

# JOSE LUIS GONZÁLEZ SÁNCHEZ

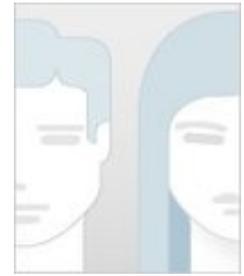
Grupo de Investigación: **ESPECIFICACION, DISEÑO Y EVOLUCION DE SOFTWARE (Cod.: TIC164)**

Departamento: Universitat de Lleida

RG: [https://www.researchgate.net/profile/Jose\\_Gonzalez-Sanchez3](https://www.researchgate.net/profile/Jose_Gonzalez-Sanchez3)

Correo electronico: [joseluisgs@ugr.es](mailto:joseluisgs@ugr.es)

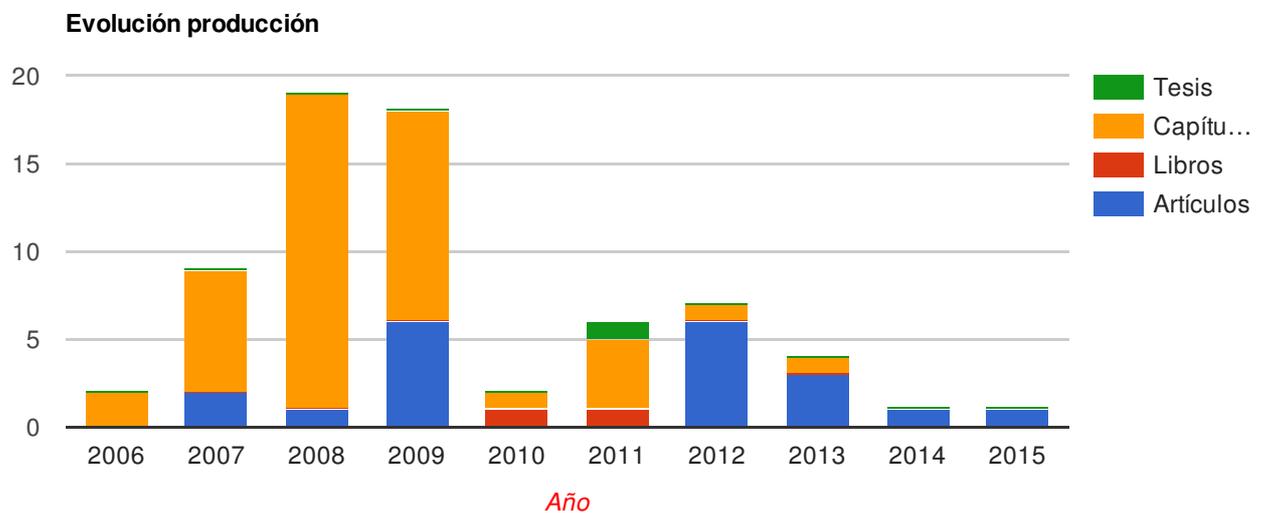
Código: 52282



Ficha del Directorio

## Producción 69

Artículos (20) Libros (2) Capítulos de Libros (46) Tesis dirigidas (1)



## Proyectos dirigidos 0

Proyectos (0) Contratos (0) Convenios (0)

