

Universidad Miguel Hernández de Elche
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado

Curso Académico 2022-23



**La influencia de las plataformas digitales de *streaming* en
los títulos de crédito de series de ficción**

Alumna: Helena Roca Coves

Tutor: Vicente Javier Pérez Valero

Resumen:

En el contexto actual de consumo audiovisual, caracterizado por la predominancia de plataformas como HBO, Netflix y Prime Video entre otras, este trabajo se enfoca en analizar la influencia de dichas plataformas en la evolución de los títulos de crédito en producciones audiovisuales. La hipótesis planteada sostiene que estas plataformas han desempeñado un papel determinante en la transformación de los títulos de crédito. Para abordar esta cuestión se establecieron diferentes objetivos específicos, incluyendo el análisis comparativo de la evolución de los títulos de crédito en producciones de nuevas plataformas y la investigación de la evolución de elementos estéticos como el diseño gráfico o la música, entre otros.

Para poder llevar a cabo la investigación se recopiló una muestra de 25 *openings* realizados desde la década de 1990 hasta la actualidad y se creó una base de datos para su análisis. Además, se llevó a cabo una encuesta dirigida a aficionados a las series para obtener sus opiniones sobre los títulos de crédito. También se analizaron los títulos de crédito de series ganadoras y nominadas al premio Outstanding Main Title Design de los Premios Emmy.

Los hallazgos de la investigación han revelado una evolución en el estilo de montaje de los títulos de crédito, así como una influencia significativa de la música en su percepción. Se ha identificado un cambio en la estructura narrativa de los títulos de crédito, destacando la relación entre su duración y la percepción de calidad por parte de los espectadores. Estos resultados apuntan a una transformación en curso en la función y forma de los títulos de crédito, indicando una clara influencia de las nuevas plataformas en su evolución.

Palabras clave:

Títulos de crédito, plataformas audiovisuales, series, televisión.

Abstract:

In the current context of audiovisual consumption, characterized by the predominance of platforms such as HBO, Netflix and Prime Video, among others, this work focuses on analyzing the influence of these platforms on the evolution of credit titles in audiovisual productions. The proposed hypothesis maintains that these platforms have played a determining role in the transformation of credit titles. To address this issue, different specific objectives were established, including the

comparative analysis of the evolution of credit titles in productions on new platforms and the investigation of the evolution of aesthetic elements such as graphic design or music, among others.

In order to carry out the investigation, a sample of 25 openings made from the 1990s to the present was compiled and a database was created for its analysis. In addition, a survey was carried out aimed at fans of the series to obtain their opinions on the credit titles. The title credits of Emmy Award-winning and nominated series Outstanding Main Title Design were also analyzed.

The research findings have revealed an evolution in the editing style of the credits, as well as a significant influence of music on their perception. A change in the narrative structure of credit titles has been identified, highlighting the relationship between its duration and the perception of quality by viewers. These results point to an ongoing transformation in the function and form of credit titles, indicating a clear influence of the new platforms on their evolution.

Key words:

Openings, audiovisual platforms, series, television.



Índice:

1. Introducción	6
1.1. Hipótesis y objetivos de la investigación	8
1.2. Estado actual de la cuestión	9
1.3. Marco teórico	11
1.3.1. La función de los títulos de crédito	11
1.3.2. La influencia de las plataformas audiovisuales en los títulos de crédito	14
2. Metodología	16
3. Resultados	20
3.1. Análisis de la muestra de títulos de crédito	20
3.1.1. Características visuales y estilísticas de los títulos de crédito	21
3.1.2. Elementos sonoros y musicales en los títulos de crédito	22
3.1.3. Estructura narrativa y duración de los títulos de crédito	23
3.2. Resultados de la encuesta sobre las preferencias del público	26
3.2.1. Datos y opiniones sobre aspectos específicos de los títulos de crédito	27
3.2.3. Relación entre las opiniones de las personas encuestadas y la duración de los títulos de crédito	27
3.3. Análisis de los títulos de crédito nominados y ganadores en la categoría Outstanding Main Title Design de los Premios Emmy	29
4. Conclusiones	30
5. Bibliografía y filmografía	32
5.1. Bibliografía	32
5.2. Filmografía	35
6. Anexos	37
6.1. Base de datos 1 – Muestra de 25 series	37
6.2. Base de datos 2. Muestra de las series ganadoras/nominadas al Outstanding Main Title Design de los Premios Emmy	41
6.3. Base de datos 3 – Resultados de la encuesta sobre la muestra representada en la Base de datos 1	50
6.3.1. Información General	50
6.3.2. Los Soprano	57
6.3.3. El príncipe de Bel-Air	58

