

Fecha del CVA

14/11/2021

Parte A. DATOS PERSONALES

Nombre	HECTOR		
Apellidos	PUENTE BIENVENIDO		
Sexo	Hombre	Fecha de Nacimiento	02/03/1987
DNI/NIE/Pasaporte	53457101H		
URL Web			
Dirección Email	hector.puente@ucm.es		
Open Researcher and Contributor ID (ORCID)	0000-0002-7441-1908		

A.1. Situación profesional actual

Puesto	Profesor Ayudante Doctor		
Fecha inicio	2021		
Organismo / Institución	Universidad Complutense de Madrid		
Departamento / Centro	Departamento de Sociología: Metodología y Teoría / FAC. Ciencias Políticas y Sociología		
País		Teléfono	
Palabras clave			

A.3. Formación académica

Grado/Master/Tesis	Universidad / País	Año
Máster en formación de profesorado secundaria (especialidad CCSS)	Universidad Rey Juan Carlos / España	2015
Doctor Europeo en Sociología	Universidad Complutense de Madrid / España	2015
Máster de Metodología de Investigación en Ciencias Sociales: Innovaciones y Aplicaciones	Universidad Complutense de Madrid / España	2011
Licenciado en Sociología (Itinerario Métodos y Técnicas de Investigación Social)	Universidad Carlos III de Madrid / España	2009

Parte B. RESUMEN DEL CV

Profesor de metodología de investigación y análisis de datos (Universidad Complutense de Madrid), actualmente formo parte de los grupos de investigación Sociología Ordinaria (UCM), Museum I+D+C. Laboratorio de cultura digital (UCM) y Usos Formativos e Identidad Narrativa en videojuegos (UFV). Me licencié en sociología en la Universidad Carlos III de Madrid (premio extraordinario fin de carrera) y realicé el doctorado (Sociología y Game Studies) con mención europea en la Universidad Complutense de Madrid (contrato FPU). Actualmente curso un segundo doctorado en Análisis de Datos (Data Science). He sido investigador doctoral en las universidades IT University of Copenhagen, Georgia Institute of Technology (GaTech) y Royal Melbourne Institute of Technology. Mis principales áreas de investigación son el análisis de datos y las implicaciones sociales de las TICs (móviles, redes sociales) y los videojuegos, en especial en relación con los procesos de interacción, cambio social y emergencia; así como el estudio de las prácticas y culturas juveniles y de ocio, comunidades virtuales, mediaciones tecnológicas y agencia y experiencia de usuario. Asimismo, desarrollo actividad profesional en el sector privado como diseñador de videojuegos e investigador senior freelance (especialista en triangulación de métodos y design research en el campo del UX, diseño estratégico y desarrollo de productos y/o servicios centrados en el usuario), habiendo realizado proyectos para compañías como Microsoft, Telefónica, BBVA, Santander, Vodafone...). Todas mis publicaciones están disponibles en <http://ucm.academia.edu/HéctorPuenteBienvenido>. Con mis compañeros del grupo de investigación Sociología Ordinaria compartimos el interés por el estudio de lo ordinario en sus diversas acepciones: lo cotidiano, lo banal, lo vulgar y

lo referente a la constitución, mantenimiento y transformación de ordenamientos sociales; así como por explorar y desarrollar metodologías cualitativas inventivas en el ámbito de la etnografía, intereses que hemos llevado a cabo en varios proyectos de investigación financiados en convocatorias competitivas como el Plan Nacional. Dichos intereses se suman también a la preocupación por establecer conexiones con otros grupos de investigación a nivel nacional e internacional, en sociología y otras disciplinas y, más allá de la academia, con instituciones, iniciativas y personas que comparten nuestros intereses. Esto se ha traducido en la organización desde 2013 del Encuentro anual de Sociología Ordinaria en el Medialab Prado de Madrid, así como la colaboración con centros culturales y artísticos como Intermediae, el Centro de Arte 2 de Mayo o la sección Voces del Festival SOS48. Otro interés compartido con los miembros del grupo es la preocupación por conectar investigación y docencia, nuestros proyectos con los contenidos y las metodologías de nuestras asignaturas de grado y posgrado en distintas facultades y universidades. Además de los mencionados, he recibido otros premios y becas al mérito académico e investigador (4 becas de excelencia de la Comunidad de Madrid, premio de excelencia Universidad Carlos III-Santander al rendimiento excelente, beca JAE-Predoc en el Consejo Superior de Investigaciones Científicas, beca competitiva de colaboración departamental del Ministerio de Educación...).