## Actividades 3

Titulo publicación	Fuente	Tipo	Fecha
Realidad aumentada en videojuegos educativos basados en el contexto	Faz. revista de diseño e interaccion	Articulo	2015
Assessing the player interaction experiences based on playability		Articulo	2014
A method to evaluate emotions in educational video games for children	Journal of universal computer science	Articulo	2013
Gamification: analysis and application	New trends in interaction, virtual reality and modeling	Capítulo de libro	2013
Using swet-qum to compare the quality in use of semantic web exploration tools	Journal of universal computer science	Articulo	2013
Method evaluate emotions	Journal of universal computer science	Articulo	2013
Enriqueciendo la evaluación en videojuegos	Novática	Articulo	2012
Evaluating emotions in educational video games. the particular case of children	Proceedings of the 13th international conference on interacción persona-ordenador	Capítulo de libro	2012
Factores hedónicos y multiculturales que mejoran la experiencia de usuario en el diseño de productos	El profesional de la informacion	Articulo	2012
La evolución del concepto de usabilidad como indicador de calidad del software	El profesional de la informacion	Articulo	2012
Playability guidelines for educational video games: a comprehensive and integrated literature review	International journal of game-based learning	Articulo	2012
Playability: analyzing user experience in video games	Behaviour & information technology	Articulo	2012
Playability: analysing user experience in video games	Behaviour & information technology	Articulo	2012
A preproduction process for video game with a spl approach	Universidad autónoma de yucatan (mexico). centro de investigación en matemáticas (cimat). unidad de zacatecas	Tesis doctoral	2011
Enriching the evaluation in video games	Human-computer interaction - interact 2011	Capítulo de libro	2011
Enriqueciendo la evaluación en videojuegos	Xii congreso internacional de interacción persona-ordenador (interacción 2011)	Capítulo de libro	2011
Favoreciendo la jugabilidad en videojuegos accesibles	Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos	Capítulo de libro	2011
Jugabilidad y videojuegos	Editorial academica española	Libros	2011
Palayability design pattern in educational video games	5th european conference on games based learning	Capítulo de libro	2011
Jugabilidad. caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos	Departamento de lenguajes y sistemas informáticos, universidad de granada, granada	Libros	2010
Phet: una herramienta para evaluar la experiencia del jugador basada en la jugabilidad	Xi congreso internacional de interacción persona-ordenado	Capítulo de libro	2010
A method to assess collaboration during the learning by means of video games	Research, reflections and innovations in integrating ict in education	Capítulo de libro	2009
Adapting contents and procedures in educational video games with collaborative activities	1st international open workshop on intelligent personalization and adaptation in digital educational games	Capítulo de libro	2009
Collaborative learning by means of video games. an entertainment system in the learning processes	leee international conference on advanced learning technologies (icalt¿09)	Capítulo de libro	2009
Design of videogames in special education	New trends on human-computer interaction: research development new tools and methods	Capítulo de libro	2009

	research, development, new tools and methods	sc@ut	
Diseño de videojuegos colaborativos centrados en la jugabilidad	lee revista iberoamericana de tecnologías del aprendizaje	Artículo	2009
Design of adaptative video game interfaces: a practical case of use in special education	Computer-aided design of user interfaces	Capítulo de libro	2009
Design of educational multiplayer video games: a vision from collaborative learning	Advances in engineering software	Artículo	2009
From cscl to vgscl	Csedu 2009. international conference on computer supported education	Capítulo de libro	2009
From usability to playability: introduction to player-centred video game development process	Human centered design - lecture notes in computer sciences. Incs-5619	Capítulo de libro	2009
Generador sc@ut: sistema de creación de comunicadores personalizados para la integración	lee revista iberoamericana de tecnologías del aprendizaje	Artículo	2009
Jugabilidad como calidad de la experiencia del jugador en videojuegos	X congreso internacional de interacción persona-ordenador (interaccion¿09)	Capítulo de libro	2009
Playability as extension of quality in use in video games	2nd international workshop on the interplay between usability evaluation and software development	Capítulo de libro	2009
Playability as extensión of quality in use in video games	Ceur workshop proceedings	Artículo	2009
Playability: how to identify the player experience in a video game	Interact 2009. lecture notes in computer sciences. Incs-5726	Capítulo de libro	2009
Sc@ut: developing adapted communicators for special education	Procedia: social & behavioral sciences	Artículo	2009
Sc@ut: plataforma para la personalización de comunicadores para personas con necesidades educativas especiales.	Las tic, puente entre culturas. iberoamérica y europa.	Capítulo de libro	2009
Un método de evaluación de la colaboración para procesos de aprendizaje de aprendizaje soportado por videojuegos	X congreso internacional de interacción persona-ordenador (interaccion¿09)	Capítulo de libro	2009
Uso de nintendo ds como recurso integrador de la comunicación total	Portularia	Artículo	2009
Aprende jugando con leoncio: diseño y desarrollo de videojuegos educativos	li simposio en desarrollo de software	Capítulo de libro	2008
De la usabilidad a la jugabilidad. diseño de videojuegos centrados en el jugador	Ix congreso internacional de interacción persona - ordenador	Capítulo de libro	2008
Design of adaptative videogame interfaces: a practical case of use in special education	7th international conference on computer-aided design of user interfaces	Capítulo de libro	2008
Design of educational multiplayer videogames. a vision from collaborative learning	2nd european conference on games-based learning	Capítulo de libro	2008
Diseñando comunicadores personalizados con generador sc@ut	li simposio en desarrollo de software	Capítulo de libro	2008
Diseño de videojuegos colaborativos y educativos centrados en la jugabilidad	Siie 2008: x simposio internacional de informática educativa	Capítulo de libro	2008
Diseño de videojuegos educativos multijugador. una visión desde el aprendizaje colaborativo	Ix congreso internacional de interacción persona - ordenador	Capítulo de libro	2008
Evolutionary videogames for personalized special education	Casys	Artículo	2008
Generador sc@ut: sistema de creación de comunicadores adaptativos	li simposio en desarrollo de software	Capítulo de libro	2008
Generador sc@ut: sistema de creación de comunicadores personalizados para la integración	Siie 2008: x simposio internacional de informática educativa	Capítulo de libro	2008

