

Fecha del CVA

06/06/2019

Parte A. DATOS PERSONALES

Nombre y Apellidos	Manuel Freire Morán		
DNI	04847135T	Edad	40
Núm. identificación del investigador	Researcher ID		
	Scopus Author ID	8551919600	
	Código ORCID	0000-0003-4596-3823	

A.1. Situación profesional actual

Organismo	Universidad Complutense de Madrid		
Dpto. / Centro	Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial / Facultad de Informática		
Dirección			
Teléfono	(0034) 653187031	Correo electrónico	manuel.freire@fdi.ucm.es
Categoría profesional	Profesor Contratado Doctor	Fecha inicio	2013
Espec. cód. UNESCO	120310 - Enseñanza con ayuda de ordenador		
Palabras clave			

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

Licenciatura/Grado/Doctorado	Universidad	Año
Programa Oficial de Doctorado en Ingeniería Informática y de Telecomunicación	Universidad Autónoma de Madrid	2007
Licenciado en Ingeniería Informática	Universidad Autónoma de Madrid	2001

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

Perfil en Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=6Adqk6EAAAAJ>

A junio de 2019, en Scholar: 656 citas (419 desde 2014); h-index: 14; i10-index: 17.

Perfil en Scopus: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=8551919600>

A junio de 2019 en Scopus: 248 citas; h-index: 9

Perfil ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-4596-3823>

Parte B. RESUMEN LIBRE DEL CURRÍCULUM

Miembro del grupo de investigación e-UCM (Ingeniería del Software Aplicada al e-Learning), reconocido y financiado en la convocatoria competitiva de la Universidad Complutense de Madrid (UCM; Grupo 921340). Se formó en la Universidad Autónoma de Madrid (UAM), donde empezó su trayectoria docente e investigadora en el marco del grupo GHIA (Herramientas Interactivas y Aplicaciones), y en el que continuó hasta 2010, cuando entró a formar parte de e-UCM.

En 2007 presentó la tesis sobre la visualización de grafos agregados jerárquicamente, obteniendo una calificación de sobresaliente "summa cum laude" por unanimidad, y cumpliendo también los requisitos del doctorado europeo, habiendo realizado estancias en Múnich (Alemania) y Brest (Francia). La tesis estaba escrita íntegramente en inglés: además de tener el español como lengua nativa, es bilingüe en inglés, y tiene un nivel intermedio hablado y escrito tanto en francés como en alemán.

En 2008-09 realizó una estancia postdoctoral en EEUU gracias a una beca MEC-Fulbright en el grupo HCIL (Human-Computer Interaction Lab) de la Universidad de Maryland, bajo la dirección de Ben Shneiderman y Catherine Plaisant. Se trata de un grupo pionero en interacción persona-ordenador y visualización, y de la estancia resultaron 4 publicaciones,

una de ellas en congreso Core-A y otra en revista Q2. En la misma estancia también obtuvo el premio a la adaptación innovadora de una herramienta en la competición VAST 2010, de analítica visual (DOI 10.1109/VAST.2010.5652834).

Cuenta con 9 artículos en revistas indexadas JCR-ISI (además de 11 artículos en revista no-indexada o de divulgación); un capítulo de libro titulado “Game Learning Analytics: Learning Analytics for Serious Games” (DOI 10.1007/978-3-319-17727-4_21-1) en Springer Reference (2016); y más de 30 publicaciones en congresos internacionales.

Participa o ha participado en 15 proyectos de investigación, de los cuales 9 corresponden al plan nacional de investigación (TEL, TIC y TIN), 2 a redes de colaboración de ámbito regional (eMadrid, de la Comunidad de Madrid) e iberoamericano (RIURE, financiado por CYTED y con 4 socios de América Latina), y finalmente 4 corresponden proyectos de la Unión Europea: un LLP, una red de excelencia europea en “Serious Games” denominada GALA (FP7, 2010-2014) y dos a programas H2020, ambos aun en activo. Es Co-IP del proyecto TIN2017-89238-R (evaluado con la clasificación “A”)

Dentro del grupo de investigación, aporta experiencia en aspectos de visualización de información, interacción hombre-máquina, e-learning y diseño de sistemas cliente-servidor desplegables en la nube.

Parte C. MÉRITOS MÁS RELEVANTES (ordenados por tipología)

