



Consumir, crear, jugar [panorámica del ocio digital de la juventud /

Calderón Gómez, Daniel

Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud :
Fundación FAD Juventud,
cop. 2022

Recursos en Internet

Monografía

Este informe pretende entender las prácticas de ocio digital de la población adolescente y joven de hoy, con especial énfasis en los patrones de consumo de contenido audiovisual a través de Internet, poniendo la mirada en las prácticas videolúdicas y en la creación de contenidos y con un foco especial en la dimensión de género

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:28443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhcmF0ei5yZW4vMzMwNTg3NDc>

Título: Consumir, crear, jugar [Recurso electrónico] panorámica del ocio digital de la juventud [coordinación del estudio, Anna Sanmartín Ortí ; autoría, Daniel Calderón Gómez, Alejandro Gómez Miguel]

Editorial: Madrid Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud Fundación FAD Juventud cop. 2022

Descripción física: 1 recurso electrónico (106 p.) gráf

Nota general: Anexo

Bibliografía: Bibliografía: p. [101]-104

ISBN: 978-84-17027-77-3

Materia: Nuevas tecnologías Ocio Jóvenes Adolescente Internet

Autores: Sanmartín Ortí, Anna Gómez Miguel, Alejandro

Entidades: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud Fundación Fad Juventud

Baratz Innovación Documental

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es

