

Parte A. DATOS PERSONALES
Fecha del CVA

16/05/2025

Nombre y apellidos	Alejandro Calderón Sánchez
Dirección Email	alejandro.calderon@uca.es
Identificación del investigador:	
ORCID:	0000-0002-0924-7478
ScopusID:	56098596800
ResearcherID:	F-9555-2016
Google Scholar:	https://scholar.google.com/citations?user=zPujno4AAAAJ&hl=en&oi=ao
Publons:	https://publons.com/researcher/1473674/alejandro-calderon/

A.1. Situación profesional actual

Organismo	Universidad de Cádiz		
Dpto./Centro	Ingeniería Informática/Escuela Superior de Ingeniería		
Dirección	Avda. de la Universidad de Cádiz 10 -11519 - Puerto Real - Cádiz		
Categoría profesional	Profesor Titular de Universidad	Fecha inicio	10/12/2024
Espec. cód. UNESCO	120317		
Palabras clave	Gamificación, Serious Games, Simulación, Proceso Software, Ingeniería del Software, Dirección y Gestión de Proyectos Software, Formación, Desarrollo Competencial		

A.2. Formación académica

Licenciatura/Grado/Doctorado	Universidad	Año
Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas	Universidad de Cádiz	2010
Ingeniero Informático	Universidad de Cádiz	2013
Itinerario Formativo "Modelado, Simulación y Pruebas de Procesos y Tratamiento de Señales y de Datos"	Universidad de Cádiz	2014
Máster Universitario en Investigación en Ingeniería de Sistemas y de la Computación	Universidad de Cádiz	2015
Doctor en Ingeniería Informática	Universidad de Cádiz	2018
Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas en la Especialidad en Tecnología, Informática y Procesos Industriales	Universidad de Cádiz	2022

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

- **Índice H:** 16 (Google Scholar) | 12 (Scopus)
- **Total citas:** 1.263 (Google Scholar) | 568 (Scopus)
- **Promedio citas últimos 5 años:** 176,8 (Google Scholar) | 73,8 (Scopus)
- **Publicaciones JCR:** 10 (3 Q1, 4 Q2, 2 Q3, y 1 Q4)
- **Publicaciones ICORE:** 11 (3 CORE A, 5 CORE B, y 3 CORE C)

Parte B. RESUMEN LIBRE DEL CURRÍCULUM

Dr. Alejandro Calderón. Doctor en Ingeniería Informática por la Universidad de Cádiz (2018). Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas en la Especialidad en Tecnología, Informática y Procesos Industriales (2022). Máster en Investigación en Ingeniería de Sistemas y de la Computación (2015). Titulado en Ingeniería Informática (2013). Titulado en Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas (2010). Trabaja como profesor en la Universidad de Cádiz desde octubre de 2018 en el Departamento de Ingeniería Informática con sede en la Escuela Superior de Ingeniería. Actualmente está contratado bajo la figura de Profesor Titular de Universidad.

Su carrera como investigador comenzó con la realización del Proyecto Fin de Carrera con título "ProDec (Project Decision): un serious game para la formación en gestión de proyectos software" con motivo de

la culminación de sus estudios como Ingeniero Informático en 2013, y se consolida con la defensa de la Tesis Doctoral con título “Gamification and Simulation-Based Serious Games for Software Engineering Training: An Application in Software Project Management” en 2018. Ambos trabajos han definido su línea de investigación centrada en el uso de la gamificación, los juegos serios y la simulación en diversos contextos con un especial énfasis para la formación y el desarrollo competencial en Ingeniería del Software, enfoques con alto interés científico tanto para profesionales del sector académico como industrial. Además, su colaboración con la Universidad de Dublín (DCU), el Centro de Investigación Irlandés en Ingeniería del Software (LERO), la Universidad de Castilla-La Mancha, la Universidad Santa Catarina de Brasil, la Universidad Federal Santa María de Brasil y el Instituto en Tecnologías de la Información de la Universidad de Kuala Lumpur en Malasia ha permitido realizar varias estancias de investigación, destacando las realizadas en Dublín, en donde la colaboración con el Dr. Rory V. O'Connor, han extendido la aplicación de su línea de investigación a otros contextos como la formación y mejora de los procesos software y estándares.

