

CURRICULUM VITAE

Datos personales:

Nombre y Apellidos: Carlos González Tardón

Fecha de Nacimiento: 19-02-1982

Teléfono: 638382645

Correo Electrónico: carlos@carlosgonzalezardon.com

Página Web Personal: www.carlosgonzalezardon.com

Página Web Profesional: www.peopleandvideogames.com

Proyecto Sin Ánimo de Lucro: www.asesoriavideojuegos.com

Breve Biografía:

Carlos González Tardón, (Madrid, 1982) es Doctor en Psicología, Ocio y Desarrollo Humano por el Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto, con una tesis doctoral sobre Videjuegos para la Transformación Social que se centraba en el estudio de Videjuegos Serios y Gamificación aplicada al proyecto One Laptop Per Child. Licenciado en Psicología por la Universidad de Barcelona.

En 2007 funda People & VIDEOGAMES desde donde inicia distintos proyectos de alfabetización digital y creación de políticas socioeducativas con base en videojuegos y gamificación. Ha trabajado para diversas instituciones tanto públicas como privadas de España y Latinoamérica. También ofrece consultoría para el diseño y desarrollo de proyectos externos, tanto nacionales como internacionales.

En 2009 lanza su propio proyecto sin ánimo de lucro llamado Asesoría sobre Videjuegos.

Desde 2013 es profesor universitario en U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital adscrito a la Universidad Camilo José Cela, y desde 2015 también de Tecnocampus, adscrito a la Universitat Pompeu Fabra. Además ha realiza más de un centenar de conferencias y máster class y ciento cincuenta talleres en numerosas universidades e instituciones educativas y culturales.

Puestos más relevantes:

- Director del Videjuego Serio: “El Mon d’Espriu” en Any Espriu para la Generalitat de Catalunya y Fundación “La Caixa” (2012-2014).
- Coordinador del Comité de Expertos para la definición de las necesidades del videojuego y el desarrollo del mapeado del videojuego en Euskadi y Navarra en Tabakalera-Ubik (2012-2013).
- Director del Proyecto “Videjuegos, Educación y Mediateka” en Mediateka

- BBK-Alhóndiga Bilbao (2012).
- Director del Proyecto “Jugar Saludablemente” en Servicios Sociales de Valdemoro, dentro del proyecto global de Ciudades Digitales (2009-2010).
 - Director del Proyecto “Jóvenes y Videojuegos” en el Consejo de Juventud de Castilla-La Mancha (2009).
 - Director de la Escuela de Deporte Adaptado de la Fundación Johan Cruyff-Comkedem (2008-2010).
 - Diseño y Docencia de Asignaturas:
 - Psicología del Usuario, Grado de Diseño de Aplicaciones Interactivas y Videojuegos, Tecnocampus (2015-Actualidad)
 - Historia y Psicología del Videojuego, Máster de Game Design, U-tad (2014-Actualidad).
 - Mecánicas de Juego I, Aplicaciones a la Gamificación, Grado de Diseño de Productos Interactivos, U-tad. (2014-Actualidad)
 - Psicología y Motivación en la Gamificación, Contenidos Formativos Digitales Basados en Serious Games y Gamificación, U-tad (2014-Actualidad)
 - Psicología del Juego, Grado de Diseño de Productos Interactivos, U-tad. (2013-Actualidad)
 - Gamification: Técnicas, Máster de Game Design, U-tad (2013-Actualidad)
 - Teoría del Juego, Grado de Diseño de Productos Interactivos, U-tad (2013)
 - Introducción a la Psicobiología del Videojugador, Máster de Diseño y Programación de Videojuegos, Universidad Europea de Madrid (2008-2012)
 - La Influencia del Videojuego en la Cultura Audiovisual Contemporánea, Master de Graphic Design, Media Design y Video Design, Istituto Europeo de Design (2009-2011)

Más información: www.carlosgonzalezardon.com | www.peopleandvideogames.com | www.asesoriavideojuegos.com

FORMACIÓN

Datos Académicos:

Doctor en Psicología, Ocio y Desarrollo Humano. Tesis doctoral: “Videojuego para la Transformación Social. Aportaciones Conceptuales y Metodológicas”. Instituto de Estudios del Ocio. Universidad de Deusto. (2014)

Programa de Formación: “Creación y Consolidación de Industrias Culturales y Creativas”, Ministerio de Cultural y Cámaras de Comercio de España (2011)

Diploma de Estudios Avanzados (DEA) con la investigación “Interacción Social con un Ser Simulado” del doctorado de Métodos de Investigación en Psicología

en la Universitat de Barcelona (2006).

Licenciado en Psicología en la Universitat de Barcelona (2004)

Prácticum de Psicología en Vida Artificial, integrado en el Grupo de Investigación Consolidado “Grup de Conducta Adaptativa i Interacció (GCAI)” de la Universitat de Barcelona (2004)

Especialización en Prevención de Drogodependencias (2001).

Título de Monitor de Ocio y Tiempo Libre (2000).

Formación complementaria relevante:

Curso: “Instituciones de Inversión Colectiva (IIC)”, Instituto Bolsa y Mercados Españoles (2015)

Curso: “Valoración de Empresas y Análisis Fundamental”, Instituto Bolsa y Mercados Españoles (2015)

Jornadas: “La Educación Financiera, un Reto para Empresas, Instituciones y Ciudadanos”, XII Jornadas Nuevos Consensos, Experiencias y Acciones a Seguir, Bolsas y Mercados Españoles (2015)

Curso: “Valoración de futbolistas con el método AHP”, Universitat Politècnica de Valencia (2015)

Congreso: “Los Cuidados Enfermeros desde la Aproximación Relacional”, XXXI Congreso Nacional de Enfermería de Salud Mental (2014)

Programa de Formación: “Creación de Proyectos Interactivos con Arduino” CAMON, Madrid (2012)

Taller: “Tecnología Unplugged” Matadero, Madrid (2012)

Programa de Formación: “Generación de sitios web con Drupal” CAMON, Madrid (2012)

Taller: “Visual Thinking” Asociación de Emprendedores Culturales y Creativos de Madrid (2012)

Taller: “Móviles y Transformación Social” CAMON-ANESVAD (2011)

Taller “Instituciones 2.0” Citilab (2010)

Curso: “Introducción a la Cultura Coreana”, Círculo de Estudios Orientales, Universitat Politècnica de Catalunya (2009)

Jornadas “Neurobiología de la Adicción” CosmoCaixa (2008)

Congreso “II Jornadas sobre Simulación Social y Análisis de Sociedades Artificiales” Universitat Autònoma de Barcelona (2008)

Congreso “X Congreso de Metodología de las Ciencias Sociales y de la Salud” Universitat de Barcelona (2007)

Congreso: “Conocimiento Abierto, Sociedad Libre”, Observatorio de la Cibersociedad (2006)

Conferencia “Narratividad y Videojuegos” de Kosmópolis 06: CCCB (2006)

Congreso “50 años de la Inteligencia Artificial: Campus Multidisciplinar en Percepción e Inteligencia, CMPI-2006” de la Universidad de Castilla-La Mancha (2006)