Introducción al diseño de videojuegos educativos centrados en el jugador	li simposio en desarrollo de software	Capítulo de libro	2008
Introducción al diseño de videojuegos educativos con actividades colaborativas	li simposio en desarrollo de software	Capítulo de libro	2008
Joining playability and cscl to improve the learning experience	2nd european conference on games-based learning	Capítulo de libro	2008
Playability: the secret of the educational videogame design	2nd european conference on games-based learning	Capítulo de libro	2008
Sc@ut ds: demostración técnica	li simposio en desarrollo de software	Capítulo de libro	2008
Sc@ut ds: soporte para el aprendizaje comunicativo usando una plataforma de ocio electrónico	La igualdad de oportunidades en el mundo digital	Capítulo de libro	2008
Sc@utds: uso de una plataforma de videojuegos para la ayuda a la comunicación	li simposio en desarrollo de software	Capítulo de libro	2008
Un enfoque práctico en la docencia usando dispositivos de ocio electrónico en interacción persona ordenador	li simposio en desarrollo de software	Capítulo de libro	2008
Un enfoque práctico usando dispositivos de ocio en ipo	Ix congreso internacional de interacción persona - ordenador	Capítulo de libro	2008
Comunicación y aprendizaje adaptativos: el proyecto sc@ut	Primeras noticias. comunicación y pedagogía (internet)	Articulo	2007
Comunicador aumentativo para niños autistas	Investigación e innovación en autismo	Capítulo de libro	2007
Diseño de videojuegos adaptados a a educación especial	Actas del i simposion en desarrollo de software (sds 2007)	Capítulo de libro	2007
Diseño de videojuegos aplicados a la educación especial	Viii congreso internacional de interacción persona-ordenador	Capítulo de libro	2007
Diseño de videojuegos colaborativos adaptados a la educación especial	Actas de talleres de ingeniería del software y bases de datos	Articulo	2007
Evolutionary videogames for personalized special education	Computing anticipatory systems	Capítulo de libro	2007
Explotación de la información en bases de datos	Transversalidad educativa y sus diferentes manifestaciones	Capítulo de libro	2007
Using videogames in special education	Eurocast 2007	Capítulo de libro	2007
Using videogames in special education	Lecture notes in computer science	Capítulo de libro	2007
De la adaptación a la personalización	Vii congreso internacional de interacción persona-ordenador	Capítulo de libro	2006
Sc@ut ds: sistema de ayuda a la comunicación y al aprendizaje	Current developments in technology-assisted education	Capítulo de libro	2006

	<b>Título proyecto</b>	<b>Tipo</b>	<b>Inicio</b>	<b>Fin</b>
--	------------------------	-------------	---------------	------------

### Actividades 3

<b>Título actividad</b>	<b>Fuente</b>	<b>Tipo</b>	<b>Fecha</b>
Participación en comité de revista: xii congreso interancional de interacción persona ordenador		Comités científicos de revista	Mar 1, 2011
Participación en comité de revista: student usability in edcational software and games: improving experiences		Comités científicos de revista	Mar 1, 2011
Participación en comité de revista: actas de talleres de ingeniería del software y bases de datos		Comités científicos de revista	Aug 1, 2007

### Colaboradores

- FRANCISCO LUIS GUTIERREZ VELA (50)
- MARCELINO JOSE CABRERA CUEVAS (30)
- NATALIA PADILLA ZEA (13)
- PATRICIA PADEREWSKI RODRIGUEZ (12)
- MARIA JOSE RODRIGUEZ FORTIZ (11)
- ÁLVARO FERNÁNDEZ LÓPEZ (9)
- José Rafael López Arcos (3)
- MARIA VISITACION HURTADO TORRES (3)
- NURIA MEDINA MEDINA (3)
- OSCAR PINO MORILLAS (2)
- Andrés Francisco Aparicio (1)
- JOSE JUAN CAÑAS DELGADO (1)
- MARIA LUISA RODRIGUEZ ALMENDROS (1)
- MIGUEL GEA MEGIAS (1)
- MIGUEL JUAN HORNOS BARRANCO (1)