



INFORME FINAL DE PROYECTOS COORDINADOS DE I+D+i

Como paso previo a la realización del informe, se ruega lean detenidamente las instrucciones de elaboración de los informes de seguimiento científico-técnico de proyectos disponible al final de este informe.

Este informe debe reflejar las actividades desarrolladas **durante todo el proyecto** destacando las realizadas en este segundo periodo de ejecución del proyecto.

Se recomienda leer atentamente la información solicitada en los distintos apartados del informe, revisar la memoria y el presupuesto solicitado inicialmente y justificar adecuadamente todas aquellas actividades o gastos que haya sido necesario realizar para la consecución de los objetivos y que no estuvieran previstos o suficientemente detallados en la memoria inicial.

Para completar la justificación final científico-técnica es indispensable rellenar el formulario de indicadores que se encuentra en la aplicación de justificación. Los datos introducidos en este informe deben coincidir con los aportados en el formulario.

Se deberá presentar **un informe independiente** por cada uno de los subproyectos.

En cada uno de los apartados, puede añadir tantas filas como necesite.



A. Datos de coordinación	
<i>Relacione los subproyectos que participan en el proyecto coordinado</i>	
Proyecto coordinador (1)	Referencia de proyecto: FFI2014-55958-C2-1-P
Investigador principal 1	José Antonio Pérez Bowie
Investigador principal 2*	Fernando González García
Entidad	Universidad de Salamanca
Centro	Facultad de Filología
Subproyecto (2)	Referencia de proyecto: FFI2014-55958-C2-2-P
Investigador principal 1	Antonio Jesús Gil González
Investigador principal 2*	
Entidad	Universidad de Santiago de Compostela
Centro	Facultad de Filología

Cree tantas tablas como subproyectos formen parte de proyecto coordinado.

* Rellenar si procede.

B. Datos del subproyecto	
<i>Relacione los datos actuales del subproyecto. En caso de que haya alguna modificación, indíquelo en el apartado B2</i>	
B1. Datos del subproyecto	
Referencia proyecto	FFI2014-55958-C2-2-P
Título Proyecto	Intermedialidad, adaptación y transmedialidad en el cómic, el videojuego y los nuevos medios
Investigador Principal 1	Antonio Jesús Gil González
IP1	Researcher ID: <input type="text"/> Código Orcid: <input type="text"/>
Investigador Principal 2*	
IP2	Researcher ID: <input type="text"/> Código Orcid: <input type="text"/>
Entidad	Universidad de Santiago de Compostela
Centro	Facultad de Filología
Fecha de inicio	2015
Fecha final	2017
Duración	3 años
Total concedido (costes directos)	13.000 €
B2. Descripción de modificaciones en los datos iniciales del subproyecto (Cambio de IP, entidad, centro, modificación del periodo de ejecución...)	

* Rellenar si procede



C. Personal activo en el proyecto

Tiene que relacionar la situación de **todo** el personal de las entidades participantes que haya prestado servicio en el proyecto y cuyos costes (dietas, desplazamientos, etc.) se imputen al mismo.

C.1. Equipo de investigación

Incluido en la solicitud original

	Nombre	NIF/NIE	Función en el proyecto	Fecha de baja	Observaciones
1	Antonio Jesús Gil González	36084585T	IP		
2	Cristina Mourón Figueroa	32799294Y	Investigadora		
3	Silvia Alonso Pérez	36100528G	Investigadora		
4	Luis Navarrete Cardero	28483149H	Investigador		

No incluido en la solicitud original

	Nombre	NIF/NIE	Función en el proyecto	Fecha de alta	Fecha de baja	Observaciones
1						
2						
n						

Total personal en el equipo de investigación: 4

C.2. Equipo de Trabajo

	Nombre	NIF/NIE	Función en el proyecto	Inicio	Fin	Observaciones
1	Vicente Luis Mora	80137734F	Doctor del equipo de trabajo			
2	Marta Álvarez Rodríguez	X617857 Pasaporte	Doctora de equipo de trabajo			
3	Carlos Redondo Sánchez	28953091R	Investigador predoctoral			
4	Xulio Carballo Dopico	32845066P	Investigador predoctoral			Convertido en Doctor desde la solicitud
5	Laureano Montero	XD275898 Pasaporte	Investigador predoctoral			Convertido en Doctor desde la solicitud
6	Gonzalo Enríquez Veloso	53301686Z	Investigador predoctoral		2016	
7	Iris Cochón Otero	33288604Z	Investigadora predoctoral			
8	Juan José	30956337Q	Investigador predoctoral	2015		Convertido en



	Vargas Iglesias					Doctor desde la solicitud
9	Iago Boán Francis	34268227K	Investigador predoctoral	2016		
10	Patricia Val Antelo	45848262Q	Investigadora predoctoral	2016		
11	Kenya P. Pineda Hernández	Y2574057A	Investigadora predoctoral	2016		
12	José Antonio Pérez Bowie	29684020J	Doctor del equipo de trabajo	2017		
13	Fernando González García	9573577 J	Doctor del equipo de trabajo	2017		
14	Pedro Javier Pardo García	04567708T	Doctor del equipo de trabajo	2017		
15	Lucía Bausela		Investigadora predoctoral	2017		
16	Cristina Ogando González		Investigadora predoctoral	2017		
17	Olmo Pedro Castrillo Cano		Investigador predoctoral	2017		
18	David Refoyo Aguiar	45685581Z	Profesional, escritor	2017		
19	Mónica Barrientos Bueno		Doctora del equipo de trabajo	2017		
20	Raúl Díez Martínez	30675361P	Profesional, productor	2017		
21	Andrés Rozados Lorenzo	44837501J	Profesional, productor	2017		
22	Francisco Javier Martín Collado		Investigador predoctoral	2017		
			Total personal en el equipo de trabajo: 22			

La solicitud de “Altas” y “Bajas” de nuevos investigadores en el **equipo de investigación** ha debido ser tramitada de acuerdo con **las instrucciones de ejecución y justificación** expuesta en la página web del ministerio. La incorporación de personal que haya participado en el proyecto en el **equipo de trabajo** no necesita autorización por parte del ministerio, pero su actividad debe incluirse y justificarse en este informe.



D. Resumen del proyecto coordinado para difusión pública (a rellenar por el proyecto coordinador)*

Resume los principales avances y logros obtenidos del proyecto con una **extensión máxima de 30 líneas**, teniendo en cuenta su posible difusión pública (páginas webs institucionales).

Este apartado debe ser cumplimentado por el proyecto que coordina, pero debe incluirse también en los informes de los subproyectos que forman parte del proyecto coordinado

Hemos estudiado como la literatura y el cine, vehículos privilegiados de la ficción durante mucho tiempo, han ido cediendo protagonismo a otros nuevos soportes estableciéndose entre todos ellos una estrecha relación de interdependencia y de intercambios recíprocos. Hemos investigado en consecuencia a partir de los conceptos de *transficcionalidad* y de *transmedialidad*, pero también de *transescritura*, de *reescritura* y de *intermedialidad*, para dar cuenta de las transformaciones que sufren los contenidos ficcionales al adecuarse a los nuevos soportes. Hemos desarrollado estos conceptos progresivamente articulados, estudiando en detalle por una parte las relaciones entre el cine y los materiales ficcionales (literarios o no) de los que se alimenta y los nuevos discursos que los transportan; y, por otra, las incidencias de esos discursos y de esos contenidos en la propia evolución de los distintos medios y lenguajes mediáticos. Los pasos seguidos han sido: 1) La construcción de un corpus de “textos” seleccionados de cada uno los diversos medios: literatura, cine, espectáculos escénicos, ficción televisiva, cómic, videojuegos; 2) El análisis de tales textos para poner de manifiesto la fluidez de los intercambios entre los mismos; 3) La elaboración de una metodología que permita profundizar en la descripción y el análisis de dichas relaciones; y 4) La reflexión sobre la relevancia y la omnipresencia de la ficción, cuyos vehículos se multiplican en la cultura contemporánea hasta el punto de convertir lo ficcional en un sustituto potencial de la realidad, como anunciaron en su día, aunque con cierto tono apocalíptico, los teóricos de la sociedad del espectáculo y del simulacro generalizado.

Los resultados del proyecto, apuntan en dos direcciones. Por una parte, a la confirmación de la consistencia del comparatismo como vía para la investigación de estos fenómenos. En este sentido, las publicaciones monográficas del proyecto coordinado abren vías metodológicas consistentes, proponiendo tipologías, taxonomías, y propuestas conceptuales unificadoras, sobre todo en la última fase del proyecto. Por otra parte, las investigaciones parciales, aparte de profundizar en casos concretos, a partir de lo que cada propuesta artística tiene de especial, han abierto nuevos campos que atañen a la relación entre los medios y las instituciones sin que tenga que mediar necesariamente la narración. Esto obliga a abrir nuevas líneas de investigación.

E. Informe de progreso y resultados del proyecto coordinado (a rellenar por el proyecto coordinador)

Se debe reflejar el progreso de las actividades del proyecto coordinado y el cumplimiento de los objetivos propuestos

Este apartado debe ser cumplimentado por el proyecto que coordina, pero debe incluirse también en los informes de los subproyectos que forman parte del proyecto coordinado

E1. Desarrollo de los objetivos planteados en el proyecto coordinado (a rellenar por el proyecto coordinador)*

Describe los objetivos del proyecto coordinado y el grado de cumplimiento de los mismos (porcentaje estimado respecto al objetivo planteado señalando la participación de los subproyectos en su desarrollo).