Congreso “XIX Symposium de la Sociedad Española de la Historia de la Psicología” (SEPH) (2006)

Taller “Fer la Imatge” de MACBA (2006)

Curso “Evolución de Redes Complejas” de Fundació La Caixa (2006)

Curso “El Conflicto... también educa” en la Universitat de les Illes Balears (UIB) (2005)

Congreso “Ser adolescente, Hoy” de la Fundació de Ajuda a la Drogadicció (FAD) (2005)

“Taller de Verano de Robótica Móvil” del Campus Universitario de la Mediterrània. (2005)

Curso sobre el programa GSEQ (análisis de secuencia de conducta) en la Universitat de Barcelona (2004)

Jornada “Trabajo en Red” del Centro de Salud Mental Infantil y Juvenil Garraf (2003)

EXPERIENCIA LABORAL

Datos Profesionales relevantes:

Fundador de People&VIDEOGAMES: Asesoría, desarrollo y gestión de proyectos (2007 - Fecha Actual)

Fundador de Asesoría Online sobre Videojuegos (2009 - Fecha Actual)

Profesor Adjunto del Grado Oficial Universitario de Diseño de Productos Interactivos en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad), adscrito a la Universidad Camilo José Cela. (2015 – Fecha Actual)

Profesor Asociado del Grado Oficial Universitario de Diseño de Aplicaciones Interactivas y Videojuegos en Tecnocampus, adscrito a la Universitat Pompeu Fabra (2015 – Fecha Actual)

Profesor Asociado del Máster Universitario de Game Design en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad), adscrito a la Universidad Camilo José Cela. (2013 – Fecha Actual)

Investigador del grupo de innovación docente Gamiversity: Gamification University en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad), adscrito a la Universidad Camilo José Cela. (2014 - Fecha Actual)

Investigador Colaborador del grupo de investigación de El Observatorio del Videojuego y la Animación de la Universidad Europea de Madrid (2008 - Fecha Actual)

Integrante de la Unidad Docente de Casa Asia como especialista en videojuegos. (2007 – Fecha Actual)

Profesor Asociado del Grado Oficial Universitario de Diseño de Productos Interactivos en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad), adscrito a la Universidad Camilo José Cela. (2013 – 2014)

Profesor Asociado del Centro Profesional de Tecnología y Arte Digital (U-tad), adscrito a la Universidad Camilo José Cela. (2014)

Fundador y Coordinador de la Asesoría sobre Videojuegos de Servicios Sociales del Ayuntamiento de Valdemoro-People&VIDEOGAMES (2009 - 2010)

Director deportivo de la Escuela de Hockey Adaptado de la Fundación Johan Cruyff-Comkedem (2008 - 2010)

Colaborador del Grup de Conducta Adaptativa i Interacció (GCAI) de la Universitat de Barcelona (2003 - 2009)

Integrante del Comité de Expertos, como especialista en videojuegos, en la mesa *“Las necesidades del Arte Contemporáneo en Castilla-La Mancha”* organizado

por Consejería de Cultura de Castilla-La Mancha. (2007)

Tutor particular de estudiantes con problemas de aprendizaje y fracaso escolar (2003 - 2013)

Profesor de Dopuscuola para menores con problemas socio-económicos (ICEAS) (2000 - 2001)

Creación y Organización de Proyectos, Jornadas y Festivales:

Cofundador del proyecto “*Gamification World Map*”, Gamification World Project. (2014-Fecha Actual)

Curator de la sección de “*Videojuegos y Educación*” de la Mediateka BBK-Alhóndiga Bilbao. (2012-Fecha Actual)

Cofundador del proyecto “*Power Up ECAM: Mejora de las capacidades 2.0 del alumnado*”, Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid, Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas y Derechos de Autor de Medios Audiovisuales (2015)

Responsable de “*Research & Theory Innovation*” en Gamification World Congress, Barcelona (2015)

Asesor del proyecto “*Evaluación Gamificada basa en Proyectos para Formación Profesional Básica de Navarra*” (2014)

Cofundador del proyecto “*Dame tuits: Comunicación Corporativa Gamificada*”, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad) (2013-2014)

Dirección y Coordinación de “*El Mon d’Espriu*”, videojuego oficial del Any Espriu, Generalitat de Catalunya y Fundación “*La Caixa*”. (2012-2014).

Asesor y Dinamizador del proyecto “*MiniMap: Jolasean. Mapeado del Videojuego Vasco*”, Tabakalera Donosti (2012-2013).

Coordinador de “*Artisanos del Videojuego: Emprendizaje 360º*” Kfé Innovación 07, Tabakalera Donosti. (2013)

Curator de la sección de videojuegos de Ubik de Tabakalera Donosti. (2012)

Director del proyecto “*Videojuegos, Educación y Mediateka*”, Mediateka BBK-Alhóndiga Bilbao. (2012)

Coordinador del grupo de expertos “*Necesidades del videojuego en Euskadi y*

Navarra”, Tabakalera Donosti. (2012)

Director del ciclo de conferencias “*Alfabetización Digital sobre Videojuego*”, Habbo Hotel Sulake-Asesoría Online sobre Videojuegos. (2011-2012)

Coordinador de la mesa de expertos “*El Lugar de los Videojuegos en la Bibliotecas*” en Jalosean, Tabakalera Donosti. (2011)

Coordinador de “*Videojuegos, Educación y Sociedad*” en el festival internacional HóPlay2011, Alhondiga Bilbao. (2011)

Coordinación de la Mesa Redonda “*Videojuegos en el Mediterraneo*”, Campus Party Milenio, Granada (2011)

Curator Técnico de la exposición “*La vida es juego*”, Museo de Historia de Zaragoza. (2009-2010)

Director del programa “*Jugar Saludablemente*”, Servicios Sociales del Ayuntamiento de Valdemoro– People & VIDEOGAMES. (2009)

Director de las jornadas de formación “*Jóvenes y Videojuegos*”, Consejo de Juventud de Castilla-La Mancha – People & VIDEOGAMES. (2009)

Coordinador del festival “*Arsgames 2008*”, Universidad Complutense de Madrid - Medialab Prado (2008)

DOCENCIA

Experiencia Docente:

Diseño y docencia de la Asignatura de 6 créditos: “*Psicología del Usuario*” del Grado Oficial de Diseño de Diseño y Producción de Videojuegos en Tecnocampus. (2016-Actualidad)

Diseño y docencia de la Asignatura de 3 créditos: “*Historia y Psicología del Videojuego*” del Máster Universitario de Game Design en U-tad. (2014-Actualidad)

Diseño y docencia de la Asignatura de 6 créditos: “*Mecánicas de Juego I*” del Grado Oficial de Diseño de Productos Interactivos en U-tad. (2014-Actualidad)

Diseño y docencia de la Asignatura de 6 créditos: “*Psicología del Juego*” del Grado Oficial de Diseño de Productos Interactivos en U-tad. (2013-Actualidad)

