

Date of the CVA	06/05/2020
-----------------	------------

Section A. PERSONAL DATA

Name and Surname	Carina Soledad González González		
DNI		Age	
Researcher's identification number	Researcher ID		
	Scopus Author ID		
	ORCID	0000-0001-5939-9544	

A.1. Current professional situation

Institution	Universidad de La Laguna		
Dpt. / Centre	Departamento de Ingeniería de Sistemas y Automática y Arquitectura y Tecnología de Computadores / Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática		
Address			
Phone		Email	
Professional category	Profesora Catedrática de Universidad	Start date	2019
UNESCO spec. code	330400 - Computer technology		
Keywords	Multimedia; Computer applications; Interactivity; Didactic resources for education-learning; Information and communication technology (ict) in education; Virtual processes of education-learning; Educative hardware and software		

A.2. Academic education (Degrees, institutions, dates)

Bachelor/Master/PhD	University	Year
Graduada in Early Childhood Technology	Tufts University	2018
Doctor en Informática por la Universidad de La Laguna	Universidad de La Laguna	2001
Ingeniera Informática	Universidad Nacional del Nordeste (Argentina). Homologado por el Ministerio de Educación y Ciencia (España).	1995
Programador de Aplicaciones	Universidad Nacional del Nordeste (Argentina)	1993

A.3. General quality indicators of scientific production

Números de sexenios: 4. 3 de investigación (Último concedido: 2014) / 1 sexenio de transferencia (concedido 2019)

Números tesis doctorales dirigidas, últimos 5 años: 8

Publicaciones con índice de calidad relativo (ISI, WOS, SJR, DICE, RESH, etc.) >200
50 Proyectos y contratos de investigación, 15 como IP.

1 Tesis industrial co-dirigida (Grupo ICA + UOC) con Premio Extraordinario de Doctorado (Doctorando Alberto Mora Carreño, Año 2018)

1 Patente en explotación. Softwares, productos transferido: Sicole, Tango:h, EMATIC, SCADA-HMI, dpCAT, etc..

1 Premio innovación transferencia (2009)

1 Premio Innovación Educativa Miriadax (2018)

1 Premio Instituto Universitario de Estudios de las Mujeres (2020)

Perfil en Google Scholar:

-Total

-Citas: 3033
-Índice h: 30
-Índice i10:66

- ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5939-9544>
- Google Scholar profile: <https://scholar.google.es/citations?user=zUTGlo0AAAAJ&hl=es>
- Research Gate: https://www.researchgate.net/profile/Carina_Gonzalez_Gonzalez

Section C. MOST RELEVANT MERITS (ordered by typology)

C.1. Publications

- 1 **Scientific paper**. Pablo V- Torres-Carrión; et al. (7/2). 2019. Improving Cognitive Visual-Motor Abilities in Individuals with Down Syndrome Sensors. MDPI. 19-3984, pp.1-20.
- 2 **Scientific paper**. Marina Umaschi Bers; Carina Soledad González González; María Belén Armas Torres. (3/2). 2019. Coding as a playground: Promoting positive learning experiences in childhood classrooms Computers & Education. Elsevier. 138, pp.130-145.
- 3 **Scientific paper**. C.S. González-González; F. Blanco-Izquierdo. 2012. Designing social videogames for educational uses Computers Education. Elsevier. 58-1, pp.250-262. ISSN 0360-1315.
- 4 **Scientific paper**. Carina S. González González; Alfonso Infante Moro; Juan Carlos Infante Moro. (3/1). 2020. Implementation of E-proctoring in Online Teaching: A Study About Motivational Factors Sustainability. MDPI. 12-8.

