

Parte A. DATOS PERSONALES

Fecha del CVA	14/06/2023
----------------------	------------

Nombre y apellidos	Juan Francisco Jiménez Alcázar		
DNI/NIE/pasaporte		Edad	●
Núm. identificación del investigador	Researcher ID	R-2889-2018	
	Código Orcid	0000-0002-0934-2774	

A.1. Situación profesional actual

Organismo	Universidad de Murcia		
Dpto./Centro	Dpto. Prehistoria, Arqueología, Hª Antigua, Hª Medieval y CCTHH. Facultad de Letras		
Dirección	c/ Santo Cristo, 1. Murcia 30071		
Teléfono	868883249	correo electrónico	jimenezalcazar@um.es
Categoría profesional	Catedrático de Universidad	Fecha inicio	25/10/2016
Espec. cód. UNESCO	550403-550301-550302-550510-550612-550625		
Palabras clave	Historia Medieval, Historia de las Instituciones, Humanidades Digitales		

A.2. Formación académica (título, institución, fecha)

Licenciatura/Grado/Doctorado	Universidad	Año
Licenciado en Filosofía y Letras (Historia Medieval)	Universidad de Murcia	1989
Doctor en Filosofía y Letras (Historia Medieval)	Universidad de Murcia	1993

A.3. Indicadores generales de calidad de la producción científica (véanse instrucciones)

Disfruto de **cinco sexenios de investigación (5/5, ninguno negativo) y uno de transferencia (1/1).**

Tesis defendidas en los últimos 10 años:

- Las fuentes arqueológicas para la reconstrucción histórica de Lorca entre la segunda mitad del siglo XII y la primera mitad del siglo XIII. Andrés Martínez Rodríguez. 2012.
- El paisaje de huerta en el Sharq al-Andalus: el Palmeral de Elche. Dominique Aviñó McChesney. Universidad de Murcia. 2014.
- Corpus documental para el análisis del asiento de Castilla en la zona oriental del reino de Granada (1433-1568). Diego Antonio Reinaldos Miñarro. Universidad de Murcia. 2016.
- Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea. Alberto Venegas Ramos. 2020.
- La reconstrucción y recreación históricas como recurso didáctico: vida cotidiana doméstica rural en el noreste peninsular (siglos V-XI). Laura Jiménez Martínez. 2023.

Publicaciones (Thompson Reuters):

-Jiménez Alcázar, J.F. (2009), "Videogames and the Middle Ages", *Imago Temporis*, 3, pp. 311-365; Jiménez Alcázar, J.F. (2011), "The other possible past: simulation of the Middle Age in videogames", *Imago Temporis*, 5, pp. 299-340, y Jiménez Alcázar, J.F. y Rodríguez, G. (2015), "Medieval Soundspace in the New Digital Leisure Time Media", *Imago Temporis*, 9, pp. 305-323. "Factions and nations: Identity and identification in the Historical Video Games set in the Middle Ages", *Imago Temporis*, 15 (2021), pp. 451-489. Esta revista está indizada en Arts and Humanities Citation Index, Scopus y Modern Language Association Database, y se sitúa en el grupo B de CIRC, en el C de CARHUS2014.

Parte B. RESUMEN LIBRE DEL CURRÍCULUM (máximo 3500 caracteres, incluyendo espacios en blanco)

Actividad docente: profesor Titular desde 1996 y catedrático desde 2016, se ha completado la actividad con diversa participación en todos los niveles de docencia universitaria desde mis aportaciones en la etapa como becario de investigación (venía docente) y ayudante doctor y no doctor, incluida mi inclusión en diversos másteres de

investigación y profesional, como el de Formación de Profesorado de Secundaria de la Universidad de Murcia. He participado en cursos de posgrado y formación docente en las Universidades de Lérida, León, Nacional de Mar del Plata y Adolfo Ibáñez (Chile). Director de tesis doctorales (8 defendidas y dos en realización), de trabajos fin de máster (14 y dos en marcha), tesis de licenciatura (3) y DEAs (7). En la actualidad disfruto de **6 quinquenios docentes (6/6, ninguno negativo)**.