Parte C. LISTADO DE APORTACIONES MÁS RELEVANTES

C.1. Publicaciones más importantes en libros y revistas con “peer review” y conferencias

AC: Autor de correspondencia; (nº x / nº y): posición firma solicitante / total autores. Si aplica, indique el número de citaciones

- 1 **Artículo científico.** Amparo Lasén Díaz; Héctor Puente Bienvenido. 2021. Haunting shame and haunted bodies: Mixed feelings and entangled times in the online sharing of personal images First Monday. First Monday. 26-4. <https://doi.org/10.5210/fm.v26i4.11647>
- 2 **Artículo científico.** Costán Sequeiros Bruna; Héctor Puente Bienvenido. 2020. Democracia, deslegitimación y cambio social: el videojuego como dispositivo de cuestionamiento político BARATARIA. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales. Asociación Castellano-Manchega de Sociología (ACMS). 29, pp.129-137. ISSN 1575-0825. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.540>
- 3 **Artículo científico.** Costan Sequeiros Bruna; Héctor Puente Bienvenido. (/2). 2020. Debatiendo la naturaleza de la sociedad civil: una aproximación desde la teoría de campos de Bourdieu Política y Sociedad. Revistas Científicas Complutenses. 57-2, pp.479-498. ISSN 1130-8001. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5209/poso.63160>
- 4 **Artículo científico.** Costán Sequeiros Bruna; Héctor Puente Bienvenido. 2019. Cambio social, tecnología y ciencia-ficción Sociología y Tecnociencia. Universidad de Valladolid Revistas. 9-2, pp.115-138. ISSN 1989-8487.
- 5 **Artículo científico.** Héctor Puente Bienvenido; Costan Sequeiros Bruna. (1/2). 2019. Mirada sociológica y situacionista al software lúdico: La dramaturgia de Erving Goffman en los videojuegos Revista Española de Investigaciones Sociológicas REIS (JCR, Q3). Centro de Investigaciones Sociológicas. 166, pp.135-152. ISSN 0210-5233.
- 6 **Artículo científico.** Héctor Puente Bienvenido; Costan Sequeiros Bruna. (1/). 2019. Goffman y los videojuegos: una aproximación sociológica desde la perspectiva dramática a los dispositivos de entretenimiento y ocio interactivo Revista Española de Sociología (SJR, Q2). 28-2, pp.289-304. ISSN 1578-2824.
- 7 **Artículo científico.** Costán Sequeiros Bruna; Héctor Puente Bienvenido. 2018. Sociología y ci-fi: repensando los procesos de cambio social desde la ciencia ficción NUDOS. Revista transdisciplinar de sociología, teoría y didáctica de la literatura. Universidad de Valladolid. pp.4-16. ISSN 2530-6499.

- 8 **Artículo científico.** Diego José Rodríguez Torres; Héctor Puente Bienvenido; Antonio Esquinas. 2018. Pericardial effusion in community-acquired pneumonia: Casualty or etiology? *Journal of Critical Care* (JCR, Q2). ELSEVIER. ISSN 0883-9441. <https://doi.org/10.1016/j.jcrc.2018.05.006>
- 9 **Artículo científico.** Costán Sequeiros Bruna; Héctor Puente Bienvenido; Mérida López Jiménez; Marta Fernández Ruiz. 2016. Juventud, cultura y NTICs: ¿triángulo o prisma? *Teknokultura. Revistas Científicas Complutenses*. 13-2, pp.699-718. ISSN 1549-2230.
- 10 **Artículo científico.** Héctor Puente Bienvenido; Marta Fernández Ruiz; Costán Sequeiros Bruna; Mérida López Jiménez. 2015. Los estudios sobre jóvenes y TICs en España *Revista de Estudios de Juventud*. Instituto de la Juventud (INJUVE). Diciembre 2015-110, pp.155-172.
- 11 **Artículo científico.** Marta Fernández Ruiz; Héctor Puente Bienvenido. 2015. Universos fantásticos de inspiración lovecraftiana en videojuegos survival horror. Un estudio de caso de P.T. (Silent Hills) *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*.III-1, pp.95-118. ISSN 2014 7910.
- 12 **Artículo científico.** HECTOR PUENTE BIENVENIDO; Amparo Lasén Díaz. (1/). 2015. Coreografías de género en espacios de juego online. Jugadoras, fans y conflictos en videojuegos.*Revista de estudios para el desarrollo social de la comunicación*. 1, pp.154-183. ISSN 1696-2079.
- 13 **Artículo científico.** HECTOR PUENTE BIENVENIDO. (1/). 2014. Poder y vigilancia en los videojuegos *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*. 2, pp.405-423. ISSN 1549-2230.
- 14 **Artículo científico.** HECTOR PUENTE BIENVENIDO. (1/). 2014. Nuevas formas de producción de contenido: El caso de los vídeos machinima inspirados en el juego de rol *Diablo III Revista (Re)Pensando*. 1, pp.9-31. ISSN 2340-6283.
- 15 **Artículo científico.** HECTOR PUENTE BIENVENIDO. (1/). 2013. RESEÑA de Egenfeldt-Nielsen, Simon; Heide Smith Jonas y Pajares Tosca Susana *Understanding Video Games: The Essential introduction* Nueva York, Routledge, 2012 *Revista Internacional de Sociología*. ISSN 0034-9712.
- 16 **Artículo científico.** HECTOR PUENTE BIENVENIDO. (1/). 2012. Análisis crítico de *Diablo III*. El mito del juego irreal.*Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*. pp.375-382. ISSN 1549-2230.
- 17 **Artículo científico.** HECTOR PUENTE BIENVENIDO. (1/). 2011. LAS RELACIONES SOCIALES EN LOS VIDEOJUEGOS EN RED.METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES (UNIVERSIDAD COMPLUTENSE). pp.1-91. ISSN 1989-9610.
- 18 **Artículo científico.** HECTOR PUENTE BIENVENIDO. (1/). 2009. Satisfacción con la forma de convivencia y soledad percibida como indicadores de Calidad de Vida entre los adultos mayores no institucionalizados en España *Revista Espanola de Geriatria y Gerontologia*. ISSN 0211-139X.
- 19 **Capítulo de libro.** Héctor Puente Bienvenido; Borja Barinaga López; Gabriel Peñas Rodríguez. 2021. Comunicación e interacción social mediada por emojis. Hacia un diseño de interfaz de escritura accesible e inclusiva *De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales*. Dykinson. pp.1043-1069. ISBN 978-84-1377-561-6.
- 20 **Capítulo de libro.** Marta Fernández Ruiz; Héctor Puente Bienvenido. 2021. Narrativa adaptativa y producción en tiempo real: Nuevos modelos para nuevos tiempos *De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales*. Dykinson. pp.1508-1529. ISBN 978-84-1377-561-6.
- 21 **Capítulo de libro.** Héctor Puente Bienvenido; Borja Barinaga López. 2021. A Historical Review of Immersive Storytelling Technologies: New Uses of AI, Data Science, and User Experience in Virtual Worlds *Handbook of Research on Applied Data Science and Artificial Intelligence in Business and Industry*. IGI Global. pp.569-597. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-6985-6.ch027>
- 22 **Capítulo de libro.** HÉCTOR PUENTE BIENVENIDO; COSTÁN SEQUEIROS BRUNA. 2019. El nuevo método Monnet: los videojuegos como dispositivos de construcción de identidades compartidas *La UE: Clves y desafíos actuales del proyecto común*. Sindéresis. 1, pp.13-32. ISBN 978-84-16262-82-3.

