

## **PUBLICACIONES PREVIAS Y POSTERIORES A LA TESIS DOCTORAL\*\*\***

---

**DR. José Enrique Ocaña Romero**

---

- **Tesis Doctoral: El videojuego como objeto de estudio artístico. Una aportación metodológica para su análisis a partir del caso de *Assassin's Creed II* (2009).**
- **Universidad de Málaga**
- **Línea: Comunicación Audiovisual**



### **1. ARTICULOS EN REVISTAS CIENTÍFICAS INDEXADAS**

AUTORES: Ocaña Romero, José Enrique y Ruíz del Olmo, Francisco Javier.  
TÍTULO: El videojuego de temática histórica como arte visual: anacronías conscientes y licencias creativas en la representación de espacios urbanos de la saga *Assassin's Creed*.  
REVISTA: Co-herencia                      AÑO: 2020  
EDITORIAL: Liliana López Lopera (Universidad EAFIT)                      PAÍS: Colombia  
ISSN: 1794-5887  
INDICADORES DE CALIDAD: Q2 SJR Scopus

---

AUTOR: Ocaña Romero, José Enrique.  
TÍTULO: Videojuegos y convergencia creativa: de las redes sociales a las plataformas de libre creación.  
REVISTA: Ámbitos                      AÑO: 2019  
EDITORIAL: Dr. Ramón Reig                      PAÍS: España  
ISSN: 1139-1979  
INDICADORES DE CALIDAD: Dialnet métricas C3 y Latindex

---

\* Publicaciones editadas durante el periodo académico de realización de la Tesis Doctoral y posteriores en un máximo de 2 años.

\* Las publicaciones tienen que estar vinculadas con la temática de la Tesis Doctoral.

\* Las publicaciones estarán en su totalidad, o en parte, en coautoría con los directores/as.

## 2. COMUNICACIONES EN CONGRESOS

AUTOR: José Enrique Ocaña Romero  
TÍTULO DE LA APORTACIÓN: **El arte digital: videojuegos de arte y videojuegos artísticos**  
ENTIDAD ORGANIZADORA: Global Knowledge  
TÍTULO DEL CONGRESO: IV Congreso Internacional de Cultura Visual  
ÁMBITO DEL CONGRESO: INTERNACIONAL  
TIPO DE PARTICIPACIÓN: Ponencia  
LUGAR: Universidad Pontificia della Santa Croce, Roma    FECHA: 2018

---

AUTOR: José Enrique Ocaña Romero  
TÍTULO DE LA APORTACIÓN: **El impacto de los videojuegos en las redes sociales, ¿herramientas de marketing o nuevas formas de expresión artística?**  
ENTIDAD ORGANIZADORA: Ayuntamiento de Priego y Universidad de Sevilla  
TÍTULO DEL CONGRESO: I Congreso Internacional de Comunicación y Filosofía.  
ÁMBITO DEL CONGRESO: INTERNACIONAL  
TIPO DE PARTICIPACIÓN: Ponencia  
LUGAR: Priego de Córdoba    FECHA: 2018

---

AUTOR: José Enrique Ocaña Romero  
TÍTULO DE LA APORTACIÓN: **Videojuegos históricos para la documentación gráfica del patrimonio artístico: Notre Dame tridimensional en Assassin's Creed Unity.**  
ENTIDAD ORGANIZADORA: Fórum Internacional de Comunicación y Relaciones Públicas  
TÍTULO DEL CONGRESO: CUICID 2019  
ÁMBITO DEL CONGRESO: INTERNACIONAL  
TIPO DE PARTICIPACIÓN: Ponencia  
LUGAR: Madrid    FECHA: 2019

---

AUTOR: José Enrique Ocaña Romero  
TÍTULO DE LA APORTACIÓN: **El videojuego como obra de arte y su influencia en las Redes: Experiencias estéticas y filosóficas a través de los mundos digitales.**  
ENTIDAD ORGANIZADORA: Ayuntamiento de Priego y Universidad de Sevilla  
TÍTULO DEL CONGRESO: II Congreso Internacional de Comunicación y Filosofía.  
ÁMBITO DEL CONGRESO: INTERNACIONAL  
TIPO DE PARTICIPACIÓN: Ponencia  
LUGAR: Madrid    FECHA: 2019