Su experiencia en gamificación, juegos serios y simulación han consolidado estas nuevas líneas de investigación dentro del grupo de investigación TIC-195: Mejora del Proceso Software y Métodos Formales con sede en la Universidad de Cádiz, del que es miembro desde 2013, participando en 7 proyectos de investigación, relacionados con dichas líneas, obtenidos en convocatorias nacionales y autonómicas como son los proyectos: “Sim4Gest: Simulación para la gestión de equipos, procesos y servicios” (nacional, 2013), “amuSE: Gamificación y prototipado de procesos para la detección temprana de oportunidades en la producción del software” (nacional, 2014/2017), “BadgePeople: Innovación en la Mejora de la Calidad de los Procesos Impulsados por las Personas a través de Simulación Y Gamificación” (nacional, 2016/2020), “Efectividad de la Realidad Virtual en la Mejora de la Experiencia y Resultados Informados por los pacientes con Infarto Agudo de Miocardio durante el Traslado al Hospital. Ensayo controlado Aleatorizado” (autonómico, 2017/2022), “EngageIT: Gamificación adaptativa, centrada en las personas y dirigida por datos para mejorar la participación de los usuarios de software” (nacional, 2020/2023), “PlayfulLife - Empoderando la sociedad digital con procesos conscientes de gamificación” (autonómico, 2020/2023) y “EQUAVEL: Aseguramiento temprano de la calidad en entornos novedosos de producción software” (nacional, 2023/2026); así como participar en un proyecto de cooperación internacional, obtenido en convocatoria europea ERASMUSK2, con título “DIG4LIFE - DIGital for LIteracy and Future Education” (europeo, 2020/2023). Proyectos novedosos que integran la simulación, juegos serios, gamificación y realidad virtual en ámbitos como la formación en Ingeniería del Software, la mejora de los procesos, la salud o el desarrollo competencial y las competencias digitales en la sociedad actual.

Su trayectoria en investigación ha permitido obtener un total de 55 contribuciones científicas relacionadas con los juegos serios, la simulación o la gamificación, divididas en: 10 publicaciones en revistas indexadas en el JCR (3 publicaciones pertenecientes a revistas en el Q1, 4 en Q2, 2 en Q3 y 1 en Q4), 1 capítulo de libro, 22 publicaciones en conferencias internacionales, y 22 publicaciones en conferencias nacionales; y el registro de la propiedad intelectual de 5 productos software (ProDec, SmartCamel, SmartWeb, GoRace & EsCode Room), entre los que destacan un juego serio basado en simulación para formar y desarrollar competencias en dirección y gestión de proyectos software (ProDec) y una suite de aplicaciones web para crear y desplegar experiencias gamificadas (GoRace).

Respecto a su experiencia docente, imparte docencia en la Universidad de Cádiz desde el curso académico 2015-2016 con más de 1400 horas de clases impartidas, de las cuales 1250 horas, aproximadamente, han sido impartidas con el grado de doctor y un total de 202 horas bajo la figura de Investigador Predoctoral en Formación. Hay que destacar la variedad de asignaturas impartidas desde el curso 2015/2016 hasta la actualidad (2024/2025), participando en un total de 10 asignaturas diferentes (tanto de títulos de grado como de máster) dentro del área de Lenguajes y Sistemas Informáticos del Departamento de Ingeniería Informática de la Universidad de Cádiz.

