



Carlos González Tardón

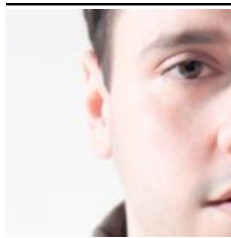
Generado desde: Editor CVN de FECYT

Fecha del documento: 26/01/2016

v 1.4.0

abf23d1084f58f891f9e9651e3e8c06c

Este fichero electrónico (PDF) contiene incrustada la tecnología CVN (CVN-XML). La tecnología CVN de este fichero permite exportar e importar los datos curriculares desde y hacia cualquier base de datos compatible. Listado de Bases de Datos adaptadas disponible en <http://cvn.fecyt.es/>

**Carlos González Tardón**

Apellidos: González Tardón
Nombre: Carlos
Fecha de nacimiento: 19/02/1982
Sexo: Hombre
Nacionalidad: España
País de nacimiento: España
C. Autón./Reg. de nacimiento: Comunidad de Madrid
Provincia de contacto: Madrid
Ciudad de nacimiento: Madrid
Dirección de contacto: C/ Chimichagua 2, 2º Izda
Código postal: 28033
País de contacto: España
C. Autón./Reg. de contacto: Comunidad de Madrid
Ciudad de contacto: Madrid
Correo electrónico: web@carlosgonzalezardon.com
Página web personal: www.carlostardon.com

Situación profesional actual

Entidad empleadora: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital **Tipo de entidad:** Universidad
Categoría profesional: Profesor adjunto **Gestión docente (Sí/No):** Si
Ciudad entidad empleadora: La Rozas de Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de inicio: 01/02/2015
Modalidad de contrato: Contrato laboral temporal **Régimen de dedicación:** Tiempo parcial
Primaria (Cód. Unesco): 610200 - Psicología del niño y del adolescente
Secundaria (Cód. Unesco): 330000 - Ciencias Tecnológicas
Funciones desempeñadas: Profesor del Grado Oficial de Diseño de Productos Interactivos como Doctor en Ocio y Desarrollo Humano. Asignaturas: "Psicología del Juego" 6 créditos y "Mecánicas de Juego I" 6 créditos Centro adscrito a la Universidad Camilo José Cela.
Identificar palabras clave: Psicología educativa, aprendizaje y desarrollo

Entidad empleadora: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital **Tipo de entidad:** Universidad
Categoría profesional: Profesor asociado **Gestión docente (Sí/No):** Si
Ciudad entidad empleadora: La Rozas de Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de inicio: 01/02/2013
Modalidad de contrato: Contrato laboral temporal **Régimen de dedicación:** Tiempo parcial
Primaria (Cód. Unesco): 610200 - Psicología del niño y del adolescente
Secundaria (Cód. Unesco): 330000 - Ciencias Tecnológicas
Funciones desempeñadas: Profesor del Máster de Game Design como Doctor en Ocio y Desarrollo Humano. Asignaturas: "Gamification; Técnicas" 4 créditos y "Psicología e Historia del Videojuego aplicado al Desarrollo" 2 créditos Centro adscrito a la Universidad Camilo José Cela.
Identificar palabras clave: Psicología educativa, aprendizaje y desarrollo



Entidad empleadora: FUNDACIO TECNOCAMPUS

Departamento: Escuela Superior Politécnica

Categoría profesional: Profesor asociado

Gestión docente (Sí/No): Si

Ciudad entidad empleadora: La Rozas de Madrid, Comunidad de Madrid, España

Fecha de inicio: 01/02/2013

Modalidad de contrato: Contrato laboral temporal

Régimen de dedicación: Tiempo parcial

Primaria (Cód. Unesco): 610200 - Psicología del niño y del adolescente

Secundaria (Cód. Unesco): 330000 - Ciencias Tecnológicas

Funciones desempeñadas: Profesor del Grado Oficial de Diseño de Aplicaciones Interactivas y Videojuegos como Doctor en Ocio y Desarrollo Humano. Asignatura: "Psicología del Usuario" (6 créditos) Centro adscrito a la Universitat Pompeu Fabra

Identificar palabras clave: Psicología educativa, aprendizaje y desarrollo

Entidad empleadora: People&VIDEOGAMES

Tipo de entidad: Entidad Empresarial

Categoría profesional: CEO

Fecha de inicio: 01/07/2010

Modalidad de contrato: Autónomo

Régimen de dedicación: Tiempo parcial

Funciones desempeñadas: Fundador y CEO. Creo y gestiono los proyectos que realizamos para instituciones públicas, privadas y empresariales en la intersección Institución-Empresa- Población en el ámbito del Videojuego y la Gamificación.

Cargos y actividades desempeñados con anterioridad

	Entidad empleadora	Categoría profesional	Fecha de inicio
1	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital	Profesor asociado	01/02/2013
2	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital	Profesor asociado	01/01/2014
3	Universidad Europea de Madrid	Profesor colaborador externo	01/11/2007
4	Asociación juvenil catalana de ocio y tiempo libre y deporte adaptado	Entrenador de hockey en silla de ruedas eléctrica	01/03/2008
5	Federación española de deporte adaptado	Seleccionador nacional	26/10/2003
6	Asociación española contra las enfermedades neuromusculares	Subcoordinador	26/07/2003

1 Entidad empleadora: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

Tipo de entidad: Universidad

Departamento: Grado Diseño de Productos Interactivos

Ciudad entidad empleadora: Madrid, Comunidad de Madrid, España

Categoría profesional: Profesor asociado

Gestión docente (Sí/No): Si

Fecha de inicio-fin: 01/02/2013 - 30/07/2014

Modalidad de contrato: Contrato laboral temporal

Régimen de dedicación: Tiempo parcial

Funciones desempeñadas: Docencia de la Asignaturas de Grado Oficial: "Psicología del Juego" 6 créditos, "Mecánicas de Juego I" 6 créditos y "Teoría del Juego" 6 créditos

- 2 Entidad empleadora:** Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital **Tipo de entidad:** Universidad
Departamento: Diseño instruccional y conceptual de contenidos formativos digitales basados en Serious Games y Gamificación, Centro Profesional
Ciudad entidad empleadora: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Categoría profesional: Profesor asociado **Gestión docente (Sí/No):** Si
Fecha de inicio-fin: 01/01/2014 - 30/05/2014
Modalidad de contrato: Contrato laboral temporal
Régimen de dedicación: Tiempo parcial
Funciones desempeñadas: Docencia de la Asignaturas de "Psicología y Motivación para la Gamificación I" 2,5 créditos y "Psicología y Motivación para la Gamificación II" 2,4 créditos
- 3 Entidad empleadora:** Universidad Europea de Madrid **Tipo de entidad:** Universidad
Departamento: Máster Universitario de Desarrollo de Videojuegos
Ciudad entidad empleadora: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Categoría profesional: Profesor colaborador externo
Fecha de inicio-fin: 01/11/2007 - 14/04/2012
Modalidad de contrato: Profesional autónomo
Funciones desempeñadas: Impartición de las secciones de Usabilidad, Human Computer Interaction y Psicología del Videojugador.
- 4 Entidad empleadora:** Asociación juvenil catalana **Tipo de entidad:** Asociaciones y Agrupaciones de ocio y tiempo libre y deporte adaptado
Departamento: Escuela de Hockey en Silla de Ruedas Eléctrica de la Fundación Johan Cruyff
Ciudad entidad empleadora: Barcelona, Cataluña, España
Categoría profesional: Entrenador de hockey en silla de ruedas eléctrica **Gestión docente (Sí/No):** Si
Fecha de inicio-fin: 01/03/2008 - 20/06/2009
Modalidad de contrato: Contrato laboral temporal
Funciones desempeñadas: Realizar los entrenamientos y la gestión de profesionales y alumnos.
Ámbito actividad de gestión: Gestión de la Escuela de Deporte Adaptado
Interés para docencia y/o inv.: Formación de alumnos con discapacidad y los profesionales implicados.
- 5 Entidad empleadora:** Federación española de deporte adaptado **Tipo de entidad:** Agencia Estatal
Departamento: Selección Nacional de Hockey en Silla de Ruedas Eléctrica
Ciudad entidad empleadora: Gante, Bélgica
Categoría profesional: Seleccionador nacional
Fecha de inicio-fin: 26/10/2003 - 29/10/2003
Modalidad de contrato: Voluntario
Funciones desempeñadas: Selección, entrenamiento y gestión de los partidos para el campeonato internacional de Gante.
Ámbito actividad de gestión: Seleccionador
- 6 Entidad empleadora:** Asociación española contra las enfermedades neuromusculares **Tipo de entidad:** Asociaciones y Agrupaciones
Departamento: Colonias de Verano
Ciudad entidad empleadora: Barcelona, Cataluña, España
Categoría profesional: Subcoordinador **Gestión docente (Sí/No):** Si
Fecha de inicio-fin: 26/07/2003 - 03/08/2003



Modalidad de contrato: Contrato laboral temporal

Régimen de dedicación: Tiempo completo

Funciones desempeñadas: Desarrollo de actividades y gestión de los profesionales participantes.

Ámbito actividad de gestión: Ocio y Tiempo Libre

Interés para docencia y/o inv.: Actividades de educación no formal en el ámbito del ocio y tiempo libre con personas con gran discapacidad, con formación a los profesionales implicados.



Formación académica recibida

Titulación universitaria

Estudios de 1º y 2º ciclo, y antiguos ciclos (Licenciados, Diplomados, Ingenieros Superiores, Ingenieros Técnicos, Arquitectos)

Titulación universitaria: Titulado Superior

Nombre del título: Licenciatura de Psicología

Ciudad entidad titulación: Barcelona, Cataluña, España

Entidad de titulación: Universitat de Barcelona **Tipo de entidad:** Universidad

Fecha de titulación: 15/10/2004

Doctorados

Programa de doctorado: Programa Oficial de Doctorado en Ocio y Desarrollo Humano

Entidad de titulación: Instituto de Estudios de Ocio **Tipo de entidad:** Instituto Universitario de Investigación

Ciudad entidad titulación: Bilbao, País Vasco, España

Fecha de titulación: 16/06/2014

Entidad de titulación DEA: Universitat de Barcelona

Fecha de obtención DEA: 19/10/2006

Título de la tesis: Videjuegos para la Transformación Social. Aportaciones Conceptuales y Metodológicas

Director/a de tesis: Manuel Cuenca Cabeza

Codirector/a de tesis: Jaime Cuenca Amigo

Calificación obtenida: Cum Laude

Otra formación universitaria de posgrado

Tipo de formación: Extensión Universitaria

Titulación de posgrado: Programa de Creación y Consolidación de Industrias Culturales y Creativas

Ciudad entidad titulación: Madrid, Comunidad de Madrid, España

Entidad de titulación: Incyde y Ministerio de Cultura **Tipo de entidad:** Fundación

Fecha de titulación: 10/06/2011

Calificación obtenida: Apto

Título homologado: No



Formación especializada, continuada, técnica, profesionalizada, de reciclaje y actualización (distinta a la formación académica reglada y a la sanitaria)

- 1 Tipo de la formación:** Curso
Título de la formación: Curso de Instituciones de Inversión Colectiva (IIC)
Ciudad entidad titulación: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Entidad de titulación: Instituto BME **Tipo de entidad:** Fundación
Responsable de la formación: Beatriz Alejandro
Fecha de finalización: 02/12/2015 **Duración en horas:** 3 horas
- 2 Tipo de la formación:** Curso
Título de la formación: Valoración de empresas y análisis fundamental
Ciudad entidad titulación: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Entidad de titulación: Instituto BME **Tipo de entidad:** Centros y Estructuras Universitarios y Asimilados
Objetivos de la entidad: Formación Financiera
Responsable de la formación: Beatriz Alejandro
Fecha de finalización: 04/11/2015 **Duración en horas:** 3 horas
- 3 Título de la formación:** Valoración de futbolistas con el método AHP
Entidad de titulación: Universidad Politécnica de Valencia **Tipo de entidad:** Universidad
Responsable de la formación: Francisco Gujjarro Martínez
Fecha de finalización: 27/03/2015 **Duración en horas:** 30 horas
- 4 Tipo de la formación:** Curso y Estancia
Título de la formación: Monitor de Ocio y Tiempo Libre
Ciudad entidad titulación: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Entidad de titulación: Comunidad de Madrid **Tipo de entidad:** Autonomía
Fecha de finalización: 06/07/2000 **Duración en horas:** 270 horas

Formación sanitaria especializada

- 1 Título de la especialidad:** Los cuidados enfermeros desde una aproximación relacional
Entidad de titulación: Asociación nacional de enfermería de salud mental **Tipo de entidad:** Asociaciones y Agrupaciones
Ciudad entidad titulación: Toledo, Castilla-La Mancha, España
Fecha de inicio-fin: 09/04/2014 - 11/04/2014 **Duración:**
- 2 Título de la especialidad:** Neurobiología de la adicción
Entidad de realización: Cosmocaixa
Entidad de titulación: Obra Social Fundación la Caixa **Tipo de entidad:** Fundación
Ciudad entidad titulación: Barcelona, Cataluña, España
Fecha de inicio-fin: 19/02/2009 - 19/02/2009 **Duración:**
- 3 Título de la especialidad:** Ser adolescente hoy
Entidad de titulación: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción **Tipo de entidad:** Fundación



Ciudad entidad titulación: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de inicio-fin: 22/11/2005 - 24/11/2005 **Duración:**

- 4 Título de la especialidad:** El conflicto también educa
Entidad de realización: Instituto Joan Lluís Vives
Entidad de titulación: Universidad internacional de Menorca Isla del Rey **Tipo de entidad:** Universidad
Ciudad entidad titulación: Mahón, Illes Balears, España
Fecha de inicio-fin: 12/09/2005 - 16/09/2005 **Duración:**

- 5 Título de la especialidad:** Especialización en prevención de drogodependencias
Entidad de titulación: Agencia Antidroga de la Comunidad de Madrid **Tipo de entidad:** público
Ciudad entidad titulación: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de inicio-fin: 01/11/2000 - 15/02/2001 **Duración:**

Formación sanitaria en I+D

- 1 Nombre de la formación:** X congreso de metodología de las ciencias sociales y de la salud
Ciudad entidad titulación: Barcelona, Cataluña, España
Entidad de titulación: Universitat de Barcelona **Tipo de entidad:** Universidad
Departamento: Metodología
Fecha de inicio-fin: 06/02/2007 - 09/02/2007
- 2 Nombre de la formación:** GSEQ: Análisis de secuencia de conducta
Entidad de titulación: Universitat de Barcelona **Tipo de entidad:** Universidad
Departamento: Metodología
Fecha de inicio-fin: 24/01/2005 - 28/01/2005
Interés para docencia y/o inv.: Aprendizaje de herramientas para el análisis de la conducta en el ámbito sociosanitario.
- 3 Nombre de la formación:** Jornada de formación sobre trabajo en red
Entidad de titulación: Centro de Salud Mental Infantil y Juvenil Garraf
Fecha de inicio-fin: 04/06/2004 - 04/06/2004
Interés para docencia y/o inv.: Jornadas de formación para el aprendizaje de herramientas y modelos de trabajo colaborativo online en el ámbito de la salud mental.

