - 656.663.662 / www.diseñonarrativo.com / <https://t.me/DisenoNarrativo>

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN: Instituto de Diseño Narrativo (doctorandos de Univ. A Coruña / Univ. Complutense de Madrid / UNED)

PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: www.diseñonarrativo.com

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. *Cientificación* de la comunicación / narrativa
2. Desarrollo del paradigma de los tres pilares del Diseño Narrativo
3. Estudio de otras teorías

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN: **2 miembros** | 2 Directores / Fundadores

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

- Publicaciones: “Lean Gamification” (ed. Confemetal, 2017)
- Divulgación: Comunidad Telegram / Repositorio
- Acciones: Ninja Project BBVA / Plan de comunicación para campaña política 2018-19
- Formación: IEBS / ESIC

INFORMACIÓN DE INTERÉS:

- 2º premio en el TRIC VIII (IEEE, 2018) mejor metodología desarrollo juegos digitales.
- Desarrollo de herramientas para creación narrativa (www.toolkits.eu).

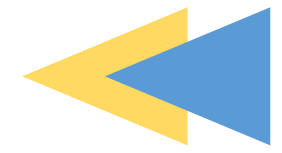


NOMBRE DE LOS TRES GRUPOS DE INVESTIGACIÓN:

EDUCACIÓN, CIUDADANÍA, INCLUSIÓN, IGUALDAD E INTERCULTURALIDAD (Grupo de Innovación Educativa)

EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL

INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y JUSTICIA SOCIAL

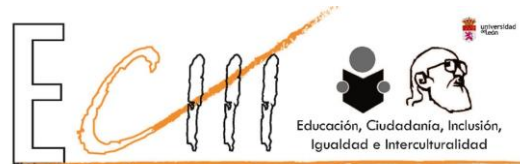


NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Enrique Javier Díez Gutiérrez

DATOS DE CONTACTO:

- Facultad de Educación de la Universidad de León. Despacho 126. 24071 (León)
- Web: <http://educar.unileon.es>
- Twitter: @EnriqueJDiez
- Tfno: +34-678802722

LOGO DE LOS TRES GRUPOS:

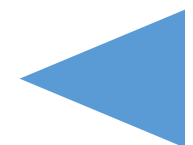


NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:

Universidad de León



Universidad de León

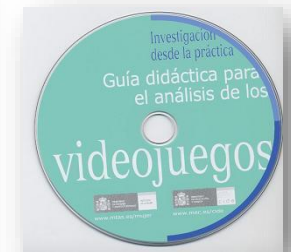
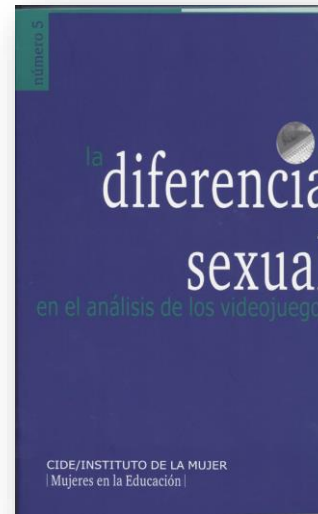


LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Igualdad y género
2. Educación crítica
3. Políticas educativas
4. Justicia social
5. Inclusión
6. Interculturalidad
7. Desarrollo Comunitario
8. Decrecimiento

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

Fruto de las investigaciones anteriores se generó un material multimedia, en formato cd-rom interactivo para trabajar con el alumnado el análisis de los videojuegos y sus consecuencias. En él se proponen una serie de actividades de trabajo interactivas con el alumnado.



10 miembros	9 profesores y profesoras de Universidad
	3 profesores y profesoras de infantil, primaria y secundaria
	1 alumna de máster
	4 alumnos y alumnas de Grado



Pulsando en la imagen principal, podrás volver al menú del análisis videográfico

ANÁLISIS VIDEOGRÁFICO

Descripción | Análisis | Análisis 2 | Video

Lara Croft es una de las leyendas de la historia del videojuego. La saga Tomb Raider ha sido una de las más prolíficas de la historia del videojuego desde 1995 y con un personaje tan carismático y popular como Lara Croft, "la saqueadora de tumbas mas sexy" al decir de los publicistas.

Todas las historias que se desarrollan en la saga de Tomb Raider son historias completas. La protagonista, Lara Croft, es arqueóloga y cada una de sus aventuras consiste en encontrar un artilugio mágico. Para ello se desenvuelve sobre escenarios diferentes (el interior de un submarino, las calles de Roma, el metro de Londres, la Antártida,...) siguiendo pistas y pasando pruebas. La acción del videojuego consiste en trepar, saltar y luchar en medio de ruinas mayas o tumbas reales en busca de reliquias ancestrales, al estilo de Indiana Jones. Además de enfrentarse a los enemigos ha de resolver innumerables acertijos.

Año: Desde 1996
Compañía: Core Design
Formato: PC y consolas
Tipo de juego: Aventura

PAGINA WEB OFICIAL

Atrás | Menú | Ayuda | Créditos | TOMB RAIDER | Adelante

Pulsa para volver al menú del análisis videográfico

Son las "pestañas" a través de las que puedes navegar por la descripción los análisis y el trailer del videojuego

En esta parte tienes más información



- Orientaciones para profesor/a
- Bloques de actividades
- Aprender a mirar
- Comprender y analizar
- Interpretar y valorar
- Transformar

ACTIVIDADES PARA EL AULA

Interpretar y valorar



Éstas actividades tratan de ayudar a **valorar críticamente la discriminación** implícita y explícita que puede haber por razón de sexo en las imágenes y argumentos de los videojuegos.

- | | |
|---|---|
| Reparto de videojuegos  | No se por qué piensas tu  |
| ¿Quién se ha llevado mis videojuegos?  | Frente a frente  |
| La verdadera heroína  | Counter strike  |
| Emergencia de valores  | Que la guerra no me sea indiferente  |
| La obediencia tiene un límite  | El rol de la mujer  |
| La ficción y la realidad  | La dependencia  |

← Atrás
Menú ?
Interpretar y valorar
→ Adelante

ARTÍCULOS SOBRE VIDEOJUEGOS:

DÍEZ GUTIÉRREZ, E.J. (2007). El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela. *Revista de Educación*, 342, 127-146. JCR, Q2 y SJR, Q2

DÍEZ GUTIÉRREZ, E.J., TERRÓN BAÑUELOS, E. y ROJO, J. (2001). Videojuegos: cuando la violencia vende. *Cuadernos de Pedagogía*, 305, 79-83. CIRC y CARHUS+: grupo D de Ciencias Sociales.

DÍEZ GUTIÉRREZ, E.J. (2009). Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos. *Feminismo/s. Revista del Centro de Estudios sobre la Mujer de la Universidad de Alicante*, 14, 35-52.

DÍEZ GUTIÉRREZ, E.J. (2007). ¿Educar a través de los videojuegos? *Etic@net*, 6, abril. CIRC: grupo C de Ciencias Sociales.

DÍEZ GUTIÉRREZ, E.J. (2014). Video Games and Gender-based Violence. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 132, 58-64. SJR, Q3



Imágenes del programa de “Informe Semanal”, de La 1 de TVE, en el que nos entrevistaron y grabaron sesiones de trabajo del grupo de investigación sobre videojuegos: se puede ver en <https://youtu.be/OtmqgP4Kpys>

Última actividad realizada sobre videojuegos

Conferencia inaugural en 5º Congreso de Periodismo Cultural en Santander - mayo 2019

Participantes

Mar Abad, *coordinadora de Tecnología y Branding/Asesor*
David Felipe Arzenz, *director de El Marcopignato de Capital Radio*
Xavi Ayón, *periodista de La Vanguardia*
Lucas Aznar, *periodista especializado en España*
Concha Borrás, *relacionadora de cultura de la Agencia EFE*
Maria Borrás-Blancafort, *directora de Cool Loop*
Ives Briccio, *periodista y productor audiovisual de la agencia Musecom*
Guillermo Bouuil, *director de la revista Mercurio de 2007 a 2019*
Aurón Castro, *director del suplemento Arca y Letras del Herald de Aragón*
Cristina Consegreira, *escritora cultural y ejecutiva feminista*
Miguel Ángel Corcobado, *responsable del blog Tejeamos de PUSA*
Eva Díaz Perce, *periodista y escritora*
Cadiz Domencec, *lingüista y periodista cultural*
Sergi Dorca, *periodista cultural de ABC*
Maria Jesús Espinosa de los Monteros, *directora de Público Fútbol de Pasa Radio*
Angel Luis Fernández, *consejero delegado de El Cinco*
Albert García, *periodista especializado en videojuegos*
Daniel Gascon, *editor responsable de Letras Libres España*
Axel Gasulla, *director de un suplemento de Documenta*
Marta González, *periodista y escritora. Miembro del comité de dirección de Letras Prohibidas y colaboradora de Pasa Radio*
Marta González Novos, *directora de Arca y Letras de la Cadena Ser*
Ana Maria Iglesias, *periodista cultural*
Carolina Izuel, *periodista de El País*
Antonio Iurrebe, *director de Lejendario*
Juan I. Laguarda, *periodista y gestor cultural. Columnista del periódico Levante 24 horas y de otros medios. Fies*
Alberto Lado, *periodista cultural y editor de Letras de Letras*

5º CONGRESO DE PERIODISMO CULTURAL

16, 16 Y 17 DE MAYO DE 2019, SANTANDER

GAME OVER

La industria de los videojuegos se expande como nunca de la expansión más rentable del mercado cultural. El volumen de negocio anual asciende a más de 130 mil millones de dólares y son más de 2.300 millones los usuarios registrados a sus productos. Niños, jóvenes y adultos de todo el mundo dedican innumerables horas de su tiempo a conectar con las aplicaciones lúdicas de una tecnología que no deja de perfeccionar el aspecto de sus imágenes.

Coleccionamos y dilajamos, participamos en el diseño de los nuevos narrativos que fascinan a los jugadores y amamos con las habilidades únicas de una creciente cantidad de consumidores entusiasmados con los juegos que deben superar para vencer.

Aunque el entourage de videojuegos depositados en el mercado anual asciende casi 92.000 productos, los más vendidos ofrecen una estética engañosa y la industria más productiva, sexy y silenciosa. Para disfrutar el gusto de estas recepciones virtuales el usuario debe desarrollar destrezas muy apreciadas por los usuarios de los videojuegos. La conversación que hace falta para saber hacerlo, detectar peligros, superar obstáculos y explorar aventuras debe ser muy notable y entretenida del jugador más caparidos.

Los expertos consideran que el entonamiento de los juegos con el videojuego permite elevar la capacidad de gestión visual, tanto si mismo tiempo, aunque la conversación paralela sea un procedimiento de atención. La propia psicología muestra actualizada la política y obliga a considerar los discursos, críticos, estéticos, psicológicos, ideológicos y sociológicos de un juego cuyos efectos psicológicos no pueden ser omitidos. Según estadísticas publicadas por el Ministerio de Sanidad son más de un millón los juegos españoles entre 10 y 24 años que pueden encontrarse por su adicción a los productos de la tecnología.

Los ponentes invitados al 5º Congreso de Periodismo Cultural expanden el resultado de sus investigaciones y comparativas con los periodistas indios del mercado (responsables de divulgar las conclusiones de los estudios especializados) una reflexión crítica sobre las innovaciones y apasionadas de la prensa para indicarle de los videojuegos.

Organiza: Fundación Santillana, AYUNTAMIENTO DE SANTANDER, LE NI KU BOTÍN FEMTE

Colabora: PALAZUELA MARDALUNA, Ayuntamiento de Santander, Ayuntamiento de Santander

COMITADO ORGANIZADOR: Medio de Alameda s/n Jardines de Pereda, 99004 Santander, Cantabria

5º CONGRESO DE PERIODISMO CULTURAL

16, 16 Y 17 DE MAYO DE 2019, SANTANDER

GAME OVER

Participan

ABC, Agencia EFE, Agencia Musecom, Ajo Blanco, Arca y Letras del Herald de Aragón, Cadena SER, Canino, Crónica Global, Diario de Sevilla, Diario Montañés, Cambiá, Domestica Unica, El Cultural, El Marcopignato de Capital Radio, El Mundo, El Norte de Castilla, El País, Emisora, Infobase, Jon Down, La Nueva España, La Vanguardia, Letras Libres, Letras Prohibidas, Libejú, Nivel Octavo, Levante EMV, Pasa Radio de Pasa Radio, Qué Leer, Revista de Letras, Revista Terapias Narrativas, RIDIVI, The Objective, Tiempo, Toyoutone, TVE, Verne, Voapignat, WMagnat, XL Semanal, Yorokobi.

Ponentes

Jose Luis Ayuso Marcos, *coordinador de Periodismo de la Universidad Autónoma de Madrid (UAM) y director de la Cátedra de Periodismo de la Universidad Autónoma de Madrid*
Enrique Javier Díaz Latorre, *profesor de la Universidad de León*
Marta Grati Douja, *directora y profesora del Máster de Máster de Fomento de la Cadena Ser de Navarra*
Gregorio Luri, *profesor de la Universidad de León*
Marc Masip, *director del Gabinete de Periodismo de El País*
Antonio José Placelli, *profesor de Documentación, Universidad Tecnológica y Diseño de Navarra (UTD)*
Diego Nicolás Ripoll, *profesor titular y coordinador de Investigación en la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de Cantabria (UC)*
Edmundo Saldaña, *coordinador de El Cinco*
Miguel Sicart, *profesor asociado del Comité de Etica de la Universidad de Girona*

E-DINT – ESTUDIO Y ENSEÑANZA DE DISCURSOS ESPECIALIZADOS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS (HUM855)

Investigadora principal: Dra. María-José Varela Salinas

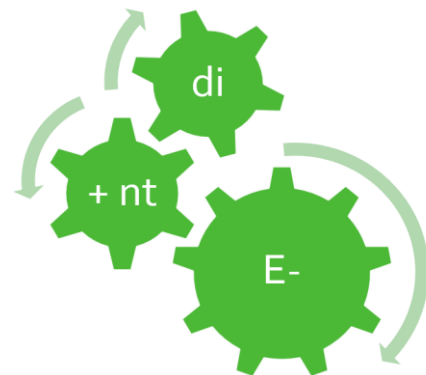
Departamento de Traducción e Interpretación

Facultad de Filosofía y Letras

Universidad de Málaga

Campus de Teatinos, s/n

29071 Málaga



PÁGINA WEB: <https://www.edint.net/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Accesibilidad
2. Nuevas tecnologías aplicadas al ejercicio profesional de la traducción y la interpretación
3. Nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza de traducción, interpretación y segundas lenguas
4. Didáctica de la traducción y la interpretación
5. Gamificación y juegos serios
6. Discursos especializados

17 miembros	9 doctores (UMA, UGR, UPO) 8 titulados superiores (2 doctorandos)
9 colaboradores	6 doctores (UCLM; Heilbronn, Leipzig, Germersheim, Saarbrücken) 3 titulados superiores

PROYECTOS:

daf-collage: Enseñanza y aprendizaje del alemán en la red (2012-2016). Proyecto liderado por la UGR que recibió el Premio Nacional del VI Concurso Universitario de Software Libre 2012 (categoría Educación y Ocio). <http://innovacampus.ugr.es/dafcollage19/>

- **Contenidos audiovisuales accesibles para la docencia y el autoaprendizaje** . Pie 15-65. 2015-2017.
- **Evaluación de un programa on-line para la enseñanza de competencias escritoras en diferentes idiomas para estudiantes universitarios (UGR).**
- **GAMIFICACIÓN Y SU DIDÁCTICA: JUEGOS SERIOS Y SU IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA DE IDIOMAS**
(enero de 2019, curso de formación en la UGR)

COLABORACIÓN EN:

Proyecto europeo **Enhancing Communication: Research to Improve Communication for People with Special Needs and Development of ICT Resources and Tools**. 2015 Erasmus + programme KA2 (01/10/2015 – 31/01/2018). Liderado por la UMA.

Cátedra Estratégica de Interactividad y Diseño de Experiencias (M.A. Cabrera).

Cátedra Estratégica de eSports (Miguel Sola Fernández)

Miembros de Red RiDiVi (A.J. Fernández Leiva)



Algunas publicaciones en el ámbito de las TIC

Plaza Lara, Cristina. 2016. Introducción a la localización de sitios web optimizados para dispositivos móviles, en *Revista Tradumática*, 14, 36- 42.