AUTORES: José Enrique Ocaña Romero, Francisco Javier Ruíz del Olmo y Javier Bustos Díaz  
TÍTULO DE LA APORTACIÓN: **La democratización artística del videojuego a través de Internet y las redes sociales: del videojuego gratuito a las producciones independientes**  
ENTIDAD ORGANIZADORA: Javier Sierra y la Universidad Complutense de Madrid  
TÍTULO DEL CONGRESO: I Congreso Internacional Comunicación y Redes Sociales en la Sociedad de la Información  
ÁMBITO DEL CONGRESO: INTERNACIONAL  
TIPO DE PARTICIPACIÓN: Ponencia  
LUGAR: Madrid FECHA: 2020

---

AUTORES: José Enrique Ocaña Romero y Francisco Javier Ruíz del Olmo  
TÍTULO DE LA APORTACIÓN: **Jóvenes, nuevos formatos audiovisuales y subversión de la cultura televisiva tradicional: los Talk Shows españoles en Twitch**  
ENTIDAD ORGANIZADORA: Egregius, Ladecom y Grupo Comunicar  
TÍTULO DEL CONGRESO: VI Congreso Internacional Comunicación y Pensamiento  
ÁMBITO DEL CONGRESO: INTERNACIONAL  
TIPO DE PARTICIPACIÓN: Ponencia  
LUGAR: Virtual FECHA: 2021

### 3. CAPÍTULOS DE LIBROS

AUTOR: Ocaña Romero, José Enrique.  
TÍTULO DEL CAPÍTULO: El arte digital: videojuego de arte y videojuegos artísticos.  
EDITORES: Rafael Cabrera  
TÍTULO DEL LIBRO: Miradas diversas en tiempos contemporáneos: representaciones y cultura visual  
EDITORIAL: GKA para la colección *Desafíos intelectuales del Siglo XXI*.  
ISBN: 978-84-15665-31-1  
LUGAR Y FECHA DE PUBLICACIÓN: Madrid 2018

---

AUTORES: Ocaña Romero, José Enrique; Ruíz del Olmo, Francisco Javier y Bustos Díaz, Javier.  
TÍTULO DEL CAPÍTULO: La democratización artística del videojuego a través de internet y las redes sociales: del videojuego gratuito a las producciones independientes.  
EDITORES: Patricia Núñez y Aída María de Vicente  
TÍTULO DEL LIBRO: Gestión y formación audiovisual para crear contenidos en las redes sociales  
EDITORIAL: McGraw-Hill.  
ISBN: 978-84-486-2037-0  
LUGAR Y FECHA DE PUBLICACIÓN: Madrid 2019

---

AUTORES: Ocaña Romero, José Enrique.

TÍTULO DEL CAPÍTULO: Videojuegos históricos para la documentación gráfica del patrimonio artístico: Notre Dame tridimensional en Assassin's Creed Unity.

EDITORES: Antonio Castro Higuera, Alexandra Sandulescu Budea y Rosa García-Orellán

TÍTULO DEL LIBRO: Fórmulas comunicativas de vanguardia

EDITORIAL: Pirámide

ISBN: 978-84-368-4255-5

LUGAR Y FECHA DE PUBLICACIÓN: Madrid 2020

---

AUTORES: Ocaña Romero, José Enrique.

TÍTULO DEL CAPÍTULO: Reflexiones sobre el videojuego a través del diseño artístico de los mundos digitales.

EDITORES: Rodrigo Elías Zambrano y Gloria Jiménez-Marín

TÍTULO DEL LIBRO: Reflexiones en torno a la comunicación organizacional, la publicidad y el audiovisual desde una perspectiva multidisciplinar.

EDITORIAL: Fragua

ISBN: 978-84-7074-892-9

LUGAR Y FECHA DE PUBLICACIÓN: Madrid 2021

#### **4. LIBROS**

#### **5. OTROS ARTÍCULOS Y PUBLICACIONES**