6.3.4. Friends	64
6.3.5. Sexo en Nueva York	70
6.3.6. The Office	72
6.3.7. Lost	75
6.3.8. Anatomía de Grey	77
6.3.9. Dexter	80
6.3.10. Héroes	81
6.3.11. Mad Men	81
6.3.12. Breaking Bad	82
6.3.13. The Walking Dead	85
6.3.14. Game of Thrones	88
6.3.15. Stranger Things	93
6.3.16. Westworld	97
6.3.17. The Crown	98
6.3.18. Mindhunter	100
6.3.19. True Detective	101
6.3.20. Black Mirror	103
6.3.21. El cuento de la criada	106
6.3.22. Ozark	108
6.3.23. Gilmore Girls	109
6.3.24. Fargo	110
6.3.25. American Horror Story	111
6.3.26. Orange is the new black	114
6.3.27. Sugerencias de otras series	116

1. Introducción

El mundo del entretenimiento audiovisual ha experimentado una revolución sin precedentes en las últimas décadas y las series televisivas han sido una parte fundamental de este cambio. Con el surgimiento de las plataformas de *streaming* como Netflix, HBO y Amazon Prime Video los usuarios pueden disfrutar de una gran variedad de contenidos a la carta y actualmente parece que existe una cantidad ilimitada de series para elegir. A su vez, parece que hayan infinitas cabeceras que crean una antesala y preparan al espectador para aquello que está a punto de ver.

Los títulos de crédito de las series televisivas han adquirido una nueva relevancia en este contexto y se han convertido en una poderosa herramienta para cautivar al espectador desde los primeros segundos. Podríamos definir los *openings* como esas breves piezas audiovisuales que preceden a cada episodio de una serie y que, además de presentar al elenco que lo conforma, forma parte de la experiencia del espectador. Como menciona Roberto Gamonal (2013):

Los títulos de crédito constituyen un género particular en el que el Diseño Gráfico, el Cine y la Televisión se dan la mano. [...] Tanto la industria cinematográfica como la televisiva son conscientes de que no son un simple listado de nombres de actores, presentadores, técnicos, realizadores, productores y directores (Gamonal Arroyo, 2013, p.245).

Tal y como comenta Gamonal (2013), es muy importante esa sinergia que existe entre esas tres disciplinas para generar un campo que es independiente pero que, a la vez, está ligado al producto al que precede. Con esta afirmación se hace referencia a que un *opening* no se puede entender y disfrutar sin la posterior visualización del audiovisual. Pero a su vez, es independiente en el sentido de que ya no tiene por qué estar compuesto por nombres o planos derivados de la serie o película, sino que se puede generar una narrativa diferente en ese breve periodo de tiempo. Como se citó en (Ramírez-Barredo et al., 2021, p.19): “para Betancourt (2017), las secuencias de títulos son producciones marginales que ocupan un punto medio complejo entre ser autónomas e integradas en el drama”.

Alan Williams, creador del *opening* de la serie de Netflix *Anne with an E* (2017), comentaba en una entrevista como su intención a la hora de crear la secuencia era ofrecer al espectador un vistazo dentro de la cabeza de Anne sobre cómo ella veía las cosas que para el resto eran tan mundanas (Richardson, 2017).

