



Manuel Freire Morán es miembro del grupo de investigación e-UCM (Ingeniería del Software Aplicada al e-Learning), reconocido y financiado en la convocatoria competitiva de la Universidad Complutense de Madrid (UCM; Grupo 921340). Se formó en la Universidad Autónoma de Madrid (UAM), donde se licenció en Ingeniería Informática en 2001, y donde empezó su trayectoria docente e investigadora en el marco del grupo GHIA (Herramientas Interactivas y Aplicaciones), y en el que continuó hasta 2010, cuando entró a formar parte de e-UCM.

En 2007 presentó la tesis sobre la visualización de grafos agregados jerárquicamente, obteniendo una calificación de sobresaliente “summa cum laude” por unanimidad, y cumpliendo también los requisitos del doctorado europeo, habiendo realizado estancias en Múnich (Alemania) y Brest (Francia). La tesis estaba escrita íntegramente en inglés; además de tener el español como lengua nativa, es bilingüe en inglés, y tiene un nivel intermedio hablado y escrito tanto en francés como en alemán.

En 2008-09 realizó una estancia postdoctoral en EEUU gracias a una beca MEC-Fulbright en el grupo HCIL (Human-Computer Interaction Lab) de la Universidad de Maryland, bajo la dirección de Ben Shneiderman y Catherine Plaisant. Se trata de un grupo pionero en interacción persona-ordenador y visualización, y de la estancia resultaron 4 publicaciones, una de ellas en congreso Core-A y otra en revista Q2. En la misma estancia también obtuvo el premio a la adaptación innovadora de una herramienta en la competición VAST 2010, de analítica visual (DOI 10.1109/VAST.2010.5652834).

Cuenta con 6 artículos en revistas indexadas JCR-ISI, de los cuales 5 publicados en los últimos 5 años (además de 11 artículos en revista no-indexada o de divulgación); un capítulo de libro titulado “Game Learning Analytics: Learning Analytics for Serious Games” (DOI 10.1007/978-3-319-17727-4_21-1) en Springer Reference (2016); y más de 20 publicaciones en congreso internacional, entre las cuales una fue reconocida en 2017 como mejor contribución (“best paper” en IEEE EDUCON 2017).

Participa o ha participado en 15 proyectos de investigación, de los cuales 9 corresponden al plan nacional de investigación (TEL, TIC y TIN), 2 a redes de colaboración de ámbito regional (eMadrid, de la Comunidad de Madrid) e iberoamericano (RIURE, financiado por CYTED y con 4 socios de América Latina), y finalmente 4 corresponden proyectos de la Unión Europea: un LLP, una red de excelencia europea en “Serious Games” denominada GALA (FP7, 2010-2014) y dos programas H2020, ambos aun en activo. Es Co-IP del proyecto TIN2017-89238-R (evaluado con la clasificación "A").

Dentro del grupo de investigación, aporta experiencia en aspectos de visualización de información, interacción hombre-máquina, e-learning y diseño de sistemas cliente-servidor desplegados en la nube. En concreto, en el proyecto EU H2020 RAGE ha estado coordinando el desarrollo e interacción de componentes de servidor, diseñando un sistema de despliegue en instancias Docker y presentando una interfaz web unificada, interoperable con los sistemas institucionales preexistentes, y protegida por TLS a los clientes y al resto de componentes del ecosistema -- en el que participan 19 grupos de investigación, incluido e-UCM.