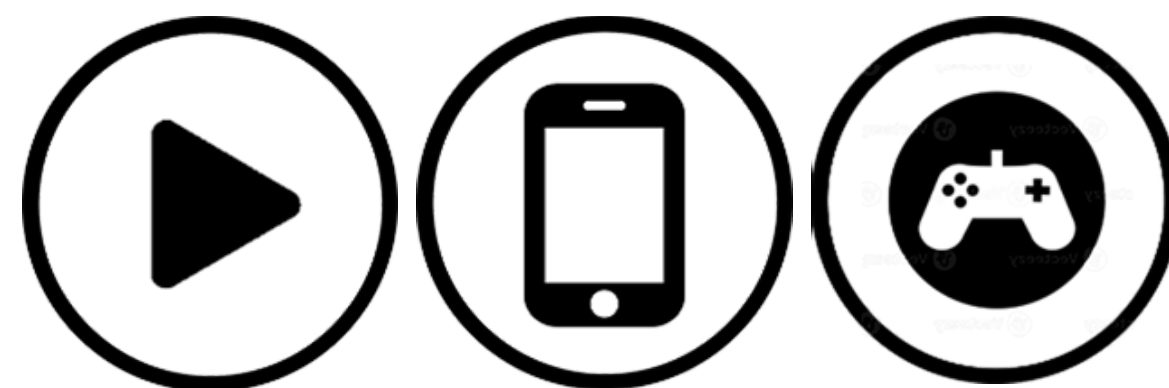




CONCURSO DE ACCESO
PLAZA CATEDRÁTICO DE UNIVERSIDAD
CU-030-25



PERFIL
TECNOLOGÍAS DE LOS NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES
DISEÑO DE JUEGOS Y LUDONARRATIVA



CONCURSO DE ACCESO

Plaza de profesor Catedrático de Universidad
CU-030-25

Resolución de 30 de abril de 2025, de la Universidad de Sevilla, por la que se convoca concurso de acceso a plazas de cuerpos docentes universitarios (Catedrático de Universidad) en el Área de conocimiento Comunicación Audiovisual y Publicidad adscrita al Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad (Boletín Oficial del Estado, número 114, de fecha lunes 12 de mayo de 2025).

PERFIL

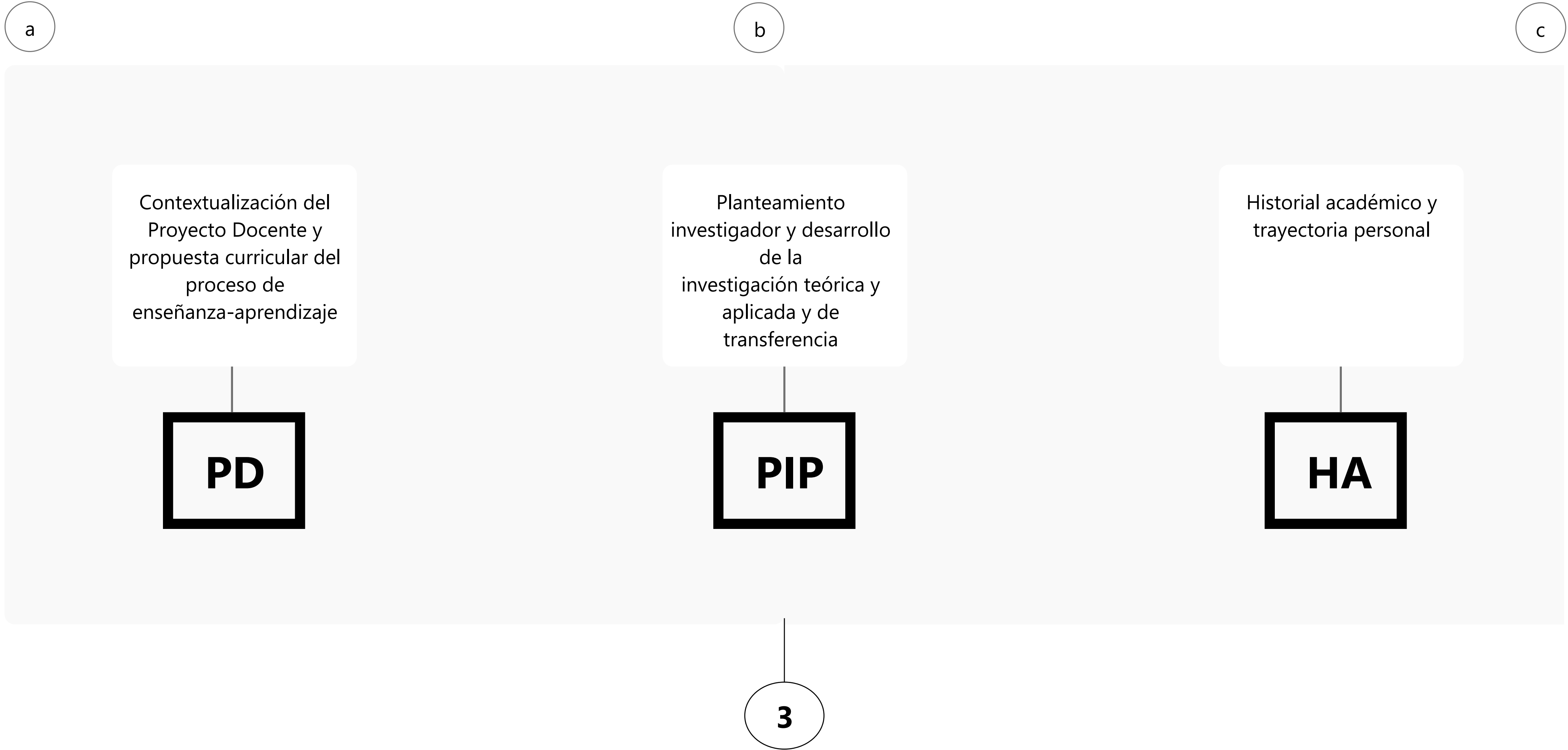
Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales
Diseño de Juegos y Ludonarrativa

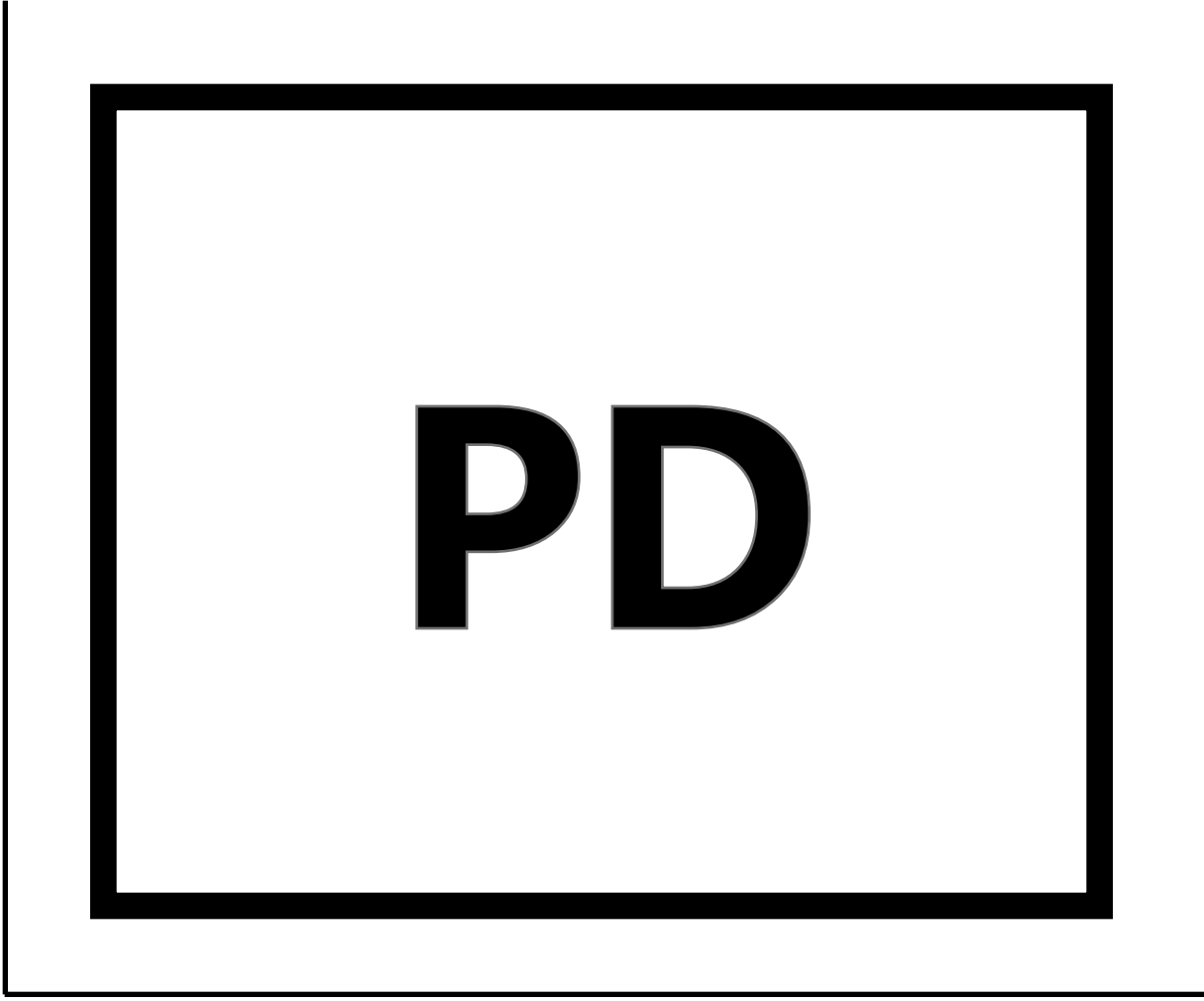
CANDIDATO

José Luis Navarrete Cardero
Profesor Titular del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad
Decano de la Facultad de Comunicación desde julio de 2022



BLOQUES DE LA PRESENTACIÓN





PD

PROYECTO DOCENTE

CONTEXTO DOCENTE

Marco para la propuesta curricular

Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales

Diseño de Juegos y Ludonarrativa



CONTEXTO DOCENTE

Marco para la propuesta curricular

Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales

Diseño de Juegos y Ludonarrativa



Realidad Virtual y mundos virtuales: Los nuevos sistemas de visualización del espacio 3D, casos de Oculus Rift y otros dispositivos semejantes, auguran un cruce entre estos, los videojuegos y la realidad aumentada. Las aplicaciones de la RV sobrepasan el ocio y pueden aplicarse a un vasto compendio de actividades.

Serious Games: Juegos orientados a necesidades no estrictamente lúdicas pero si motivacionales. Su aplicación en salud, marketing, recursos humanos, etc., es incuestionable.

Gamificación: Por gamificación se entiende la aplicación de las reglas y mecánicas de un juego a entornos que no son lúdicos. Así, pueden gamificarse situaciones educativas, empresariales, médicas, de gestión, de mediación en conflictos, etc.

Videojuegos en redes sociales: Dirigido a un público casual a través de Internet y redes sociales, el volumen de negocio de los mismos aumenta exponencialmente. En el mundo de los videojuegos, este mercado ya supone el 40% del total de sus beneficios económicos.

Experiencia de usuarios y diseño de juegos: Todas las experiencias relacionadas con los juegos deben diseñarse previamente. La figura del Game Design es esencial para conseguir los objetivos deseados. Su principal nicho de profesionales se encuentra en los ecosistemas del audiovisual, profesionales expertos en guion y narrativa.

CONTEXTO DOCENTE

Marco para la propuesta curricular

Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales

Diseño de Juegos y Ludonarrativa



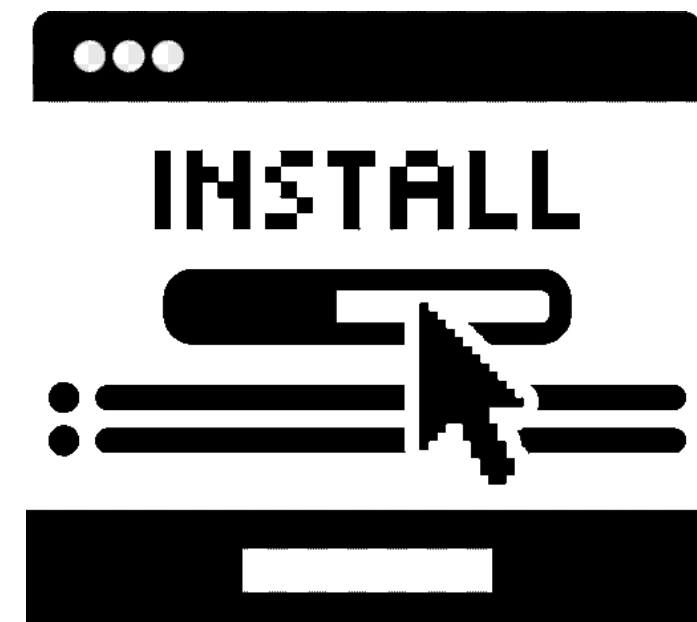
Diseño, Arte Digital y New Media: Se necesitarán expertos en gráfica interactiva, diseño, maquetación y estructura web, diseño y usabilidad de interfaces, tecnología de la producción multimedia, arte digital, animación y entornos 3D y postproducción audiovisual, creación de contenidos educativos interactivos, contenidos crossmedia y transmedia, social TV, etc. Es justamente en este sector donde se dibujan el mayor número de perfiles, como puede comprobarse por el número de páginas que le dedica el LB.

CONTEXTO DOCENTE

Marco para la propuesta curricular

Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales

Diseño de Juegos y Ludonarrativa



¿Estas herramientas hereden determinadas características comunes a cualquier otro tipo de software coetáneo? Si esto fuera así, ¿significa que si te dedicas a diseñar espacios, generar efectos especiales, diseñar una web o crear gráficos para un informativo, es posible que el proceso de diseño siga una lógica similar? ¿Existen opciones estructurales que comparten los edificios, los gráficos, las páginas web, los diseños de producto, los videojuegos, puesto que todos están diseñados a través de software? ¿Cómo están conformando estas interfaces y herramientas de software y de autoría de medios, la estética contemporánea y los lenguajes gráficos de distintos formatos de medios? Por otra parte, a colación de estas preguntas, conviene interrogarse igualmente sobre qué ocurre con la idea de “medio” una vez que la especificidad de las herramientas de cada medio ha sido simulada y se ha traspasado a otro tipo de software. En tal caso, ¿tendría sentido hablar aún de una diversidad de medios? O, ¿acaso vivimos en un mundo feliz en el que existe un único monomedio o metamedio? La pregunta clave por tanto es ¿siguen existiendo los medios?

CONTEXTO DOCENTE

Marco para la propuesta curricular

Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales
Diseño de Juegos y Ludonarrativa

Contextualización de las asignaturas en la US

1989. Universidad de Sevilla, octava Facultad de Ciencias de la Información de España:
NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

2002. Nuevo Plan de estudios:
INNOVACIONES TECNOLÓGICAS DE LOS NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES

2011. Grado, adaptado al EEES.
NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES
DISEÑO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

2018. Modificación leve del Plan de Estudios:
TECNOLOGÍAS DE LOS NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES
DISEÑO DE JUEGOS Y LUDONARRATIVA

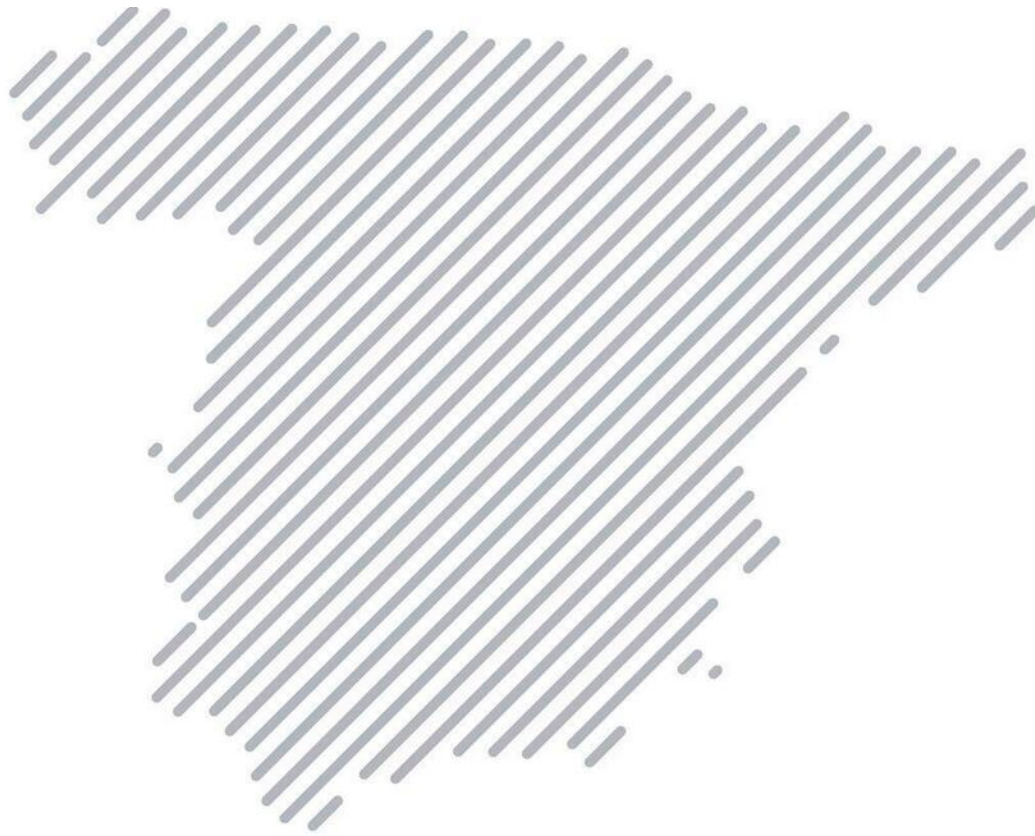
2026/2027. Modificación sustancial del Plan de Estudios.
TECNOLOGÍAS E INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE LOS NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES
FICCIÓN INTERACTIVA Y LUDONARRATIVA

CONTEXTO DOCENTE

Marco para la propuesta curricular

Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales
Diseño de Juegos y Ludonarrativa

Universidades integradas en la Conferencia de Rectores de Universidades Españolas (CRUE) que imparten el grado en Comunicación Audiovisual, en Comunicación, doble grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual o similares.



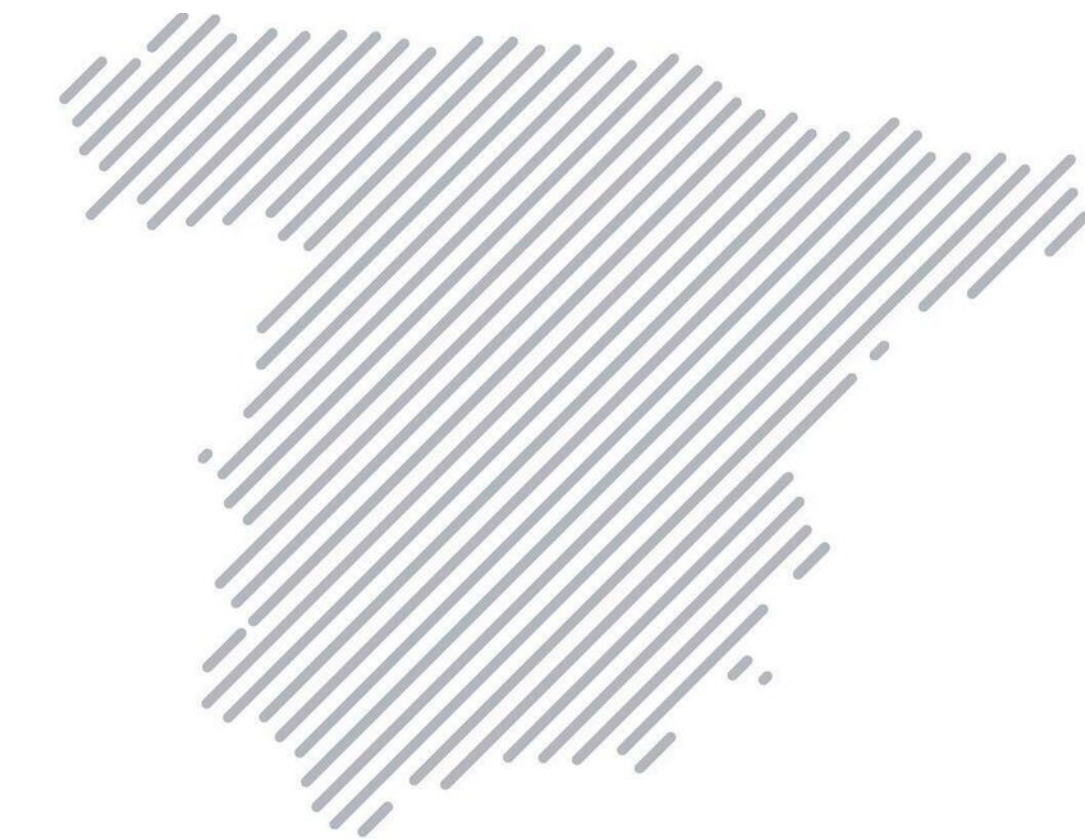
Universidad	Facultad	Carácter	Tecnologías de los Nuevos Medios AV	Diseño de Juegos y Ludonarrativa
A Coruña	Ciencias de la Comunicación	Pública	Multimedia sobre Dispositivos Móviles. Interacción 3D. Herramientas de Creación Multimedia.	---
Alcalá	Filosofía Letras	Pública	Programación en contextos interactivos. Guion y diseño de videojuegos. Diseño gráfico digital.	Guion y diseño de videojuegos.
Antonio de Nebrija	Comunicación y Artes	Privada	Laboratorio de Videojuegos y Aplicaciones. Narrativa Transmedia.	Laboratorio de Videojuegos y Aplicaciones. Narrativa Transmedia.
Autónoma de Barcelona	Ciencias de la Comunicación	Pública	Lenguaje Multimedia. Gestión de Contenidos y Usabilidad en Medios Interactivos Generados por los Usuarios. Técnicas de Realización Interactiva	Técnicas de Realización Interactiva.
Barcelona	Biblioteconomía Documentación	Pública	Disseny D'interacció.	---
Burgos	Humanidades y Comunicación	Pública	Realización, videocreación y diseño digital. Narrativa nuevas tecnologías de la comunicación.	Narrativa nuevas tecnologías de la comunicación.
Camilo José Cela	Comunicación	Privada	Design Thinking and Methodologies of Creativity. Programming Fundamentals. Apps and Communication.	Design Thinking and Methodologies of Creativity.
Carlos III de Madrid	Humanidades, Comunicación y Documentación	Pública	---	---
Católica de San Antonio de Murcia	Ciencias Sociales y de la Comunicación	Privada	Tecnología III: Multimedia Interactiva.	---
CEU Cardenal Herrera de Valencia	Humanidades y Ciencias de la Comunicación	Privada	Montaje y Efectos Visuales Digitales.	---
CEU San Pablo de Madrid	Humanidades y Ciencias de la Comunicación	Privada	Tecnología y Nuevos Medios.	---
Complutense de Madrid	Ciencias de la Información	Pública	Tecnología Digital Aplicada a los Medios Audiovisuales. Narrativa Hipermedia.	---
Deusto	Sociales y Humanas	Privada	Herramientas multimedia. Elaboración de mensajes para la Web.	---
Europea de Madrid	Comunicación y Humanidades	Privada	Fundamentos de la Animación y videojuegos. Gamificación. Tecnología audiovisual avanzada.	Gamificación. Fundamentos de la Animación y videojuegos.
Europea Miguel de Cervantes. Valladolid	Ciencias Sociales	Privada	Producción y Gestión de Nuevos Formatos Audiovisuales. Estética Digital.	---
Extremadura	Ciencias de la Documentación y la Información	Pública	Tecnología de los Medios Audiovisuales Diseño y dirección de web sites.	---
Francisco de Vitoria	Ciencias de la Comunicación	Privada	Diseño Multimedia.	Diseño Multimedia.
Girona	Ciencias Sociales	Pública	Producción audiovisual y multimedia. Tecnologías multimedia. Diseño interactivo.	Diseño interactivo.
Granada	Comunicación y Documentación	Pública	Creaciones y narraciones interactivas.	Creaciones y narraciones interactivas.
I.E. Universidad Segovia	Ciencias Humanas y Tecnología	Privada	Diseño Web. Juegos y gamificación.	Juegos y gamificación.