Ramírez-Pereda, Lorena; Varela-Salinas, María-José. 2017. Traducción y optimización en buscadores (SEO): De la traducción a la transcreación. *Sendebarr*: revista de traducción e interpretación, pp. 261-283.

Varela Salinas, María-José y Burbat, Ruth (2017). MOOC y el aprendizaje de una lengua extranjera: ¿Back to the future? *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 12, 151 – 159. <https://doi.org/10.4995/rlyla.2017.6564>

Varela Salinas, María-José (en prensa). Do New Technologies Improve Translation Pedagogy?

Varela Salinas, María-José y Burbat, Ruth (en prensa). Google Translate and DeepL: breaking taboos in translator training.

Varela Salinas, María-José (en prensa). And if you lose, it is no loss: game-informed second language training.

Congreso

Holgado Sáez, Cristina (presidenta). CONGRESO INTERNACIONAL DE LINGÜÍSTICA DIGITAL, CILiDi'19. UNIVERSIDAD DE GRANADA. 29/05/2019 - 31/05/2019. Tiene secciones dedicadas a serious games, gamificación, videojuegos, etc.

Ponencias en congresos

Plaza Lara, Cristina. 2017. Tecnologías de traducción asistida por ordenador y localización en la clase de traducción científico-técnica. En: *II Congreso Internacional Ciencia y Traducción: "Puentes interdisciplinares y transmisión del conocimiento científico"*. Universidad de Córdoba. 05/04/2017 - 07/04/2017.

Postigo, Ana Yara. 2018. Enseñanza de una segunda lengua para traducción e interpretación en el entorno virtual con una metodología gamificada. Una propuesta didáctica. En: *IV Congreso Internacional Innovagogía, Innovación pedagógica y praxis educativa*. Universidad de Sevilla, 20, 21 y 22 de marzo de 2018.

Postigo, Ana Yara (con Aitor Barbosa). 2018. Diseño de un «framework» como fundamento de un modelo pedagógico gamificado. En: *Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*. Universidad de Vigo. 25/10/2016 - 28/10/2016.

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

EsvoArts (Estudios sobre el videojuego como objeto Artístico)

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: José Enrique Ocaña Romero

DATOS DE CONTACTO: josenriqueor1987@gmail.com // 633917848

NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO : Universidad de Málaga



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. La confluencia de las artes en el videojuego
2. Relaciones entre el cine y los videojuegos
3. Entornos digitales de colaboración y plataformas de libre creación
4. Metodologías aplicadas al videojuego

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

3 miembros	1 profesor
	1 doctor
	1 doctorando



José Enrique Ocaña



Fco Javier Ruiz del Olmo



Javier Bustos



Charla en el museo Jorge Rando de Málaga

INFORMACIÓN DE INTERÉS:

- Nuestro grupo es de creación muy reciente y hemos llevado a cabo su fundación al ver que, aunque la comunidad científica acepta cada vez más las investigaciones sobre videojuegos, estos trabajos toman metodologías provenientes de disciplinas variadas pero no se centran en el videojuego como objeto de estudio lo que provoca la mayoría de las veces que se deje de lado su naturaleza artística.
- En fechas concertadas solemos ofrecer charlas sobre arte y videojuegos en el Jorge Rando Museum de Málaga y estamos hablando activamente con “Polo digital” para organizar algún evento en el futuro
- Fruto de la investigación doctoral, se ha aceptado para publicación recientemente el texto “Videojuegos y convergencia creativa: de las redes sociales a las plataformas de libre creación” en la Latindex *Ámbitos*.

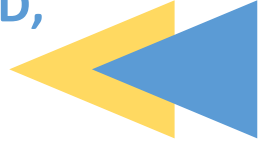


Charla en el museo Jorge Rando de Málaga



Conferencia en La Sapienza de Roma. (colaboración doctoral)

GRUPO DE INVESTIGACIÓN HUM 365 FORMACIÓN, ORIENTACIÓN, EMPLEABILIDAD, EMPRENDIMIENTO, INCLUSIÓN E INNOVACIÓN (FOREMPIN)



RESPONSABLE: María Teresa Castilla Mesa

DATOS DE CONTACTO: mtcm@uma.es Facultad de Ciencias de la Educación 952132563

LOGO DEL GRUPO:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:

Universidad de Málaga



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN: <http://www.FOREMPIN.uma.es>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Formación
2. Orientación
3. Empleabilidad
4. Emprendimiento
5. Inclusión
6. Innovación

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

72 miembros	17 Profesores UMA
	25 Profesionales de la educación de contexto escolar (docentes, orientadores/as, educadores/as sociales)
	15 Profesionales de entidades, organismos, instituciones
	15 Alumnado y egresados UMA

SERVICIOS TÉCNICOS

Formación para fomentar la cultura emprendedora. Análisis de perfiles profesionales, ocupacionales y ámbitos de profesionalización. Estudios, análisis y propuesta de iniciativas para mejorar la empleabilidad. Formación en Nuevas Tecnologías y desarrollo de competencias digitales. Programas de Gestión de la Carrera. Proyectos Profesionales. Diseño, desarrollo y evaluación de planes y programas de inserción laboral. Gestión de iniciativas emprendedoras. Diseño, desarrollo y evaluación de proyectos. Resolución de conflictos en contextos sociales, educativos y laborales. Planes, programas, recursos y materiales didácticos para la atención a la diversidad. Arte, cultura y patrimonio: iniciativas museísticas vinculadas con la educación, el compromiso social y la transferencia innovadora del arte



LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

- Formación en ámbitos formales y no formales dirigida a profesionales de la educación y alumnado de todos los niveles educativos, entidades y empresas.
- Formación para el empleo, *Practicum* y Prácticas Externas.
- Formación para la mejora de la convivencia, la mediación y la gestión de conflictos.
- Orientación académica, personal y profesional, dirigida a todos los niveles educativos, entidades y empresas.
- Estrategias, recursos y dinámicas para mejorar la empleabilidad. Indicadores de inserción laboral. Ámbitos de profesionalización y sectores laborales emergentes.
- Competencias profesionales. Perfiles profesionales. Cualificación profesional y certificación de profesionalidad.
- Ámbitos del emprendimiento: social, productivo, educativo, cultural. Ecosistemas emprendedores. Proyectos sociales. Economía social.
- Inclusión educativa, social y laboral. Interculturalidad. Multiculturalidad.
- Procesos de mejora y transformación social, educativa, cultural y laboral.
- Mentorización organizacional.
- Gestión de entornos educativos, organizacionales y laborales saludables



REFERENCIAS DE PROYECTOS:

- *Formación y perfil de los profesionales de la educación para el diseño, desarrollo y gestión de Planes y Programas sobre mejora de la convivencia en contextos socioeducativos. Estudio comparado en tres Comunidades Autónomas MINECO*
- *Panorámica laboral, formación para la mejora de la empleabilidad y la gestión del emprendimiento por las egresadas universitarias: variables, competencias, perfiles profesionales y ocupacionales y ecosistemas emprendedores*
- *Trayectorias de inserción laboral en ecosistemas emprendedores sociales y productivos: incidencia de los modelos de emprendimiento en el RETA*
- *Desarrollo y adquisición de competencias profesionales en la formación universitaria: Nuevos enfoques para el Prácticum, la orientación y la tutorización. El diseño del Plan de Gestión de Carrera y la incorporación del Aprendizaje Servicio como metodologías reflexivas, colaborativas y participativas.*
- *Orientación profesional, empleabilidad y emprendimiento: tres ejes articuladores de un curriculum favorecedor de inserción laboral de Graduados y Postgraduados universitarios.*
- *Mejora de la empleabilidad y gestión del emprendimiento en “profesionales en formación”: iniciativas, perfiles y diseño de proyectos*
- *Tecnologías emergentes y gamificación para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje*
- *Tecnologías emergentes y gamificación: recurso favorecedor de la socialización, la gestión y resolución de situaciones complejas*

INFORMACIÓN DE INTERÉS:

- II CIEMED. II Congreso Internacional sobre Empleo, Emprendimiento y Educación
- I, II, III Jornada sobre Educación Pública (INCIDE)
- II Jornada de Centros de Empleo en Andalucía
- Jornada sobre Transformaciones Sociales y Tecnológicas del Mercado Laboral en España
- I y II Jornada sobre Emprendimiento e Internacionalización
- I y II Encuentro Provincial para la Orientación Vocacional “Somos Top” Pasión por mi vocación, organizado por el Equipo Técnico Provincial de Educación de Málaga
- Jornada sobre Aprendizaje Cooperativo e Inclusión, publicaciones en revistas científicas, etc.
- Edición de Revista Científica en la Universidad de Málaga



NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

Grupo de Aplicaciones de Inteligencia Artificial (GAIA)

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Pedro A. González Calero

DATOS DE CONTACTO: pedro@fdi.ucm.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:

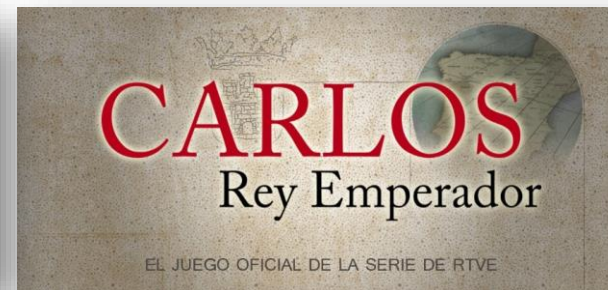
Universidad Complutense de Madrid



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <http://gaia.fdi.ucm.es/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. AI for games
2. User Modeling in Games
3. Serious Games
4. Explicable CBR / Recommender systems



13 miembros

8 profesores doctores

1 contratado postdoctoral

4 doctorandos

- Master de videojuegos desde 2004: <http://videojuegos-ucm.es/>
- Primera sede en España de la Global Game Jam (2009): <http://gamejam.es/>
- SECiVi: Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego, <http://secivi.org/>
- COSeCiVi
- Grado en Desarrollo de Videojuegos desde 2015
- Guerrilla Game Festival, <http://www.guerrillagamefestival.es/>
- Única universidad española en el ranking "Technical Game Research"
- EBT Padaone Games, con juegos en PC, consola y móviles, <http://padaonegames.com/>



NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

Grupo de Evolución Artificial (GEA)

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Francisco Fernández de Vega

DATOS DE CONTACTO: fcofdez@unex.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:

Universidad de Extremadura



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <http://www.unex.es/investigacion/grupos/gea>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Algoritmos Bioinspirados
2. Sistemas Complejos
3. Interfaz hombre-máquina
4. Diseño Gráfico

Estas líneas permiten abordar proyectos de I+D+i que incluyen:

- Computación Voluntaria
- Virtualización
- Algoritmos Evolutivos Paralelos
- Videojuegos Inteligentes
- Diseño Evolutivo

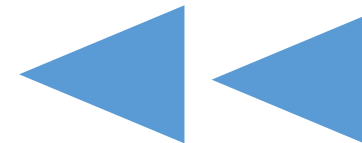
Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

9 miembros	6 profesores
	2 doctorandos
	1 Técnico

REFERENCIAS DE PROYECTOS: Relacionado con videojuegos: PDT08A009. Aplicación de inteligencia computacional al diseño de videojuegos.

INFORMACIÓN DE INTERÉS:

- Ganador del primer concurso internacional Linextremix al mejor videojuego educativo en software libre.
- Winner ACM Gecco Evolutionary Art Design and Creativity competition. Amsterdam, July 2013
- 3rd position at MIREX competition 2011, piano music transcription. Miami, October 2011.



1. Vega, Francisco & Cruz, Cayetano & Navarro, L & Hernández, P & Gallego, Triana & Espada Carranza, Luis. (2014). Unplugging Evolutionary Algorithms: an experiment on human-algorithmic creativity. Genetic Programming and Evolvable Machines. 15. 10.1007/s10710-014-9225-1
2. Automatic Transcription of Polyphonic Piano Music Using Genetic Algorithms, Adaptive Spectral Envelope Modeling, and Dynamic Noise Level Estimation . 2011
3. N. Rodrigues, M. Frade, F. Fernández. Development of Chapas an Open Source Video Game with Genetic Terrain Programming. Libro: Actas MAEB 2010. Páginas, inicial: 135 final: 142, Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, ISBN: 978-84-92812-58-5.
4. Chapas: Modelling Video Games' Landscapes by Means of Genetic Terrain Programming – A New Approach for Improving Users' Experience. Frade, Miguel and de Vega, F. Fernandez and Cotta, Carlos. Applications of Evolutionary Computing. 2008, Springer Berlin Heidelberg. 485—490.
5. Josefa Díaz Álvarez. Introducción del Videojuego en las prácticas de Sistemas Operativos. Libro de actas XVII. Jornadas de Paralelismo. 1 - 1, pp. 555 - 560. Albacete, Universidad de Castilla la Mancha, 11/07/2006. ISBN=84-690-0551-0. Depósito legal: AB-398-2006.
6. Josefa Díaz Álvarez; Francisco Fernández de Vega; Cayetano Cruz García; Pangex. Libro-CD. Videojuego para Linex (JuegaLinex). España, Junta de Extremadura, 04/03/2005. ISBN 84-9763-245-I
7. Josefa Díaz Álvarez; Francisco Fernández de Vega. Software libre, videojuegos y educación. Una experiencia positiva. Encuentro Internacional sobre Conocimiento Libre. Ámbito geográfico: Unión Europea. Ponencia. Mérida, Extremadura, España. 25/10/2005.
8. Josefa Díaz Álvarez; Francisco Fernández de Vega. Linextremix en la Ruta de la Plata. Libro formato CD. Distribucion Linex (Juegalinex). España. Junta de Extremadura, 04/03/2005. ISBN 84-9763-245-I.



GRUPO DE INVESTIGACIÓN COMPLUTENSE GECA (GÉNERO, ESTÉTICA Y CULTURA AUDIOVISUAL)

IP: FRANCISCO A. ZURIAN — fzurian@ccinf.ucm.es
FRANCISCO JOSÉ GARCÍA RAMOS — fjgarciamos@ccinf.ucm.es
JOSE MANUEL CUESTA MARTÍNEZ — jmcuesta@ucm.es
info.geca@ucm.es

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



GECA

[Género, Estética y Cultura Audiovisual]

Grupo de Investigación Complutense

www.ucm.es/geca

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. El cine, la ficción audiovisual y la era digital en sus implicaciones estéticas, teóricas, históricas e industriales
2. Videojuegos: implicaciones estéticas, teóricas, históricas e industriales
3. Estudios Culturales, de Género y sexualidad en la Cultura Audiovisual
4. Videojuegos y Estudios LGBTIQ+
5. Teens, Communities & Digital Literacy: Alfabetización digital y jóvenes
6. Queer & Photo. Fotografía y estudios de género y LGBTIQ+
7. Moda e indumentaria como espacio de producción somática: articulaciones biopolíticas del cuerpo y los afectos a través de los usos del vestir y los discursos mediáticos.