Extensión máxima 3 páginas

Objetivo 1	Progreso y consecución del objetivo 1 Constitución de un corpus de textos pertenecientes a los diversos medios que en la actualidad actúan como vehículos de la ficción. Análisis de los mismos para demostrar la fluidez de los intercambios entre los diversos medios. Se ha llevado a	Subproyectos implicados: AMBOS
-------------------	---	--------------------------------



	<p>cabo el análisis formal de un número extenso de casos de trasvases entre textos literarios y los diversos formatos audiovisuales (y viceversa), estudiando su situación contextual. Como puede comprobarse en la documentación relativa a las publicaciones de cada subproyecto, así como en la web conjunta, https://transmedialidad.es, el proyecto coordinado ha trabajado un importante corpus de obras en las que los trasvases entre lo literario y lo audiovisual están implicados, y que van desde el género negro, hasta el videojuego, pasando por lo poético, ensayístico, biográfico y teatral. Podemos considerar cumplido este objetivo.</p>	
Objetivo 2	<p>Progreso y consecución del objetivo 2 Elaboración, paralela al desarrollo de los análisis, de una metodología aplicable la descripción de los procedimientos narrativos cada uno de esos medios y de los trasvases multidireccionales que se establecen entre los mismos. Metodología que sirva como modelo para trabajos futuros en el mismo campo. El proyecto coordinado ha trabajado en dos direcciones: por una parte, el establecimiento de tipologías relativas a géneros y fenómenos específicos (teatralización, biopic, cine lírico, metaficción, documental, metadocumental), por otra en la elaboración de una metodología unificada para el estudio de los fenómenos transmediales e intermediales de carácter narrativo. En este último sentido se han dirigido los esfuerzos del grupo coordinado, culminando en las últimas monografías relativas a la Metamedialidad y la metaficción, y a los procesos de intermedialidad en <i>Ficciones Nómadas</i>, y en el último monográfico del grupo (ya en prensa), <i>Adaptación 2.0</i>. Podemos considerar cumplido también este objetivo.</p>	Subproyectos implicados: AMBOS
Objetivo 3	<p>Progreso y consecución del objetivo 3 El último objetivo planteado consistía en extraer conclusiones generales sobre la importancia que esos fenómenos de intermedialidad y transficcionalidad</p>	Subproyectos implicados: AMBOS



	<p>poseen en el mundo contemporáneo, sobre sus consecuencias y sobre la manera aminorar su capacidad alienante y de convertirlos en objetivo de los programas educativos para transmitir a los consumidores una visión crítica de los mismos; visión que facilitará a la vez una utilización positiva como cauce de reflexión sobre la realidad y al servicio de un mejoramiento personal. Tenemos que considerar como solo parcialmente conseguido este objetivo, ya que no hemos realizado una monografía dedicada al problema. Sin embargo, se han dado pasos importantes en tres direcciones, primero mediante la atención prestada en las investigaciones parciales a la cotidianidad de estos fenómenos y a su apropiación por parte de receptores y usuarios, gracias a la mayor accesibilidad de las tecnologías que facilitan esos procesos de participación, segundo, mediante la participación en el proyecto de escritores y creadores audiovisuales relacionados con las nuevas tecnologías y tercero, en la divulgación desde la propia Universidad de las posibilidades de estos fenómenos. En este sentido, ha sido particularmente activo el grupo vinculado a la Universidad de Santiago de Compostela.</p>	
--	---	--

E2. Actividades realizadas relacionadas con la coordinación del proyecto (a rellenar por el proyecto coordinador)*

Describe las **actividades de coordinación** realizadas para alcanzar los objetivos planteados en el proyecto. Indique para cada actividad los subproyectos implicados. **Extensión máxima 1 página.**

Reunión inicial del equipo del subproyecto A, con participación del IP del subproyecto B para coordinar la puesta en marcha del proyecto coordinado en la Universidad de Salamanca, el 23 de octubre de 2015.

Reunión del IP del subproyecto B con los miembros del equipo pertenecientes a la Universidad de Sevilla en dicha Universidad, el 28 de octubre de 2015, con el mismo fin.

Reunión ulterior del equipo del subproyecto B en la Universidad de Santiago de Compostela el 30 de noviembre de 2015.

Encuentro conjunto de ambos equipos en Salamanca los días 22 y 23 de septiembre de 2016, en el Seminario de Investigación, titulado “Transescritura, transmedialidad y transficcionalidad: Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios”, donde se reflexionó y debatió sobre los objetivos conseguidos hasta el momento y, donde cada investigador dio a conocer al resto del equipo sus aportaciones más recientes. A él fueron invitados también algunos colegas españoles y extranjeros (de Portugal, Reino Unido, Francia e Italia) que siguen líneas de investigación similares a las nuestras al objeto de intercambiar experiencias y cotejar nuestras respectivas metodologías.

Se acordó y se puso en marcha un medio de comunicación Intranet para la mejor comunicación de los



miembros de los grupos, el Blog “Transmedia 1517.Transescritura e intermedialidad”, <https://transmedia1517.wordpress.com/>. Se acordó poner en marcha la web <https://transmedialidad.es> para difundir los resultados de la investigación y servir de plataforma para la colaboración de ambos equipos en el futuro.

La última reunión plenaria de ambos grupos tuvo lugar en Santiago de Compostela, el 19 y 20 de octubre de 2017, bajo el título III Jornadas de Nueva(s) Narrativa(s), cuyo objetivo era explorar las últimas tendencias en transmedia, videojuego y realidad virtual, así como contrastar y difundir los resultados del proyecto con críticos, creativos y profesionales del medio incorporados al equipo de trabajo a tal efecto, para finalmente sintetizar y proponer una metodología conjunta para el análisis de los fenómenos narrativos de carácter intermedial.

Al efecto de coordinar la edición del contenido de la última publicación conjunta del proyecto coordinado, actualmente en prensa (*Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*, Binges (Francia), Orbis Tertius, ISBN 978-2-36783-100-8) tuvieron lugar sendas reuniones de los IP’s de ambos subproyectos en Salamanca, los días 25 de noviembre y 7 de diciembre de 2017, en las que se coordinó además todo lo relativo a la finalización del proyecto y a las diferentes líneas y acciones de investigación y colaboración de ambos equipos en el futuro.

F. Informe de progreso y resultados del subproyecto

Se debe reflejar el progreso de las actividades del subproyecto y el cumplimiento de los objetivos propuestos

F1. Desarrollo de los objetivos planteados en el subproyecto

Describe los objetivos del subproyecto y el grado de cumplimiento de los mismos (porcentaje estimado respecto al objetivo planteado. Extensión máxima 3 páginas

Dada la evidente relación entre los objetivos del subproyecto y el plan de trabajo y las actividades realizadas para alcanzarlos, a la hora de evaluar su progreso y el grado de cumplimiento de cada uno de los objetivos, se indica en esta casilla la descripción literal de los que figuraban en la memoria del proyecto, y en la siguiente las actividades del plan de trabajo, junto a la información del año al que correspondían y el grado de su cumplimiento (expresado en tanto por ciento).

Objetivo 1

Incorporar a la metodología y objeto de estudio vigentes el análisis de procesos, repertorios, casos y corpora pertenecientes a los campos culturales emergentes, solo constituidos en las últimas décadas del s XX o en las primeras del s XXI, y relacionados, preferentemente, con las tecnologías digitales, buscando tanto identificar las zonas de continuidad con la tradición cultural y artística y sus procesos, como el planteamiento de aspectos y problemas específicos.

Para evitar su reiteración en diferentes apartados, se colocarán en relación con el que consideramos el objetivo más específico en cada caso, dejando este primero, por su carácter más general, para una valoración global del desarrollo del proyecto, y aquéllas actividades del plan de trabajo que tengan asimismo un carácter genérico en relación con el proyecto.

La información sobre cada una de las actividades realizadas y los participantes implicados en las mismas se detalla en el apartado siguiente (F2).

Progreso y consecución del objetivo 1

Primer año: Puesta en marcha del proyecto. Reunión constitutiva del equipo
Grado de realización: 100% (véase F2, actividad 1)

Primera jornada de estudio conjunto de los dos subproyectos para la presentación y discusión de los primeros resultados.
Grado de realización: 100% (véase F2, actividad 3)

Segundo año: Estudio de las



	<p>remediaciones e hibridaciones entre las narrativas literarias o audiovisuales establecidas y las derivadas del nuevo paradigma tecnológico conducente a la elaboración de estudios conjuntos o monografías específicas.</p> <p>Grado de realización: 100% (véase G3, 1,2,3,4)</p> <p>Tercer año: Segunda jornada anual conjunta de los dos subproyectos y sistematización y conclusión de las líneas de estudios acerca del desarrollo de los relatos transmedia o multiplataforma</p> <p>Grado de realización: 100% (véase G3,5 y F2,10)</p>
<p>Objetivo 2</p> <p>Analizar y describir específicamente, dentro del ámbito de la cultura de masas, el conglomerado internarrativo compuesto principalmente por la novela, el cine, la televisión, el cómic y el videojuego como campos culturales de carácter narrativo dominantes, y su constante retroalimentación a través de procesos de hibridación, remediación o adaptación recíprocas.</p>	<p>Progreso y consecución del objetivo 2</p> <p>Primer año: publicación de sendas monografías sobre teoría e intermediaciones culturales del videojuego (Luis Navarrete y Antonio J. Gil, respectivamente, primero comprometidas con la Editorial Síntesis y actualmente en preparación para la editorial Orbis Tertius)</p> <p>Grado de realización: 80% [Trabajos ya realizados cuya publicación se ha postpuesto tras la cancelación de la colección de la editorial Síntesis, y pendientes de cofinanciación tras la denegación provisional de la continuación del proyecto]</p> <p>Tercer año: líneas individuales de estudios acerca la historia, la teoría o la crítica de los nuevos medios y géneros narrativos y su relación con la literatura y la tradición cultural y otros estudios de casos y ciclos adaptativos</p> <p>Grado de realización: 90% (véase G2 y G3 en su totalidad)</p>
<p>Objetivo 3</p> <p>Contribuir desde el plano académico a la legitimación y desarrollo del estudio científico de medios no atendidos hasta el momento por la institución, pese a su consolidación e importancia social y cultural, principalmente el cómic, el videojuego y la cultura electrónica (sin olvidar otras expresiones de carácter menos específicamente narrativos, como la música o la publicidad).</p>	<p>Progreso y consecución del objetivo 3</p> <p>Primer año: finalización de sendas tesis doctorales y preparación posterior para su publicación en forma de monografías sobre la adaptación del repertorio del cómic a otros géneros/artes/medios.</p> <p>Grado de realización: 90% (véase G7, 3 tesis defendidas en este período de miembros del equipo de trabajo)</p> <p>Segundo año: Estudio, igualmente orientado a la apertura de una línea de</p>