Cursos y seminarios recibidos de perfeccionamiento, innovación y mejora docente, nuevas tecnologías, etc., cuyo objetivo sea la mejora de la docencia

- 1 Título del curso/seminario:** Introducción a la cultura coreana I
Objetivos del curso/seminario: Adquirir los conocimientos relevantes de la cultura coreana.
Ciudad entidad organizadora: Barcelona, Cataluña, España
Entidad organizadora: Universitat Politècnica de Catalunya **Tipo de entidad:** Universidad
Facultad, instituto, centro: Circulo de estudios orientales
Duración en horas: 40 horas
Fecha de inicio-fin: 13/07/2009 - 24/07/2009



- 2 Título del curso/seminario:** II jornadas sobre simulación social y análisis de sociedades artificiales
Objetivos del curso/seminario: Adquirir herramientas y conocimientos sobre el análisis de estructuras sociales y su simulación.
Ciudad entidad organizadora: Cedanyola del Vallès, Cataluña, España
Entidad organizadora: Universitat Autònoma de Barcelona **Tipo de entidad:** Universidad
Facultad, instituto, centro: Facultad de Ciencias Políticas y Sociología
Duración en horas: 7 horas
Fecha de inicio-fin: 20/11/2008 - 21/11/2008
- 3 Título del curso/seminario:** Jornadas interculturales para jóvenes universitarios asiáticos y europeos
Objetivos del curso/seminario: Convivencias de intercambio entre investigadores de Europa y Asia
Ciudad entidad organizadora: Mallorca, Illes Balears, España
Entidad organizadora: Casa Asia **Tipo de entidad:** Agencia Estatal
Duración en horas: 56 horas
Fecha de inicio-fin: 26/06/2007 - 02/07/2007
Perfil de destinatarios/as: Jóvenes investigadores asiáticos y europeos invitados por competencias de currículum.
Programa de financiación: Ministerio de exteriores
Objetivo de la estancia: Invitado/a
- 4 Título del curso/seminario:** Conocimiento Abierto, Sociedad Libre
Objetivos del curso/seminario: Investigar las posibilidades de los nuevos medios en el ámbito social
Entidad organizadora: Observatorio de la Cibersociedad **Tipo de entidad:** Asociaciones y Agrupaciones
Duración en horas: 32 horas
Fecha de inicio-fin: 20/11/2006 - 03/12/2006
- 5 Título del curso/seminario:** 50 años de la Inteligencia Artificial: Campus Multidisciplinar en Percepción e Inteligencia
Objetivos del curso/seminario: Adquirir y compartir información sobre las aplicaciones en inteligencia artificial
Ciudad entidad organizadora: Albacete, Castilla-La Mancha, España
Entidad organizadora: Universidad de Castilla-La Mancha **Tipo de entidad:** Universidad
Facultad, instituto, centro: Escuela Politécnica Superior
Duración en horas: 40 horas
Fecha de inicio-fin: 10/07/2006 - 14/07/2006
- 6 Título del curso/seminario:** Hacer la imagen
Objetivos del curso/seminario: Análisis y reflexión sobre el uso de la imagen en la cultura contemporánea y su posible aplicación en el aula
Ciudad entidad organizadora: Barcelona, Cataluña, España
Entidad organizadora: Museo de arte contemporáneo de Barcelona (MACBA) **Tipo de entidad:** Museo
Duración en horas: 12 horas
Fecha de inicio-fin: 07/11/2005 - 13/01/2006
- 7 Título del curso/seminario:** Robótica móvil
Objetivos del curso/seminario: Adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para el desarrollo de proyectos de robótica móvil, programación y construcción.
Entidad organizadora: Universitat Politècnica de Catalunya **Tipo de entidad:** Universidad



Facultad, instituto, centro: Instituto de Robótica e Informática Industrial
Duración en horas: 20 horas
Fecha de inicio-fin: 27/06/2005 - 01/07/2005

- 8 Título del curso/seminario:** Evolución de redes complejas
Objetivos del curso/seminario: Estudio y análisis de estructuras sociales complejas desde el punto de vista de la teoría de agentes.
Ciudad entidad organizadora: Barcelona, Cataluña, España
Entidad organizadora: Obra Social Fundación la Caixa **Tipo de entidad:** Fundación
Facultad, instituto, centro: Cosmocaixa
Duración en horas: 46 horas
Fecha de inicio-fin: 07/02/2005 - 09/03/2005
- 9 Título del curso/seminario:** La educación financiera, un reto para empresas, instituciones y ciudadanos
Objetivos del curso/seminario: Dar herramientas didácticas sobre cómo aplicar conceptos financieros en el aula.
Ciudad entidad organizadora: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Entidad organizadora: Instituto de Formación de Bolsas y Mercados Españoles
Duración en horas: 6 horas
Fecha de inicio: 05/10/2015
Perfil de destinatarios/as: Docentes y alumnos de máster o doctorado

Conocimiento de idiomas

Idioma	Comprensión auditiva	Comprensión de lectura	Interacción oral	Expresión oral	Expresión escrita
Catalán		C1	A1	A1	A1
Inglés		C1	A1	A1	A1
Español		C1	C1	C1	C1

Actividad docente

Formación académica impartida

- 1 Tipo de docencia:** Docencia no oficial
Nombre de la asignatura/curso: Psicología del Usuario
Competencias relacionadas: Aprendizaje de conceptos de la psicología aplicados al desarrollo de videojuegos y otros productos informáticos. **Categoría profesional:** profesor asociado
Tipo de programa: Grado **Tipo de docencia:** Teórica presencial
Tipo de asignatura: Obligatoria
Titulación universitaria: Grado en Aplicaciones Interactivas y Videojuegos
Curso que se imparte: Primero **Frecuencia de la actividad:** 1
Fecha de inicio: 01/04/2015 **Fecha de finalización :** 31/08/2015
Fecha de finalización: 30/07/2015 **Tipo de horas/créditos ECTS:** Horas
Nº de horas/créditos ECTS: 60
Entidad de realización: FUNDACIO TECNOCAMPUS
Facultad, instituto, centro: Escuela Superior Politécnica



Departamento: Diseño

Ciudad entidad realización: Mataró, Cataluña, España

Entidad de evaluación: FUNDACIÓ BARCELONA MEDIA UNIVERSITAT POMPEU FABRA

Idioma de la asignatura: Español

2 Tipo de docencia: Docencia no oficial

Nombre de la asignatura/curso: Gamification: Técnicas

Tipo de programa: Máster No Oficial

Tipo de docencia: Teórico-Práctica

Tipo de asignatura: Obligatoria

Titulación universitaria: Master en game design

Fecha de inicio: 20/05/2015

Fecha de finalización : 15/07/2015

Fecha de finalización: 15/07/2015

Tipo de horas/créditos ECTS: Horas

Nº de horas/créditos ECTS: 26

Entidad de realización: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

Tipo de entidad: Universidad

Facultad, instituto, centro: Diseño

Ciudad entidad realización: Las Rozas, Comunidad de Madrid, España

Idioma de la asignatura: Español

3 Tipo de docencia: Docencia no oficial

Nombre de la asignatura/curso: Psicología e historia del videojuego

Tipo de programa: Máster No Oficial

Tipo de docencia: Teórico-Práctica

Tipo de asignatura: Obligatoria

Titulación universitaria: Master en game design

Frecuencia de la actividad: 1

Fecha de inicio: 20/05/2015

Fecha de finalización : 15/07/2015

Fecha de finalización: 15/07/2015

Tipo de horas/créditos ECTS: Horas

Nº de horas/créditos ECTS: 30

Entidad de realización: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

Tipo de entidad: Universidad

Facultad, instituto, centro: Diseño

Ciudad entidad realización: Las Rozas, Comunidad de Madrid, España

Idioma de la asignatura: Español

4 Tipo de docencia: Docencia no oficial

Nombre de la asignatura/curso: Gamification: Técnicas

Tipo de programa: Máster No Oficial

Tipo de docencia: Teórico-Práctica

Tipo de asignatura: Obligatoria

Titulación universitaria: Master en game design

Fecha de inicio: 10/03/2014

Fecha de finalización : 11/08/2014

Fecha de finalización: 11/08/2014

Tipo de horas/créditos ECTS: Horas

Nº de horas/créditos ECTS: 37,5

Entidad de realización: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

Tipo de entidad: Universidad

Facultad, instituto, centro: Diseño

Ciudad entidad realización: Las Rozas, Comunidad de Madrid, España

Idioma de la asignatura: Español

5 Tipo de docencia: Docencia no oficial

Nombre de la asignatura/curso: Psicología e historia del videojuego

Tipo de programa: Máster No Oficial

Tipo de docencia: Teórico-Práctica



Tipo de asignatura: Obligatoria
Titulación universitaria: Master en game design
Frecuencia de la actividad: 1
Fecha de inicio: 10/03/2014
Fecha de finalización: 30/07/2014
Nº de horas/créditos ECTS: 30
Entidad de realización: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Facultad, instituto, centro: Diseño
Ciudad entidad realización: Las Rozas, Comunidad de Madrid, España
Idioma de la asignatura: Español

Fecha de finalización : 30/07/2014
Tipo de horas/créditos ECTS: Horas
Tipo de entidad: Universidad

6 **Tipo de docencia:** Docencia no oficial
Nombre de la asignatura/curso: Psicología y motivación
Tipo de programa: Formación a desempleados
Tipo de convocatoria: Competitivo
Tipo de evaluación: Evaluación externa
Titulación universitaria: Diseño instruccional y conceptual de contenidos formativos digitales basados en serious games y gamificación
Ámbito geográfico: Nacional
Frecuencia de la actividad: 1
Fecha de inicio: 08/01/2014
Fecha de finalización: 21/01/2014
Nº de horas/créditos ECTS: 50
Entidad de realización: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Ciudad entidad realización: Las Rozas, Comunidad de Madrid, España
Entidad de evaluación: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Tipo de evaluación: Evaluación externa
Entidad financiadora: Servicio Público de Empleo Estatal
Calificación obtenida: 9,4
Idioma de la asignatura: Español

Tipo de docencia: Teórica presencial
Fecha de finalización : 21/01/2014
Tipo de horas/créditos ECTS: Horas
Tipo de entidad: Universidad
Tipo de entidad: Universidad
Tipo de entidad: Agencia Estatal
Calificación máxima posible: 10

7 **Tipo de docencia:** Docencia no oficial
Nombre de la asignatura/curso: Gamification: Técnicas
Tipo de programa: Máster No Oficial
Tipo de asignatura: Obligatoria
Titulación universitaria: Máster en arte y diseño visual de videojuegos
Fecha de inicio: 15/11/2013
Fecha de finalización: 15/11/2013
Nº de horas/créditos ECTS: 3
Entidad de realización: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Facultad, instituto, centro: Arte
Ciudad entidad realización: Las Rozas, Comunidad de Madrid, España
Idioma de la asignatura: Español

Tipo de docencia: Teórico-Práctica
Fecha de finalización : 15/11/2013
Tipo de horas/créditos ECTS: Horas
Tipo de entidad: Universidad