Los títulos de crédito han evolucionado y a día de hoy tienen una importancia como forma artística más que informativa y cuentan con una complejidad narrativa y estética que los convierte en una parte esencial de la identidad visual de la serie.

El elemento estético de los títulos de crédito tiene un peso lo suficientemente relevante como para que, tal y como destaca Picarelli (2013), se haya incluido la categoría Outstanding Main Title Design en los premios Emmy. Este galardón reconoce cada año la labor y el trabajo de las mejores secuencias iniciales de series y programas. Gamonal (2013) añade que a pesar de que las cabeceras cinematográficas hayan sido más estudiadas y valoradas, el único reconocimiento que existe a este tipo de producto audiovisual es dentro del ámbito televisivo.

Es importante a la hora de hablar de los *openings* de las series actuales no obviar a su antecedente más cercano: los títulos de crédito cinematográficos. Estas piezas audiovisuales en su inicio se caracterizaban por limitarse a ser texto superimpreso sobre un fondo negro. Su finalidad era puramente informativa hasta que, gracias a la evolución tecnológica, se pudo dar alas a la creatividad y los títulos de crédito dejaron de ser un mero escaparate para el conocido *star system* y sus productoras.

La obra de Saul Bass tuvo una gran importancia en el desarrollo de los títulos de crédito debido a la capacidad del creador para transformarlos en una experiencia artística única. Su enfoque estético influyó en generaciones de diseñadores y cineastas.

El trabajo de Bass fue tan apreciado que muchos diseñadores contemporáneos buscaron emular su estilo. Otros sacaron de su trabajo una inspiración para experimentar, a pesar de que sus propios estilos y técnicas no eran en sí mismos derivados (Allison, 2011)¹.

Su legado sigue siendo una fuente de inspiración. Steven Spielberg lo describió en 1996 tras su fallecimiento como "uno de los mejores cineastas de esta época o de cualquier otra". Además de Saul Bass, en los años 70 también aparecieron en el mundo de los títulos de crédito cinematográfico otras figuras destacables como Pablo Ferro o Maurice Binder.

Pese a ese auge y reconocimiento de los títulos de crédito, tal y como destacan Boneu y Solana (2016), en aquel momento las series de televisión contaban con un presupuesto mucho más inferior que las películas cinematográficas, por lo que la calidad del producto no era ni comparable. Pero, con el paso del tiempo, se ha ido equiparando el coste de las series de televisión con las producciones de películas.

¹ Texto original: "Bass's work was so highly regarded that many contemporary designers sought to emulate his style. Others drew from his work an inspiration to experiment, even though their own styles and techniques were not in themselves derivative".

Esto ha llevado a que se cuiden y traten más los *openings*, logrando así que no haya una gran diferencia entre ambas piezas audiovisuales.

1.1. Hipótesis y objetivos de la investigación

El auge de las plataformas de *streaming* como HBO, Netflix, Prime Vídeo o Disney + ha supuesto una revolución en los hábitos de consumo de películas y series por parte de los espectadores. En esta investigación se plantea la hipótesis de que esta opción de televisión a la carta ha tenido un impacto significativo en la función y forma de los títulos de crédito en estas producciones audiovisuales. Estos cambios se reflejan en una evolución narrativa visual, una redefinición estética y una estrategia renovada para cautivar y mantener la atención del espectador.

En un entorno donde el consumidor tiene la opción de omitir el *opening*, podría asumirse que los títulos de crédito han perdido relevancia y fuerza, al no ser considerados indispensables. Sin embargo, la hipótesis de este trabajo sostiene que se ha producido una transformación en la concepción, diseño y presentación de los títulos de crédito, con la finalidad de captar la atención del espectador y que al ver el *opening* perciba que lo que está a punto de ver es un producto de gran calidad y elaboración. Las nuevas dinámicas de consumo audiovisual, caracterizadas por la inmediatez, facilidad de navegación y personalización de contenidos, han influido en la manera en que se plantean los títulos de crédito en la actualidad.

