

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN: COMUNICACIÓN Y DOCUMENTACIÓN DIGITAL

PUBLICACIONES DERIVADAS DE TESIS

TESIS DEFENDIDAS

Díaz Ruiz, María Victoria

- Rodríguez, J., & Díaz, M. V. (2017). Media with Captions and Description to Support Learning among Children with Sensory Disabilities. *Universal Journal of Educational Research*, 5(11), 2016-2025. Indexada en: SCOPUS, NSD - Norwegian Centre for Research Data, EBSCO A-to-Z, Ulrich, Google Scholar
- J. Rodríguez, M. Díaz, A. García-Crespo (2018) UNIVERSAL DESIGN MEDIA: A NEW APPROACH TO USE CLOSED CAPTION AND DESCRIPTION IN TEACHING READING SKILLS TO HISPANIC STUDENTS WITH SENSORY DISABILITIES, *EDULEARN18 Proceedings*, pp. 498-503. (2018) ISBN: 978-84-09-02709-5. ISSN: 2340-1117. doi: 10.21125/edulearn.2018.0207 Indexada en: Web of Science (Clarivate Analytics), CrossRef
- M. Díaz, A. García-Crespo, S. Cortes Amador, C.A. Matheus-Chacin (2018) DAD: A COLLABORATIVE PLATFORM TO ENCOURAGE LEARNING THROUGH CREATIVITY AND DIALOGUE, *EDULEARN18 Proceedings*, pp. 3059-3063. (2108) ISBN: 978-84-09-02709-5. ISSN: 2340-1117. doi: 10.21125/edulearn.2018.0804 Indexada en: Web of Science (Clarivate Analytics), CrossRef
- Díaz, M. V., Matheus-Chacin, C. A., García-Crespo, A., & García-Encabo, I. (2019, June). Comprende: A Digital Media Library for All. In 2019 14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI) (pp. 1-5). IEEE. DOI: 10.23919/CISTI.2019.8760825 Indexada en: Scopus (Elsevier), Web of Science (Clarivate Analytics), ProQuest, IET (The Institution of Engineering and Technology), NLM (US National Library of Medicine), CrossRef
- Ruiz, M. V. D., Crespo, A. G., Matheus-Chacin, C. A., & Gómez, S. C. (2019, June). Collaborative System to Improve Literacy and Integration of Visually Impaired Children in the Classroom. In 2019 14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI) (pp. 1-4). IEEE. DOI: 10.23919/CISTI.2019.8760684 Indexada en: Scopus (Elsevier), Web of Science (Clarivate Analytics), ProQuest, IET (The Institution of Engineering and Technology), NLM (US National Library of Medicine), CrossRef

Julián de la Fuente Prieto

- Cortés Gómez, S., Martínez Borda, R., Lacasa, P., de la Fuente, J. & García-Pernía, M.R. (4/5). 2018. Young creators in open spaces: Digital ethnography. *Digital Education Review*. 33, pp.185- 202. ISSN 2013-9144."
- De-la-Fuente-Prieto, J., Martínez-Borda, R., & Lacasa, P. (2020). Guided participation in youth media practices. *Comunicação e sociedade* [Online], <https://journals.openedition.org/cs/2227> , 37 pp. 21 – 38 Indexada en Scopus, Scielo, Google Scholar, Academic Search Premier Open Access. Ver Index en <https://journals.openedition.org/cs/993>

- Fuente Prieto, Julian de la; Lacasa Díaz, Pilar; Martínez-Borda, Rut (2019). Adolescentes, redes sociales y universos transmedia. Revista Latina de Comunicación Social. 74, pp. 172 - 196. (España): 07/01/2019. ISSN 1138-5820 DOI: 10.4185/RLCS-2019-1326. Artículo científico de Revista
- De-la-Fuente, J., Lacasa, P., & Martínez-Borda., R. (2021, Forthcoming). Visual Mimesis in Youth's Social Media Practices. In C. Cambre (Ed.), Visual Pedagogies: Concepts, Cases & Models. Brill Sense.
- Lacasa, P., De la Fuente Prieto, J., & Manzur, K. (2018). Teenager practices online and offline: Ubiquitous tools and meaningful contexts. In M. S. Daubs & V. Manzerolle (Eds.), Mobile and Ubiquitous Media: Critical and International Perspectives (pp. 143-163). Peter Lang Publishing. <https://cutt.ly/2TnlhPd>

