

PROFESOR	DR. Luis Navarrete Cardero
Universidad	Universidad de Sevilla
Categoría/Nivel contractual	Profesor Contratado Doctor acreditado a Titular de Universidad
Nº de sexenios de investigación	1
Año concesión último sexenio	2014

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN relacionados con las líneas de investigación del PD (Período 2012-2018)

Título del proyecto: Proyecto de investigación del Plan Nacional de I+D (convocatoria proyectos de excelencia) "Intermedialidad, adaptación y transmedialidad en el cómic, el videojuego y los nuevos medios" (FFI2014-55958-C2-2-P)

Referencia: FFI2014-55958-C2-2-P.

Entidad financiadora: Ministerio de Economía y Competitividad.

Entidades participantes:

Duración: 3 años.

Investigador principal: Antonio J. Gil González.

Número de investigadores participantes: 22.

Importe total del proyecto: 90.000 euros.

Título del proyecto: Proyecto en transescritura, transmedialidad, transficcionalidad: Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios, II.

Referencia: FF2014-55958-C2-1-P.

Entidad financiadora: Ministerio de Economía y Competitividad.

Entidades participantes:

Duración: 3 años.

Investigador principal: José Antonio Pérez Bowie y Fernando González García.

Número de investigadores participantes: 22.

Importe total del proyecto: 90.000 euros.

TESIS DOCTORALES DEFENDIDAS (Período 2012-2018)

Título: El problema de la cultura como eje vertebrador de la poética cinematográfica de Pier Paolo Pasolini.

Doctorando/a: Carmen Itamad Cremades Romero.

Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben):

Línea de investigación del PD: Cine, Cultura y Medios Audiovisuales.

Universidad: Sevilla.

Fecha: Julio 2014.

Proyecto de Investigación del que deriva la Tesis:

Calificación: Sobresaliente Cum Laude.

Título: La Postproducción en el Grafismo Televisivo en España Entre 1988 y 2010.

Doctorando/a: Raúl Sequera González.

Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben):

Línea de investigación del PD: Tecnología de los Nuevos Medios Audiovisuales.

Universidad: Sevilla.

Fecha: Mayo de 2014.

Proyecto de Investigación del que deriva la Tesis:

Calificación: Sobresaliente Cum Laude.

Título: Análisis de la Retronarratividad Como Fundamento de la Comunicación y la Estética Videolúdica.

Doctorando/a: Iván Martín Rodríguez.

Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben):

Línea de investigación del PD: Ludonarrativas y ficción digital.

Universidad: Sevilla.

Fecha: Junio 2016.

Proyecto de Investigación del que deriva la Tesis:

Calificación: Sobresaliente Cum Laude.

<p>Título: Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del Videojuego: El Formativismo. Doctorando/a: Juan José Vargas Iglesias. Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben): Línea de investigación del PD: Ludonarrativas y ficción digital. Universidad: Sevilla. Fecha: Julio 2016. Proyecto de Investigación del que deriva la Tesis: Calificación: Sobresaliente Cum Laude.</p>
<p>Título: Poética y lógica del esbozo. Análisis semiótico del entorno digital desde la obra de José Luis Guerin. Doctorando/a: Manuel Broullón Lozano. Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben): Manuel Ángel Vázquez Medel (US). Línea de investigación del PD: Cine, Cultura y Medios Audiovisuales. Universidad: Sevilla. Fecha: Septiembre 2017. Proyecto de Investigación del que deriva la Tesis: Calificación: Sobresaliente Cum Laude.</p>
<p>Título: Producción cinematográfica independiente 2.0: estrategias de bajo presupuesto frente a la tecnología 3D y el contenido premium. Doctorando/a: Miguel Ángel Abuja Rodríguez. Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben): Línea de investigación del PD: Tecnología de los Nuevos Medios Audiovisuales. Universidad: Sevilla. Fecha: Diciembre 2017. Proyecto de Investigación del que deriva la Tesis: Calificación: Sobresaliente.</p>

TESIS DOCTORALES DIRIGIDAS (Periodo 2012-2018)