Actividad investigadora: dedicada desde sus inicios a la Historia social y de las Instituciones, con especial hincapié el estudio del poder local y territorial y su reflejo en las oligarquías locales en la Baja Edad Media peninsular, y de forma más reciente, el impacto de las nuevas tecnologías digitales en el ámbito de las Humanidades. **Líneas de investigación:** **Periodo bajomedieval en la Frontera de Granada**, con especial atención al reino de Murcia, al periodo nazarí y al proceso de repoblación granadino tras la conquista.

Configuración histórica del español hablado en el antiguo reino de Murcia y su área de proyección, línea con marcado carácter transversal. **Humanidades y nuevas tecnologías:** los videojuegos de guion histórico, los contenidos audiovisuales online y recursos web componen el objeto de análisis y producción. Si bien las posibilidades de internacionalización de la línea sobre el entorno fronterizo bajomedieval han sido grandes, la de las TICs y la Historia es la que ha asentado mi proyección externa con la colaboración permanente en distintos centros universitarios argentinos, chilenos e italianos. Todas estas líneas han dado como fruto diversas monografías, artículos en revistas científicas de impacto, capítulos de libro y contribuciones en congresos y seminarios internacionales.

Actividad de gestión universitaria: con intervenciones tanto en el plano académico como en el científico, ha sido prolífica y variada. Coordinador de las pruebas de acceso (Historia de España) desde 2006 hasta 2008, reasumida desde 1-07-2015, director del Centro de Estudios Medievales de la Univ. Murcia desde su creación en 2008 y director de la Sede Permanente de la Univ. Murcia en Lorca (Murcia). Director de los Simposios Internacionales de Jóvenes Medievalistas en Lorca, de su continuación en *Winter School* de Lérida, y colaborador activo de la misma actividad en Cáceres, Mar del Plata y México. Secretario de la comisión del diseño del Grado de Historia en la Univ. Murcia. Miembro del Consejo Asesor de *Editum* (Serv. Public. Univ. Murcia). Secretario de la Sociedad Española de Estudios Medievales (2010-2017), vicepresidente (2017-2021) y presidente (2021 y continúa). Secretario de la revista *Miscelánea Medieval Murciana* desde 2003 (previamente coordinador de números desde 1993) hasta 2009. Director de la citada revista (2009-2011). Secretario técnico de la revista *Medievalismo* (desde 2007). Co-director de la revista *e-Tramas* (Univ. Nac. Mar del Plata, Argentina). Director de los Congresos Internacionales "Historia y videojuegos". IP del grupo de investigación "Humanidades Digitales", IP del Grupo de Transferencia del Conocimiento "Historia y Videojuegos" (Universidad de Murcia), y co-director de Grupo de Investigación y Transferencia "Tecnologías-Educación-Gamificación 2.0" (Univ. Nacional de Mar del Plata).

Parte C. MÉRITOS MÁS RELEVANTES (ordenados por tipología)

C.1. Publicaciones

Monografías:

- 1.- Rodríguez, G.F., Melo Carrasco, D.I. y Jiménez Alcázar, J.F., *Sensología y emociones de la Edad Media*, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, 2022. ISBN: 9789878110325.
- 2.- Rodríguez, G.F., Jiménez Alcázar, J.F. y Massa, S.M., *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: formas de socialización del siglo XXI*, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, 2022. ISBN: 9789878110332.
- 3.- Rodríguez, G.F. y Jiménez Alcázar, J.F. (dirs.), *Cronos, ¿estás?*, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, 2021. ISBN: 9789875449978.
- 4.- Rodríguez, G.F., Jiménez Alcázar, J.F. y Massa, S.M., *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta*, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, 2021. ISBN: 9789875449961.
- 5.- Jiménez Alcázar, J.F., Rodríguez, G. y Massa, S.M. (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos*, Murcia, Editum, 2020. ISBN: 978-84-17865-30-6.

- 6.- Jiménez Alcázar, J.F., Rodríguez, G. y Massa, S.M. (coords.), *Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones*, Murcia, Editum, 2020. ISBN: 978-84-17865-29-0.
 - 7.- Jiménez Alcázar, J.F., Rodríguez, G. y Massa, S.M. (coords.), *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*, Murcia, Editum, 2020. ISBN: 978-84-17865-28-3.
 - 8.- Jiménez Alcázar, J.F. y Rodríguez, G. (coords.): *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, Murcia, Editum, 2018. ISBN: 9788417157609.
 - 9.- Jiménez Alcázar, J.F., Rodríguez, G. y Massa, S.M. (coords.): *El videojuego en el aula de ciencias y humanidades*, Murcia, Editum, 2018. ISBN: 9788417157654.
 - 10.- Jiménez Alcázar, J.F.: *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*, Murcia, 2016. ISBN: 9788494475795.
- ISBN: 9788493995454.

