



---

Antonio Calvo Morata es profesor en el departamento de Ingeniería Informática e Inteligencia Artificial de la Universidad Complutense de Madrid (UCM). Obtuvo su doctorado en Ingeniería Informática en 2020 en la UCM sobre juegos serios para abordar problemas sociales, en específico sobre el acoso escolar, aplicándolo en aulas. El juego se ha utilizado en más de 15 institutos de toda España logrando, además, repercusión en diferentes medios de comunicación.

Desde 2014 investiga dentro del grupo e-UCM en la Facultad de Informática en 2022 obtuvo una plaza de profesor ayudante doctor en el departamento de Ingeniería Informática e Inteligencia Artificial de la UCM.

Su línea de investigación se centra en los juegos serios aplicados al aula y el uso de analíticas de aprendizaje (learning analytics) para mejorar tanto la eficacia de los juegos como su uso en entornos educativos. Como investigador, he participado y colaborado en numerosos proyectos competitivos de investigación, tanto nacionales como internacionales (2 proyectos europeos H2020, 2 Erasmus+, 3 proyectos nacionales y 2 regionales de la CAM). Como resultados de investigación destacan más de 30 publicaciones en revistas y congresos, cuenta con 12 publicaciones indexadas en JCR (8Q1, 3Q2, 1Q4). Actualmente, codirige tres tesis doctorales y es co-IP de un proyecto de investigación nacional de la convocatoria de Generación de Conocimiento 2023.