

Datos personales

Antonio José Planells de la Maza

- Email: antonplanellsdelamaza@gmail.com; antonio.planells@live.u-tad.com
- Web: www.ajplanells.weebly.com



Acreditaciones: Ayudante Doctor, Contratado Doctor y Profesor de Universidad Privada (ANECA)

Coordinador Académico del Grado en Diseño de Productos Interactivos y del Grado en Diseño Visual de Contenidos Digitales en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad, Madrid)

Formación Académica

Fechas	11/2010 – 01/2013
Título en curso	Doctorado en Investigación Aplicada a Medios de Comunicación (mención internacional y premio extraordinario de Doctorado)
Centro	Título de la tesis: “Los videojuegos como mundos ludoficcionales. Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación” (apto Cum Laude) Universidad Carlos III de Madrid
Fechas	09/2009 – 09/2010
Título obtenido	Máster Oficial en Investigación Aplicada a Medios de Comunicación Tesina: “Videojuegos y narrativa: La metalepsis como ruptura del marco ficcional en el espacio interactivo”
Centro	Universidad Carlos III de Madrid
Fechas	09/2008 – 06/2009
Título obtenido	Máster Oficial en Estudios Avanzados en Comunicación Social Especialización en los módulos de Cibercultura y Comunicación Política.
Centro	Universitat Pompeu Fabra (Barcelona)
Fechas	09/2006 – 06/2008
Título obtenido	Licenciado en Comunicación Audiovisual
Centro	Universidad Carlos III de Madrid
Fechas	09/2002 – 02/2007
Título obtenido	Licenciado en Derecho
Centro	Universidad Carlos III de Madrid

Actividad Docente

- 2014-2015. Profesor de **Narrativa Audiovisual** (2º, 1r Cuatrimestre) en el Grado de Diseño Visual de Contenidos Digitales, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-Tad).
- 2014-2015. Profesor de **Teoría del juego** (1º, 2º Cuatrimestre) en el Grado de Diseño en Productos Interactivos, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-Tad).
- 2013-2014. Profesor de **Historia de los Juegos** (1º, 1r Cuatrimestre), **Teoría del juego** (1º, 2º Cuatrimestre) y **Narrativa y Storytelling Visual** (2º, 1r Cuatrimestre) en el Grado de Diseño en Productos Interactivos, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-Tad).
- 2013-2014. Profesor de **Narrativa Audiovisual** (2º, 1r Cuatrimestre) en el Grado de Diseño Visual de Contenidos Digitales, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-Tad).
- 2012 – 2013 Profesor de **Comunicación**, Grado de Información en Colmenarejo (Grupo 90, Online). 2º Cuatrimestre, Universidad Carlos III de Madrid.
- 2011 – 2012 Profesor de **Comunicación** (teoría y práctica), Grado de Información en Getafe (Grupo 21, Presencial) y Colmenarejo (Grupo 90, Online), 2º Cuatrimestre, Universidad Carlos III de Madrid. Profesor de **Periodismo en Red** (grupo de prácticas), Grado de Derecho Grupo 95, 2º Cuatrimestre, Universidad Carlos III de Madrid
- 2010 – 2011 Profesor de **Psicología de los Medios Audiovisuales** (grupo de prácticas), Grupo 41, 2º Cuatrimestre Curso 2010-2011, 1º Curso del Grado en Comunicación Audiovisual, Universidad Carlos III de Madrid
- 2009 – 2013 **Coordinador y profesor del módulo de videojuegos** (asignatura: Narrativa Interactiva y Guión de Videojuegos) en el Máster en Guión de Cine y Televisión, Universidad Carlos III de Madrid. También imparte, en el mismo máster, las asignaturas “**Narrativas modulares en el cine**” (2011-Actualidad) y “**Estructuras narrativas en televisión**” (2012- Actualidad).
- 2009-2010 Profesor de **Narrativa Audiovisual** (grupo de prácticas), Grupo 42, 2º Cuatrimestre, 2º Curso del Grado en Comunicación Audiovisual, Universidad Carlos III de Madrid

Participación en Proyectos de I+D financiados en Convocatorias públicas

Título del proyecto: Cultura audiovisual y representaciones de género en España: mensajes, consumo y apropiación juvenil en la ficción televisiva y los videojuegos