Los *openings* en las plataformas audiovisuales se han convertido en una oportunidad para establecer y reforzar la identidad visual de una serie o película desde los primeros segundos, generando una conexión emocional con el espectador antes de que comience la narrativa principal. Aunque se espere que estos títulos de crédito sean más breves, dinámicos y estén en sintonía con las audiencias modernas, cabe destacar que no todos cumplen con estas características.

Por otro lado, los títulos de crédito en las nuevas plataformas han ampliado su potencial narrativo. Ya no se limitan a una mera presentación de nombres y roles de producción, sino que proporcionan información relevante sobre la trama, los personajes o las temáticas principales de la obra.

A su vez, la extensión en el tiempo de estos títulos de crédito se debe a que su duración no interfiere con los espacios publicitarios, como sucedía con las series creadas específicamente para la televisión. Esta nueva percepción permite a los creadores aprovechar esta introducción visual para generar anticipación, establecer el tono emocional y preparar al espectador para la experiencia que está por vivir.

Los objetivos específicos que busca desarrollar esta investigación son los siguientes:

1. Analizar la evolución de los títulos de crédito en las producciones audiovisuales de las plataformas de *streaming* en comparación con las producciones de la televisión tradicional.
2. Identificar las transformaciones más significativas en la función y forma de los títulos de crédito en las producciones de las nuevas plataformas.
3. Evaluar si existe un cambio en la duración de los títulos de crédito en las producciones de las plataformas.
4. Investigar la evolución de los elementos estéticos como la tipografía, *motion graphics* y la música en los títulos de crédito de las producciones de las nuevas plataformas.

1.2. Estado actual de la cuestión

Los títulos de crédito de las series televisivas actualmente son una pieza fundamental a la hora de consumir el producto, pero no siempre ha sido así. El hecho de que los *openings* televisivos no hayan tenido, en su mayoría, una gran relevancia antes de los años 90 es el motivo por el cual el estudio de los mismos no tenga un dilatado recorrido, como puede tener el de los títulos de crédito de las películas. Por esa razón, se ha llevado a cabo una revisión bibliográfica amplia donde se han consultado investigaciones enfocadas en los títulos de crédito de las películas para así poder tener un amplio prisma del estado actual de la cuestión.

Para ello se ha recurrido al estudio de Melis Inceer (2007) *An analysis of the opening credit sequence in film* donde se presenta un análisis detallado de las secuencias de títulos de crédito en las películas de manera cronológica, examinando así el progreso de los títulos en función de los cambios históricos y tecnológicos. El autor establece en su análisis cronológico un evento clave marcando una clara diferencia entre los títulos de crédito antes de la aparición de Saul Bass, etapa a la que él denomina "*Pre-Saul Bass Era*" y tras su aparición con la denominada "*Post-Saul Bass Era*".

A su vez, en este completo estudio se categorizan los títulos de crédito según su forma. Inceer (2007) los clasifica en cuatro categorías: los títulos sobreimpresos sobre un fondo negro, los títulos acompañados por imágenes fijas, los títulos acompañados con una serie de imágenes en movimiento y los títulos creados con animaciones y *motion graphics*.

Otro gran referente dentro del estudio de los títulos de crédito cinematográficos es la investigadora Deborah Allison, que con más de 80 trabajos e investigaciones publicadas sobre el mundo cinematográfico. Para este estudio se ha consultado su artículo *Beyond Saul Bass: A Century of American Film Title Sequences* (2011), donde la investigadora toma una muestra de más de 2.000 películas para realizar una perspectiva cronológica de la evolución de los títulos de crédito en las películas estadounidenses desde los inicios del cine. Es interesante su punto de vista, ya que hace bastante hincapié en mostrar cómo eran los títulos de crédito previamente a la llegada de la figura de Bass así como justificar todas las evoluciones en el estilo que han tomado los *openings* hasta el año 2010.

