

Colaboran en este número

Antonio BERNAL GUERRERO

Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación, con Premio Extraordinario. Acreditado Catedrático de Teoría de la Educación de la Universidad de Sevilla. Profesor visitante de la Universidade Nova de Lisboa y de la Universidad Nacional Autónoma de México. Colaborador-Investigador de la UIED (Unidad para la Investigación de la Educación y el Desarrollo) de Portugal. Dirige el Grupo de Investigación Pedagógica de la Persona, en la Universidad de Sevilla. Ha sido Director del Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social, de la Universidad de Sevilla. Experto de la ANEP (Agencia Nacional de Evaluación y Prospectiva), de la ACSUCYL (Agencia para la Calidad del Sistema Universitario de Castilla y León) y de la Agencia Andaluza del Conocimiento. Miembro de la Sociedad Española de Pedagogía, Miembro Vocal de la Comisión Permanente del Seminario Interuniversitario de Teoría de la Educación (España) (asociación científica de los teóricos de la educación en España), Miembro de la European Educational Research Association (EERA), Miembro de la World Education Research Association (WERA). Evaluador de diversas revistas científicas de impacto internacional. Ha recibido tres veces la distinción a la Excelencia Docente de la Universidad de Sevilla. Autor y coautor de diversos libros y numerosos artículos, sus publicaciones rondan los dos centenares. Actualmente, sus investigaciones se centran en: procesos generales configuradores de la identidad y sus implicaciones formativas, la educación emprendedora y la educación ética y cívica.

Eurídice CABAÑES MARTÍNEZ

Presidenta de ARSGAMES y actual colaboradora del Taller de Realidad Virtual del Centro Multimedia. Filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología, escribe la tesis doctoral sobre Creatividad Computacional en el Posgrado oficial de Lógica y Filosofía de la Ciencia, motivo por el cual en 2010 fue miembro visitante del Computational Creativity Group del Imperial College of London. Ha organizado y participado en congresos tanto a nivel nacional como internacional entre los destaca la presidencia del comité de organización del 6th International Conference on the Philosophy of Computer Games y ha llevado a cabo varios proyectos relacionados con tecnología, videojuegos, integración, divulgación, etc.

Vicente CASTELLANOS

Es licenciado en Sociología por la Universidad Complutense de Madrid. Ha desarrollado los cursos preparatorios al Doctorado en el Departamento de Psicología Social de la Facultad de Psicología de la Universidad Complutense de Madrid y en la UNED, así como un Master en Gestión y Desarrollo de Empresas en la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad Complutense. Desde el año 2006 es Director de Proyectos en el departamento de estudios políticos y sociales de TNS. Entre sus principales hitos profesionales cabría destacar la puesta en marcha de uno de los primeros paneles de consumidores para la realización de investigacio-

nes online, en el año 2001, y la colaboración con la Universidad de Ciencias Económicas y Empresariales durante más de dos años en proyectos de Investigación social y desarrollo local. Actualmente colabora también como docente en el *Master in Marketing* de la Universidad Carlos III de Madrid.

Segundo GONZÁLEZ GARCÍA

Licenciado en Economía y Periodismo por la Universidad Carlos III de Madrid y está especializado en Economía Social. Como activista participa activamente en Juventud sin Futuro y en la Oficina Precaria.

Jesús M. GONZÁLEZ LORENZO

Licenciado en Comunicación Audiovisual y Master en producción audiovisual. Ha trabajado en diferentes canales de televisión durante doce años (Paramount Comedy y Canal + entre otros), actividad que compatibilizaba con la investigación en tecnología educativa tanto en el CNICE como en su labor docente en la Universidad Carlos III y UNED. Actualmente trabaja como profesor en la Facultad de Educación de la UNED donde continúa con sus investigaciones y colabora con ARSGAMES desde marzo de 2012 como parte del equipo de Gamestar(t).