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN

Grupo Unesco de varios miembros UCM de GECA

10 miembros	10 profesores — 12 doctorandos
Presidenta de Honor:	Teresa de Lauretis. University of California, Santa Cruz (USA)
Red Internacional de Investigación	España, Alemania. Francia, Reino Unido, USA, Argentina, Brasil, Cuba. Ecuador, Australia



REFERENCIAS DE PROYECTOS



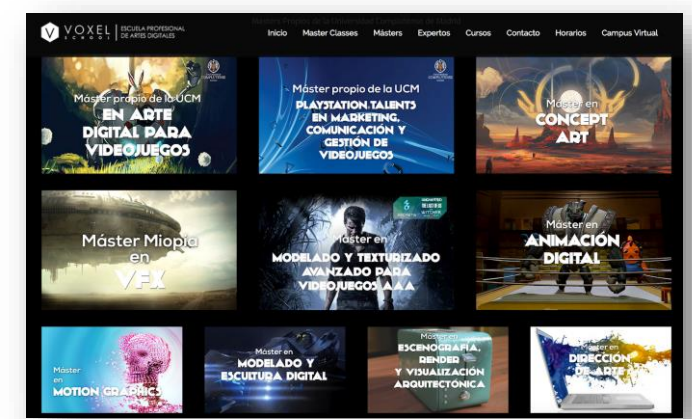
Máster en Estudios LGBTIQ+

Máster Universitario Oficial en Estudios LGBTIQ+ (UCM)

Asignatura obligatoria: *Imaginarios LGBTIQ+ en las industrias culturales y creativas: Publicidad, Fotografía, Diseño, Moda y Videojuegos*

Francisco A. Zurian — fzurian@ccinf.ucm.es

Francisco José García Ramos — fjgarciamos@ccinf.ucm.es



voxelschool.com



Jose Manuel Cuesta Martínez — jmcuesta@ucm.e

REFERENCIAS DE PROYECTOS

VII CONGRESO INTERNACIONAL DE GECA REPRESENTACIÓN, EDUCACIÓN Y LUCHA CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO.
 18, 19 y 20 – abril – 2018
 Fac. de Ciencias de la Información
 Universidad Complutense de Madrid
 www.ucom.es/geca – info.geca@ucom.es



Organiza: **GECA** (Género, Estética y Cultura Audiovisual) / Con la financiación de: **GECA SEMINARIO INTERUNIVERSITARIO DE INVESTIGACIÓN PERMANENTE**

Colaboran: **cima**, **AU**, **JIM**, **FELGTB**, **UNIVERSIDAD COMPLUTENSE**, **RMIT UNIVERSITY**

SIMPOSIO INTERNACIONAL SOBRE IGUALDAD EN LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
 Facultad de Ciencias de la Información
 Universidad Complutense de Madrid



Madrid 20, 21 y 22 – Abril de 2016
 Información e inscripciones: www.geca.ucom.es

Organiza: **GECA** / Con la financiación de: **GECA SEMINARIO INTERUNIVERSITARIO DE INVESTIGACIÓN PERMANENTE**

Colaboran: **UNIVERSIDAD COMPLUTENSE**, **RMIT UNIVERSITY**

Comunicar 63 (2020-2): Igualdad de género, medios y educación: Una alianza global necesaria
 Editores Temáticos
 Dr. Francisco-José García-Ramos, Universidad Complutense de Madrid (España)
 Dr. María-Soledad Vargas-Carrillo, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (Chile)
 Dr. Alexandra Wake, RMIT University (Australia)

Fecha inicial de llamada: 01-04-2019
 Fecha final de llamada: 30-09-2019

Call for papers

Colaboran: **UNESCO UNITWIN NETWORK ON GENDER, MEDIA and ICTs**, **UNIVERSIDAD COMPLUTENSE**, **RMIT UNIVERSITY**

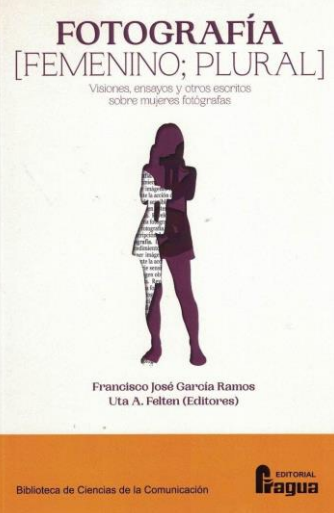


Construyendo una mirada propia: mujeres directoras en el cine español De los orígenes al año 2000



Francisco A. Zurian (coord.)

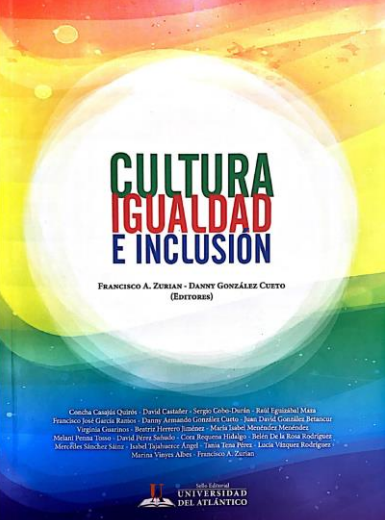
FOTOGRAFÍA [FEMENINO; PLURAL]
 Visiones, ensayos y otros escritos sobre mujeres fotógrafas



Francisco José García Ramos
 Uta A. Felten (Editoras)

Editorial **fragua**
 Biblioteca de Ciencias de la Comunicación

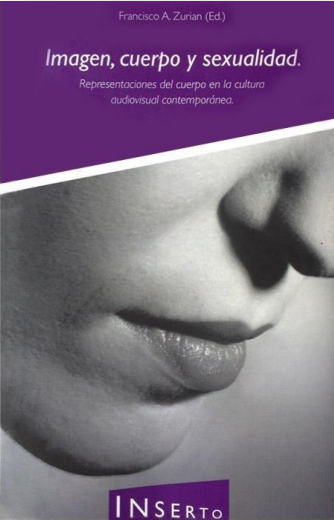
CULTURA IGUALDAD E INCLUSIÓN



FRANCISCO A. ZURIAN - DANNY GONZÁLEZ CEITO (Editores)

Coedita: **UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO**

Francisco A. Zurian (Ed.)
Imagen, cuerpo y sexualidad.
 Representaciones del cuerpo en la cultura audiovisual contemporánea.




INSERTO

Francisco A. Zurian (Ed.)
IMÁGENES DEL EROS
 género, sexualidad, estética y cultura audiovisual



OCHO Y MEDIO

Disecccionando a Adán
 Representaciones audiovisuales de la masculinidad



Francisco A. Zurian (coord.)

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

GENEURA (SOFTWARE LIBRE PARA OPTIMIZACIÓN, BÚSQUEDA Y APRENDIZAJE)

TIC024 (GRUPOS PAIDI DE LA JUNTA DE ANDALUCÍA)

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: *Juan J. Merelo (Director) – Antonio M. Mora (Línea Videojuegos)*

DATOS DE CONTACTO: jmerelo@ugr.es, amorag@ugr.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN:

Universidad de Granada



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

- PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <http://geneura.ugr.es/>
- LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:
 1. **Creación de agentes autónomos/bots** para videojuegos (FPSs, Simulación de Coches, RTSs, Juegos de Cartas, Puzzles, Plataformas, Arcade).
 2. **Optimización de bots** mediante algoritmos bioinspirados.
 3. Creación de **agentes "humanizados"**.
 4. **Generación automática de contenidos** (historia, niveles).
 5. **Resolución** de juegos de puzzles.
 - 6...∞: Aplicación de algoritmos bioinspirados (Algoritmos Evolutivos, Algoritmos de Hormigas, Redes Neuronales) a problemas reales de Análisis de Datos, Predicción, Optimización, Búsqueda, Aprendizaje Automático.
- Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

10 miembros	7 profesores (1 Catedrático, 5 Titulares, 1 Contratado Doctor) 3 doctorandos
-------------	--



REFERENCIAS DE PROYECTOS:

- (CEI2015-MP-V17) Generación de experiencias interactivas y geolocalizadas para la exploración turística: Un caso de estudio para el patrimonio cultural de la Universidad de Granada.
- (TIN2017-85727-C4-2-P) DeepBio: Nuevos Modelos de Cómputo Bioinspirado para Entornos Masivamente Complejos.
- (RTI2018-102002-A-I00) 5G-CLOPS: Optimización Multi-Capa de Redes 5G

PUBLICACIONES EN EL ÁMBITO DE LOS VIDEOJUEGOS:

- Revistas Indexadas en JCR: 3
- Revistas Internacionales: 6
- Revistas Nacionales: 1
- Capítulos de Libros Internacionales: 1
- Congresos Internacionales: 40
- Congresos Nacionales: 10

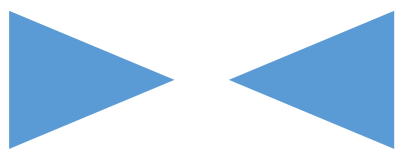
ORGANIZACIÓN DE REUNIONES CIENTÍFICAS:

- Organizadores de EvoGAMES durante los últimos 10 años
- Organización de varias sesiones especiales en congresos internacionales



PUBLICACIONES EN REVISTAS INTERNACIONALES SOBRE VIDEOJUEGOS (ÚLTIMOS 5 AÑOS):

- Pablo García-Sánchez, Alberto Paolo Tonda, Antonio Mora García, Giovanni Squillero, Juan Julián Merelo Guervós: **Automated playtesting in collectible card games using evolutionary algorithms: A case study in hearthstone**. Knowl.-Based Syst. 153: 133-146 (2018)
- Antonio Fernández-Ares, Antonio Mora García, Pablo García-Sánchez, Pedro A. Castillo, Juan Julián Merelo Guervós: **Analysing the influence of the fitness function on genetically programmed bots for a real-time strategy game**. Entertainment Computing 18: 15-29 (2017)
- Juan Julián Merelo Guervós, Federico Liberatore, Antonio Fernández-Ares, Rubén Héctor García-Ortega, Zeineb Chelly, Carlos Cotta, Nuria Rico, Antonio Mora García, Pablo García-Sánchez, Alberto Paolo Tonda, Paloma de las Cuevas, Pedro A. Castillo: **The Uncertainty Quandary: A Study in the Context of the Evolutionary Optimization in Games and Other Uncertain Environments**. Trans. Computational Collective Intelligence 24: 40-60 (2016)
- Federico Liberatore, Antonio Mora García, Pedro A. Castillo, Juan Julián Merelo Guervós: **Comparing Heterogeneous and Homogeneous Flocking Strategies for the Ghost Team in the Game of Ms. Pac-Man**. IEEE Trans. Comput. Intellig. and AI in Games 8(3): 278-287 (2016)
- Antonio Miguel Mora, Francisco Aisa, Pablo García-Sánchez, Pedro Ángel Castillo Valdivieso, Juan Julián Merelo Guervós: **Modelling a Human-Like Bot in a First Person Shooter Game**. IJICIG 6(1): 21-37 (2015)
- Antonio Miguel Mora, Juan Julián Merelo Guervós, Pablo García-Sánchez, Pedro A. Castillo, M. S. Rodríguez-Domingo, R. M. Hidalgo-Bermúdez: **Creating autonomous agents for playing Super Mario Bros game by means of evolutionary finite state machines**. Evolutionary Intelligence 6(4): 205-218 (2014)



NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

GILAB (GRAPHICS & IMAGING LABORATORY)

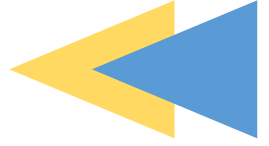
NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Mateu Sbert Casasayas (IP)

DATOS DE CONTACTO: mateu.sbert@udg.edu / gilab@imae.udg.edu

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:



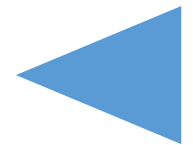
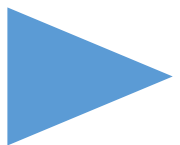
PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <http://gilab.udg.edu/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

- Procesamiento de imagen y vídeo
- Videojuegos: Serious Games y gamificación
- Entornos de formación online
- Visualización de datos
- Procesamiento de datos espaciales y temporales

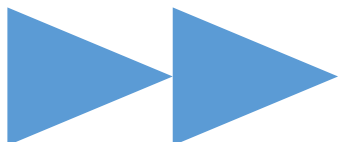
Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

22 miembros	14 profesores e investigadores
	5 PhD students
	1 promotor / gestor de proyectos
	2 estudiantes en prácticas

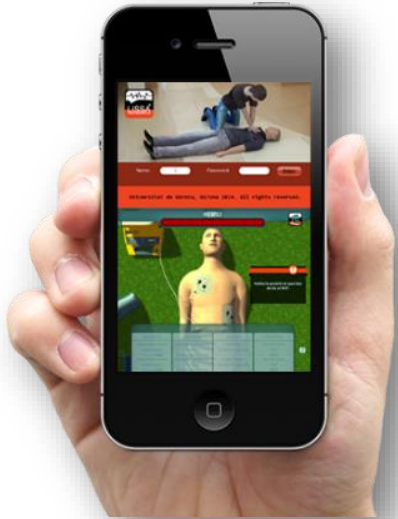


REFERENCIAS DE PROYECTOS:

- Tecnologías de juegos para la creación de contenidos digitales, gestión, visualización y sonificación (TIN2016-75866-C3-3-R)
- Avances en contenidos para juegos serios (TIN2013-47276-C6-1-R)
- Desarrollo de Contenidos y juego-herramientas interactivas revolucionarias para el aprendizaje de música – e-Cecilia (IPT-2011-0885-430000)
- Contenido digital para juegos serios: creación, gestión, renderizado e interacción (TIN2010-21089-C03-01)
- Contenido inteligente para aplicaciones de realidad virtual. Técnicas de punto de vista e iluminación global (TIN2007-68066-C04-01)
- Modelado, visualización, animación y análisis de entornos 3D altamente complejos en sistemas de realidad virtual interactivos (TIN2007-67982-C02)
- GameTools – Advanced Tools for Developing Highly Realistic Computer Games (IST-2-004363)



INFORMACIÓN DE INTERÉS



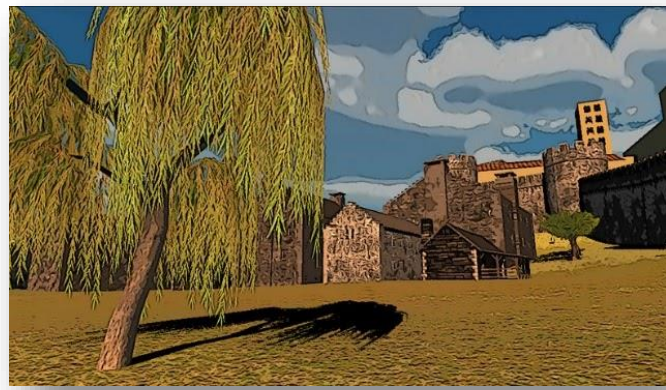
LISSA

Videojuego para aprender y refrescar RCP y el uso del DEA
<http://lissa.udg.edu/en.html>



Girona Legends

Juego serio que permite a los jugadores descubrir las 7 leyendas medievales de la ciudad.
<https://youtu.be/LC86b9zsVW0>

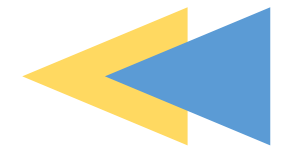


NPR Effects

Colección de efectos de renderizado no fotorealistas (NPR)



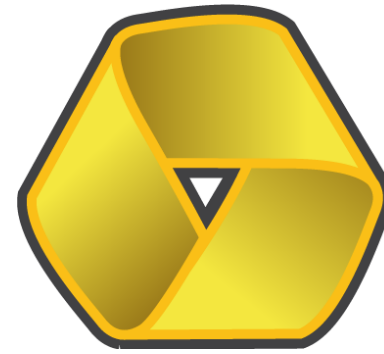
IDECA: INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO EN CONTENIDOS AUDIOVISUALES



NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Ignacio Oliva Mompeán

DATOS DE CONTACTO: ignacio.oliva@uclm.es, miguelangel.roque@uclm.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO :

Universidad de Castilla-La Mancha



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

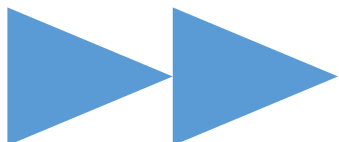
<http://ideca.bellasartes.uclm.es>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Cinematografía
2. Gráfica tridimensional
3. Diseño y desarrollo de videojuegos
4. Impresión 3D
5. Conservación del patrimonio

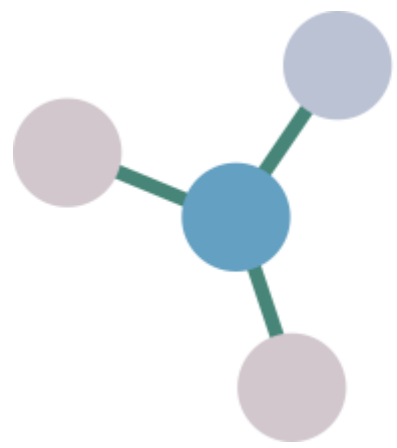
Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

6 miembros	6 profesores
------------	--------------

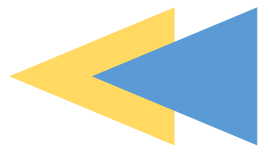


INFORMACIÓN DE INTERÉS:

- Roque, M.A., 2018. Entendiendo la programación visual en el desarrollo de videojuegos, Con A de animación, 9, pp. 92-100
- Roque, M.A., 2018. Desarrollando porto: un videojuego sobre patrimonio cultural, Con A de animación, 8, pp. 136 - 148
- Roque, M.A., 2017. Porto - a game project about a cultural heritage of a oporto city, #16.ART: Artis intelligentia: IMAGINING THE REAL, pp 185-193
- Roque, M.A., 2017. The three-dimensional postproduction of feature films with blender. Workflow approaches with free software in the development of animation sequences. Con A de animación, 7, pp. 144 - 160
- Roque, M.A., 2017. Teaching the development of basics video games to artists through blender, in Education and new learning technologies, 17, pp. 9174 - 9181
- Roque, M.A., 2017. Teaching three-dimensional graphics with youtube as support platform, in Education and new learning technologies, 17, pp. 8506 - 8512
- Roque, M.A., 2015. Blender: desarrollando videojuegos con bloques de lógica y python, in Videojuegos: Desarrollo e industria creativa, vol. 3, pp. 45-64
- Roque, M.A., 2015. Non-toxic engraving plates developed with open source 3d printers and software, in Edulearn15, pp. 3532 - 3537
- Roque, M.A., 2015. Blender as framework for art teaching, in Edulaern15, pp. 3592 - 3599
- Roque, M.A., Valverde, R., 2015. 3doodler como herramienta para la construcción de modelos tridimensionales en el ámbito artístico, in #14art: Arte e desenvolvimiento humano, pp. 198 - 200
- Roque, M.A., 5/1, 2012. Construcción de modelos tridimensionales a partir de modelos virtuales por medio de sistemas de impresión tridimensional para la observación de relaciones espaciales dentro del contexto de la enseñanza artística, in Creative processes and childhood-oriented cultural discourses, pp. 261- 265



IntellSOK



Intelligent Social Knowledge Based Systems

Director: Manuel Jesús Cobo Martín (manueljesus.cobo@uca.es)
<http://intellsok.uca.es> @intellSOK

presentado por Pablo García-Sánchez
(pablo.garciasanchez@uca.es) @fergunet



- Equipo multidisciplinar formado por 7 Doctores: 6 profesores en la Universidad de Cádiz y 1 en la Escuela Universitaria de Osuna
- Edad media de 33 años
- Pertenecientes a los Departamentos de Ingeniería Informática, Enfermería y Fisioterapia
- Más de 130 artículos de revista



Ciencia de datos e inteligencia computacional

- Técnicas inteligentes para el análisis de la información científica y tecnológica
- Sistemas de toma de decisiones en grupo
- Análisis de redes sociales y sistemas complejos.
- Aplicación de técnicas de razonamiento automático en minería de datos
- Reconocimiento de patrones mediante el uso de ontologías
- Big data
- Reconocimiento de actividades en ambientes inteligentes

Equipo



Rehabilitación y e-salud

- Sistemas dirigidos al soporte de personas en situación de dependencia:
 - Telerehabilitación
 - Realidad virtual
 - Estudio del gesto y ayudas en la realización de actividades de la vida diaria
 - Prevención de caídas...
- Reconocimiento de actividades en ambientes inteligentes



Videojuegos

- Algoritmos de optimización para desarrollo de agentes inteligentes en videojuegos
- Narrativa Computacional



Referencias

- Pablo Delatorre, Carlos León, Alberto Salguero, Manuel Palomo-Duarte, Pablo Gervás: **Information management in interactive and non-interactive suspenseful storytelling.** Connect. Sci. 31(1): 82-101 (2019)
- Pablo García-Sánchez, Alberto Paolo Tonda, Antonio Mora García, Giovanni Squillero, Juan Julián Merelo Guervós: **Automated playtesting in collectible card games using evolutionary algorithms: A case study in hearthstone.** Knowl.-Based Syst. 153: 133-146 (2018)
- Mohammed Salem, Antonio Miguel Mora, Juan Julián Merelo Guervós, Pablo García-Sánchez: **Evolving a TORCS Modular Fuzzy Driver Using Genetic Algorithms.** EvoApplications 2018: 342-357
- Antonio Fernández-Ares, Antonio Mora García, Pablo García-Sánchez, Pedro A. Castillo, Juan Julián Merelo Guervós: **Analysing the influence of the fitness function on genetically programmed bots for a real-time strategy game.** Entertainment Computing 18: 15-29 (2017)
- Pablo García-Sánchez, Alberto Paolo Tonda, Antonio Miguel Mora, Giovanni Squillero, Juan Julián Merelo Guervós: **Towards automatic StarCraft strategy generation using genetic programming.** CIG 2015: 284-291
- Rubén Héctor García-Ortega, Pablo García-Sánchez, Juan Julián Merelo Guervós, Aránzazu San Ginés, Ángel Fernández Cabezas: **The Story of Their Lives: Massive Procedural Generation of Heroes' Journeys Using Evolved Agent-Based Models and Logical Reasoning.** EvoApplications (1) 2016: 604-619

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

Investigación en Educación Musical y Creatividad (inv_giuv13)

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Jesús Tejada Giménez

DATOS DE CONTACTO: Instituto de Creatividad e Innovaciones Docentes. Avda. dels Tarongers, 4. Facultat de Magisteri. 46022 Valencia.

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O :

Universitat de València.

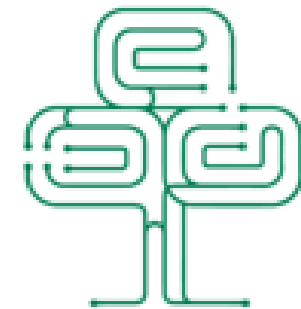
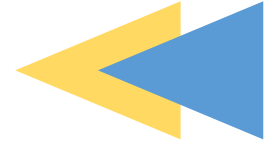


ISA / BYTEREALMS

Francisco J. Gallego-Durán, Faraón Llorens-Largo

figallego@ua.es, faraon.llorens@ua.es

@FranGallegoBR @ByteRealms



UNIVERSIDAD DE ALICANTE



WEB:

<http://www.byterearms.com>

<https://web.ua.es/i3a/>

<https://catedra-transformacion-digital.ua.es>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Videojuegos Serios
2. Gamificación
3. Enseñanza basada en Videojuegos
4. Tecnología y desarrollo de Videojuegos

7 miembros

6 profesores

1 doctorando

PROYECTOS

GameLearning

<http://www.byterearms.com/proyectos/gamelearning>

Time4Learning

<http://www.byterearms.com/proyectos/time4learning>

ABPGame+ [https://eps.ua.es/es/ingenieria-](https://eps.ua.es/es/ingenieria-multimedia/videojuegos/#)

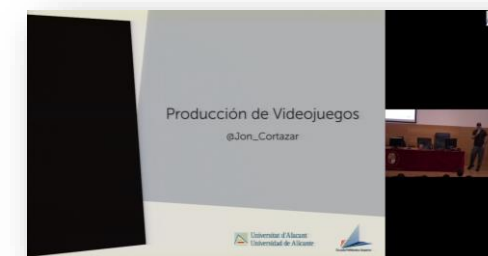
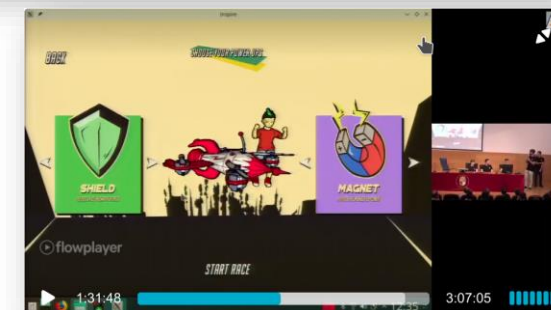
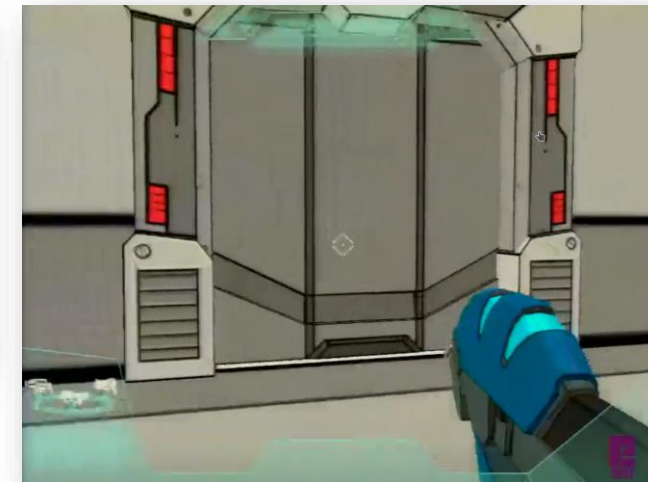
[multimedia/videojuegos/#](https://eps.ua.es/es/ingenieria-multimedia/videojuegos/#)

PLMan <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/67507>

CPCRetroDev <http://cpcretrodev.byterearms.com>

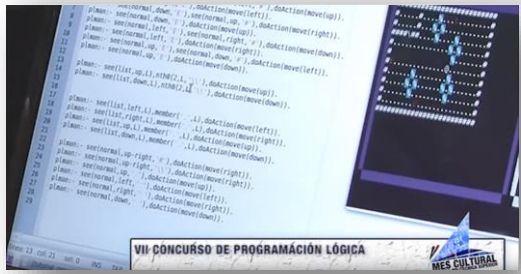
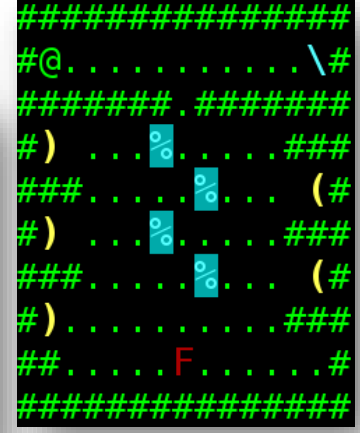
PUBLICACIONES DE INTERÉS

- ✓ <https://upcommons.upc.edu/handle/2099/15476?show=full>
- ✓ <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/67507>
- ✓ https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73149/1/2018_Gallego-Duran_etal_ReVision.pdf
- ✓ https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-39483-1_8
- ✓ https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-91152-6_33





PROYECTOS



#CPCRetroDev 2018 Awards Giving Ceremony

1	Operation Alexandra	393	21	Space Cowboy	94
2	Jarlac	380	22	Indigo	87
3	Legend of Steel	283	23	BringRGBack	74
4	The Adv. of Timothy Gunn	278	24	OverHeap	70
5	OPQA vs QAOP	261	25	Turtle Slam	68
6	77 Attempts	202	26	SpaceBall	67
7	Fossilball F3	180	27	Elfo	66
8	Deeper Warrens	162	28	Two Finger Death Now	62
9	The Rookie Thief	145	29	Cat Pang	61
10	Crimson Knight Adventures	134	30	Fitzroy and the Infestation	60
11	Harvest Day	129	31	Cuchara Voladora	60
12	Redsea	114	32	Bank	53
13	Earth Defender	113	33	Hacktank	50
14	Snake Bubble	106	34	Lunatic	45
15	The Last Debt	105	35	Tank	41
16	KimoHiyoko	103	36	InvaDe Space	41
17	Tauellets	99	37	Penalty Kicks	40
18	The Spirit of Halloween	98	38	Killing Machine	40
19	The Crypt	97	39	Disassembler	40
20	Cannon Duels	96	40	Crocker	20
			41	18th Century Invaders	3



NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

L'HORT/IEDUCARTS

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Ana María Botella y Amparo Hurtado Soler

DATOS DE CONTACTO: ana.maria.botella@uv.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



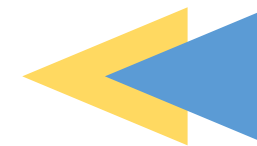
NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:

Universitat de València



Paisaje sonoro

Creación, recreación de escenarios de educación ambiental y musical



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: www.uv.es/hort

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Innovación y renovación de metodologías docentes en la educación superior
2. Paisaje sonoro: creación y recreación de escenarios interdisciplinares
3. Las tic como recurso en la formación del profesorado: Pechakucha, musicomovigramas, realidad aumentada y realidad virtual
4. Robótica y videojuegos en educación musical y científica

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

6 miembros	<p>5 profesores:</p> <p>Ana María Botella Nicolás, Amparo Hurtado Soler; Sonsoles Ramos Ahijado; José Salvador Blasco Magraner; Vicent Ramírez Luzón</p> <p>1 doctorando: Pablo Marín Liébana</p>
------------	---



INFORMACIÓN DE INTERÉS:

2015. Hurtado Soler, Amparo; Ramirez Luzón, Vicent; Talavera Ortega, Marta; Cantó Doménech,

José. Aplicaciones educativas de los videojuegos: una propuesta didáctica con Minecraft para el aula de ciencias. Textos de la cibernsiedad **19, 73-90**

2016. Botella Nicolás, A. M., Hurtado Soler, A. Innovación docente en el grado de maestro de la Universitat de València. La percepción auditiva y visual del paisaje a través de las tic. Opción **32, especial 7 215-230**

2017. Botella Nicolás, A. M.; Hurtado Soler, A. Innovación Educativa y renovación de metodologías docentes: Ieducarts y L'Hort 2,0. Innovación Educativa (Santiago de Compostela) **27, 205-217**

2018. Ana María Botella Nicolás; Amparo Hurtado Soler; Sonsoles Ramos Ahijado. Innovación educativa a través de la realidad virtual y el paisaje sonoro. Creativity and Educational Review (CEIR) **2, 113-127**

2018. Amparo Hurtado Soler; Ana María Botella Nicolás; Sonsoles Ramos Ahijado. Desarrollo de las competencias digitales mediante la virtualización del paisaje sonoro y la escucha medioambiental. En Las TIC en las aulas de enseñanza superior. José Francisco Durán Medina Francisco Javier Godoy Martín, José Rodríguez Terceño (Coords.) Gedisa 203-214

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

2012-2013. L'Hort 2.0. Universidad de Valencia. Unidad de Innovación Educativa. UV-SFPIE_DOCE12-82719

2013-2014. L'Hort 2.0. Universitat de València. Unidad de Innovación Educativa UV-SFPIE_DOCE13-147514

2014-2015. L'Hort 2.0. Universitat de València. Unidad de Innovación Educativa UV-SFPIE_DOCE14-223306

2014-2015. IEDUCARTS. Universitat de València. Unidad de Innovación Educativa UV-SFPIE_DOCE14-222755

2016-2017. L'Hort 2.0. Universitat de València. Unidad de Innovación Educativa UV-SFPIE_RMD16_418948

2017-2018. La red L'Hort-Ieducarts 2.0. Universitat de València. Unidad de Innovación Educativa UV-SFPIE_GER17-588805

2018-2019. La red L'Hort-Ieducarts 2.0. Universitat de València. Unidad de Innovación Educativa UV-SFPIE_GER17-588805

2017-2019. El paisaje sonoro, escucha, creación y recreación. Análisis de escenarios de educación ambiental y musical. Conselleria de Educació Generalitat Valenciana. GV/2017/095

1. TALLER EL TSUNAMI DIGITAL OCTUBRE 2017

PARTICIPANTES: Alumnos del grado de Maestro de Primaria asignatura “Tic como recurso en ciencias y matemáticas”, 4º curso (Facultad de Magisterio, UV). Total asistentes 50.

FECHA/LUGAR: Actividad desarrollada en el marco de las semanas de actividades complementarias coordinadas por la Facultad de Magisterio (I SAC) – 27/10/2017

TALLERISTA: Juan Martínez Otero (UV)

El taller muestra los problemas asociados a un uso no adecuado de las tecnologías y muestra las estrategias que pueden seguir padres y docentes para evitarlos.

FOTOS



4. TALLER DE MODELADO 3D ABRIL 2018

PARTICIPANTES: Alumnos del grado de Maestro de Primaria asignatura “Diseño de materiales educativos”, 3º curso (Facultad de Magisterio, UV). Total asistentes 45

FECHA/LUGAR: Actividad desarrollada en el marco de las semanas de actividades complementarias coordinadas por la Facultad de Magisterio (III SAC) – 27/04/2018

TALLERISTA: Salvador Valls (profesional externo)

El objetivo del taller es complementar la formación del alumnado en el uso de las tecnologías, concretamente del software utilizado para el modelado 3D y la creación de recursos didácticos de realidad aumentada y realidad virtual.

FOTOS



7. TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUALES SEPTIEMBRE 2018

PARTICIPANTES: Alumnos del grado de Maestro de Primaria 2 grupos asignatura "Didáctica de las ciencias naturales" Mención Música y Educación Física, 4º curso (Facultad de Magisterio, UV). Total asistentes 75 (realizado en dos turnos de 50 cada uno)

FECHA/LUGAR: Facultad de Magisterio – 26/09/2018

TALLERISTA: Samuel Sebastián (profesional externo)

FOTOS



2. TALLER LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO EDUCATIVO EN EL AULA DE PRIMARIA

PARTICIPANTES: Alumnos del grado de Maestro de Primaria asignatura "Propuestas didácticas en ciencias y matemáticas", 4º curso (Facultad de Magisterio, UV). Total asistentes 30.