	<p>publicaciones, del lugar de la música en estos procesos intermediales, Grado de realización: 50% (G6, 16) Tercer año: Reuniones periódicas del equipo de trabajo y tercera jornada de estudio anual del grupo del proyecto coordinado en su conjunto, para la presentación final de los resultados y su debate con especialistas invitados y abierto a la comunidad científica. Grado de realización: 80% Su formato se redujo del Congreso previsto inicialmente al del seminario “III Jornadas de nueva(s) narrativa(s)” (véase F2, 10)</p>
<p>Objetivo 4</p> <p>Atender a los procesos de creación cultural más innovadores (y a veces también, por su estrecha dependencia con las tecnologías que les dan soporte, más efímeros) como la novela y el cómic interactivos, los nuevos cines digitales, la serie web o la fan-fiction.</p>	<p>Progreso y consecución del objetivo 4</p> <p>Segundo y tercer año: Especialización creciente en el estudio de la emergencia de la realidad virtual en los medios narrativos.(F2,10 y 11) Atención a los nuevos modelos de cine y televisión. (F2,4) Desarrollo de proyectos académicos de I+D aplicada a la producción de videojuegos. (véase F5) Puesta en marcha de una sección de divulgación sobre “Narrativa aumentada” en un suplemento cultural generalista (F2, 12) Grado de realización: 80%</p>
	<p>A la luz de todo lo anterior, la valoración general del grado de cumplimiento de los objetivos generales planteados en la memoria del subproyecto, así de como del cumplimiento de los más específicos que se desprenden del plan de trabajo y las actividades realizadas durante la primera mitad de desarrollo del mismo, se considera muy alta, estimándose entre el 80% y el 90% de los mismos</p>
<p>F2. Actividades realizadas y resultados alcanzados por el subproyecto para la consecución de los objetivos del proyecto coordinado. <i>Describe las actividades científico-técnicas realizadas para alcanzar los objetivos planteados en el proyecto coordinado. Indique para cada actividad los miembros del equipo del subproyecto que han participado. Extensión máxima 2 páginas</i> <i>En caso de incluir figuras, cítelas en el texto e insértelas en la última página</i> <i>Resalte en negrita las actividades realizadas por el /los IPs.</i></p>	
<p>Actividad 1 : Puesta en marcha del proyecto. Reunión constitutiva del equipo, organizada por el IP del proyecto en la Facultad</p>	<p>Miembros del equipo participantes*: Organizador: Antonio Jesús Gil González Ponente: Luis Navarrete Cardero</p>



de Filología de la Universidad de Santiago de Compostela el 30 de noviembre de 2015, e incluyo la ponencia a cargo de Luis Navarrete, titulada “Teoría(s) del videojuego: narratólogos versus ludólogos”.	Participantes: Cristina Mourón Figueroa, Silvia Alonso Pérez y Xulio Carballo Dopico.
Actividad 2 : Finalización de sendas tesis doctorales y preparación posterior para su publicación en forma de monografías sobre la adaptación del repertorio del cómic a otros géneros/artes/medios. La participación del IP ha consistido en la pertenencia a los tribunales de las tesis	Miembros del equipo participantes*: Laureano Montero Xulio Carballo Dopico Juan José Vargas Iglesias
Actividad 3 : Primera jornada de estudio conjunto de los dos subproyectos en el Seminario del GELYC, “Transescritura, transmedialidad y transficcionalidad: Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios”, Salamanca, 22-23 de septiembre de 2016. [organizado y financiado conjuntamente con el proyecto coordinado en la Universidad de Salamanca]. La participación del IP ha incluido la coorganización del seminario y su participación como ponente en el mismo.	Miembros del equipo participantes*: Antonio Jesús Gil González Cristina Mourón Figueroa Luis Navarrete Cardero Marta Álvarez Rodríguez Vicente Luis Mora Laureano Montero Xulio Carballo Dopico Carlos Redondo Sánchez Iago Boán Francis Juan José Vargas Iglesias
Actividad 4: Participación en el Taller Cinelab sobre transmedia y nuevos modelos de negocio en el cine en Sevilla, en octubre de 2016	Miembros del equipo participantes*: Antonio Jesús Gil González Patricia Val Antelo
Actividad 5: Participación de los miembros del equipo en el contexto de la amplia serie de comunicación de resultados en congresos y reuniones científicas,	Miembros del equipo participantes*: véase G6,
Actividad 6: Reuniones anuales de coordinación entre los dos subproyectos en la universidad de Salamanca, en la que participó el equipo del subproyecto 1 en su conjunto y el IP del subproyecto 2, en las que se expusieron y coordinaron las diferentes líneas de trabajo a seguir, los planes de trabajo y los diferentes responsables y participantes en cada una de ellas.	Miembros del equipo participantes*: Antonio Jesús Gil González
Actividad 7: La creación de un entorno web para la comunicación interna de ambos equipos de investigación, la discusión y difusión de los resultados previos y dinamizar la participación de todos los integrantes del proyecto, se materializó en la creación del Blog “Transmedia 1517.Transescritura e intermedialidad” https://transmedia1517.wordpress.com/ , por parte del IP del subproyecto.	Miembros del equipo participantes*: Creación Antonio Jesús Gil González Administración Antonio Jesús Gil González Alex Martín Escrivá (Subproyecto 1)
Actividad 8: La organización de la Jornada de estudio sobre Nueva(s) Narrativa(s) que tuvo lugar el 29 de mayo de 2015 en la Universidad de Santiago de Compostela bajo el título, “la literatura tiene los siglos contados”, organizada por el IP del subproyecto , y en la que intervinieron los escritores	Miembros del equipo participantes*: Antonio Jesús Gil González (Dirección y presentación) Carlos Redondo Sánchez (Secretaría) Vicente Luis Mora (Ponente)



Vicente Luis Mora (asimismo miembro del equipo), Antonio Orejudo y David Refoyo	
<p>Actividad 9: Reuniones de coordinación anual del IP con los miembros del equipo perteneciente a la Universidad de Sevilla en octubre de 2015 (donde impartió además el seminario sobre Narrativa del Videojuego en el Máster de videojuegos de dicha universidad, 2016 y 2017.</p>	<p>Miembros del equipo participantes*: Antonio Jesús Gil González Luis Navarrete Cardero Juan José Vargas Iglesias Olmo Pedro Castrillo Cano Francisco Javier Martín Collado</p>
<p>Actividad 10: III Jornada sobre Nueva(s) Narrativa(s) en la Universidad de Santiago de Compostela, sobre transmedia y narrativas interactivas e intermedialidad, adaptación y transmedialidad. 19-20 de septiembre de 2017</p>	<p>Miembros del equipo participantes*: Antonio Jesús Gil González (Dirección y presentación) Luis Navarrete Cardero (ponente) Juan José Vargas Iglesias (ponente) Olmo Pedro Castrillo Cano (ponente) Francisco Javier Martín Collado (ponente) Monica Barrientos Bueno (ponente) Raúl Díez Martínez (ponente) Andrés Rozados Lorenzo (ponente) David Refoyo Aguiar (ponente) José Antonio Pérez Bowie (ponente) Fernando González García (ponente) Pedro Javier Pardo García (ponente) Patricia Val Antelo (Secretaría y presentación) Kenya Pineda Hernández (organización) Cristina Ogando González (organización) Lucía Bausela (organización)</p>
<p>Actividad 11: Jornada sobre Narrativa y Realidad Virtual en la Universidad de Sevilla "De la literatura como realidad virtual a la realidad virtual como literatura" 30-31 de octubre de 2017</p>	<p>Miembros del equipo participantes*: Luis Navarrete Cardero Antonio Jesús Gil González (ponente) Vicente Luis Mora (ponente) Olmo Pedro Castrillo Cano (ponente) Francisco Javier Martín Collado (organización) Mónica Barrientos Bueno (ponente)</p>
<p>Actividad 12: Creación de la página web conjunta del proyecto coordinado "Transmedialidad.es" https://transmedialidad.es/</p>	<p>Miembros del equipo participantes*: Patricia Val Antelo (Administradora y gestora de proyecto) Antonio Jesús Gil González (Coordinador y director)</p>
<p>Actividad 13: Creación de la sección de divulgación "Narrativa aumentada" en <i>El Cuaderno. Cuaderno Digital de Cultura</i> https://elcuadernodigital.com/category/literatura/narrativa-aumentada/</p>	<p>Miembros del equipo participantes*: Antonio Jesús Gil González (Autor y dir.) Luis Navarrete Cardero Olmo Pedro Castrillo Cano</p>
<p>F3. Problemas y cambios en el plan de trabajo <i>Describe las dificultades y/o problemas que hayan podido surgir durante el desarrollo del subproyecto, Indique cualquier cambio que se haya producido respecto a los objetivos o el plan de trabajo inicialmente planteados, así como las soluciones propuestas para resolverlos. Extensión máxima 1 página</i> <i>Si es el subproyecto que coordina, rellene en este apartado también los problemas o cambios en el plan de trabajo relacionados con la coordinación del proyecto</i></p>	



La principal dificultad encontrada en relación a los objetivos y previsiones expuestos en la memoria inicial del proyecto, ha tenido que ver con el apartado de dotación de equipamientos singulares. En este sentido, se pretendía crear, por su carácter innovador y tecnológico en relación a los contenidos y objetivos del proyecto, un aula/laboratorio de Videojuego y nuevas narrativas en la Universidad de Santiago de Compostela. Inicialmente se propuso el proyecto al equipo de dirección de la Facultad de Filología de la USC, que lo acogió muy favorablemente pero tras estudiar las posibilidades de su implantación, hubo finalmente de rechazarlo por falta de un espacio físico donde ubicarlo en sus instalaciones, compatible con los requisitos técnicos y la necesidad de control de acceso y seguridad de los equipamientos necesarios para el mismo. En la segunda parte del proyecto se ofreció el proyecto y solicitó las instalaciones necesarias al equipo decanal de la Facultad de Xeografía de Historia, de cuyo cuadro de profesores el IP forma parte igualmente. A pesar de que la respuesta fue asimismo muy favorable, no ha sido posible implantarla de manera efectiva hasta este momento.

