

Parte A. DATOS PERSONALES

Fecha del CVA	04/09/2023
----------------------	------------

Nombre y apellidos	Antonio Calvo Morata		
Núm. identificación del investigador	Fecha de nacimiento	1992	
	Código Orcid	0000-0001-8701-7582	
	Scopus ID	56685605900	

A.1. Situación profesional actual

Organismo	Universidad Complutense de Madrid		
Dpto./Centro	Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial		
Dirección	Prof. Jose Garcia santesmases 9, 28040, Madrid		
Teléfono	913947599	correo electrónico	acmorata@ucm.es
Categoría profesional	Profesor Ayudante Doctor	Fecha inicio	2022
Espec. cód. UNESCO	Lenguajes y Sistemas Informáticos		
Palabras clave	e-learning, serious games, learning analytics		

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

Licenciatura/Grado/Doctorado	Universidad	Año
Grado en Ingeniería Informática	Universidad Complutense de Madrid	2014
Doctor en Ingeniería Informática	Universidad Complutense de Madrid	2020

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

Citas: 637 citas (desde 2018), índice-h de 11 e índice i10 de 14 en [Google Scholar](https://scholar.google.com/citations?user=acmorata); 278 citas e índice-h de 7 en [Scopus](https://scopus.com/authorid/56685605900);

Publicaciones en JCR Q1: 7

Publicaciones JCR (totales): 9

Citas de los últimos 5 años: 120 citas por año en media en los últimos 5 años

Parte B. RESUMEN LIBRE DEL CURRÍCULUM (máximo 3500 caracteres, incluyendo espacios en blanco)

Se graduó en 2014 en la Universidad Complutense de Madrid UCM. Momento en el que empezó como investigador contratado en los proyectos de eMadrid y RAGE dentro del grupo de investigación e-UCM. En 2018 obtuvo una beca del Ministerio de Ciencia e Innovación para contratos predoctorales para la formación de doctores (antigua FPI). En 2020 presentó la tesis sobre el uso de juegos serios para abordar problemas sociales enfocándose en el problema del (ciber)acoso escolar, y obteniendo una calificación de sobresaliente "cum laude" por unanimidad. En 2021 realizó una estancia postdoctoral en la Université Côte d'Azur, en el LINE (Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Education). Y en 2022 consiguió una plaza como Profesor Ayudante Doctor en el departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial en la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid.

Parte C. MÉRITOS MÁS RELEVANTES (ordenados por tipología)
C.1. Publicaciones

1. Cristina Alonso-Fernández, Antonio Calvo-Morata, Manuel Freire, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2023): Evidence-based evaluation of a serious game to increase bullying awareness. Interactive Learning Environments, 2020. [JCR 2020, Impact Factor: 3.928, Q1, 43/264 in EDUCATION & EDUCATIONAL RESEARCH]. DOI: 10.1080/10494820.2020.1799031.
2. Antonio Calvo-Morata, Manuel Freire, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2022): Scoping review of bioelectrical signals uses in videogames for evaluation purposes.. IEEE ACCESS. October 2022 [JCR 2021 IF 3.476, 79/164, Q2 in INFORMATION SCIENCE & LIBRARY SCIENCE], DOI: 10.1109/ACCESS.2022.3213070
3. Cristina Alonso-Fernández, Antonio Calvo-Morata, Manuel Freire, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2022): Game Learning Analytics: Blending visual and data mining techniques to improve serious games and to better understand

