



Parte A. DATOS PERSONALES

Fecha del CVA 22/01/2020

Nombre y apellidos	Iván Martínez Ortiz		
DNI/NIE/pasaporte		Edad	38
Núm. identificación del investigador	Researcher ID	D-1898-2012	
	Código Orcid	0000-0001-6595-5690	

A.1. Situación profesional actual

Organismo	Universidad Complutense de Madrid		
Dpto./Centro	Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial		
Dirección	C/ Profesor José García Santesmases, 9		
Teléfono	913947643	Correo electrónico	imartinez@fdi.ucm.es
Categoría profesional	Profesor Contratado Doctor	Fecha inicio	15/07/2011
Espec. cód. UNESCO	Lenguajes y Sistemas Informáticos		
Palabras clave	TIC en educación, e-learning, serious games, learning analytics, estándares educativos		

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

Licenciatura/Grado/Doctorado	Universidad	Año
Licenciado en Ingeniería Informática	Universidad Complutense de Madrid	2004
Doctor en Informática	Universidad Complutense de Madrid	2011

A.3. Indicadores generales de calidad de la producción científica (véanse instrucciones)

Número de sexenios: 2 (de 2 posibles, tramos 2005-2010, 2010-2016).

Publicaciones en JCR Q1: 9

Publicaciones JCR (totales): 20

Número de tesis dirigidas: 2 en total, 1 con premio extraordinario

Citas (totales, información del día 22/01/2020):

Perfil público en Google Scholar

<https://scholar.google.es/citations?user=igDG9nEAAAAJ>

Número de citas: 2426; Índice H: 25; Índice i10: 53;

ResearcherID

<https://www.researcherid.com/rid/D-1898-2012>

Número de citas: 399; Índice H: 9

Scopus

<https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=8951372200>

Número de citas: 967; Índice H: 16

Perfil en el portal bibliométrico de la UCM:

<https://bibliometria.ucm.es/fichaInvestigador/dp/2420>

Citas (desde 2015 años):

Google Scholar: 1231 citas; Índice H: 17; Índice i10: 29

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

Iván Martínez Ortiz es doctor en Ingeniería Informática desde abril de 2011 y Profesor Contratado Doctor desde julio de 2011.

Tras terminar la carrera (Ingeniero en Informática en junio de 2004), obteniendo el premio extraordinario en su promoción, trabajó durante octubre de 2004 a mayo de 2007 como profesor en el Centro de Estudios Superiores Felipe II (centro universitario de titularidad pública adscrito, durante el periodo en el que solicitante impartió clase, a la Universidad Complutense de Madrid). Posteriormente, obtuvo una plaza de Profesor Colaborador (previa acreditación para esa figura por la Agencia de Calidad, Acreditación y Prospectiva de las Universidades de Madrid, ACAP) en el Departamento de Ingeniería del Software e

Inteligencia Artificial de la Facultad de Informática de la UCM, con responsabilidad docente completa (mayo 2007 a julio de 2011). Posteriormente pasó a ocupar en julio de 2011, una plaza de Profesor Contratado Doctor en el mismo departamento. El solicitante está acreditado como Profesor Titular de Universidad desde abril de 2016.

Además de sus labores docentes, desde Junio de 2014 el solicitante es Vicedecano de Innovación de la Facultad de Informática de la UCM. A partir del 1 de septiembre de 2015, se al Rectorado de la UCM como Asesor de Innovación para el Vicerrectorado de Tecnologías de la Información.

El hilo conductor de la investigación realizada por el solicitante ha sido el desarrollo de software que simplifique la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación a la educación. En particular, el desarrollo de sistemas de e-learning innovadores, la creación de herramientas de autoría y creación de contenidos educativos que incorporan el uso de estándares de e-learning para facilitar la interoperabilidad entre herramientas y plataformas y, en especial, la creación de metodologías y de software que permite crear simulaciones educativas y juegos serios. En particular, en esta última línea de investigación el solicitante ha participado activamente y ha jugado el papel de arquitecto software en el desarrollo de la plataforma de creación de simulaciones educativas y juegos serios eAdventure.

Cabe destacar que el solicitante ha codirigido dos tesis doctorales (que han obtenido la nota de sobresaliente cum laude) y que son una continuación directa de la tesis doctoral del solicitante. Una de estas dos tesis doctorales dirigidas también ha obtenido el premio extraordinario de doctorado.

La gran acogida de eAdventure supone una vía de transferencia del conocimiento a la industria, habiendo sido eje central de los proyectos del programa Avanza GAMETEL (coordinado por Atos Origin España) y EduWai (coordinado por Informática Gesfor S.A.), y contando en la actualidad con numerosos usuarios en los ámbitos docente y corporativo. A día de hoy, la plataforma eAdventure está traducida a 10 idiomas (Castellano, Inglés, Alemán, Portugués, Ruso, Chino, Gallego, Italiano, Rumano y Portugués de Brasil), y suma más de 69.000 descargas desde su publicación abierta en 2008 hasta Julio de 2015 (<http://sourceforge.net/projects/e-adventure/files/stats/timeline?dates=2008-01-01+to+2017-07-06>)

Parte C. MÉRITOS MÁS RELEVANTES *(ordenados por tipología)*

C.1. Publicaciones (JCR posterior a 2010)