CONTEXTO DOCENTE

Marco para la propuesta curricular

Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales
Diseño de Juegos y Ludonarrativa

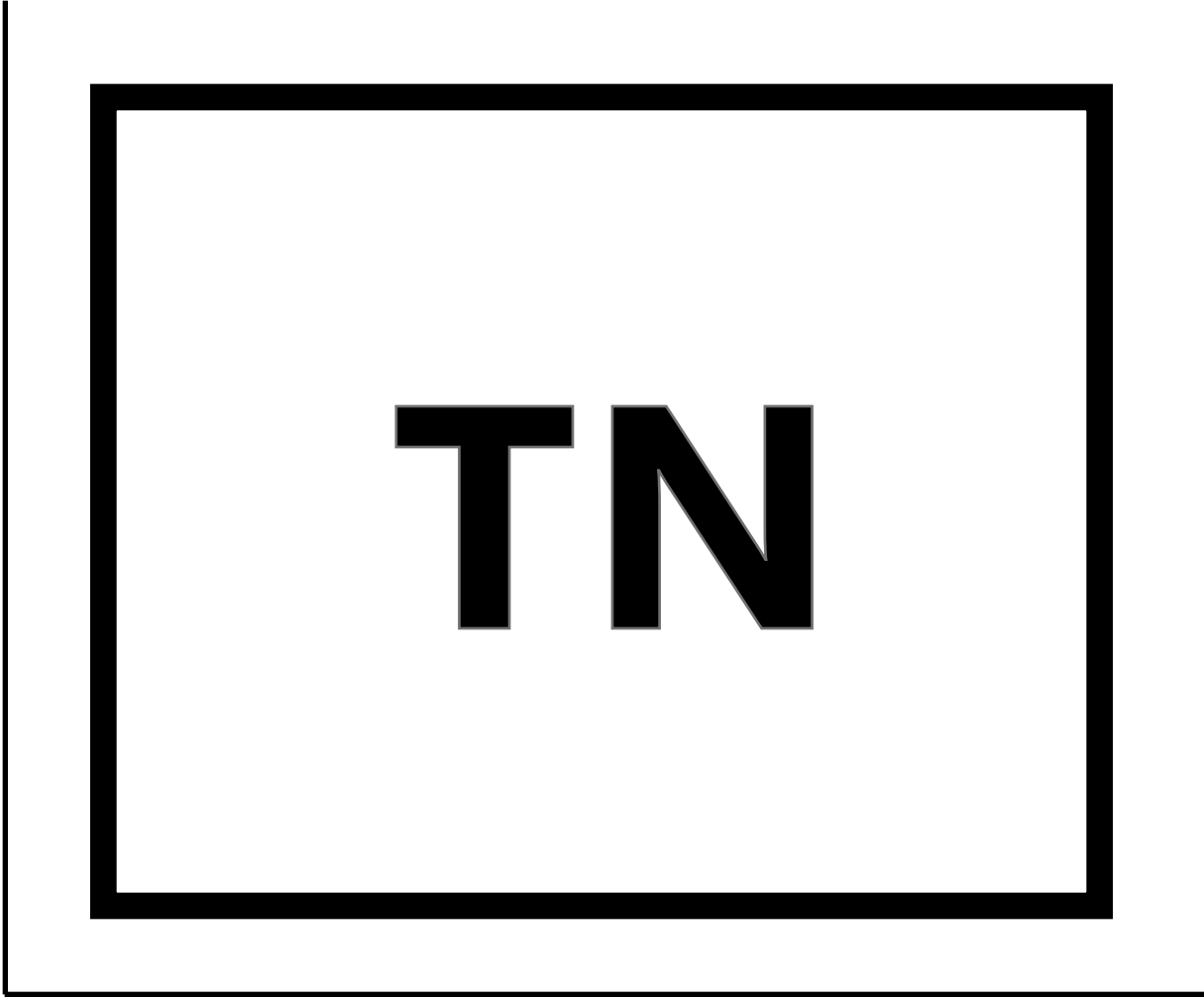
Universidades integradas en la Conferencia de Rectores de Universidades Españolas (CRUE) que imparten el grado en Comunicación Audiovisual, en Comunicación, doble grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual o similares.



Universidad	Facultad	Carácter	Tecnologías de los Nuevos Medios AV	Diseño de Juegos y Ludonarrativa
Internacional de Catalunya	Ciencias de la Comunicación	Privada	Gamificación y videojuegos.	Gamificación y videojuegos.
Internacional de La Rioja	Empresa y Comunicación	Privada	Gestión y Edición de Contenidos Digitales.	---
Jaume I de Castellón	Ciencias Humanas y Sociales	Pública	Producción y Realización Hipermedia.	Teoria de la Imatge (incluye cómic, cinema y videojuegos)
Lleida	Letras	Pública	Narrativa interactiva. Diseño y creación multimedia. Géneros y formatos para internet y nuevas plataformas.	Narrativa interactiva.
Loyola Andalucía	Ciencias Sociales y Humanas	Privada	Diseño y producción de contenidos digitales.	---
Málaga	Ciencias de la Comunicación	Pública	Planificación y Realización de Proyectos Interactivos.	---
Miguel Hernández de Elche	Ciencias Sociales y Jurídicas	Pública	Herramientas de creación multimedia.	---
Mondragón	Humanidades y Ciencias de la Educación	Privada	Proyecto: Generación de nuevos formatos y contenidos.	Proyecto: Generación de nuevos formatos y contenidos.
Murcia	Comunicación y Documentación	Pública	Diseño Multimedia. Contenidos Audiovisuales en el Entorno Digital.	Diseño Multimedia.
Navarra	Comunicación	Privada	---	---
Oberta de Catalunya	Ciències de la Informació i la Comunicació	Privada	Estética digital y media art.	Estética digital y media art.
País Vasco	Ciencias Sociales y de la Comunicación	Pública	Diseño Gráfico y Entornos Multimedia.	---
Politécnica de Valencia	Escuela Politécnica Superior de Gandía	Pública	Comunicación interactiva. Preproducción interactiva.	Preproducción interactiva.
Pompeu Fabra	Comunicació	Pública	Generación de Imagen Digital. Taller de Guion y Diseño de Interactivos.	Taller de Guion y Diseño de Interactivos.
Pontificia de Salamanca	Comunicación	Privada	Tecnología Multimedia. Producción Multimedia.	---
Ramón Llull	Comunicació i Relacions Internacionals	Privada	---	---
Rey Juan Carlos	Ciencias de la Comunicación	Pública	Nuevas Tecnologías y sociedad de la información. Diseño y creación multimedia.	Imagen Sintética y videojuegos.
Rovira i Virgili	Ciències socials i jurídiques	Pública	Disseny Gràfic i Multimèdia	---
Salamanca	Ciencias Sociales	Pública	---	---
San Jorge de Zaragoza	Comunicación y Ciencias Sociales	Privada	Edición para videojuegos. Guion y narrativa para videojuegos. Producción y comercialización de videojuegos.	Guion y narrativa para videojuegos. Edición para videojuegos.
Santiago de Compostela	Ciencias de la Comunicación	Pública	Tecnologías Audiovisuales y Multimedia. Laboratorio de innovación audiovisual	Creación de Videojuegos. Animación e CGI
Sevilla	Comunicación	Pública	Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales	Diseño de Juegos y Ludonarrativa
Valencia	Filología, Traducción y Comunicación	Pública	Comunicación Interactiva Tecnologías Audiovisuales Interactivas	---
Vic	Empresa y Comunicación	Privada	Dirección y Producción Audiovisual y Multimedia. Nuevos Formatos Audiovisuales. Arte Digital y Nuevos Medios.	Arte Digital y Nuevos Medios.
Vigo	Ciencias Sociales y de la Comunicación	Pública	Animación en contextos digitales y multimedia. Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos.	Animación en contextos digitales y multimedia.

CONTEXTO DOCENTE
Marco para la propuesta curricular
Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales
Diseño de Juegos y Ludonarrativa

Universidad	Facultad	Carácter	Tecnologías de los Nuevos Medios AV	Diseño de Juegos y Ludonarrativa
Extremadura	Ciencias de la Documentación y la Información	Pública	Tecnología de los Medios Audiovisuales Diseño y dirección de <i>web sites</i> .	---
Jaume I de Castellón	Ciencias Humanas y Sociales	Pública	Producción y Realización Hipermedia.	Teoría de la Imatge (incluye cómic, cinema y videojuegos)
Rey Juan Carlos	Ciencias de la Comunicación	Pública	Nuevas Tecnologías y sociedad de la información. Diseño y creación multimedia.	Imagen Sintética y videojuegos.
Santiago de Compostela	Ciencias de la Comunicación	Pública	Tecnologías Audiovisuales y Multimedia. Laboratorio de innovación audiovisual	Creación de Videojuegos. Animación e CGI
Sevilla	Comunicación	Pública	Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales	Diseño de Juegos y Ludonarrativa

The logo consists of the letters 'TN' in a bold, sans-serif font, centered within a square frame. The frame is composed of two concentric squares, with the inner square having a thicker border. The entire logo is positioned in the upper center of the slide.

TN

TECNOLOGÍAS DE LOS NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES

PROGRAMA Y PROYECTO DOCENTE

TITULACIONES		Grado en Comunicación Audiovisual / Doble Grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual			
NOMBRE DE LA ASIGNATURA		Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales			
ÁREA DE CONOCIMIENTO		Comunicación Audiovisual y Publicidad			
DEPARTAMENTO		Comunicación Audiovisual y Publicidad			
CÓDIGOS		1920060 / 2370103			
AÑOS DEL PLAN DE ESTUDIOS		2010 (implantación 2010-2011) / (implantación 2017-2018)			
TIPO	Obligatoria	CURSOS	Tercero / Tercero	CUATRIMESTRE	Segundo
CRÉDITOS ECTS	6	CRÉDITOS TEÓRICOS	2	CRÉDITOS PRÁCTICOS	4

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Objetivo general

Introducir al alumno en el conocimiento del amplio panorama audiovisual auspiciado por los nuevos medios, evidenciando sus hitos fundamentales, mostrando sus características estructurales y señalando el lugar actual del receptor de sus mensajes. **El trasvase de la tecnología de los nuevos medios hacia el territorio del software ha incluido definitivamente a los lenguajes de programación en el ámbito de la Comunicación.** En esta nueva esfera del **saber procedimental resulta vital el manejo de ciertos softwares, así como la adquisición de determinadas destrezas programáticas básicas que permitan el aprendizaje de estos, condición sine qua non para optimizar su rendimiento expresivo y comunicacional en aras de conectar con un usuario cada vez más líquido y difícil de hallar. Este obstáculo sólo puede solventarse a través del conocimiento de la experiencia de usuario generada por los nuevos medios y del estudio de las interfaces de usuario que vehiculan su contenido para este nuevo receptor de la era multipantalla.** Paradigmáticamente, es el videojuego el nuevo medio que mejor expresa las actuales condiciones del panorama audiovisual. En él se reúnen las denominadas UX (User Experience) y UI (User Interface), dos nuevas especialidades de la tecnología audiovisual cuyo conocimiento resulta esencial desde un punto de vista comunicacional.

Objetivos específicos

1. Conocer el panorama de los nuevos medios audiovisuales, así como la bibliografía esencial.
2. Conocer los procesos de convergencia tecnológica que han desembocado en las denominadas Humanidades Digitales.
3. Conocer el funcionamiento del vídeo y del audio en la Web, así como su adecuación a los diferentes navegadores que dominan el mercado actual.
4. Conocer los principios básicos de HTML5, CSS y JS, herramientas fundamentales para comunicarnos en la Web con cualquier usuario.
5. Conocer los modelos básicos y genéricos de la Experiencia de Usuario y de la elaboración de Interfaces de Usuarios para luego extrapolarlos a medios concretos: Web, móvil y videojuegos.
6. Conocer los principios básicos de la Experiencia de Usuario y la creación de Interfaces de Usuarios en la Web.
7. Conocer los principios básicos de la Experiencia de Usuario y la creación de Interfaces de Usuarios en los dispositivos móviles.
8. Conocer los principios básicos de la Experiencia de Usuario y la creación de Interfaces de Usuarios en videojuegos.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

7 temas / 15 semanas / 6 ejercicios / 4 + 1 prácticas / 1 examen

TEMA 1. Introducción al concepto de tecnología audiovisual en la era digital

1.1 ¿Qué son las tecnologías de los nuevos medios audiovisuales?	Lección 1
1.2 Convergencia e hibridación tecnológicas.	
1.3 Perfiles laborales demandados por el sector de los nuevos medios audiovisuales.	
1.4 Hacia las Humanidades Digitales. HCI o Interacción Persona-Ordenador.	Lección 2
1.5 Experiencia de usuario e interfaz de usuario. No hagas pensar al jefe.	
1.6 El diseño de la experiencia lúdica. Vida para estas sombras.	
1. Ejercicio 1 con <i>software</i> específico (Introducción al concepto de UX).	Ejercicios 1 y 2
2. Ejercicio 2 con <i>software</i> específico (introducción al concepto de UX-UI).	

TEMA 2. Los nuevos medios frente a los medios tradicionales

2.1 El panorama de los nuevos medios audiovisuales.	Lección 3
2.2 Formatos de vídeo y audio digitales. Un poco de historia.	
2.3 Métodos y formas de transmisión del video y del audio en la Web. Tipos MIME.	
2.4 Las pantallas imponen nuevas experiencias de usuario.	
2.5 Vídeo y audio en HTML5 para nuevos usuarios.	
2.6 Hacia la mejora de la experiencia de usuario. Un poco de estilizado con CSS.	
3. Ejercicio 3 de inserción de audio y vídeo en HTML 5. Vídeo con etiqueta <object>.	Ejercicios 3,4 y 5
4. Ejercicio 4 de comportamiento del audio y del vídeo en función de los navegadores.	
5. Ejercicio 5 de iniciación a la escritura de lenguaje de formato CSS.	

TEMA 3. Storytellers UX - UI

3.1 Principios universales de UX y UI. ¿Qué son UX y UI y para qué sirven?	Lección 4
3.2 ¿Qué significa ser un <i>storyteller</i> en el entorno actual de los nuevos medios?	
3.3 Métodos para mejorar la experiencia de usuario. Un recorrido histórico.	
3.4 <i>Eye tracking</i> , usabilidad, accesibilidad y arquitectura de la información.	Lección 5
3.5 Diseño de interacción.	
3.6 UX y UI multipantalla y multiusuario (Web, móvil y videojuegos).	
1. Práctica 1 Introducción a la narración de UX con <i>software</i> específico.	Práctica 1

TEMA 4. La narración de la experiencia de usuario en la Web

4.1 ¿Por qué Web UX y UI?	Lección 6
4.2 Principios básicos CSS y HTML5.	Lección 7
4.3 Interfaz gráfica de usuario (GUI) en la Web.	
4.4 Los diferentes planos del diseño GUI en la Web.	
4.5 Método GUI de prototipado para la Web con CSS y HTML5.	
2. Práctica 2 de creación de GUI de un videojuego con HTML5 y CSS.	Práctica 2

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

7 temas / 15 semanas / 6 ejercicios / 4 + 1 prácticas / 1 examen

TEMA 5. La narración de la experiencia de usuario en dispositivos móviles

5.1 ¿Por qué UX para móviles? ¿Por qué ahora?	Lección 8
5.2 GUI en dispositivos móviles.	
5.3 Método de prototipado I: CSS y HTML 5 para móviles.	Lección 9
5.4 Diagramas de flujo. La descripción del proceso.	
5.5 Método de prototipado II: Introducción a la tecnología XD.	
3. Práctica 3 de menú para APP con CSS y HTML 5.	Prácticas 3 y 4
4. Práctica 4 de menú de APP con tecnología XD.	

TEMA 6. La narración de la experiencia de usuario en videojuegos

6.1 Videojuegos para todos. ¿Es posible hablar de UX y UI para videojuegos?	Lección 10
6.2 Tipología de interfaces para videojuegos.	
6.3 Herramientas para la construcción de GUI en motores de juegos en abierto.	Lección 11
6.4 Introducción al <i>coding</i> para videojuegos I.	Lección 12
6. Ejercicio 6 de diseño de un menú de videojuegos en un motor de juego.	Ejercicio 6
5. Práctica 5 de diseño de una experiencia lúdica: menú y niveles.	Práctica 5

TEMA 7. Game Design: prototipado en papel y prototipado en digital

7.1 Cuando UX se denomina Game Design.	Lección 13
7.2 El proceso de producción de un videojuego.	
7.3 Fundamentos de GUI para videojuegos.	Lección 14
7.4 Introducción al <i>coding</i> para videojuegos II.	
5. Práctica 5 de diseño de una experiencia lúdica: menú y niveles.	Práctica 5

Ejercicio	Objetivo
Tema 1. Ejercicio 1	Incide en el desarrollo de las prácticas 1 y 4
Tema 1. Ejercicio 2	Incide en el desarrollo de las prácticas 1 y 4
Tema 2. Ejercicio 3	Incide en el desarrollo de las prácticas 2 y 3
Tema 2. Ejercicio 4	Incide en el desarrollo de las prácticas 2 y 3
Tema 2. Ejercicio 5	Incide en el desarrollo de las prácticas 2 y 3
Tema 6. Ejercicio 6	Incide en el desarrollo de la práctica 5

Práctica	Objetivo	Sesión * 120 min.
Tema 3. Práctica 1	Conocer los principios de la UX	4.25
Tema 4. Práctica 2	Conocer los principios de UX-UI en la Web	5.5
Tema 5. Práctica 3 o 4	Conocer principios de UX-UI en dispositivos móviles	3.5
Temas 6-7. Práctica 5	Conocer los principios del Game Design (GUI + Game)	6.25

DISTRIBUCIÓN Y CRONOGRAMA

7 temas / 15 semanas / 6 ejercicios / 4 + 1 prácticas / 1 examen

Semana	Clase	Hora T (20h)	Contenido Teórico	Hora P (40h)	Contenido Práctico
1ª	1	1	Unidades 1.1, 1.2 (lección 1)	1	Presentación de asignatura
	2	1	Unidades 1.3, 1.4, 1.5, 1.6 (lección 2)	1	Introducción ejercicios 1 y 2
2ª	3	0		2	Ejercicio 1
	4	0		2	Ejercicio 2
3ª	5	1,5	Unidades 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6 (lección 3)	0,5	Introducción ejercicios 3, 4, 5
	6	0		2	Ejercicio 3
4ª	7	0		2	Ejercicio 4
	8	0		2	Ejercicio 5
5ª	9	1,5	Unidades 3.1, 3.2, 3.3 (lección 4)	0,5	Introducción práctica 1
	10	1,5	Unidades 3.4, 3.5, 3.6 (lección 5)	0,5	Introducción práctica 1
6ª	11	0		2	Práctica 1
	12	1,5	Unidades 4.1 (lección 6)	0,5	Práctica 1

Semana	Clase	Hora T (20h)	Contenido Teórico	Hora P (40h)	Contenido Práctico
7ª	13	1,5	Unidades 4.2, 4.3, 4.4, 4.5 (lección 7)	0,5	Introducción práctica 2
	14	0		2	Práctica 2
8ª	15	0		2	Práctica 2
	16	1,5	Unidades 5.1, 5.2 (lección 8)	0,5	Introducción a prácticas 3 y 4
9ª	17	1,5	Unidades 5.3, 5.4, 5.5 (lección 9)	0,5	Introducción a prácticas 3 y 4
	18	0		2	Prácticas 3 y 4
10ª	19	0		2	Prácticas 3 y 4
	20	0		2	Prácticas 3 y 4
11ª	21	1,5	Unidades 6.1, 6.2 (lección 10)	0,5	Introducción ejercicio 6
	22	1,5	Unidades 6.3 (lección 11)	0,5	Ejercicio 6
12ª	23	0		2	Ejercicio 6
	24	1,5	Unidades 6.4 (lección 12)	0,5	Introducción práctica 5
13ª	25	1,5	Unidad 7.1, 7.2 (lección 13)	0,5	Práctica 5
	26	1,5	Unidad 7.3, 7.4 (lección 14)	0,5	Práctica 5
14ª	27	0		2	Práctica 5
	28	0		2	Práctica 5
15ª	29	0		2	Práctica 5
	30	0		2	Práctica 5

SISTEMA DE EVALUACIÓN

7 temas / 15 semanas / 6 ejercicios / 4 + 1 prácticas / 1 examen

Opción A

Evaluación continua

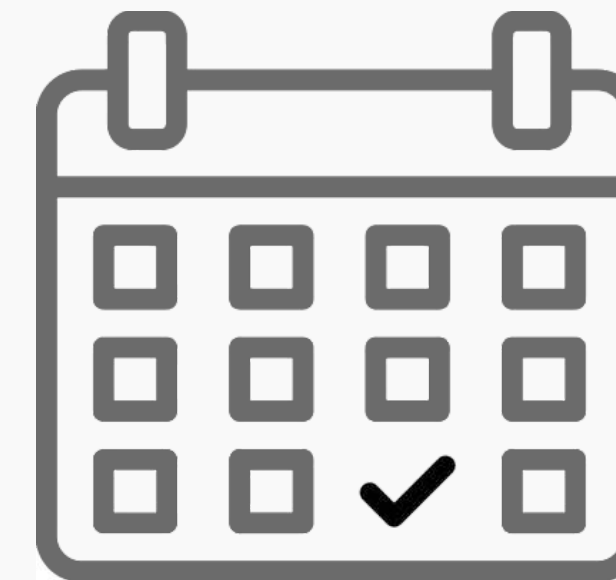
4 + 1 prácticas - siempre trabajadas de modo individual

1 examen práctico

El examen se realiza en unas condiciones muy exigentes para el estudiante. El alumno recibe una carpeta con *assets* y tres cuestiones de carácter práctico que debe resolver en 30 minutos. Se hacen 8 o 9 turnos de exámenes de 20 alumnos.