- players learning. *Journal of Learning Analytics*. Volume 9(3), 32–49. <https://doi.org/10.18608/jla.2022.7633>
4. Antonio Calvo-Morata, Cristina Alonso-Fernández, Manuel Freire, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2021): Creating awareness on bullying and cyberbullying among young people: Validating the effectiveness and design of the serious game Conectado. *Telematics and Informatics*, Volume 60, July 2021, [JCR 2020 IF 6.182, 11/86, Q1 in INFORMATION SCIENCE & LIBRARY SCIENCE]. DOI: 10.1016/j.tele.2021.101568.
 5. Antonio Calvo-Morata, Cristina Alonso-Fernández, Manuel Freire, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2020): Serious games to prevent and detect bullying and cyberbullying: a systematic serious games and literature review. *Computers & Education*, Volume 157, November 2020, [2020 IF 8.538 JCR, 7/112, Q1 in COMPUTER SCIENCE, INTERDISCIPLINARY APPLICATIONS]. DOI: 10.1016/j.compedu.2020.103958.
 6. Antonio Calvo-Morata, Dan-Cristian Rotaru, Cristina Alonso-Fernández, Manuel Freire, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2020): Validation of a Cyberbullying Serious Game Using Game Analytics. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, vol. 13, no. 1, pp. 186-197, 1 Jan.-March 2020. DOI: 10.1109/TLT.2018.2879354 [JCR 2018, Impact Factor: 2,315, 46/243, Q1 in EDUCATION & EDUCATIONAL RESEARCH].
 7. Antonio Calvo-Morata, Cristina Alonso-Fernández, Ivan Perez-Colado, Manuel Freire, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2019): Improving Teacher Game Learning Analytics Dashboards through ad-hoc Development. *Journal of Universal Computer Science*, Vol. 25, No. 12, pp. 1507-1530. [JCR-SCIE 2018, IF 0.910 Computer Science - Theory & Methods, JCR 2019, IF 0.701, 97/108, Q4 in COMPUTER SCIENCE, SOFTWARE ENGINEERING].
 8. Cristina Alonso-Fernández, Antonio Calvo-Morata, Manuel Freire, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2019): Applications of data science to game learning analytics data: a systematic literature review. *Computers & Education*, Volume 141, November 2019, 103612 [JCR 2019 IF 5.296, 11/109, Q1 in COMPUTER SCIENCE, INTERDISCIPLINARY APPLICATIONS]. DOI: 10.1016/j.compedu.2019.103612.
 9. Cristina Alonso-Fernández, Ana Rus Cano, Antonio Calvo-Morata, Manuel Freire, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2019): Lessons learned applying learning analytics to assess serious games. *Computers in Human Behavior*, Volume 99, October 2019, Pages 301-309 [JCR 2019 IF 5.003, 4/89, Q1 in PSYCHOLOGY, EXPERIMENTAL]. DOI: 10.1016/j.chb.2019.05.036.
 10. Antonio Calvo-Morata, Manuel Freire, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2019): Applicability of a cyberbullying videogame as a teacher tool: comparing teachers and educational sciences students. *IEEE Access*, DOI: 10.1109/ACCESS.2019.2913573 [JCR 2018, Impact Factor: 4.098, Q1, 23/155 Q1 in COMPUTER SCIENCE, INFORMATION SYSTEMS].

C.2. Proyectos

1. Mejorando el ciclo de vida de los juegos serios para abordar problemas sociales: autoría, validación y despliegue. Ministerio de Educación y Ciencia (PID2020-119620RB-I00) Universidad Complutense de Madrid (Fac.Informática). Duración, 3 años desde: 01/09/2021 hasta: 31/08/2024 Presupuesto: 102.003€ Investigador responsable: Baltasar Fernández Manjón e Iván Martínez Ortiz
2. Investigación y desarrollo de tecnologías para el E-Learning en la CM. Comunidad de Madrid, programa de ayudas para la realización de programas de actividades de I+D entre grupos de investigación de la Comunidad de Madrid en tecnologías (S2013/ICE-2715). UC3M (Coordinador), UCM, UPM, UNED, UAM y URJC Duración: Desde: 01/10/2018 hasta: 30/09/2021. Investigador responsable: Carlos Delgado Kloss (Coordinador) Baltasar Fernández Manjón (UCM). Cuantía de la subvención: 650.038,09€ (a todo el consorcio)
3. GAMEVAL: Mejorando los juegos serios mediante integración de autoría, evaluación, y analíticas de aprendizaje. Ministerio de Educación y Ciencia (TIN2017-89238-R) Universidad Complutense de Madrid (Fac.Informática). Duración, 3 años desde:

01/01/2018 hasta: 31/12/ 2020 Presupuesto: 63.283 € Investigador responsable: Baltasar Fernández Manjón y Manuel Freire Moran

4. IMPRESS: Improving Engagement of students in Software Engineering Courses through Gamification. Unión Europea, Erasmus+ (2017-1-NL01-KA203-035259). Con 4 socios europeos. Desde: 01/09/2017 hasta: 31/8/2020. Presupuesto: 443.385 € (72.090 € UCM). Investigador responsable en la UCM: Iván Martínez Ortiz).
5. BEACONING: Breaking Educational Barriers with Contextualised, Pervasive and GamefulLearning. Unión Europea, H2020 (H2020-ICT-2015-20-687676). Coordinador Coventry University (UK). 16 socios europeos. 2015 (36 meses) presupuesto: 5,902,772.13 € (375105 € incluyendo overheads en la UCM) Investigador responsable: Baltasar Fernández Manjón en la UCM).
6. RAGE: Realising an Applied Game Eco-system. Unión Europea, H2020 (H2020-ICT-2014-1-644187). Coordinador: Open University of the Netherlands (Países Bajos) y otros 17partners de un total de 10 países. Desde: 01/01/2015 hasta: 31/1/2019 Presupuesto: 8.999.943€ (534.020 € incluyendo overheads en la UCM). Investigador responsable: Baltasar Fernández Manjón en UCM).

C.3. Contratos

C.4. Patentes

C.5, C.6, C.7... Otros