Katiuska Manzur

- M. Pilar Lacasa Díaz; Julián de la Fuente Prieto; Katiuska Manzur. Teenager practices online and offline: Ubiquitous tools and meaningful contexts. Mobile and Ubiquitous Media: Critical and International Perspectives <https://amzn.to/2Z6FHXH>. (Estados Unidos de América): PETER LANG AG, 2017. ISBN 978-1433148415

TESIS EN PROCESO DE DESARROLLO

Raquel Echeandía Sánchez

- Echeandía Raquel y Sara Cortés Gómez. (2021). 'Video Game Development Processes That Generate Engagement in the Players: A Case Study of Don't Starve'. in Interactivity and Game Creation, Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering, edited by A. Brooks, E. I. Brooks, and D. Jonathan. Pp. 212–27 Cham: Springer International Publishing. https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-030-73426-8_12
- Echeandía Raquel, Cortés Gómez Sara y Rut Martínez Borda. 2019. 'Videojuegos, conectividad y multiplataforma: Fortnite un estudio de caso'. Vol.6 – págs. 168–83 Revista Inclusiones <https://revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/1855> Indexada en Latindex y Publons entre otros Open Access. Ver Index en <https://revistainclusiones.org/index.php/inclu/archivo2019>
- Echeandía Sánchez R., Cortés Gómez, S. y Martínez Borda, R. (2019) Videojuegos, conectividad y multiplataforma: Fortnite un estudio de caso. Revista Inclusiones, Cuadernos de Sofía, 2019. ISSN: 0719-4706 Volumen 6
- Echeandía Raquel, Cortés Gómez Sara y María-Ruth García-Pernía. 2019. 'Videojuegos, conectividad y movilidad'. In Contenidos audiovisuales, narrativas y alfabetización mediática, págs. 173-186. McGraw-Hill Interamericana de España.
- Echeandía Raquel, Zagalo Nelson y Sara Cortés Gómez. (2021). 'Creative Process of Pre-Production of Video Games'. Pp. 198–211 in Interactivity and Game Creation, Lecture Notes del Instituto de Ciencias de la Computación, Informática

Social e Ingeniería de Telecomunicaciones, edited by A. Brooks, E. I. Brooks, and D. Jonathan. Cham: Springer International Publishing.
https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-030-73426-8_11

- Echeandía Sánchez,R.; Cortés Gómez, S. y García-Pernía, M.R. (2019) Videojuegos, conectividad y movilidad. MC GrawHill, Interamericana España. ISBN: 9788448618162

Alba García Verga

- García Vega, Alba y De-la-Fuente-Prieto Julián (2022). La interacción de la audiencia en las series de ficción: el caso de SKAM España. AdComunica. [Aceptado/Pendiente de publicación].
- García Vega, A. y de la Fuente Prieto, J. y Martínez-Borda, R. (2022) La creación de contenidos de ficción juveniles en redes sociales: interacción entre comunidades de fans y plataformas de TV. Icono 14. [Aceptado/Pendiente de publicación].
- García Vega, A., Barraión Lara, I., de la Fuente Prieto, J., Martínez-Borda, R., Gutiérrez, J. S. (2019). Realidad aumentada: diseño de narrativas inmersivas. En Sierra Sánchez, J. y Lavín, J.M. (Coords). Redes sociales, tecnologías digitales y narrativas interactivas en la sociedad de la información (pp 311-323). Mc Graw-Hill.
- Martínez-Borda, R., García Vega, A. y Barraión Lara, I. (2019). Realidad virtual y aumentada en el aula: el impacto que generan las nuevas tecnologías en la educación. En Larragueta Arribas, M. y Ceballos-Viro, I. (Coords). Educación y Transformación social y cultural, Transforming Society and Culture Through Education (pp. 343-358). Universitas.
- Martínez-Borda Rut, García Vega Alba, Barraión Lara Iris. y De-la-Fuente-Prieto, J. (2020). Contribución de las redes sociales a la construcción de la identidad de la audiencia. En Liberal Ormaechea, S. y Mañas Viniegra, L. (Eds.). Las redes sociales como herramienta de comunicación persuasiva (pp. 563-581). Madrid, España: Mc Graw Hill.