Cuantía de la subvención: 25.410€ (Ministerio de Ciencia e Innovación)

Investigador responsable: Dra. María del Mar Chicharro Merayo (UCM-CES Felipe II)

Publicaciones Relevantes

Libros

- Donaire Villa, Francisco Javier y Planells de la Maza, Antonio José (2012). *La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos*. Madrid: Editorial Trama.
- Planells Clavero, Antonio José y Planells de la Maza, Antonio José (2011). *Roger de Llúria, El Gran Almirall de la Mediterrània*. Barcelona: Editorial Base.

Capítulos de libros

- Planells de la Maza, Antonio José (2013). Videojuegos, universidad y los estudios de comunicación. Del ostracismo intelectual a la legitimación social. En Mendieta, Angélica (Coord.) *Tendencias de vanguardia en comunicación* (pp.345-363). Madrid: Vision Libros.
- Planells de la Maza, Antonio José (2013). Sorry, but our princess is in another castle! Towards a theory of video games as ludofictional worlds. En Bigl, Benjamin and Stoppe, Sebastian (Eds.) *Playing with Virtuality, Theories and Methods of Computer Game Studies* (pp.53-64). Frankfurt: Peter Lang. ISBN 978-3-631-64060-9.
- Planells de la Maza, Antonio José (2010). La industria de los videojuegos. En Pérez-Ugena, Álvaro (Coord.) *Materiales para la innovación en estructura de la comunicación* (pp.551-582). Madrid: Universitas. ISBN 978-84-7991-275-8.

Artículos

- Planells de la Maza, Antonio José (2014). La ficción analógica del juego de mesa y su relevancia para el videojuego: una propuesta educativa para la juventud digital. *Revista de Estudios de Juventud*, 106, pp. 109-121.
- Planells de la Maza, Antonio José y Donaire Villa, Francisco Javier (2014). Propiedad intelectual y videojuegos (o «l'imbroglio di super mario»): por una regulación legal propia para una industria cultural estratégica. *Ceflegal*, 1611 pp. 69-96.
- Planells de la Maza, Antonio José (2013). Arte pixelado, nostalgia y géneros perdidos: “Resonance” o el resurgir de la aventura gráfica clásica. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 2, 8-15.
- Planells de la Maza, Antonio José (2013). La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación. *Historia y Comunicación Social*, Vol. 18, pp. 519-528.

- Cuadrado Alvarado, Alfonso; Planells de la Maza, Antonio José (2013). Jugar el film: cutscenes y la génesis del modelo fílmico interactivo. *Archivos de la Filmoteca*, 72, pp. 91-103.
- Planells de la Maza, Antonio José (2011). El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos. Usos sociales y analogías estéticas. *Telos. Cuadernos de comunicación e innovación*, 88, pp. 46-57.
- Planells de la Maza, Antonio José (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 42, pp. 65-78.
- Planells de la Maza, Antonio José (2010). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). *Revista Zer*, 15 (29), pp. 115-136. ISSN 1137-1102.
- Planells de la Maza, Antonio José (2010). Max Payne: Cine negro y pesadillas en el medio interactivo. *Razón y Palabra*, 72. ISSN 1605-4806.