Parte C. Actividad investigadora, incluyendo la de transferencia e intercambio del conocimiento

C.1. Publicaciones

Artículos en revistas:

- Alejandro Calderón, Mercedes Ruiz, Nuria Hurtado, Elena Orta, Mayte García, Nieves Gómez-Aguilar, Manuel Trinidad. 2024. Evaluation of the Perception of Use of a Serious Game to Assess

the Digital Competence of Secondary School Students. IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje (Q4). DOI: 10.1109/RITA.2024.3381846

- Raquel Blanco, Manuel Trinidad, María José Suárez-Cabal, Alejandro Calderón, Mercedes Ruiz, Javier Tuya. 2023. Can gamification help in software testing education? Findings from an empirical study. The Journal of Systems & Software, vol. 200, 111647. (Q2). DOI: 10.1016/j.jss.2023.111647
- Manuel Trinidad, Alejandro Calderón, Mercedes Ruiz. 2021. GoRace: A Multi-Context and Narrative-Based Gamification Suite to Overcome Gamification Technological Challenges. IEEE Access, vol. 9, pp. 65882-65905 (Q2). DOI: 10.1109/ACCESS.2021.3076291
- Manuel Trinidad, Mercedes Ruiz, Alejandro Calderón. 2021. A Bibliometric Analysis of Gamification Research. IEEE Access, vol. 9, pp. 46505-46544 (Q2). DOI: 10.1109/ACCESS.2021.3063986
- Alejandro Calderón, Mercedes Ruiz, Rory V. O'Connor. 2019. Designing Game Scenarios for Software Project Management Education and Assessment. IET Software, vol. 13, no. 2, pp. 144-151 (Q3). DOI: 10.1049/iet-sen.2018.5081
- Alejandro Calderón, Mercedes Ruiz, Rory V. O'Connor. 2018. A multivocal literature review on serious games for software process standards education, Computer Standards & Interfaces (Elsevier), vol. 57, pp. 36-48 (Q2). DOI:10.1016/j.csi.2017.11.003
- Alejandro Calderón, Juan Boubeta-Puig, Mercedes Ruiz. 2018. MEdit4CEP-Gam: A Model-driven Approach for User-friendly Gamification Design, Monitoring and Code Generation in CEP-based Systems, Information and Software Technology (Elsevier), vol. 95, pp. 238-264 (Q1). DOI: 10.1016/j.infsof.2017.11.009
- Alejandro Calderón; Mercedes Ruiz; Rory V. O'Connor. 2018. A Serious Game to Support ISO 21500 Standard Education in the Context of Software Project Management, Computer Standards & Interfaces (Elsevier), vol. 60, pp. 80-92 (Q2). DOI: 10.1016/j.csi.2018.04.012
- Giani Petri, Alejandro Calderón, Christiane Gresse von Wangenheim, Adriano F. Borgatto, Mercedes Ruiz. 2018. Games for Teaching Software Project Management: An Analysis of the Benefits of Digital and Non-Digital Games. Journal of Universal Computer Science, vol. 24, no. 10, pp. 1424-1451 (Q3). DOI: 10.3217/jucs-024-10-1424
- Alejandro Calderón, Mercedes Ruiz. 2015. A systematic literature review on serious games evaluation: An application to software project management, Computers & Education (Elsevier), vol. 87, pp. 396-422 (Q1). DOI:10.1016/j.compedu.2015.07.011

Capítulos de libro:

- Giani Petri, Christiane Gresse von Wangenheim, Adriano Ferreti Borgatto, Alejandro Calderón, Mercedes Ruiz. 2022. Digital Games for Computing Education: What are the Benefits? Handbook of Research on Immersive Digital Games in Educational Environments. Chapter 2. IGI Global eEditorial Discovery®. DOI: 10.4018/978-1-6684-3710-0.ch076

Publicaciones en congresos:

- Alejandro Calderón, Mercedes Ruiz, Nuria Hurtado, Elena Orta, Mayte García, Nieves Gómez-Aguilar, Manuel Trinidad. 2023. Juego serio para la evaluación de competencias digitales en educación secundaria. JENUI 2023. Seleccionado como uno de los mejores trabajos dentro de la jornadas.
- Alejandro Calderón, Mercedes Ruiz, Nuria Hurtado, Elena Orta. 2023. Juego serio basado en escape room para favorecer el desarrollo del pensamiento computacional. JENUI 2023.
- Alejandro Calderón, Manuel Trinidad, Mercedes Ruiz, Rory V. O'Connor. 2019. An experience of use a serious game for teaching software process improvement. EuroSPI 2019. (CORE B).
- Alejandro Calderón, Giani Petri, Mercedes Ruiz, Christiane Gresse von Wangenheim. 2018. Desarrollando competencias personales y habilidades sociales en ingeniería informática mediante el uso de juegos serios. JENUI 2018.

- Alejandro Calderón, Manuel Trinidad, Mercedes Ruiz, Rory V. O'Connor. 2018. Towards a standard to describe and classify serious games as learning resources for software project management. EuroSPI 2018. (CORE B).
- Alejandro Calderón, Manuel Trinidad, Mercedes Ruiz, Rory V. O'Connor. 2018. Teaching software processes and standards: a review of serious games approaches. SPICE 2018. (CORE C).
- Alejandro Calderón, Mercedes Ruiz, Rory V. O'Connor. 2017. Coverage of ISO/IEC 29110 Project Management Process of Basic Profile by a serious game. EuroSPI 2017. (CORE B). Premio a mejor artículo de la conferencia (Best paper awards).
- Alejandro Calderón, Mercedes Ruiz, Rory V. O'Connor. 2017. ProDecAdmin: a game scenario design tool for software project management training. EuroSPI 2017. (CORE B).
- Alejandro Calderón, Mercedes Ruiz, Rory V. O'Connor. 2017. Coverage of the ISO 21500 Standard in the context of software project management by a simulation-based serious game. SPICE 2017. (CORE A).
- Elena Orta, Mercedes Ruiz, Alejandro Calderón, Nuria Hurtado. 2017. Gamification for improving IT service incident management. SPICE 2017. (CORE A).

C.2. Proyectos

- Título del proyecto o contrato de investigación: EQUAVEL: Aseguramiento temprano de la calidad en entornos novedosos de producción software. Referencia del proyecto: PID2022-137646OB-C33. Entidad financiadora: MCIN/AEI/10.13039/501100011033 y por FEDER Una manera de hacer Europa. Tipo de convocatoria: Nacional. Duración: 01/09/2023-31/08/2026 (36 meses). Grado de responsabilidad: Miembro del equipo de Investigación.
- Título del proyecto o contrato de investigación: DIG4LIFE: Digital for Literacy and Future Education. Referencia del proyecto: 2020-1-IT02-KA201-079420. Entidad financiadora: Programa Erasmus+ de la Unión Europea. Tipo de convocatoria: Europea. Duración: 01/09/2020-28/02/2023 (30 meses). Grado de responsabilidad: Investigador colaborador.
- Título del proyecto o contrato de investigación: Playfullife - Empoderando la sociedad digital con procesos conscientes de gamificación. Referencia del proyecto: P20_00330. Entidad financiadora: Ayudas a proyectos de I+D+i, destinadas a las universidades y entidades públicas de investigación calificadas como agentes del Sistema Andaluz del Conocimiento, en el ámbito del Plan Andaluz de Investigación, Desarrollo e Innovación (PAIDI 2020). Tipo de convocatoria: Autonómica. Duración: 05/10/2021-30/06/2023 (21 meses). Grado de responsabilidad: Miembro del equipo de Trabajo.
- Título del proyecto o contrato de investigación: EngageIT: Gamificación adaptativa, centrada en las personas y dirigida por datos para mejorar la participación de los usuarios de software. Referencia del proyecto: PID2019-105455GB-C33. Entidad financiadora: Ministerio de Ciencia e Innovación. Convocatoria 2019 «Proyectos de I+D+i» en el marco de los programas estatales de generación de conocimiento y fortalecimiento científico y tecnológico del sistema de I+D+i de I+D+i orientada a los retos de la sociedad. Tipo de convocatoria: Nacional. Duración: 01/06/2020 - 31/05/2023 (36 meses). Grado de responsabilidad: Miembro del equipo de trabajo.
- Título del proyecto o contrato de investigación: Efectividad de la Realidad Virtual en la Mejora de la Experiencia y Resultados Informados por los pacientes con Infarto Agudo de Miocardio durante el Traslado al Hospital. Ensayo controlado Aleatorizado. Número de expediente: PI-0019-2017. Entidad financiadora: Consejería de Salud de la Junta de Andalucía. Convocatoria de subvenciones para proyectos de i+d+i biomédica y en ciencias de la salud que impliquen el fortalecimiento del capital humano en salud de la provincia de Cádiz. Tipo de convocatoria: Comunidad Autónoma. Duración: 30/12/2017 – 29/12/2020 (36 meses). Grado de responsabilidad: Investigador colaborador.
- Título del proyecto o contrato de investigación: BadgePeople: Leveling-up Innovation in Quality Improvement of People-Driven Processes with Simulation and Gamification. Referencia del proyecto: TIN2016-76956-C3-3-R. Entidad financiadora: PROGRAMA ESTATAL de I+D+i ORIENTADA A LOS RETOS DE LA SOCIEDAD. Tipo de convocatoria: Nacional. Duración: 01/01/2017 - 31/12/2019 (36 meses). Grado de responsabilidad: Miembro del equipo de trabajo.

