

ÍNDICE

1. PRÓLOGO	1 - 6
2. LA I+D+i EN VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA	7
Presentamos la Red Española de Excelencia de I+D+i y Ciencia en Videojuegos, RiDiVi	8
I reunión de investigadores de la Red Española de Excelencia de I+D+i y Ciencia en Videojuegos 2021	9 - 10
3. ANÁLISIS DAFO	11 - 12
4. DELIMITACIÓN CONCEPTUAL	13
4.1. Videojuegos Serios en educación	14 - 18
4. 2. Gamificación en educación	19 - 23
4. 3. Narrativa en videojuegos	24 - 26
4. 4. Aprendizaje de lenguas jugando a videojuegos	27 - 32
4. 5. New Media Art. Intersección entre la performance y los videojuegos en Bellas Artes	33 - 35
4. 6. Videojuegos y comunicación	36 - 44
4. 7. Narrativa Transmedia	45 - 53
4. 8. Industria culturales y creativas	54 - 57
5. METODOLOGÍA, OBJETIVOS DE ESTUDIO, MUESTRA Y PROCEDIMIENTO	58 - 67
6. RESULTADOS DEL ANÁLISIS	68 - 88
7. CONCLUSIONES DE ANÁLISIS Y POSIBLES INVESTIGACIONES O TENDENCIAS FUTURAS	89 - 91
8. CENSO DE GRUPOS DE INVESTIGACIÓN ESPAÑOLES	92 - 112
9. AGRADECIMIENTOS	113 - 114
ANEXO Y CONTACTO	115 - 116