Opción B

Examen final



Según convocatoria oficial aprobada en Junta de Facultad

METODOLOGÍA

7 temas / 15 semanas / 6 ejercicios / 4 + 1 prácticas / 1 examen

1. Enfoque general

La asignatura combina teoría y práctica de forma coordinada.

La teoría funciona como base conceptual para las prácticas.

El objetivo es que el alumnado adquiera competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales.

2. Contenidos teóricos

Material: presentaciones digitales disponibles antes de clase + recursos audiovisuales e hiperenlaces a vídeos/textos online.

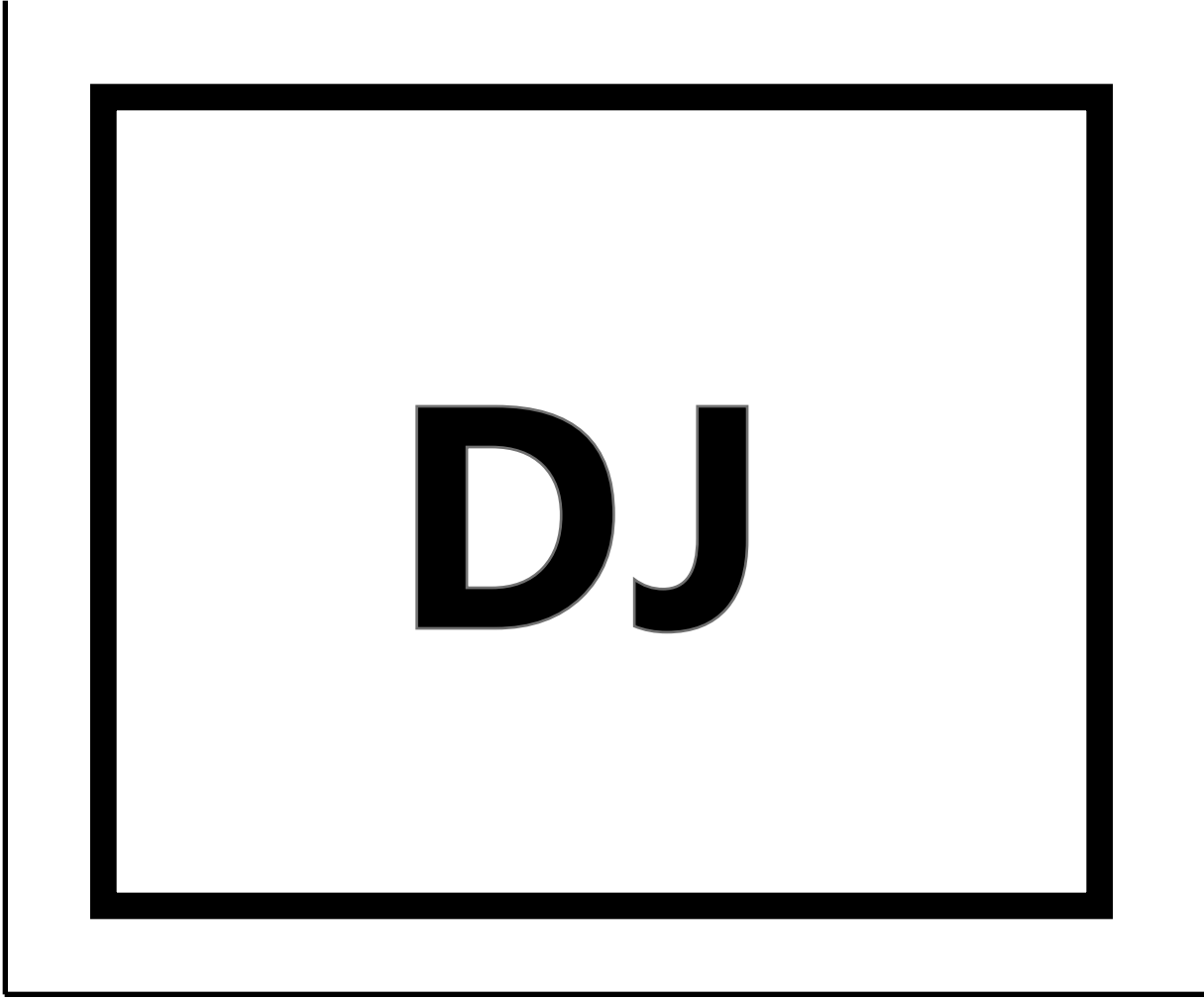
Finalidad: fomentar espíritu crítico (fuentes diversas) y emprendedor (ejercicios aplicados).

Tipos de contenidos: **Conceptuales** → explicación de nociones tecnológicas clave. **Procedimentales** → aprendizaje de software y herramientas (con explicaciones magistrales, vídeos, ejemplos). **Iterativos** → se repiten en varios temas por su aplicabilidad transversal.

3. Contenidos prácticos

Fases pedagógicas de las prácticas

- Exposición del problema (con vídeos, ejemplos, apuntes).
- Presentación del software que ayuda a resolverlo.
- Demostración del procedimiento por parte del profesor.



DJ

DISEÑO DE JUEGOS Y LUDONARRATIVA

PROGRAMA Y PROYECTO DOCENTE

TITULACIONES		Grado en Comunicación Audiovisual / Doble Grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual			
NOMBRE DE LA ASIGNATURA		Diseño de Juegos y Ludonarrativa			
ÁREA DE CONOCIMIENTO		Comunicación Audiovisual y Publicidad			
DEPARTAMENTO		Comunicación Audiovisual y Publicidad			
CÓDIGOS		1920068 / 2430105			
AÑOS DEL PLAN DE ESTUDIOS		2010 (implantación 2010-2011) / (implantación 2017-2018)			
TIPO	Obligatoria	CURSOS	Cuarto CAV	CUATRIMESTRE	Primero
	----- Optativa		Cuarto DGPCAV		
CRÉDITOS ECTS	6	CRÉDITOS TEÓRICOS	2	CRÉDITOS PRÁCTICOS	4

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Objetivo general

Introducir al alumnado en el análisis y la creación de experiencias interactivas desde la perspectiva del diseño de juegos y ludonarrativa, comprendiendo el papel central que los videojuegos desempeñan como síntesis de lenguaje audiovisual, interacción y narrativa. Se estudiarán los principios estructurales del diseño de juego y los fundamentos de la narrativa orientada a la interacción, así como los hitos históricos y culturales que han configurado el panorama actual de la industria y la cultura del videojuego.

La asignatura pondrá un énfasis especial en el conocimiento de la UX (User Experience) y la UI (User Interface) como herramientas clave para diseñar experiencias inmersivas y significativas. Asimismo, se abordará la relación entre mecánicas, dinámicas y estética, reconociendo el impacto cultural, comunicativo y simbólico de los videojuegos como productos de su contexto social e histórico. A través de un enfoque teórico-práctico, el alumnado adquirirá las competencias creativas, técnicas y críticas necesarias para comprender y desarrollar proyectos ludonarrativos, combinando el dominio de las herramientas digitales con la capacidad para conectar con un jugador cada vez más exigente y diverso. Paradigmáticamente, el videojuego no solo condensa los principios de la cultura multipantalla contemporánea, sino que constituye uno de los medios más potentes para explorar nuevas formas de narrar, experimentar e implicar al usuario a través de la ludonarrativa.

Objetivos específicos

1. Comprender el papel de la agencia del jugador como elemento distintivo en la construcción de relatos interactivos y videojuegos narrativos.
2. Conocer los principales enfoques teóricos sobre la relación entre juego y narrativa (ludología, narratología, post-narratología) y su aplicabilidad en el análisis y creación de obras interactivas.
3. Adquirir competencias básicas para diseñar prototipos funcionales de experiencias ludonarrativas, combinando elementos mecánicos, estéticos y narrativos.
4. Estimular la creatividad y la innovación mediante el análisis y la reinterpretación de géneros tradicionales (como la aventura, el RPG o el simulador) desde una perspectiva narrativa.
5. Identificar y aplicar principios éticos en la representación de personajes, mundos y decisiones dentro de los videojuegos, prestando especial atención a la diversidad y la inclusión.
6. Valorar la función cultural de los videojuegos y otras narrativas interactivas como dispositivos de memoria, crítica social, o especulación sobre futuros posibles.
7. Familiarizarse con herramientas de organización y escritura interactiva, como Twine, Ink, Fungus o sistemas propietarios, para el desarrollo de estructuras narrativas no lineales.
8. Establecer puentes entre la creación de videojuegos y otros medios narrativos (cine, literatura, cómic), reconociendo las dinámicas de transmedia y adaptación narrativa.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

5 temas / 15 semanas / 7 ejercicios / 3 prácticas / 1 examen teórico-práctico

TEMA 1. Fundamentos del juego, el diseño y el videojuego como medio

- 1.1 El juego como fenómeno cultural: tipologías, funciones y evolución.
- 1.2 Principios básicos del diseño de juegos: mecánicas, dinámicas y estética (MDA)
- 1.3 El proceso de desarrollo de videojuegos: roles, fases y metodologías.
- 1.4 Introducción a los Game Studies: ludología, narratología y enfoques integradores.

Unidad	Contenido teórico (1 h)	Contenido práctico (2 h) / Práctica asociada
1.1	El juego como fenómeno cultural: tipologías, funciones y evolución.	Introducción a la asignatura. Breve actividad exploratoria: análisis de juegos clásicos y contemporáneos como construcciones culturales.
1.2	Principios básicos del diseño de juegos: mecánicas, dinámicas y estética (MDA).	Ejercicio guiado sobre la descomposición MDA de un videojuego. Preparación conceptual de la Práctica 1.
1.3	El proceso de desarrollo de videojuegos: roles, fases y metodologías.	Taller sobre documentación de diseño (GDD/NDD). Inicio de la Práctica 1 (transferencia semiótica de un filme a un prototipo de juego en papel).
1.4	Introducción a los Game Studies: ludología, narratología y enfoques integradores.	Presentación de las conclusiones de la Práctica 1: cómo la teoría de los Game Studies ayuda a justificar el prototipo.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

5 temas / 15 semanas / 7 ejercicios / 3 prácticas / 1 examen teórico-práctico

TEMA 2. El videojuego como acto comunicativo y forma narrativa

- 2.1 El videojuego como enunciación: jugador, avatar y agencia.
- 2.2 Tiempo y estructura narrativa en entornos interactivos.
- 2.3 Análisis semiótico de la interfaz y los sistemas de signos del juego.
- 2.4 El relato distribuido: storytelling ambiental, emergente y procedural.

Unidad	Contenido teórico (1 h)	Contenido práctico (2 h) / Práctica asociada
2.1	El videojuego como enunciación: jugador, avatar y agencia.	Ejercicios de análisis de avatares y toma de decisiones significativas.
2.2	Tiempo y estructura narrativa en entornos interactivos.	Microejercicios de diseño de ramificación temporal (introducción a Unity: triggers y condiciones básicas).
2.3	Análisis semiótico de la interfaz y los sistemas de signos del juego.	Práctica en Unity sobre HUD y feedback visual/sonoro. Inicio de la Práctica 2 (diseño de un puzle jugable en Unity).
2.4	El relato distribuido: storytelling ambiental, emergente y procedural.	Desarrollo y cierre de la Práctica 2, integrando narrativa ambiental en el puzle diseñado.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

5 temas / 15 semanas / 7 ejercicios / 3 prácticas / 1 examen teórico-práctico

TEMA 3. Worldbuilding e interactividad en mundos de ficción

- 3.1 Diseño de mundos narrativos: universo diegético, lore y coherencia interna.
- 3.2 Espacio y geografía lúdica: mapas, niveles y exploración.
- 3.3 Diseño de interacción narrativa: estados, condiciones y consecuencias
- 3.4 Introducción práctica a herramientas de prototipado narrativo (Twine, Ink, Unity)

Unidad	Contenido teórico (1 h)	Contenido práctico (2 h) / Práctica asociada
3.1	Diseño de mundos narrativos: universo diegético, lore y coherencia interna.	Taller de construcción de lore para un prototipo narrativo.
3.2	Espacio y geografía lúdica: mapas, niveles y exploración.	Diseño de mapas y niveles en Unity. Integración de navegación y barreras.
3.3	Diseño de interacción narrativa: estados, condiciones y consecuencias.	Introducción al sistema de inventario e interacciones complejas en Unity. Inicio de la Práctica 3 (videojuego narrativo).
3.4	Introducción práctica a herramientas de prototipado narrativo (Twine, Ink, Unity).	Uso de Twine/Ink para prototipado narrativo previo. Avance en la Práctica 3 (interacciones avanzadas: triggers, cinemáticas).

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

5 temas / 15 semanas / 7 ejercicios / 3 prácticas / 1 examen teórico-práctico

TEMA 4. Diseño narrativo y escritura interactiva

- 4.1 Pacing, flujo y ritmo narrativo en videojuegos.
- 4.2 Estructuras narrativas interactivas: árboles, nodos, bucles y capas.
- 4.3 Escritura para videojuegos: diálogos, descripciones y feedback.
- 4.4 Metodologías aplicadas: Toolbox Narrative Design y otras herramientas de guion.

Unidad	Contenido teórico (1 h)	Contenido práctico (2 h) / Práctica asociada
4.1	Pacing, flujo y ritmo narrativo en videojuegos.	Revisión de la estructura de la Práctica 3 para garantizar coherencia narrativa.
4.2	Estructuras narrativas interactivas: árboles, nodos, bucles y capas.	Ejercicios de ramificación avanzada. Implementación en Unity en la Práctica 3.
4.3	Escritura para videojuegos: diálogos, descripciones y feedback.	Integración de diálogos interactivos en Unity (opcionalmente Ink).
4.4	Metodologías aplicadas: Toolbox Narrative Design y otras herramientas de guion.	Refinado final y entrega de la Práctica 3 (o su versión con narrativa integrada). Posible extensión voluntaria.

TEMA 5. Representación, ética y nuevas formas de narrar

- 5.1 Representación de género, raza y clase en los videojuegos.
- 5.2 Juegos con propósito: memoria, política, educación y crítica social.
- 5.3 Diversidad y accesibilidad en la experiencia narrativa interactiva.
- 5.4 Nuevas formas de narrar: autoficción, especulación y ruptura de convenciones.

DISTRIBUCIÓN Y CRONOGRAMA

5 temas / 15 semanas / 7 ejercicios / 3 prácticas / 1 examen teórico-práctico

Semana	Clase	Hora T (20h)	Contenido Teórico	Hora P (40h)	Contenido Práctico
1ª	1	1	Unidades 1.1, 1.2 (<i>Lección 1</i>)	1	Presentación de la asignatura
	2	1	Unidades 1.3, 1.4 (<i>Lección 2</i>)	1	Introducción Ejercicios 1 y 2
2ª	3	0		2	Ejercicio 1 (<i>Análisis narrativo del filme</i>)
	4	0		2	Ejercicio 2 (<i>Prototipado en papel</i>)
3ª	5	1.5	Unidades 2.1, 2.2 (<i>Lección 3</i>)	0.5	Introducción Ejercicios 3, 4, 5
	6	0		2	Ejercicio 3 (<i>Análisis avatar, agencia y HUD</i>)
4ª	7	0		2	Ejercicio 4 (<i>Triggers y decisiones ramificadas en Unity</i>)
	8	0		2	Ejercicio 5 (<i>HUD y feedback visual/sonoro</i>)
5ª	9	1.5	Unidades 2.3, 2.4 (<i>Lección 4</i>)	0.5	Introducción Práctica 1 (<i>Transferencia semiótica</i>)
	10	1.5	Unidades 3.1 (<i>Lección 5</i>)	0.5	Práctica 1 (<i>Inicio</i>)
6ª	11	0		2	Práctica 1 (<i>Desarrollo</i>)
	12	1.5	Unidades 3.2 (<i>Lección 6</i>)	0.5	Práctica 1 (<i>Cierre</i>)
7ª	13	1.5	Unidades 3.3 (<i>Lección 7</i>)	0.5	Introducción Práctica 2 (<i>Puzzle en Unity</i>)
	14	0		2	Práctica 2 (<i>Inicio</i>)
8ª	15	0		2	Práctica 2 (<i>Desarrollo</i>)
	16	1.5	Unidades 3.4 (<i>Lección 8</i>)	0.5	Práctica 2 (<i>Cierre</i>)

DISTRIBUCIÓN Y CRONOGRAMA

5 temas / 15 semanas / 7 ejercicios / 3 prácticas / 1 examen teórico-práctico

Semana	Clase	Hora T (20h)	Contenido Teórico	Hora P (40h)	Contenido Práctico
9ª	17	1.5	Unidades 4.1 (<i>Lección 9</i>)	0.5	Introducción Práctica 3 (<i>Videojuego narrativo</i>)
	18	0		2	Práctica 3 (<i>Inicio</i>)
10ª	19	0		2	Práctica 3 (<i>Desarrollo</i>)
	20	0		2	Práctica 3 (<i>Desarrollo</i>)
11ª	21	1.5	Unidades 4.2 (<i>Lección 10</i>)	0.5	Práctica 3 (<i>Integración narrativa</i>)
	22	1.5	Unidades 4.3 (<i>Lección 11</i>)	0.5	Práctica 3 (<i>Diálogos interactivos</i>)
12ª	23	0		2	Práctica 3 (<i>Sistemas avanzados: inventario, triggers</i>)
	24	1.5	Unidades 4.4 (<i>Lección 12</i>)	0.5	Práctica 3 (<i>Refinado</i>)
13ª	25	1.5	Unidades 5.1 (<i>Lección 13</i>)	0.5	Revisión Práctica 3 (<i>Accesibilidad y ética</i>)
	26	1.5	Unidades 5.2 (<i>Lección 14</i>)	0.5	Práctica 3 (<i>Cierre y extensión voluntaria</i>)
14ª	27	1.5	Unidades 5.3 (<i>Lección 15</i>)	0.5	Presentación de proyectos
	28	1.5	Unidades 5.4 (<i>Lección 16</i>)	0.5	Presentación de proyectos
15ª	29	0		2	Presentación de proyectos y cierre del cuatrimestre
	30	0		2	Examen teórico-práctico

SISTEMA DE EVALUACIÓN

5 temas / 15 semanas / 7 ejercicios / 3 prácticas / 1 examen teórico-práctico

Opción A

Evaluación continua

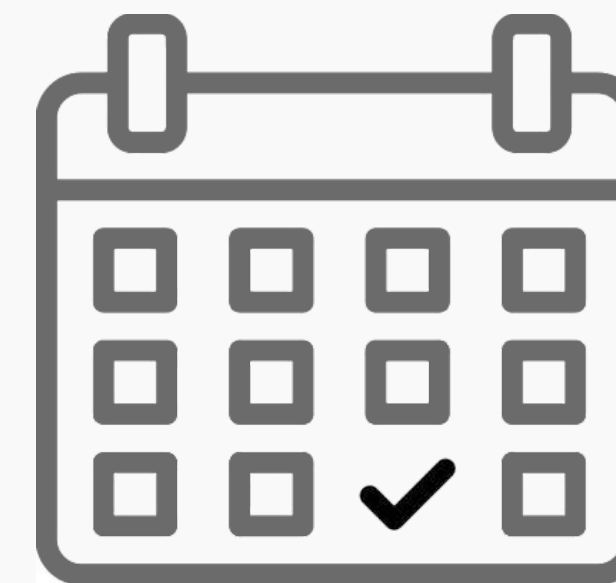
3 prácticas - siempre trabajadas de modo individual

1 examen teórico-práctico

El examen se realiza en unas condiciones muy exigentes para el estudiante. El alumno recibe una carpeta con *assets* y tres cuestiones de carácter práctico que debe resolver en 30 minutos. Para el apartado teórico tienen 25 minutos. Se hacen 9 turnos de exámenes de 30 alumnos.