<p>Título: El problema de la cultura como eje vertebrador de la poética cinematográfica de Pier Paolo Pasolini. Doctorando/a: Carmen Itamad Cremades Romero. Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben): Línea de investigación del PD: Cine, Cultura y Medios Audiovisuales. Universidad: Sevilla. Fecha: Julio 2014. Proyecto de Investigación del que deriva la Tesis: Calificación: Sobresaliente Cum Laude.</p>
<p>Título: La Postproducción en el Grafismo Televisivo en España Entre 1988 y 2010. Doctorando/a: Raúl Sequera González. Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben): Línea de investigación del PD: Tecnología de los Nuevos Medios Audiovisuales. Universidad: Sevilla. Fecha: Mayo de 2014. Proyecto de Investigación del que deriva la Tesis: Calificación: Sobresaliente Cum Laude.</p>
<p>Título: Análisis de la Retronarratividad Como Fundamento de la Comunicación y la Estética Videolúdica. Doctorando/a: Iván Martín Rodríguez. Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben): Línea de investigación del PD: Ludonarrativas y ficción digital. Universidad: Sevilla. Fecha: Junio 2016. Proyecto de Investigación del que deriva la Tesis: Calificación: Sobresaliente Cum Laude.</p>
<p>Título: Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del Videojuego: El Formativismo. Doctorando/a: Juan José Vargas Iglesias. Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben): Línea de investigación del PD: Ludonarrativas y ficción digital. Universidad: Sevilla. Fecha: Julio 2016. Proyecto de Investigación del que deriva la Tesis: Calificación: Sobresaliente Cum Laude.</p>
<p>Título: Poética y lógica del esbozo. Análisis semiótico del entorno digital desde la obra de José Luis Guerin.</p>



<p>Doctorando/a: Manuel Broullón Lozano. Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben): Manuel Ángel Vázquez Medel (US). Línea de investigación del PD: Cine, Cultura y Medios Audiovisuales. Universidad: Sevilla. Fecha: Septiembre 2017. Proyecto de Investigación del que deriva la Tesis: Calificación: Sobresaliente Cum Laude.</p>
<p>Título: Producción cinematográfica independiente 2.0: estrategias de bajo presupuesto frente a la tecnología 3D y el contenido premium. Doctorando/a: Miguel Ángel Abuja Rodríguez. Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben): Línea de investigación del PD: Tecnología de los Nuevos Medios Audiovisuales. Universidad: Sevilla. Fecha: Diciembre 2017. Proyecto de Investigación del que deriva la Tesis: Calificación: Sobresaliente.</p>
<p>Título: La imagen romántica de España en los videojuegos. Doctorando/a: David Acosta Riego Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben): Línea de investigación del PD: Ludonarrativa y ficción digital. Universidad: Sevilla. Fecha de inicio: 2015.</p>
<p>Título: Narración y expresión específicas del videojuego: mecánicas y espacios. Doctorando/a: Olmo Castrillo Cano. Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben): Línea de investigación del PD: Ludonarrativa y ficción digital. Universidad: Sevilla. Fecha de inicio: 2016.</p>
<p>Título: La identidad nacional cultural en los videojuegos. Doctorando/a: Carlos Ramírez Moreno. Codirector/-es (indicar universidad a la que se adscriben): Línea de investigación del PD: Ludonarrativa y ficción digital. Universidad: Sevilla. Fecha de inicio: 2017.</p>

PUBLICACIONES CIENTÍFICAS (Periodo 2012-2018)

REVISTAS INDEXADAS CON ÍNDICE DE CALIDAD RELATIVO

REVISTA: Estudios sobre el Mensaje Periodístico.

Autor/es: José Luis Navarrete Cardero / Mónica Barrientos Bueno.

Título del artículo: Aula de Videojuegos. Un proyecto académico.

ISSN: 1134-1629.

Volumen: 18.

Páginas: 111-119.

Año: 2012.

País: España.

ÍNDICE DE IMPACTO en que se encuentra: Scopus, International Bibliography of Social Sciences,

DIALNET. Evaluada en CARHUS Plus+ 2014 grupo C. ERIHPlus, LATINDEX (Catálogo). Métricas en SJR.

SCImago Journal & Country Rank, Scopus Journalmetrics.

Área: Comunicación – Ciencias Sociales.

Posición:

Nº de revistas en el área:

REVISTA:

Autor/es: José Patricio Pérez Rufí, José Luis Navarrete Cardero y Francisco Javier Gómez Pérez.

Título del artículo: La industria televisiva en España: crisis y nuevas oportunidades.

Revista: Anàlisi.

ISSN: 0211-2175.

Volumen: 49

Páginas: 1-14

Año: 2013

País: España.

ÍNDICE DE IMPACTO en que se encuentra: Scopus, FECyT. Carhus Plus+, DICE, Thomson Reuters, MIAR, IN-RECS.