- 8** **Tipo de docencia:** Docencia no oficial
Nombre de la asignatura/curso: Gamification: Técnicas
Tipo de programa: Máster No Oficial **Tipo de docencia:** Teórico-Práctica
Tipo de asignatura: Obligatoria
Titulación universitaria: Master en game design
Fecha de inicio: 15/04/2013 **Fecha de finalización :** 19/08/2013
Fecha de finalización: 19/08/2013 **Tipo de horas/créditos ECTS:** Horas
Nº de horas/créditos ECTS: 48
Entidad de realización: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital **Tipo de entidad:** Universidad
Facultad, instituto, centro: Diseño
Ciudad entidad realización: Las Rozas, Comunidad de Madrid, España
Idioma de la asignatura: Español
- 9** **Tipo de docencia:** Docencia oficial
Nombre de la asignatura/curso: Teoría del juego
Competencias relacionadas: Adquisición de los conocimientos de la teoría matemática de los juegos y de los game studies **Categoría profesional:** profesor asociado
Tipo de programa: Grado **Tipo de docencia:** Teórico/Práctico
Tipo de asignatura: Obligatoria
Tipo de evaluación: Autoinforme +Informe de responsable académico + Encuesta de los alumnos
Titulación universitaria: Grado de diseño de productos interactivos
Curso que se imparte: Primero **Frecuencia de la actividad:** 1
Fecha de inicio: 01/02/2013 **Fecha de finalización :** 30/07/2013
Fecha de finalización: 30/07/2013 **Tipo de horas/créditos ECTS:** Horas
Nº de horas/créditos ECTS: 60
Entidad de realización: Centro universitario de tecnología y arte digital **Tipo de entidad:** Universidad
Facultad, instituto, centro: Diseño
Departamento: Diseño
Ciudad entidad realización: Las Rozas de Madrid, Comunidad de Madrid, España
Entidad de evaluación: Universidad Camilo José Cela **Tipo de entidad:** Universidad
Tipo de evaluación: Autoinforme +Informe de responsable académico + Encuesta de los alumnos
Calificación obtenida: 4,6 **Calificación máxima posible:** 5
Idioma de la asignatura: Español
- 10** **Tipo de docencia:** Docencia oficial
Nombre de la asignatura/curso: Videojuegos: Mensaje Vs. Proceso
Competencias relacionadas: Análisis del discurso del videojuego y la creación de narraciones **Categoría profesional:** Profesor Invitado
Tipo de programa: Máster oficial **Tipo de docencia:** Teórica presencial
Titulación universitaria: Máster oficial en artes visuales y multimedia
Frecuencia de la actividad: 1
Fecha de inicio: 26/04/2013 **Fecha de finalización :** 26/04/2013
Fecha de finalización: 26/04/2013 **Tipo de horas/créditos ECTS:** Horas
Nº de horas/créditos ECTS: 2
Entidad de realización: Universidad Politécnica de Valencia **Tipo de entidad:** Universidad
Facultad, instituto, centro: Facultad de Bellas Artes San Carlos
Ciudad entidad realización: Valencia, Comunidad Valenciana, España



Idioma de la asignatura: Español

11 Tipo de docencia: Docencia no oficial

Nombre de la asignatura/curso: Introducción a la psicobiología del videojugador para desarrolladores

Competencias relacionadas: Conceptos básico de psicobiología para videojuegos **Categoría profesional:** Profesor colaborador externo

Tipo de programa: Master

Tipo de docencia: Teórica presencial

Tipo de asignatura: Troncal

Titulación universitaria: Máster de diseño y programación de videojuegos

Curso que se imparte: primero

Frecuencia de la actividad: 1

Fecha de inicio: 13/04/2012

Fecha de finalización : 13/04/2012

Fecha de finalización: 13/04/2012

Tipo de horas/créditos ECTS: Créditos

Nº de horas/créditos ECTS: 3

Entidad de realización: Universidad Europea de Madrid **Tipo de entidad:** Universidad

Facultad, instituto, centro: Facultad de Comunicación y Humanidades

Ciudad entidad realización: Madrid, Comunidad de Madrid, España

Idioma de la asignatura: Español

12 Tipo de docencia: Docencia no oficial

Nombre de la asignatura/curso: Teoría e historia del videojuego

Competencias relacionadas: Estudiar la historia del videojuego y su aplicación al desarrollo **Categoría profesional:** Profesor colaborador externo

Tipo de programa: Master

Tipo de docencia: Teórica presencial

Tipo de asignatura: Troncal

Titulación universitaria: Máster de diseño y programación de videojuegos

Curso que se imparte: primero

Frecuencia de la actividad: 1

Fecha de inicio: 13/04/2012

Fecha de finalización : 13/04/2012

Fecha de finalización: 13/04/2012

Tipo de horas/créditos ECTS: Créditos

Nº de horas/créditos ECTS: 3

Entidad de realización: Universidad Europea de Madrid **Tipo de entidad:** Universidad

Facultad, instituto, centro: Facultad de Comunicación y Humanidades

Ciudad entidad realización: Madrid, Comunidad de Madrid, España

Idioma de la asignatura: Español

13 Tipo de docencia: Docencia no oficial

Nombre de la asignatura/curso: La psicología del videojuego

Competencias relacionadas: Conocimientos de psicología para aplicar al desarrollo de videojuegos **Categoría profesional:** Profesor colaborador externo

Tipo de programa: Master

Tipo de docencia: Teórica presencial

Tipo de asignatura: Troncal

Titulación universitaria: Máster de diseño y programación de videojuegos

Curso que se imparte: primero

Frecuencia de la actividad: 3

Fecha de inicio: 01/04/2009

Fecha de finalización : 02/11/2010

Fecha de finalización: 02/11/2010

Tipo de horas/créditos ECTS: Créditos

Nº de horas/créditos ECTS: 3

Entidad de realización: Universidad Europea de Madrid **Tipo de entidad:** Universidad

Facultad, instituto, centro: Facultad de Comunicación y Humanidades

Ciudad entidad realización: Madrid, Comunidad de Madrid, España

Idioma de la asignatura: Español



- 14 Tipo de docencia:** Docencia no oficial
Nombre de la asignatura/curso: El videojuego como experiencia
Competencias relacionadas: Observar el videojuego como un experiencia socioeducativa
Categoría profesional: Profesor colaborador externo
Tipo de programa: Master
Tipo de docencia: Teórica presencial
Tipo de asignatura: Troncal
Titulación universitaria: Máster de diseño y programación de videojuegos
Curso que se imparte: primero
Frecuencia de la actividad: 1
Fecha de inicio: 27/03/2010
Fecha de finalización : 27/03/2010
Fecha de finalización: 27/03/2010
Tipo de horas/créditos ECTS: Créditos
Nº de horas/créditos ECTS: 3
Entidad de realización: Universidad Europea de Madrid
Tipo de entidad: Universidad
Facultad, instituto, centro: Facultad de Comunicación y Humanidades
Ciudad entidad realización: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Idioma de la asignatura: Español
- 15 Tipo de docencia:** Docencia no oficial
Nombre de la asignatura/curso: El videojuego en la cultura visual contemporánea
Competencias relacionadas: Conocimientos sobre la interacción del videojuego con la cultura visual.
Categoría profesional: Profesor colaborador externo
Tipo de programa: Máster No Oficial
Tipo de docencia: Teórica presencial
Titulación universitaria: Máster de Artes Visuales
Frecuencia de la actividad: 1
Fecha de inicio: 23/03/2009
Fecha de finalización : 23/03/2009
Fecha de finalización: 23/03/2009
Tipo de horas/créditos ECTS: Horas
Nº de horas/créditos ECTS: 4
Entidad de realización: Instituto Europeo di Design
Tipo de entidad: Universidad
Facultad, instituto, centro: Comunicación
Departamento: Comunicación
Ciudad entidad realización: Barcelona, Cataluña, España
Idioma de la asignatura: Español
- 16 Tipo de docencia:** Docencia no oficial
Nombre de la asignatura/curso: Psicología y videojuegos. Aplicación de conceptos de human-computer interaction en videojuegos
Competencias relacionadas: Conocimientos de psicología para aplicar al desarrollo de videojuegos
Categoría profesional: Profesor colaborador externo
Tipo de programa: Master
Tipo de docencia: Teórica presencial
Tipo de asignatura: Troncal
Titulación universitaria: Máster de diseño y programación de videojuegos
Curso que se imparte: primero
Frecuencia de la actividad: 1
Fecha de inicio: 02/11/2007
Fecha de finalización : 02/11/2007
Fecha de finalización: 02/11/2007
Tipo de horas/créditos ECTS: Créditos
Nº de horas/créditos ECTS: 3
Entidad de realización: Universidad Europea de Madrid
Tipo de entidad: Universidad
Facultad, instituto, centro: Facultad de Comunicación y Humanidades
Ciudad entidad realización: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Idioma de la asignatura: Español



17 **Tipo de docencia:** Docencia oficial
Nombre de la asignatura/curso: Mecánicas de juego I
Competencias relacionadas: Aprendizaje de la teoría y la puesta en práctica de estructuras de gamificación
Categoría profesional: profesor asociado
Tipo de programa: Grado **Tipo de docencia:** Teórico/Práctico
Tipo de asignatura: Obligatoria
Tipo de evaluación: Autoinforme +Informe de responsable académico + Encuesta de los alumnos
Titulación universitaria: Grado de diseño de productos interactivos
Curso que se imparte: Segundo **Frecuencia de la actividad:** 3
Fecha de inicio: 27/01/2014
Fecha de finalización: 30/06/2016 **Tipo de horas/créditos ECTS:** Horas
Nº de horas/créditos ECTS: 60
Entidad de realización: Centro universitario de tecnología y arte digital **Tipo de entidad:** Universidad
Facultad, instituto, centro: Diseño
Departamento: Diseño
Ciudad entidad realización: Las Rozas de Madrid, Comunidad de Madrid, España
Entidad de evaluación: Universidad Camilo José Cela **Tipo de entidad:** Universidad
Tipo de evaluación: Autoinforme +Informe de responsable académico + Encuesta de los alumnos
Calificación obtenida: 4,74 **Calificación máxima posible:** 5,0
Idioma de la asignatura: Español

18 **Tipo de docencia:** Docencia oficial
Nombre de la asignatura/curso: Psicología del juego
Competencias relacionadas: Adquisición de los conocimientos de la teoría matemática de los juegos y de los game studies
Categoría profesional: profesor asociado
Tipo de programa: Grado **Tipo de docencia:** Teórico/Práctico
Tipo de asignatura: Obligatoria
Tipo de evaluación: Autoinforme +Informe de responsable académico + Encuesta de los alumnos
Titulación universitaria: Grado de diseño de productos interactivos
Curso que se imparte: Primero **Frecuencia de la actividad:** 4
Fecha de inicio: 01/02/2013
Fecha de finalización: 30/06/2016 **Tipo de horas/créditos ECTS:** Horas
Nº de horas/créditos ECTS: 60
Entidad de realización: Centro universitario de tecnología y arte digital **Tipo de entidad:** Universidad
Facultad, instituto, centro: Diseño
Departamento: Diseño
Ciudad entidad realización: Las Rozas de Madrid, Comunidad de Madrid, España
Entidad de evaluación: Universidad Camilo José Cela **Tipo de entidad:** Universidad
Tipo de evaluación: Autoinforme +Informe de responsable académico + Encuesta de los alumnos
Calificación obtenida: 4,7 **Calificación máxima posible:** 5
Idioma de la asignatura: Español



Cursos y seminarios impartidos orientados a la formación docente universitaria

- 1** **Tipo de evento:** Jornada
Nombre del evento: Introducción a los Videojuegos Serios y la Gamificación
Ciudad entidad organizadora: Cali, Colombia
Entidad organizadora: Universidad ICESI **Tipo de entidad:** Universidad
Objetivos del curso: Formación de profesores y alumnos de postgrado en la aplicación de los videojuegos y la gamificación
Perfil de destinatarios/as: Profesores y alumnos de postgrado
Horas impartidas: 2 **Idioma en que se impartió:** Español
Fecha de impartición: 03/09/2015
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote
- 2** **Tipo de evento:** Conferencia
Nombre del evento: Creación de Proyectos de Gamificación para la Educación Universitaria
Ciudad entidad organizadora: Bogotá, Colombia
Entidad organizadora: Universidad San José **Tipo de entidad:** Universidad
Objetivos del curso: Formar a los profesores universitarios para aplicar la gamificación en el aula
Perfil de destinatarios/as: Profesores Universitarios
Horas impartidas: 1 **Idioma en que se impartió:** Español
Fecha de impartición: 01/09/2015
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote
- 3** **Tipo de evento:** Seminario
Nombre del evento: Master Class Session
Ciudad entidad organizadora: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Entidad organizadora: Universidad Complutense de Madrid **Tipo de entidad:** Universidad
Objetivos del curso: Formación de profesores universitarios, alumnos del máster y doctorado en el uso de videojuegos
Perfil de destinatarios/as: Profesores universitarios, alumnos de doctorado y máster
Horas impartidas: 2 **Idioma en que se impartió:** Español
Fecha de impartición: 14/04/2015
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote
- 4** **Tipo de evento:** Seminario
Nombre del evento: Programa de Excelencia en Contenidos Digitales y Economía Digital
Ciudad entidad organizadora: Málaga, Andalucía, España
Entidad organizadora: Escuela de Organización Industrial (EOI)
Objetivos del curso: Formación básica para la aplicación de la gamificación en el ámbito de la economía digital
Perfil de destinatarios/as: Alumnos de Máster, Empresarios y Emprendedores
Horas impartidas: 1,5
Fecha de impartición: 19/02/2015
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote
- 5** **Tipo de evento:** Seminario
Nombre del evento: Motivación y objetivos: La evaluación
Ciudad entidad organizadora: Barcelona, Cataluña, España
Entidad organizadora: Universitat de Barcelona **Tipo de entidad:** Universidad



Objetivos del curso: Formar a docentes universitarios en la creación de proyectos gamificados de evaluación
Perfil de destinatarios/as: Docentes universitarios
Horas impartidas: 5 **Idioma en que se impartió:** Español
Fecha de impartición: 24/01/2015
Tipo de participación: Participativo - Plenaria

6 Tipo de evento: Congreso
Nombre del evento: Videojuegos y Gamificación
Ciudad entidad organizadora: Barcelona, Cataluña, España
Entidad organizadora: TEDxEDU
Objetivos del curso: Formación docente sobre la aplicación del videojuego y la gamificación en la educación
Perfil de destinatarios/as: Profesores y Docentes
Horas impartidas: 1 **Idioma en que se impartió:** Español
Fecha de impartición: 22/01/2015
Tipo de participación: Taller

7 Tipo de evento: Seminario
Nombre del evento: ¿Qué haría si fuera mi primer día de postgraduado?
Ciudad entidad organizadora: Mataro, Cataluña, España
Entidad organizadora: PARC TECNOCAMPUS MATARO
Objetivos del curso: Dotar a los nuevo graduados de herramientas para su desarrollo profesional
Perfil de destinatarios/as: Alumnos recientemente graduados
Horas impartidas: 0,5 **Idioma en que se impartió:** Español
Fecha de impartición: 03/11/2014
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

8 Tipo de evento: Seminario
Nombre del evento: Metodología de aprendizaje basado en problemas y gamificación
Ciudad entidad organizadora: Pamplona, Comunidad Foral de Navarra, España
Entidad organizadora: Servicio de formación profesional del Gobierno de Navarra
Objetivos del curso: Formar a los profesores en las metodologías del aprendizaje basado en problemas y su intersección con la gamificación
Perfil de destinatarios/as: Profesorado
Horas impartidas: 2 **Idioma en que se impartió:** Español
Fecha de impartición: 29/09/2014
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

9 Tipo de evento: Jornada
Nombre del evento: Evaluación Gamificada
Ciudad entidad organizadora: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Entidad organizadora: FUNDACION TELEFONICA
Objetivos del curso: Formación de docentes universitarios y otros formadores en el uso de la gamificación en el aula
Perfil de destinatarios/as: Profesores universitarios y otros docentes
Horas impartidas: 2 **Idioma en que se impartió:** Español
Fecha de impartición: 24/05/2014
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

10 Tipo de evento: Seminario
Nombre del evento: Evaluación gamificada
Ciudad entidad organizadora: Madrid, Comunidad de Madrid, España



Entidad organizadora: FUNDACION TELEFONICA

Objetivos del curso: Analizar los procesos de evaluación y las posibilidades de la gamificación

Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la educación

Horas impartidas: 1

Idioma en que se impartió: Español

Fecha de impartición: 24/05/2014

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

11 Tipo de evento: Seminario

Nombre del evento: Psicología y videojuegos. Oportunidades y amenazas.