Diseño y docencia de la Asignatura de 6 créditos: “*Técnicas de Gamificación*” del

Máster Universitario de Game Design en U-tad. (2013-Actualidad)

Diseño y docencia de la Asignatura de 6 créditos: “Psicología del Usuario” del Título Propio de Diseño de Aplicaciones Interactivas y Videojuegos en Tecnocampus. (2015)

Diseño y docencia de las Asignaturas de 5 créditos: “Psicología y Motivación en la Gamificación I y II” del Ciclo de Formación a Desempleados de Diseño Instruccional y conceptual de Contenidos Formativos Digitales Basados en Serious Games y Gamificación en U-tad. (2014)

Diseño y docencia de la Asignatura de 6 créditos: “Teoría del Juego” del Grado Oficial de Diseño de Productos Interactivos en U-tad. (2013)

Master Class “*Videojuegos como Oportunidad en la Comunicación*”. Master Class Session, Universidad Complutense de Madrid. (2015)

Clase de Formación Continuada “*Gamificación y Evaluación*” Curso: Gamificación y Educación, Universitat de Barcelona – Marinva, Barcelona (2015)

Clase de Formación Continuada “*Inmersión en los Videojuegos Serios*”. Curso: ¿Qué pueden hacer los serious games y la gamificación por mi negocio?, DeustoTech, Universidad de Deusto, Bilbao (2013)

Master Class “*¿Cómo negociar un proyecto sobre videojuegos con una institución?*” dentro del Máster de Desarrollo de Videojuegos para Dispositivos Móviles, Universidad de Alcalá-IPECC. (2013)

Master Class “*Introducción a la Psicobiología del Videojugador para Desarrolladores*” dentro del Ciclo de Formación sobre Videojuegos, Junta de Andalucía. (2012)

Master Class “*Introducción a la Psicobiología del Videojugador para Desarrolladores*” dentro del Master de Diseño y Programación de Videojuegos, Universidad Europea de Madrid. (2012)

Master Class “*Teoría e Historia del Videojuego*” dentro del Master de Diseño y Programación de Videojuegos, Universidad Europea de Madrid. (2011)

Master Class “*Hacia un E-Learning más Cercano: La Asesoría Online sobre Videojuegos*” en Lit&TIC, Universitat de Barcelona (2011)

Master Class “*Los Videojuegos en la Cultura Audiovisual Contemporánea. [Y salida laboral]*” dentro de los Masters Graphic Design, Media Design y Video Design, Istituto Europeo di Design, Barcelona. (2011)

Master Class “*Impacto Social de los Videojuegos. Nociones Básicas*” dentro del programa de capacitación de ICEF, San Salvador, El Salvador. (2011)

Master Class “*Influencia del Videojuego en la Cultura Audiovisual Contemporánea*” dentro de los Masters Graphic Design, Media Design y Video Design, Istituto Europeo di Design, Barcelona. (2011)

Master Class “*La Psicología de los Videojuegos*” dentro del Master de Diseño y Programación de Videojuegos, Universidad Europea de Madrid. (2011)

Master Class “*El Videojuego como Experiencia*” dentro del Master de Diseño y Programación de Videojuegos, Universidad Europea de Madrid. (2011)

Master Class “*Los Videojuegos en la Cultura Audiovisual Contemporánea*”, dentro de los Masters Graphic Design, Media Design y Video Design, Istituto Europeo di Design, Barcelona. (2010)

Master Class “*La Psicología de los Videojuegos*” dentro del Master de Diseño y Programación de Videojuegos, Universidad Europea de Madrid. (2010)

Master Class “*Los Videojuegos en la Cultura Audiovisual Contemporánea*”, dentro de los Masters Graphic Design, Media Design y Video Design, Istituto Europeo di Design, Barcelona. (2009)

Curso “*Videojuegos: Una oportunidad para Aprender y Crecer*”, dentro del programa de formación “Competencias Digitales y Emocionales en el Aula” para el Centro de Recursos para Profesores de Zaragoza. (2009)

Curso: “*II Introducción a los videojuegos para padres y educadores*”, La Casa Encendida, Madrid. (2009)

Master Class “*Psicología del Videojugador*” dentro del Master de Diseño y Programación de Videojuegos, Universidad Europea de Madrid. (2009)

Curso “*Introducción a los videojuegos para padres y educadores*”, La Casa Encendida, Madrid. (2009)

Master Class “*Historia Práctica del Videojuego*” dentro del curso “Programación Informática: Una Aproximación al Mundo de los Videojuegos”, Johns Hopkins University, Center for Talented Youth. (2008)

Curso “*Videojuegos: El futuro está en tus manos*” en Zemos98, Centro de Arte de Sevilla. (2008)

Master Class “*Psicología y Videojuegos. Aplicación de Conceptos de Human-Computer Interactions en Videojuegos*” dentro del Master de Diseño y

Programación de Videojuegos, Universidad Europea de Madrid. (2008)

Master Class “*Psicología Artificial. Incursión de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador*” en el Instituto de Investigación de Inteligencia Artificial (IIA), Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), Barcelona (2007).

Colaboración “*Conceptos básicos de la programación de Vida Artificial basada en Agentes*” dentro de la asignatura “Simulación de Conducta Adaptativa e Interacción” del doctorado de Etología de la Universitat de Barcelona, Barcelona (2006).

Seminario “*Dilema del Prisionero Multiagente*” dentro de los seminarios mensuales del Grupo de Conducta Adaptativa e Interacción (GCAI), Universitat de Barcelona, Barcelona (2005).

Clase de Doctorado: “*Iniciación a la programación en Netlogo*” Universitat de Barcelona (2005)

Curso “*Poesía, Naturaleza y Tecnología*” (en colaboración con Dionisio Cañas) en el Forum Alonso Quijano, Escuela de Escritores, Alcázar de San Juan, Ciudad Real (2005).

Conferencias Realizadas:

“*Videojuegos más allá de los videojuegos: Videojuego Serio y Gamificación*”. I Jornadas de Desarrollo de Videojuegos, Fundación SGAE, Madrid (2016).

“*Games for Education and Learning of Math, Computational Thinking, Healthy Habits and XXI Skills*”. Congreso Internacional Jamtoday Learning to Change Learning, Citilab, Barcelons (2015).

“*Gamificación Low Cost*”. Asociación Nacional de la Gamificación y Marketing Digital, Madrid (2015).

“*Narrativas del Juego y del Jugar*”. Universidad Minuto de Dios, Bogotá, Colombia (2015).

“*Videojuegos para la Transformación Social*”. Universidad Minuto de Dios, Bogotá, Colombia (2015).

“*Introducción a los Videojuegos Serios y la Gamificación*”. Universidad ICESI, Cali, Colombia (2015).

“*Creación de Proyectos Gamificación para la Educación Universitaria*”.

Universidad San José, Bogotá, Colombia (2015).

“Creación de Proyectos de Gamificación Educativa”. Fundación Tokinaki Tres Fuerzas, Chía, Colombia (2015).

“Gamificación: Metodología de innovación para las empresas”. Escuela de Organización Industrial (EOI), Málaga (2015).