Artículos en revistas indexadas:

- 1.- “Medievalister: el medievalismo en la encrucijada de la revolución digital”, *RiMe. Rivista dell’Istituto di Storia dell’Europa Mediterranea*, 11-1 (2022), pp. 51-67.
- 2.- “Configuración y asiento de una demarcación fronteriza: el sector oriental del reino de Granada (1244-1304)”, *Intus-Legere. Historia*, 16-2 (2022), pp. 404-429.
- 3.- “Un modelo de repoblación en el reino de Granada: la Tierra de Vera (siglos XV-XVII)”, *Cuadernos Medievales*, 33 (2022), pp. 60-86. En colab. con E. Vivancos.
- 4.- “«Que a cabsa de no entender la lengua no saben ni entienden cosa alguna». Actitudes y conflicto lingüístico en moriscos y cristianos viejos en la Castilla del siglo XVI”, *Historia. Instituciones. Documentos*, 48 (2021), pp. 13-39. En colaboración con M. Abad Merino.
- 5.- “La interacción del videojuego en las aulas universitarias: educación e Historia”, *Reire. Revista d’Innovació i Recerca en Educació*, 13-1 (2020).
- 6.- “La historia no fue así: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafactual en los videojuegos históricos”, *Clio. History and History Teaching*, 44 (2018), pp. 94-113.
- 7.- “Novela, cine (TV) y videojuegos: El nombre de la rosa y Los Pilares de la Tierra”, *Quaderns de cine*, 13 (2018), pp. 49-62 (en colab. con G. Rodríguez).
- 8.- “¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos”, *Pasado Abierto. Revista del CEHis*, 2 (2015), pp. 297-311 (en colab. con G. Rodríguez).
- 9.- “El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego”, *Roda da Fortuna*, 3-1 (2014), pp. 516-546.
- 10.- “Gobernar fronteras: poderes locales, dominio territorial y control central en la Castilla meridional”, *Edad Media. Revista de Historia*, 14 (2013), pp. 129-148.

Capítulos de libro:

- 1.- “El cuerpo siente y se conmueve: percibir, sentir y vivir en la Edad Media”, en *Sensología y emociones de la Edad Media*, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, 2022, pp. 6-27. En colab. con G. Rodríguez, L. Miranda y D. Melo.
- 2.- “Miedos en la frontera de Granada”, en J.A. Jara (coord.), *Emociones políticas y políticas de la emoción. Las sociedades urbanas en la Baja Edad Media*, Madrid, Ed. Dykinson, 2021, pp. 17-36. En colaboración con G. Rodríguez.
- 3.- “El asiento castellano en el oriente del reino de Granada. El padrón de Vera de 1506”, en *Los Fernández de Córdoba. Nobleza, hegemonía y fama. Conquista, familias y repoblación*, Jaén, Dip. Prov. Jaén, 2021, pp. 337-350.
- 4.- “Mi historia: el videojuego como medio para la construcción de un pasado particular”, en G. Rodríguez y J.F. Jiménez (dirs.) y C. Verino y V. Talavera (eds.), *Cronos, ¿estás?*, Mar del Plata, Univ. Nacional de Mar del Plata, 2021, pp. 199-213. En colaboración con G.F. Rodríguez.
- 5.- “Iconografía militar en el ámbito del videojuego: entre imaginación y la realidad”, en Martín Alvira (ed.), *De fusta e de fierro. Armamento medieval cristiano en la península Ibérica (siglos XI-XVI)*, Madrid, La Ergástula, 2021, pp. 203-222. En colab. con A. Venegas.
- 6.- “Un mundo a escala global. La conquista y colonización de América: de las reflexiones historiográficas a los videojuegos”, en G. Rodríguez y V. Muñoz (dirs.) y L. Carbó (ed.), *Fronteras atlánticas. De la Edad Media a la Contemporaneidad. Experiencias, narraciones y representaciones desde Europa y América*, Mar del Plata-San Cristóbal de la Laguna-Buenos Aires, 2020, pp. 253-272. En colab. G. Rodríguez. ISBN: 978-987-544-942-8.

