

**A.1. Situación profesional actual**

Organismo	Universidad de Sevilla		
Dpto./Centro	Comunicación Audiovisual y Publicidad		
Dirección	Sevilla, Andalucía, España		
Teléfono	954559657	Correo electrónico	<a href="mailto:lnavarrete@us.es">lnavarrete@us.es</a>
Categoría profesional	Profesor Titular de Universidad		
Espec. cód. UNESCO	591002 Medios de Comunicación de Masas.		
Palabras clave	Historia del Cine Español, Videojuego, Narrativa, Interactividad, Game Studies		

**A.2. Formación académica** (título, institución, fecha)

Licenciatura/Grado/Doctorado	Universidad	Año
DOCTOR EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	Sevilla	3/6/2004

**A.3. Indicadores generales de calidad de la producción científica.**

Número de sexenios de investigación: 2 (más otro en solicitud).

Número de tesis doctorales dirigidas en los 5 últimos años: 6 tesis (Véase C.5).

Publicaciones totales en primer cuartil en los últimos años (Q1):

- La Realidad Aumentada como herramienta turística. Caso de estudio de la aplicación CulturAR de Priego de Córdoba. *Revista Mediterránea de Comunicación*. 14(2), 111–126.
- The Upscaling of the Early Cinema Image through Artificial Intelligence. Between Continuity and Dissent in the Theory of the Image. *Arte, Individuo y Sociedad*. Aceptado en 2023.
- Beyond Rules and Mechanics: A Different Approach for Ludology. *Games and Culture*. 2019. OnlineFirst, pp. 1-22. doi: <https://doi.org/10.1177/1555412018822937>.
- Can We Programme Utopia? The Influence of the Digital Neoliberal Discourse on Utopian Videogames. *TripleC: Communication, Capitalism & Critique* 16(2), 2019, pp. 782-804. doi:10.31269/triplec.v16i2.961“
- The ability of video games to depict cancer as a dramatic experience. A comparative study with literature and cinema. *Communication & Society*. 2019, 32(3), 1-15. doi:10.15581/003.32.3.1-15.
- Videojuegos y literatura: Estudio de tres casos de intertextos hispanoamericanos. *Arte, Individuo y Sociedad*, 2019, 31(3), 527.
- The influence of video games with apocalyptic content in adolescents. *Arte, Individuo y Sociedad*, ol. 27, núm. 2, pp. 161-178.

En los últimos cinco años he publicado dos libros en Editorial *Síntesis*, posicionada en el **Q1 del Ranking SPI**. Soy coordinador de la colección y de los volúmenes *Videojuegos* en la misma editorial que lleva publicados **seis** libros. En los tres últimos años he publicado cuatro capítulos de libro en la editorial *Tirant lo Blanc* que está posicionada en el **Q1 del Ranking SPI**.

**Parte B. RESUMEN LIBRE DEL CURRÍCULUM.**

**Breve trayectoria científica:**

Comencé mi carrera como Becario de Formación de Personal Docente e Investigador (1997-2001). Anteriormente fui premio al mejor expediente académico de la Universidad de Sevilla

y de Andalucía. En la actualidad dirijo el equipo de investigación e-CAV (Comunicación Arte y Videojuegos) (TIC-237).

### **Principales logros científico-técnicos:**

Además de mis publicaciones en formato libro en editoriales de prestigio (Síntesis, Tirant Lo Blanch, UOC) y en formato artículo en revistas de primer nivel académico, nacionales o internacionales (*Games and Culture*, *Triple C*, *Arte*, *Individuo y Sociedad*, *Estudios del Mensaje Periodístico*, *ZER*, *Icono 14*, *Rassegna Iberistica*, etc.), o de convertirme en profesor invitado en la Universidad de California, Berkeley, con un proyecto enfocado en videojuegos y aprendizaje (2014-2015), considero reseñable mi capacidad como conector entre Universidad y empresa privada mediante el desarrollo de videojuegos y la creación de numerosas becas de proyecto de las que se beneficia el alumnado, perteneciente al Aula de Videojuegos que coordino, sita en la Universidad de Sevilla, y procedente de tres facultades de la misma (Facultad de Comunicación, Facultad de Bellas Artes y Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática), actividad desarrollada bajo el marco tutelado de la Fundación de Investigación de la Universidad de Sevilla (FIUS). Hasta el momento he desarrollado cuatro videojuegos.