- 23 **Capítulo de libro.** COSTÁN SEQUEIROS BRUNA; HÉCTOR PUENTE BIENVENIDO. 2019. El rol de la Unión Europea en la gobernanza global La UE: Clves y desafíos actuales del proyecto común.Sindéresis. 1, pp.93-116. ISBN 978-84-16262-82-3.
- 24 **Capítulo de libro.** SUSANA PAJARES TOSCA; HECTOR PUENTE BIENVENIDO. (1/). 2014. Contenido generado por el usuario: La productividad de los fans de Skyrim en;Youtube DiGRA. II. ISBN 978-84-697-0169-0.
- 25 **Capítulo de libro.** Héctor Puente Bienvenido; Susana Pajares Tosca. (1/ 2). 2014. METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN ONLINE: LA PRODUCTIVIDAD FAN EN YOUTUBE Crisis y cambio: propuestas desde la Sociología. Adenda.Editorial Federación Española de Sociología. pp.26-35. ISBN 978-84-697-0169-0. Google Scholar (1)
- 26 **Capítulo de libro.** HECTOR PUENTE BIENVENIDO. (1/). 2014. El poder del consumidor digital: agencia y emergencia entre videojugadores online.Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada. FRAGUA LIBROS. pp.179-201. ISBN 9788470746239.
- 27 **Capítulo de libro.** HECTOR PUENTE BIENVENIDO. (1/). 2014. Nuevas formas de producción de contenido: el caso de los vídeos machinima inspirados en los videojuegos de rol Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada. FRAGUA LIBROS. ISBN 9788470746239.
- 28 **Capítulo de libro.** HECTOR PUENTE BIENVENIDO. (1/). 2013. USER GENERATED CONTENT: A SITUATED PRODCUTION OF VIDEO WALKTHROUGHS ON YOUTUBE Context Matters! Exploring and Reframing Games in Context. ISBN 978-3-7003-1864-4.
- 29 **Libro o monografía científica.** Belén Maniner Blanco; Consuelo Martínez Moraga; Héctor Puente Bienvenido. (/3). 2019. Videojuegos y educación. Aprender a través de los géneros narrativos Universidad Francisco de Vitoria Editorial. pp.1-140. ISBN 978-84-17641-68-9.
- 30 **Libro o monografía científica.** Héctor Puente; Erika García; Ana Gómez. 2017. 2016 e-patient Report. A new way of classifying illnesses from the patient's social perspective.2016 e-patient Report.PWG & Price Waterhouse Coopers. 1-1, pp.1-77. ISBN 978-84-617-9090-6.
- 31 **Libro o monografía científica.** Héctor Puente Bienvenido; Erika García; Manuel Linares; Purificación Salgado; Eva Baonza. (1/). 2016. European e-patient Report 2015 European e-patient Report 2015: An annual report about the everyday life of e-patients. People Who. pp.1-105. ISBN 978-84-608-5545-3.
- 32 **Libro o monografía científica.** BLAI GUARNÉ; AMPARO LASÉN; DANIEL LÓPEZ GÓMEZ; HÉCTOR PUENTE BIENVENIDO. (/4). 2016. Tecnologías sociales de la comunicación Tecnologías sociales de la comunicación. FUOC-OBERTA UOC PUBLISHING. I-I, pp.1-138.