Entidad organizadora: Asociación de informáticos de Zaragoza **Tipo de entidad:** Asociaciones y Agrupaciones

Perfil de destinatarios/as: Profesionales del desarrollo de videojuegos

Horas impartidas: 4

Fecha de impartición: 03/07/2012

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

12 Tipo de evento: Ciclo de actividades anual

Nombre del evento: Videojuegos y educación

Ciudad entidad organizadora: Bilbao, País Vasco, España

Entidad organizadora: Alhóndiga Bilbao

Objetivos del curso: Crear acciones dentro del marco de la aplicación de los videojuegos en el ámbito de la educación

Perfil de destinatarios/as: Docente de diversos grados

Fecha de impartición: 2012

Tipo de participación: Participativo - Otros

13 Tipo de evento: Seminario

Nombre del evento: El lado positivo de los videojuegos

Ciudad entidad organizadora: Managua, Nicaragua

Entidad organizadora: Familia Hoy

Tipo de entidad: Asociaciones y Agrupaciones

Objetivos del curso: Formación sobre el uso de videojuegos en el aula

Perfil de destinatarios/as: Docentes

Horas impartidas: 1

Fecha de impartición: 23/09/2011

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

14 Tipo de evento: Seminario

Nombre del evento: Los videojuegos como herramienta de aprendizaje

Ciudad entidad organizadora: Managua, Nicaragua

Entidad organizadora: Familia Hoy

Tipo de entidad: Asociaciones y Agrupaciones

Objetivos del curso: Opciones del uso del videojuegos y la gamificación en el aula

Perfil de destinatarios/as: Docentes

Horas impartidas: 1

Fecha de impartición: 23/09/2011

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

15 Tipo de evento: Campus Party

Nombre del evento: Los videojuegos como herramienta educativa

Ciudad entidad organizadora: Valencia, Comunidad Valenciana, España

Entidad organizadora: FUNDACION TELEFONICA

Objetivos del curso: Formar sobre las posibilidades de los videojuegos y la gamificación en la educación



Perfil de destinatarios/as: Participantes de la Campus Party.

Horas impartidas: 1

Idioma en que se impartió: Español

Fecha de impartición: 13/07/2011

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

16 Tipo de evento: Jornada

Nombre del evento: Hacia un E-learning más cercano: La asesoría online sobre videojuego

Ciudad entidad organizadora: Barcelona, Cataluña, España

Entidad organizadora: Universitat de Barcelona

Tipo de entidad: Universidad

Objetivos del curso: Mostrar la experiencia de la asesoría y las posibilidades de la formación asincrónica online

Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la educación

Horas impartidas: 1

Idioma en que se impartió: Español

Fecha de impartición: 01/07/2011

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

17 Tipo de evento: Seminario

Nombre del evento: Los videojuegos como herramienta educativa

Ciudad entidad organizadora: El Cairo, Egipto

Entidad organizadora: Instituto Cervantes

Tipo de entidad: Internacional

Objetivos del curso: Mostrar las posibilidades del videojuego en el aula

Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la educación

Horas impartidas: 3

Idioma en que se impartió: Árabe

Fecha de impartición: 23/06/2011

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

18 Tipo de evento: Seminario

Nombre del evento: El videojuego como herramienta

Ciudad entidad organizadora: Cantoblanco, Comunidad de Madrid, España

Entidad organizadora: Universidad Autónoma de Madrid

Tipo de entidad: Universidad

Objetivos del curso: Aplicación del videojuego en la educación

Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la educación

Horas impartidas: 2

Idioma en que se impartió: Español

Fecha de impartición: 05/04/2011

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

19 Tipo de evento: Jornada

Nombre del evento: Aprender valores a través del videojuego en el aula

Ciudad entidad organizadora: Pamplona, Comunidad Foral de Navarra, España

Entidad organizadora: Gobierno de Navarra

Tipo de entidad: Autonómico

Objetivos del curso: Mostrar el potencial del uso del videojuego y la gamificación en el aula.

Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la educación

Horas impartidas: 2

Idioma en que se impartió: Español

Fecha de impartición: 18/09/2010

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

20 Tipo de evento: Seminario

Nombre del evento: Videojuegos, una oportunidad para aprender y crecer

Ciudad entidad organizadora: Zaragoza, Aragón, España

Entidad organizadora: Centro de Profesores y Recursos de Zaragoza I

Tipo de entidad: Autonómico



Objetivos del curso: Mostrar las posibilidades de los videojuegos en el aula

Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la educación

Horas impartidas: 3

Idioma en que se impartió: Español

Fecha de impartición: 23/11/2009

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

21 Tipo de evento: Jornada

Nombre del evento: Uso adecuado y la protección del menor en Internet

Ciudad entidad organizadora: Cuenca, Castilla-La Mancha, España

Entidad organizadora: Instituto de consumo de Castilla-La Mancha

Tipo de entidad: Autonómico

Objetivos del curso: Introducción al concepto del videojuego, impacto económico y psicosocial así como las posibilidades que ofrecen para la intervención.

Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la educación y de la salud psicosocial de los menores

Horas impartidas: 3

Idioma en que se impartió: Español

Fecha de impartición: 20/11/2009

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

22 Tipo de evento: Seminario

Nombre del evento: Videojuegos para padres y educadores

Ciudad entidad organizadora: Madrid, Comunidad de Madrid, España

Entidad organizadora: La Casa Encendida

Tipo de entidad: Fundación

Objetivos del curso: Adquirir conocimientos sobre el impacto y potencial del videojuego a partir de las investigaciones realizadas desde el ámbito académico

Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la educación y público general

Horas impartidas: 4

Idioma en que se impartió: Español

Fecha de impartición: 30/01/2009

Tipo de participación: Participativo - Otros

23 Tipo de evento: Seminario

Nombre del evento: Videopoesía

Ciudad entidad organizadora: Rabat, Marruecos

Entidad organizadora: Fondation Orient-Occident

Objetivos del curso: Dotar a los asistentes de herramientas teóricas-prácticas para el desarrollo de proyectos en videopoesía

Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la educación, artistas y profesionales de la creación audiovisual

Horas impartidas: 15

Idioma en que se impartió: Inglés

Fecha de impartición: 28/03/2007

Tipo de participación: Participativo - Otros

24 Tipo de evento: Curso

Nombre del evento: Poesía, naturaleza y nuevas tecnologías

Ciudad entidad organizadora: Alcázar de San Juan, Castilla-La Mancha, España

Entidad organizadora: Escuela de escritores Alonso Quijano

Tipo de entidad: Fundación

Objetivos del curso: Dotar a los participantes de las herramientas, tanto teóricas como prácticas, para el desarrollo de objetos poéticos con nuevas tecnologías

Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la educación

Horas impartidas: 10

Idioma en que se impartió: Español

Fecha de impartición: 11/07/2005

Tipo de participación: Participativo - Otros

Publicaciones docentes o de carácter pedagógico, libros, artículos, etc.

- 1** Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, 2014. Disponible en Internet en: <https://www.academia.edu/7626183/GamificationJam_Busqueda_de_Empleo_Gamificada>.
Nombre del material: GamificationJam: Búsqueda de empleo gamificada
Perfil de destinatarios/as: Profesionales de empleo
Fecha de elaboración: 15/06/2014
Tipo de soporte: Proyectos de alumnos
Grado de contribución: Editor/a o coeditor/a
Justificación del material: Propuestas de proyectos desarrollados por los alumnos del máster de Game Design y del curso SEPE de Gamificación sobre cómo mejorar la búsqueda activa de empleo.
- 2** Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, 2014. Disponible en Internet en: <https://www.academia.edu/7515302/Level_Jam_Evaluacion_desarrollando_niveles_de_videojuegos>.
Nombre del material: LevelJam: Evaluación desarrollando niveles de videojuegos
Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la educación
Fecha de elaboración: 15/06/2014
Tipo de soporte: Libro de prácticas
Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de publicación de carácter divulgativo
Justificación del material: Mostrar las posibilidades de realizar otras formas de evaluación así como los resultados obtenidos al hacer interactuar de los alumnos con profesionales en activo.
- 3** Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, 2014. Disponible en Internet en: <https://www.academia.edu/7581003/ThinkTank_Tipologias_de_Videojuegos>.
Nombre del material: Thinktank: Tipologías de videojuegos
Perfil de destinatarios/as: Alumnos y profesionales del desarrollo de videojuegos
Fecha de elaboración: 15/06/2014
Tipo de soporte: Apuntes
Grado de contribución: Editor/a o coeditor/a
Justificación del material: Conjunto de artículos desarrolladores por los alumnos de Mecánicas de Juego I sobre las tipologías de los videojuegos a partir de actividades de evaluación basada en proyectos.
- 4** Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, 2013. Disponible en Internet en: <https://www.academia.edu/3645803/Transferencia_de_Conocimiento_Teoria_y_Psicologia_del_Video_Juego>.
Nombre del material: Transferencia del conocimiento: Teoría y psicología del juego
Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la educación y alumnos universitarios
Fecha de elaboración: 15/05/2013
Tipo de soporte: Escritos de Alumnos
Grado de contribución: Editor/a o coeditor/a
Justificación del material: Conjunto de artículos realizados por los alumnos de las asignaturas de teoría del juego y psicología del juego sobre los aspectos que más les ha interesado, con el fin de divulgar los conocimientos recibidos.
- 5** 2011. Disponible en Internet en: <[Http://www.asesoriavideojuegos.com/wiki/](http://www.asesoriavideojuegos.com/wiki/)>.
Nombre del material: Wikipedia de la Asesoría Online sobre Videojuegos
Fecha de elaboración: 15/06/2011
Tipo de soporte: Software
Grado de contribución: Editor/a o coeditor/a
Justificación del material: Creación de una wikipedia de recurso gratuitos sobre el uso del videojuego y la gamificación en diversos ámbitos, en especial su impacto socioeducativo.



- 6** Guía de recursos de animación a la lectura 2008. 2008.
Nombre del material: El videojuego para el fomento de la lectura
Perfil de destinatarios/as: Gestores de bibliotecas públicas de Castilla-La Mancha
Fecha de elaboración: 15/12/2007
Tipo de soporte: Actividad
Justificación del material: Realización de un marco conceptual para la aplicación del videojuego para el fomento de la lectura.