Área: Comunicación – Ciencias Sociales.

Posición:

Nº de revistas en el área:

REVISTA:

Autor/es: José Luis Navarrete Cardero, José Patricio Pérez Rufí, Francisco Javier Gómez Pérez.

Título del artículo: El product placement en el videoclip: análisis de contenido del emplazamiento de marca en los vídeos musicales preferidos por los usuarios de YouTube.

Revista: Doxa Comunicación

ISSN: 1609-019X

Volumen: 18

Páginas: 83 - 104

Año: 2014

País: España.

ÍNDICE DE IMPACTO en que se encuentra: Scopus, FECyT. Carhus Plus+, DICE, Thomson Reuters, MIAR, IN-RECS.

Área: Sociología y política – Ciencias Sociales.

Posición:

Nº de revistas en el área:

REVISTA:

Autor/es: José Luis Navarrete Cardero, José Patricio Pérez Rufí, Francisco Javier Gómez Pérez.

Título del artículo: El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos.

ISSN: 1697-8293

Revista: Icono 14.

Volumen: 12

Páginas: 416-440

Año: 2014

País: España.

ÍNDICE DE IMPACTO en que se encuentra: <https://icono14.net/files/calidad/indicios-calidad-revista-icno14-2017.pdf>

Área: Comunicación – Ciencias Sociales.

Posición:

Nº de revistas en el área:

REVISTA:

Autor/es: José Luis Navarrete Cardero, José Patricio Pérez Rufí, Francisco Javier Gómez Pérez.

Título del artículo: Una aproximación a los paradigmas de la teoría del videojuego.

ISSN: 1137-1102

Revista: ZER.

Volumen: 19

Páginas: 107-121

Año: 2014

País: España.

ÍNDICE DE IMPACTO en que se encuentra: <http://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/17887/15492>

Área: Comunicación – Ciencias Sociales.

Posición:

Nº de revistas en el área:

Autor/es: José Luis Navarrete Cardero, José Patricio Pérez Rufí, Francisco Javier Gómez Pérez.

Título del artículo: Una aproximación a los paradigmas de la teoría del videojuego.

ISSN: 1576-4192

Revista: Sphera Pública.

Volumen: 2

Páginas: 36-60

Año: 2014

País: España.

ÍNDICE DE IMPACTO en que se encuentra: Scopus, FECyT. Carhus Plus+, DICE, Thomson Reuters, MIAR, IN-RECS.

Área: Comunicación – Ciencias Sociales.

Posición:

Nº de revistas en el área:

Autor/es: José Luis Navarrete.

Título del artículo: La imagen romántica de España en el videojuego.

Revista: Rassegna Iberistica.

<p>ISSN: 0392-4777. Volumen: 37 Páginas: 215-228 Año: 2014 País: Italia. ÍNDICE DE IMPACTO en que se encuentra: http://edizionicafoscari.unive.it/it/edizioni/riviste/rassegna-iberistica/ Área: Lingüística - Comunicación – Ciencias Sociales. Posición: Nº de revistas en el área:</p>
<p>Autor/es: José Patricio Pérez Rufí, José Luis Navarrete, Francisco Javier Gómez Pérez. Título del artículo: Por qué el periodismo ciudadano no es una amenaza para la industria de la prensa: la producción cultural del usuario frente a las industrias culturales. Revista: Estudios sobre el mensaje periodístico. ISSN: 1134-1629. Volumen: 21 Páginas: 899-912 Año: 2015 País: España. ÍNDICE DE IMPACTO en que se encuentra: Scopus, International Bibliography of Social Sciences, DIALNET. Evaluada en CARHUS Plus+ 2014 grupo C. ERIHPlus, LATINDEX (Catálogo). Métricas en SJR. SCImago Journal & Country Rank, Scopus Journalmetrics. Área: Lingüística - Comunicación – Ciencias Sociales. Posición: Nº de revistas en el área:</p>
<p>Autor/es: José Luis Navarrete, José Luis Molina González. Título del artículo: La influencia de los videojuegos de contenido apocalíptico en los adolescentes. Revista: Arte, Individuo y Sociedad. ISSN: 1131-5598. Volumen: 27 Páginas: 161-178 Año: 2015 País: España. ÍNDICE DE IMPACTO en que se encuentra: http://revistas.ucm.es/index.php/aris/pages/view/indexing. Área: Arte - Comunicación – Humanidades. Posición: Nº de revistas en el área</p>
<p>Autor/es: José Luis Navarrete, María del Mar Ramírez Alvarado. Título del artículo: Experiencias innovadoras en dispositivos interactivos aplicados a los videojuegos: el caso de Oculus Rift.. ISSN: 2174-0992. Revista: AdComunica. Volumen: 13 Páginas: 223-235 Año: 2017 País: España. ÍNDICE DE IMPACTO en que se encuentra: http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/pages/view/databases. Área: Comunicación – Ciencias Sociales. Posición: Nº de revistas en el área</p>
<p>Autor/es: José Luis Navarrete, Juan José Vargas Iglesias. Título del artículo: Can Old Utopia Exist in Videogames? Effects of Meaning upon the Utopian Genre in the Age of Digital Capitalism. ISSN: 2174-0992. Revista: Triple C. Communication, Capitalism and Critique. Volumen: 17 Páginas: Año: 2018 País: Austria. ÍNDICE DE IMPACTO en que se encuentra: https://www.triple-c.at/index.php/tripleC/about/editorialPolicies#custom-0. Área: Comunicación – Crítica – Ciencias Sociales. Posición: Nº de revistas en el área</p>