- 5 **Scientific paper.** Nazaret Gómez del Río; et al. (/2). 2019. Effects of a Gamified Educational Program in the Nutrition of Children with Obesity *Journal of Medical Systems*. Springer Nature. 43-198.
- 6 **Scientific paper.** Carina Soledad González González; María D. Guzmán Franco; Alfonso Infante Moro. 2019. Tangible Technologies for Childhood Education: A Systematic Review *Sustainability*. MDPI. 11-10.
- 7 **Scientific paper.** Alicia García-Holgado; et al. 2019. European Proposals to Work in the Gender Gap in STEM: A Systematic Analysis *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías para el Aprendizaje*. IEEE.
- 8 **Scientific paper.** Carina S. González González; et al. (4/1). 2019. Serious games for rehabilitation: gestural interaction in personalized gamified exercises through a recommender system *Journal of Biomedical Informatics*. Elsevier.
- 9 **Scientific paper.** Sandra Cano; et al. (5/4). 2017. Towards a methodology for user experience assessment of serious games with children with cochlear implants *Telematics & Informatics*. Elsevier. 35-4, pp.993-1004.
- 10 **Scientific paper.** Alberto Mora Carreño; et al. (4/3). 2017. Gamification: a systematic review of design frameworks *Journal of Computing in Higher Education*. Springer. 29-3, pp.516-548.
- 11 **Scientific paper.** Sandra Cano; et al. 2016. Towards a Methodology for Serious Games Design for Children with Auditory Impairments *IEEE Latin America Transactions*. IEEE. 14-5.
- 12 **Scientific paper.** Carina González; Vicente Navarro. (2/1). 2016. Structural theoretical framework based on motor play for designing and evaluation of active videogames *Games & Culture*. SAGE.
- 13 **Scientific paper.** Carina González; Pedro Toledo; Vanesa Muñoz. 2015. Enhancing the Gamification in Educational Systems through Personalization *International Journal of Engineering Education*.
- 14 **Scientific paper.** Cristian Rusu; et al. 2015. Usability and User Experience: What Should We Care About? *International Journal of Information Technologies and Systems Approach (IJITSA)*. IGI Global. 8-2.
- 15 **Scientific paper.** Carina Soledad González González; et al. 2013. Learning subtraction and addition through digital boards: a Down syndrome case *International Journal Universal Access in the Information Society – UAIS*. Springer.
- 16 **Scientific paper.** Lorenzo Moreno Ruiz; et al. (/2). 2013. Teaching Computer Architecture using a collaborative approach: the SIENA tool, tutorial sessions and problem solving *International Journal of Engineering Education*. Tempus. 29-2, pp.1-10. ISSN 0949-149X.
- 17 **Scientific book or monograph.** Carina González. 2012. Student Usability in Educational Software and Games: Improving Experiences *Student Usability in Educational Software and Games: Improving Experiences*. IGI Global. ISBN 978-1-4666-1987-6.

C.2. Participation in R&D and Innovation projects

- 1 DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE JUEGO PERVASIVAS USANDO ASISTENTES VIRTUALES PARA PROMOVER EL ENVEJECIMIENTO ACTIVO EN PERSONAS MAYORES DENTRO DEL ENTORNO DEL HOGAR DIGITAL. REF: RTI2018-096986-B-C32 Carina Soledad González González. (Ministerio de Ciencia e Innovación. Universidades). 2019-2021. 80.000 €.
- 2 Improving digital health literacy in Europe. IC-Health Horizonte H2020. Carmen Mora. (Consejería de Sanidad del Gobierno de Canarias). 06/07/2016-06/07/2018. 1.974.187,5 €.
- 3 Transatlantic Open Government Virtual Education - TOGiVE Erasmus+. (Universidad de La Laguna). 15/10/2015-15/10/2017. 875.000 €.
- 4 PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA UTILIZANDO VIDEOJUEGOS ACTIVOS Y JUEGOS MOTORES PARA EL APOYO AL TRATAMIENTO AMBULATORIO DE LA OBESIDAD (PROVITAO) Fundación CajaCanarias. (Universidad de La Laguna. Hospital Universitario de Canarias). 01/01/2014-01/01/2017. 40.000 €.