Opción B

Examen final



Según convocatoria oficial aprobada en Junta de Facultad

METODOLOGÍA

5 temas / 15 semanas / 7 ejercicios / 3 prácticas / 1 examen teórico-práctico

1. Enfoque general

La asignatura combina teoría y práctica de forma coordinada.

La teoría funciona como base conceptual para las prácticas.

El objetivo es que el alumnado adquiera competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales.

2. Contenidos teóricos

Material: presentaciones digitales disponibles antes de clase + recursos audiovisuales e hiperenlaces a vídeos/textos online.

Finalidad: fomentar espíritu crítico (fuentes diversas) y emprendedor (ejercicios aplicados).

Tipos de contenidos: **Conceptuales** → explicación de nociones tecnológicas clave. **Procedimentales** → aprendizaje de software y herramientas (con explicaciones magistrales, vídeos, ejemplos). **Iterativos** → se repiten en varios temas por su aplicabilidad transversal.

3. Contenidos prácticos

Fases pedagógicas de las prácticas

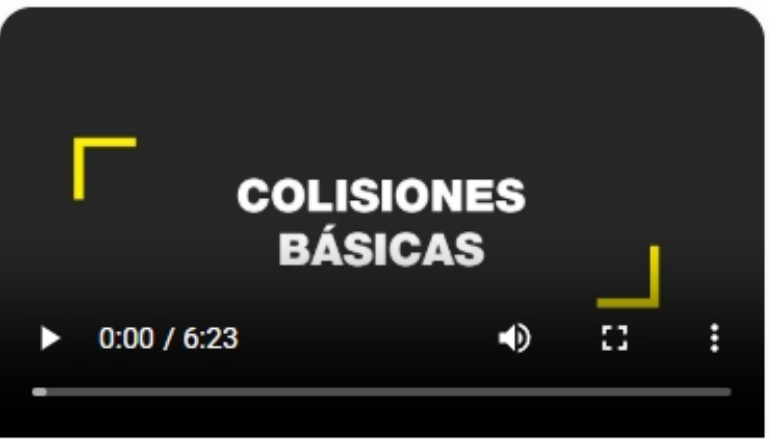
- a. Exposición del problema (con vídeos, ejemplos, apuntes).
- b. Presentación del software que ayuda a resolverlo.
- c. Demostración del procedimiento por parte del profesor.

SELECCIÓN DE PRÁCTICAS, TRABAJOS Y CALIFICACIONES DE LAS ASIGNATURAS



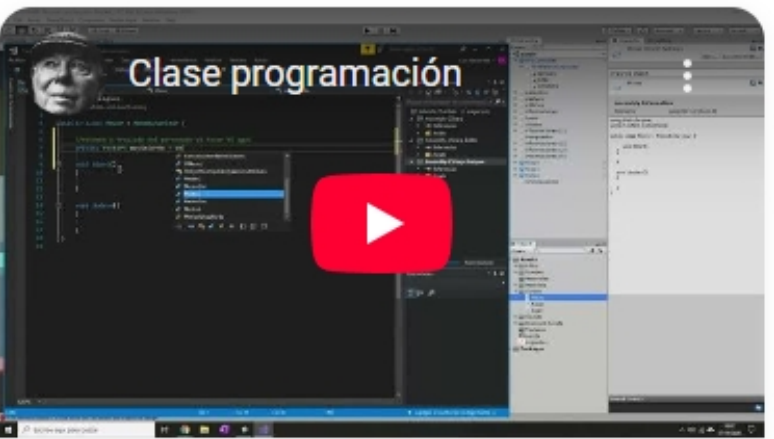
Asignatura Diseño de Juegos y Ludonarrativa

Web de la asignatura con material docente a disposición del alumnado.



Asignatura Diseño de Juegos y Ludonarrativa

Práctica de inicio a la programación de videojuegos [movimiento, colisiones e interacciones básicas].



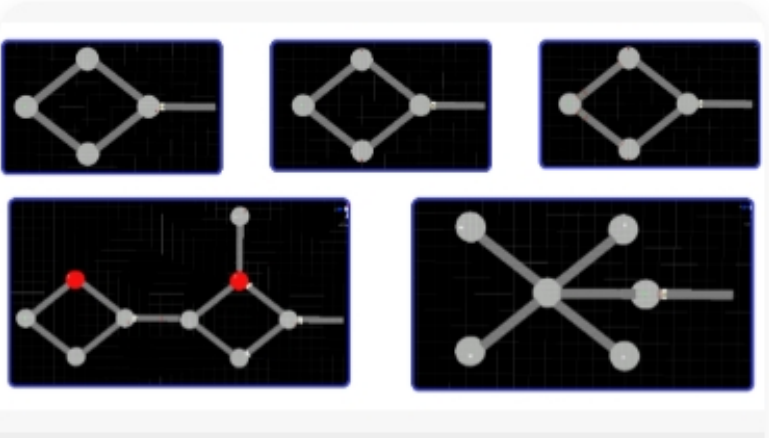
Asignatura Diseño de Juegos y Ludonarrativa

Fragmento de vídeo de una clase de programación para principiantes en C# en Visual Studio y para el motor de juego Unity.



Asignatura Diseño de Juegos y Ludonarrativa

Clase sobre la significación de las mecánicas de videojuegos basada en la semiótica de Peirce.



Asignatura Diseño de Juegos y Ludonarrativa

Clase sobre diferentes ramificaciones en la estructura lúdica de un videojuego.



Asignatura Diseño de Juegos y Ludonarrativa

Fragmento de video y gameplay de un ejercicio práctico sobre la adaptación del filme A Ghost Story (David Lowery, 2017).

PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE AFINES O RELACIONADOS CON LAS ASIGNATURAS



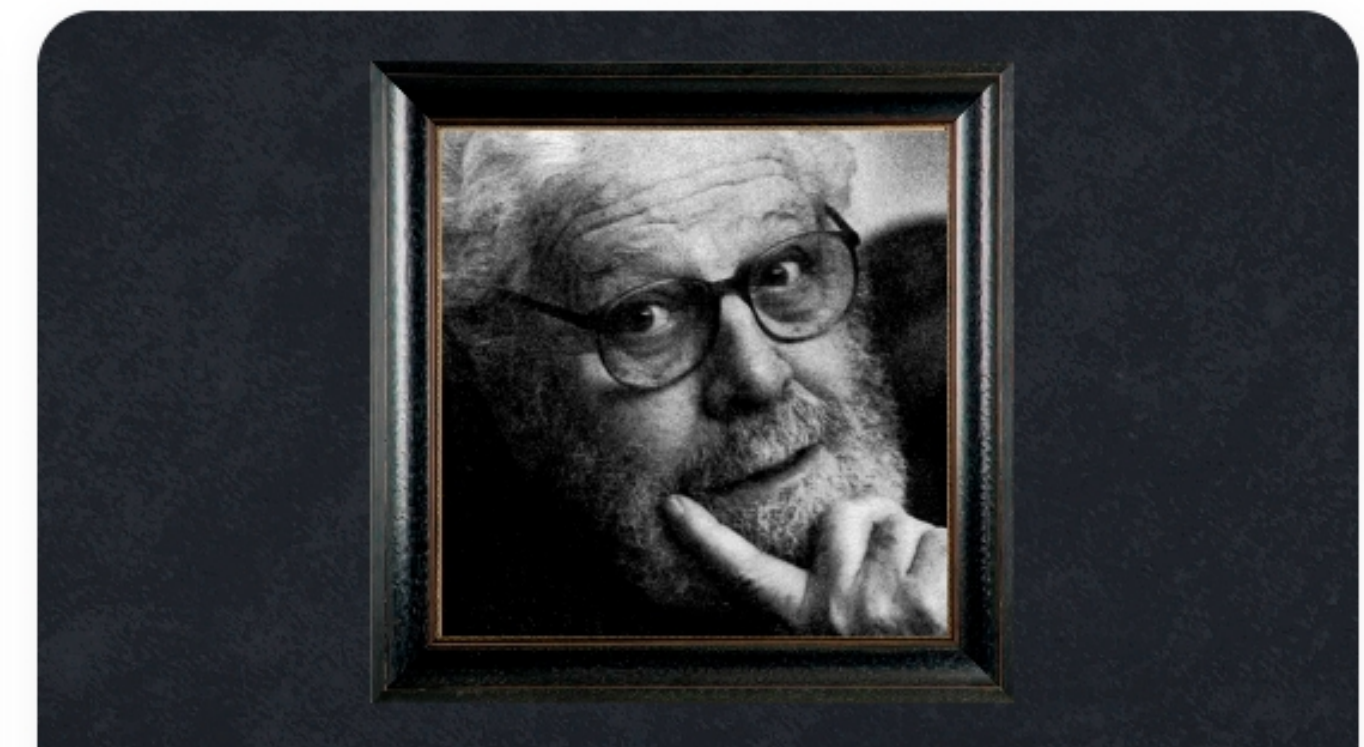
Aula de Videojuegos

Proyecto de Innovación docente aprobado en Junta de Facultad el 12 de marzo de 2012.



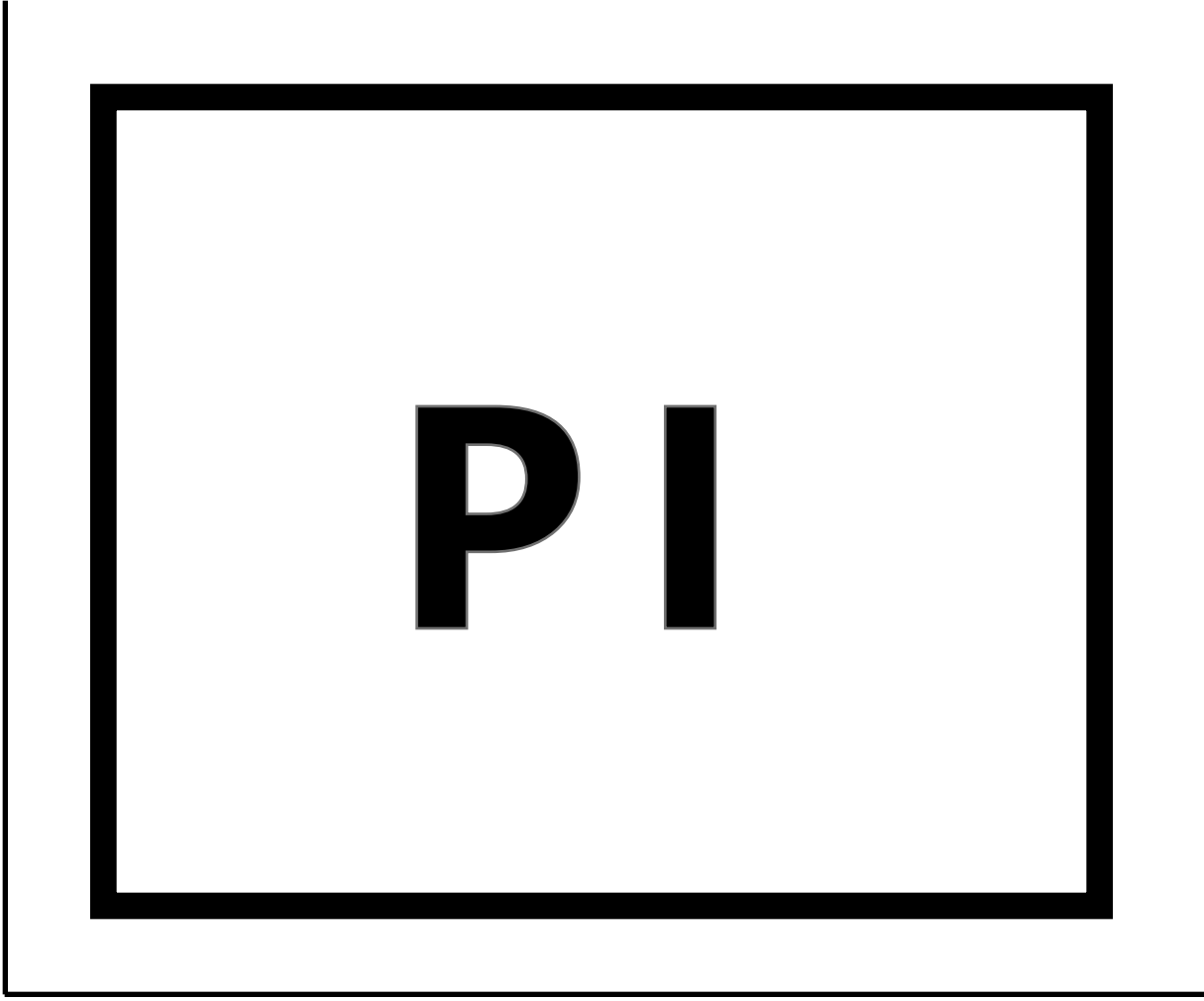
Level One

Proyecto de Innovación dependiente de la Biblioteca General de la Universidad de Sevilla, vicerrectorado de Investigación.



Berlanguiana

Proyecto de Innovación dependiente de la Biblioteca General de la Universidad de Sevilla, vicerrectorado de Investigación.



PI

PROYECTO INVESTIGADOR



CONTEXTO INVESTIGADOR

01

1) La imagen de España a través del cine y del videojuego / Historia de España

Mi investigación se ha centrado en explorar cómo España ha sido representada en medios narrativos y audiovisuales como el cine y el videojuego. Este doble foco me ha permitido analizar continuidades y rupturas en la configuración de una identidad cultural y de un imaginario nacional, desde las imágenes más estereotipadas hasta los intentos de ofrecer representaciones alternativas. En el caso del cine, la construcción de la "españolada", la influencia de la Leyenda Negra o la recreación de la Guerra Civil han sido elementos claves; en el caso del videojuego, he prestado especial atención a cómo se proyecta la historia española desde marcos internacionales y cómo emergen voces propias que intentan disputar esa hegemonía narrativa.

02

2) Game Studies y la búsqueda de nuevas perspectivas / Game Studies

En el ámbito de los estudios sobre el videojuego, mi apuesta ha sido contribuir a superar la dicotomía fundacional entre ludología y narratología. Entiendo al videojuego no únicamente como un sistema de reglas o un mero pasatiempo, sino como un dispositivo cultural con capacidad discursiva propia, al mismo nivel que el cine o la literatura. Mis trabajos han defendido que el medio videolúdico puede hablar de nosotros, de nuestras tensiones sociales, históricas y políticas, sin necesidad de evadirse en mundos fantásticos alejados de lo real. Esta orientación me ha llevado a promover una perspectiva realista en los Game Studies, que atiende al modo en que los videojuegos pueden representar, interpretar y problematizar aspectos centrales de nuestra existencia contemporánea.

03

3) Crítica a las promesas de la industria del videojuego / Crítica al discurso institucional

No obstante, mi aproximación al medio ha sido siempre crítica y cautelosa. Frente a los discursos institucionales y empresariales que presentan el videojuego como un campo de posibilidades infinitas —educativas, culturales, artísticas o económicas—, considero necesario subrayar que no todo lo que reluce en esta industria es oro. En el caso español, en particular, los problemas estructurales son evidentes: precariedad laboral, desigualdad de género, explotación de jóvenes talentos y fenómenos como el crunch, que ponen en entredicho la sostenibilidad del sector. Esta mirada crítica busca equilibrar la fascinación por las posibilidades del medio con la urgencia de visibilizar las condiciones materiales que lo sostienen.

04

4) Atención a las nuevas tecnologías y horizontes emergentes / Tecnologías emergentes

Mi investigación también ha mostrado una sensibilidad constante hacia las tecnologías emergentes que se adhieren al medio videolúdico. Antes de la actual centralidad de la inteligencia artificial, ya había explorado nociones como la del multiverso y su potencial relación con el videojuego como espacio de mundos posibles. Esta apertura a las transformaciones tecnológicas me permite situar mis análisis en diálogo con las dinámicas de innovación, sin perder la perspectiva crítica sobre sus implicaciones culturales, sociales y políticas. En este sentido, considero que el videojuego es un laboratorio privilegiado para pensar cómo las tecnologías configuran nuevas formas de narrar, representar y experimentar el mundo.

CONTEXTO INVESTIGADOR

PALABRAS CLAVES



españolada / game studies / teoría y crítica del videojuego / player computer interaction / game design

PRINCIPALES LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Teoría, Análisis y Crítica de los procesos videolúdicos en la Comunicación Audiovisual

Investigación en Comunicación Audiovisual, Diseño e Interacción

Historia, Estética y Teoría Cultural de la Comunicación Audiovisual

Comunicación Audiovisual y Videojuegos



Equipos de Investigación



Investigador
EIHCEROA
1997 - 2013
HUM-0443

Investigador responsable
e-CAV
2013 - 2025
TIC-237

Loyola



Carlos
Ramírez Moreno

CEO INNN



David
Acosta Riego

Cineasta



Miguel
Olid Suero

FPU- US



Rafael
Bono Reyes

UBU



Irene
Romero González

US



David
Ruiz García

Loyola



Antonio
Campos Méndez

Margarita Salas



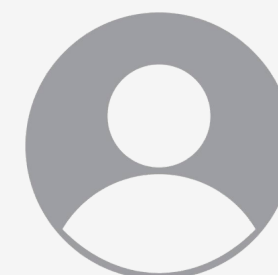
Diego
Mejía Alandia

**Artista
Freelance**



Talía
Ramírez Gil

Doctorado US



Juan Jesús
Bonilla Ruiz

US



Juan José
Vargas Iglesias

USC



Antonio J.
Gil González

Equipos de Investigación



Investigador
EIHCEROA
1997 - 2013
HUM-0443

Investigador responsable
e-CAV
2013 - 2025
TIC-237

Debilidades

Una de las principales debilidades que se identifican en el equipo es la escasa presencia de mujeres en su composición. Esta circunstancia no responde a una falta de interés por parte del grupo, sino a un fenómeno de carácter cultural y estructural más amplio: en el ámbito de las tecnologías de la información, la programación y el diseño de videojuegos, la incorporación femenina sigue siendo reducida en comparación con otros sectores académicos y profesionales. Esta situación, común en muchos contextos universitarios y empresariales, constituye un desafío y a la vez una oportunidad de futuro para trabajar en la promoción de la igualdad y en el impulso de vocaciones STEM entre las mujeres.

Fortalezas

La mayor fortaleza del equipo reside en su juventud y dinamismo. Lo integran becarios FPU, profesores sustitutos, doctorandos y contratados Margarita Salas, entre otros perfiles, lo que aporta una gran diversidad de trayectorias académicas y una energía renovadora. Aunque podría considerarse una debilidad que muchos de sus miembros se encuentran en situaciones laborales transitorias, lo cierto es que este rasgo se convierte en una ventaja competitiva: al hallarse en etapas iniciales de sus carreras, los integrantes muestran un entusiasmo, una capacidad de adaptación y unas ganas de aprender que enriquecen al conjunto. La inexperiencia se transforma, así, en una fuente de creatividad, flexibilidad y apertura a la innovación.

En resumen:

Debilidad → baja representación femenina (problema estructural del sector).

Fortaleza → juventud, diversidad y entusiasmo, donde la inexperiencia se convierte en motor de aprendizaje y creatividad.