Iris Barraión Lara

- Barraión Lara, I.; García Vega, A.; Gutiérrez Sánchez, J.S.; de la Fuente Prieto, J.; Martínez Borda, R. (2019). Realidad aumentada: diseño de narrativas inmersivas en Redes sociales, tecnologías digitales y narrativas interactivas en la sociedad de la información. Madrid, España: Mc Graw Hill.. ISBN 9788448618186.
- Barraión Lara Iris y García Vega Alba (2020). Redes sociales y cultura participativa: difusión de valores y alfabetización digital. En de Vicente Domínguez, A. D. y Sierra Sánchez, J. (Eds.). Aproximación periodística y educomunicativa al fenómeno de las redes sociales (pp. 281-294). Madrid, España: Mc Graw Hill.
- García Vega, A., Barraión Lara, I., de la Fuente Prieto, J., Martínez-Borda, R., Gutiérrez, J. S. (2019). Realidad aumentada: diseño de narrativas inmersivas. En Sierra Sánchez, J. y Lavín, J.M. (Coords). Redes sociales, tecnologías digitales y

narrativas interactivas en la sociedad de la información (pp 311-323). Mc Graw-Hill.

- Martínez-Borda, R., García Vega, A. y Barraón Lara, I. (2019). Realidad virtual y aumentada en el aula: el impacto que generan las nuevas tecnologías en la educación. En Larragueta Arribas, M. y Ceballos-Viro, I. (Coords). Educación y Transformación social y cultural, Transforming Society and Culture Through Education (pp. 343-358). Universitas.
- Martínez-Borda Rut, García Vega Alba, Barraón Lara Iris. y De-la-Fuente-Prieto, J(2020). Contribución de las redes sociales a la construcción de la identidad de la audiencia. En Liberal Ormaechea, S. y Mañas Viniegra, L. (Eds.). Las redes sociales como herramienta de comunicación persuasiva (pp. 563-581). Madrid, España: Mc Graw Hill.

Jennifer Soto

- Soto, J. (2021). El videojuego como plataforma de entretenimiento y herramienta de marketing digital. Caso: Fortnite. En M. Largo, A. Membrive, A. García-Vega & I. Barraón. (Eds.), Encuentro de investigadoras e investigadores predoctorales. Congreso ISCAR Ibérico IV. Cultura digital y cambio social (pp. 33), ISBN: 978-84-09-30433-2
- Soto, Cortés & Lacasa (2021). La narrativa digital de los videojuegos como herramienta publicitaria: El caso de Fortnite. En P. Lacasa, R. Martínez-Borda, L. Méndez, I. Barraón & A. García-Vega (Eds.). Congreso ISCAR Ibérico IV. Cultura digital y cambio social (pp. 36), ISBN 978-84-09-30242-0
- Soto & Cortés (2021). El videojuego como medio de consolidación de las industrias creativas: el ejemplo de Fortnite. En Gomes Pinto, J., (Ed.), Audiovisual e Industrias Criativas. Presente e Futuro (pp.277-291). Volume 1, McGraw-Hill Education, ISBN: 978-84-486-2731-7, Madrid.

Dahina Vasquez Santiago

- Dahiana Vásquez Santiago. REA como herramienta útil en el aprendizaje basado en recursos. Cuaderno de Pedagogía Universitaria. 18 - 35, pp. 28 - 36. Centro de Desarrollo Profesorado Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra, 01/2021.