“Hybrid Playground”. Sábados Fluor. Medialab Prado, Madrid (2014).

“¿Qué haría si fuera mi primer día de postgraduado?”. Escola Universitària Politècnica de Mataró (2014).

“Metodología de Aprendizaje Basado en Problemas y Gamificación” Servicio de Formación Profesional, Gobierno de Navarra, Pamplona (2014).

“Evaluación Gamificada”. Escuela de Educación Disruptiva, Fundación Telefónica (2014).

“Gamificación Expandida. Aplicando lo lúdico para mejorar lo serio en las industrias culturales”. ZincShower, Festival de las Industrias Culturales (2014)

“Música y Videojuegos”. I Congreso de Música y Cultura Audiovisual, Universidad de Murcia (2014)

“Narrativa y Videojuegos”. Función Lenguaje, Madrid (2013)

“MiniMap: Mapeando el Videojuego Vasco”. HóPlay, Bilbao (2013)

“Los Orígenes Retro de la Gamificación”. Madrid Games Week (2013)

“Psicología Aplicada al Desarrollo de Videojuegos Indie”. Gamepolis, Málaga (2013)

“Uso, Abuso y Adicción en Videojuegos”, VII Jornadas sobre Ludopatía y Conductas Adictivas, Asociación Nueva Vida-Universidad de Alicante, Villena. (2013)

“Uso Seguro y Saludable de Videojuegos”, Formación Continua de Padres, Colegio Gaztelueta, Getxo. (2013)

“Videojuegos: Mensaje vs. Proceso”. Universitat Politècnica de Valencia. (2013)

“Ocio-Cultura-Industria: Los videojuegos como salida laboral”. Ciclo Haz del Arte tu Empresa, Fundación Caja de Ahorros del Mediterraneo, Valencia. (2013)

“Los Videojuegos como Oportunidad e Industria Creativa”. Zinc Shower Meeting Show, Matadero Madrid. (2013)

“Mantén tu Mente Activa y Ágil con los Videojuego”. Ciclo Videojuegos y Educación. Hóplay/Fun&Serious 12, Alhóndiga-Bilbao. (2012)

“Jóvenes y Aprendizaje con Videojuegos”. Jóvenes y Web Social 2012, Ayuntamiento de Murcia. (2012)

“Psicología y Videojuegos. Oportunidades y Amenazas” Noches del Ciberocio, Ayuntamiento de Zaragoza-Trinit. (2012)

“Videojuegos y Adicción. Nuevos Retos y Oportunidades en la Prevención” Jornada Lúdico-Preventiva, Ayuntamiento Málaga. (2012)

“Videojuegos como Herramienta Educativa” Jornada Videojuegos y Educación, Universidad de Mondragón. (2012)

“Videojuegos, Juegos Sociales y SeriousGames. Violencia, conflictos y convivencia” Curso de Formación sobre Cyberbulling, Servicios Sociales del Ayuntamiento de Málaga. (2012)

“Manual Básico de Alfabetización Digital sobre Videojuegos” Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas para el Medio Rural, Peñaranda de Bracamonte. (2011)

“Introducción a los Videojuegos Serios” en el Creativity Meeting Point, Bilbao (2011)

3x *“Jugar Saludablemente. Introducción a los Videojuegos para Padres, Madres y Abuel@s”*, Metrogamer, Madrid. (2011)

“Uso Seguro y Saludable de Videojuegos”, Jornadas de Alfabetización Digital para Familias, Vitoria. (2011)

“Mujeres y Videojuegos”, XI Jornadas de Igualdad, Portugalete. (2011)

“¿Cómo educan los videojuegos?”, Festival Internacional Fun & Serious Games, Bilbao. (2011)

“Innovación y Creatividad Educativa, Low-Tech&Cost” Creanova, Creative Zentrum, Bilbao. (2011)

“Los Videojuegos en la Educación del Futuro” ICEF, San Salvador, El Salvador. (2011)

“La Psicología del Videojugador” Universidad Dr. José Matías Delgado, San Salvador, El Salvador. (2011)

“El Mundo de los Videojuego. Amenazas y Oportunidades” ICEF, San Salvador, El Salvador. (2011)

“Introducción a los Videojuegos para Padres y Educadores” Colegio Hispano Nicaragüense, Managua, Nicaragua. (2011)

“Los Videojuegos como Herramienta Educativa” Familia Hoy, Managua, Nicaragua. (2011)

“Uso seguro y Saludable de Videojuegos” Familia Hoy, Managua, Nicaragua. (2011)

“Los Videojuegos como Herramienta en la Educación del Futuro” Campus Party, Valencia. (2011)

“Introducción a los Videojuegos como Herramienta Educativa” Instituto Cervantes, El Cairo, Egipto. (2011)

“Video Games & Social Change” Instituto Cervantes-Darb 1718, El Cairo, Egipto. (2011)

“L@s niñ@s de los 80s. Grandeza y Decadencia” Retro Encounter 2011, Madrid. (2011)

“El videojuego como Herramienta” Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Magisterio, Madrid. (2011)

“Jugando en Familia: Aprender a usar los videojuegos” Colegio La Salle-La Paloma, Madrid. (2011)

“¿Cómo Comprar un Videojuego para estas Navidades?”, Foro de Generaciones Interactivas, Madrid. (2010)

“Aprendiendo con Videojuegos”, Videojuegos y Educación, Pamplona. (2010)

“¿Cómo Comprar un Videojuego para estas Navidades?”, Telefónica Responsabilidad Corporativa-Foro de Generaciones Interactivas, Madrid. (2010)

“Videojuegos en Redes Sociales. Oportunidades y Amenazas”, Jornadas IV ASAJER Jóvenes y Nuevas Tecnologías, Vitoria. (2010)

“El Videojuego como Herramienta Creativa y Educativa”, Universidad de Castilla-La Mancha, Ciudad Real. (2010)

“Jugar Saludablemente. Introducción a los Videojuegos para Padres”, Hó Play, Bilbao. (2010)

“Violencia y Videojuego. Ideas Básicas”, Curso de Verano de la UNED, Tortosa. (2010)

“Jugar Saludablemente”, Reus Lan Party. (2010)

“Uso educativo y saludable. Prevención del abuso y la adicción”, Ciclo: Ciudadanía Digital, Llodio, Alava. (2010)

“Todo lo que quisiste saber sobre los videojuegos y no supiste a quién preguntar”, Museo Elder de la Ciencia y la Tecnología, Las Palmas de Gran Canaria. (2010)

“Jugar Saludablemente: Hacia una política social sobre videojuegos”, en las jornadas “La Nueva Calle”, Servicios Sociales del Ayuntamiento de Valdemoro. (2009)

“El Laboratorio de la Identidad y la Personalidad del Siglo XXI: Los Videojuegos”, Mobile Cell, Citilab, Barcelona. (2009)

“Todo lo que quisiste saber sobre los videojuegos y no supiste a quién preguntar” dentro del proyecto de divulgación científica del Centro Cultural Sant Josep, L'Hospitalet, Barcelona. (2009)