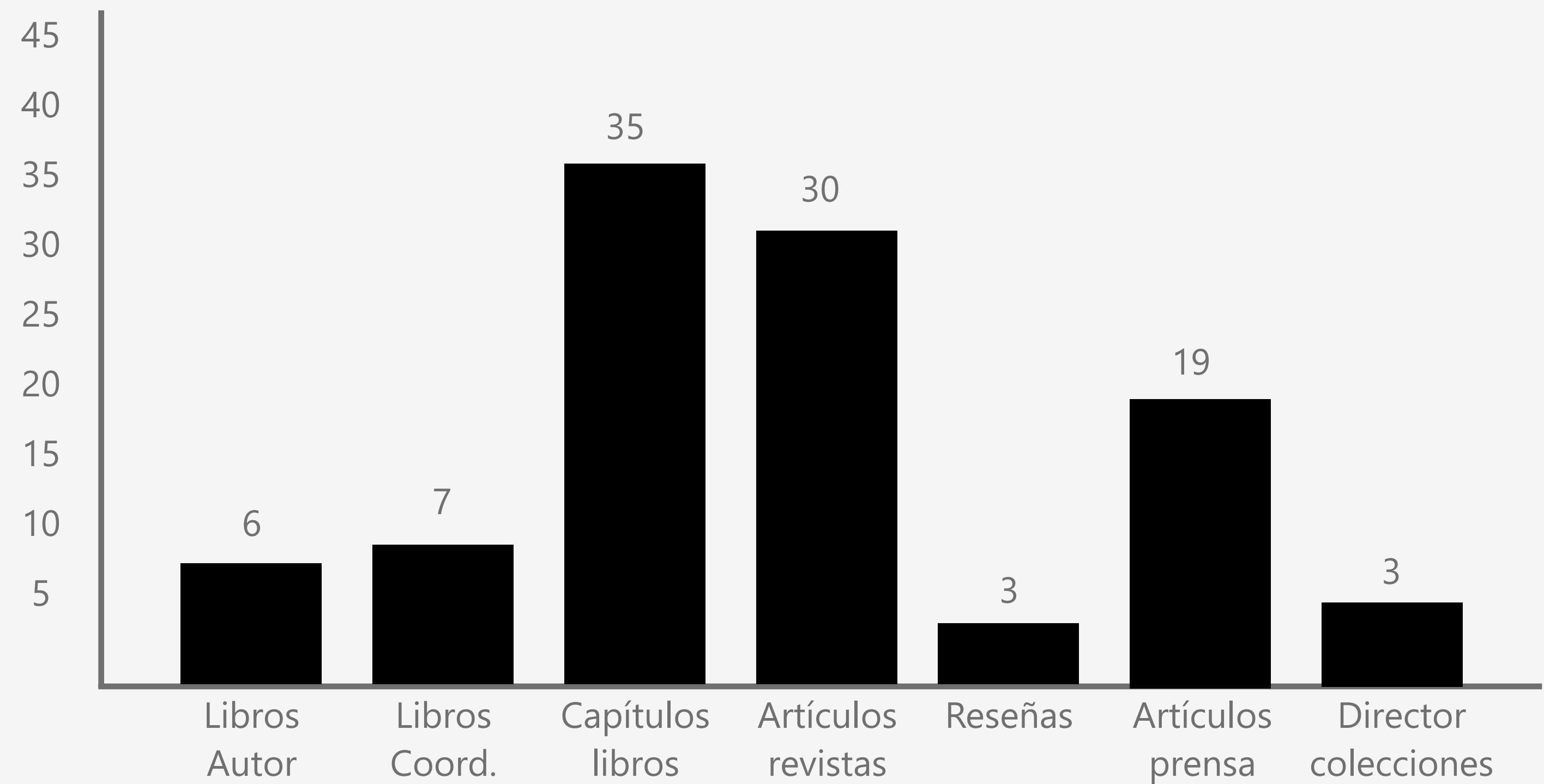
Publicaciones Científicas



LIBROS (Autor)
LIBROS (Coordinador)
CAPÍTULOS DE LIBRO
ARTÍCULOS
RESEÑAS
ARTÍCULOS EN PRENSA
COLECCIONES SPI

RESUMEN DE PUBLICACIONES PRESENTADAS EN ANECA

[De un corpus de 126 publicaciones]



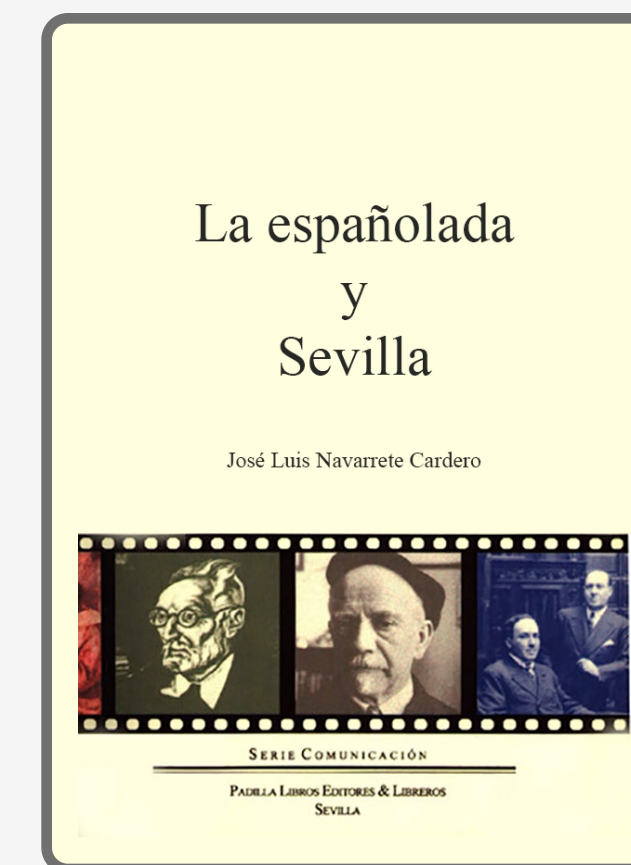
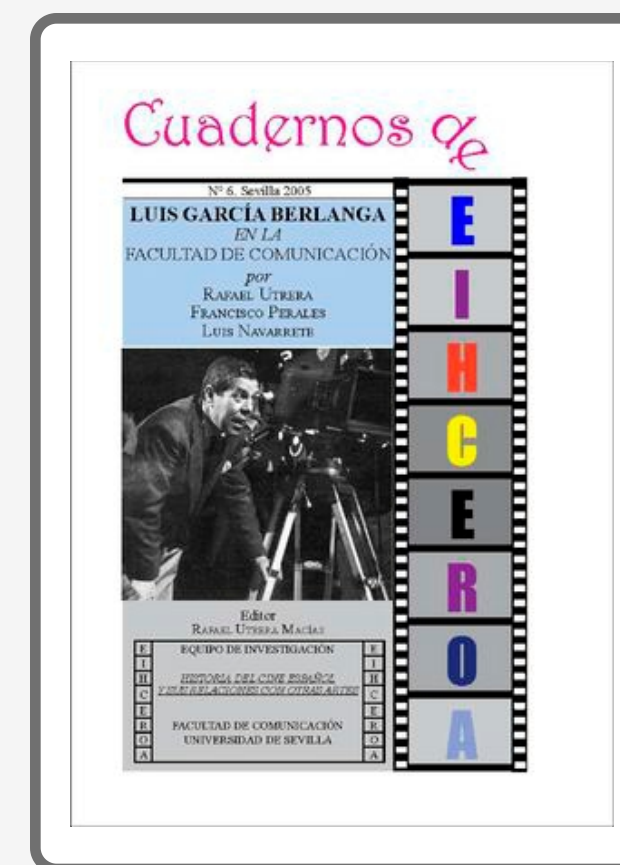
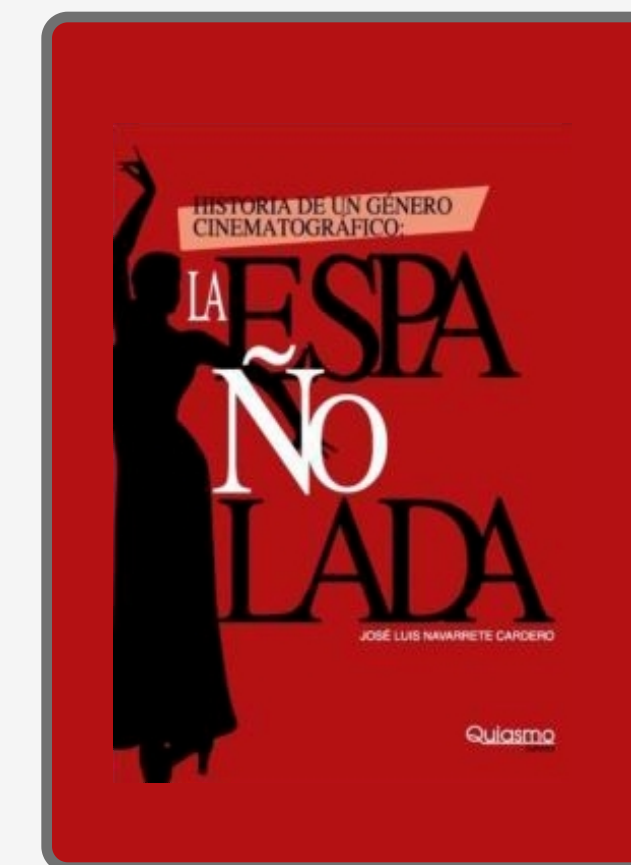
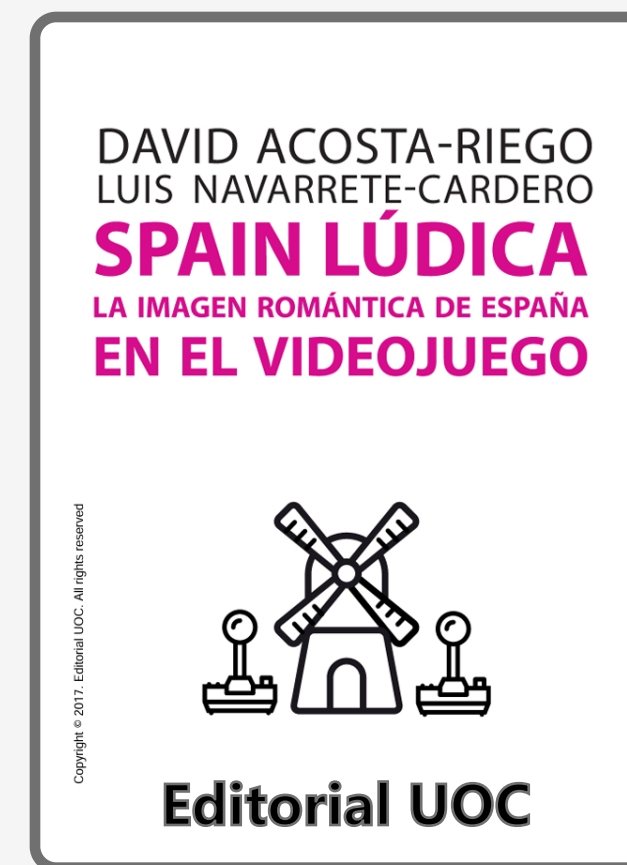
Publicaciones Científicas



SELECCIÓN DE PUBLICACIONES

I

LIBROS (autor)

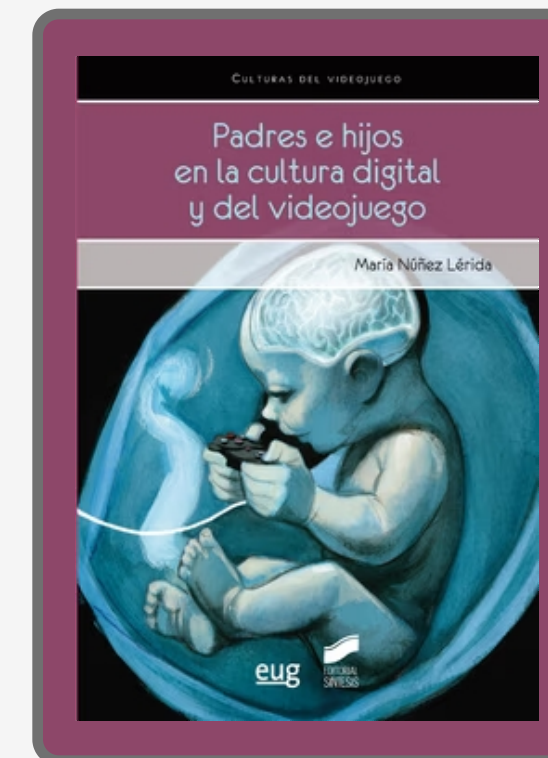


Publicaciones Científicas



SELECCIÓN DE PUBLICACIONES II

LIBROS (coordinador)



Publicaciones Científicas



SELECCIÓN DE PUBLICACIONES III

CAPÍTULOS libro

- 2025 “El hipersector de los videojuegos. Cara y cruz de un mundo perfecto”. José Luis Navarrete Cardero y Milagros Expósito Barea. En El hipersector audiovisual en Andalucía, de Francisco Javier Gómez Pérez (ed.). Editorial Comunicación Social. En prensa.
- 2024 “Situando el videojuego en la periferia”. En El videojuego en la periferia: Prácticas culturales desde los márgenes del OCIO digital. Editorial Universidad de Sevilla. pp. 11-30. Studere Ludum.
- 2022 “Significante y significado en la representación de la infancia videolúdica”. José Luis Navarrete Cardero. En Imágenes de la infancia en la Comunicación y la Cultura. Fragua. pp. 275-287.
- 2020 “The Poetics of Videogames: The Logic of Sense and Meaning in the Videoludic Discourse”. José Luis Navarrete Cardero. En Handbook of Research on Transmedia Storytelling, Audience Engagement, and Business Strategies. IGI Global. pp. 103-114.
- 2018 “¿Puede la utopía habitar el videojuego?”. José Luis Navarrete Cardero. En Narrativas, Transmedia, Literatura y Videojuegos en la Cultura, de Rosa Núñez Pacheco (coord.). Arequipa: Ministerio de Educación, pp. 99-125.
- 2018 “Tetris”. José Luis Navarrete Cardero y Olmo Castrillo Cano. En 50 Imágenes para la Historia de la Comunicación. Imago Mundi, de María del Mar Ramírez-Alvarado y María de los Ángeles Martínez-García (coords.). Valencia: Tirant Humanidades.
- 2017 “Mario. Inicio de los videojuegos”. José Luis Navarrete Cardero. En 50 Imágenes para la Historia de la Comunicación. Imago Mundi, de María Mar Ramírez-Alvarado y María de los Ángeles Martínez-García (coords.). Valencia: Tirant Humanidades.
- 2016 “La españolada y el videojuego”. José Luis Navarrete Cardero. En Apuntes de cine. Homenaje a Rafael Utrera, de Virginia Guarinos (coord.). Madrid: Delta Publicaciones, pp. 159-176.
- 2016 “Retórica de los serious games. Una aproximación crítica”. María del Mar Ramírez Alvarado y José Luis Navarrete Cardero. En Libro de Comunicaciones del V Congreso Iberoamericano de Comunicación “Comunicación, Cultura y Cooperación”.

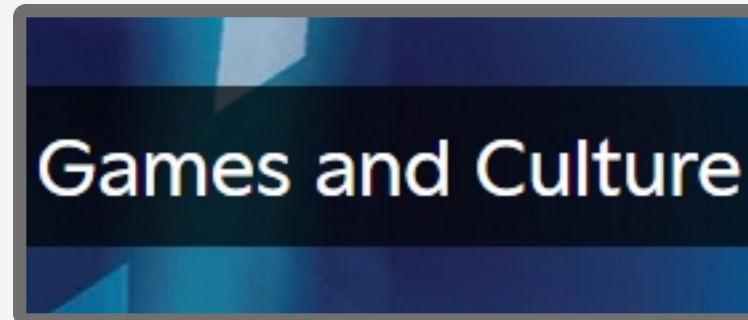
Publicaciones Científicas



SELECCIÓN DE PUBLICACIONES IV

ARTÍCULOS revista

Q1



2 artículos

Q1



3 artículos

Q1



1 artículo

Q1



2 artículos

Q2



1 artículo

Q2



1 artículo

Q2



1 artículo



1 artículo



1 artículo



1 artículo

DIRECTOR colecciones SPI

Publicaciones Científicas



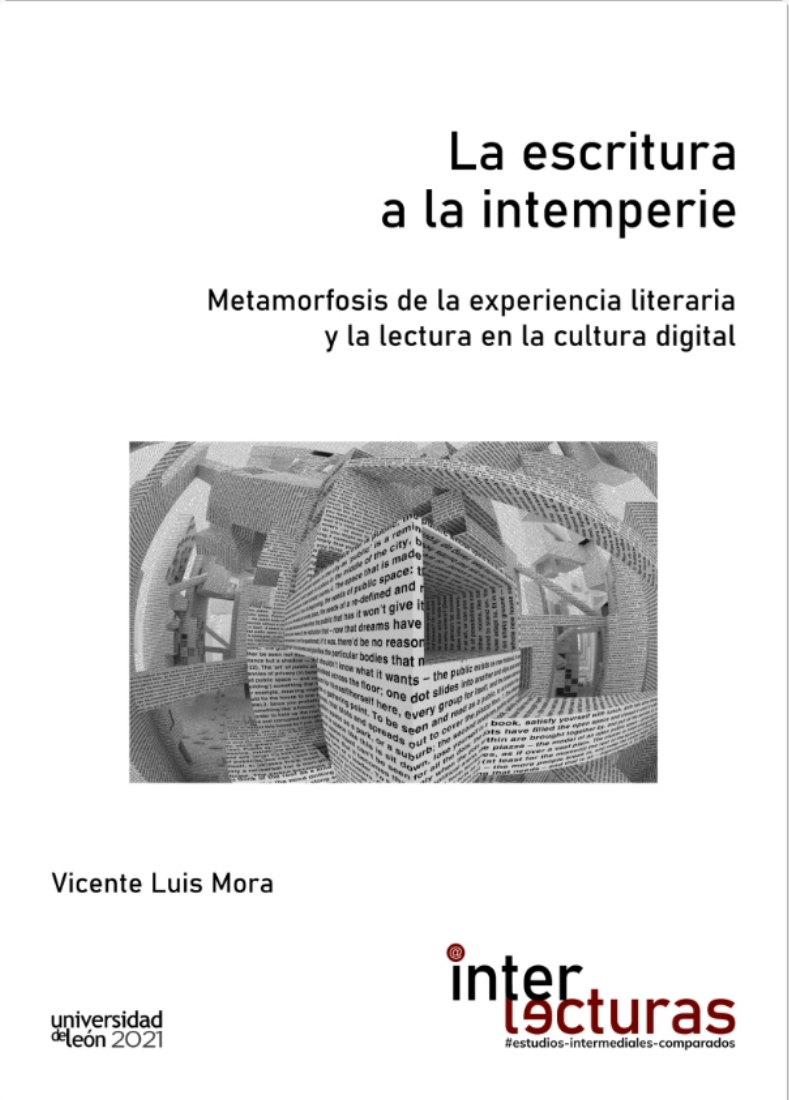
SELECCIÓN
DE PUBLICACIONES
V

EDITORIAL SÍNTESIS



INTERLECTURAS

ULE



STUDERE LUDUM

US



Proyectos de Investigación



Rol: Investigador

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DEL PLAN NACIONAL DE I+D (PROYECTOS DE EXCELENCIA).

Transescritura, transmedialidad, transficcionalidad: Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios.

Referencia: FF2014-55958-C2-2-P



RESULTADOS

ADAPTACIÓN 2.0

Estudios comparados sobre intermedialidad

Antonio J. Gil y Pedro Javier Pardo (eds..)



In honorem José Antonio Pérez Bowie

Éditions Orbius Tertius

2018

Estudios comparados sobre intermedialidad

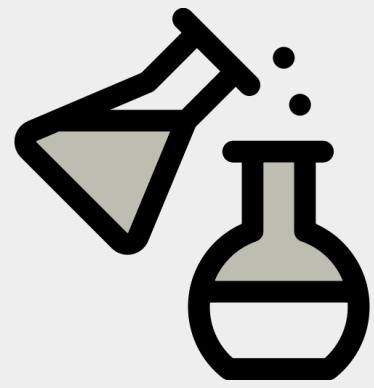
que D. LUIS NAVARRETE CARDERO, de la Universidad de Sevilla, formó parte como Investigador del equipo de investigación de dicho proyecto durante toda la vigencia del mismo, desde el 1 de enero de 2014 hasta el 31 de diciembre de 2017, con la misión de desarrollar un videojuego.

UNIL | Université de Lausanne

Metamedialidad: los medios y la metaficción [Ponencia]. José Luis Navarrete Cardero. III Congreso Internacional de la Red de Investigación sobre Metaficción en el Ámbito Hispánico.

Portado a RV

Proyectos de Investigación



Rol: Investigador

PROYECTOS DE I+D+I EN EL MARCO DEL PROGRAMA OPERATIVO FEDER ANDALUCÍA

La industria cinematográfica andaluza en el hipersector audiovisual TIC: retos y oportunidades (CINATIC).

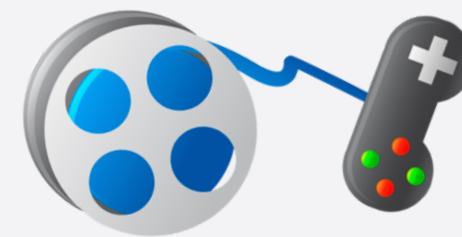
Referencia: B-SEJ-370-UGR20



Fondos Europeos

RESULTADOS

LA INDUSTRIA
CINEMATOGRAFICA
ANDALUZA
en el hipersector
audiovisual TIC:
retos y oportunidades



Francisco Javier Gómez Pérez (ed.)

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

**La industria cinematográfica
andaluza en el hipersector
audiovisual TIC:
retos y oportunidades**



El hipersector de los videojuegos: cara y cruz de un mundo perfecto [Conferencia]. José Luis Navarrete Cardero.
Seminario CINATIC. Granada 2023.

Proyectos de Investigación



Rol: Investigador

PROYECTOS DE I+D+I EN EL MARCO DEL
PROGRAMA OPERATIVO FEDER ANDALUCÍA

Diseño de nuevos formatos digitales en
Comunicación Audiovisual, Periodismo y
Publicidad en el contexto de la Inteligencia
Artificial (DIGIFORM-IA).



Fondos Europeos

RESULTADOS

AVENTURA GRÁFICA **Los ojos de Robin**



Subgénero de la aventura donde el jugador debe conversar con personajes e interactuar con elementos del entorno para resolver los puzzles que propone la trama del juego a través de diversas situaciones.

El adjetivo "gráfica" le viene dado para diferenciarlo del género de las aventuras conversacionales, de las que procede, y donde todas las acciones se desarrollaban mediante comandos de texto.



Proyectos de Investigación



Rol: Investigador Principal

ERASMUS+ KA220-HED – PARTENARIATS DE COOPÉRATION DANS L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

RECLIME

Les REprésentations du Changement CLImatique dans les MEdias.

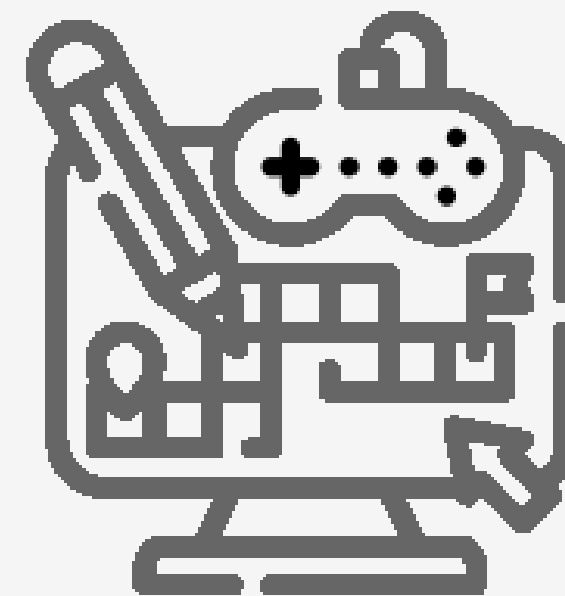
Referencia: KA220-HED-9AA5A524



RESULTADOS

2024

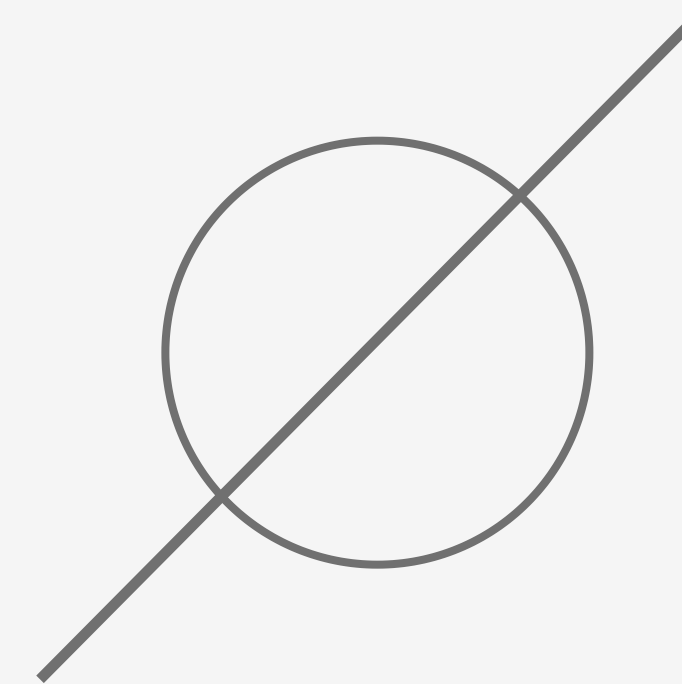
2025



Oskar Stalberg

[tileset]

DiGRA



Proyectos de Investigación



Rol: Investigador Principal

PROYECTO I+D+I CON EMPRESAS A TRAVÉS DE LA
UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Videojuego Free y Episódico I.
Videojuego para móvil destinado a Play Store y
Apple Store.