FECHA/LUGAR: 27/03/2019

TALLERISTA: Vicent Ramírez Luzón. Profesor Florida Universitaria. Grado de Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas (Título UPV)

El taller tiene el objetivo de formar al alumnado de Magisterio en el diseño de juegos educativos dirigidos al nivel de primaria para trabajar ciencias y matemáticas. Se trata de mostrar las fases que se requieren para el diseño y producción de un prototipo de juego que cumpla con los requisitos y fundamentos de la gamificación (Serious Game).

FOTOS



ORGANIZACIÓN JORNADAS ESTUDIANTES 2012-2018



JORNADA DE INVESTIGACIÓN EN INNOVACIÓN EDUCATIVA

21 de septiembre de 2018
Campus d'Ontinyent - UV

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA
Campus d'Ontinyent

Septiembre 2018

- + Dirección**
Ana María Botella Nicolás
José Rafael Cantó Doménech
Amparo Hurtado Soler
- + Comité científico**
Ana María Botella Nicolás (Universitat de València)
José Rafael Cantó Doménech (Universitat de València)
Amparo Hurtado Soler (Universitat de València)
Juan Carlos Colomer Rubio (Universitat de València)
Óscar Chiva Bartoll (Universitat Jaume I de Castellón)
Sonsoles Ramos Ahijado (Universidad de Salamanca)
Rafael Adell Valero (Florida Universitària)
José Antonio Morales (Universitat de València)

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

LITE

(LABORATORIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN LA EDUCACIÓN)

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Ángel Velázquez Iturbe

DATOS DE CONTACTO: angel.velazquez@urjc.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO :

Universidad Rey Juan Carlos



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <http://www.lite.etsii.urjc.es/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

Computer Science Education

1.Educational Technology

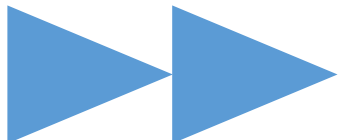
2.Human-Computer Interaction

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

27 miembros	21 profesores (15 miembros, 5 colaboradores y 3 externos)
	6 doctorandos



Laboratorio de Tecnologías de
la Información en la Educación



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <http://www.lite.etsii.urjc.es/>

LÍNEAS GENERALES DE INVESTIGACIÓN:

1. Computer Science Education
2. Educational Technology
3. Human-Computer Interaction

Líneas específicas relacionadas con Gamificación:

- Enseñanza de la programación con Kinect ([1](#)) ([2](#))
- Apps Enseñanza de la programación en Java con gamificación ([FunJava](#)) ([GoJavaGo](#)) ([Programa tu robot](#)) ([SmartJava](#)) ([HC](#))
- Serious Games para motivar la programación ([3](#))
- Enseñanza de programación gamificando con Makey Makey ([4](#))
- Enseñanza de la programación con greenfoot ([5](#))
- Enseñanza de TIC y programación a estudiantes del Grado de Educación Infantil y Primaria:
 - Symbaloo paths
 - Escape Room sobre programación (Cubetto, Makey Makey y Scratch)
- Gamificación en MOOC



REFERENCIAS DE PROYECTOS:

- P2018/TCS-4307: “Investigación y desarrollo de tecnologías educativas en la Comunidad de Madrid”
- TIN2015-66731-C2-1-R: “NUEVA GENERACIÓN DE HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA PROGRAMACIÓN CON TECNOLOGIAS INTERACTIVAS EMERGENTES”

INFORMACIÓN DE INTERÉS:

- David Roldán Alvarez, Estefanía Martín, Pablo A. Haya, Manuel García Herranz y María Rodríguez González (2018): “DEDOS: An authoring toolkit to create educational multimedia activities for multiple devices”, IEEE Transactions on Learning Technologies, DOI [10.1109/TLT.2017.2788867](https://doi.org/10.1109/TLT.2017.2788867).
- Ángel Fidalgo Blanco, Margarita Martínez Nuez, Oriol Borrás Gené y Javier Sánchez Medina (2017): “Micro flip teaching - An innovative model to promote the active involvement of students”, Computers in Human Behavior, 72:713-723.
- Jaime Urquiza Fuentes y Maximiliano Paredes Velasco (2017): “Investigating the effect of realistic projects on students' motivation, the case of Human-Computer Interaction course”, Computers in Human Behavior, 72:692-700, julio, DOI [10.1016/j.chb.2016.07.020](https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.07.020).
- J. Ángel Velázquez Iturbide y Antonio Pérez Carrasco (2017): “Using the SRec visualization system to construct dynamic programming algorithms”, International Journal of Engineering Education, 33(2B):908-917.
- J. Ángel Velázquez Iturbide, Isidoro Hernán Losada y Maximiliano Paredes Velasco (2017): “Evaluating the effect of program visualization on student motivation”, IEEE Transactions on Education, 60(3):238-245, agosto, DOI [10.1109/TE.2017.2648781](https://doi.org/10.1109/TE.2017.2648781). JCR Science Edition; Oriol Borrás Gené, Margarita Martínez Nuez y Ángel Fidalgo Blanco (2016): “New challenges for the motivation and learning in engineering education using gamification in MOOC”, International Journal of Engineering Education. 32/1:501-512

Regards,



Oriol Borrás Gené (oriol.borras@urjc.es)

https://www.researchgate.net/profile/Oriol_Borras-Gene

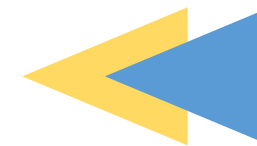
<https://LinkedIn.com/in/orioITIC>

<https://twitter.com/orioITIC>

<https://Facebook.com/orioITIC>

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

MDCS – UCM



NOMBRE DEL RESPONSABLE/S:

- Directores: Dr. Jose Luis Piñuel / Dra. María Dolores Cáceres
- NUEVA Línea de investigación sobre Videojuegos: Dr. Enrique Morales

DATOS DE CONTACTO: enrique.mors800@gmail.com

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO: UCM



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <https://www.ucm.es/mdcs>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Teoría de la Comunicación
2. Cambio climático y comunicación
3. Industria cultural del videojuego (NUEVA)

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

22 miembros

20 profesores
2 doctorandos

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

2007 **PROYECTO I+D REFERENCIA SEJ2007-62202SOCI**

2009 **PROYECTO C.A.M. 2007-940057. REF. G79485082**

2011 **PROYECTO I+D+i REFERENCIA CSO2010-16936COMU**

2011 **PROYECTO C.A.M. 2009-940057. REF. UCM940057**

2013 **PROYECTO INVESTIGACIÓN MECC. REFERENCIA PR41/11-18352**

2014 **PROYECTO I+D+i REFERENCIA CSO2013-47933-C4. MAPCOM: SISTEMA DE INVESTIGACIÓN EN ESPAÑA SOBRE PRÁCTICAS SOCIALES EN COMUNICACIÓN.**

2018 **PROYECTO I+D+i CON REFERENCIA PGC2018-093358-B-I00. MAPAS DE LA INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN EN LAS UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS DE 2007 A 2018.**

*La **AEI** otorgó al MDCS una valoración global de **92/100 puntos** y una calificación MDCS-UC de **“Excelente”**, destacando, entre otros temas los índices de excelente calidad de los miembros del grupo, así como su participación en asociaciones nacionales e internacionales.



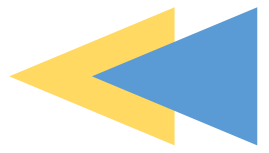
NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

ESTRATEGIAS DE MARKETING DIGITAL

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Sebastián Molinillo

DATOS DE CONTACTO: smolinillo@uma.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO

Universidad de Málaga



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

<https://www.researchgate.net/lab/Sebastian-Molinillo-Lab>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Estudio del comportamiento del consumidor en la adopción y uso de las tecnologías digitales (apps de juegos, medios de pago, social commerce, vehículo eléctrico, etc.).
2. Comportamiento del consumidor de e-sports.
3. Experiencia del consumidor en la interacción con servicios soportados en inteligencia artificial (robots, chatbots).
4. Gestión de la marca.
5. Análisis del proceso de adopción de tecnologías digitales por las organizaciones y sus resultados.

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

6 miembros	2 Profesor Titular de Universidad
	2 Profesor Ayudante Doctor (acreditados Contratado Doctor)
	1 Profesor Asociado (acreditado Contratado Doctor)
	1 Profesor Sustituto Interino (acreditado Contratado Doctor)



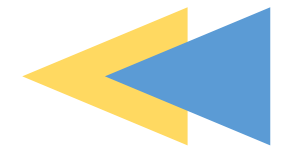
INFORMACIÓN DE INTERÉS:

- Molinillo, S., Anaya-Sánchez, R., & Liébana-Cabanillas, F. (2019). Analyzing the effect of social support and community factors on customer engagement and its impact on loyalty behaviors toward social commerce websites. *Computers in Human Behavior*. In Press. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.04.004>.
- Kalinic, Z., Marinkovic, V., Molinillo, S., & Liébana-Cabanillas, F. (2019). A multi-analytical approach to peer-to-peer mobile payment acceptance prediction. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 49, 143-153. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2019.03.016>
- Liebana-Cabanillas, F., Molinillo, S., & Ruiz-Montañez, M. (2019). To use or not to use, that is the question. Analysis of the determining factors for using NFC Mobile Payment Systems in Public Transportation. *Technological Forecasting & Social Change*, 139, 266-276
- Molinillo, S., Muñoz-Leiva, F., & Pérez-García, F. (2018). The effects of human-game interaction, network externalities, and motivations on players' use of mobile casual games. *Industrial Management & Data Systems*, 118(9), 1766-1786.
- Molinillo, S.; Japutra, A. & Liébana-Cabanillas, F. (2018). Impact of perceived value on casual mobile game loyalty: The moderating effect of intensity of playing. Global Marketing Conference, Tokio (Japón).
- Molinillo, S., Muñoz-Leiva, F., & Pérez-García, F. (2016). The Influence of Technology on Consumer Use of Mobile Games: The Moderating Effect of Gender. Global Innovation and Knowledge Academy (GIKA), Valencia.



NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

NARRATECH LABORATORIES



NOMBRE DEL RESPONSABLE: FEDERICO PEINADO GIL

DATOS DE CONTACTO: email@federicopeinado.com / info@narratech.com

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO:

Universidad Complutense de Madrid (Grupo NIL)



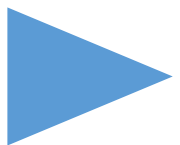
PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: www.narratech.com

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Narración Digital Interactiva
2. Realidad Virtual y Aumentada
3. Herramientas de Autoría para el Desarrollo de Videojuegos

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

11 miembros	2 profesores/investigadores a t. completo
	1 investigador postdoctoral
	1 becario pre-doctoral
	5 doctorandos
	2 colaboradores





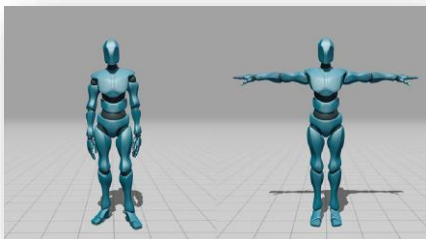
REFERENCIAS DE PROYECTOS:

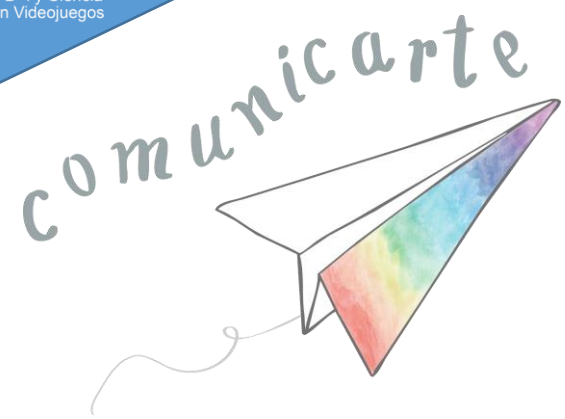
Interfaces de Comunicación Narrativa para Aplicaciones de Realidad Virtual (NarraKit VR) – Proyectos de Investigación Santander-UCM PR41/17-21016

INFORMACIÓN DE INTERÉS:



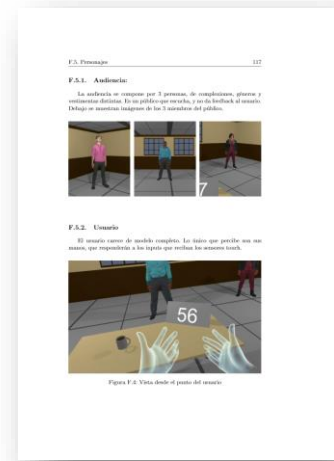
- Manuel López Ibáñez, Nahum Álvarez, Federico Peinado: *Assessing the Effect of Adaptive Music on Player Navigation in Virtual Environments*. DAFX 2018: 205-212
- Manuel López Ibáñez, Nahum Álvarez, Federico Peinado: *Towards an Emotion-Driven Adaptive System for Video Game Music*. ACE 2017: 360-367
- Gabriel Peñas, Federico Peinado: *An Approach to Basic Emotion Recognition Through Players Body Pose Using Virtual Reality Devices*. ACE 2017: 61-65





REFERENCIAS DE PROYECTOS: Comunicación Efectiva a través de la Realidad Virtual y las Tecnologías Educativas (ComunicArte) – Ayudas Fundación BBVA a Equipos de Investigación Científica

INFORMACIÓN DE INTERÉS:



- *Jorge Algaba y Manuel Hernández: Desarrollo de una Aplicación para Analizar y Evaluar el Comportamiento de Oradores en Realidad Virtual. Trabajo Fin de Grado. Fac. Informática UCM 2019*
- *Gabriel Peñas, Federico Peinado: Towards Basic Emotion Recognition using Players Body and Hands Pose in Virtual Reality Narrative Experiences. CoSECivi 2017: 69-78*



REFERENCIAS DE PROYECTOS: **Hackers & Bards 2018** y futuros proyectos



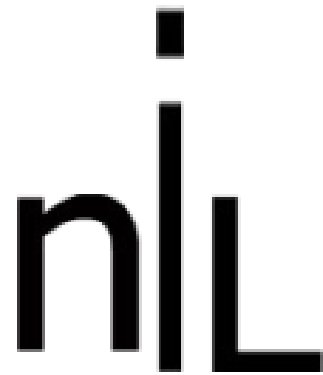
NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

NIL-NATURAL INTERACTION BASED ON LANGUAGE

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Pablo Gervás

DATOS DE CONTACTO: pgervas@ucm.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:

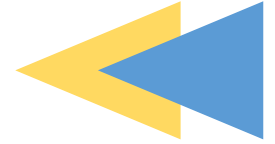


NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:

Universidad Complutense de Madrid



U N I V E R S I D A D
C O M P L U T E N S E
M A D R I D



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <http://nil.fdi.ucm.es/>);

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Creatividad Computacional
2. Narrativa computacional
3. Generación de lenguaje
4. Modelos de interacción y accesibilidad

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

10 miembros	8 profesores 1 investigador posdoctoral 4 doctorandos
--------------------	---

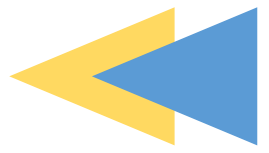
REFERENCIAS DE PROYECTOS:

- IDiLyCo: Digital Inclusion, Language and Communication (MINECO, TIN2015-66655-R)
- ComunicArte: Comunicación con la realidad virtual y las tecnologías educativas (Fundación BBVA)
- InVITAR-IA: Integración de resultados para servicios de tecnologías lingüísticas (UCM, FEI-EU-17-23)
- ConCreTe: Concept Creation Technology (FET EU)
- WHIM: The What-If Machine (FET EU)



NODO EDUCATIVO – LABORATORIO NODO PLAY

<https://nodoeducativo.net/>



COORDINADOR DE GRUPO: Jesús Valverde Berrocoso

RESPONSABLE ÁREA DE VIDEOJUEGOS: Francisco Ignacio Revuelta Domínguez

DATOS DE CONTACTO: Avenida de la Universidad s/n, 10003 Cáceres

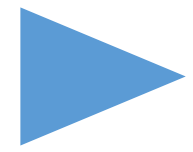
LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



Nodo Play
Grupo de Investigación Nodo Educativo

UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA. FACULTAD DE FORMACIÓN DE PROFESORADO

Facultad
de Formación
del Profesorado



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <https://nodoeducativo.net/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

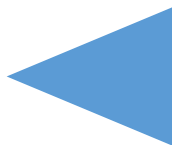
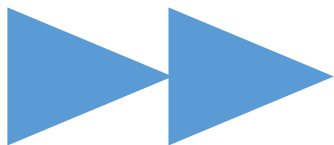
1. Tic aplicadas a la educación
2. Diseño de materiales didácticos digitales
3. Videojuegos y educación
4. Entornos virtuales de aprendizaje



Nodo Play
Grupo de Investigación Nodo Educativo

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

15 miembros	11 profesores 4 doctorandos
-------------	--------------------------------



REFERENCIAS DE PROYECTOS:

«Interactive Mathematics by implementing a Blended-Learning model with Augmented Reality and Game Books (MILAGE - Mathematics bLended Augmented GamE)» (European Union - Erasmus+

Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices. Strategic Partnerships for School Education – 2015-2018);

«Análisis del impacto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los centros y aulas implicados en el ‘Programa Escuela 2.0’ de la Comunidad Autónoma de Extremadura» (Ayudas para la realización de proyectos de promoción general del conocimiento y de I+D orientada y aplicada en las áreas científico-tecnológicas y

humanísticas de la Junta de Extremadura – IP: Jesús Valverde Berrocoso - Ref. IB10028 – 2011-2013

«Proyecto II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación » Ayudas a la Divulgación científica – FECYT 2013 – IP: Francisco Ignacio Revuelta Domínguez Ref. FCT-13-7164

«Las políticas de un ‘ordenador por niño’ en España. Visiones y prácticas del profesorado ante el Programa Escuela 2.0. Un análisis comparado entre Comunidades Autónomas» (Plan Nacional de I+D+i – Ref. EDU2010-17037 – 2011-2014

«Ecologías del aprendizaje en contextos múltiples: análisis de proyectos de educación expandida y conformación de ciudadanía» (Plan Nacional de I+D+i – EDU2014-51961-P – 2015-2017)

«Nómadas del conocimiento en contextos pedagógicos emergentes: cartografiando prácticas disruptivas en Educación Secundaria» (Programa de Innovación Abierta #PIA2017 – Sector Público Innovador - Fundación COTEC- 2018).