Retrospectivamente, es obligado advertir que el retraso en la concesión del proyecto y consiguientemente de la dotación económica del mismo, invalidó en la práctica casi en su totalidad el primero de los años previstos en su desarrollo, a pesar de lo cual la mayor parte de los objetivos y actividades del mismo pudieron ser alcanzados y reprogramados exitosamente. Forzosamente también, la diferencia entre el presupuesto solicitado y el finalmente concedido (un 62% de aquel) ha obligado a realizar algunos ajustes en la adquisición de equipamiento de nuevas tecnologías o redimensionar algunas de las actividades previstas (fundamentalmente, el cambio de formato del Congreso Internacional final previsto por un Seminario de presentación y discusión de los resultados del mismo).

F4. Colaboraciones con otros grupos de investigación directamente relacionadas con el subproyecto

Señale la participación del subproyecto en su desarrollo. **Relacione** las colaboraciones con otros grupos de investigación y el valor añadido que aportan al subproyecto y al proyecto coordinado. **Describa**, si procede, el acceso a equipamientos o infraestructuras de otros grupos o instituciones.

El marco de colaboración entre grupos directamente relacionado con el subproyecto lo constituye obviamente, dada la naturaleza coordinada del proyecto en su conjunto, el Grupo de Estudios sobre Literatura y Cine (GELYC) de la Universidad de Salamanca, en cuyo seno se desarrolla el subproyecto 1 y que actúa como proyecto coordinador, dirigido por José Antonio Pérez Bowie. En la Universidad de Santiago de Compostela en la que se desarrolla el subproyecto, la matriz de investigación de carácter más amplia con la que se relaciona el equipo de investigación es la que brinda el Grupo de investigación de teoría de la literatura y literatura comparada del que el IP forma parte, dirigido por Fernando Cabo Aseguinolaza.

En el interior del equipo del subproyecto he resultado nuclear la relación con el equipo de investigación e-CAV (Comunicación Arte y Videojuegos), dirigido por Luis Navarrete en la Universidad de Sevilla, que aportó al subproyecto la especialización tecnológica y el acceso al equipamiento de su Aula de Videojuegos; así como nos ha puesto en contacto con una línea de I+D aplicada al diseño y la producción de videojuegos en ese mismo ámbito académico, que ha fomentado la capacitación tecnológica de los miembros del equipo, las transferencias universidad empresa y la mejora del tejido productivo.

También destaca, en relación con la internacionalización así como la pertenencia de otros miembros del equipo Hispanística XX de la Université de Bourgogne à Dijon y con la Red Internacional sobre Metaficción en el Ámbito Hispánico.

F5. Colaboraciones con empresas o sectores socioeconómicos directamente relacionadas con el subproyecto.

Relacione las colaboraciones del subproyecto con empresas o sectores socioeconómicos y el valor añadido que aportan al subproyecto y al proyecto coordinado señalando la transferencia de conocimientos o resultados del mismo.

En el marco del Contrato de Investigación del aula de Videojuego y la FIUS (Fundación de Investigación de la Universidad de Sevilla)- Inversiones Urquijo & March, S.L. para desarrollar el Proyecto videojuegos *free to play* y episódico, se han producido hasta el momento los siguientes resultados:



1.- Diseño, desarrollo y realización de un videojuego titulado DISSIDENT. El videojuego ha sido publicado en Google Play y Apple Store por la distribuidora Agaporni Games para el mercado occidental. El mismo videojuego ha sido comercializado en el mercado chino por uno de los gigantes de la distribución asiática: ZPLAY (乙方: 掌游天下 (香港) 科技有限公司 Party B: ZPLAY (HK) TECHNOLOGY CO., LIMITED).

2.- Diseño, desarrollo y realización de un videojuego titulado BOXTRIP. El videojuego ha sido publicado en Google Play y Apple Store por la distribuidora Agaporni Games para el mercado occidental. El mismo videojuego ha sido comercializado en el mercado chino por uno de los gigantes de la distribución asiática ZPLAY (乙方: 掌游天下 (香港) 科技有限公司 Party B: ZPLAY (HK) TECHNOLOGY CO., LIMITED).

3.- Diseño, desarrollo y realización de un videojuego titulado GLOOMY Z. El videojuego ha sido publicado en Google Play y Apple Store por la distribuidora Agaporni Games para el mercado occidental. El mismo videojuego ha sido comercializado en el mercado chino por uno de los gigantes de la distribución asiática ZPLAY (乙方: 掌游天下 (香港) 科技有限公司 Party B: ZPLAY (HK) TECHNOLOGY CO., LIMITED).

A través de dicha colaboración, el equipo del proyecto se ha beneficiado del conocimiento en materia de investigación aplicada y transferencia de tecnología, capacitación tecnológica y relación de los miembros del equipo con el ámbito empresarial y el tejido productivo.

F6. Actividades de formación y movilidad de personal directamente relacionadas con el subproyecto.

Indique las actividades de formación y movilidad de personal relacionadas con el desarrollo del subproyecto. Además, si procede, debe indicar las actividades realizadas en colaboración con otros grupos o con actividades de formación en medianas o grandes instalaciones.

	Nombre	Tipo de personal (becario, técnico, contratado con cargo al subproyecto, posdoctoral, otros)	Descripción de las actividades de formación o motivo de la movilidad
1	Luis Navarrete Cardero	Equipo de investigación, profesor invitado (sin cargo)	Estancia en la Université Picardie Jules Verne, Amiens. Colaboración para la creación de un máster conjunto sobre "Ficción digital y Video Juegos" con la Universidad de California (Berkeley) y otras entidades, en noviembre de 2015
2	Cristina Mourón Figueroa	Equipo de investigación, Profesora Visitante Honoraria	Estancia como investigadora del programa salvador de Madariaga en la School of Arts de la University of Leicester para el desarrollo de su línea de investigación dentro del proyecto "Adaptaciones y reinterpretaciones del personaje histórico del rey Ricardo III en las series de televisión y la literatura británicas recientes: historia, ficción y mitología", entre marzo y diciembre de 2017
2	Vicente Luis Mora	Equipo de trabajo, visiting researcher	Estancia de investigación en la Stochkolms Universitet sobre globalización, interculturalidad y digitalismo, entre septiembre y noviembre de 2017
3	Juan José Vargas Iglesias	Equipo de trabajo, investigador visitante	Estancia de investigación en la Universidad de Santiago de Compostela, con el IP del Proyecto, entre septiembre y



		noviembre de 2017
F7. Actividades de internacionalización y otras colaboraciones relacionadas con el subproyecto.		
<i>Indique si el subproyecto ha colaborado con otros grupos internacionales. Consigne si ha concurrido, y con qué resultado, a alguna convocatoria de ayudas (proyectos, formación, infraestructuras, otros) de programas europeos y/o otros programas internacionales, en temáticas relacionadas con la del proyecto coordinado. Indique el programa, socios, países y temática y, en su caso, financiación recibida.</i>		
A lo largo del proyecto se han desarrollado en esta línea de internacionalización y diseño de colaboraciones en futuros proyectos, contactos con grupos tan prestigiosos como el <i>Berkeley Center for New Media</i> , el grupo de <i>Études cinématographiques et audio-visuelles</i> de la <i>Université de Picardie, Jules Verne</i> (Amiens) y el <i>Céditec</i> (Centre d'étude des discours, images, textes, écrits, communication, Université Paris XII), entre otros. Con dichos grupos se ha trabajado en el diseño de un Master conjunto sobre narrativas digitales para presentar a la convocatoria del programa de excelencia Master Mundus de la UE, y de la presentación de un nuevo proyecto, continuidad del actual, presentado a la convocatoria del Plan Estatal en 2017 (y actualmente en situación de denegación provisional).		

G. Difusión de los resultados del subproyecto	
<i>Relacione únicamente los resultados derivados del subproyecto, resaltando aquellas que son resultado de la colaboración entre los subproyectos del proyecto coordinado.</i>	
G1. Publicaciones en revistas indexadas directamente relacionadas con los resultados del subproyecto.	
<i>Indique autores*, título, referencia de la publicación, año, factor de impacto de la publicación, cuartil....</i>	
1.	
2.	
n.	
*Resalte en negrita los investigadores del proyecto	
Total publicaciones:	

G2. Otras publicaciones científico-técnicas directamente relacionadas con los resultados del subproyecto.	
<i>Indique autores*, título, referencia de la publicación, año...</i>	
1.	Antonio J. Gil González. "Narrativa aumentada". 1616. <i>Anuario de Literatura Comparada</i> , 5, 2015, pp. 45-74. [Artículo, número monográfico resultado de la colaboración con el proyecto coordinado]
2.	Carlos Redondo Sánchez. "Ilustración, reescritura y transfiguración de la Trilogie Nikopol de Enki Bilal". 1616. <i>Anuario de Literatura Comparada</i> , 5, 2015, pp. 107-133.
3.	Antonio J. Gil González. "La ficcionalización de la guerra civil española en la novela gráfica y el videojuego del siglo XXI: De Los surcos del azar a España 1936". <i>Studi Ispanici</i> , 2016, pp. 109-126.
4.	Vicente Luis Mora. "Vidas de mentira: funciones sustitutivas y simbólicas de las muñecas en algunos ejemplos de la narrativa hispánica". <i>Tropelías, Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada</i> , 27, número extraordinario 2, 2017, pp. 267-280.
5.	Antonio J. Gil González y Javier Sánchez Zapatero. "El profesor tranquilo". <i>Tropelías, Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada</i> , 27, número extraordinario 2, 2017, pp. 1-17. [Introducción, número monográfico resultado de la colaboración con el proyecto coordinado]
6.	Luis Navarrete Cardero y María del Mar Ramírez Alvarado. "Experiencias innovadoras en dispositivos interactivos aplicados a los videojuegos: el caso de Oculus Rift". <i>adComunica</i> , 13, 2017, pp. 223-235.