C.1. Publicaciones

- 1 **Artículo científico.** Cristina Alonso-Fernandez; et al. 2019. Applying learning analytics to assess serious games Computers in Human Behavior. Elsevier.
- 2 **Artículo científico.** Antonio Calvo-Morata; et al. 2019. Applicability of a cyberbullying videogame as a teacher tool: comparing teachers and educational sciences students IEEE Access. IEEE. 7, pp.55841-55850.
- 3 **Artículo científico.** Antonio Calvo-Morata; et al. 2018. Conectado: A Serious Game to Raise Awareness of Bullying and Cyberbullying in High Schools IEEE Transactions on Learning Technologies. IEEE.
- 4 **Artículo científico.** Serrano-Laguna, Á.; et al. 2017. A methodology for assessing the effectiveness of serious games and for inferring player learning outcomes Multimedia Tools and Applications. pp.1-23. ISSN 15737721.
- 5 **Artículo científico.** Manero, B.; et al. 2016. An instrument to build a gamer clustering framework according to gaming preferences and habits Computers in Human Behavior. 62, pp.353-363. ISSN 07475632.
- 6 **Artículo científico.** Freire, M.; Fernández-Manjón, B.2016. Metadata for Serious Games in Learning Object Repositories Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje. IEEE. 11-2, pp.95-100. ISSN 19328540.
- 7 **Artículo científico.** Torrente, J.; et al. 2015. Evaluation of semi-automatically generated accessible interfaces for educational games Computers and Education. IEEE. 83, pp.103-117. ISSN 03601315.
- 8 **Artículo científico.** Torrente, J.; et al. 2014. Development of game-like simulations for procedural knowledge in healthcare education IEEE Transactions on Learning Technologies. 7-1. ISSN 19391382.
- 9 **Artículo científico.** Sopan, A.; et al. 2013. Exploring data distributions: Visual design and evaluation International Journal of Human-Computer Interaction. Taylor & Francis. 29-6. ISSN 10447318.
- 10 **Artículo científico.** Alfonseca, E.; et al. 2005. Authoring of adaptive computer assisted assessment of free-text answers Educational Technology and Society. 8-3, pp.53-65. ISSN 11763647.
- 11 **Capítulo de libro.** Freire, Manuel; et al. 2016. Game Learning Analytics: Learning Analytics for Serious Games Learning, Design, and Technology. Springer International Publishing. pp.1-29. ISBN 978-3-319-17727-4.

C.2. Proyectos

- 1 H2020-ICT-2015-20-687676, RAGE: Realising an Applied Game Eco-system. Comisión Europea. H2020. (Universidad Complutense de Madrid). 01/01/2015-31/01/2019. 8.999.943 €.
- 2 S2013/ICE-2715, eMadrid: Investigación y desarrollo de tecnologías para el E-Learning en la Comunidad de Madrid Comunidad de Madrid. Carlos Delgado Kloos. (Universidad Complutense de Madrid). 01/10/2014-30/09/2018. 650.038,09 €.
- 3 H2020-ICT-2015-20-687676, BEACONING: Breaking Educational Barriers with Contextualised, Pervasive and Gameful Learning Comisión Europea. H2020. Sylvester Arnab. (Universidad Complutense de Madrid). 2015-2018. 5.902.772,13 €.
- 4 TIN2013-46149-C2-1-R, TE4CHER: Tecnología para los desafíos en educación y entrenamiento TIN. Baltasar Fernández Manjón. (Universidad Complutense de Madrid). 01/01/2014-31/12/2016. 43.802 €.
- 5 513RT0471, RIURE: Red iberoamericana para la usabilidad de repositorios educativos Programa intergubernamental de cooperación multilateral en Ciencia y Tecnología (CYTED). CYTED. Martín Llamas Nistal. (Universidad Complutense de Madrid). 2013-2016. 20.000 €.
- 6 258169, GALA: Game and Learning Alliance Unión Europea. Seventh Framework Programme. Alessandro de Gloria. (Universidad Complutense de Madrid). 01/10/2010-30/09/2014. 5.649.994 €.
- 7 519023-LLP-1-2011-1-UK-KA3-KA3MP, CHERMUG: Continuing/Higher Education in Research Methods Using Games Unión Europea. Lifelong Learning Programme. Liz Boyle. (Universidad Complutense de Madrid). 30/01/2012-31/12/2013. 531.354 €.
- 8 TIN2010-17344, ASIES: Adaptación en Entornos Inteligentes y Redes Sociales para la Asistencia a Personas con Necesidades Especiales MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA. Xavier Alamán Roldán. (Universidad Autónoma de Madrid). 2010-2013. 66.000 €.
- 9 TIN2007-64718, HADA: Hipermedia Adaptativa para la atención a la Diversidad en entornos de inteligencia Ambiental MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA. Pilar Rodríguez. (Universidad Autónoma de Madrid). 2007-2010. 192.000 €.
- 10 TIN2004-03140, U-CAT: Ubiquitous Collaborative Adaptive Training MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA. Pilar. (Universidad Autónoma de Madrid). 2004-2007. 169.740 €.
- 11 TIC2001-0685-C02-01, ENSENADA-H: Diseño e Implementación de Herramientas para la creación y utilización de cursos adaptativos a través de Internet Comisión Interministerial de Ciencia y Tecnología. Pilar Rodríguez Marín. (Universidad Autónoma de Madrid). 2001-2004. 83.540,68 €.
- 12 ENCITEC: Entorno de ayuda a la construcción de cursos científico- técnicos avanzados en Internet Comisión Interministerial de Ciencia y Tecnología. Manuel Alfonseca Moreno. (Universidad Autónoma de Madrid). 1999-2002. 84.742,7 €.
- 13 TIN2017-89238-R, GAMEVAL: Mejorando los juegos serios mediante integración de autoría, evaluación, y analíticas de aprendizaje Programa Estatal de I+D+i Orientada a los Retos de la Sociedad. Manuel Freire Morán. (Universidad Complutense de Madrid). Desde 2018. 63.283 €.

C.3. Contratos

C.4. Patentes