Participación en proyectos de innovación docente

- 1** **Título del proyecto:** Gameversity
Ciudad entidad realización: Las Rozas de Madrid, Comunidad de Madrid, España
Tipo de participación: Otros
Aportación al proyecto: Creación y evaluación de proyectos de gamificación
Régimen de dedicación: Tiempo parcial
Nombre del investigador/a principal (IP): Laura Raya González
Nº de participantes: 4
Entidad financiadora: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Tipo de convocatoria: I Convocatoria de proyectos de innovación docente
Ámbito geográfico: Universitario
Fecha de inicio-fin: 01/01/2014 - 31/12/2015
- 2** **Título del proyecto:** Power Up ECAM
Ciudad entidad realización: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Tipo de participación: Investigador principal
Aportación al proyecto: Diseño de la estructura y análisis de los resultados
Régimen de dedicación: Tiempo parcial
Tipo duración relación laboral: Por tiempo determinado
Nombre del investigador/a principal (IP): Carlos González Tardón
Nº de participantes: 2
Importe concedido: 2.000
Entidad financiadora: Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid
Entidad/es participante/s:
Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid **Tipo de entidad:** Universidad
Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas **Tipo de entidad:** Agencia Estatal
Derechos de Autor de Medios Audiovisuales **Tipo de entidad:** Agencia Estatal
Tipo de convocatoria: No competitivo
Ámbito geográfico: Autonómica
Fecha de inicio-fin: 17/09/2015 - 14/12/2015
- 3** **Título del proyecto:** Gamificación con PIA2 para la FP Básica de Navarra
Ciudad entidad realización: Pamplona, Comunidad Foral de Navarra, España
Tipo de participación: Otros
Aportación al proyecto: Creación de la estructura gamificada para aplicarlo a una estructura de evaluación basada en proyectos para el aula.
Régimen de dedicación: Tiempo parcial
Nombre del investigador/a principal (IP): Iñaki Huarte Gorráiz



Nº de participantes: 3

Importe concedido: 17.472,4

Entidad financiadora: Departamento de educación del Gobierno de Navarra **Tipo de entidad:** Foral

Entidad/es participante/s:

Ouiply

Tipo de entidad: Entidad Empresarial

Tipo de convocatoria: Competitivo

Ámbito geográfico: Autonómica

Fecha de inicio-fin: 13/01/2014 - 01/09/2014

4 Título del proyecto: #dametuits

Ciudad entidad realización: Las Rozas de Madrid, Comunidad de Madrid, España

Tipo de participación: Otros

Aportación al proyecto: Creación del proyecto y la estructura gamificada

Régimen de dedicación: Tiempo parcial

Nombre del investigador/a principal (IP): Carmen Magaña

Nº de participantes: 5

Importe concedido: 1.000

Entidad financiadora: Factory Holding Company 24 SL **Tipo de entidad:** Entidad Empresarial

Entidad/es participante/s:

Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

Tipo de entidad: Universidad

Tipo de convocatoria: No competitivo

Ámbito geográfico: Interdepartamental

Fecha de inicio-fin: 15/09/2013 - 30/06/2014

5 Título del proyecto: Colección de Mediateka sobre Videojuegos y Educación

Ciudad entidad realización: Bilbao, País Vasco, España

Tipo de participación: Coordinador

Aportación al proyecto: Coordinación y selección del material

Régimen de dedicación: Tiempo parcial

Tipo duración relación laboral: De duración indeterminada o indefinida

Importe concedido: 1.300

Entidad financiadora: Alhóndiga Bilbao

Tipo de entidad: Centro de Cultura

Tipo de convocatoria: No competitivo

Ámbito geográfico: Nacional

Fecha de inicio: 01/04/2012

Duración: 28 meses

Actividad sanitaria

Cursos y seminarios impartidos orientados a la mejora de la atención de salud para profesionales sanitarios

1 Nombre del curso: Seminario sobre videojuegos e infancia: Game Over

Ciudad entidad organizadora: Madrid, Comunidad de Madrid, España

Perfil de destinatarios/as: Profesionales en el sector de la infancia y la salud

Tipo de participación: Participante en la Mesa

Idioma en que se impartió: Español



Entidad de realización: Asociación para la defensa y el desarrollo de la adolescencia y la infancia **Tipo de entidad:** Asociaciones y Agrupaciones

Fecha de inicio-fin: 11/11/2014 - 11/11/2014

Horas impartidas: 1

- 2 Nombre del curso:** Mantén tu mente activa con videojuegos
Ciudad entidad organizadora: Bilbao, País Vasco, España
Objetivos del curso: Dotar a los asistentes de herramientas y conocimientos para intervenir con videojuegos para mejorar el estado cognitivo y físico de personas de la tercera edad
Perfil de destinatarios/as: Tercera edad y profesionales sanitarios
Tipo de participación: Participativo - Otros
Idioma en que se impartió: Español
Entidad de realización: Alhóndiga Bilbao **Tipo de entidad:** Centro de Cultura
Fecha de inicio-fin: 27/11/2012 - 27/11/2012 **Horas impartidas:** 2

- 3 Nombre del curso:** Nuevos retos y estrategias en el ámbito de la prevención de adicciones
Ciudad entidad organizadora: Málaga, Andalucía, España
Objetivos del curso: Dar herramientas para la gestión de situaciones de abuso o adicción de videojuegos
Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la intervención en adicciones de la provincia de Málaga
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote
Idioma en que se impartió: Español
Entidad de realización: AYUNTAMIENTO DE MALAGA
Fecha de inicio-fin: 18/05/2012 - 18/05/2012 **Horas impartidas:** 2

- 4 Nombre del curso:** Jugar saludablemente
Ciudad entidad organizadora: Bilbao, País Vasco, España
Objetivos del curso: Aprender las potencialidades negativas y positivas del uso de videojuegos.
Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la salud
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote
Idioma en que se impartió: Español
Entidad organizadora: I Festival Internacional de Videojuegos HóPlay
Entidad de realización: Alhóndiga Bilbao, Centro de Cultura
Fecha de inicio-fin: 23/09/2010 - 23/09/2010 **Horas impartidas:** 2

- 5 Nombre del curso:** Curso de intervención socio-educativo con menores
Ciudad entidad organizadora: Tortosa, Cataluña, España
Perfil de destinatarios/as: Profesionales relacionados con la salud psicosocial de menores
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote
Idioma en que se impartió: Español
Entidad de realización: Universidad Nacional de Educación a Distancia **Tipo de entidad:** Universidad
Fecha de inicio-fin: 19/07/2010 - 21/07/2010 **Horas impartidas:** 2

- 6 Nombre del curso:** Jóvenes y videojuegos
Ciudad entidad organizadora: Toledo, Castilla-La Mancha, España
Perfil de destinatarios/as: Profesionales de la atención a menores y jóvenes
Tipo de participación: Participativo - Otros
Idioma en que se impartió: Español
Entidad de realización: Consejo de la juventud de Castilla-La Mancha **Tipo de entidad:** Autonómico
Fecha de inicio-fin: 25/03/2009 - 07/03/2009 **Horas impartidas:** 21



- 7 Nombre del curso:** Deporte adaptado de competición
Ciudad entidad organizadora: Hospitalet de Llobregat, Cataluña, España
Objetivos del curso: Crear un marco conceptual de las posibilidades del deporte adaptado para la mejora de la calidad de vida de las personas con gran discapacidad.
Perfil de destinatarios/as: Profesores de educación física, fisioterapeutas y especialista en el deporte.
Tipo de participación: Participativo - Otros
Idioma en que se impartió: Español
Entidad de realización: Centro Cultural Sant Josep **Tipo de entidad:** Municipal
Fecha de inicio-fin: 12/02/2009 - 12/02/2009 **Horas impartidas:** 4

Proyectos de innovación sanitaria

- Nombre del proyecto:** Asesoría on-line para la información, educación y formación en uso y abuso de videojuegos
Tipo de proyecto: Salud Pública **Tipo de participación:** Coordinador
Régimen de dedicación: Tiempo completo
Entidad de realización: Ayuntamiento de Valdemoro **Tipo de entidad:** Municipal
Ciudad entidad realización: Valdemoro, Comunidad de Madrid, España
Tipo de convocatoria: No competitivo
Entidad financiadora: Asociación EDES **Tipo de entidad:** Asociaciones y Agrupaciones
Importe concedido: 8.700
Fecha de inicio: 01/07/2010 **Duración:** 6 meses

Proyectos para la planificación/mejora de la sanidad

- Nombre del proyecto:** Proyecto de Educación y Salud Audiovisual
Tipo de participación: Otros **Régimen de dedicación:** Tiempo parcial
Nombre del investigador/a principal (IP): Juan Carlos Luco Múgica
Grado de responsabilidad: Colaborar en la realización de actividades de Uso Seguro y Saludable de Videojuegos para Colegios, Institutos y Asociaciones de Padres
Entidad de realización: Ateleus **Tipo de entidad:** Asociaciones y Agrupaciones
Ciudad entidad realización: País Vasco, España
Fecha de inicio: 26/11/2011 **Duración:** 40 meses



Experiencia científica y tecnológica

Actividad científica o tecnológica

Proyectos de I+D+i financiados en convocatorias competitivas de Administraciones o entidades públicas y privadas

1 Nombre del proyecto: Intercooler

Modalidad de proyecto: De demostración, proyectos piloto, de formulación conceptual y diseño de productos y de procesos o servicios

Ámbito geográfico: Autonómica

Grado de contribución: Coordinador/a científico/a

Entidad de realización: Ouplay

Tipo de entidad: Entidad Empresarial

Nombres investigadores principales (IP, Co-IP,...): Iñaki Huarte Gorraíz

Nº de investigadores/as: 4

Entidad/es financiadora/s:

Departamento de Educación del Gobierno de Navarra **Tipo de entidad:** Autonómico

Ciudad entidad financiadora: Pamplona, Comunidad Foral de Navarra, España

Tipo de participación: Otros

Fecha de inicio-fin: 15/07/2014 - 31/12/2014

Cuantía total: 16.335

Régimen de dedicación: Tiempo parcial

Aportación del solicitante: Creación del marco conceptual y la estructura de juego del programa de formación para FP Intercooler, que tiene formato de videojuego serio.

2 Nombre del proyecto: El Món D'Espriu

Ámbito geográfico: Internacional no UE

Grado de contribución: Coordinador del proyecto total, red o consorcio

Entidad de realización: Año Espriu

Tipo de entidad: Organismo Público de Investigación

Ciudad entidad realización: Barcelona, Cataluña, España

Nombres investigadores principales (IP, Co-IP,...): Carlos González Tardón

Entidad/es financiadora/s:

Obra Social Fundación la Caixa

Tipo de entidad: Fundación

Ciudad entidad financiadora: Barcelona, Cataluña, España

Generalitat de Catalunya

Tipo de entidad: Comunidad Autónoma

Ciudad entidad financiadora: Barcelona, Cataluña, España

Tipo de participación: Coordinador

Fecha de inicio-fin: 01/10/2012 - 30/03/2014

Cuantía total: 10.000

Porcentaje en subvención: 0

Régimen de dedicación: Tiempo parcial

Aportación del solicitante: Diseño conceptual y estructuración interactiva del videojuego, así como la coordinación, monitorización y testeo de su desarrollo.



- 3 Nombre del proyecto:** Pulitzer. Play and Learn English
Modalidad de proyecto: De investigación industrial **Ámbito geográfico:** Internacional no UE
Grado de contribución: Asesor Externo
Entidad de realización: Playing for Learning **Tipo de entidad:** Entidad Empresarial
Ciudad entidad realización: Pamplona, Comunidad Foral de Navarra, España
Nombres investigadores principales (IP, Co-IP,...): Eduardo Valencia Tirapu
Tipo de participación: Otros
Fecha de inicio-fin: 10/11/2011 - 20/12/2011
Régimen de dedicación: Tiempo parcial
Aportación del solicitante: La participación del investigador consistió en el análisis de los posibles públicos objetivo, propuesta de oportunidades de monetización y sinergias con otras instituciones y empresas a partir de los conocimientos adquiridos a través de sus investigaciones en este campo.

Contratos, convenios o proyectos de I+D+i no competitivos con Administraciones o entidades públicas o privadas

- 1 Nombre del proyecto:** Gamification World Map
Modalidad de proyecto: De investigación fundamental (incluyendo excavaciones arqueológicas, etc.). **Ámbito geográfico:** Internacional no UE
Grado de contribución: Coordinador/a científico/a
Entidad de realización: Gamification World
Nombres investigadores principales (IP, Co-IP,...): Iñaki Huarte Gorraíz
Nº de investigadores/as: 6
Entidad/es participante/s: BrainSINS; OuiPlay; People&VIDEOGAMES
Fecha de inicio: 10/01/2014 **Duración:** 6 meses
- 2 Nombre del proyecto:** Videojugadores y Seguridad
Modalidad de proyecto: De investigación industrial **Ámbito geográfico:** Nacional
Grado de contribución: Investigador/a
Nombres investigadores principales (IP, Co-IP,...): Joaquín Pérez Martín
Nº de investigadores/as: 9
Entidad/es participante/s: Universidad Europea de Madrid
Entidad/es financiadora/s: Ontinent, S.L.U. **Tipo de entidad:** Entidad Empresarial
Fecha de inicio: 08/02/2011 **Duración:** 6 meses
Cuantía total: 11.422,4
- 3 Nombre del proyecto:** Estudio de investigación sobre el análisis de tecnología aplicables, definición del alcance, requisitos, investigación sobre redes sociales y convergencia en mundos virtuales para el proyecto TSI-020110-2009-279
Modalidad de proyecto: De investigación industrial **Ámbito geográfico:** Nacional
Grado de contribución: Investigador/a
Nombres investigadores principales (IP, Co-IP,...): Joaquín Pérez Martín
Nº de investigadores/as: 11
Entidad/es participante/s: Universidad Europea de Madrid
Entidad/es financiadora/s: Bit Manager, S.L.U. **Tipo de entidad:** Entidad Empresarial
Fecha de inicio: 01/06/2009 **Duración:** 18 meses
Cuantía total: 18.478,8



- 4** **Nombre del proyecto:** Hábitos e iniciación a los videojuegos en mayores de 35 años
Modalidad de proyecto: De investigación fundamental (incluyendo excavaciones arqueológicas, etc.). **Ámbito geográfico:** Nacional
Grado de contribución: Investigador/a
Nombres investigadores principales (IP, Co-IP,...): Antonio García Martínez
Nº de investigadores/as: 5
Entidad/es participante/s: Asociación de videojugadores; Universidad Complutense de Madrid
Fecha de inicio: 15/09/2008 **Duración:** 120 días

Obras artísticas dirigidas

Descripción: Zenfighter: Activistar de la Hiper-Media Realidad
Nombre de la exposición: AVLAB18
Autores/as (p. o. de firma): Flavio Escribano; Carlos González Tardón
Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Foro donde se expone: Medialab-Prado
Comisario: Si
Fecha de inicio: 29/11/2008

Actividades científicas y tecnológicas

Producción científica

Publicaciones, documentos científicos y técnicos

- 1** Carlos González Tardón. El papel de los videojuegos en las bibliotecas. Zehar. 69, pp. 12 - 25. Arteleku-Tabakalera, 2012. ISSN 1133-844X
Tipo de producción: Artículo científico **Tipo de soporte:** Revista
Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de artículo en revista con comité evaluador de admisión externo
Fuente de impacto: Resh Opinión de Expertos
Índice de impacto: 10,24
Fuente de impacto: Latindex
Índice de impacto: 12
Fuente de impacto: Aneca
Índice de impacto: 2
Fuente de impacto: CNEAI
Índice de impacto: 2
Fuente de impacto: Carhus
Índice de impacto: D

Resultados relevantes: El desarrollo de la industria del videojuego no tiene reflejo en las instituciones, que tradicionalmente, se han encargado de ser la punta de lanza a la hora de conservar y difundir la cultura: las bibliotecas. En este artículo se describen tres experiencias (CUBIT, José Cabanis y Sagrada Familia) que están tratando de dar respuesta a esta necesidad, con sus ventajas e inconvenientes.