Referencia: 2724/0821

INVERSIONES URQUIJO & MARCH S.L

RESULTADOS

8

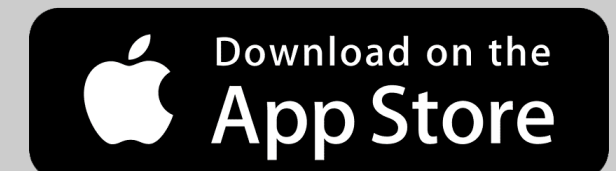
Becarios de proyecto,
estudiantes de las
facultades de
Comunicación,
Bellas Artes y ETSII

15

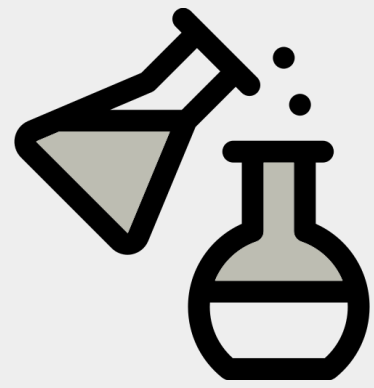
Meses de
desarrollo para tareas de
Arte, Programación y
Diseño

1

juego para móvil
destinado a



Proyectos de Investigación



Rol: Investigador Principal

PROYECTO I+D+I CON EMPRESAS A TRAVÉS DE LA
UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Videojuego Free y Episódico II.
Videojuego para móvil destinado a Play Store y
Apple Store.

Referencia: 2724/0821

INVERSIONES URQUIJO & MARCH S.L

RESULTADOS

6

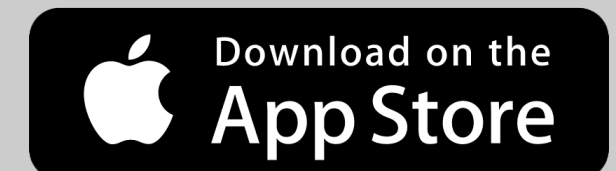
Becarios de proyecto,
estudiantes de las
facultades de
Comunicación,
Bellas Artes y ETSII

15

Meses de
desarrollo para tareas de
Arte, Programación y
Diseño

2

juego para móvil
destinado a



Proyectos de Investigación



Rol: Investigador Principal

PROYECTO I+D+I CON EMPRESAS A TRAVÉS DE LA
UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Rihla.

Tres momentos del Islam.

Referencia: 3012/0903



RESULTADOS

2

Becarios de proyecto,
estudiantes de las
facultades de
Comunicación

12

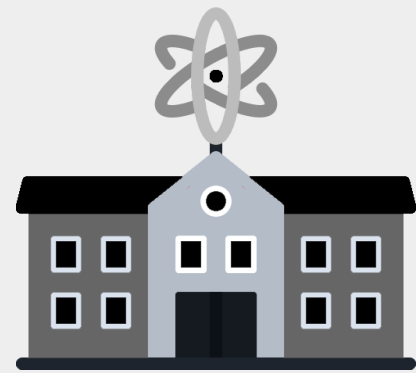
Meses de
desarrollo para tareas de
Arte, Programación y
Diseño

1

juego para móvil
destinado a



Estancias de Investigación



FILMOTECA ESPAÑOLA

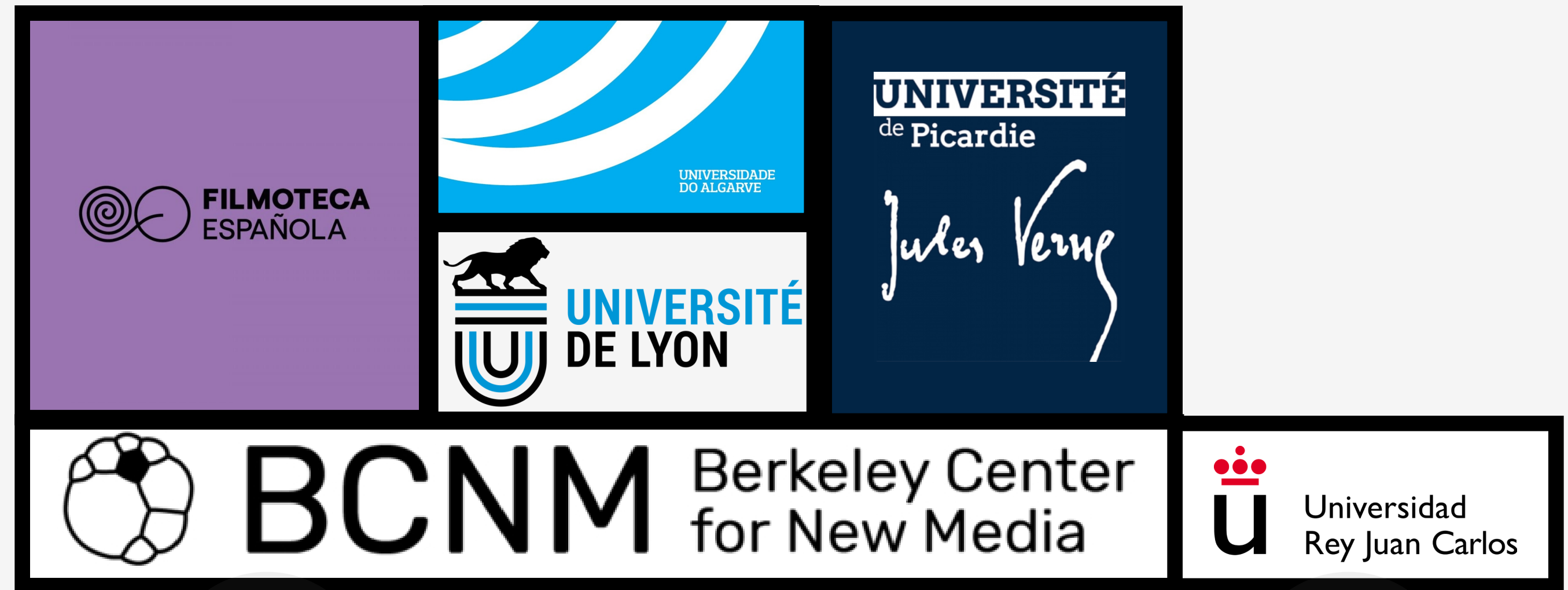
UNIVERSIDAD DEL ALGARVE

UNIVERSIDAD DE LYON

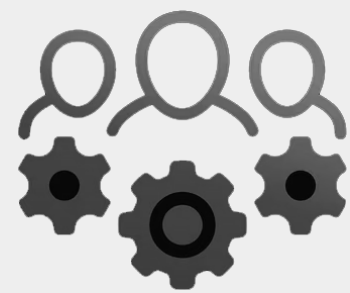
UNIVERSIDAD DE PICARDIE JULES VERNE

UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS

BERKELEY CENTER FOR NEW MEDIA



Comités Científicos Congresos



6

I CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE COMUNICACIÓN, CULTURA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL: LA COMUNICACIÓN POSTHUMANA.

FACULTAD DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

miembro

2024

CONGRESO DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION 2023 SEVILLE: LIMITS AND MARGINS OF GAMES.

DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION Y LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA.

presidente

organizador

2023

COMITÉ CIENTÍFICO II CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN. DEL EDUTAINMENT AL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS DIGITALES.

UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

miembro

2013

I CONGRESO INTERNACIONAL DESAFÍOS EN LA COMUNICACIÓN DE LA UNIÓN EUROPEA. COMBATIR LA DESINFORMACIÓN, EL POPULISMO Y LOS NUEVOS CONFLICTOS EN EL PRESENTE Y FUTURO DE LA DEMOCRACIA.

CENTRO DE DOCUMENTACIÓN EUROPEA / IROACAMM Y FACULTAD DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA

miembro

2023

PRESIDENTE COMITÉ CIENTÍFICO VIII CONGRESO INTERNACIONAL EL PROTOCOLO CONTEMPORÁNEO (CIEPC) "PROTOCOLO Y CEREMONIAL EN LA ERA POS-COVID".

INSTITUTIONAL STUDIES RESEARCH GROUP (INSTUREG) DE LA UNED, LA SOCIEDAD DE ESTUDIOS INSTITUCIONALES (SEEII) Y LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA

presidente

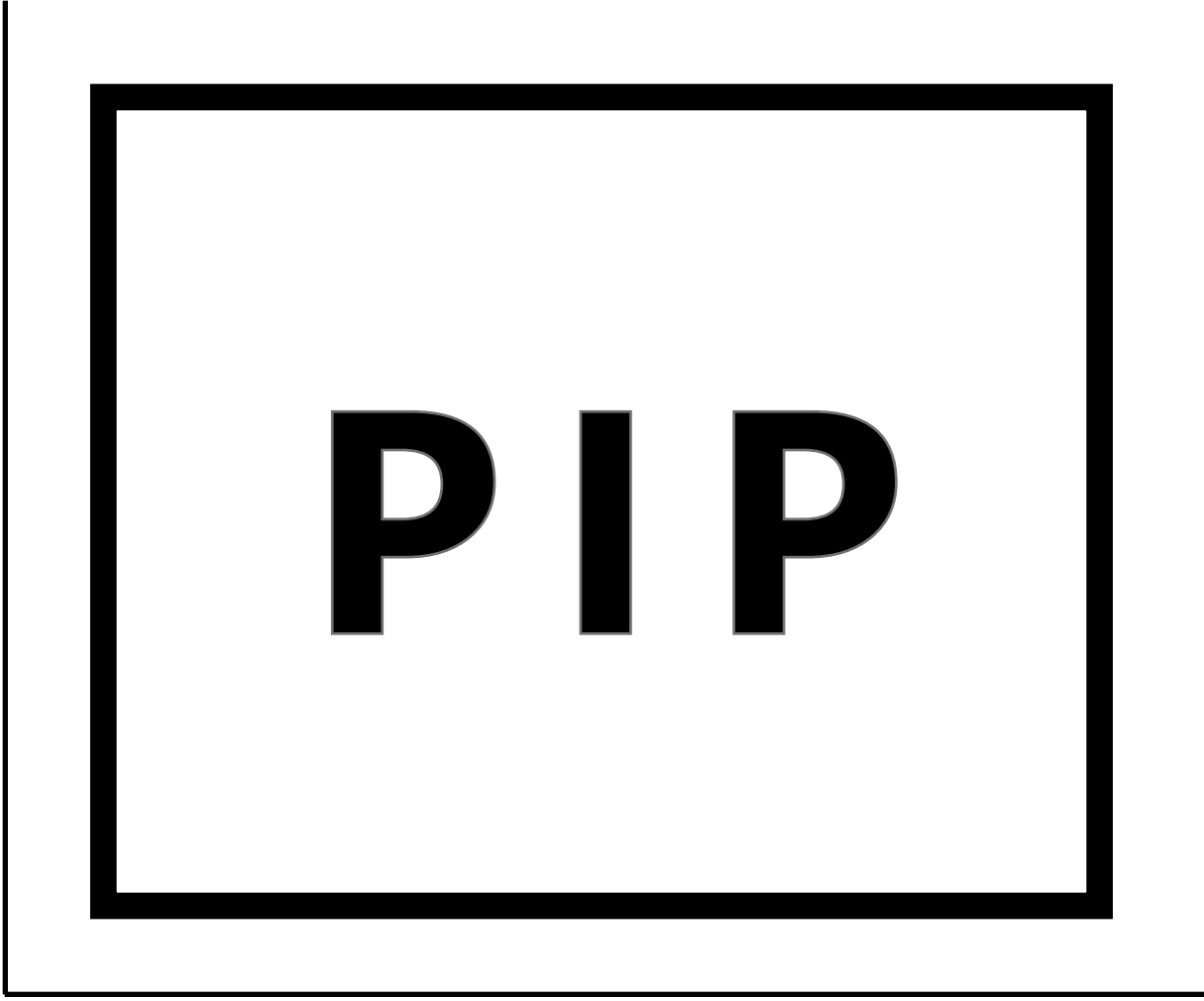
2023

COMITÉ CIENTÍFICO DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION 2022 KRAKOW.

DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION Y LA JAGEILLONIAN UNIVERSITY

miembro

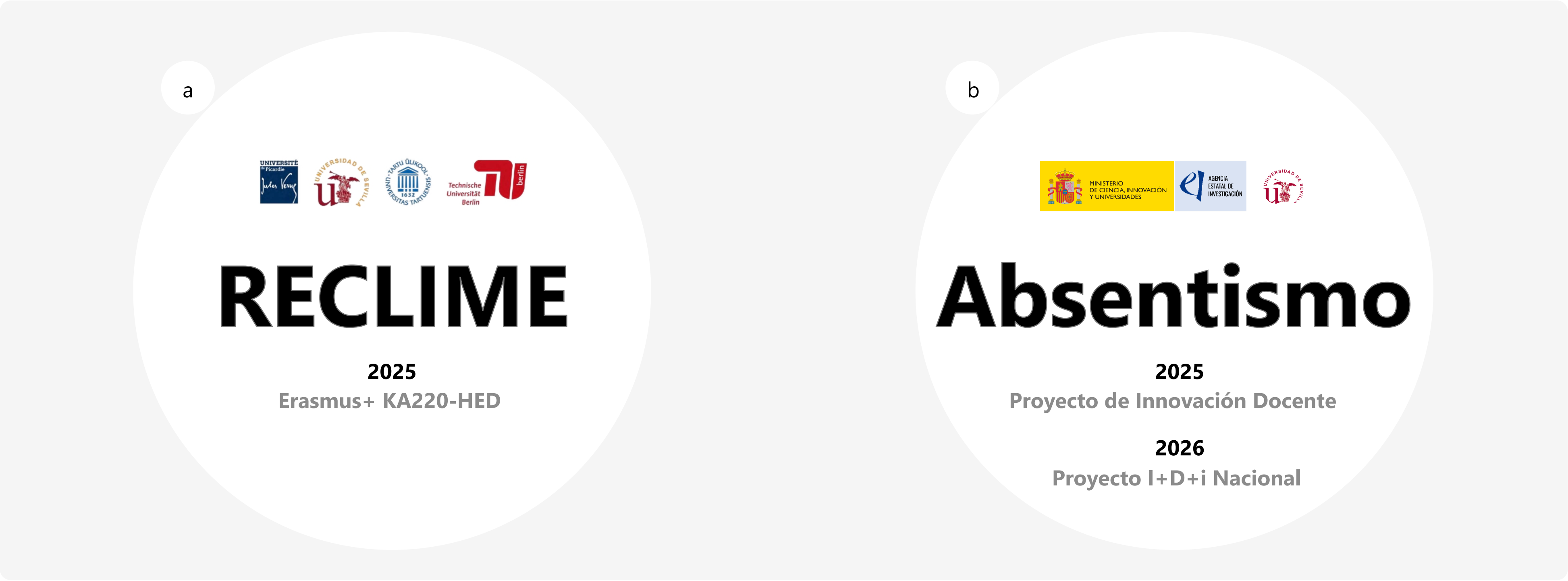
2022



PIP

EL PROYECTO INVESTIGADOR DEL PRESENTE

EL PROYECTO INVESTIGADOR DEL PRESENTE



EL PROYECTO INVESTIGADOR DEL PRESENTE



TÍTULO

Memoria interactiva: cineastas europeos ante la historia.

ÁMBITO

El proyecto se estructura en dos fases complementarias:

Fase I – Proyecto de investigación (I+D+i, 2026-2027). Financiada inicialmente con fondos nacionales de I+D+i.

Fase II – Proyección internacional y consorcio europeo (Creative Europe, 2027-2029). Basada en los resultados de la Fase I. Involucra un consorcio de cinco países (España, Francia, Italia, Alemania y Polonia).

DURACIÓN

36 meses (2026-2029)

OBJETIVO GENERAL

Investigar cómo la narrativa interactiva y los formatos videolúdicos pueden potenciar la transmisión de la memoria histórica europea, a través del desarrollo de cuatro historias interactivas creadas en colaboración con cineastas de España, Francia, Italia y Polonia/Alemania, combinando investigación académica en guion y ludonarrativa con la producción de prototipos narrativos experimentales.

EL PROYECTO INVESTIGADOR DEL PRESENTE

FASE I



OBJETIVOS:

- Centrada en la investigación académica y el desarrollo de guiones y prototipos conceptuales.
- Financiada inicialmente por fondos Nacionales de I+D+i.

RESULTADOS:

- Estado del arte completo sobre narrativa interactiva y memoria histórica.
- Cuatro guiones interactivos y prototipos de baja fidelidad.
- Publicaciones científicas y presentaciones en congresos.

FASE II



- Basada en los resultados de la Fase I. Involucra un consorcio de cinco países (España, Francia, Italia, Alemania y Polonia).

OBJETIVO:

- Producir prototipos de alta fidelidad y experiencias interactivas piloto, con circulación cultural en museos, filmotecas y festivales.

RESULTADOS:

- Experiencias interactivas exhibibles.
- Impacto cultural europeo y mediación educativa.
- Generación de una metodología replicable para proyectos transnacionales.

EL PROYECTO INVESTIGADOR DEL PRESENTE | Justificación

Memoria compartida, representación fragmentada

Europa arrastra una historia traumática cuyas huellas —la Guerra Civil Española, la ocupación nazi, la resistencia, el exilio, el Holocausto, la posguerra— continúan moldeando tanto su cultura como sus conflictos contemporáneos. Sin embargo, la forma en que estas memorias se representan, transmiten y debaten está excesivamente limitada a formatos lineales, académicos o institucionales, a menudo desconectados de los lenguajes culturales emergentes.

Aunque en las últimas décadas han surgido museos, archivos digitales y documentales que abordan estos temas, existe una falta de propuestas narrativas interactivas no comerciales que acerquen estas memorias al público joven y adulto de manera ética y comprometida. Frente al exceso de espectáculo en ciertas producciones audiovisuales sobre conflictos históricos, este proyecto busca desarrollar una vía intermedia: rigor narrativo, implicación emocional y experimentación artística (RV, Vídeo volumétrico, 360, 3D, etc.).

Vacío metodológico y creativo en la intersección cine–videojuego

Pese al avance en los estudios de game studies, transmedia y humanidades digitales, la convergencia entre cine y videojuego sigue siendo un territorio metodológicamente inestable. Los cineastas interesados en explorar formatos interactivos carecen de herramientas conceptuales y modelos de guion adaptados a los principios de interactividad y decisión ramificada. A su vez, los desarrolladores con sensibilidad artística suelen carecer del bagaje narrativo necesario para afrontar historias con peso histórico, ético o político.

EL PROYECTO INVESTIGADOR DEL PRESENTE | Función pública y acceso abierto

Este proyecto se sitúa en esa intersección crítica, proponiendo un proceso colaborativo entre cineastas e investigadores, que sirva para codiseñar modelos narrativos adaptados a temas de memoria histórica. Así, se aspira a generar no solo productos artísticos experimentales, sino también una metodología replicable para futuras colaboraciones transnacionales en el ámbito del cine expandido, el videojuego cultural y la memoria digital.

Función pública, acceso abierto y proyección institucional

En un momento donde la creación audiovisual y videolúdica está fuertemente condicionada por dinámicas de mercado, este proyecto se inscribe deliberadamente en una lógica pública, no comercial y de ciencia abierta. Todas las experiencias, guiones y prototipos desarrollados estarán pensados para:

- Ser difundidos en instituciones culturales públicas (filmotecas, museos de historia, universidades).
- Ser reproducidos o adaptados por terceros, bajo modelos de acceso abierto o licencias públicas.
- Servir como base para futuros programas de formación, talleres o mediación cultural.

Esta dimensión pública y transnacional conecta directamente con los principios de las políticas culturales europeas, y con las estrategias contemporáneas de fomento de la cultura digital democrática, de la memoria compartida y de la circulación cultural no mercantil.

EL PROYECTO INVESTIGADOR DEL PRESENTE | Hipótesis y objetivo general

Hipótesis y objetivos

La narrativa interactiva y videolúdica, aplicada a contextos de memoria histórica, permite generar una implicación emocional más profunda y duradera en el espectador jugador que los formatos audiovisuales lineales, facilitando un proceso activo de aprendizaje, empatía y reflexión crítica, especialmente cuando estas experiencias se desarrollan en colaboración entre cineastas y expertos en historia, guion y ludonarrativa.

Esta hipótesis parte de una constatación: en el tránsito cultural hacia lo digital, el público ya no busca solo consumir relatos, sino vivirlos, decidirlos, reconfigurarlos. La memoria histórica, lejos de erosionarse por esta transformación, puede beneficiarse de ella si se garantiza un marco ético, narrativo y técnico adecuado.