- 7.- «Enfermedades, epidemias y pandemias en el videojuego histórico», en C. Bonofazi, M.E. Cadeddu y C. Marras (eds.), *Migrazioni di virus. Numeri e linguaggi*, Roma, Edizioni CNR, 2020, pp. 129-150.
- 8.- «Medievalismo, humanidades digitales y los músicos del «Titánic»», en J.F. Jiménez Alcázar, G. Rodríguez y S.M. Massa (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos*, Murcia, Editum, 2020, pp. 75-90. ISBN: 978-84-17865-30-6.
- 9.- «Entre el ocio y el negocio: comercio y mercados medievales en los videojuegos históricos. Aproximación a su análisis», en M.I. del Val, J.C. Martín Cea y D. Cavajal (eds.), *Expresiones de poder en la Edad Media*, Valladolid, Edics. Universidad de Valladolid, 2019, pp. 545-554.
- 10.- «La fin del mundo: Historia, cultura, videojuegos y Apocalipsis», en J.F. Jiménez, G. Rodríguez y S.M. Massa (coords.), Murcia, Editum, 2020 pp. 127-183. ISBN: 9788417865283.

C.2. Proyectos.

- 1.- *Cuerpos, corporalidades emociones y sentidos en la Edad Media (I)*. Investigador principal: Gerardo F. Rodríguez. Universidad Nacional de Mar del Plata. 2023-2024. Financiación: 50.000 pesos.
- 2.- *Frontera, identidad y transferencias en las transformaciones del sur del reino de Valencia en la Edad Media (siglos XIII-XVI)*. Investigador principal: José V. Cabezuelo. Generalidad Valenciana. 2022-2025. Financiación: 72.000 euros.
- 3.- *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital*. Investigador principal: Juan Fco. Jiménez Alcázar. Ministerio de Economía y Competitividad. 2016-2019. Financiación: 33.000 euros.
- 4.- *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval*. Investigador principal: Juan Fco. Jiménez Alcázar. Ministerio de Economía y Competitividad. 2011-2015. Financiación: 50.820 euros.
- 5.- Proyecto de Extensión: *Play & Level: la enseñanza y el aprendizaje del conocimiento histórico en el aula a través de los videojuegos*. Investigador principal: Gerardo F. Rodríguez. Univ. Nac. Mar del Plata. 2014-2015. Financiación: 1.000 euros.
- 6.- *Paisajes sensoriales, sonidos y silencios de la Edad Media*. Investigador principal: Gerardo F. Rodríguez. Univ. Nacional de Mar del Plata, 2013-2014. Financiación: 50.000 pesos.
- 7.- *El Milenio en sus documentos. Corpus diacrónico del español del reino de Granada. CORDEREGRA. 1492-1833*. Investigador principal: Miguel A. Calderón Campos. Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa. Junta de Andalucía. 2010-2014. Financiación: 204.482,68 euros.

C.3. Contratos, méritos tecnológicos o de transferencia

- Asesor histórico del espacio temático cultural Fortaleza del Sol (Castillo de Lorca). Lorcatu, S.A. Desde 2002 y continúa. 1er. Premio Internacional Mejor Producto de Turismo Cultural. FITUR 2005.
- Comisario de la exposición: Edad Media y Videojuegos. Itinerante desde 2015.
- Webmáster de historiayvideojuegos.com (Premio Mejor Web Personal La Verdad-Murcia 2019; finalista Sociedad de Internet; Mejor Sitio Web 2021 Reviewbox; Mejor Sitio Web 2022 Reviewbox; distinción Gitnux. Webs de Alto Impacto).
- Webmáster de medievalistas.es (Mejor Sitio Web 2021 Reviewbox; distinción Gitnux. Webs de Alto Impacto).

C.4. Otros méritos.

- Presidente de la Sociedad Española de Estudios Medievales.
- Disfrute del Programa *Short-Term Mobility* del Consiglio Nazionale delle Ricerche. Roma (Italia). Año 2008.
- Coordinador EBAU. Materia Historia de España. Tribunal único de la Región de Murcia.