Otros artículos relacionados con el proyecto	
(1)	Laureano Montero. "La representación de la historia reciente en la ficción televisiva española actual", <i>Historia Actual</i> , 2017. (En prensa).
(2)	Laureano Montero. "Globalización y transnacionalidad: el papel de Europa en la proyección del cine latinoamericano actual", Transnacionalismo en reconstrucción, espacios y estéticas del lugar en las artes y las literaturas iberoamericanas, <i>Boletín Hispánico Helvético</i> , 2017. (En prensa).
(3)	Laureano Montero. "Spéculation, Berlusconi et peste brune: l'Antéchrist à Madrid dans El día de la bestia (Álex de la Iglesia, 1995)", <i>Textes et contextes</i> , 2017. (En prensa).
(4)	Laureano Montero. "23 F. El día más difícil del Rey: discursos de legitimación monárquica desde la ficción televisiva". <i>Historia Actual Online</i> , 2017. (En prensa).
(5)	Xulio Carballo Dopico. "Todo mudou nos setenta". En <i>Catálogo de la muestra BDG70: a revolta do cómic galego</i> , Editado por la Universidad de A Coruña, 2017, pp. 17-18.
(6)	Xulio Carballo Dopico. "La Galicia agridulce de Xaquín Marín. Tiras cómicas en la prensa gallega 1974-1988". En <i>Revista digital Tebeosfera</i> , n.º 4, 2017.
(7)	Vicente Luis Mora. "Einstein y la literatura. De la metáfora de la relatividad a la relatividad de la metáfora". <i>Revista de Occidente</i> , n.º 422-423, Julio-Agosto 2016, pp. 119-133.
(8)	Vicente Luis Mora. "El ensayo desde las Humanidades Digitales: el ensayismo errante como hiperensayo". Artes del ensayo. <i>Revista internacional sobre el ensayo hispánico</i> , n.º 1 (2017), pp. 05-22.
(9)	Vicente Luis Mora. "La canalización textovisual del dolor: Canal, de Javier Fernández". Impossibilia. <i>Revista Internacional de Estudios Literarios</i> , n.º 14, 2017, pp. 239-259.
(10)	Vicente Luis Mora. "El efecto de la bruja de Blair". En <i>Excodra</i> , n.º XXXVI, "La tecnología", julio 2017, pp. 13-18.
(11)	Vicente Luis Mora. "La edad de la pantalla: ciberidentidad y narración performática", <i>Anthropos</i> , n.º 241, 2015, pp. 173-190.

*Resalte en negrita los investigadores del proyecto

Total publicaciones: 6 + (11)

G3. Publicaciones en libros/capítulos de libros	
Indique autores*, título, referencia de la publicación, año...	
1.	Marta Álvarez , Hanna Hatzmann e Inmaculada Sánchez Alarcón (eds.). <i>No se está quieto. Nuevas formas documentales en el audiovisual hispánico</i> . Madrid/Frankfurt am Main, Iberoamericana/Verwuert, 2015. [libro]
2.	Julia González de Canales, Marta Álvarez , Antonio J. Gil González y Marco Kunz (eds.). <i>Metamedialidad. Los medios y la metaficción</i> . Binges, Orbis Tertius, 2017. [libro]
3.	José Antonio Pérez Bowie y Antonio J. Gil González (eds.). <i>Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual</i> . Madrid, Pigmalión, 2017. [libro]
4.	Antonio J. Gil González y Javier Sánchez Zapatero (eds.). <i>Homenaje a José Antonio Pérez Bowie. Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada</i> , 2 (numero extraordinario), 2017. [monográfico de revista]
5.	Antonio J. Gil González y Pedro Javier Pardo (eds.). <i>Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad</i> . Binges, Orbis Tertius. 2018 (En prensa). ISBN 978-2-36783-100-8 [libro]
6.	Marta Álvarez. "Viejas imágenes, nuevos dispositivos: más reciclajes de cine doméstico". En Amélie Florenchie y Dominique Breton (eds.), <i>Nuevos dispositivos enunciativos en la era intermedial</i> , Villeurbanne, Éditions Orbis Tertius, 2015, pp. 202-224.
7.	Marta Álvarez. "María Cañas: videomaquia militante". En Marta Álvarez, Hanna Hatzmann e Inmaculada Sánchez Alarcón (eds.), <i>No se está quieto. Nuevas formas documentales en el audiovisual hispánico</i> , Madrid/Frankfurt am Main, Iberoamericana/Verwuert, 2015, pp. 317-328.
8.	Marta Álvarez (con Hanna Hatzmann e Inmaculada Sánchez Alarcón). "Introducción a un mundo inconcluso". En Marta Álvarez, Hanna Hatzmann e Inmaculada Sánchez Alarcón (eds.), <i>No se está quieto. Nuevas formas documentales en el audiovisual hispánico</i> , Madrid/Frankfurt am Main, Iberoamericana/Verwuert, 2015, pp. 11-29.



9.	Antonio J. Gil González y Marta Álvarez (con J. González y M. Kunz). «Introducción» a <i>Metamedialidad. Los medios y la metaficción</i> , Binges, Orbis Tertius, 2017, pp. 9-28.
10.	Marta Álvarez . "Metadocumental 'español' del siglo XXI: reflejar los medios, pensar la sociedad". En <i>Metamedialidad. Los medios y la metaficción</i> , Binges, Orbis Tertius, 2017, pp. 191-214.
11.	José Antonio Pérez Bowie y Antonio J. Gil González . «Introducción» a <i>Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual</i> , Madrid, Pígmalión, 2017.
12.	Xulio Carballo Dopico . "De la novela y el cine de ciencia ficción al cómic: intermediaciones en lo pioneros del cómic gallego". En <i>Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual</i> , Madrid, Pígmalión, 2017, pp. 365-391.
13.	Vicente Luis Mora . "Autoría y lectoría: de los lectores que comparten, reutilizan y reescriben a los artistas de la renunciación". En <i>Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual</i> , Madrid, Pígmalión, 2017, pp. 393-412.
14.	Juan José Vargas-Iglesias . "El videojuego y el fin de la tragedia: aspectos narrativos de una revolución estructural". En <i>Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual</i> , Madrid, Pígmalión, 2017, pp. 421-438.
15.	Vicente Luis Mora . "Retórica textovisual y persuasión publicitaria en la poesía española actual". En Luis Bagué Quílez (ed.), <i>Cosas que el dinero puede comprar. Del eslogan al poema</i> , Madrid / Frankfurt, Iberoamericana Vervuert, 2018, pp. 301-324.
	Otros capítulos relacionados con el proyecto
(1)	Vicente-Luis Mora . "Formas y deformaciones: el nanorrelato vía Internet". En Eva Álvarez Ramos y María Martínez Deyros (eds.), <i>Historias mínimas. Estudios teóricos y aplicaciones didácticas del microrrelato</i> , Valladolid, Cátedra Miguel Delibes, 2016, pp. 95-124.
(2)	Marta Álvarez . "Los microcortos del Notodofilmfest". En Ralf Junkerjürgen, Annette Scholz, Pedro Álvarez Olañeta (eds.), <i>El cortometraje español (2000-2015). Tendencias y ejemplos</i> , Madrid/Frankfurt am Main, Iberoamericana/Verwuert, 2016, pp. 111-127.
(3)	Luis Navarrete Cardero . "Mario" en <i>Historia de la Comunicación. Imago Mundi</i> , Valencia, Tirant Humanidades, 2016.
(4)	Marta Álvarez . "Viejas imágenes, nuevos dispositivos: más reciclajes de cine doméstico". En Amélie Florenchie y Dominique Breton (ed.), <i>Nuevos dispositivos enunciativos en la era intermedial</i> , Villeurbanne, Éditions Orbis Tertius, 2015, pp. 201-224.
(5)	Laureano Montero . "La représentation de l'ETA dans le cinéma espagnol, une question explosive?", <i>Sociétés face à la terreur. Discours, mémoire et identité</i> , Orbis Tertius, 2017. (En prensa).

* Resalte en negrita los investigadores del proyecto

Total libros: 5

Total capítulos de libros: 10 + (5)

G4. Publicaciones en "open access" directamente relacionadas con los resultados del subproyecto. Indique autores*, título, referencia de la publicación, año...	
1.	Antonio J. Gil González . "Narrativa aumentada". 1616. <i>Anuario de Literatura Comparada</i> , 5, 2015, pp. 45-74. [Artículo, número monográfico resultado de la colaboración con el proyecto coordinado]
2.	Carlos Redondo Sánchez . "Ilustración, reescritura y transficción de la Trilogie Nikopol de Enki Bilal". 1616. <i>Anuario de Literatura Comparada</i> , 5, 2015, pp. 107-133.
3.	Vicente Luis Mora . "Vidas de mentira: funciones sustitutivas y simbólicas de las muñecas en algunos ejemplos de la narrativa hispánica". <i>Tropelías, Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada</i> , 27, número extraordinario 2, 2017, pp. 267-280.
4.	Antonio J. Gil González y Javier Sánchez Zapatero. "El profesor tranquilo". <i>Tropelías, Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada</i> , 27, número extraordinario 2, 2017, pp. 1-17.
5.	Luis Navarrete Cardero (con María del Mar Ramírez Alvarado). "Experiencias innovadoras en dispositivos interactivos aplicados a los videojuegos: el caso de Oculus Rift". <i>adComunica</i> , 13, 2017, pp. 223-235.
6.	Antonio Jesús Gil González . "Videojuegos y mundos de ficción, de Super Mario a Portal, de Antonio J. Planells", <i>Secuencias</i> , 42, 2015



* Resalte en negrita los investigadores del proyecto

Total publicaciones: 5

G5. Patentes directamente derivadas de los resultados del proyecto. Indicar si están licenciadas y/o en explotación. Indique autores*, título, referencia, año...	
1.	
2.	
n.	