C.3. Contratos, méritos tecnológicos o de transferencia

- Empresa o institución: Universidad de Cádiz. Categoría profesional: Becario en Prácticas. Actividad desarrollada: Realización de tareas dentro del proyecto de innovación docente denominado "Inducción 2.0: Programa de aprendizaje basado en el Reconocimiento, la Recompensa y la Motivación" (Código: PI_14_084) de la Universidad de Cádiz. Duración: 01/04/2014 - 30/06/2014 (3 meses).
- Empresa o institución: Universidad de Cádiz. Categoría profesional: Personal Investigador Predoctoral en Formación. Actividad desarrollada: Realización de tareas de investigación en el ámbito del proyecto específico y novedoso TIN2013-46928-C3-2-R con título "amuSE: Gamificación y prototipado de procesos para la detección temprana de oportunidades en la producción del software". Duración: 10/04/2015 – 09/04/2018 (36 meses).
- Empresa o institución: Universidad de Cádiz. Categoría profesional: Personal Investigador Predoctoral en Formación. Actividad desarrollada: Realización de tareas de investigación en el ámbito del proyecto específico y novedoso TIN2016-76956-C3-3-R con título "BadgePeople: Innovación en la mejora de la calidad de los procesos impulsados por las personas a través de simulación y gamificación". Duración: 14/05/2018 – 05/06/2018 (23 días).
- Empresa o institución: Universidad de Cádiz. Categoría profesional: Investigador Postdoctoral. Actividad desarrollada: Realización de tareas de investigación en el ámbito del proyecto específico y novedoso TIN2016-76956-C3-3-R con título "BadgePeople: Innovación en la mejora de la calidad de los procesos impulsados por las personas a través de simulación y gamificación". Duración: 06/06/2018 – 3/10/2018 (4 meses y 3 días).
- Participación en contratos al amparo del artículo 83 L.O.U. Título: Acceso a sesiones de asesoramiento técnico y soporte sobre temas avanzados de ingeniería del software de sistemas y de desarrollo en el lenguaje C++ (normas ISO/IEC 14882:2017 ISO/IEC 14882:2020). Empresa contratante: NAVANTIA, S.A. Categoría: Profesor participante. Duración: 18/04/2022 – 31/07/2022. Importe: 30.049,14€
- Participación en contratos al amparo del artículo 83 L.O.U. Título: Asesoramiento técnico y soporte al desarrollo de software en C++. Empresa contratante: NAVANTIA, S.A. Categoría: Profesor participante. Duración: 19/01/2022 – 31/07/2022. Importe: 30.112,06€

C.4. Transferencia

- Autoría de 5 productos con registro de propiedad intelectual: EsCode Room (2410149796456-7FXJ5H), GoRace (04/2019/4276), SmartWeb (04/2018/2029), SmartCamel (04/2018/2034) y ProDec (04/2015/16145).