### **Intereses y objetivos científico-técnicos a medio/largo plazo de su línea de investigación.**

En un futuro inmediato, y dentro del marco del proyecto solicitado, mis intereses pasan por tres vías complementarias, siempre en el marco de las narrativas interactivas. En primer lugar, el estudio teórico práctico de mecánicas de juego destinado a mejorar la capacidad significativa del videojuego; en segundo lugar, el desarrollo de un *software* en colaboración con empresas multinacionales para prototipar experiencias narrativas; en tercer lugar, el desarrollo de *Serious Games* sobre temáticas relacionadas con la historia y la filología españolas.

### **Otros aspectos de interés.**

Como resultado de mi estancia en la Universidad de California, Berkeley, estoy trabajando en un proyecto Master Erasmus Mundus titulado *Videojuegos y Ficción Digital*, en el que además de este centro de referencia y mi propia universidad (US), participarán las universidades de Amiens (Francia), Ca' Foscari (Italia) y USC (España).

## **Parte C. MÉRITOS MÁS RELEVANTES.**

### **C.1. Publicaciones**

Capítulo de libro. Navarrete-Cardero, José Luis (2020). The Poetics of Videogames: The Logic of Sense and Meaning in the Videoludic Discourse. In *Handbook of Research on Transmedia Storytelling, Audience Engagement, and Business Strategies* (pp. 103-114). IGI Global.

Capítulo de libro. Navarrete-Cardero, José Luis. Mario. Inicio de los videojuegos (2017). *Historia de la Comunicación – Imago Mundi*. Editorial Tirant Lo Blanch. p. 189 - 192. ISBN 978-84-16786-12-1.

Capítulo de libro. Navarrete-Cardero, José Luis. Tetris (2018). *50 imágenes para entender la comunicación en el siglo XX*. Editorial Tirant Lo Blanch. p. 174 - 184. ISBN 9788417203566.

Artículo de revista. Simulating Knowledge: Saturation in ludonarrative fictional worlds. *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*. 2019, 31. doi:10.26754/ojs\_tropelias/tropelias.2019313052.

Artículo de Revista. Ramírez-Alvarado, María Del Mar; Navarrete-Cardero, José Luis. 2017. Experiencias innovadoras en dispositivos interactivos aplicados a los videojuegos: el caso de Oculus Rift Innovative Experiences in Interactive Devices applied to videogames: The Oculus Rift Case. *adComunica*. p.223-235.

Artículo de Revista. Pérez-Rufí, Jose Patricio; Gómez-Pérez, Francisco Javier; Navarrete-Cardero, José Luis. 2015. 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. Estudios sobre el Mensaje Periodístico. 21 p. 899-912.

Artículo de Revista. Navarrete-Cardero, José Luis; Molina-González, José Luis. 2015. La influencia de los videojuegos de contenido apocalíptico en los adolescentes. Arte, Individuo y Sociedad. Vol. 27 p. 161-178.

Artículo de Revista. Navarrete-Cardero, José Luis; Pérez-Rufí, José Patricio; Gómez-Pérez, Francisco Javier. 2014. El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos. ICONO14. Revista de Comunicación y tecnologías emergentes 12, p. 416-440.

Artículo de Revista. Navarrete-Cardero, José Luis; Gómez-Pérez, Francisco Javier; Pérez-Rufí, José Patricio. 2014. Una aproximación a los paradigmas de la Teoría del videojuego. ZER. Revista de Estudios de Comunicación. 19, p.107-121.

Artículo de Revista. Barrientos-Bueno, Mónica; Navarrete-Cardero, José Luis. 2012. Aula de Videojuegos, un proyecto académico. Estudios sobre el Mensaje Periodístico. 18, p. 111-119.

Libro. Navarrete-Cardero, José Luis. Spain Lúdica. La imagen romántica de España en el videojuego. Editorial UOC, 2017. ISBN: 9788491800415.

Libro. Navarrete-Cardero, José Luis. ¿Qué es la crítica de cine? Editorial Síntesis, 2013. ISBN: 9788499589718.

Libro. Navarrete Cardero, José Luis. Historia de un género cinematográfico la española. Editorial Quiasmo, 2010. ISBN: 978-84-937500-6-0.

Libro. Navarrete-Cardero, José Luis. La historia contemporánea de España a través del cine español. Editorial Síntesis, 2009. ISBN 978-84-975653-8-7.

## **C.2. Proyectos**

Investigador en *Intermedialidad, Adaptación y Transmedialidad en el cómic, videojuego y otros medios* de la Universidad de Santiago de Compostela. **Financiación:** Ministerio de Economía y Competitividad, Secretaría de Estado Investigación. **I.P.:** Antonio J. Gil González. **Referencia:** FFI2014-55958-C2-2-P. **Convocatoria:** Proyectos de excelencia, 2014. **Fecha:** 1/1/ 2015-31/12/2017. **Cuantía subvención:** 13.000 euros.