Traducciones: Euskera, Español

- 2** Carlos González Tardón. Uso seguro y saludable de los videojuegos. Escuela en acción. Infantil.10649, pp. 13 - 14. (España): El magisterio español., 2012. ISSN 0212-2707

Tipo de producción: Artículo científico

Tipo de soporte: Revista

Fuente de impacto: Latindex

Índice de impacto: 9

Fuente de impacto: CIRC

Índice de impacto: C

- 3** Carlos González Tardón. 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. (España): Universitat de Valencia, 2010. Disponible en Internet en: <<http://www.carlosgonzalezardon.com/publicaciones/publicaciones/InmersionMundosSimuladosCarlosGonzalezTardon.pdf>>. ISSN 1885-1088

Tipo de producción: Artículo científico

Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de artículo en revista con comité evaluador de admisión externo

Fuente de impacto: CNEAI

Índice de impacto: 14

Fuente de impacto: ANECA

Índice de impacto: 15

Fuente de impacto: Latindex

Índice de impacto: 33

Fuente de impacto: Internacionalidad de la Contribuciones

Índice de impacto: 47,5

Fuente de impacto: CIRC

Índice de impacto: C

- 4** Carlos González Tardón. Videojuegos en redes sociales. Oportunidades y amenazas. IV Jornadas de adicción al juego y nuevas tecnologías. Redes sociales y jóvenes. pp. 75 - 88. (España): ASAJER, 2010.

Tipo de producción: Artículo científico

Tipo de soporte: Libro

- 5** Carlos González Tardón. Social Behavior Simulator. Estudio de la interacción social con un ser simulado. Proceedings of the 2nd workshop on social simulation and artificial societies analysis. 442, (España): CEUR-WS, 2008. Disponible en Internet en: <https://www.academia.edu/1118132/Social_Behavior_Simulator._Estudio_de_la_Interaccion_Social_con_un_Ser_Simulado>. ISSN 1613-0073

Tipo de producción: Artículo científico

Resultados relevantes: Social Behavior Simulator es un programa de inteligencia artificial que simula la forma de actuar de una persona a la hora de interactuar en un primer encuentro con otra. El objetivo de este programa es enfrentarlo con usuarios para así poder observar las tácticas y estrategias que probablemente también usan en su vida real. Las principales aportaciones de esta investigación son el motor de toma de decisiones, que podrá ver en un artículo previo y el análisis de datos que se realizó, que puede ayudar en otras investigaciones que estudien la interacción o que pretendan utilizar datos reales a la hora de crear sus propios seres artificiales.

- 6** Carlos González Tardón. Social Behavior Simulator. Generación y aplicación de un ser humano simulado para el estudio de la interacción social diádica. Inteligencia artificial, revista iberoamericana de IA.38, pp. 61 - 73. (España): Asociación española de inteligencia artificial, 2008. Disponible en Internet en: <https://www.academia.edu/1118133/Social_Behavior_Simulator._Generacion_y_aplicacion_de_un_ser_humano_simulado_para_el_estudio_de_la_interaccion>. ISSN 1137-3601

**Tipo de producción:** Artículo científico**Tipo de soporte:** Revista**Grado de contribución:** Autor/a o coautor/a de artículo en revista con comité evaluador de admisión externo**Fuente de impacto:** CIRC**Índice de impacto:** C

Resultados relevantes: Social Behavior Simulator, es una herramienta para poder estudiar la interacción social de las personas en un encuentro interactivo diádico. La peculiaridad de este modelo, respecto a los presentados anteriormente, es que utiliza datos obtenidos de una persona real por medio de una encuesta. Se introduce una posible sistematización de la secuencia interactiva, un conjunto de categorías relevantes en una situación social y un modelo de toma de decisiones probabilístico basado en variables internas y del sexo de la persona con quien interactúa el simulador. Los resultados indican que el factor clave en la interacción con seres simulados es la inmersión y que la inmersión depende de la familiaridad y del interface del programa, principalmente. Es posible que el uso de seres simulados produzca en un futuro cercano una revolución en los métodos de investigación en las ciencias humanas por sus ventajas metodológicas, económicas y clínicas que posee, pero es necesaria la cooperación multidisciplinar para conseguirlo.

- 7** Carlos González Tardón. Emociones y videojuegos. III Congreso On-line del Observatorio de la Cibersociedad. Observatorio de la Cibersociedad, 2006.

Tipo de producción: Artículo científico**Tipo de soporte:** Revista**Grado de contribución:** Autor/a o coautor/a de artículo en revista con comité evaluador de admisión externo

- 8** Carlos González Tardón. Interacción con seres simulados. Nuevas herramientas en psicología experimental. Una perspectiva de la inteligencia artificial en su 50 aniversario. 2, pp. 438 - 449. (España): Universidad de Castilla-La Mancha, 2006. Disponible en Internet en: <https://www.academia.edu/1118136/Interaccion_con_Seres_Simulados._Nuevas_Herramientas_en_Psicologia_Experimental>. ISBN 84-689-9562-2

Tipo de producción: Artículo científico**Tipo de soporte:** Libro**Grado de contribución:** Autor/a o coautor/a de artículo en revista con comité evaluador de admisión externo

Resultados relevantes: ¿Por qué usar seres simulados para estudiar la interacción? Esta es la pregunta que trataré de responder a lo largo del artículo. Partiendo de un repaso histórico de la relación de la psicología y psiquiatría con estos seres llegaremos hasta tres investigaciones que he realizado utilizándolo. Finalizaré el artículo con un repaso de las ventajas e inconvenientes que tiene la simulación para el estudio experimental en psicología

- 9** Carlos González Tardón. Raw art, creatividad y error. El arte de los enfermos mentales. Revista de historia de la psicología. 27, pp. 97 - 106. (España): Universitat de Valencia, 2006. Disponible en Internet en: <https://www.academia.edu/1118137/Raw_Art_Creatividad_y_Error._El_arte_de_los_enfermos_mentales_>. ISSN 0211-0040

Tipo de producción: Artículo científico**Tipo de soporte:** Revista**Posición de firma:** 1**Grado de contribución:** Autor/a o coautor/a de artículo en revista con comité evaluador de admisión externo**Fuente de impacto:** RESH**Índice de impacto:** 0,303**Fuente de impacto:** CNEAI**Índice de impacto:** 17**Fuente de impacto:** Internacionalidad de las contribuciones**Índice de impacto:** 18,87**Fuente de impacto:** ANECA**Índice de impacto:** 20**Fuente de impacto:** Latindex**Índice de impacto:** 33



Fuente de impacto: ANEP

Índice de impacto: A+

Fuente de impacto: CIRC

Índice de impacto: B

Fuente de impacto: Carhus

Índice de impacto: B

Resultados relevantes: ¿Qué es la creatividad?, ¿por qué somos creativos?, ¿qué tienen de especial los dibujos de los “enfermos mentales”? En este artículo presentaré las conclusiones a las que he llegado sobre la íntima relación de la creatividad con el error a partir de mi experiencia en investigaciones en Vida Artificial, Inteligencia Artificial y Robótica, en el trabajo con niños con alguna discapacidad o afectados por una psicopatología y en los proyectos de artes visuales en los cuales he participado.

- 10** Dionisio Cañas; Carlos González Tardón. ¿Puede un ordenador escribir un poema de amor?. Poesía Digital. (España): 2006. Disponible en Internet en: <<http://www.poesiadigital.es/index.php?cmd=documento&id=15>>.

Tipo de producción: Artículo científico

Tipo de soporte: Revista

Posición de firma: 2

Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de artículo en revista con comité evaluador de admisión externo

Resultados relevantes: La poesía que ha predominado en España desde la segunda mitad del siglo pasado hasta nuestros días ha sido conservadora en el fondo y en la forma. Esto no quiere decir que no se hayan practicado otros tipos de escrituras y que, en casos aislados, algunas actitudes estéticas hayan intentado ser más innovadoras, sino que la poesía dominante, consagrada por críticos e historiadores, ha vivido de espaldas a las innovaciones estéticas de las primeras vanguardias del siglo veinte y a las nuevas tecnologías que emergieron a la vez que sus obras, principalmente, a la posibilidad de que un ordenador genere poesía.

- 11** Carlos González Tardón. Cómo comprar un videojuegos. Contigo. Revista de los asuntos sociales de la comunidad de Madrid.7, pp. 15 - 16. (España): Consejería de asuntos sociales,

Depósito legal: M-47113-2006

Tipo de producción: Artículo científico

Tipo de soporte: Revista

Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de publicación de carácter divulgativo

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

Tipo de producción: Capítulo de libro

Tipo de soporte: Libro

- 13** Carlos González Tardón. La adicción a los videojuegos en redes sociales. Videojuegos en redes sociales: Perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula. pp. 163 - 176. (España): Laertes, 2013. ISBN 978-84-7584-913-3

Colección: Educación

Tipo de producción: Capítulo de libro

Tipo de soporte: Libro

- 14** Carlos González Tardón. Redes sociales para la educación. Libro blanco de internet: Las redes sociales, la educación y el ocio. pp. 65 - 73. (España): Red.es, Ministerio de industria, energía y turismo, 2012. Disponible en Internet en: <http://www.chaval.es/chavales/sites/default/files/editor/07cap-redes-sociales-para-la_educacion.pdf>.

Tipo de producción: Capítulo de libro

Tipo de soporte: Documento o Informe científico-técnico

Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de documento científico o técnico de difusión

- 15** Carlos González Tardón. Psicología artificial. ¿Qué aporta la interacción con robots, seres y ambientes simulados al ser humano?. Crisis analógica, futuro digital. (España): Observatorio de la Cibersociedad, 2010. ISBN 978-84-613-7299-7

Tipo de producción: Capítulo de libro

Tipo de soporte: Libro

Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de capítulo de libro

Resultados relevantes: La Psicología Artificial, el estudio de la interacción de seres humanos con seres artificiales y ambientes simulados, es un campo poco desarrollado dentro de la Psicología pese a haber obtenido resultados realmente esperanzadores con su uso. Este artículo presenta cuatro campos de esa rama, la Realidad Virtual, los Chatbots, la Robótica Social y los Videojuegos, la definición de cada término y una breve descripción de sus orígenes así como las aplicaciones que se han realizado en Psicología y sus resultados. El objetivo principal es darlos a conocer e intentar que la Psicología Artificial se convierta en un campo de investigación importante dentro del ambiente académico de las ciencias humanas.

- 16** Dionisio Cañas; Carlos González Tardón. **عقبة في الطريق؟** بذكاء أو بوساطة الحاسوب. pp. 1 - 262. El Cairo (Egipto): National Center for Translation, 2014. ISBN 978-977-216-091-4

Tipo de producción: Libro o monografía científica **Tipo de soporte:** Libro

Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de libro completo

Traducciones: Árabe

- 17** Dionisio Cañas; Carlos González Tardón. ¿Puede un computador escribir un poema de amor? Tecnorromanticismo y poesía electrónica. pp. 1 - 262. (España): Devenir, 2010. Disponible en Internet en: <<http://www.scribd.com/doc/190681691/Puede-un-computador-escribir-un-poema-de-amor-Tecnorromanticismo-y-poesia-electronica>>. ISBN 978-84-92877-01-0

Colección: Ensayo

Tipo de producción: Libro o monografía científica **Tipo de soporte:** Libro

Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de libro completo

- 18** Carlos González Tardón; Juan Carlos Lozano; Carlos Guardiola. Gamificación. Libro blanco del desarrollo español de videojuegos. pp. 13 - 19. (España): DEV, ICEX, FEDER, 2014. Disponible en Internet en: <http://www.dev.org.es/images/stories/docs/LibroBlancoDEV%20alta_compr.pdf>.

Tipo de producción: Informe científico-técnico

Tipo de soporte: Documento o Informe científico-técnico

Posición de firma: 1

Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de documento científico o técnico de difusión

Resultados relevantes: El presente informe analiza en profundidad el desarrollo actual y las previsiones de futuro para el sector de los videojuegos en España. Tal y como se describe a continuación, nos encontramos ante el sector con mayor potencial de crecimiento e innovación de los que conforman la industria de los contenidos digitales en nuestro país.

- 19** Antonio García Martínez; Joaquín Pérez Martín; Carlos González Tardón; Flavio Escribano; Mercedes Zamarra López; Jesús Flores Vivar; David Parra Valcarce. Hábitos e iniciación a los videojuegos en mayores de 35 años. pp. 1 - 31. (España): ADESE, 2008. Disponible en Internet en: <<http://www.aevi.org.es/pdf/vjadultosestudio.pdf>>.

Tipo de producción: Informe científico-técnico

Tipo de soporte: Documento o Informe científico-técnico

Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de documento científico o técnico de difusión

Resultados relevantes: Este estudio hace evidente que los mayores de 35 años se están incorporando plenamente al uso y disfrute de videojuegos y se diluye ya, de forma absoluta, el mito de "los videojuegos es cosa de niños".

- 20** Carlos González Tardón. Los beneficios ocultos de la gamificación. BSP Reviews. Julio, pp. 48 - 49. (España): Keronet digital publishing, 2013. ISSN 2254-9269

Tipo de soporte: Revista

Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de publicación de carácter divulgativo

- 21** Carlos González Tardón. Videojuegos saludables. Marca Player. Abril, pp. 74 - 75. (España): Unidad Editorial, 2009. Disponible en Internet en: <http://www.carlosgonzalezardon.com/publicaciones/publicaciones/videojuegos_saludables.pdf>.