Objetivos generales

1. Explorar el potencial de la interactividad narrativa para representar y transmitir memoria histórica europea.
2. Desarrollar una metodología de escritura de guion interactivo adaptada a las necesidades y sensibilidades de cineastas que trabajen con temáticas históricas.
3. Producir prototipos narrativos experimentales que funcionen como demostradores conceptuales dirigidos a instituciones culturales, no al mercado.
4. Evaluar el impacto emocional y cognitivo de estas experiencias en públicos diversos mediante protocolos de análisis cualitativos y cuantitativos.
5. Fomentar la cooperación internacional interdisciplinar entre creadores, investigadores y entidades culturales europeas en el campo de la memoria y la innovación narrativa.

EL PROYECTO INVESTIGADOR DEL PRESENTE | Metodología y fases del proyecto

Metodología

La metodología del proyecto combina herramientas propias de la investigación artística, los estudios culturales y narrativos, y las humanidades digitales. Se articula en cuatro fases principales, alineadas con la duración total del proyecto (36 meses) y con su doble naturaleza: investigación académica y creación experimental.

Cada fase incluye tanto actividades científicas (teóricas, analíticas, de documentación y evaluación), como actividades creativas (guion, codiseño, prototipado, testeo). La metodología integra también un enfoque de transferencia abierta, garantizando el acceso público a los materiales generados.

Fase 1 (Meses 1–6): Investigación preliminar y marco teórico

Actividades	Metodologías / Enfoques	Resultados esperados
Revisión sistemática del estado del arte en narrativa interactiva, videojuegos narrativos, cine expandido y memoria histórica digital	Revisión bibliográfica sistemática; análisis de literatura académica y proyectos aplicados	Informe académico del estado del arte
Análisis comparado de casos: <i>Bandersnatch</i> , <i>Through the Darkest of Times</i> , <i>Bury Me, My Love</i> , <i>Fort McMoney</i> , obras de Josef Fares	Análisis textual, comparativo y experiencial	Diseño del marco narrativo y conceptual del proyecto
Cartografía de formatos narrativos aplicables a contextos históricos sensibles	Tipologías narrativas; mapeo de estructuras; enfoque ético-narrativo	Dossier interno con fichas narrativas, ejemplos y taxonomías

EL PROYECTO INVESTIGADOR DEL PRESENTE | Metodología y fases del proyecto

Fase 2 (Meses 6 –18): Codiseño narrativo y desarrollo de guiones interactivos

Actividades	Metodologías aplicadas	Resultados esperados
Selección y colaboración con cuatro cineastas europeos (España, Francia, Italia, Alemania/Polonia)	Curaduría y entrevistas preliminares; acuerdos de colaboración	Inicio de la red narrativa por país
Talleres colaborativos para codiseñar relatos históricos interactivos	Writers' rooms interdisciplinarios; dinámicas de codiseño guiadas por expertos en guion y memoria histórica	Cuatro guiones interactivos completos
Escritura de guiones ramificados con mapas de decisión, pacing y diseño de escenas	Frameworks de narrativa interactiva: nodal, hub & spoke, multithreading	Bitácoras narrativas y árboles de decisión estructurados
Uso del software NarrArq para prediseño de estructuras narrativas ramificadas	Aplicación del prototipo digital para visualizar estructuras de decisiones, generar plantillas exportables y reducir barreras tecnológicas. El desarrollo del prototipo NarrArq será financiado por el proyecto)	Diagramas generados con la herramienta, versión beta del software y manual de uso
Validación histórica y ética de los contenidos narrativos	Revisión por expertos en historia contemporánea, ética narrativa y representación del trauma	Guía metodológica de escritura interactiva aplicada a la memoria histórica

EL PROYECTO INVESTIGADOR DEL PRESENTE | Metodología y fases del proyecto

Fase 3 (Meses 18–30): Prototipado narrativo y testeo piloto

Actividades	Instrumentos de evaluación	Resultados esperados
Desarrollo de prototipos de baja/media fidelidad (vídeo interactivo, animatics, app sencilla, etc.)	Diseño iterativo y colaborativo; tecnologías accesibles y multiplataforma	Cuatro prototipos funcionales y documentados
Implementación en entornos de prueba: universidades, filmotecas, festivales	Piloto controlado con registro de interacción y feedback	Informe de evaluación por experiencia
Evaluación de recepción e impacto narrativo	Entrevistas semiestructuradas, grupos focales, cuestionarios de empatía y recuerdo, análisis de trazas de interacción	Recomendaciones para mejora narrativa, accesibilidad y pertinencia histórica

EL PROYECTO INVESTIGADOR DEL PRESENTE | Metodología y fases del proyecto

Fase 4 (Meses 30–36): Transferencia, difusión y proyección internacional

Actividades	Estrategias de transferencia	Resultados esperados
Publicación de resultados científicos en revistas y congresos especializados	Redacción de artículos académicos; participación en congresos sobre cine interactivo, game studies y memoria histórica	Tres artículos científicos publicados y presentados
Presentación pública de las experiencias en museos, centros culturales y plataformas institucionales	Exhibiciones, jornadas abiertas, eventos híbridos (presenciales y online)	Mayor visibilidad y acceso para públicos diversos
Difusión abierta del software NarrArq como herramienta de diseño de narrativa interactiva	Versión final de NarrArq con licencia Creative Commons (CC BY-NC-SA); publicación del manual y videotutoriales	Software libre disponible para investigadores, cineastas, docentes y estudiantes
Desarrollo de una plataforma web para alojar contenidos y recursos del proyecto	Acceso abierto a los prototipos interactivos, mapas de decisión, bitácoras narrativas y guía metodológica	Portal digital de referencia sobre narrativa interactiva aplicada a la memoria histórica
Preparación del proyecto para convocatoria europea (Creative Europe, Horizon Europe, etc.)	Redacción de dossier en varios idiomas; alianzas institucionales; búsqueda de cofinanciación	Proyecto maduro listo para su escalado en consorcio europeo

EL PROYECTO INVESTIGADOR DEL PRESENTE | Resultados y líneas futuras

Impacto de los resultados y futuras líneas de investigación

Impacto académico

El proyecto generará un cuerpo de conocimiento original en el campo de la narrativa interactiva aplicada a la memoria histórica. Este impacto se concretará en:

- Publicaciones científicas en revistas de alto impacto (cine, estudios culturales, humanidades digitales, game studies).
- Creación de una guía metodológica de escritura interactiva, útil tanto para investigadores como para creadores.
- Difusión del proyecto en congresos internacionales y seminarios especializados en narrativa digital, historia pública, cine expandido y memoria.

Además, el proyecto abrirá camino para la consolidación de una línea de investigación estable en el ámbito de la creación narrativa interactiva no comercial, con enfoque ético, cultural y pedagógico.

Impacto social y cultural

La memoria histórica europea sigue siendo un terreno sensible y fragmentado. Este proyecto propone una forma innovadora de abordarla desde la creación audiovisual interactiva, con los siguientes impactos:

- Mayor implicación emocional y cognitiva del público, especialmente entre generaciones jóvenes que se relacionan con la historia a través de medios digitales.
- Generación de contenidos accesibles, abiertos y reusables en contextos educativos, museísticos y culturales.
- Fomento del pensamiento crítico, la empatía histórica y la divulgación no dogmática del pasado reciente europeo.

EL PROYECTO INVESTIGADOR DEL PRESENTE | Resultados y líneas futuras

Impacto institucional y tecnológico

Desde una perspectiva institucional, el proyecto fortalecerá las capacidades de la universidad en:

- Transferencia cultural y artística mediante productos digitales y educativos.
- Participación en redes europeas interdisciplinarias de investigación y creación.
- Diseño de narrativas aplicadas a entornos no comerciales con licencias abiertas (ciencia abierta, cultura libre).

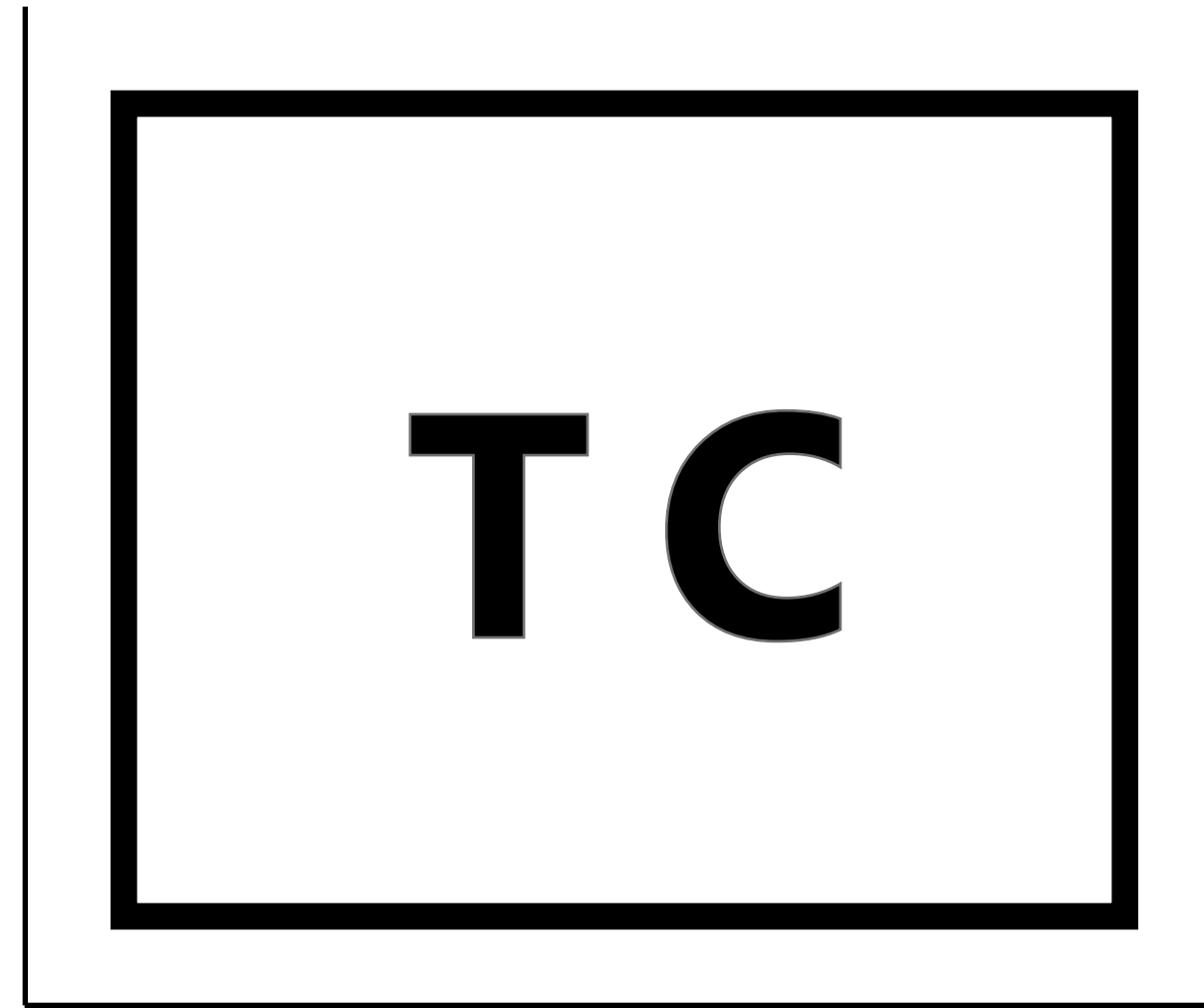
En el plano tecnológico, aunque el foco no está en el desarrollo técnico, sí se promueve la innovación metodológica en diseño narrativo interactivo, incluyendo:

- Nuevos modelos de guion y estructura narrativa adaptables a plataformas diversas.
- Prototipos con potencial para futuras aplicaciones en VR, instalaciones o educación digital.

Futuras líneas de investigación

Este proyecto sienta las bases para expandirse hacia:

1. Una segunda fase con financiación europea (Creative Europe), incorporando instituciones culturales, museos y centros de memoria en cada país implicado.
2. Nuevas colaboraciones con cineastas de otros contextos históricos (países bálticos, Europa oriental y nostalgia).
3. Aplicación de la metodología desarrollada a otras temáticas sensibles: memoria decolonial, migraciones, dictaduras, violencia política.
4. Integración progresiva de tecnologías inmersivas (VR/AR) y análisis de experiencia multisensorial en narrativa histórica.



TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO

TRANSFERENCIA A TRAVÉS DE LA FORMACIÓN DE INVESTIGADORES

13
becarios



Malaga Kioto

Dublín Sevilla

DISTRIBUCIÓN Y VENTA DE CREACIONES AUDIOVISUALES

5
cortometrajes

3

videojuegos
distribuidos en China



ACTIVIDADES DE TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO

9
cursos de extensión
universitaria

Ciencia Ficción Videojuegos

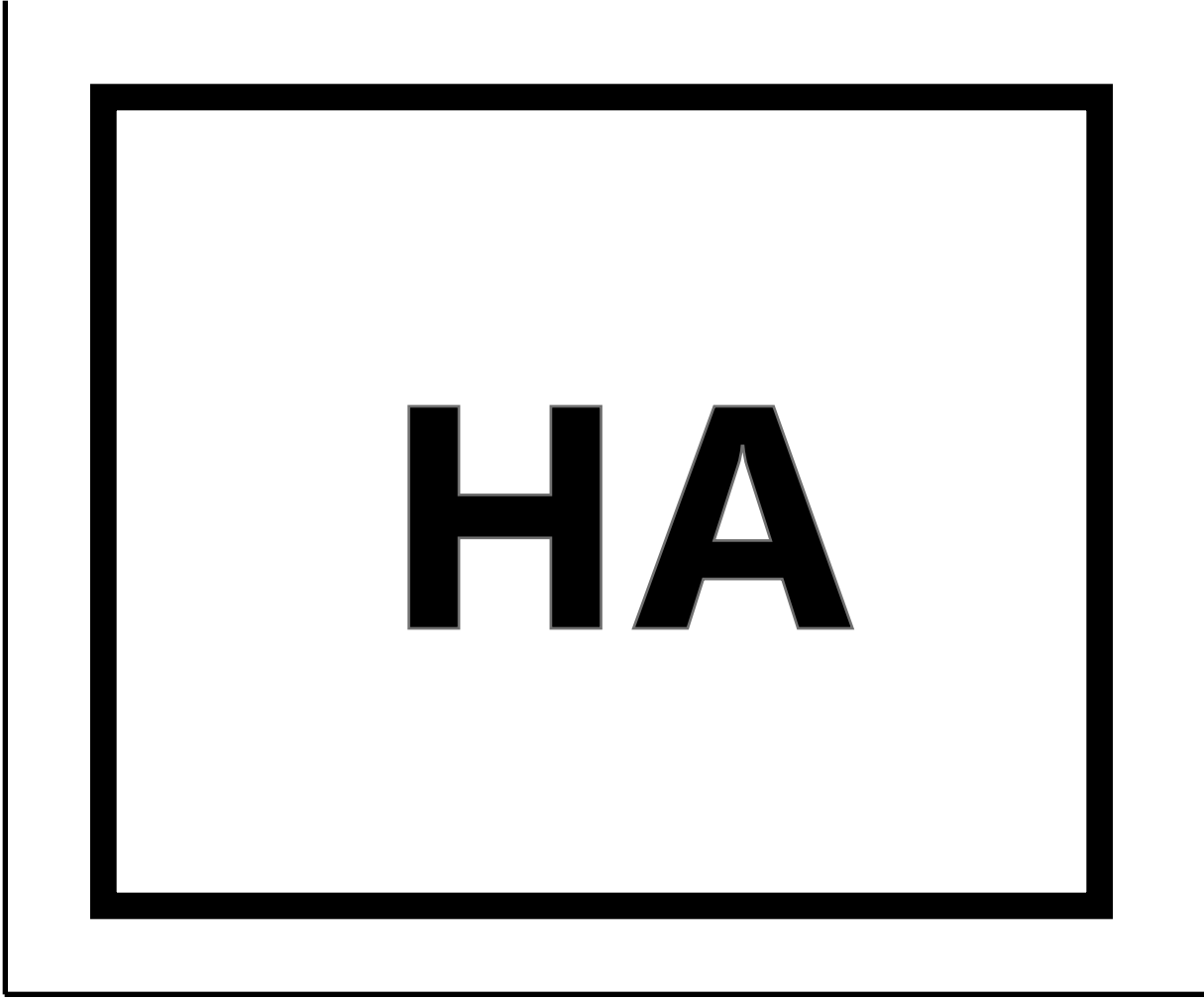
Historia Inmigración

OTROS MÉRITOS DE TRANSFERENCIA



ACTIVIDADES PROFESIONALES Y OTRAS





HA

HISTORIAL ACADÉMICO Y DOCENTE

DATOS PERSONALES

Ficha
Personal

**Luis
Navarrete
Cardero**



NOMBRE

Luis Navarrete Cardero

EMAIL

lnavarrete@us.es

PERFILES

Perfil en ORCID: 0000-0002-7156-9144

Perfil en WOS: O-7417-2018

SITUACIÓN PROFESIONAL

Profesor Titular de Universidad

DEPARTAMENTO

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

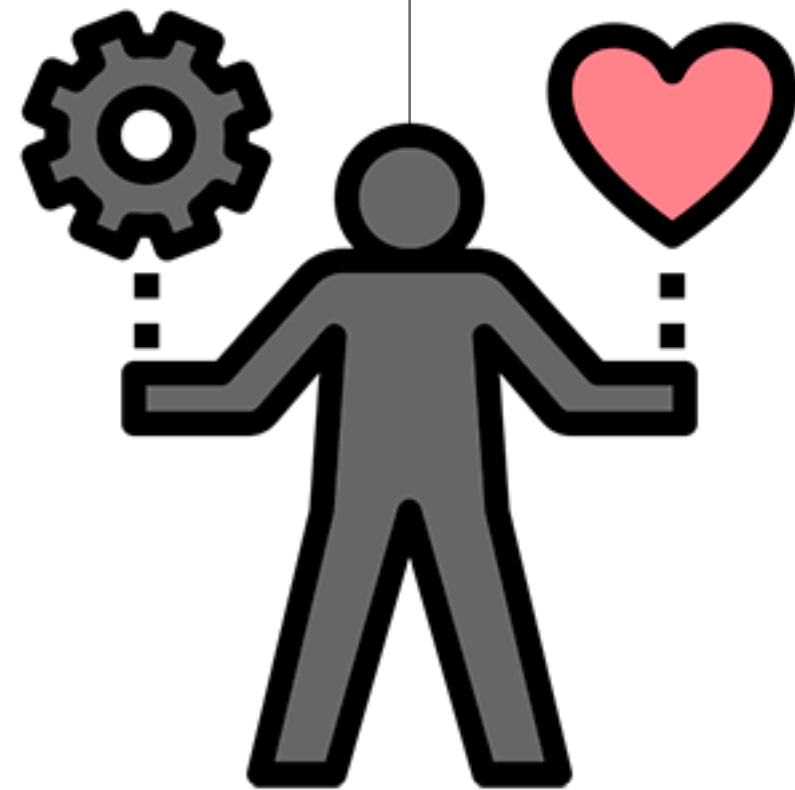
GRUPO DE INVESTIGACIÓN

Comunicación Audiovisual y Videojuegos

¿CÓMO LLEGUE HASTA AQUÍ?

Quien ha aprendido a
escuchar a los árboles,
ya no desea ser un
árbol. No desea ser
más que lo que es.