Parte D. Actividad docente

D.1. Dedicación docente

- Docencia impartida en calidad de Profesor Ayudante Doctor y Profesor Titular de Universidad a TIEMPO COMPLETO en el Departamento INGENIERÍA INFORMÁTICA y Área LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS (25,01 créditos). Curso 2024/2025. Universidad de Cádiz.
- Docencia impartida en calidad de Profesor Ayudante Doctor a TIEMPO COMPLETO en el Departamento INGENIERÍA INFORMÁTICA y Área LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS (25,16 créditos). Curso 2023/2024. Universidad de Cádiz.
- Docencia impartida en calidad de Profesor Sustituto Interino y Profesor Ayudante Doctor a TIEMPO COMPLETO en el Departamento INGENIERÍA INFORMÁTICA y Área LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS (28,85 créditos). Curso 2022/2023. Universidad de Cádiz.
- Docencia impartida en calidad de Profesor Sustituto Interino a TIEMPO COMPLETO en el Departamento INGENIERÍA INFORMÁTICA y Área LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS (120,71 créditos). Desde el curso 2018/2019 al curso 2021/2022. Universidad de Cádiz.
- Docencia impartida en calidad de Investigador Predoctoral en Formación e Investigador Postdoctoral a TIEMPO COMPLETO INVESTIGADOR en el Departamento INGENIERÍA INFORMÁTICA y Área LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS (26,37 créditos). Desde el curso 2015/2016 al curso 2017/2018. Universidad de Cádiz.

- Impartición de docencia bilingüe, usando el inglés como lengua vehicular, dentro de las asignaturas de la especialidad de Ingeniería del Software del Grado en Ingeniería Informática (30,45 créditos impartidos según docencia bilingüe).

D.2. Calidad de la actividad docente

- Valoración positiva de 34 encuestas de satisfacción docente realizadas desde el curso 2015/2016 al curso 2023/2024, obteniendo en cada una de ellas una valoración global media del profesor por asignatura superior a 4 puntos en una escala de 5 puntos. Universidad de Cádiz.
- Resolución FAVORABLE, CON MENCIÓN DE EXCELENCIA DOCENTE en la X edición de la convocatoria de evaluación de la actividad docente del profesorado de la Universidad de Cádiz. 2022.
- Participación en 30 proyectos de innovación docente relacionados con “el desarrollo y consolidación del programa de enseñanza bilingüe en los títulos que se imparten en la ESI” y “el desarrollo e implantación del plan de acogida de profesorado novel en departamentos de la ESI”, concedidos en convocatorias de Proyectos de Innovación y Actuaciones Avaladas para la Mejora Docente y Formación del Profesorado de la Universidad de Cádiz, desde el curso académico 2013/2014 al 2024/2025.
- Participación en una gran variedad de cursos de innovación organizados por la Universidad de Cádiz, la Escuela Superior de Ingeniería y el Centro Superior de Lenguas Modernas de la Universidad de Cádiz para el personal docente e investigador por un total de más de 1200 horas.