Para obtener una visión amplia sobre la evolución de los títulos de crédito en las series televisivas es imprescindible consultar las diferentes investigaciones de Gemma Solana y Antonio Boneu, autores de *Uncredited, Diseño Gráfico y Títulos de Crédito* (2007) que se trata del primer monográfico sobre los títulos de crédito en España.

Asimismo, estos autores publicaron en 2016 un artículo llamado *Secuencias de títulos de animación en series de ficción. Un paisaje general* donde hacen una inmersión en la evolución de los *openings* desde los años 50 hasta la actualidad destacando como eventos claves para el desarrollo de esta disciplina las mejoras tecnológicas y la llegada de Internet.

Séverine Barths (2017) en su artículo *The rise and fall of TV opening credits* lleva a cabo una investigación motivada por la aparición del botón de saltar créditos que tanta polémica causó en su momento. En esta investigación Barths establece tres categorías principales para diferenciar los tipos de *openings* más comunes en las series televisivas según sus diferentes características:

- a) Créditos iniciales clásicos: Secuencia de imágenes extraídas de los diferentes capítulos que conforman la serie o temporada y que incluye los nombres de los actores que la protagonizan. Este formato fue el más popular hasta la década de los noventa. El *opening* de *Friends* (1994) a partir de la segunda temporada sería un claro ejemplo de este tipo de apertura.
- b) Créditos iniciales atmosféricos: Secuencia de imágenes sin presentaciones de personajes o actores. En algunos casos se pueden mostrar imágenes de los personajes y los nombres de los actores, pero no tienen por qué estar sincronizados. Un ejemplo de *opening* que cumple con estas características sería el de la serie *American Horror Story* (2011) que se caracteriza por cada

temporada tener una trama diferente por lo que, mediante las diferentes cabeceras, sitúan al espectador en el ambiente correspondiente.

c) Créditos iniciales de intertítulo: Estos títulos de crédito se caracterizan por mostrar simplemente el nombre de la serie durante unos segundos acompañado algunas veces de algún sonido característico o notas musicales. El *opening* de la serie *Lost* (2010) sería un ejemplo de este tipo de cabecera.

La autora también se acerca al mundo de las plataformas de *streaming* analizando el tipo de géneros de series que producen los diferentes servidores de televisión a la carta y extrayendo los datos de cuántos *openings* se corresponden con la clasificación previa que ella establece en su investigación.

El estudio más reciente que se ha realizado sobre el estado de la cuestión es el artículo de Silvia Margo Vela *De los títulos de crédito en cine a los opening en series de ficción televisiva: Una evolución histórica desde la perspectiva de las series americanas* (2023). En este artículo se analiza el origen y la evolución de los *openings* mediante la construcción de una línea evolutiva cronológica cuyo propósito es dar luz al por qué de las estrategias actuales en el diseño de cabeceras de las series televisivas.

1.3. Marco teórico

1.3.1. La función de los títulos de crédito

Los títulos de crédito en la industria audiovisual cumplen una función polifacética que va más allá de simplemente presentar los nombres y roles de las personas involucradas en la creación de una obra. Estas secuencias iniciales desempeñan un papel fundamental en la experiencia del espectador al establecer el tono, la temática y la identidad visual de la producción, ya sea una película o una serie de televisión.

Esto no siempre ha sido así, ya que “en los primeros años del cinematógrafo no existían los paratextos fílmicos” (Sánchez Galán, 2019, p.14). Esto se debe a que los *openings* que conocemos a día de hoy, se introdujeron cuando el cine se volvió un espectáculo y nació la necesidad por parte de las productoras de atribuirse sus derechos.