* Resalte en negrita los investigadores del proyecto

Total patentes:
Total patentes licenciadas:
Total patentes en explotación:

G6. Publicaciones derivadas de asistencia a congresos, conferencias o workshops relacionados con el subproyecto
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: III Congreso de la Red Internacional sobre Metaficción en el Ámbito Hispánico “Metamedialidad: La metaficción y los medios”, Université de Lausanne, (Suiza). “Meta(re)mediación: metaficción y remediación en el videojuego: The Vanishing of Ethan Carter”</p> <p>Tipo de comunicación:, ponencia por invitación</p> <p>Autores*: Antonio Jesús Gil González</p> <p>Año: 2015.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: Seminario Transescritura, transmedialidad y transfuncionalidad. Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios, Universidad de Salamanca. “Intermedialidad, adaptación y transmedia, un glosario”</p> <p>Tipo de comunicación: ponencia</p> <p>Autores*: Antonio Jesús Gil González</p> <p>Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: Cinelab. Primer laboratorio andaluz de cine. El Diario.es y Fundación Cajazol. Sevilla. “El concepto de transmedia en <i>Juego de tronos</i>”</p> <p>Tipo de comunicación: Panel</p> <p>Autores*: Antonio Jesús Gil González y Patricia Val Antelo</p> <p>Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: Seminario de formación “Desbordamientos. Nuevas perspectivas en investigación en Historia del Arte y Musicología”, Universidad de Salamanca. “Intermedialidad, adaptación y transmedialidad en el cómic, el videojuego y los nuevos medios”</p> <p>Tipo de comunicación: Conferencia/Master class</p> <p>Autores*: Antonio Jesús Gil González</p> <p>Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: XX Encuentro de Profesores de Español de Eslovaquia. Embajada de España en Bratislava. “Adaptación y transmedia en la(s) narrativa(s) hispánica(s) del siglo XX</p> <p>Tipo de comunicación: Ponencia</p> <p>Autores*: Antonio Jesús Gil González</p> <p>Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: Jornadas sobre Narrativa y Realidad Virtual”, Universidad de Sevilla. “Experiencias lúdicas en realidad virtual”</p> <p>Tipo de comunicación: workshop</p> <p>Autores*: Antonio Jesús Gil González</p> <p>Año: 2017</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “Página y Pantalla” IV Congreso Internacional de la Red sobre Metaficción en el ámbito Hispánico, Universidad de Valladolid. “El avatar metaléptico: videojuego, experiencia interactiva, realidad aumentada y realidad virtual”.</p> <p>Tipo de comunicación: ponencia por invitación</p>



<p>Autores*: Antonio Jesús Gil González Año: 2017</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: International Conference on Richard III: Histories, Transformations, Afterlives, Leicester (Reino Unido). "Creating Literary Monsters: the Myths of Dracula and Richard III from a Comparative Perspective" Tipo de comunicación: ponencia Autores*: Cristina Mourón Figueroa Año: 2015.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: SITM Colloquium (Societe Internationale pour l'etude du Théâtre Medieval, Durham (Reino Unido). "Noah's Character in the York Mystery Cycle and in Darren Aronofsky's film Noah: a Comparative Study" Tipo de comunicación: ponencia Autores*: Cristina Mourón Figueroa Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: Seminario Transescritura, transmedialidad y transficcionalidad. Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios, Universidad de Salamanca. "Reinventando a Noé: el patriarca bíblico en el Ciclo de York y la película de Darren Aronofsky" Tipo de comunicación: ponencia Autores*: Cristina Mourón Figueroa Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/ workshop: V Congreso de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación (AE-IC), Congreso Iberoamericano de Comunicación: Comunicación, Cultura y Cooperación. Tipo de comunicación: Comunicación en congreso. Autores*: María del Mar Ramírez Alvarado y José Luis Navarrete Cardero. Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: La escucha inconsciente. Focus Group sobre Videojuegos. Tipo de comunicación: Focus Group de especialistas. Autores*: José Luis Navarrete Cardero. Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: Seminario. Transescritura, transmedialidad y transficcionalidad. Universidad de Salamanca. "¿Es posible adaptar un poema al videojuego?" Tipo de comunicación: Conferencia. Autores*: José Luis Navarrete Cardero. Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: Congreso Internacional Narrativas contemporáneas digitales y nuevas formas de explotación. Universidad de La Laguna. Tipo de comunicación: Comunicación en congreso. Autores*: José Luis Navarrete Cardero. Año: 2015.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: III Congreso Internacional de la Red de Investigación sobre Metaficción en el Ámbito Hispánico. Universidad de Laussane. Tipo de comunicación: Ponencia en congreso. Autores*: José Luis Navarrete Cardero. Año: 2015.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: "Los colores de la muerte: "giallo" y negro en el homenaje a Bergman de Dylan Dog". XI Congreso de novela y cine negro: mirada crítica, denuncia social, Universidad de Salamanca Tipo de comunicación: comunicación Autores*: Silvia Alonso Pérez Año: 2015.</p>



<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “Formas y deformaciones: el nanorrelato vía Internet”, “Jornadas de Estudio. Historias Mínimas: perspectivas literarias y didácticas del microrrelato”, Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Valladolid Tipo de comunicación: conferencia de apertura del Curso Autores*: Vicente Luis Mora Año:2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “Espacios de circulación literaria digital y espacios de escritura: las redes sociales como género literario”, IX Annual Graduate Conference, Department of Hispanic Studies of University of California in Riverside, California Tipo de comunicación: conferencia Autores*: Vicente Luis Mora Año: 2015.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “Autoría y lectoría. Una herramienta para leer apropiaciones intermediales”, Seminario Transescritura, transmedialidad y transficcionalidad. Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios, Universidad de Salamanca Tipo de comunicación: ponencia Autores*: Vicente Luis Mora Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “Juan Francisco Ferré: reconquistar la ciudad”, VII Congreso Transatlántico, Brown University, Providence (Estados Unidos) Tipo de comunicación: comunicación Autores*: Marta Álvarez Año: 2015.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “La Archivera de Sevilla: militancia metamedial”, Congreso Internacional Metamedialidad. Los medios y la metaficción, Universidad de Lausanne (Suiza), Tipo de comunicación: comunicación Autores*: Marta Álvarez Año: 2015</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “De aquí y de allá: propuestas transnacionales en el documental experimental hispano”, L Congreso LASA (Latin American Studies Association), Nueva York (Estados Unidos) Tipo de comunicación: comunicación Autores*: Marta Álvarez Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “Paysages de la crise dans le cinéma espagnol: du chantier à what’sApp en passant par Berlin”, Seminario Ecce Glocus. Raconter les espaces de la crise, Universidad de Bourgogne-Franche Comté, Besançon (Francia) Tipo de comunicación: comunicación Autores*: Marta Álvarez e Iván Villarrea Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “El transdocumental “español,, del siglo XXI”, Seminario Intermédialité, Universidad de Burdeos (Francia) Tipo de comunicación: comunicación invitada Autores*: Marta Álvarez Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “Propuestas transmedia en el documental español contemporáneo”, Seminario Transescritura, transmedialidad y transficcionalidad. Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios, Universidad de Salamanca Tipo de comunicación: ponencia Autores*: Marta Álvarez Año: 2016.</p>



<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “A Quest for the Truth about a Chivalric Monster: an Analysis of two Opposite Literary Portraits of King Richard III”, Harvard University (Cambridge, MA, EEUU)</p> <p>Tipo de comunicación: conferencia</p> <p>Autores*: Iago Boán</p> <p>Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “The Matter of Britain outside the Canon of English Literature. Arthurian References in J.K Rowling’s Harry Potter’s Saga”, XXVIII congreso de SELIM (Sociedad Española de Lengua y Literatura Medieval), Vigo</p> <p>Tipo de comunicación: comunicación</p> <p>Autores*: Iago Boán</p> <p>Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “La locura como instrumento de represión en Lady Audley’s Secret y The Woman in White. La demencia de Lady Audley y Anne Catherick en la novela victoriana y sus adaptaciones televisivas”, Seminario Transescritura, transmedialidad y transficcionalidad. Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios, Universidad de Salamanca</p> <p>Tipo de comunicación: ponencia</p> <p>Autores*: Iago Boán</p> <p>Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “A vueltas con la transición: cine y ficción televisiva”, VII Congreso Transatlántico, Brown University, Providence (Estados Unidos)</p> <p>Tipo de comunicación: comunicación</p> <p>Autores*: Laureano Montero</p> <p>Año: 2015.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “Spéculation, Berlusconi et peste brune: l’Antéchriste à Madrid dans El día de la bestia de Álex de la Iglesia”, Seminario “La construction du maléfique”, Université de Bourgogne (Francia)</p> <p>Tipo de comunicación: comunicación</p> <p>Autores*: Laureano Montero</p> <p>Año: 2015.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “Globalización y transnacionalidad: el papel de Europa en la proyección del cine latinoamericano actual”, L Congreso LASA (Latin American Studies Association), Nueva York (Estados Unidos)</p> <p>Tipo de comunicación: comunicación</p> <p>Autores*: Laureano Montero</p> <p>Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “El videojuego y el fin de la tragedia”, Seminario Transescritura, transmedialidad y transficcionalidad. Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios, Universidad de Salamanca</p> <p>Tipo de comunicación: ponencia</p> <p>Autores*: Juan José Vargas Iglesias</p> <p>Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “De Tales from the Crypt a The Walking Dead: modelos de adaptabilidad del cómic de terror”, Seminario Transescritura, transmedialidad y transficcionalidad. Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios, Universidad de Salamanca</p> <p>Tipo de comunicación: ponencia</p> <p>Autores*: Carlos Redondo Sánchez</p> <p>Año: 2016.</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: “De la novela y el cine de ciencia ficción al cómic: intermediaciones en los pioneros del cómic gallego”, Seminario Transescritura, transmedialidad y transficcionalidad. Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios, Universidad de Salamanca</p> <p>Tipo de comunicación: ponencia</p>