Parte E. Méritos y competencias de liderazgo

- Coordinador de las asignaturas Evolución del Software (Curso 2023-2024/Actualidad), Calidad del Software (Curso 2019-2020/Actualidad) y Metodologías y Procesos Software (Curso 2023-2024/Actualidad) del Grado en Ingeniería Informática del Departamento de Ingeniería Informática. Escuela Superior de Ingeniería. Universidad de Cádiz.
- Dirección de diez Trabajos Fin de Grado/Proyecto Fin de Carrera en el Departamento de Ingeniería Informática desde el curso 2015/2016 hasta la actualidad.
- Tutorización de ocho alumnos colaboradores en el Departamento de Ingeniería Informática desde el curso 2019/2020 hasta la actualidad.
- Tutor Académico en el Programa de Prácticas Curriculares del Grado en Ingeniería Informática de la Escuela Superior de Ingeniería de la Universidad de Cádiz de cinco alumnos desde el curso 2021/2022 hasta la actualidad.
- Participación en el Proyecto Compañero del PROA (Programa de Orientación y Apoyo al estudiante) de la Escuela Superior de Ingeniería como tutor de un total de doce estudiantes mentores y sus correspondientes grupos de estudiantes de primer curso de grado, desde el curso 2019/2020 hasta la actualidad.
- Tutor Académico en el Programa de Prácticas de Empresas Extracurriculares de la Universidad de Cádiz desde el curso 2019-2020 hasta la actualidad, con la tutorización de un total de seis alumnos.
- Miembro del CLAUSTRO, sector PDI SIN VINCULACION PERMANENTE ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERIA (CLAUSTRO). Universidad de Cádiz. Mayo 2021/Febrero 2023.
- Miembro de la Comisión de Garantía de Calidad del Programa de Doctorado en Ingeniería Informática por la Universidad de Cádiz. Universidad de Cádiz. Abril 2017/Septiembre 2021.

Parte F. Experiencia profesional

- Profesor Titular de Universidad. Universidad de Cádiz. Duración: 10/12/2024 – Actualidad.
- Profesor Ayudante Doctor. Universidad de Cádiz. Duración: 06/02/2023 – 09/12/2024 (1 año y 10 meses).
- Profesor Sustituto Interino. Universidad de Cádiz. Duración: 04/10/2018 – 05/02/2023 (4 años y 4 meses).

- Investigador Postdoctoral. Universidad de Cádiz. Actividad desarrollada: Realización de tareas de investigación en el ámbito del proyecto específico y novedoso TIN2016-76956-C3-3-R con título "BadgePeople: Innovación en la mejora de la calidad de los procesos impulsados por las personas a través de simulación y gamificación". Duración: 06/06/2018 – 3/10/2018 (4 meses y 3 días).
- Personal Investigador Predoctoral en Formación. Universidad de Cádiz. Actividad desarrollada: Realización de tareas de investigación en el ámbito del proyecto específico y novedoso TIN2016-76956-C3-3-R con título "BadgePeople: Innovación en la mejora de la calidad de los procesos impulsados por las personas a través de simulación y gamificación". Duración: 14/05/2018 – 05/06/2018 (23 días).
- Personal Investigador Predoctoral en Formación. Universidad de Cádiz. Actividad desarrollada: Realización de tareas de investigación en el ámbito del proyecto específico y novedoso TIN2013-46928-C3-2-R con título "amuSE: Gamificación y prototipado de procesos para la detección temprana de oportunidades en la producción del software". Duración: 10/04/2015 – 09/04/2018 (36 meses).
- Beca Colaboración en el Departamento de Ingeniería Informática de la Universidad de Cádiz concedida por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Curso 2014/2015.
- Alumno en Prácticas. Universidad de Cádiz. Actividad desarrollada: Realización de tareas dentro del proyecto de innovación docente denominado "Inducción 2.0: Programa de aprendizaje basado en el Reconocimiento, la Recompensa y la Motivación" (Código: PI_14_084) de la Universidad de Cádiz. Duración: 01/04/2014 - 30/06/2014 (3 meses).
- Personal de Investigación (PDI): Investigador Licenciado. Universidad de Cádiz. Actividad desarrollada: Realización de tareas dentro del proyecto de investigación denominado "Sim4Gest: Simulación para la gestión de equipos, procesos y servicios" (TIN2010-20057-C03-03). Duración: 26/09/2013 – 31/12/2013 (3 meses).