Nodo Play

Grupo de Investigación Nodo Educativo

INFORMACIÓN DE INTERÉS:

- Congreso Internacional de Videojuegos y Educación Cáceres2013
- Seminarios de Videojuegos y Realidad Aumentada (Conferencias y talleres)
- Asociación Alfás
- Talleres en colegios
- Entrevista y video Nodo Play: <https://emtic.educarex.es/251-emtic/juegos-y-gamificacion/3260-laboratorio-noplay>

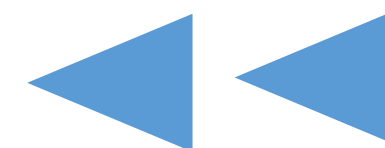
MIEMBROS QUE TRABAJAN DIRECTAMENTE CON VIDEOJUEGOS COMO OBJETO DE ESTUDIO Y SUS PUBLICACIONES:

- Francisco I. Revuelta Domínguez: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=247569>
- Jorge Guerra Antequera: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=3179653>
- M^a Inmaculada Pedrera Rodríguez: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=3135411>
- Jesús Valverde Berrocoso: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=119573>
- Rosa Fernández Sánchez: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=1250192>
- Alicia González Pérez: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=2397259>



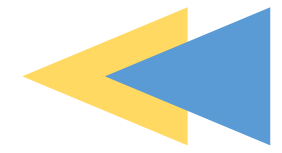
Nodo Play

Grupo de Investigación Nodo Educativo



NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN:

PE4. IMAXE E CONTEXTOS



NOMBRE DEL RESPONSABLE:

Investigador Principal (IP) Dr. D. Carlos Tejo Veloso

DATOS DE CONTACTO:

carlos.tejo@uvigo.es

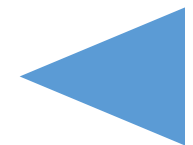
NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN:

Facultad de Bellas Artes por la Universidad de Vigo

PÁGINA WEB:

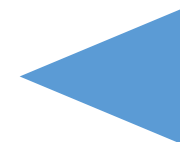
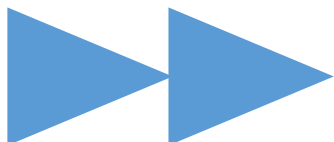
<http://cort.as/-Juyk>

<http://www.belasartes.uvigo.es/bbaa/index.php?id=218>



LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

- Identidades periféricas y prácticas artísticas en torno a la masculinidad y la cultura LGBTQI+.
 - Proyectos de Arte de Acción que utilicen el cuerpo, el tiempo, el espacio y la audiencia como herramientas fundamentales.
 - Proyectos que utilicen la fotografía para registrar un proceso *performativo*.
 - Realización de proyectos fotográficos.
 - Fotografía histórica gallega.
 - Análisis del contexto gallego.
- Estudios sobre la producción artística actual.
 - Análisis de la evolución y el estado actual.
 - Estrategias para desarrollar la producción y la difusión de artistas.
 - Crítica de arte y gestión cultural.
 - Situación de los artistas en el campo del arte.
 - Aperturas y derivas en la pintura contemporánea.
 - Pintura en el campo expandido.



▪ **Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:**

<p>15 miembros</p>	<p>Dr. D. Carlos Tejo Veloso (Coordinador)</p> <p>Dr. D. Xosé M. Buxán Bran (Investigador Principal)</p> <p>Dr. D. José Manuel Sendón Trillo (Investigador Principal)</p> <p>Dr. D.ª María del Mar Rodríguez Caldas (Investigador Principal)</p> <p>Dr. D.ª María Almudena Fernández Fariña (Investigador Principal)</p> <p>Dr. D. José Chavete Rodríguez (Miembro)</p> <p>Dr. D.ª María Rodríguez Piñeiro (Miembro)</p>	<p>D. Manuel Mata Piñeiro (Miembro)</p> <p>D.ª Sabela Fraga Costa (Miembro)</p> <p>D.ª Manuela Elisabeth Rodríguez González (Miembro)</p> <p>D.ª María del Mar Ramón Soriano (Miembro)</p> <p>D.ª Rocío Osorio García (Miembro)</p> <p>D.ª Paloma Lucía Recio Moríñigo (Miembro)</p> <p>D.ª Susana Suniaga Marín (Miembro)</p> <p>D.ª Marta Pol Rigau (Colaborador)</p>
--------------------	--	---

PRODUCCIÓN CIENTÍFICA DEL GRUPO:

- a) 99 JOURNAL PAPERS (1998-2018).
- b) 29 CONFERENCE PAPERS (1999-2017).
- c) 99 LIBROS (1997-2018).
- d) 167 CAPÍTULOS DE LIBRO (1997-2018).
- e) 30 TESIS DOCTORALES (1995-2018).

TESIS DOCTORAL EN DESARROLLO:

Game performance: Una nueva manifestación artística e intelectual como resultado de la intersección entre la performance y los videojuegos.

Doctorando:

Julio M. Álvarez-Bautista

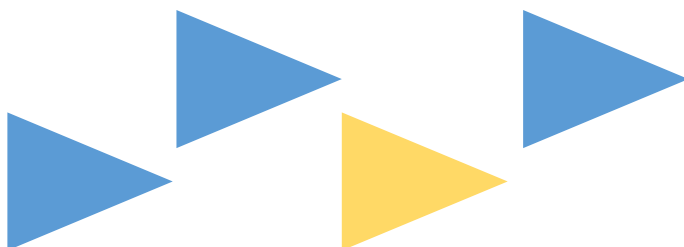
Director:

Carlos Tejo Veloso

Co-director:

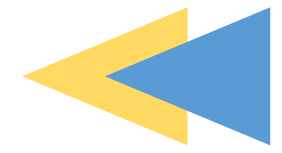
Antonio J. Fernández Leiva

- Algunos artistas de performance relacionados con los mundos virtuales:
Stelarc: *Out Of Your Skin* (<https://www.youtube.com/watch?v=RSsmjcl-BjA>).
- Mark Owens: *Avatar Machine* (<http://cort.as/-JnKq>).
- Aram Bartholl: *1H* (<https://www.youtube.com/watch?v=L3NoA6TaQ7g>).
- Eva y Franco Mattes: *Reenactment of Marina Abramovic and Ulay's Imponderabilia* (<http://xurl.es/dybcj>).
- Joseph DeLappe: *The Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandi in Second Life* (<http://cort.as/-JnZr>).
- Kennet Russo: *Avatar free glissade* (<http://cort.as/-JnOH>).
- Paolo Pedercini y Tenley Schmida: *Glitchscarf* (<https://vimeo.com/276644342>).
- Marina Abramović: *Rising* (<https://acuteart.com/artist/marina-abramovic/>).
- Cie Yan Duyvendak: *Game Over!* (<http://cort.as/-K62m>).



NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

PGC2018-095393-B-I00



TEMPORALIDADES QUEER EN LA CULTURA ANGLÓFONA CONTEMPORÁNEA (LITERATURA, CINE Y VIDEOJUEGOS)

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Juan Antonio Suárez (IP). Juan Francisco Belmonte Ávila

DATOS DE CONTACTO: jfbelmonte@unizar.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:



LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Cultural Studies.
2. Film Studies.
3. Game Studies.
4. Queer Theory

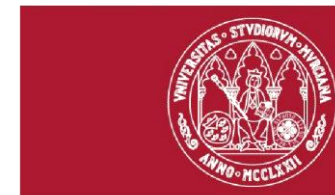
Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

8 miembros	6 profesores 2 alumnas de doctorado
------------	--

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

Cuatro proyectos enlazados en torno a los Estudios Culturales, los videojuegos, el cine, la literatura y la Teoría Queer. PGC2018-095393-B-I00 TEMPORALIDADES QUEER EN LA CULTURA ANGLÓFONA CONTEMPORÁNEA (LITERATURA, CINE Y VIDEOJUEGOS) [recientemente concedido]; FFI2014-54391-P PERIFERIAS DE LO QUEER III (Ministerio de Economía y Competitividad); FFI2011-24211 - PERIFERIAS DE LO QUEER II: ESPACIO, CUERPO, CULTURA MATERIAL (Ministerio de Ciencia e Innovación); FFI2008-05614 - PERIFERIAS DE LO QUEER: REPRESENTACIONES, CORPORALIDADES, GEOGRAFÍAS (Ministerio de Educación y Ciencia).

UNIVERSIDAD DE
MURCIA



INFORMACIÓN DE INTERÉS:

Publicaciones sobre videojuegos:

«Teenage Heroes and Evil Deviants: Sexuality and History in JRPGs.» *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies*. Routledge.

«Wood and Code: Ideology, Early Modern Puppets and Contemporary Avatars.» *Cartaphilus*, 16. Editum.

«Identity Through Free Choice? The Frontiers of Gender and Sexuality in Computer Games.» Capítulo de libro en *Playing with Virtuality. Theories and Methods of Computer Game Studies*. Peter Lang.

«Jugando con Baudrillard, Butler y Foucault: videojuegos en el aula de teoría crítica.» Capítulo de libro en *VII Buenas Prácticas de Innovación Docente en el Espacio Europeo Superior*, Universidad San Jorge.

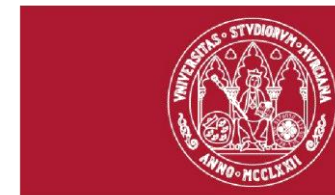
Otras actividades del grupo en torno a Game Studies:

Obtención de una Beca Postdoctoral Fulbright/SAAS para el curso 2019/20 en el Departamento de Ingeniería y Artes del Entretenimiento (Department of Engineering and Entertainment Arts) de la Universidad de Utah, Estados Unidos.

Uno de nuestros miembros es revisor habitual (7 revisiones hasta junio de 2019) en el sistema de revisores por pares ciegos para *Games & Culture*.

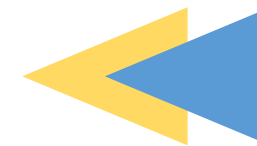
Participación en la organización del 6th Philosophy of Computer Games Conference en Madrid en enero de 2012, organizado desde Arsgames.

UNIVERSIDAD DE
MURCIA



NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

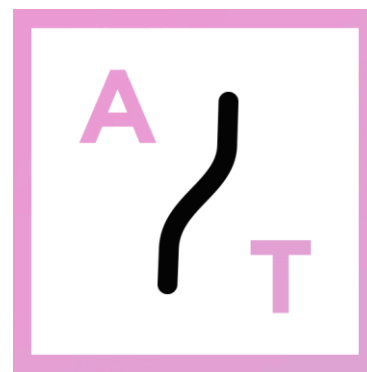
PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y FORMAS DE CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEAS (I+D INTERACCIONES DEL ARTE EN LA TECNOSFERA. HAR2017-86608-P)



NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Josu Larrañaga y Jaime Munarriz

DATOS DE CONTACTO: larasanc@ucm.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:

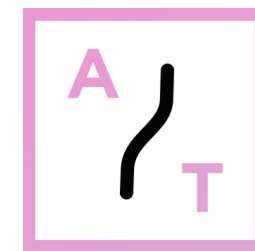


UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <http://www.arteytecnosfera.com/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Entornos interactivos
2. Arte y vida artificial
3. Ciberfeminismo
4. Game Art
5. Interactive Art
6. Game Design
7. Play Culture
8. Cartografía digital
9. Arte locativo



Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

19 miembros	6 profesores
	11 profesores asociados
	2 doctorandos

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

<http://www.arteytecnosfera.com/proyectos-de-arte-y-tecnologia/>

INFORMACIÓN DE INTERÉS:

<http://www.arteytecnosfera.com/actividades/>

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

ESTUDIOS SOBRE INTERMEDIALIDAD Y MEDIACIÓN INTERCULTURAL

SIIM

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: ASUN LÓPEZ-VARELA

DATOS DE CONTACTO: FACULTAD DE FILOLOGÍA UCM. alopezva@ucm.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO

Universidad Complutense de Madrid



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD <https://www.ucm.es/siim>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Narrativas estratégicas intermediales (empoderamiento de colectivos vulnerables)
2. Humanidades Digitales
3. Semiótica Cognitiva
4. Impacto sociológico y educativo de los estudios intermediales e inter-artísticos



Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN: 16 miembros + más de 20 colaboradores internacionales externos.