“Introducción a la Psicología en los Videojuegos”, Imaginática 2009, Sevilla. (2009)

“Alimentación y Videojuegos (1958-2008)” dentro de la feria España Original, Ciudad Real. (2008)

“Robótica Social: Realidad y Ficción” dentro del proyecto de cine y divulgación científica del Centro Cultural Sant Josep, L'Hospitalet, Barcelona. (2008)

“Zenfighters: Activistas ed la Hiper-Media Realidad: Únete a la Causa”, Medialab-Prado, Madrid. (2008)

“Creatividad y Videojuegos. El jugador como creador” en Ars Games, Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. (2007)

“Interacción verbal humano ordenador. Historia, aplicaciones y efectos psicológicos”, dentro del marco “Jueves de Filología” en la Universidad de Oviedo. (2007)

“¿Puede una computadora escribir un poema de amor? (en colaboración con Dionisio Cañas) en el Hunter College, de la City University of New York, USA. (2007)

E-Learning:

Conferencias en la Red Social Habbo 2x *“¿Cómo comprar un videojuego?”*. Dentro del Ciclo Asesoría Online sobre Videojuegos – Habbo Hotel, Online. (2011)

Conferencias en la Red Social Habbo 2x *“¿Qué es y qué no es un videojuego?”*. Dentro del Ciclo Asesoría Online sobre Videojuegos – Habbo Hotel, Online. (2011)

Conferencias en la Red Social Habbo 2x *“Aprendiendo con Videojuegos. Experiencias Españolas”* III Jornadas sobre Videojuegos, Universidad Litoral, Santa Fé, Argentina. (2011)

Conferencias en la Red Social Habbo 2x *“Violencia y Videojuegos”*. Dentro del Ciclo Asesoría Online sobre Videojuegos – Habbo Hotel, Online. (2011)

Conferencias en la Red Social Habbo 2x *“¿Producen Adicción los Videojuegos?”*. Dentro del Ciclo Asesoría Online sobre Videojuegos – Habbo Hotel, Online. (2011)

Ciberconferencia *“Introducción a los Videojuegos”*. Instituto IAVA, Montevideo, Uruguay. (2010)

Talleres Impartidos:

18x *“¿Qué aprendemos de historia y tecnología jugando con videojuegos?”*. Azkuna Zentroa, Bilbao (2015)

“Diseñando y Balanceando la Experiencia del Jugador en Gamificación y Videojuegos”. Vivelab Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia (2015)

“Repensando la Dificultad. Diseño y Balanceo Práctico de Experiencias de Juego, Videojuego y Gamificación”. Universidad ICESI, Cali, Colombia (2015)

“Uso seguro y saludable de videojuegos”. Fundación Tokinaki Tres Fuerzas, Colombia (2015)

“El videojuego como salida laboral”. Instituto Castillo del Águila, Villaluenga de

la Sagra (2015)

“*Gamificación Práctica*”. TedxBARCELONAEDU, Fundación Telefónica (2015)

11x “*Uso Seguro y Saludable de Videojuegos*”. Play+, Hóplay14. (2014)

9x “*Videojuegos como Salida Laboral*”. Play+, Hóplay14. (2014)

“*Videojuegos y Salud Mental*”. 31 Congreso Nacional de Enfermería de Salud Mental, Toledo. (2014)

“*Gamification, Level Design & Chapas*”. Gamification Spain Meetup, Valencia. (2014)

2x “*Uso Seguro y Saludable de Videojuegos + Historia del Videojuego Jugada*”. Ateus, Vitoria e Irun. (2014)

10x “*Los videojuegos: Una salida laboral*”. HóPlay, Mediateka BBK-Alhóndiga, Bilbao. (2013)

3x “*Los videojuegos: Una salida laboral*”. Unidad docente de Casa Asia, Barcelona. (2013)

6x “*Uso Seguro y Saludable de Videojuegos + Historia del Videojuego Jugada*”. Colegio Gaztelueta, Getxo. (2013)

“*Uso Seguro y Saludable de Videojuegos + Historia del Videojuego Jugada*”. Colegio Erain, San Sebastian. (2013)

10x “*Uso Seguro y Saludable de Videojuegos + Historia del Videojuego Jugada*”. Hóplay/Fun&Serious 12, Alhóndiga-Bilbao. (2012)

“*¿Cómo Elegir un Videojuego para estas Navidades?*” Hóplay/Fun&Serious 12, Alhóndiga-Bilbao. (2012)

“*Los Videojuegos en la Educación del Futuro*”. III Congreso Internacional de Ciudadanía Digital, San Sebastian. (2012)

“*Jugando en Familia. La Historia del Videojuego Jugada*” Jornadas de Alfabetización Digital para Familias, Vitoria. (2011)

2x “*Jugar Saludablemente*” Festival Internacional HóPlay11, Bilbao. (2011)

4x “*Conoce tus Videojuegos: Jugar Saludablemente + Historia del Videojuego Jugada*”, CAMON, Murcia. (2011)

4x “*Conoce tus Videojuegos: Jugar Saludablemente + Historia del Videojuego Jugada*”, CAMON, Alicante. (2011)

2x “*Introducción a los Videojuegos. Uso saludable y seguro*”, Centro de Formación Telefónica, Distrito C, Foro de Generaciones Interactivas, Madrid. (2011)

2x “*Historia de Historias. Aprendiendo Historia con Videojuegos*”, GameStar(t), ArsGames-Intermediae, Madrid. (2011)

“*Jugar en Familia*”, Foro de Generaciones Interactivas, Madrid. (2010)

“*Jugar Saludablemente*”, Casa de la Juventud de Portugalete, Vizcaya. (2010)

4x “*Historia del Videojuego Jugada*”, HóPlay, Bilbao. (2010)

“*Creación fácil de videojuegos. Haz tu videojuego en tres días..*”, para CAMON, Alicante. (2010)

2x “*Jugar Saludablemente*”, Colegios Públicos de Alicante.

“*Com triar un videojocs pel teu fill o filla*” dentro de “La semana de la Ciencia” del Centro Cultural Sant Josep, L’Hospitalet, Barcelona. (2009)

“*¿Cómo elegir y comprar un videojuego para estas Navidades?*”, dentro de las jornadas “Protección del menor y uso adecuado de las TICs” para el Observatorio Municipal de Información al Consumidor de Villanueva de la Torre, Guadalajara. (2009)

22x “*Uso y Consumo Responsable de Videojuegos*”, para Servicios Sociales del Ayuntamiento de Valdemoro, Madrid. (2009)

“*Jóvenes y Videojuegos*”, para el Consejo de Juventud de Castilla La Mancha, Talavera de la Reina, Toledo. (2009)

8x “*Jugar Saludablemente*”, dentro de la Exposición Vida Extra, Espai Cultural Caja Madrid. (2009)

“*Jugar Saludablemente*”, Jóvenes y Videojuegos, Consejo de Juventud de Castilla-La Mancha – People & VIDEOGAMES, Toledo. (2009)

“*¿Cómo Comprar un Videojuego?*”, Jóvenes y Videojuegos, Consejo de Juventud de Castilla-La Mancha – People & VIDEOGAMES, Toledo (2009)

8x “*El Videojuego como Salida Laboral*”, Diversos Colegios e Institutos, Escuela de Bambú, Casa Asia, Catalunya (2008-2010)

8x “*Videojuegos: Uso, Abuso y Adicción*”, Diversos Colegios e Institutos, Escuela de Bambú, Casa Asia, Catalunya (2008- 2010)

15x “*Historia del Videjuego Jugada*”, Diversos Colegios e Institutos, Escuela de Bambú, Casa Asia, Catalunya (2008- 2010)

8x “*El Videjuego como Industria*”, Diversos Colegios e Institutos, Escuela de Bambú, Casa Asia, Catalunya (2008- 2010)

“*Videopoesía*” (en colaboración con Dionisio Cañas) en el Instituto Cervantes de Rabat y la fundación Orient-Occident de Rabat, Marruecos (2007).