Tipo de soporte: Revista

Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de publicación de carácter divulgativo

- 22** Carlos González Tardón. ¿Sales a jugar? El origen de la gamificación. Micromanía. Abril, pp. 54 - 57. (España): Unidad Editorial, 2009. Disponible en Internet en: <http://www.carlosgonzalezardon.com/publicaciones/publicaciones/videojuegos_saludables.pdf>. ISSN 9955-8726

Tipo de soporte: Revista

Grado de contribución: Autor/a o coautor/a de publicación de carácter divulgativo

Trabajos presentados en congresos nacionales o internacionales

- 1** **Título del trabajo:** Education Institutions: Games for Education and Learning
Nombre del congreso: Jamtoday Learning to Change Learning
Tipo evento: Congreso **Ámbito geográfico:** Unión Europea
Tipo de participación: Participativo - Plenaria **Intervención por:** Por invitación
Ciudad de celebración: Barcelona, Cataluña, España
Fecha de celebración: 30/11/2015
Fecha de finalización: 02/12/2015
Entidad organizadora: Citilab **Tipo de entidad:** Fundación
- 2** **Título del trabajo:** Research & Innovation in Gamification
Nombre del congreso: Gamification World Congress
Tipo evento: Congreso
Tipo de participación: Organizativo - Presidente Comité
Ciudad de celebración: Barcelona, Cataluña, España
Fecha de celebración: 10/11/2015
Fecha de finalización: 13/11/2015
Entidad organizadora: Gamification World
- 3** **Título del trabajo:** Narrativas del Juego y del Jugar
Nombre del congreso: Congreso Novena Semana Internacional de la Comunicación
Tipo evento: Congreso **Ámbito geográfico:** Internacional no UE
Tipo de participación: Participativo - Otros **Intervención por:** Por invitación
Ciudad de celebración: Bogotá, Colombia
Fecha de celebración: 26/08/2015
Entidad organizadora: Universidad Minuto de Dios **Tipo de entidad:** Universidad
Ciudad entidad organizadora: Bogotá, Colombia
- 4** **Título del trabajo:** Videojuegos para la Transformación Social
Nombre del congreso: Congreso Novena Semana Internacional de la Comunicación
Tipo evento: Congreso **Ámbito geográfico:** Internacional
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote **Intervención por:** Por invitación
Ciudad de celebración: Bogotá, Colombia
Fecha de celebración: 24/08/2015
Entidad organizadora: Universidad Minuto de Dios **Tipo de entidad:** Universidad
Ciudad entidad organizadora: Bogota, Colombia



- 5 Título del trabajo:** Sexo, género y videojuegos
Nombre del congreso: Festival del Videojuego Independiente HóPlay 2014
Tipo evento: Congreso **Ámbito geográfico:** Internacional no UE
Tipo de participación: Participativo - Otros **Intervención por:** Por invitación
Ciudad de celebración: Bilbao, País Vasco, España
Fecha de celebración: 02/12/2014
Fecha de finalización: 02/12/2014
Entidad organizadora: Alhóndiga Bilbao **Tipo de entidad:** Centro de Cultura
- 6 Título del trabajo:** Gamificación expandida. Aplicando lo lúdico a la mejora de lo serio en la industria cultural
Nombre del congreso: ZincShower. Industrias Culturales y Creativas
Tipo evento: Congreso **Ámbito geográfico:** Unión Europea
Tipo de participación: Participativo - Ponencia **Intervención por:** En representación de invitada/ Keynote
Ciudad de celebración: Madrid, España
Fecha de celebración: 23/05/2014
Entidad organizadora: ZincShower Matadero Madrid
Con comité de admisión ext.: Si
- 7 Título del trabajo:** Videojuegos y salud mental
Nombre del congreso: XXXI Congreso nacional de enfermería de salud mental
Tipo evento: Congreso **Ámbito geográfico:** Nacional
Tipo de participación: Participativo - Ponencia **Intervención por:** Por invitación invitada/ Keynote
Ciudad de celebración: Toledo, Castilla-La Mancha, España
Fecha de celebración: 09/04/2014
Fecha de finalización: 11/04/2014
Entidad organizadora: Asociación nacional de enfermería de salud mental **Tipo de entidad:** Asociaciones y Agrupaciones Carlos González Tardón.
- 8 Título del trabajo:** Música y videojuegos
Nombre del congreso: I Congreso internacional música y cultura audiovisual MUCA
Tipo evento: Congreso **Ámbito geográfico:** Internacional no UE
Tipo de participación: Participativo - Ponencia **Intervención por:** Por invitación invitada/ Keynote
Ciudad de celebración: Murcia, Región de Murcia, España
Fecha de celebración: 23/01/2014
Fecha de finalización: 25/01/2014
Entidad organizadora: Universidad de Murcia **Tipo de entidad:** Universidad Carlos González Tardón.
- 9 Título del trabajo:** Mesa redonda: Gamers y videojugadores
Nombre del congreso: I Jornadas sobre investigación en medios digitales: Videojuegos y cultura audiovisual
Tipo evento: Jornada **Ámbito geográfico:** Nacional
Tipo de participación: Participativo - Ponencia **Intervención por:** Por invitación invitada/ Keynote
Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de celebración: 18/04/2013
Fecha de finalización: 19/04/2013



Entidad organizadora: Universidad Rey Juan Carlos **Tipo de entidad:** Universidad Carlos González Tardón.

- 10 Título del trabajo:** Gamificación y Videojuegos
Nombre del congreso: ZincShower. Industrias Culturales y Creativas
Tipo evento: Congreso **Ámbito geográfico:** Unión Europea
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote **Intervención por:** En representación de
Ciudad de celebración: Madrid, España
Fecha de celebración: 11/04/2013
Entidad organizadora: ZincShower Matadero Madrid
- 11 Título del trabajo:** Videojuegos en el Mediterraneo
Nombre del congreso: Campus Party Milenio
Tipo evento: Congreso **Ámbito geográfico:** Internacional no UE
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote **Intervención por:** Por invitación
Ciudad de celebración: Granada, Andalucía, España
Fecha de celebración: 14/10/2011
Fecha de finalización: 14/10/2011
Entidad organizadora: FUNDACION TELEFONICA
- 12 Título del trabajo:** Videojuegos, educación y sociedad
Nombre del congreso: II Festival internacional del videojuego independiente HóPlay
Tipo evento: Congreso **Ámbito geográfico:** Internacional no UE
Tipo de participación: Participativo - Otros **Intervención por:** Por invitación
Ciudad de celebración: Bilbao, País Vasco, España
Fecha de celebración: 12/09/2011
Fecha de finalización: 16/09/2011
Entidad organizadora: Alhóndiga Bilbao **Tipo de entidad:** Centro de Cultura
- 13 Título del trabajo:** Videojuegos y cambio social
Nombre del congreso: Videojuegos y arte contemporáneo
Tipo evento: Seminario **Ámbito geográfico:** Internacional no UE
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote **Intervención por:** Por invitación
Ciudad de celebración: El Cairo, Egipto
Fecha de celebración: 20/06/2011
Fecha de finalización: 20/06/2011
Entidad organizadora: Instituto Cervantes Carlos González Tardón. **Tipo de entidad:** Internacional
- 14 Título del trabajo:** Adicción a los videojuegos
Nombre del congreso: IV Jornadas sobre adicción al juego y nuevas tecnologías
Tipo evento: Jornada **Ámbito geográfico:** Autonómica
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote **Intervención por:** Por invitación
Ciudad de celebración: Vitoria, País Vasco, España
Fecha de celebración: 18/11/2010
Fecha de finalización: 19/11/2010
Entidad organizadora: ASAJER **Tipo de entidad:** Asociaciones y Agrupaciones



Carlos González Tardón.

15 Título del trabajo: Todo lo que quiso saber sobre los videojuego

Nombre del congreso: Ciclo de conferencias de divulgación científica Museo Elder

Tipo evento: Jornada

Ámbito geográfico: Autonómica

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

Intervención por: Por invitación

Ciudad de celebración: Las Palmas, Canarias, España

Fecha de celebración: 22/02/2010

Fecha de finalización: 22/02/2010

Entidad organizadora: Museo Elder de Ciencia y Tecnología

Tipo de entidad: Fundación

Carlos González Tardón.

16 Título del trabajo: Creando tu propia ciudad. Videojuegos y arquitectura

Nombre del congreso: Ciudades europeas frente a la globalización. Identidades, procesos de hibridación y posibilidades de la cultura.

Tipo evento: Congreso

Ámbito geográfico: Unión Europea

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

Intervención por: Por invitación

Ciudad de celebración: Santiago de Compostela, Galicia, España

Fecha de celebración: 04/05/2009

Fecha de finalización: 13/05/2009

Entidad organizadora: Urbes Europaeae

Tipo de entidad: Organismo Público de Investigación

Carlos González Tardón.

17 Título del trabajo: People&VIDEOGAMES

Nombre del congreso: V Jornadas de informática: Imaginática

Tipo evento: Jornada

Ámbito geográfico: Nacional

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

Intervención por: Por invitación

Ciudad de celebración: Sevilla, Andalucía, España

Fecha de celebración: 02/03/2009

Fecha de finalización: 06/03/2009

Entidad organizadora: Universidad de Sevilla

Tipo de entidad: Universidad

Carlos González Tardón.

18 Título del trabajo: Social Behavior Simulator. Estudio de la interacción social con seres simulados y sus posibles aplicaciones

Nombre del congreso: Simulación social y análisis de sociedades artificiales

Tipo evento: Jornada

Ámbito geográfico: Nacional

Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote

Intervención por: Por invitación

Ciudad de celebración: Bellaterra, Cataluña, España

Fecha de celebración: 20/11/2008

Fecha de finalización: 21/11/2008

Entidad organizadora: Universitat Autònoma de Barcelona

Tipo de entidad: Universidad

Carlos González Tardón.



- 19 Título del trabajo:** El videojuego como experiencia
Nombre del congreso: Filosofía y videojuegos
Tipo evento: Congreso **Ámbito geográfico:** Nacional
Tipo de participación: Participativo - Ponencia oral **Intervención por:** Revisión previa a la aceptación (comunicación oral)
Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de celebración: 06/03/2008
Fecha de finalización: 07/03/2008
Entidad organizadora: Universidad Autónoma de Madrid **Tipo de entidad:** Universidad
Carlos González Tardón.
- 20 Título del trabajo:** Redefining arts & videogames
Nombre del congreso: III Congreso Internacional ArsGames
Tipo evento: Congreso **Ámbito geográfico:** Internacional no UE
Tipo de participación: Participativo - Otros **Intervención por:** Por invitación
Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de celebración: 17/11/2007
Fecha de finalización: 17/11/2007
Entidad organizadora: Universidad Complutense de Madrid **Tipo de entidad:** Universidad
Carlos González Tardón.
- 21 Título del trabajo:** Mesa sobre violencia y videojuegos
Nombre del congreso: Congreso Arsgames
Tipo evento: Jornada **Ámbito geográfico:** Internacional no UE
Tipo de participación: Participativo - Otros **Intervención por:** Por invitación
Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de celebración: 17/11/2007
Fecha de finalización: 17/11/2007
Entidad organizadora: Universidad Complutense de Madrid **Tipo de entidad:** Universidad
Carlos González Tardón.
- 22 Título del trabajo:** Creatividad y el acto de jugar
Nombre del congreso: Congreso Arsgames
Tipo evento: Jornada **Ámbito geográfico:** Internacional no UE
Tipo de participación: Participativo - Ponencia invitada/ Keynote **Intervención por:** Por invitación
Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de celebración: 16/11/2007
Fecha de finalización: 16/11/2007
Entidad organizadora: Universidad Complutense de Madrid **Tipo de entidad:** Universidad
Carlos González Tardón.
- 23 Título del trabajo:** Seres artificiales. ¿Qué aporta la interacción con robots, seres virtuales y simulados al ser humano?
Nombre del congreso: X Congreso de metodología de las ciencias sociales y de la salud
Tipo evento: Congreso **Ámbito geográfico:** Internacional no UE
Tipo de participación: Participativo - Ponencia oral **Intervención por:** Revisión previa a la aceptación (comunicación oral)



Ciudad de celebración: Barcelona, Cataluña, España

Fecha de celebración: 06/02/2007

Fecha de finalización: 09/02/2007

Entidad organizadora: Universitat de Barcelona **Tipo de entidad:** Universidad
Carlos González Tardón.

24 Título del trabajo: Emociones y videojuegos

Nombre del congreso: Conocimiento abierto, sociedad libre

Tipo evento: Congreso

Ámbito geográfico: Internacional no UE

Tipo de participación: Participativo - Ponencia oral (comunicación oral) **Intervención por:** Revisión previa a la aceptación

Fecha de celebración: 20/11/2006

Fecha de finalización: 03/12/2006

Entidad organizadora: Observatorio de la Cibersociedad

Con comité de admisión ext.: Si

Carlos González Tardón.

25 Título del trabajo: Inmersión en mundos simulados

Nombre del congreso: VII Congreso internacional de fenomenología

Tipo evento: Congreso

Ámbito geográfico: Internacional no UE

Tipo de participación: Participativo - Ponencia oral (comunicación oral) **Intervención por:** Revisión previa a la aceptación

Ciudad de celebración: Valenca, Comunidad Valenciana, España

Fecha de celebración: 25/08/2006

Fecha de finalización: 28/08/2006

Entidad organizadora: SOCIEDAD ESPAÑOLA DE FENOMENOLOGIA

Con comité de admisión ext.: Si

Carlos González Tardón.