Autores*: Xulio Carballo Dopico	
Año: 2016.	
*Resalte en negrita los investigadores del proyecto	Total congresos nacionales: 2 Total congresos internacionales: 13 Total conferencia/ workshop: 19
G7. Tesis doctorales relacionadas con el proyecto. <i>Indique si están (en marcha) o finalizadas</i>	
Nombre: Laureano Montero Director: Emmanuel Larraz Título: <i>El cine de Eloy de la Iglesia: marginalidad y transgresión</i> Organismo: Université de Bourgogne à Dijon FINALIZADA	
Nombre: Xulio Carballo Dopico Director: Luciano Rodríguez Gómez Título: <i>Para unha historia da "Banda Deseñada Galega": a narración a través da linguaxe gráfico-textual</i> Organismo: Universidade de A Coruña FINALIZADA	
Nombre: Juan José Vargas Iglesias Director: Luis Navarrete Cardero Título: <i>Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: el formativismo</i> Organismo: Universidad de Sevilla FINALIZADA	
Nombre: Manuel Broullón Lozano. Director: Luis Navarrete Cardero. Título: <i>Poética y lógica del esbozo. Análisis semiótico del entorno digital desde la obra de José Luis Guerin. Tesis Doctoral. 2017.</i> Organismo: Universidad de Sevilla. FINALIZADA.	
Nombre: Miguel Ángel Abuja Rodríguez. Director: Luis Navarrete Cardero. Título: <i>Producción cinematográfica independiente 2.0: estrategias de bajo presupuesto frente a la tecnología 3D y el contenido premium. Tesis Doctoral. 2017</i> Organismo: Universidad de Sevilla. FINALIZADA.	
Nombre: Iván Martín Rodríguez. Director: Luis Navarrete Cardero Título: <i>Análisis de la Retronarratividad Como Fundamento de la Comunicación y la Estética Videolúdica.</i> Tesis Doctoral 2016. Organismo: Universidad de Sevilla. FINALIZADA.	
Nombre: Carlos Ramírez Moreno. Director: Luis Navarrete Cardero Título: <i>La identidad cultural nacional en los videojuegos.</i> Organismo: Universidad de Sevilla. EN MARCHA	
Nombre: David Acosta Riego. Director: Luis Navarrete Cardero Título: <i>La imagen de España en los videojuegos de los años 80.</i> Organismo: Universidad de Sevilla. EN MARCHA	
Nombre: Olmo Castrillo Cano. Director: Luis Navarrete Cardero y Antonio J. Gil González Título: <i>Narración y expresión específica en el videojuego: mecánicas y espacios.</i>	



<p>Organismo: Universidad de Sevilla. EN MARCHA</p>
<p>Nombre: Carlos Redondo Sánchez Director: Antonio Jesús Gil González Título: La narración gráfica en los repertorios intermediales de la cultura de masas Organismo: Universidad de Santiago de Compostela EN MARCHA</p>
<p>Nombre: Kenya Pineda Director: Antonio Jesús Gil González Título: Adaptaciones de textos literarios al cómic en el ámbito hispánico. Siglo XXI Organismo: Universidad de Santiago de Compostela EN MARCHA</p>
<p>Total tesis en marcha: 5 Total tesis finalizadas: 6</p>

<p>H. Impacto de los resultados del proyecto coordinado (a rellenar por el proyecto coordinador) <i>Indicar el impacto científico-técnico, económico y social de los resultados de la investigación identificando el principal impacto científico-técnico derivado del proyecto de acuerdo con lo indicado en la solicitud y posibles impactos no previstos, el sector o sectores sobre los que tendrán impacto los resultados y actividades realizadas en el proyecto que puedan dar lugar a transferencia de conocimiento.</i> <i>Este apartado debe ser cumplimentado por el proyecto que coordina, pero debe incluirse también en los informes de los subproyectos que forman parte del proyecto coordinado</i></p>
<p>H1. Principal impacto derivado en el proyecto</p> <p>Conformación de una importante masa crítica en el campo de los Comparative Media Studies en el ámbito hispánico, articulada a partir de la relación y colaboración entre grupos consolidados pertenecientes a las Universidades de Salamanca, Santiago de Compostela y Sevilla, principalmente, (así como entre las áreas de conocimiento de teoría de la literatura y literatura comparada, historia del arte y comunicación audiovisual); y concretada en la publicación de al menos 5 volúmenes o monografías colectivos y los numerosos artículos y capítulos que se relacionan en el apartado de publicaciones. (Ambos subproyectos)</p>
<p>H2. Impacto no previsto derivado del proyecto</p> <p>Integración del estudio de nuevos medios como la Realidad Virtual, y contacto con la línea de investigación aplicada y transferencia a la empresa y el tejido productivo en materia de producción de videojuegos y narrativas digitales. (Subproyecto B)</p>
<p>H3. Sector de Impacto de los resultados del proyecto: industria, administración, política, aumento del conocimiento, salud, medioambiente....</p> <p>Aumento del conocimiento en ciencias sociales y humanidades. Educación. Planes de estudio, especialmente en el ámbito de posgrado sobre literatura comparada, narrativas audiovisuales y nuevas narrativas digitales. Investigación: aumento de tesis doctorales sobre estos campos. (Ambos subproyectos)</p>
<p>H4.¿Cuenta con socios que puedan explotar los resultados?</p> <p>En la línea descrita en H2, de transferencia Universidad-Empresa, la colaboración con el Aula de Videojuegos de la Universidad de Sevilla y la empresa Agaporni Games (Subproyecto B) En la línea de nuevas titulaciones mencionada en H4, el <i>Berkeley Center for New Media</i>, el grupo de <i>Études cinématographiques et audio-visuelles</i> de la <i>Université de Picardie, Jules Verne</i> (Amiens) y el <i>Céditec</i> (Centre d'étude des discours, images, textes, écrits, communication, Université Paris XII) para la</p>



solicitud de un Máster Mundus conjunto.
(Subproyecto B)

Se cuenta con la continuidad de la colaboración entre los diferentes grupos participantes. De los dos proyectos derivados de este presentados a la nueva convocatoria del Plan Estatal, uno de ellos ha sido concedido (subproyecto A) mientras el otro se encuentra denegado provisionalmente y en fase de alegaciones (subproyecto B).

H5. ¿Qué actividades del proyecto pueden generar valorización y transferencia del conocimiento?

En directa relación con el apartado anterior H4, producción de contenidos digitales interactivos en materia de videojuego, *serious games* y aplicaciones de interés social.

(Subproyecto B)

Establecimiento de nuevos planes de estudio de carácter interuniversitario e interdisciplinar

(Subproyecto B)

Se prevé la constitución de una Red Temática internacional y la concurrencia a convocatorias de I+D competitivas en el ámbito europeo en el futuro.

(Ambos subproyectos)

I. Gastos realizados durante la ejecución del subproyecto

Debe cumplimentarse este apartado **independientemente** de la justificación económica anual enviada por la entidad. Se deben incluir los principales conceptos de gastos con su importe, no el desglose de las facturas del subproyecto, para valorar su adecuación a los objetivos y actividades realizadas en el subproyecto.

Es **indispensable** especificar si el gasto estaba previsto en la solicitud original.

Cree tantas filas como necesite

I1. Gastos de personal

Indique número de personas, situación laboral y función desempeñada

	Nombre	Situación laboral	Función desempeñada	Importe	Previsto en la sol. original (S/N)
1					
2					
n					
Total gastos de personal:					

I2. Material inventariable (describa el material adquirido)

	Equipo	Descripción del equipo	Importe	Previsto en la sol. original (S/N)
1	IPAD PRO	Tableta para narrativas e ibooks interactivos	942,95 €	sí
2	HTC VIVE	Equipo de realidad virtual	940 €	sí
n	Hardware	Complementos de Realidad Virtual para PC (tarjeta gráfica, etc.)	824,62 €	sí
Total gastos material inventariable			2.707,57 €	5000 € (54,15 %)

I3. Material fungible

Describa el tipo de material por concepto o partida, p. ej., reactivos, material de laboratorio, consumibles informáticos, etc.



	Concepto	Importe	Previsto en la sol. original (S/N)
1			
2			
n			
Total gastos material fungible			

14. Viajes y dietas

Describe la actividad del gasto realizado y **las personas que han realizado la actividad**. Debe incluir aquí los gastos derivados de la asistencia a congresos, conferencias, colaboraciones, reuniones de preparación de propuestas relacionados con este proyecto, etc.

	Concepto	Relación con el proyecto	Importe	Nombre del participante	Previsto en la sol. original (S/N)
1	Gastos de viaje	Reunión de coordinación inicial en la Universidad de Salamanca	258,75 €	Antonio J. Gil González	Sí
2	Gastos de viaje	Seminario y reunión en la Universidad de Sevilla	363,06 €	Antonio J. Gil González	Sí
3	Gastos de viaje	Seminario y reunión en la Universidad de Santiago de Compostela	119,95 €	Luis Navarrete cardero	Sí
4	Gastos de viaje	Participación en el Seminario Transmedialidad en la Universidad de Salamanca	1731,84 €	Antonio J. Gil González Cristina Mourón Figueroa Marta Álvarez Rodríguez Vicente Luis Mora Suárez-Varela Laureano Montero Xulio Carballo Dopico Patricia Val Antelo Iago Boán Francis Carlos Redondo Sánchez	Sí
5	Gastos de viaje	Participación en las Jornadas Cinelab de Sevilla	691,2	Antonio J. Gil González Patricia Val Antelo	Sí
6	Gastos de viaje	Participación en el encuentro para profesores de Eslovaquia	883,23	Antonio J. Gil González	Sí
7	Gastos de viaje	Panel de Expertos Mineco en Madrid	334,76	Antonio J. Gil González	No
8	Gastos de viaje	Participación en el Seminario Nuevas Narrativas Universidad de Santiago de Compostela	2.241,16	Luis Navarrete Cardero Juan José Vargas Iglesias José Antonio Pérez Bowie Fernando González	Sí



				García Pedro Javier Pardo García Raúl Díez Martínez Mónica Barrientos Bueno Andrés Rozados Lorenzo David Refoyo Aguiar Olmo Pedro Castrillo Cano Francisco Javier Martín Collado	
9	Gastos de viaje	Jornadas de Realidad Virtual Universidad de Sevilla	832,25	Antonio J. Gil González	Sí
10		Congreso Página y Pantalla Universidad de Valladolid	554,11	Antonio J. Gil González	Sí
11		Reunión edición volumen final en Salamanca	59,38	Antonio J. Gil González	Sí
12		Reunión de coordinación final en la Universidad de Salamanca	192,73	Antonio J. Gil González	Sí
Total viajes y dietas			8.262,32 €		12.000 € 68,85%

15. Otros gastos

Describe la actividad del gasto por concepto, y si procede, las personas que han realizado la actividad.