“*Videopoesía*” (en colaboración con Dionisio Cañas) en el Instituto Cervantes de Casablanca, Marruecos (2007).

PUBLICACIONES

Libros:

González Tardón, C. (2014) Videojuegos para la transformación social. Aportaciones Conceptuales y Metodológicas. Tesis Doctoral, Universidad de Deusto, Bilbao.

<https://u-tad.academia.edu/CarlosGonzalezTardon/Thesis-Chapters>

Cañas, D. & González Tardón, C (2014) هل يمكن الحاسوب أن يكتب قصيدة غزليّة؟ التقنية الرومانسية والشعر الإلكتروني (Traducción al Árabe). Ed. National Center for Translation, El Cairo. ISBN 978-977-216-091-4.

Cañas, D. & González Tardón, C (2010) ¿Puede un computador escribir un poema de amor?. Ed. Devenir, Madrid. ISBN 978-84-92877-01-0

https://www.academia.edu/8151537/Puede_un_computador_escribir_un_poema_de_amor_Tecnorromanticismo_y_poes%C3%ADa_electr%C3%B3nica

Capítulos:

González Tardón, C. (2015) ¿Qué es un juego?. *Repensemos el juego*, pp. 61-62. Institut de la Comunicació Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN: 978-84-942706-5-9

[https://www.academia.edu/16452365/ Qu%C3%A9 es un Juego](https://www.academia.edu/16452365/Qu%C3%A9_es_un_Juego)

González Tardón, C.; Guardiola, C. & Lozano, J. C. (2014) Gamificación. *Libro Blanco del Desarrollo de Videjuegos Español*, pp.13-19. DEV-ICEX, Gobierno de España.

http://www.dev.org.es/images/stories/docs/LibroBlancoDEV%20alta_compr.pdf

González Tardón, C. (2013) La Adicción a los Videojuegos en Redes Sociales. *Videojuegos en Redes Sociales: Perspectiva del Edutainment y la Pedagogía Lúdica en el Aula*, pp. 163-176. Laertes Educación. ISBN 978-84-7584-913-3
https://www.academia.edu/9961221/Adicci%C3%B3n_a_los_Videojuegos_en_Red_Sociales

González Tardón, C. (2012) Redes Sociales para la Educación. El Caso de los Videojuegos Sociales. *Libro Blanco de Internet: las redes sociales, la educación y el ocio*. Red.es, Gobierno de España.
http://www.chaval.es/chavales/sites/default/files/editor/07cap-redes-sociales-para-la_educacion.pdf

González Tardón, C. (2010) Psicología artificial, ¿qué aporta la interacción con robots, seres y ambientes simulados al ser humano? *IV Congreso del Observatorio de la Cibersociedad*. ISBN 978-84-613-7299-7
<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/psicologia-artificial--que-aporta-la-interaccion-con-robots-seres-y-ambientes-simulados-al-ser-humano/642/>

González Tardón, C. (2006). Interacción con Seres Simulados. Nuevas Herramientas en Psicología Experimental. En Fernandez-Caballero, A., Manzano, M.G., Alonso, E. & Miguel, S. (Eds.), *Una perspectiva de la Inteligencia Artificial en su 50 aniversario*. Albacete: Universidad de Castilla-La Mancha. ISBN 84-689-9562-2
https://www.academia.edu/1118136/Interacci%C3%B3n_con_Seres_Simulados._Nuevas_Herramientas_en_Psicolog%C3%ADa_Experimental

Artículos en Revistas:

González Tardón, C. & Amieva de la Vega, R. (2014). #dametuits: Programa de formación y comunicación corporativa gamificada. *Obra Digital*, 7. Universitat de Vic.
https://www.academia.edu/8975069/_dametuits_Programa_de_formaci%C3%B3n_y_comunicaci%C3%B3n_corporativa_gamificada_dametuits_givemetweets_Gamified_Corporate_Training_and_Communication_Programme

González Tardón, C. (2013). Los beneficios ocultos de la gamificación. En *BSP Reviews*, Julio 2013, pp. 48-49. ISSN 2254-9269
https://www.academia.edu/4150897/Gonz%C3%A1lez_Tard%C3%B3n_C._2013_.Los_beneficios_ocultos_de_la_gamificaci%C3%B3n._En_BSP_Reviews

González Tardón, C. (2012). Uso seguro y saludable de los videojuegos. En *Escuela en Acción*, 10649, pp. 13-14. El Magisterio Español. ISSN 0212-2707

González Tardón, C. (2012). El Papel de los Videojuegos en las Bibliotecas. *Zehar*, 69, pp. 12-25. Arteleku-Tabakalera. ISSN 1133-844X

González Tardón, C. (2010) Inmersión en mundos simulados. Definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica. *Investigaciones Fenomenológicas*, 2, pp. 311-322. Universitat de Valencia. ISSN 1885-1088

https://www.academia.edu/9072476/Inmersi%C3%B3n_en_mundos_simulados._Definici%C3%B3n_factores_que_lo_provocan_y_un_posible_modelo_de_inmersi%C3%B3n_desde_una_perspectiva_psicol%C3%B3gica

González Tardón, C. (2010). Videojuegos en redes sociales. Oportunidades y amenazas. *Adicción al juego y nuevas tecnologías*, nº 4, pp. 75-88. Asajer.

González Tardón, C. (2009). Social Behavior Simulator. Estudio de la Interacción Social con un Ser Simulado. En Miguel (ed.), *Proc. of the 2nd Workshop SSASA'08*, Barcelona, Spain, November 20-21, 2008, CEUR-WS.org/Vol-442, 5. ISSN 1613-0073

https://www.academia.edu/1118132/Social_Behavior_Simulator._Estudio_de_la_Interacci%C3%B3n_Social_con_un_Ser_Simulado

González Tardón, C. (2009). ¿Cómo comprar un videojuego?. *Contigo, Revista de los Asuntos Sociales de la Comunidad de Madrid*, nº 7. Depósito legal: M-47113-2006

González Tardón, C. (2009). Videojuegos Saludables, *MarcaPlayer*, Abril 2009, nº 7, p. 74.