26 Título del trabajo: Interacción con seres simulados. Nuevas herramientas en psicología experimental.

Nombre del congreso: Campus multidisciplinar en percepción e inteligencia CMPI-2006

Tipo evento: Congreso

Ámbito geográfico: Internacional no UE

Tipo de participación: Participativo - Ponencia oral (comunicación oral) **Intervención por:** Revisión previa a la aceptación

Ciudad de celebración: Albacete, Castilla-La Mancha, España

Fecha de celebración: 10/07/2006

Fecha de finalización: 14/07/2006

Entidad organizadora: Universidad de Castilla-La Mancha **Tipo de entidad:** Universidad

Con comité de admisión ext.: Si

Carlos González Tardón.

27 Título del trabajo: Raw art, creatividad y error. El arte de los enfermos mentales

Nombre del congreso: XIX Symposium de la sociedad española de historia de la psicología

Tipo evento: Congreso

Ámbito geográfico: Nacional

Tipo de participación: Participativo - Ponencia oral (comunicación oral) **Intervención por:** Revisión previa a la aceptación

Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España

Fecha de celebración: 26/04/2006

Fecha de finalización: 29/04/2006

Entidad organizadora: SOCIEDAD ESPAÑOLA DE HISTORIA DE LA PSICOLOGIA



Con comité de admisión ext.: Si
Carlos González Tardón.

Trabajos presentados en jornadas, seminarios, talleres de trabajo y/o cursos nacionales o internacionales

- 1 Título del trabajo:** Videojuegos más allá de los videojuegos: Videojuego serio y gamificación
Nombre del evento: I Jornadas de desarrollo de videojuegos
Tipo de evento: Jornada
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Nacional
Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de celebración: 16/01/2016
Fecha de finalización: 16/01/2016
Entidad organizadora: Fundación SGAE **Tipo de entidad:** Fundación
Con comité de admisión ext.: Si
- 2 Título del trabajo:** Creación de Proyectos de Gamificación Educativa
Nombre del evento: Gamificación, Emprendimiento e Innovación
Tipo de evento: Seminario
Intervención por: Por invitación
Ciudad de celebración: Chía, Colombia
Fecha de celebración: 02/09/2015
Entidad organizadora: Fundación Tokinaki Tres **Tipo de entidad:** Fundación
Fuerzas
Ciudad entidad organizadora: Chia, Colombia
- 3 Título del trabajo:** Uso seguro y saludable de videojuegos
Nombre del evento: Videojuegos y Educación
Tipo de evento: Curso
Intervención por: Por invitación
Ciudad de celebración: Chia, Colombia
Fecha de celebración: 01/09/2015
Entidad organizadora: Fundación Tokinaki Tres **Tipo de entidad:** Fundación
Fuerzas
Ciudad entidad organizadora: Chia, Colombia
- 4 Título del trabajo:** Diseñando y Balanceando la Experiencia del Jugador en Gamificación y Videojuegos
Nombre del evento: Colombia Gamification Meetup
Tipo de evento: Curso
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Internacional no UE
Ciudad de celebración: Bogotá, Colombia
Fecha de celebración: 31/08/2015
Entidad organizadora: Vivelab Universidad Nacional **Tipo de entidad:** Universidad
de Colombia
Ciudad entidad organizadora: Bogotá, Colombia
Con comité de admisión ext.: Si



- 5** **Título del trabajo:** Gamificación Low Cost
Nombre del evento: Gamificación y Pyme
Tipo de evento: Seminario
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Nacional
Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de celebración: 26/05/2015
Entidad organizadora: Asociación Nacional de Gamification y Marketing Digital **Tipo de entidad:** Asociaciones y Agrupaciones
- 6** **Título del trabajo:** Play+: Salida Laboral y Uso Seguro y Saludable de Videojuegos
Nombre del evento: Festival Internacional del Videojuego HóPlay
Tipo de evento: Curso
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Autonómica
Ciudad de celebración: Bilbao, País Vasco, España
Fecha de celebración: 24/11/2014
Fecha de finalización: 05/12/2014
Entidad organizadora: Alhóndiga Bilbao **Tipo de entidad:** Centro de Cultura
- 7** **Título del trabajo:** Hybrid Playground
Nombre del evento: Sábados Fluor
Tipo de evento: Seminario
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Nacional
Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de celebración: 25/10/2014
Entidad organizadora: Medialab-Prado **Tipo de entidad:** Centros de Innovación y Tecnología
Ciudad entidad organizadora: Madrid, , España
- 8** **Título del trabajo:** Gamification, level design & chapas
Nombre del evento: III Gamification Spain Meetup
Tipo de evento: Taller de Trabajo
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Nacional
Ciudad de celebración: Valencia, Comunidad Valenciana, España
Fecha de celebración: 08/03/2014
Fecha de finalización: 08/03/2014
Entidad organizadora: Gamification Spain Meetup **Tipo de entidad:** Asociaciones y Agrupaciones
Con comité de admisión ext.: Si
- 9** **Título del trabajo:** El videojuego como salida laboral
Nombre del evento: Festival Internacional del Videojuego HóPlay
Tipo de evento: Taller de Trabajo
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Autonómica
Ciudad de celebración: Bilbao, País Vasco, España
Fecha de celebración: 25/11/2013
Fecha de finalización: 29/11/2013
Entidad organizadora: Alhóndiga Bilbao **Tipo de entidad:** Centro de Cultura



- 10** **Título del trabajo:** Ocio-Cultura-Industria: los videojuegos como salida laboral
Nombre del evento: Haz del arte una empresa
Tipo de evento: Seminario
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Nacional
Ciudad de celebración: Valencia, Comunidad Valenciana, España
Fecha de celebración: 25/04/2013
Fecha de finalización: 25/04/2013
Entidad organizadora: Caja Mediterráneo **Tipo de entidad:** Entidad Empresarial
- 11** **Título del trabajo:** ¿Cómo comprar un videojuego?
Nombre del evento: Festival internacional de videojuegos HóPlay
Tipo de evento: Taller de Trabajo
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Autonómica
Ciudad de celebración: Bilbao, País Vasco, España
Fecha de celebración: 30/11/2012
Fecha de finalización: 30/11/2012
Entidad organizadora: Alhóndiga Bilbao
- 12** **Título del trabajo:** Uso seguro y saludable de videojuegos
Nombre del evento: Festival internacional de videojuegos HóPlay
Tipo de evento: Taller de Trabajo
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Autonómica
Ciudad de celebración: Bilbao, País Vasco, España
Fecha de celebración: 26/11/2012
Fecha de finalización: 30/11/2012
Entidad organizadora: Alhóndiga Bilbao
- 13** **Título del trabajo:** Historia del videojuego jugada
Nombre del evento: I Festival internacional del videojuego HóPlay
Tipo de evento: Taller de Trabajo
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Internacional no UE
Ciudad de celebración: Bilbao, País Vasco, España
Fecha de celebración: 22/09/2011
Fecha de finalización: 25/09/2011
Entidad organizadora: Alhóndiga Bilbao **Tipo de entidad:** Centro Cultural Carlos González Tardón.
- 14** **Título del trabajo:** Videojuegos y tus hijos
Tipo de evento: Seminario
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Nacional
Ciudad de celebración: Managua, Nicaragua
Fecha de celebración: 22/09/2011
Fecha de finalización: 22/09/2011
Entidad organizadora: Familia Hoy **Tipo de entidad:** Asociaciones y Agrupaciones



- 15** **Título del trabajo:** Conoce tus videojuegos: Jugar Saludablemente
Nombre del evento: Camon
Tipo de evento: Taller de Trabajo
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Autonómica
Ciudad de celebración: España
Fecha de celebración: 18/07/2011
Fecha de finalización: 28/07/2011
Entidad organizadora: Fundación Caja Mediterráneo
Tipo de entidad: Fundación
Ciudad entidad organizadora: España
- 16** **Título del trabajo:** Introducción a los videojuegos. Uso saludable y seguro
Nombre del evento: Formación Continua de Distrito Telefónica
Tipo de evento: Taller de Trabajo
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Nacional
Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de celebración: 28/05/2011
Fecha de finalización: 28/05/2011
Entidad organizadora: Telefónica, S.A.
Tipo de entidad: Entidad Empresarial
- 17** **Título del trabajo:** Jugando en familia: Aprender a usar los videojuegos
Tipo de evento: Seminario
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Autonómica
Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de celebración: 20/03/2011
Fecha de finalización: 20/03/2011
Entidad organizadora: FUNDACION TELEFONICA
- 18** **Título del trabajo:** ¿Cómo comprar un videojuego?
Tipo de evento: Taller de Trabajo
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Autonómica
Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de celebración: 21/12/2010
Fecha de finalización: 21/12/2010
Entidad organizadora: FUNDACION TELEFONICA
- 19** **Título del trabajo:** Como elegir un videojuego
Nombre del evento: Pessics de Ciencia
Tipo de evento: Curso
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Municipal
Ciudad de celebración: L'Hospitalet de Llobregat, Cataluña, España
Fecha de celebración: 23/11/2009
Fecha de finalización: 23/11/2009
Entidad organizadora: Centro Cultural Sant Josep Carlos González Tardón. **Tipo de entidad:** Municipal



- 20** **Título del trabajo:** Jugar en Familia
Nombre del evento: Foro de Generaciones Interactivas
Tipo de evento: Seminario
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Autonómica
Ciudad de celebración: Madrid, Comunidad de Madrid, España
Fecha de celebración: 09/11/2009
Fecha de finalización: 09/11/2009
Entidad organizadora: FUNDACION TELEFONICA
- 21** **Título del trabajo:** Todo lo que quiso saber sobre los videojuegos
Nombre del evento: Pessics de Ciencia
Tipo de evento: Curso
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Municipal
Ciudad de celebración: L'Hospitalet de Llobregat, Cataluña, España
Fecha de celebración: 22/01/2009
Fecha de finalización: 22/01/2009
Entidad organizadora: Centro Cultural Sant Josep **Tipo de entidad:** Municipal
Carlos González Tardón.
- 22** **Título del trabajo:** Robótica social: Realidad y ficción
Nombre del evento: Pessics de Ciencia
Tipo de evento: Curso
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Municipal
Ciudad de celebración: L'Hospitalet de Llobregat, Cataluña, España
Fecha de celebración: 06/11/2008
Fecha de finalización: 06/11/2008
Entidad organizadora: Centro Cultural Sant Josep **Tipo de entidad:** Municipal
Carlos González Tardón.
- 23** **Título del trabajo:** Videojuegos y alimentación
Nombre del evento: España Original
Tipo de evento: Feria
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Internacional no UE
Ciudad de celebración: Ciudad Real, Castilla-La Mancha, España
Fecha de celebración: 13/05/2008
Fecha de finalización: 15/05/2008
Entidad organizadora: España Original **Tipo de entidad:** Fundación
Carlos González Tardón.
- 24** **Título del trabajo:** Interacción verbal humano-ordenador. Historia, aplicaciones y efectos psicológicos
Nombre del evento: Jueves de filología
Tipo de evento: Seminario
Intervención por: Por invitación
Ámbito geográfico: Autonómica
Ciudad de celebración: Oviedo, Principado de Asturias, España
Fecha de celebración: 30/05/2007
Fecha de finalización: 30/05/2007



Entidad organizadora: Universidad de Oviedo
Carlos González Tardón.

Tipo de entidad: Universidad

Gestión de I+D+i y participación en comités científicos

Comités científicos, técnicos y/o asesores

Título del comité: Grupo de Trabajo sobre Arte Contemporáneo de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha

Ámbito geográfico: Autonómica

Primaria (Cód. Unesco): 620300 - Teoría, análisis y crítica de las Bellas Artes

Entidad de afiliación: Consejería de cultura de la junta de comunidades de Castilla-La Mancha

Tipo de entidad: Autonómico

Ciudad entidad afiliación: Alcázar de San Juan, Castilla-La Mancha, España

Fecha de inicio-fin: 26/10/2007 - 27/10/2007

Organización de actividades de I+D+i

- 1 Título de la actividad:** ¿Qué aprendemos de historia y tecnología jugando con videojuegos?
Tipo de actividad: Talleres para alumnos de educación especial
Entidad convocante: Azkuna Zentroa
Ciudad entidad convocante: Bilbao, Comunidad de Madrid, España
Modo de participación: Organizador
Nº de asistentes: 300
Fecha de inicio-fin: 23/11/2015 - 04/12/2015
Ámbito geográfico: Autonómica
Tipo de entidad: Fundación
Duración: 14 días
- 2 Título de la actividad:** Creación Fácil de Videojuegos
Tipo de actividad: Seminario
Ciudad de celebración: Alicante, Comunidad Valenciana, España
Entidad convocante: Fundación Caja Mediterraneo
Ciudad entidad convocante: Comunidad Valenciana, España
Modo de participación: Organizador
Nº de asistentes: 20
Fecha de inicio-fin: 26/05/2010 - 28/05/2010
Ámbito geográfico: Nacional
Tipo de entidad: Fundación
Duración: 3 días
- 3 Título de la actividad:** Psicología artificial. Incursión de un psicólogo en vida artificial, inteligencia artificial e interacción humano-ordenador
Tipo de actividad: Jornadas de formación
Entidad convocante: Instituto de Investigación en Inteligencia Artificial
Ciudad entidad convocante: Bellaterra, Cataluña, España
Nº de asistentes: 50
Fecha de inicio-fin: 13/02/2007 - 13/02/2007
Ámbito geográfico: Nacional
Tipo de entidad: Agencia Estatal
- 4 Título de la actividad:** Repensando la dificultad. Diseño y balanceo de experiencias de juego, videojuego y gamificación
Tipo de actividad: Taller
Ciudad de celebración: Cali, Colombia
Ámbito geográfico: Internacional no UE



Entidad convocante: Universidad ICESI
Ciudad entidad convocante: Cali, Colombia
Modo de participación: Organizador
Nº de asistentes: 30
Fecha de inicio: 04/09/2015

Tipo de entidad: Universidad

Duración: 1 día