HH, 1919



⇒ **FPD e I** ⇒ **PA TC**

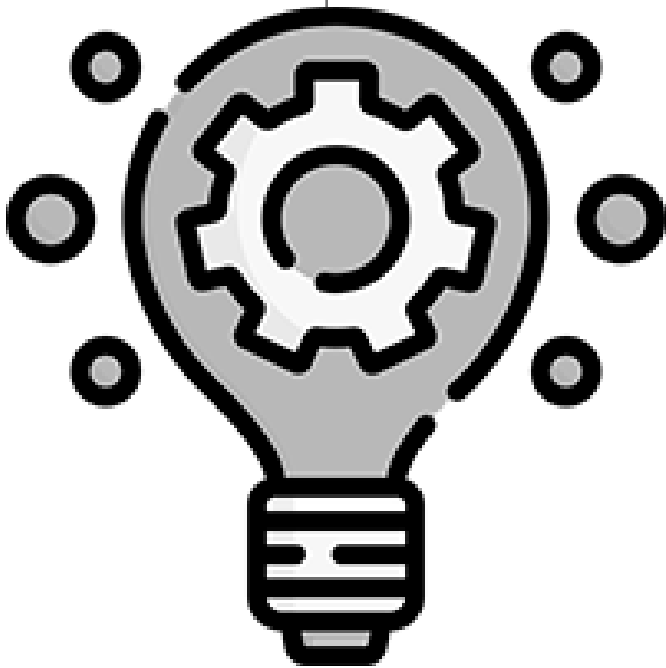
VIVAT ACADEMIA

El que cesa de ser
estudiante nunca
ha sido estudiante



VIVAT ACADEMIA

No hay nadie que no
pueda ser maestro de otra
persona en algo



9
años
POD

3
años
tribunales
TFM

8
becas de
colaboración

3
becas de
FPU
1 Margarita
Salas

11
tesis
+
2

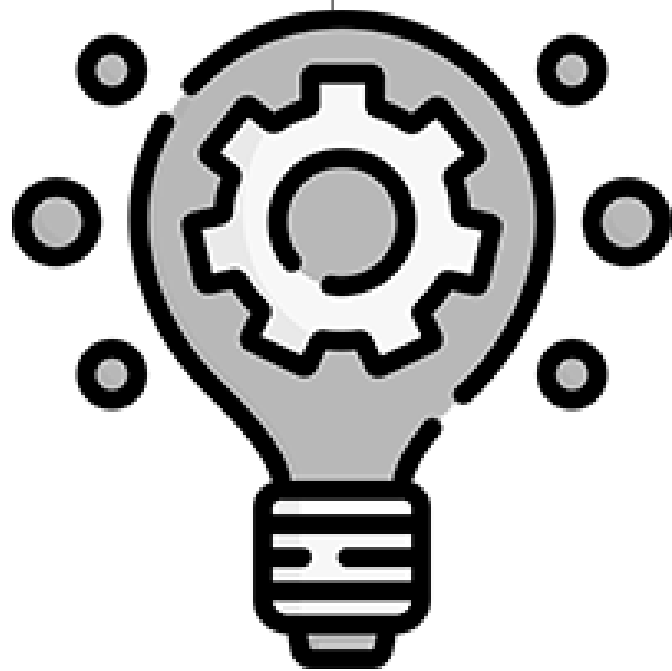
6
tesis en
proceso

4
trabajos de
investigación
doctorales

TFG
TFM

VIVAT ACADEMIA

El principio de la educación es predicar con el ejemplo



Materiales docentes

Tribunal tesis y plazas
14 - 9

Máster propio en Videojuegos

Evaluación docencia

3
Fotografía US Doctorado Finalista ASECAN

Evaluación docencia en los últimos años

4.57 (sobre 5)
4.71 (sobre 5)
5 (sobre 5)
4.11 (sobre 5)
4.32 (sobre 5)
4.13 (sobre 5)
4.88 (sobre 5)
4.57 (sobre 5)
5 (sobre 5)
5 (sobre 5)

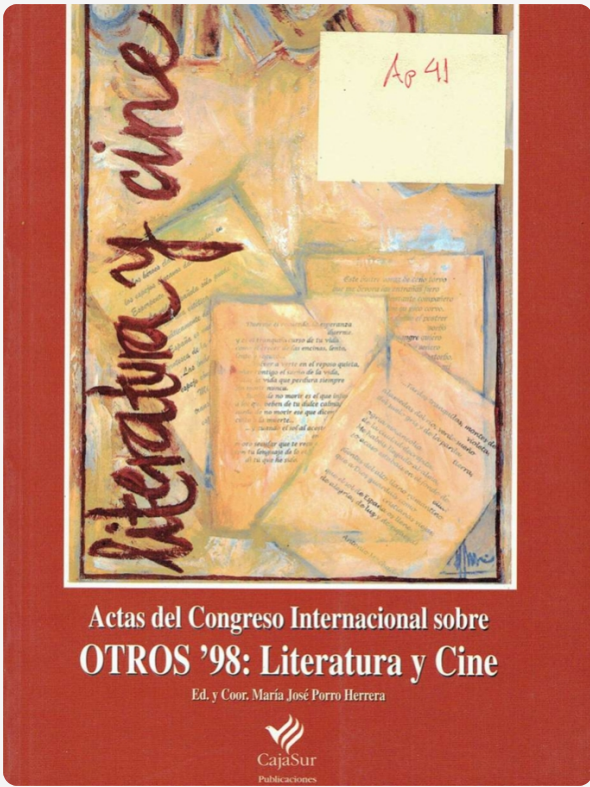
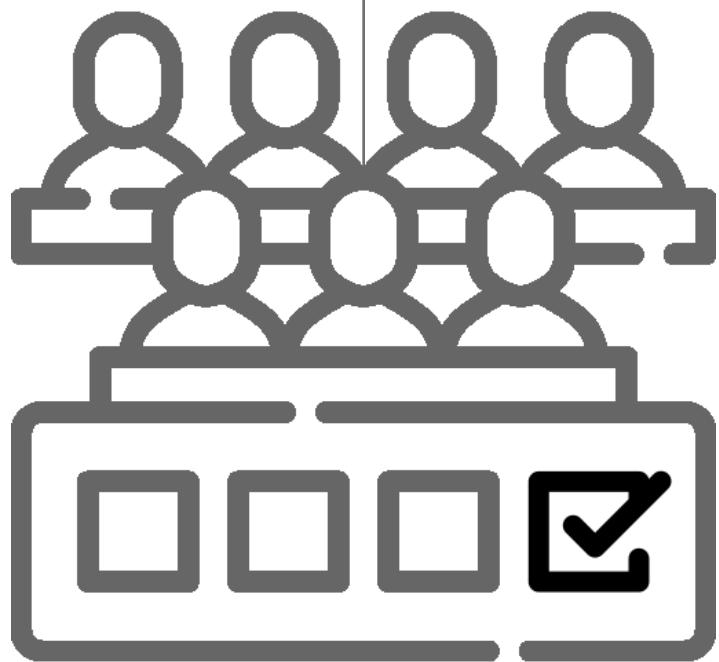
4.75 (sobre 5)
4.60 (sobre 5)
4.89 (sobre 5)
4.64 (sobre 5)
4.32 (sobre 5)
4.53 (sobre 5)
5 (sobre 5)
4.8 (sobre 5)

4.68 (sobre 5)
4.74 (sobre 5)
4.60 (sobre 5)
4.40 (sobre 5)
4.75 (sobre 5)
4.67 (sobre 5)
4.73 (sobre 5)
5 (sobre 5)

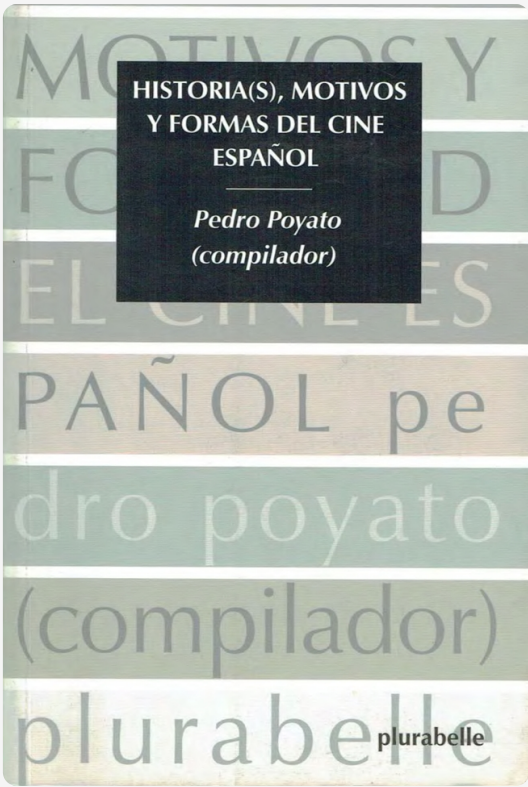
4.77 (sobre 5)
4.1 (sobre 5)
4.77 (sobre 5)
4.7 (sobre 5)
4.3 (sobre 5)
4.57 (sobre 5)
5 (sobre 5)
4.75 (sobre 5)

CONGRESOS

28
comunicaciones
y conferencias
en
congresos
nacionales e
internacionales



OTROS 98
Literatura y Cine



Historias, motivos,
formas del cine español



CUICIID



IBERCOM



Videojuegos y Educación



E-week



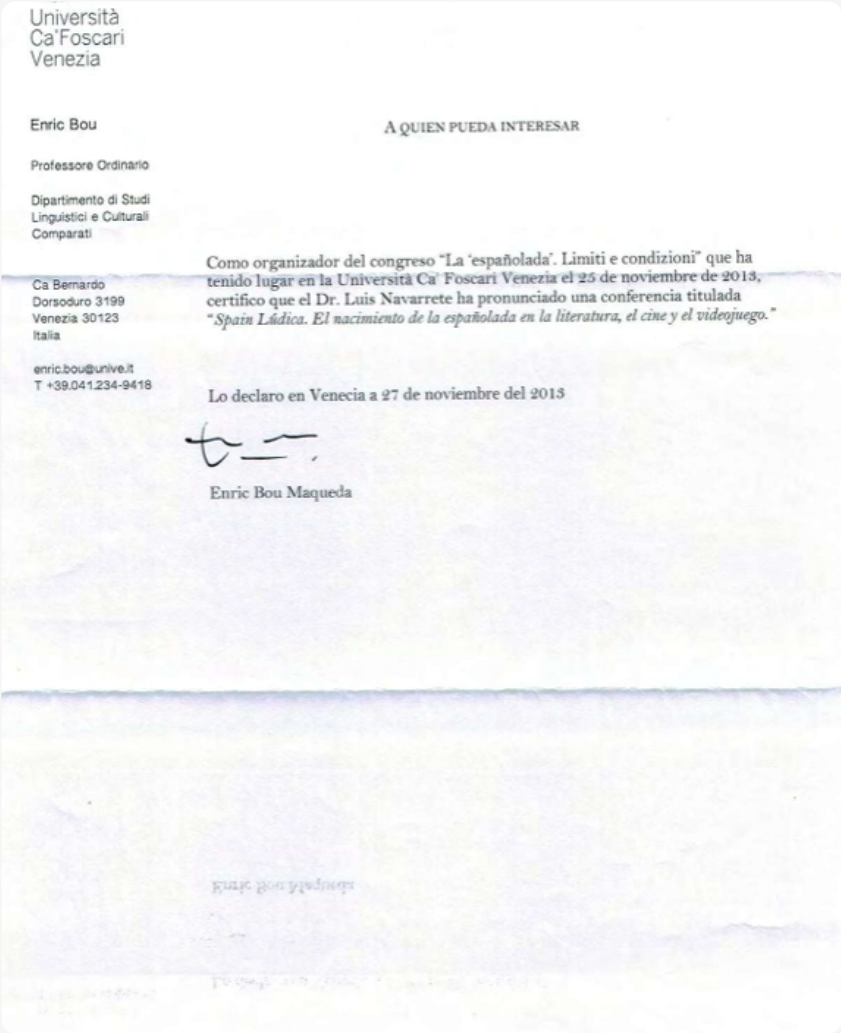
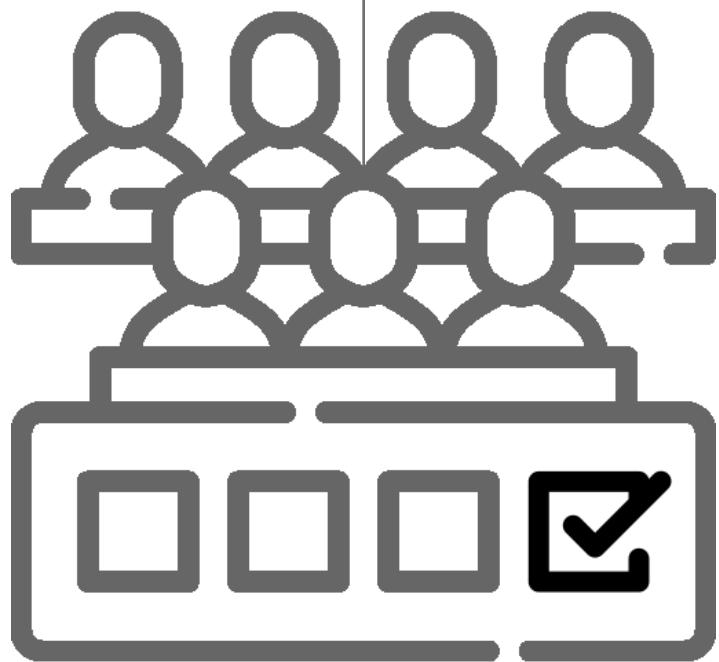
Transescritura y
transmedialidad



AE-IC

CONGRESOS

Conferencias
en centros de
prestigio



CA FOSCARI
Venecia

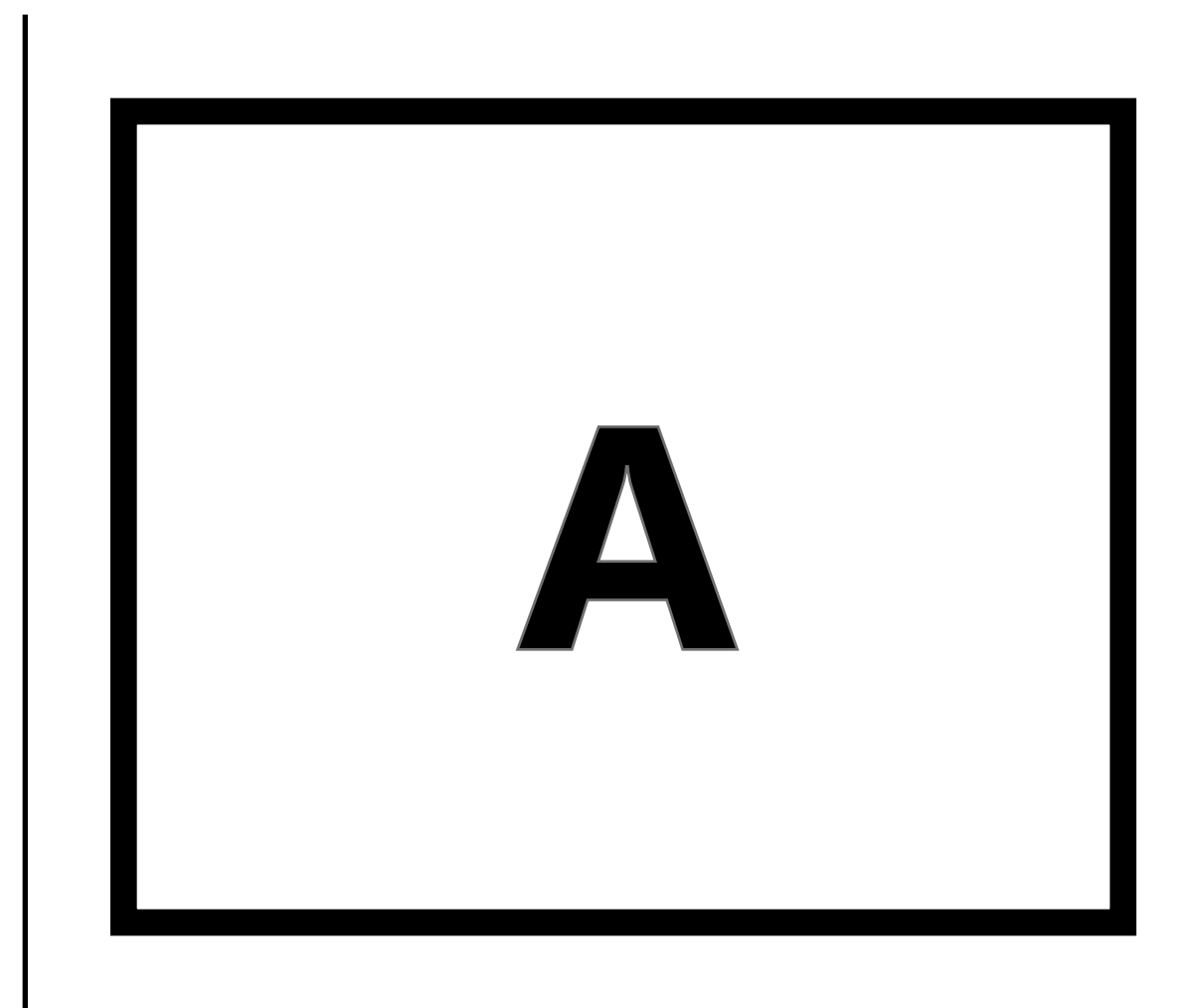


UACH
Chihuahua



UNIL
Lausanne





AGRADECIMIENTOS

Mi gratitud a la enseñanza pública, a la Universidad de Sevilla y a la Facultad de Comunicación, por formarme y por convertir en realidad mi sueño de ser docente: la más noble de todas las vocaciones.

Gracias a mi equipo decanal por su apoyo incondicional y por su trabajo incansable en favor de la Facultad de Comunicación.

A mis compañeros de Departamento, por el afecto y el cariño que siempre me han brindado; y a mis compañeros de la Facultad, por ayudarme a ser mejor persona, más pausado y más reflexivo.

A Atty, administradora de la Facultad, y a todos mis compañeros del PTGAS, especialmente a Rafaela Gómez, “Rafi”, Ángeles Villanueva e Isabel Moreno, por su dedicación al Centro.

A los directores de los departamentos con sede en la Facultad de Comunicación, especialmente a Concha Pérez Curiel, por su amistad, su sabiduría y su visión institucional; y a Jesús Jiménez Varea, mi director, por su fortaleza y resiliencia contagiosas.

A mis estudiantes, alfa y omega de todo lo que soy.

A Lola Brito y Mariló Sánchez, por acompañarme en cada etapa de mi vida académica. No existe báscula capaz de pesar el cariño y la amistad que les profeso.

A los miembros de mi actual equipo de investigación —a quienes están y a quienes se fueron—, gracias por vuestra confianza, especialmente la que siempre me han ofrecido los profesores Juan José Vargas y Carlos Ramírez.

Al profesor Rafael Utrera, maestro, amigo y compañero: gracias por todo lo que me enseñaste. Y, por extensión, a todos los miembros de mi primer equipo de investigación, EIHCEOA, a quienes guardo en mi corazón: Virginia Guarinos, Inmaculada Gordillo, Enrique Sánchez, Antonio Checa, Victoria Fonseca y Mónica Barrientos.

A Paco Perales, profesor y amigo para siempre; y a Cristina Carreras y Adrián Huici, cuyas inminentes jubilaciones me dejan un profundo vacío.

A mis queridos Fran Gómez y Patricio Pérez, ejemplos de cuán cerca está la amistad de la fraternidad. La fraternidad es el lugar donde la amistad deja de ser un encuentro y se convierte en hogar.

A mis hermanos, Juani, Miguel e Isabel, porque, aunque la vida pase por nosotros, seguimos queriéndonos como cuando éramos niños.

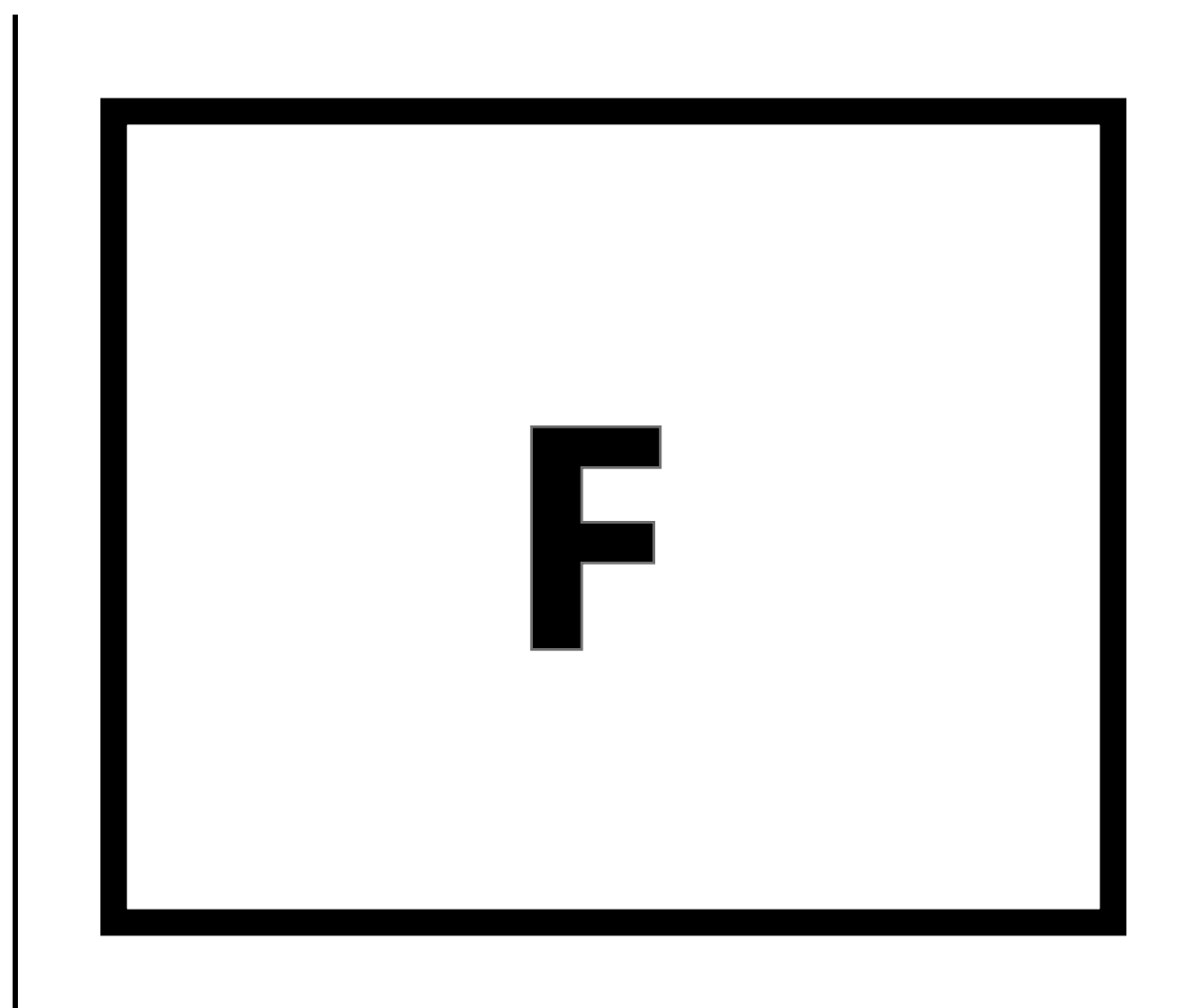
A mis padres, Miguel y Juana, por tantos sacrificios, lucha, amor, confianza y devoción.

A mi tita Rosa y a mi tito Luis, por caminar a mi lado a diario y por el trayecto que aún nos queda por recorrer juntos... ojalá que sea frente al mar.

A Luis, mi hijo, que da sentido a toda mi existencia y, sin saberlo, es mi quitapesares; a Cristina, que llegó a nuestra casa como una luz; y a mi sobrino Luis, mi otro hijo, por su derroche de optimismo ante la vida. Cuando ellos están, la tristeza se toma vacaciones.

A Laura, mi mujer y compañera de vida, guía y faro en la niebla, cuya generosidad y amor me han permitido alcanzar todas mis metas. A su lado, todo se llena de alegres canciones.

Gracias a todos por ser parte de mi historia personal.



FIN