LIBROS Y CAPÍTULOS DE LIBRO:

Autor/es: David Acosta Riego y José Luis Navarrete Cardero.

Título del libro: Spain Ludica. La imagen romántica de España en el videojuego.

Título del capítulo:

Editor/-es del libro:

Editorial: Universitat Oberta de Catalunya

Páginas: 245

Lugar de publicación: Barcelona

Año publicación: 2018

ISBN: 978-84-9180-041-5

INDICIOS DE CALIDAD: http://ilia.cchs.csic.es/SPI/prestigio_sectores_2014_2.php?materia=Comunicaci%F3n&tabla_esp=spi_editoriales

Autor/es: José Luis Navarrete Cardero

Título del libro: ¿Qué es la crítica de cine?

Título del capítulo:

Editor/-es del libro:

Editorial: Síntesis.

Páginas: 204

Lugar de publicación: Madrid.

Año publicación: 2013

ISBN: 9788499587899.

INDICIOS DE CALIDAD:

http://ilia.cchs.csic.es/SPI/prestigio_sectores_2014_2.php?materia=Comunicaci%F3n&tabla_esp=spi_editoriales

Autor/es: José Luis Navarrete Cardero.

Título del libro:

Título del capítulo: Mario. Inicio de los videojuegos.

Editor/-es del libro:

Editorial: Tirant Lo Blanch.

Páginas: 24

Lugar de publicación: Madrid.

Año publicación: 2018

ISBN: 9788416786121.

INDICIOS DE CALIDAD (posición de la editorial en índice SPI, reseñas en revistas especializadas, traducciones)

OTRAS CONTRIBUCIONES O ACTIVIDADES DE TRANSFERENCIA

(Patentes, desarrollo de software, otros resultados de protección de la propiedad industrial o intelectual con registro, derechos de autor, y otras actividades similares):

1.- Diseño, desarrollo y realización de un videojuego titulado DISSIDENT. El videojuego ha sido publicado en Google Play y Apple Store por la distribuidora Agaporni Games para el mercado occidental.

2.- El mismo videojuego ha sido comercializado en el mercado chino por uno de los gigantes de la distribución asiática: ZPLAY (乙方: 掌游天下 (香港) 科技有限公司 Party B: ZPLAY (HK) TECHNOLOGY CO., LIMITED).



- 3.- Diseño, desarrollo y realización de un videojuego titulado BOXTRIP. El videojuego ha sido publicado en Google Play y Apple Store por la distribuidora Agaporni Games para el mercado occidental.
- 4.- El mismo videojuego ha sido comercializado en el mercado chino por uno de los gigantes de la distribución asiática ZPLAY (乙方: 掌游天下 (香港) 科技有限公司 Party B: ZPLAY (HK) TECHNOLOGY CO., LIMITED).
- 5.- Diseño, desarrollo y realización de un videojuego titulado GLOOMY Z. El videojuego ha sido publicado en Google Play y Apple Store por la distribuidora Agaporni Games para el mercado occidental.
- 6.- El mismo videojuego ha sido comercializado en el mercado chino por uno de los gigantes de la distribución asiática ZPLAY (乙方: 掌游天下 (香港) 科技有限公司 Party B: ZPLAY (HK) TECHNOLOGY CO., LIMITED).