Comunicaciones

- Planells de la Maza, Antonio José (2014). La configuración y refiguración de la heroína de los videojuegos en el siglo XXI: mundos posibles y cuestiones de género en Tomb Raider (2013) y Bioshock Infinite (2013). *IV Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación AE-IC 2014 Bilbao "Espacios de comunicación"*, Santiago de Compostela.
- Planells de la Maza, Antonio José (2013). Videojuegos y el modelo free-to-play: ¿el esclavismo lúdico del siglo XXI? Luces y sombras en las redes sociales e Internet. *II Congreso Internacional Educación Mediática y Competencia Digital*. Barcelona, 14 y 15 de noviembre de 2013.
- Planells de la Maza, Antonio José (2013). La llegada del crowdfunding a los videojuegos, ¿emancipación digital o moda pasajera? El caso de Kickstarter. *XIII Congreso Internacional Ibercom, Comunicación, Cultura y Esferas de Poder*, 29-31 Mayo, Santiago de Compostela.
- Planells de la Maza, Antonio José (2012). Entre lo onírico y lo violento: las convenciones del cine negro en los videojuegos. *Cine y videojuegos*, Universidad Rey Juan Carlos (Madrid), 20 Abril. (ponencia invitada)
- Planells de la Maza, Antonio José (2012). Ficción y subconsciente: los sueños y las pesadillas como espacios lúdicos en el videojuego contemporáneo. *Jornadas Replay the Game!*, Universidad Carlos III de Madrid, 18-20 Abril. (ponencia invitada)
- Planells de la Maza, Antonio José (2011). La construcción psicológica de la heroína en los videojuegos: Un acercamiento intensional a la construcción de las relaciones entre mujeres y mundos de ficción. *Congreso AE-IC Tarragona 2012*, 18-20 Enero.

- Planells de la Maza, Antonio José (2011). Mundos de ficción y videojuegos: La Guerra Civil Española en el medio interactivo. *El ejército en España. Construcción audiovisual y mediática*, Centro de Estudios Superiores Felipe II – Campus Complutense de Aranjuez, 26 de Octubre. (ponencia invitada)
- Planells de la Maza, Antonio José (2011). Videojuegos, ideología y crítica social: Una aproximación al fenómeno de los persuasive games. *Play the Game! Jornadas sobre Videojuegos*, Universidad Carlos III de Madrid, 3 y 4 de Mayo. (ponencia invitada)
- Planells de la Maza, Antonio José (2011). La llegada de un nuevo medio expresivo: Encrucijadas entre las máquinas recreativas y el cine de los orígenes. *Play the Game! Jornadas sobre Videojuegos*, Universidad Carlos III de Madrid, 3 y 4 de Mayo. (ponencia invitada)
- Planells de la Maza, Antonio José (2010). La problemática de la metalepsis o "ruptura de la cuarta pared" en los videojuegos: Una aproximación a los límites del espacio interactivo. *Actas del I Congreso Internacional de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid*, pp. 265-277 (publicado en Revista Icono 14).

Reseñas

- Planells de la Maza, Antonio José (2009). L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva [Reseña del libro “L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva”]. *Comunicación*, 1 (7), pp. 285-288.

Becas, Premios y Ayudas

- VII Premio Fundación Arte y Derecho para Estudios Jurídicos (2011) por el proyecto “La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos: statu quo, perspectivas y desafío” (con el prof. Dr. Francisco Javier Donaire Villa).
- Beca Fundación La Caixa para cursar Másteres Oficiales en España 2008/2009
- Ayuda para el estudio de Másteres Oficiales (beca predoctoral), Universidad Carlos III de Madrid

Actividad en empresas

Fechas	11/2010 – 07/2011
Puesto o cargo ocupados	Técnico de Apoyo a la Investigación en el Laboratorio de Investigación Cultural, Universidad Carlos III de Madrid
Tareas y responsabilidades principales	Colaboración en la creación de una matriz de indicadores para el análisis de la dieta audiovisual de la infancia española. Aplicación de los indicadores a la muestra establecida.
Fechas	10/2008 – 10/2009
Puesto o cargo ocupados	Responsable de Prensa y Comunicación de la asociación desarrolladora de videojuegos Caronte Studios
Tareas y responsabilidades principales	Contacto con los medios de comunicación, elaboración de notas de prensa y dosieres, gestión de las redes sociales. Colaborador en el diseño, guión y producción del videojuego <i>Black Age Online</i> .
Fechas	09/2004 – 09/2006
Puesto o cargo ocupados	Responsable de Protocolo y Relaciones Institucionales del Campus de Colmenarejo de la Universidad Carlos III de Madrid
Tareas y responsabilidades principales	Organización de eventos internos y externos de la Universidad; conferencias, reuniones, comidas protocolarias, entregas de premios,.... Recepción de visitas y ruta por el Campus de Colmenarejo.

Idiomas

Lengua(s) materna(s)	Catalán y castellano
Otro(s) idioma(s)	Inglés: Proficiency Certificate de la Universidad de Michigan Francés: Nivel Medio