González Tardón, C. (2008). Social Behavior Simulator. Creación de un ser humano simulado para el estudio de la interacción diádica. *Inteligencia Artificial. Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial*, Nº 38, pp. 61-73. ISSN 1137-3601

https://www.academia.edu/1118133/Social_Behavior_Simulator._Generaci%C3%B3n_y_aplicaci%C3%B3n_de_un_ser_humano_simulado_para_el_estudio_de_la_interacci%C3%B3n_social_di%C3%A1dica

González Tardón, C. (2006). Raw Art, Creatividad y Error. El arte de los enfermos mentales. *Revista de historia de la psicología*, Vol. 27, Nº 2-3, 2006, pp. 97-106. ISSN 0211-0040

https://www.academia.edu/1118137/Raw_Art_Creatividad_y_Error._El_arte_de_los_enfermos_mentales

González Tardón, C. (2006). Emociones y Videojuegos, *Actas del III Congreso del Observatorio de la Cibersociedad*

<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?&id=794>

Cañas, D., & González Tardón, C. (2006). ¿Puede un ordenador escribir un poema

de amor?. *Poesía Digital*, 9/06, Documentos, www.poesiadigital.es
<http://www.poesiadigital.es/index.php?cmd=documento&id=15>

INVESTIGACIÓN

Proyectos de Investigación

“Videojuegos y Seguridad” Universidad Europea de Madrid (2011).

“Estudio de Investigación sobre el Análisis de Tecnologías Aplicables, Definición del Alcance, Requisitos, Investigación sobre Redes Sociales y Convergencia en Mundos Virtuales para el Proyecto TSI-020110-2009-279” Universidad Europea de Madrid (2009-2010)

“Hábitos e Iniciación a los Videojuegos en Mayores de 35 Años” Universidad Complutense de Madrid (2008). <http://www.aevi.org.es/pdf/vjadultosestudio.pdf>

Mesas Redondas, Ponencias y Comunicaciones en Congresos:

“Sexo. Género y Videojuegos” Mesa Redonda en Hóplay, Bilbao (2014).

“Los Videojuegos de Competición como Oportunidad para la Diversidad Funcional” Mesa Redonda en Todos Somos Raros, Todos Somos Únicos, Bilbao (2014).

“Presente y Futuro de la Gamificación” Mesa Redonda en E-Show 2013, Madrid (2013).

““Do It Yourself”: A gamification-based evaluation experience in University for 0 €” Ponencia en Gamification World Congress 2013, Madrid (2013).

“Gamers y Videojugadores. La imagen social de los videojuegos” Mesa Redonda I Jornadas sobre Investigación en Medios Digitales: Videojuegos y cultura audiovisual, Universidad Rey Juan Carlos, Madrid (2013)

“Videojuegos Multijugador, ¿amigos o enemigos?” Mesa Redonda Nettoki 2011, HóPlay 2011, Bilbao (2011)

“Ciudad, Tecnologías de la Participación y Videojuegos” en el #KFE04 Ciudades Educadoras, Madrid (2011)

“Asesoría sobre Videojuegos. El traumático paso del 1.0 a la web participativa”, Ponencia. Encuentro Internacional de Juventud Cabueñes 2010, Asturias. (2010)

“Valores en Proceso, los Videojuegos.”, Ponencia. I Congreso Internacional de Ciudadanía Digital, San Sebastian. (2010)

“Psicología artificial, ¿qué aporta la interacción con robots, seres y ambientes simulados al ser humano?”, Ponencia on-line. IV Congreso Online del Observatorio de la Cibersociedad. (2009)

“Emerging Poetry and Videogames”, Ponencia, E-Poetry Festival 09, Barcelona.

“Creando tu propia ciudad: Arquitectura y Videojuegos”, Ponencia. Europäische Städte: Ciudades europeas ante la globalización, Santiago de Compostela. (2009)

“Social Behavior Simulator. Interacción Social con Seres Simulado y sus Aplicaciones”, Ponencia. II Jornadas sobre Simulación Social y Análisis de Sociedades Artificiales, Barcelona. (2008)

“El videojuego como experiencia”, Ponencia. Congreso de Cibersofía y Lúdica Digital, Madrid. (2008)

“Seres artificial, ¿qué aporta la interacción con robots, seres y ambientes simulados al ser humano?”, Ponencia. X Congreso de Metodología de las Ciencias Sociales y de la Salud, Barcelona. (2007)

“Violencia y Videojuegos” Mesa Redonda en ArsGames, Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. (2007)

“Emociones y videojuegos”, Comunicación. III Congreso Online del Observatorio de la Cibersociedad. (2006)

“Inmersión en mundos simulados. Definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica.” Ponencia. VIII Congreso de la Sociedad Española de Fenomenología, Valencia. (2006)

“Interacción con Seres Simulados. Nuevas Herramientas en Psicología Experimental.” Ponencia. Campus Multidisciplinar en Percepción e Inteligencia, Albacete. (2006)

“Raw Art, Creatividad y Error. El arte de los enfermos mentales.” Ponencia. XIX Symposium de la Sociedad Española de la Historia de la Psicología, Madrid. (2006)

Participación en Concursos de Investigación:

Participación en el “VIII Certamen Internacional Vida 9.0” de Fundación Telefónica (2006)

Participación en el “VII Certamen Internacional Vida 8.0” de Fundación Telefónica (2005)

Participación en “The Prisoner's Dilemma Competition” de University of Nottingham (2005).

Programas Interactivos:

Videojuego: “El Mon d’Espriu” Investigación, Diseño, Guión y Dirección. Cliente: Generalitat de Catalunya y Fundación “La Caixa”. (2012-2014)

E-Poem: “Last thought” Documentación, programación y desarrollo. (2009)

E-Poem: “PoeticFlow” Documentación, programación y desarrollo. (2009)

E-Game-Poem: “PoetHero, Be a Poet...” Documentación, programación y desarrollo. (2009)

Serious-Game: “Ataque Ovni: Juego Oficial del Festival Ars Games 09”. Documentación, programación y desarrollo. (2008)

Serious-Game: “En el Cielo de Georgia”. Documentación, programación y desarrollo. (2008)

Serious-Game: “Patricia Gadea’s Game”. Documentación, programación y desarrollo. (2008)

Modelos de Inteligencia Artificial:

Modelo “Social Behavior Simulator”. (2005-2007)

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incursión de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

Aparece en los siguientes artículos:

-“Interacción con Seres Simulados. Nuevas Herramientas en Psicología Experimental.” (2006)

- “Inmersión en mundos simulados. Definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica” (2006)

-“Social Behavior Simulator. Creación de un ser humano simulado para el estudio de la interacción diádica” (2006)

Modelos de Vida Artificial:

Modelo “*Poemasalazar*” (2005)

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incursión de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

Presentado en el curso “Poesía, naturaleza y tecnología” (2005)

Presentado en el concurso Vida 8.0 (2005)

Modelo “*Dilema del prisionero multiagente*” (2005)

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incursión de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

Presentado en el seminario mensual del grupo GCAI (2005)

Modelo “*Genoma*” (2004)

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incursión de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

Modelo “*Replicación de la Vida de Conway en Tres Dimensiones*” (2004)

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incursión de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

Presentado como trabajo de investigación en el Prácticum de la licenciatura de Psicología (2004)

Proyectos en Robótica:

Proyecto “*Aplicación de la psiconeurología a la robótica básica*” (2008)

Proyecto “*Interacción social con un robot AIBO*” en colaboración con el Centro de Visión Computacional (CVC) del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) (2006-2007)

Proyecto “*Construcción del modelo de Braitenberg*” en colaboración con el Departament d'Enginyeria de Sistemes, Automàtica i Informàtica Industrial (ESAI) de la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) (2005)

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incursión de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

Otras Investigaciones:

“Aplicación práctica del log-lineal y de la teoría de la generalizabilidad en el estudio y planificación del entrenamiento en ajedrez.”.