- 5 RED IBEROAMERICANA DE APOYO A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE COMPETENCIAS PROFESIONALES A TRAVÉS DE ENTORNOS UBICUOS Y COLABORATIVOS (ENTIDAD FINANCIADORA: PROGRAMA IBEROAMERICANO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA PARA EL DESARROLLO (CYTED)). 01/01/2013-31/12/2016.
- 6 Red temática en Aplicaciones y Usabilidad de la Televisión digital Interactiva (RedAUTI) (ENTIDAD FINANCIADORA: PROGRAMA IBEROAMERICANO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA PARA EL DESARROLLO (CYTED)). 01/01/2013-31/12/2015.
- 7 Proyecto 3DTUTOR: Sistema Interoperable de Asistencia y Tutoría Virtual e Inteligente 3D orientado a procesos motivacionales de Desarrollo Cognitivo. IPT-2011-0889-900000 Ministerio de Economía y Competitividad, cofinanciado por el Ministerio de Ciencia e Innovación en modalidad de proyecto o acción en cooperación, bajo el subprograma INNPACTO. Juan Mari Okina. (ALECOP, SDAD. COOP.). 01/06/2011-31/12/2013. 100.000 €.
- 8 SIMTRA: Sistema Integral de Mantenimiento Preventivo basado en Tecnologías de Realidad Aumentada. IPT-020000-2010-028 Ministerio de Economía y Competitividad, cofinanciado por el Ministerio de Ciencia e Innovación en modalidad de proyecto o acción en cooperación, bajo el subprograma INNPACTO. Juan Mari Okina. (ALECOP, SDAD. COOP.). 01/06/2010-30/06/2012.
- 9 Desarrollo de hábitos saludables y la educación física a través de videojuegos educativos motores para niños y adolescentes hospitalizados (VIDEM). Número de referencia: EDU2010-20010 Plan Nacional I+D 2010. Ministerio de Ciencia e Innovación. CONVOCATORIA 2010. Carina Soledad González González. (Universidad de La Laguna). 2011-2012. 43.000 €.
- 10 SALUD-IN. Plataforma de Rehabilitación Virtual Interactiva basada en Videojuegos Sociales para la Salud y la Educación Física y en Técnicas de Interacción Natural Número de referencia: ProID20100218 Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información. PROYECTOS DE I+D PARA GRUPOS DE INVESTIGACIÓN Y PARA EMPRESAS COFINANCIADOS CON FONDOS FEDER. CONVOCATORIA 2010. Carina Soledad González González. (Universidad de La Laguna). 2011-2012. 17.500 €.
- 11 Desarrollo y evaluación de una intervención sobre Atención Centrada en la Persona y Alfabetización Digital en Salud en Cáncer de Mama FUNDACIÓN CANARIA DE INVESTIGACIÓN Y SALUD (FUNCIS). Yolanda Álvarez Pérez. (Servicio Canario de la Salud). From 2020. 17.419,61 €.
- 12 Ref. 20111205, ACTION FOR HEALTH. Reducing health inequalities: preparation for action plans and structural funds projects EU Health Programme.. (EU Health Programme.). From 2014.

C.3. Participation in R&D and Innovation contracts

C.4. Patents

- 1 Beatrice Popescu; Lorenzo Moreno Ruiz; Carina Soledad González González. 1806287515683. SIENA: Sistema Integrado de ENseñanza-Aprendizaje Spain. 28/06/2018. Universidad de Laguna.
- 2 Carina Soledad González González; David Cabrera Primo; Melvin Gutierrez Rivero; José Francisco Sigut Saavedra. ES 2 398 032 A1. Sistema que permite la aplicación de efectos visuales en cuerpos o sujetos estáticos o en movimiento en tiempo real sin necesidad de marcas. Nro Patente: ES 2 398 032 A1 Spain. 13/03/2013. Universidad de La Laguna.