	Concepto	Relación con el proyecto	Importe	Nombre del participante	Previsto en la sol. original (S/N)
1	Publicación y difusión	Coedición libro de Marta Álvarez con Iberoamericana-Vervuert	1000 €	Marta Álvarez Rodríguez	Sí
2	Publicación y difusión	Coedición de Adaptación 2.0 con Orbis Tertius	800 €	Antonio J. Gil González	Sí
n					
Total otros gastos			1.800 €		3000 € (60%)

J. Descripción de gastos no contemplados en la solicitud original

Si ha realizado algún gasto no contemplado en la solicitud original, **justifique** la necesidad de su ejecución en este apartado

Gasto	justificación

K. Resumen de gastos realizados durante la ejecución del proyecto



Desglose los gastos por conceptos (<i>costes directos únicamente</i>):	Importe:
Personal:	
Inventariable:	2.707,57
Fungible:	
Viajes y dietas:	8.262,32
Otros gastos:	1.800
Importe total ejecutado (<i>costes directos únicamente</i>):	12.769,89
Importe total concedido:	13.000



Instrucciones para la elaboración de los informes de seguimiento científico-técnico de proyectos Retos y Excelencia

Para el seguimiento científico-técnico de las convocatorias de Proyectos de I+D Excelencia, y Proyectos de I+D+i Retos, deberá presentarse:

- En proyectos con duración plurianual, un **informe de seguimiento científico-técnico de progreso intermedio**, cuando cumpla la mitad del período de ejecución del proyecto.
- Tanto en los proyectos de duración anual como en los de duración plurianual, un **informe científico-técnico final**.

Los informes de justificación científico-técnica deberán contener la siguiente información:

- Desarrollo de las actividades realizadas hasta el momento, cumplimiento de los objetivos propuestos en la actuación, así como el impacto de los resultados obtenidos evidenciados, entre otros, mediante la difusión de resultados en publicaciones, revistas científicas, libros, presentaciones en congresos, acciones de transferencia, patentes, internacionalización de las actividades, colaboraciones con grupos nacionales e internacionales y, en su caso, en la formación de personal investigador.
- Cualquier cambio que se haya producido respecto a los gastos contemplados en el presupuesto incluido en la solicitud inicial del proyecto, justificando adecuadamente su necesidad para la consecución de los objetivos científico-técnicos del proyecto.
- Cualquier modificación que se haya producido en la composición y/o dedicación del equipo de investigación. Estos cambios deben haber sido previamente autorizados por la Subdivisión de Programas Temáticos Científico-Técnicos.
- Cualquier modificación que se haya producido en la composición del equipo de trabajo respecto al inicialmente previsto en la memoria científico-técnica del proyecto. Estos cambios no necesitan autorización previa por parte de la Subdivisión de Programas Temáticos Científico-Técnicos.
- Cualquier modificación que se haya producido en los objetivos propuestos en la solicitud de la ayuda, detallando justificadamente los motivos que han llevado a ello.

En el caso de proyectos coordinados, se deberá presentar **un informe independiente** por cada uno de los subproyectos.

Elaboración del Informe Final científico-técnico de proyectos coordinados

Los datos aportados en este informe deben coincidir con los introducidos en el formulario de indicadores que se encuentra en la aplicación de justificación.

Apartado A. Se debe reflejar los datos de coordinación indicando los subproyectos que participan en el proyecto coordinado.

Apartado B. Se debe indicar los datos actuales del subproyecto. Si ha habido alguna modificación en los datos iniciales del subproyecto debe indicarlo en el Apartado **B2**. Los



proyectos que estén dirigidos por dos investigadores principales deberán rellenar también la casilla correspondiente al Investigador Principal 2.

Apartado C. Se debe relacionar la situación de **todo** el personal que haya realizado actividades durante la ejecución del subproyecto tanto si forma parte del equipo de investigación como del equipo de trabajo.

Apartado D. Se debe resumir los principales avances y logros obtenidos del proyecto.

Apartado E. Se debe reflejar el progreso y resultados del proyecto coordinado.

E1. Se debe desarrollar los objetivos planteados en el proyecto coordinado indicando el grado de participación de cada uno de los subproyectos en su consecución.

E2. Debe describir las actividades realizadas relacionadas con la coordinación del proyecto.

*Estos apartados deben ser rellenados por el proyecto coordinador, indicando para cada actividad los subproyectos implicados y tiene que **incluirse** también en los informes de los subproyectos que forman parte del proyecto coordinado.*

Apartado F. Se reflejará el progreso de las actividades del subproyecto y el cumplimiento de los objetivos propuestos dentro del proyecto coordinado, desarrollándolos en los siguientes apartados:

F1. Se debe desarrollar los objetivos planteados en el subproyecto, indicando el progreso y la consecución de cada uno de ellos.

F2. Se debe describir las actividades realizadas y resultados alcanzados por el subproyecto para la consecución de los objetivos, indicando los miembros del equipo que han participado en cada una de las actividades, remarcando las realizadas por el/los investigadores principales.

Se debe informar sobre el progreso y la consecución de todos los objetivos inicialmente planteados con el detalle suficiente para poder valorar el grado de cumplimiento, así como las actividades realizadas y los resultados alcanzados.

F3. Se debe reflejar las dificultades o problemas que hayan podido surgir en el desarrollo del subproyecto, así como su repercusión para el proyecto en su conjunto. Si se hubieran propuesto soluciones para superar dichas dificultades, también es necesario reflejarlas en este apartado.

Se entiende que estas situaciones son inherentes a la propia actividad científica, pero se debe informar y ayudar a valorar su alcance.

F4. y F5. Se debe relacionar, en el apartado correspondiente, las colaboraciones con otros grupos de investigación, con empresas o sectores socioeconómicos que tengan **relación directa** con el subproyecto

Las actividades de colaboración deben detallarse y justificarse adecuadamente, especialmente cuando hayan implicado gasto o cuando no estuvieran contempladas en la solicitud original.

F6. Deben detallar las actividades de formación y movilidad del personal que participa en el subproyecto.



F7. Debe describir las actividades de internacionalización y otras colaboraciones del subproyecto.

Apartado G. Se debe reflejar las actividades realizadas de difusión de los resultados del subproyecto.

G1. Se debe relacionar **únicamente** las publicaciones en revistas indexadas en Web of Science o Scopus relacionadas directamente con el subproyecto indicando autores, título, referencia, año, índice de impacto de la publicación, cuartil..., remarcando los investigadores del proyecto.

G2. Se debe relacionar otras publicaciones en revista científico-técnicas no indexadas directamente relacionadas con los resultados del subproyecto, indicando autores, título, referencia, año..., remarcando los investigadores del subproyecto.

G3. Se debe relacionar las publicaciones en libros/capítulos de libros directamente relacionadas con los resultados del subproyecto, indicando autores, título, referencia, año..., remarcando los investigadores del subproyecto.

G4. Se debe relacionar las publicaciones "open acces" relacionadas directamente con el subproyecto indicando autores, título, referencia, año..., remarcando los investigadores del subproyecto.

G5. Se debe relacionar las patentes relacionadas directamente con el subproyecto indicando autores, título, referencia, año..., si están licenciadas y/o en explotación, remarcando los investigadores del subproyecto y si están licenciadas y/o en explotación

G6. Se debe relacionar las publicaciones derivadas de la asistencia a congresos, conferencias o workshops relacionados con el subproyecto con indicación del título de la ponencia, nombre del congreso/conferencia y de las personas del equipo que hayan asistido.

G7. Se debe relacionar las tesis doctorales relacionadas directamente con el subproyecto llevadas a cabo o en marcha.

Apartado H. Se debe detallar el impacto de los resultados del proyecto, desarrollado en los siguientes apartados:

H1. Principal impacto derivado en el proyecto

H2. Impacto no previsto derivado del proyecto

H3. Sector de Impacto de los resultados del proyecto, indicando el sector: industria, administración, política, aumento del conocimiento, salud, medioambiente...

H4. Se debe indicar los socios existentes o potenciales que pueden explotar los resultados

H5. Se debe indicar las actividades del proyecto pueden generar valorización y transferencia del conocimiento

Indicar el impacto científico-técnico, económico y social de los resultados de la investigación identificando el principal impacto científico-técnico derivado del proyecto de acuerdo con lo indicado en la solicitud y posibles impactos no previstos, el sector o sectores sobre los que tendrán impacto los resultados y actividades realizadas en el proyecto que puedan dar lugar a transferencia de conocimiento.



*Estos apartados deben ser rellenados por el proyecto coordinador, indicando para cada actividad los subproyectos implicados y tiene que **incluirse** también en los informes de los subproyectos que forman parte del proyecto coordinado.*

Apartado I. Gastos realizados durante la ejecución del subproyecto

Se pretende poder relacionar el gasto realizado en el proyecto con el presupuesto solicitado inicialmente y valorar su adecuación a los objetivos y actividades realizados en el proyecto. En el caso de que el gasto no estuviera previsto inicialmente, deberán justificarse detalladamente las razones de dicho gasto.

En cada uno de sus apartados: **I1.** Personal, **I2.** Material inventariable, **I3.** Material fungible, **I4.** Viajes y dietas; y **I5.** Otros gastos, se deben mencionar los gastos realizados agrupados por tipo de gasto. Se trata de conocer los principales conceptos de gasto, **no** el desglose de todas las facturas del proyecto.

Apartado J. Se debe indicar los gastos no contemplados en la solicitud original, es **importante** que se detalle las necesidades de la ejecución del gasto para el desarrollo del proyecto.

Apartado K. Se debe detallar de forma general los gastos realizados durante el total del periodo de ejecución del proyecto, agrupados por tipo de gasto.