DANIEL GONZÁLEZ VILALTA

Con más de 13 años de experiencia en el sector digital, Daniel comenzó su carrera en Terra Networks. En 2004 decide, junto a sus tres socios, fundar Redbilly, una compañía especializada en crear y desarrollar soluciones globales para proyectos de alta complejidad y con objetivos de negocio que incluyen algunas de las principales empresas e instituciones en nuestro país. Desde el área de UX Research, Daniel lidera los proyectos de investigación y análisis de la compañía. Con el objetivo de profundizar en el conocimiento del comportamiento del usuario, su equipo utiliza novedosas técnicas como el NeuroTest de Usabilidad Multidispositivo en combinación con otras como sesiones de co-creación, caracterizaciones de audiencia, focus group, etc. Daniel ha liderado también varios informes elaborados por Redbilly con gran impacto mediático. El #InformeTwitter y el #InformeTAB están destinados a identificar pautas y comportamientos de los usuarios con el fin de aportar información tanto creadores y desarrolladores como para responsables de marketing estratégico.

Marina de la HERMOSA

Médico psiquiatra. Master en Psicoterapia con Perspectiva Integradora en la Universidad de Alcalá de Henares. Investigadora en regulaciones médicas del género en programa de doctorado de la Universidad Autónoma de Madrid. Secretaria de la sección de Derechos Humanos de la Asociación Española de Neuropsiquiatría. Programa de Prácticas Críticas Somateca en Museo Reina Sofía de Madrid.

Guillermo JIMÉNEZ MELGAREJO

Estudiante de quinto curso de Derecho y Ciencias Políticas en la Universidad Carlos III de Madrid. Participa en Juventud sin Futuro y en el Colectivo Universitario Rise Up.

Mercedes QUERO GERVILLA

Doctora en Comunicación (especializada en Narrativa Audiovisual e Interactiva), Master Europeo en Orientación Educativa y Psicopedagógica, Experta Europea en Educación a Distancia con Nuevas Tecnologías, Especialista Universitaria en Guión Audiovisual y Titulada en Pedagogía de la Danza. Ha sido becaria de investigación del Ministerio de Educación en el Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE), productora de su revista: Red Digital (MEC-CNICE), centrada en la investigación y difusión de estudios y experiencias sobre TIC en el aula y para la formación de educadores. Ha disfrutado de becas y licencias de estudio e investigación concedidas por: el MEC, la Junta de Andalucía, la Universidad

de Málaga y la UNED, en la Sorbona -París 3-, la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños, (Cuba) y la *University of California* (Berkeley, EE.UU). Ha sido profesora en la Universidad Complutense de Madrid durante seis años impartiendo asignaturas como Dirección Cinematográfica y Realización Audiovisual. Actualmente imparte su docencia en la Facultad de Educación de la UNED en el Grado de Educación Social, en el Master Interuniversitario de Tratamiento Educativo de la Diversidad, en el Master de Investigación e Innovación Educativas, en el de Estrategias y Tecnologías para la Función Docente en la Sociedad Multicultural, en materias relacionadas, principalmente, con el uso del Cine como recurso educativo y la alfabetización de niños y jóvenes en el consumo de imágenes (audiovisuales e interactivas). Ha dirigido un buen número de Proyectos Final de Master, Diplomas de Estudios Avanzados y algunas tesis doctorales y ha participado en un importante número de tribunales de evaluación de los mismos. Ha publicado artículos, libros y capítulos en obras colectivas centrados, principalmente, en: Medios de Comunicación en el entorno familiar y educativo, Competencia Digital, Cine y Nuevas Narrativas (videojuegos). Es miembro de grupos de investigación (UNED y Universidad de Granada) que centran su estudio en el análisis y la propuesta de nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje, principalmente. Colabora como analista de guiones cinematográficos con distribuidoras y productoras españolas como Alta Films.

María RUBIO MÉNDEZ

Vicepresidenta de ARSGAMES y coordinadora del proyecto de educación y videojuegos Gamestar(t). Es Licenciada en Filosofía por la Universidad de Valencia y especialista en la rama de Filosofía de la Tecnología con un Master en Lógica y Filosofía de la Ciencia para el que escribió la tesis de fin de master bajo el título *Videojuegos como laboratorio para la construcción de la identidad de género* donde aborda un análisis de los videojuegos y sus posibilidades como una praxis de una identidad cyborg. En la actualidad escribe su tesis doctoral sobre género, subjetividad y videojuegos entre la Universidad de Salamanca y el CSIC.

David SANZ KIRBIS

Aventurero multidisciplinario interesado en cómo funcionan las cosas y en la búsqueda de soluciones creativas a los proyectos técnicos. Actualmente está trabajando en un doctorado para estudiar cómo las técnicas de visión por ordenador, normalmente utilizados en robótica o vigilancia, se pueden aplicar para crear nuevas formas de expresión en el cine.