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incursión de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

Aparece en el artículo “Interacción con Seres Simulados. Nuevas Herramientas en Psicología Experimental.” (2006)

OTROS PROYECTOS E INTERESES

Proyectos de Artes Visuales relacionadas con Nuevas Tecnologías e Intervención Social:

“La Vida es Juego”, Exposición. (2009)

-Curator Técnico

-Documentación

-Idea y desarrollo del Area Videojuegos y Sociedad

“Cacerolaman”, Video. (2009)

-Desarrollo y Edición

“Emerging Poetry and Videogames”, Video. (2009)

-Desarrollo, Edición e Idea.

“Arquitectura y Videojuegos”, Video. (2009)

-Desarrollo, Edición e Idea.

“Inmersión en Videojuegos”, Video. (2008)

-Desarrollo, Edición e Idea.

“Estrujenbank’s Home Page”; Página web. (2008)

- Diseño e implementación

“Patricia Gadea’s Home Page”; Página web. (2008)

- Diseño e implementación

“Sin Palabras [01-10]”; Videopoemas. Video (2006)

- Música e Imagen

Publicados en formato DVD junto con el libro: Cañas, D. (2007) *Videopoemas. 2002-2006*. Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, Toledo.

“Arte y Vida Artificial”; Reflexión sobre el placer por la complejidad que tienen los seres humanos. Video (2006)

- Montaje, Realización y Edición

“PoemaAlAzar 1.0”; PoemaAlAzar es un modelo de Vida Artificial que crea poemas a través de la interacción de los agentes.
Video (2005)

-Montaje, Realización, Edición, Música y Modelo

“Monumento a la democracia participativa”; (en colaboración con Dionisio Cañas, Iván Pérez y Santiago Arroyo) Arte Público, Quintanar de la Orden (2005)

-Realización de la maqueta así como la metodología de la encuesta que se hará para elegir el proyecto

-Montaje y Realización del Video: “Maqueta del monumento a la democracia directa”

“NY-Tomelloso”; (en colaboración con Manuela González Márquez)

Video, (2004)

-Música

“La Cabeza Cúbica”; (en colaboración con Dionisio Cañas e Iván Pérez)

Video, (2004)

-Música

“Festival Internacional de Poesía de Barcelona”; (en colaboración con Dionisio Cañas) Performance, Palau de la Música (2003)

-Música

“Flores Y Frutos”; (en colaboración con Dionisio Cañas) Video Poemas (2003)

-Música

“Tecnofilia”; (en colaboración con Marc Pujol) Video (2003)

-Montaje, Realización, Guión, Música

“LaRez2002”; Proyecto de creación colectiva en Internet (2002-2003)

Vídeos Presentados en: (Selección)

La Casa Encendida, Madrid (2004)

TNT (Theatre Nacional de Toulouse) (2004)

Círculo de Bellas Artes de Madrid (2004)

Universidad de Salamanca (2005)

Instituto Cervantes, New York (2005)

Facultad de Bellas Artes de Cuenca (2005)

Instituto de Investigación de Inteligencia Artificial (IIIA), Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), Barcelona (2007).

Instituto Cervantes de Casablanca (2007)
Fundación Orient-Occident de Rabat (2007)
Zemos 08 (2008)
E-Poetry Festival 09 (2009)

Organizaciones Sin Ánimo de Lucro:

Junta Directiva

2006-2008 -Tesorero de Comkedem
2004-2006 -Secretario de Comkedem
2004 -Socio Fundador de Comkedem

Deporte Adaptado:

2008-2010 -Director Deportivo de la Escuela de Hockey en Silla de Ruedas Eléctrica de Comkedem-Fundación Johan Cruyff.
2006-2007 -Entrenador del Equipo de Hockey en Silla de ruedas eléctrica Comkedem
*Subcampeón Copa Caixa Sabadell
*Campeón de la Copa Catalunya
*Campeón de la Liga Catalana
2004-2006 -Proyecto de Hockey en Silla de Ruedas Eléctrica, Comkedem
2003-2004 -Entrenador del Equipo de Hockey en Silla de Ruedas Eléctrica en el Instituto Guttmann
*Campeón de Liga Catalana
*Campeón de Copa Catalana
*Subcampeón de Copa de España

-Entrenador de la Selección Española de Hockey en Silla de ruedas eléctrica en el trofeo internacional belga (Genk, Bélgica)
*Cuarto Clasificado
2002-2003 -Entrenador del Equipo de Hockey en Silla de ruedas eléctrica en el Instituto Guttmann
*Campeón Liga Catalana
*Subcampeón de Copa de España

*Subcampeón de Copa Catalana

2001-2002 -Proyecto de Hockey en Silla de Ruedas Eléctrica, ASEM

Ocio y Tiempo Libre:

2005 -Coordinación de Colonias de verano Comkedem con tarea de Coordinador de Actividades

2003 -Campamento Infanto-Juvenil ASEM con tarea de Subcoordinación

2002-2003 -Monitor de Comedor del Colegio Lexia de Educación Especial

2002-2004 -Monitor de Comedor del Colegio Lexia de Educación Especial

2002 -Monitor de Campamento Juvenil ASEM
- Monitor de Campamento Infantil ASEM

2001-2002 -Monitor ECOM, federación de asociaciones de discapacitados físicos
-Monitor de Colonias de la Cooperativa EL PUIG
-Monitor de Comedor del Colegio Lexia de Educación Especial

2001 -Monitor de Actividad Camino de Santiago ICEAS
-Monitor de Campamento Juvenil ASEM
-Monitor de Campamento Infantil ASEM

2000 -Monitor de Colonias en Benidorm. De Asociación de Padres del Colegio Ocupacional de Barajas (APACOB) con adultos con discapacidad psíquica
-Monitor de Actividad Camino de Santiago Asociación de Cooperación y Apoyo a la Integración (ICEAS) con jóvenes de familias desestructuradas
-Monitor de Campamento Urbano Asociación Barros con niños de familias desestructuradas
-Monitor de Campamento Juvenil Asociación Española de Enfermedades Musculares ASEM, con discapacitados físicos afectados por enfermedades degenerativas