<https://www.ucm.es/siim/siim-kics-knowledge-innovation-communities>

Coordinadora: ASUN LÓPEZ-VARELA <https://www.ucm.es/siim/asun-lopez-varela>

- 10 Miembros de la UCM: ABRIL HERNANDEZ, ANA ; ALONSO GARCIA, DAVID ; GONZALEZ ALCAZAR, CLAUDIO FELIPE ; GONZALEZ ECHEVERRIA, JUAN ; MARTINEZ-FALERO GALINDO, LUIS; MIRAS OROZCO, JOSE LUIS ; SANCHEZ JIMENEZ, JUAN ANTONIO ; SOTELO GARCIA, XIANA; VERICAT PEREZ-MINGUEZ, FABIO LUIS ; ZALBIDEA PANIAGUA, MAYA DEL PUIG
- 2 Miembros de la UAM: ARCE ALVAREZ, MARIA LAURA; GONZALEZ-RIVAS FERNANDEZ, ANA;
- 1 Miembro de la Univ. Politécnica de Madrid: MARTÍN CASTILLEJOS, ANA M.;
- 1 Miembro de la Univ. de Extremadura: HUERTAS MARTIN, VICTOR;
- 1 Miembro de la Univ. de Las Palmas: SILVERA ROIG, MARTA;
- 1 Representante IES Isabel la Católica: JIMÉNEZ DE LA FUENTE, MERCEDES;
- *Grupo asociado a una Red de Semiótica Cognitiva con otras 6 grupos, coordinada por el Centro Mixto de Evolución y Comportamiento Humano:
- <https://www.ucm.es/es-cech>

PROYECTOS: se pueden consultar en > <https://www.ucm.es/siim/siim-projects>

INFORMACIÓN DE INTERÉS:

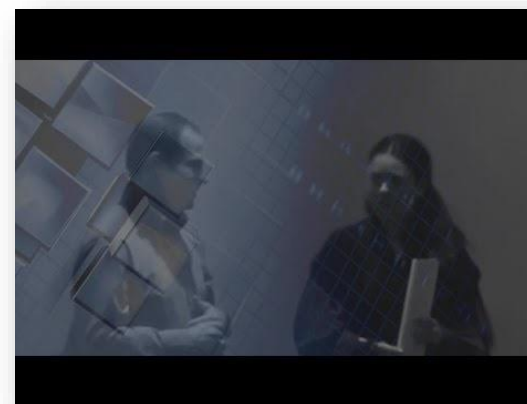
Publicaciones que editamos <https://www.ucm.es/siim/siim-publications>

Colaboraciones en programas de transferencia > <https://www.ucm.es/siim/siim-knowledge-transfer>

Listado de actividades por años > <https://www.ucm.es/siim/siim-news-and-activities>

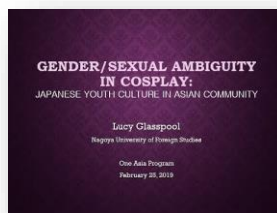
Webinars <https://www.ucm.es/siim/siim-webinars>

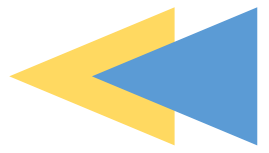
Por, ej, dos charlas sobre la creación digital interactiva impartidas por [Pablo Gervás, Pablo](#) ([Director Instituto Tecnología del Conocimiento UCM](#) y [NIL](#))



Recientemente para 2020 estamos trabajando en <https://www.ucm.es/siim/comics-and-graphic-narrative>

Más relacionados con las narrativas gráficas son por ejemplo estos dos vídeos de conferencias impartidas por compañeras de Japón, dentro del curso anual que nos financia la One Asia Foundation





Grupo de Investigación Mejora del Proceso Software y Métodos Formales (TIC 195)

Responsable:
Mercedes Ruiz Carreira
mercedes.ruiz@uca.es



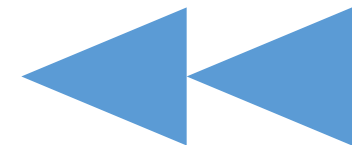
Web del grupo: <https://tic195.uca.es>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Diseño, análisis y mejora de procesos de negocio.
2. Análisis y modelado de sistemas abiertos de trabajo colaborativo: wikis y forjas
3. Gamificación y juegos serios.
4. Autoría de escenarios interactivos de realidad virtual y realidad aumentada
5. Ludificación y videojuegos con aplicación en las humanidades digitales y enseñanza de idiomas
6. e-Evaluación y analítica del aprendizaje asistido por computador
7. Computación creativa y pensamiento computacional



17 miembros	15 profesores 2 doctorandos
-------------	--------------------------------

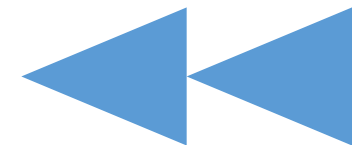
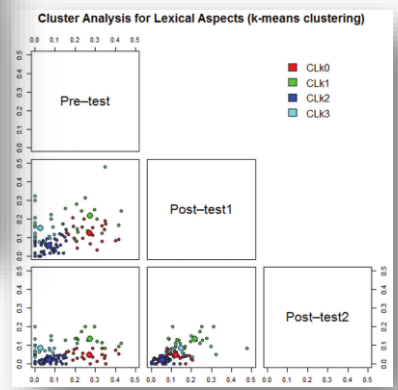


VISAIGLE

PROYECTO:

Autoría Visual y Evaluación en Entornos de Aprendizaje Interactivos Basados en Juegos (VISAIGLE). Ministerio de Economía, Industria y Competitividad (TIN2017-85797-R)

- Skill assessment in learning experiences based on serious games: A Systematic Mapping Study
- Clustering analysis of game-based learning: Worth it for all students?





Proyecto: BadgePeople: Innovación en la Mejora de la Calidad de los Procesos Impulsados por las personas a través de Simulación y Gamificación (TIN2016-76956-C3-3-R)

Investigar soluciones basadas en gamificación para mejorar las capacidades e implicación del personal involucrado en la producción y pruebas del software.

Calderon, A.; Trinidad, M.; Ruiz, M.; O'Connor, R (2019). An Experience of Use a Serious Game for Teaching Software Process Improvement. EuroAsiaSPI² 2019.

Calderón, A., Ruiz, M., O'Connor, R. V. (2018). A multivocal literature review on serious games for software process standards education. Computer Standards & Interfaces.

Calderón, A., Boubeta-Puig, J., Ruiz, M. (2018). MEdit4CEP-Gam: A model-driven approach for user-friendly gamification design, monitoring and code generation in CEP-based systems. Information and Software Technology.

Calderón, A., Ruiz, M., O'Connor, R. V. (2018). A serious game to support the ISO 21500 standard education in the context of software project management. Computer Standards & Interfaces

Calderón, A., Ruiz, M., O'Connor, R. (2018). Designing Game Scenarios for Software Project Management Education and Assessment. IET Software.

Orta, E.; Ruiz, M.; Calderón, A.; Hurtado, N. (2017) Gamification for Improving IT Service Incident Management. Software Process Improvement and Capability Determination. SPICE 2017.

Ruiz, M.; Trinidad, M.; Calderón, A. (2016) Gamification and functional prototyping to support motivation towards software process improvement. Profes 2016.

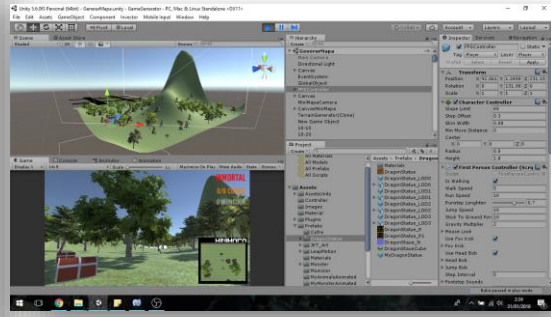


(Selección)

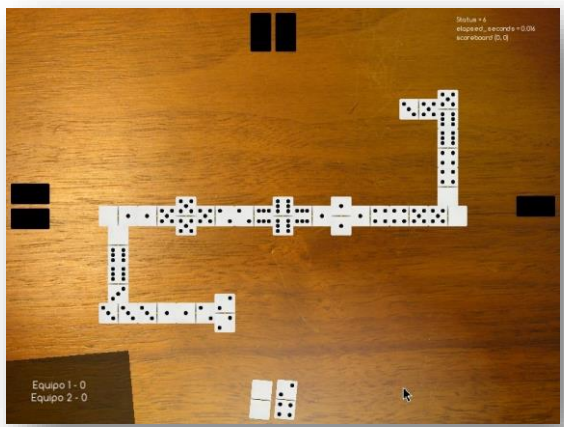


OTRAS INICIATIVAS:


Tesis doctoral “Un modelo computacional del suspense en entornos narrativos e interactivos”
 CoSECiVi “Implementación de generador estocástico de partidas mediante la configuración de dimensiones afectivas”



Otra iniciativas: Asociación de Desarrollo de Videojuegos UCA (ADVUCA)
 TFGs, talleres, seminarios, videotutoriales, etc




oFlute .. Menú principal



Lección 1:
 Las notas: Re grave

Para tocar un Re Grave, es decir, el re que está más abajo en la partitura, debes cerrar todos los orificios de la flauta menos el último."



Volver al menú



Reproduciendo partida

[3]	[1]	[2]	[2]	[3]	[2]	[2]	[2]
[4]		[2]		[4]	[2]	[5]	[2]
[6]							
[5]							

Joaquín833
 Prueba036
 Turno actual: 28
 Turnos restantes: 18

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

GRUPO DE INVESTIGACIÓN STELLAE

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Adriana Gewerc Barujel (Coord.); Jesús Rodríguez Rodríguez (IP); Boris Vazquez-Calvo (Inv); Silvia López Gómez (Inv)

DATOS DE CONTACTO: adriana.gewerc@usc.es; jesus.rodriguez.rodriguez@usc.es; boris.vazquez.calvo@usc.es; silvialopez.gomez@usc.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <http://stellae.usc.es/index.php/es/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Formación y desarrollo profesional
2. Inclusión socioeducativa
3. Tecnología educativa
4. Innovación en materiales didácticos

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

22 miembros	19 profesorado de todos los niveles educativos y personal investigador 3 doctorandas
-------------	---



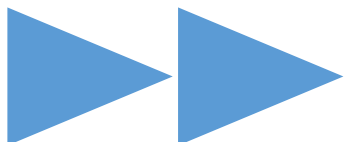
REFERENCIAS DE PROYECTOS:

La Escuela de la Sociedad Digital: Análisis y Propuestas para la producción y uso de los contenidos digitales educativas ([Escuel@ Digit@l](#)), (EDU2015-64593-R) concedido en Convocatoria del año 2015, Plan Nacional de I+D de la Dirección General de Investigación Científica y Técnica (Subdirección General de Proyectos de Investigación). Plazo de ejecución: del 01/01/2016 al 30/06/2019.

[IRIS](#). Innovative learning Resources to foster equal participation In grassroots Sports, dealing with discrimination, racism and violence incidents. Erasmus+ Programme of the European Union (Erasmus+ Sports) 557109-EPP-1-2014-1-EL-SPO-SC

[Gaming as literacy](#). Videogaming as an academic and vernacular literacy practice of young people. (ED481B 2017/007), proyecto de invitación posdoctoral concedido a Boris Vázquez Calvo por la Xunta de Galicia, Ayudas posdoctorales modalidad A de la Xunta de Galicia (Consellería de Educación). Plazo de ejecución 30/06/2017 al 29/06/2020.

[CDEPI](#). Competencia digital en estudiantes de educación obligatoria. Entornos socio-familiares, procesos de apropiación y propuestas de e-inclusión, (EDU2015-67975-C3-1-P) concedido en Convocatoria del año 2015, Plan Nacional de I+D de la Dirección General de Investigación Científica y Técnica (Subdirección General de Proyectos de Investigación). Plazo de ejecución: del 01/01/2016 al 30/07/2019.



INFORMACIÓN DE INTERÉS:

Vídeo del GI Stellae: <https://www.youtube.com/watch?v=IT2qad-zFy4>

DIMElab: Spin-off del Grupo de Investigación Stellae

DIMElab diseña y evalúa la eficacia de cualquiera medio educativo y propuesta formativa, tanto para la escuela como para instituciones o empresas. Es decir, tanto recursos didácticos para el aprendizaje de contenidos curriculares, como serious games para la prevención de accidentes laborales o simuladores médicos que faciliten planificaciones quirúrgicas, por ejemplo.

Acompañamos a las empresas e instituciones en todas las fases de desarrollo de aplicaciones para educación/formación. Desde la concepción del producto, elaborando informes de viabilidad pedagógica en los que se ayuda a establecer y concretar los objetivos del software, su estructura y diseño; hasta la realización de testings; pasando por guiones en los que se especifica al detalle el funcionamiento y los elementos de la aplicación.

Web: <https://dime-lab.com/es/>

Twitter: @DIMElab_SL



PUBLICACIONES

- Area-Moreira, M. y **Rodríguez-Rodríguez, J.** (Coords.) (2017). Monográfico Revista *Relatec: De los libros de texto a los materiales didácticos digitales*, 16(2).
- Codesal, M.B. y **López-Gómez, S.** (2018). Entra en tu juego: realidad virtual & storytelling. *Revista Aula de Innovación Educativa*, 269, 17-21.
- Dorado, S. y **Gewerc, A.** (2017). El profesorado español en la creación de materiales didácticos: los videojuegos educativos. *Digital Education Review*, 31, 176-195.
- Fraga-Varela, F., Bao-Varela, C., Blanco-Cartagena, A. y Barreira-Rodríguez, N. (2018). EduLAB: desenvolvemento de simulación para o ensino. Unha experiencia de traballo colaborativo Escola-Universidade. *Revista Galega de Educación*, 70, 80-84.
- **Gewerc, A.** y Martínez-Piñeiro, E. (2019). *Competencia digital y preadolescencia. Los desafíos de la e-inclusión*. Madrid: Síntesis.
- **Gewerc, A.**, Varela, F. y Rodés, V. (2017). Niños y adolescentes frente a la Competencia Digital. Entre el teléfono móvil, youtubers y videojuegos. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 89(31.2), 171-186
- **López-Gómez, S.** (2018). *Análise descritiva e interpretativa do deseño e contido dos videoxogos elaborados en Galicia* (Tesis doctoral, Universidade de Santiago de Compostela). (<https://minerva.usc.es/xmlui/handle/10347/16695>)
- **López-Gómez, S.** y Fernández-Lanza, S. (2019). How players learn to learn while playing? En A. Payà y S. Mengual (Eds), *Videogames for Teachers. From research to action*. New York: Mc Graw Hill. [En prensa]
- **Rodríguez Rodríguez, J.**; E. Bruillard y M. Horsley (Coords) (2015). *Digital Textbooks, What's New?* Santiago de Compostela: IARTEM/Servizo de Publicacións USC. (<http://www.usc.es/libros/index.php/spic/catalog/book/759>)
- **Rodríguez Rodríguez, J.** y Martínez Bonafé, J. (2017). Libros de texto y control del currículum en el contexto de la sociedad digital. *Cad. Cedes*, 36(100), 319-336.
- **Rodríguez Rodríguez, J.**; Martínez Bonafé, J. y Braga García, T. (Coords) (2016). Monográfico Revista Profesorado: *Entre libros de texto impresos y libros de texto digitales: debates y desafíos*, 20(1).
- **Vazquez-Calvo, B.** (2018). The Online Ecology of Literacy and Language Practices of a Gamer. *Educational Technology & Society*, 21, 199–212.
- **Vazquez-Calvo, B.**, Zhang, L. T., Pascual, M., & Cassany, D. (2019). Fan translation of games, anime and fanfiction. *Language Learning & Technology*, 23(1), 49–71. <https://doi.org/10125/44672>
- **Vazquez-Calvo, B.** (2019). Videojugadores y youtubers. En D. Cassany (Ed.), *El fandom en España* (pp. 160–194). Madrid: Centro Reina Sofía para la Juventud y la Infancia.

EVENTOS organizados:

- Organizando el V Congreso Internacional “La Brecha Digital: Videojuegos y Educación” (2020, Portugal).
- Otros:



Simposio Internacional de Educación Musical y Materiales Didácticos
(2019)

X Seminario Internacional de Evaluación de Materiales Didácticos
(2019)



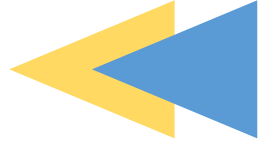
MUESTRA DE EVENTOS ORGANIZADOS:



[Simposio Conectando Redes \(2018\)](#)



NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: TECN@:



Tecnología y Aprendizaje



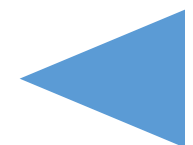
NOMBRE DEL RESPONSABLE: Dra. M. Esther del Moral Pérez. Catedrática de Tecnología Educativa.

DATOS DE CONTACTO: emoral@uniovi.es

ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO: Universidad de Oviedo



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: en curso

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

- Videojuegos e Inteligencias Múltiples, Juegos *online*.
- E-Sport y desarrollo de habilidades.
- Videojuegos bélicos y pensamiento crítico.
- Realidad Aumentada (RA): Itinerarios didácticos aumentados.
- Alfabetización mediática: TV y aprendizaje. Publicidad, dibujos animados, etc.
- Medios audiovisuales y TIC en la enseñanza de la lengua y literatura. Digital Storytelling y competencias lingüístico-comunicativas. Literatura y cine. Etc.

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

8 miembros	6 profesores 2 doctorandos
-------------------	-------------------------------

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

(2012-2014) BOOGAMES (INTERREG IVC) Unión Europea. Centro Europeo de Empresas e Innovación (Asturias). Consejería de Economía y Empleo. Universidad de Oviedo.

(2018-2019) Proyecto ITINER-AR Universidad de Oviedo (PAPI-18-EMERG-22)

IP: Dra. M^a Esther del Moral Pérez

(2019-2021) App2five: Rediseñando apps educativas dirigidas a la primera infancia. MINECO PGC2018-096233-A-I00

IP: Dra. Lucrezia Crescenzi (UVIC) y Dra. Mariona Grané (UB).

INFORMACIÓN DE INTERÉS (tesis y publicaciones, etc.):

(2016) Tesis dirigida: Videojuegos y desarrollo de la inteligencias múltiples en primaria

Doctoranda: Laura Carlota Fernández García. Universidad de Oviedo. Facultad de Pedagogía

Directora: M. Esther del Moral Pérez.