1. 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].
2. Cristina Alonso-Fernández, Iván Martínez-Ortiz, Rafael Caballero, Manuel Freire, Baltasar Fernández-Manjón (2019): Predicting students' knowledge after playing a serious game based on learning analytics data: A case study. Journal of Computer Assisted Learning [JCR 2018, Impact Factor: 2.451, Q1, 41/243 in Education & Educational Research]. DOI: 10.1111/jcal.12405.
3. 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 [2018 IF 5.627 JCR, Q1 in COMPUTER SCIENCE, INTERDISCIPLINARY APPLICATIONS]. DOI: 10.1016/j.compedu.2019.103612.
4. 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 [2018 IF 4.306, Q1 in PSYCHOLOGY, EXPERIMENTAL]. DOI: 10.1016/j.chb.2019.05.036.
 5. 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].
 6. Antonio Calvo-Morata, Dan-Cristian Rotaru, Cristina Alonso-Fernández, Manuel Freire, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2018): Validation of a Cyberbullying Serious Game Using Game Analytics. IEEE Transactions on Learning Technologies (early access), DOI: 10.1109/TLT.2018.2879354 [JCR 2018, Q1, Impact Factor: 2,315].
 7. Ángel Serrano-Laguna, Iván Martínez-Ortiz, Jason Haag, Damon Regan, Andy Johnson, Baltasar Fernández-Manjón (2017): Applying standards to systematize learning analytics in serious games. Computer Standards & Interfaces 50 (2017) 116–123, [IF, 1,633, Q2 in COMPUTER SCIENCE, SOFTWARE ENGINEERING].
 8. Borja Manero, Javier Torrente, Ángel Serrano-Laguna, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2015): Can educational video games increase high school students' interest in theatre?. Computers & Education, 87, 182-191. [IF 2.630 JCR, Q1 in COMPUTER SCIENCE, INTERDISCIPLINARY APPLICATIONS].
 9. Javier Torrente, Blanca Borro Escribano, Manuel Freire, Ángel del Blanco, Eugenio J. Marchiori, Iván Martínez-Ortiz, Pablo Moreno-Ger, Baltasar Fernández-Manjón (2014): Development of Game-Like Simulations for Procedural Knowledge in Healthcare Education. IEEE Transactions on Learning Technologies, 7(1), 69-82. [IF 1.283 JCR, Q1 in EDUCATION AND EDUCATIONAL RESEARCH].
 10. Ángel del Blanco, Eugenio J. Marchiori, Javier Torrente, Iván Martínez-Ortiz, Baltasar Fernández-Manjón (2013): Using e-Learning standards in educational video games. Computer Standards & Interface. (doi: 10.1016/j.compedu.2011.09.017), 36(1), 178-187 [IF 1.177 JCR, Q2 in Computer Science, Software Engineering]
 11. Ángel del Blanco, Javier Torrente, Eugenio J. Marchiori, Iván Martínez-Ortiz, Pablo Moreno-Ger, Baltasar Fernández-Manjón (2012): A framework for simplifying educator tasks related to the integration of games in the learning flow, 15(4), 305-318. [IF 1,171, Q1 in EDUCATION & EDUCATIONAL RESEARCH]

C.2. Proyectos

1. IMPRESS: Improving Engagement of students in Software Engineering Courses through Gamification". Unión Europea, Erasmus+ (2017-1-NL01-KA203-035259). Coordinador OUNL (Países Bajos). 5 socios europeos. 2017 (36 meses) presupuesto: 443.385 € (72.090 € incluyendo overheads en la UCM). Investigador responsable UCM: Iván Martínez Ortiz.
2. BEACONING: Breaking Educational Barriers with Contextualised, Pervasive and Gameful Learning. 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).
3. 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 17

partners 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)

4. Tecnología para los desafíos en educación y entrenamiento (TE4CHER). Ministerio de Educación y Ciencia (TIN2013-46149-C2-1-R) Universidad Complutense de Madrid (Fac.Informática). Duración, 4 años (3 años + 1 año de próroga) desde: 01/01/2014 hasta: 31/12/2017 Presupuesto: 43.802 € Investigador responsable: Baltasar Fernández Manjón e Ivan Martínez Ortiz (UCM)
5. 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). Universidad Carlos III de Madrid (Coordinador), Universidad Complutense de Madrid (Facultad de Informática), Universidad Politécnica de Madrid, Universidad Autónoma de Madrid, Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, UNED. Duración: Desde: 01/10/2014 hasta: 30/09/2018. Investigador responsable: Carlos Delgado Kloss (Coordinador) Baltasar Fernández Manjón (UCM). Cuantía de la subvención: 650.038,09€ (a todo el consorcio)
6. GALA: Game and Learning Alliance. Unión Europea, Seventh Framework Programme (258169). Duración: 01/10/2010 a 30/09/2014 (4 años). Presupuesto: 5,649,994 €. Investigador responsable: Baltasar Fernández Manjón (en la UCM).

C.3. Contratos, méritos tecnológicos o de transferencia

1. Interfaces de Relación entre el Entorno y Personas con Discapacidad (INREDIS). CENIT (CEN-20072011) Technosite y 16 empresas y 17 centros de investigación. Desde: 01/01/2007 Hasta: 31/12/2010. Investigador responsable: José Ángel Martínez Usero (IP Technosite) Baltasar Fdez (UCM e-learning). Cuantía de la subvención: 70.000 € UCM
2. Gestores de contenido y su aplicación a la presencia web en el ámbito para el análisis de su uso e impacto en la modernización e innovación de las PYMES españolas (TSI-020110-2009-58) Consultrans S.L y UCM Desde: 01/10/2009 hasta: 31/03/2010. Investigador responsable: Baltasar Fernández Manjón e Iván Martínez Ortiz. Cuantía de la subvención: 20.000 €.