## **C.3. Contratos, méritos tecnológicos o de transferencia**

Contrato 68/83. **Título:** Videojuegos Free to Play y Episódico. **Cuantía:** 195.421,27 EUR. **I.P:** José Luis Navarrete Cardero. **Tipo de Proyecto:** Contrato 68/83. **Referencia:** 2724/0821. **Inicio:** 08-03-2016. **Finalización:** 1-07-2017. **Empresa financiadora:** Inversiones Urquijo & March, S.L. **Número de Becarios del proyecto:** 12.

Contrato de Coordinación colección y coordinación de la colección de Videojuegos en Editorial Síntesis. Número de volúmenes publicados: 6 volúmenes. 2012-2016.

## **C. 5. Dirección de tesis doctorales en los últimos años**

Fecha de lectura: 2021-07-14. Globalización, representación y poder simbólico: el videojuego latinoamericano como ejercicio de identidad cultural / Carlos Ramírez Moreno

Fecha de lectura: 2017-11-03. Poética y lógica del esbozo. Análisis semiótico del entorno digital / Manuel Broullón Lozano.

Fecha de lectura: 2017-09-14. Producción cinematográfica independiente 2.0: Estrategias de bajo presupuesto frente a la tecnología 3D y el contenido Premium / Abuja Rodríguez, Miguel Ángel.

Fecha de lectura: septiembre 2016. Análisis de la retronarratividad como fundamento de la comunicación y la estética videolúdica / Iván Martín Rodríguez.

Fecha de lectura: junio de 2015. Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: el formativismo / Juan José Vargas Iglesias.

Fecha de lectura: junio de 2014. El problema de la cultura como eje vertebrador de la poética cinematográfica de Pier Paolo Pasolini / Carmen Itamad Cremades Romero.

#### **C.6. Dirección de Trabajos Fin de Máster en el último año.**

2019 Creación videojuego narrativo en Unity / Victoria Caballero; trabajo Fin de Máster dirigido por Luis Navarrete Cardero.

2019 La narrativa en la saga Legend of Zelda / Marta Álvarez; trabajo Fin de Máster dirigido por Luis Navarrete Cardero.

#### **C.7. Miembro de comités científicos.**

Miembro del Comité Científico de la revista *Obra Digital* [Barcelona, Obra digital (OD) con ISBN 2014-5039. 2013.

Miembro del Comité Científico del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación. Universidad de Extremadura. 2013.

#### **C.8. Evaluador de artículos de revista.**

Evaluador del artículo "Evolución del montaje y postproducción del videoclip musical: del jumpcut a los VFX como paradigma de iconicidad y puesta en escena." para Revista Mediterránea de Comunicación / Mediterranean Journal of Communication (junio, 2017).

Evaluador del artículo "Cartografías de la ciudad intangible" de la revista científica de Comunicación Obra Digital de la Universidad de Vic (ISSN 2014-5039) (abril, 2015).

#### **C.8. Evaluador externo de manuscritos.**

Evaluador externo de un manuscrito original para el Servicio de Publicaciones de la Universidad Autónoma de México (2018).

Evaluador externo de un manuscrito original para el Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alicante (2016).

Evaluador externo de un manuscrito original para su publicación a través del Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla (2015).

Evaluador externo de un manuscrito original para su publicación a través del Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla (2015).

#### **C.9. Creación de revistas de investigación.**

Miembro fundador, diseñador y creador de la Revista *Frame*, Revista de cine de la biblioteca de la Facultad de Comunicación, indexada en bases de datos como Dialnet o DICE. ISSN: 1988-3536.

Director e impulsor de la primera revista académica sobre Videojuegos de España, *LifePlay*. ISSN 2340-5570.

#### **C.10. Director de Becas de Formación de Personal Docente.**

Director de una Beca de Formación de Personal Docente, a cuyo beneficiario, don Manuel Broullón Lozano, dirijo su trabajo de investigación, convertido en Tesis y leída septiembre de 2017.

Director de una Beca de Formación de Personal Docente, a cuya beneficiaria, doña Carmen Itamad Cremades Romero, dirigió su trabajo de investigación, convertido en Tesis y leída en 2014.

**C.11. Profesor invitado.**

Universidad de Berkeley, California. Institución de destino: *Berkeley Center for New Media*. Proyecto: Videojuegos y aprendizaje. Entidad financiadora: Campus de Excelencia Andalucía Tech (2014-2015).