- Del Moral, M.E., Bellver, M.C. & Guzmán, A.P. (2019). Evaluación de la potencialidad creativa de app creadoras de relatos digitales para Educación Primaria. *OCNOS*, 18(1), 7-20. doi: https://doi.org/10.18239/ocnos_2019.18.1.1866
- Del Moral, M.E., Guzmán, A.P. & Fernández, L.C. (2018). Game-Based Learning: Increasing the Logical-Mathematical, Naturalistic, and Linguistic Learning Levels of Primary School Students. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 7(1), 31-39. doi: <http://dx.doi.org/10.7821/naer.2018.1.248>
- Guzman, A.P. & Del Moral, M.E. (2018). Percepción de los universitarios sobre la utilidad didáctica de los simuladores virtuales en su formación. *PIXEL BIT*, 53, 193-205.
- Rodríguez, C. y Del Moral, M.E. (2018). Habilidades potenciadas con el e-sport *League of Legends*: diseño de caso único. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)*, 4, 28-40, doi: <http://dx.doi.org/10.6018/riite/2018/333771>
- Del Moral, M.E & Guzmán, A.P. (2018). CityVille: reasons, objectives and priorities for online play and communication. *Observatorio (OBS*) Journal*, 12(3), 156-174. doi: <http://dx.doi.org/10.15847/obsOBS1232018958>
- Del Moral, M.E. & Villalustre, L. (2018). Análisis de *serious games* anti-bullying: recursos lúdicos para promover habilidades pro-sociales en escolares. *Revista Complutense de Educación (RCE)*, 29(4), 1345-1364. <http://dx.doi.org/10.5209/RCED.55419>
- Del Moral, M.E y Guzmán, A.P. (2017). Perfil del jugador virtual asociado a la motivación personal para jugar en CityVille. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 54. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/54/32>
- Villalustre, L. y Del Moral, M.E. (2017). Perceptive Games with Augmented Reality to work Scientific Content. *Revista Educação, Formação & Tecnologias*, 10(1), 36-46.
- Del Moral, M.E. (2017). Aprendizaxe baseada en xogos dixitais: interacción, desafíos e logro de obxectivos. *Revista Galega de Educación*, 68, 22-25.
- Del Moral, M.E., Villalustre, L. y Neira, M.R. (2016). Minors trapped in the magical world of augmented reality, advergaming and social networks. *Prisma Social*, 1(mayo, nº especial: *Teens and Ads*), 1-28. <http://revistaprismasocial.es/article/view/1312>
- Del Moral, M.E y Guzmán, A.P. (2016). Jugar en red social: adicción digital *versus* comunicación e interacción en *CityVille*. *Revista Cuadernos.Info*, 38, 217-231. doi: 10.7764/cdi.38.810
- Del Moral, M.E., Fernández, L.C., & Guzmán, A.P. (2016). *Game to Learn*: Aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística en educación primaria. *Pixel-Bit*, 49, 177-193.
- Del Moral, M.E., & Fernández, L.C. (2015). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples. *Revista Complutense de Educación (RCE)*, 26 (número extraordinario), 97-118.
- Villalustre, L., & Del Moral, M. E. (2015). Gamificación: estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review (DER)*, 27, 13-31.
- Del Moral, M.E., Fernández, L.C., & Guzmán, A.P. (2015). Videogames: Multisensory Incentives Boosting Multiple Intelligences in Primary Education. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology (EJREP)*, 13(2), 243-270. <http://dx.doi.org/10.14204/ejrep.36.14091>
- Del Moral, M.E y Guzmán, A.P. (2015). *CityVille*: promoviendo un juego colaborativo pro-social no bélico en redes sociales. *Historia y Comunicación Social (HCS)*, 20(2), 305-326.
- Del Moral, M.E.; Guzmán, A.P. y Fernández, L.C. (2014). *Serious games*: escenarios lúdicos para el desarrollo de las Inteligencias múltiples en escolares de primaria. *e-EDUTEC*, 47, 1-20.
- Del Moral, M.E y Guzmán, A.P. (2014). CityVille: collaborative game play, communication and skill development in social networks. *Journal of New Approaches in Educational Research (JNAER)*, 3(1), 11-19. DOI:10.7821/naer.3.1.11-19

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

TRAMA

(TRADUCCIÓN PARA LOS MEDIOS AUDIOVISUALES Y ACCESIBILIDAD)

NOMBRE DEL RESPONSABLE/S: Frederic Chaume Varela

DATOS DE CONTACTO: Ximo Granell Zafra (granell@uji.es), investigador en videojuegos

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:

Universitat Jaume I de Castelló



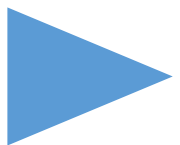
PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <http://www.trama.uji.es/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Localización y accesibilidad de videojuegos
2. Historia de la traducción audiovisual
3. Tecnología de la traducción audiovisual
4. Doblaje y voces superpuestas (voice-over)
5. Subtitulación para personas sordas y con restos de audición
6. Audiodescripción para personas ciegas y con restos de visión
7. Sobretitulación y traducción de ópera y teatro
8. Traducción para público infantil y juvenil (escrita y audiovisual)
9. Traducción audiovisual como herramienta para el aprendizaje de lenguas

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

12 miembros	9 profesores 3 colaboradores de otras instituciones
-------------	--



REFERENCIAS DE PROYECTOS:

- Inclusión Social, Traducción Audiovisual y Comunicación Audiovisual (FFI201676054P, Ministerio de Economía y Competitividad, 2016-2019)
- La traducción audiovisual como herramienta para el desarrollo de competencias plurilingües en el aula (FFI2016-74853-P, Ministerio de Economía y Competitividad, 2016-2019)
- Lengües de casa, lengües de la escuela: La interculturalidad a través de textos identitarios (EXP: OPI04A/16, Observatori Permanent de la Immigració, OPI-UJI, 2016)
- Estudio empírico y descriptivo de las normas profesionales de la subtítulos de filmes en España (P1-1B2010-21, Universitat Jaume I, 2011-2013)
- Subtítulos y aprendizaje de lenguas (504737-LLP-1-2009-1-FI-KA2-KA2NW, Lifelong Learning programme/European Commission, 2009-2012)

PRÓXIMOS EVENTOS:

- XII Setmana de la Traducció Audiovisual
- I Congreso internacional sobre Inclusión Social, Traducción Audiovisual y Comunicación Audiovisual, Castelló de la Plana, noviembre de 2019



PUBLICACIONES VIDEOJUEGOS (1/2):

- Chaume, Frederic (2018) Audiovisual Translation. En África Vidal Claramonte & Roberto Valdeón (eds.) *The Routledge Handbook of Spanish Translation Studies*. London and New York: Routledge.
- Chaume, Frederic (2018) Is audiovisual translation putting the concept of translation up against the ropes? *JoSTrans, the Journal of Specialised Translation*, 30, pp. 84-104.
- Ferrer Simó, María R. (2016) *La gestión de proyectos de traducción audiovisual en España. Seis estudios de caso*. Tesis doctoral. Castelló de la Plana. Universitat Jaume I.
- Granell, Ximo (2011) Teaching Video Game Localisation in Audiovisual Translation Courses at University. *JoSTrans, the Journal of Specialised Translation*, 16, pp. 185-202.
- Granell, Ximo (2012) La traducción de videojuegos: retos de una formación especializada. En José Luis Martí Ferriol y Ana Muñoz Miquel (eds.) *Estudios de traducción e interpretación vol. II: Entornos de especialidad*, Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I, pp. 25-34.
- Granell, Ximo (2018) Early research in video game localisation: mapping dissertations at university. En Congreso *Fun for All: 5th International Conference on Translation and Accessibility in Video Games and Virtual Worlds*, Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- Granell, Ximo; Mangiron, Carme y Vidal, Núria (2015) *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Bienza.



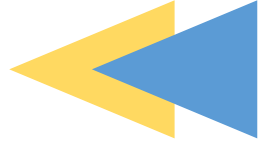
Traducción para los medios
audiovisuales y accesibilidad · TRAMA

PUBLICACIONES VIDEOJUEGOS (2/2):

- Granell, Ximo y Simón, Andrea (2019) Taking sensory barriers seriously in education: classifying serious games from an inclusive education perspective. En *Proceedings of the 13th International Technology, Education and Development Conference (INTED 2019)*. Valencia: International Academy of Technology, Education and Development (IATED), pp. 1120-1126.
- Mejías-Climent, Laura (2019) *La sincronización en el doblaje de videojuegos. Análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de acción-aventura*. Tesis doctoral. Castelló de la Plana. Universitat Jaume I.
- Mejías-Climent, Laura (2018) Multimodality and dubbing in video games: A research approach. *Linguistica Antverpiensia, New Series: Themes in Translation Studies*, 17, pp. 99-113.
- Mejías-Climent, Laura (2018) The process of dubbing and its synchrony in video games. En J. D. Sanderson & C. Botella-Tejera, eds. *Focusing on Audiovisual Translation Research. English in the World Series*. Pp. 133-158. Valencia: Publicacions Universitat de València.
- Mejías-Climent, Laura (2018) El ajuste en videojuegos: el doblaje de Assassin's Creed Syndicate. *TRANS. Revista de Traductología*, 22, pp. 11-30.
- Simón Gómez, Andrea (en curso) *La accesibilidad en la localización de videojuegos serios en el ámbito educativo. Ver, leer y aprender sin barreras*. Tesis doctoral. Castelló de la Plana. Universitat Jaume I.

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD:

Universidad de Alicante



NOMBRE DE LOS INVESTIGADORES:

José Ramón Calvo-Ferrer y José Ramón Belda Medina

DATOS DE CONTACTO:

Departamento de Filología Inglesa

Facultad de Filosofía y Letras

Universidad de Alicante

Campus de San Vicente del Raspeig

Ap. 99 E-03690 Alicante

NOMBRE DE LA ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO:

Universidad de Alicante



Universidad de Alicante

PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: www.ua.es

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

1. Aprendizaje de lenguas y TICs
2. Videojuegos para el aprendizaje y medición de competencias en lenguas extranjeras
3. Videojuegos para la formación de traductores e intérpretes
4. Localización de videojuegos

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

REFERENCIA: GV/2017/164

TÍTULO: Evaluación del nivel de conocimientos en lengua extranjera en el ámbito de la traducción y la interpretación por medio de un videojuego

INVESTIGADOR PRINCIPAL: José Ramón Calvo-Ferrer

UNIVERSIDAD / CENTRO: Universidad de Alicante



Universidad de Alicante

VIDEOJUEGOS DESARROLLADOS:

Calvo-Ferrer, J. R., Gallego Durán, F. J., Baños Sabater, A., Reverte Bernabeu, J., Terol Sanchís, J. A., Linares Pérez, H., ... Llorens Largo, F. (2013). *The Conference Interpreter*. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10045/39015>

[En desarrollo] *Subtitle Legends*. <https://twitter.com/SubtitleLegends>

PUBLICACIONES CIENTÍFICAS:

Calvo-Ferrer, J. R. (2017). Educational games as stand-alone learning tools and their motivational effect on L2 vocabulary acquisition and perceived learning gains. *British Journal of Educational Technology*, 48(2), 264–278. <https://doi.org/10.1111/bjet.12387>

Calvo-Ferrer, J. R. (2018). Exploring digital nativeness as a predictor of digital game-based L2 vocabulary acquisition. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1548489>

Calvo-Ferrer, J. R. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, 0(9), 191–226. <https://doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.232>

Calvo-Ferrer, J. R., & Belda Medina, J. R. (2015). Análisis de la satisfacción del alumnado de L2 con respecto a la adquisición de terminología especializada por medio de videojuegos: estudio de caso. *Porta Linguarum*, (24), 179–190.

Calvo-Ferrer, J. R., & Casañ-Pitarch, R. (2017). Videojuegos para la educación y la formación: Tipos, características y propuesta para la enseñanza de terminología especializada en lengua extranjera. In L. Torres-Zúñiga & T. H. Schmidt (Eds.), *New methodological approaches to foreign language teaching* (pp. 129–142). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Méndez González, R., & Calvo-Ferrer, J. R. (2018). *Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora*. Granada: Comares.

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: 3DUBU

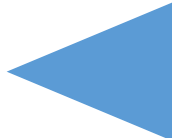
NOMBRE DEL RESPONSABLE: Dr. Andrés Bustillo Iglesias.

DATOS DE CONTACTO: abustillo@ubu.es

LOGO DEL GRUPO O ENTIDAD:



ENTIDAD A LA QUE PERTENECE EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y/O LOGO: Universidad de Burgos



PÁGINA WEB DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN O ENTIDAD: <https://3dubu.es/>

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

- Técnicas de visualización aplicadas: Análisis de datos multidimensionales, modelado 3D y de Realidad Virtual para difusión del Patrimonio Histórico-Artístico y Arqueológico.
- Transferencia del conocimiento a través de estrategias de comunicación que pretenden visibilizar y socializar el patrimonio.
- Transferencia de conocimiento a través de las nuevas tecnologías: uso de herramientas virtuales para comunicar el patrimonio.

Nº DE MIEMBROS Y PUESTOS QUE OCUPAN:

8 miembros	4 profesores 4 doctorandos
-------------------	-------------------------------

REFERENCIAS DE PROYECTOS:

(2018-2021) GRUARV Módulo de Realidad Virtual Inmersiva para la prevención de riesgos laborales en la interacción con puentes grúa. Junta de castilla y león. INVESTUN/18/BU/0002

(2020-2023) RISKREAL Training low qualified workers to reduce RISKS an increase resilience in demanding industry using virtual REALity Unión Europea. 2020/00126/001

PUBLICACIONES:

- Martínez, K., Menéndez-Menéndez, M. I., & Bustillo, A. (2020, September). Considering User Experience Parameters in the Evaluation of VR Serious Games. In *International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics* (pp. 186-193). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-58465-8_14
- Checa, D., Gatto, C., Cisternino, D., De Paolis, L. T., & Bustillo, A. (2020, September). A Framework for Educational and Training Immersive Virtual Reality Experiences. In *International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics* (pp. 220-228). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-58468-9_17
- Checa, D., & Bustillo, A. (2020). Advantages and limits of virtual reality in learning processes: Briviesca in the fifteenth century. *virtual reality*, 24(1), 151-161. <https://doi.org/10.1007/s10055-019-00389-7>
- Checa, D., & Bustillo, A. (2020). A review of immersive virtual reality serious games to enhance learning and training. *Multimedia Tools and Applications*, 79(9), 5501-5527. <https://doi.org/10.1007/s11042-019-08348-9>
- Checa, D., Ramon, L., & Bustillo, A. (2019, June). Virtual Reality Travel Training Simulator for People with Intellectual Disabilities. In *International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics* (pp. 385-393). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-25965-5_29
- Sáiz-Manzanares, M. C., Yañez, M. Z., Rodríguez-Arribas, S., & Iglesias, A. B. (2019). DESIGN OF A SMARTART CLASSROOM IN ART HISTORY: A LEARNING EXPERIENCE WITH SELF-REGULATED SERIOUS GAMES. In *INTED2019 Proceedings* (pp. 1998-2006). IATED.
- Alaguero, M., Checa, D., & Bustillo, A. (2017, June). Measuring the impact of low-cost short-term virtual reality on the user experience. In *International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics* (pp. 320-336). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-60922-5_26
- Checa, D., Alaguero, M., & Bustillo, A. (2017, June). Industrial heritage seen through the lens of a virtual reality experience. In *International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics* (pp. 116-130). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-60922-5_9
- Guinea, B., Alaguero, M., Melgosa, F., & Bustillo, A. (2016, June). Using a short video animation to assist with the diagnosis of sleep disorders in young children. In *International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics* (pp. 13-29). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-40651-0_2
- Checa, D., Alaguero, M., Arnaiz, M. A., & Bustillo, A. (2016, June). Briviesca in the 15 th c.: a virtual reality environment for teaching purposes. In *International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics* (pp. 126-138). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-40651-0_11
- Bustillo, A., Alaguero, M., Miguel, I., Saiz, J. M., & Iglesias, L. S. (2015). A flexible platform for the creation of 3D semi-immersive environments to teach Cultural Heritage. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 2(4), 248-259. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2015.11.002>

RiDiVi:

<https://ridivi.es/>
ridivispain@gmail.com
@ridiviSpain

**Cátedra de videojuegos, gamificación y
juegos serios UMA:**

catedravideojuegos.uma.es
<https://catedravideojuegos.uma.es/>
@Cat_videojuegos



Investigador Principal: Antonio J. Fernández Leiva (Universidad de Málaga)
@afdezleiva (Twitter) ajfernandez@uma.es