A lo largo de las décadas de 1910 y 1920, la cantidad de personal acreditado aumentaba rápidamente a medida que las narraciones de largometraje se convirtieron en una forma cinematográfica popular [...] A medida que los títulos de apertura y los

intertítulos se convirtieron en características cada vez más significativas de las películas mudas, se le dio mayor importancia a su presentación (Allison, 2011)².

Tras estos primeros años, las funciones de los títulos de crédito han ido aumentando, así como otros aspectos como su duración, las técnicas recurridas, los estilos, etc.

Una de las funciones clave que hay que destacar es la contextualización. Los títulos de crédito a menudo establecen el escenario o el entorno en el que se desarrollará la narrativa, preparando así a la audiencia para la historia que está por mostrarse. A través de la conjugación de los diferentes elementos visuales como son la elección de colores, la tipografía, animaciones o la música, elemento que Gamonal (2013) destaca debido a su rol fundamental en la inmersión de la historia, se logra que los *openings* transmitan una sensación de tiempo, lugar o estado emocional.

Un claro ejemplo donde se puede observar esta función de contextualización es el *opening*, ganador del premio Emmy en la categoría Outstanding Main Title Design, de la serie *Game of thrones* (2011) también conocida en España como Juego de tronos. Angus Wall, director creativo de la cabecera, definía así su experiencia al entrar en el proyecto de la creación de la cabecera para la serie en una entrevista para Art of the Title:

Las secuencias de título pueden hacer muchas cosas diferentes y, además de llevarte en un viaje, esta ofrece mucha información sobre el mundo que vas a ver. Nos permitió crear realmente nuestro propio pequeño mundo (Wall, 2011)³.

Es interesante este ejemplo ya que, tal y como se explica en la entrevista, el objetivo a la hora de crear la cabecera era poner en contexto al espectador y que entrase en ese mundo antes de comenzar cada capítulo.

² Texto original: "Throughout the 1910s and 1920s, the number of credited personnel escalated rapidly as feature length narratives became a popular cinematic form [...] As opening titles and inter-titles became increasingly significant features of silent films their presentation came to be afforded greater importance".

³ Texto original: "Title sequences can do a lot of different things, and besides taking you on a journey, this one offers a lot of information about the world you're going to see. It allowed us to really create our own little world".



Figura 1. *Collage* de fotogramas extraídos del *opening* de la serie *Game of thrones*. Creado por Angus Wall y el equipo de diseño de títulos. Año de emisión: 2011-2019. Recuperado de https://youtu.be/s7L2PVdrb_8?si=SDLLtp6tQvLibhv1.

Además de contextualizar, los títulos de crédito también desempeñan un papel en la anticipación y la captación de la atención del espectador. Mediante el uso de imágenes sugestivas, música evocadora o efectos visuales llamativos, los títulos de crédito pueden generar intriga y curiosidad, preparando al espectador para lo que está por venir.

Podríamos destacar como ejemplo de esa función de anticipación la secuencia inicial de la serie televisiva *Dexter* (2006), ganadora del premio Emmy en 2007. En este *opening* se muestra la rutina tras levantarse del protagonista realizando acciones cotidianas como vestirse, afeitarse o prepararse el desayuno, pero a su vez haciendo alusión a las diferentes formas de matar a alguien (Gamonal, 2013).



Figura 2. *Collage* de fotogramas extraídos del *opening* de la serie *Dexter*. Creado por James Manos Jr. Año de emisión: 2006-2013. Recuperado de <https://youtu.be/ej8-Rqo-VT4?si=2RVYewirdi5fXfgT>.

En una entrevista para la plataforma digital Art of the Title le preguntaron a Eric Anderson (2010), director creativo del *opening*, por el proceso del diseño de la cabecera de *Dexter* y comentó que las preguntas que él se realizó antes de su ejecución eran “cómo preparará esto la mente del espectador para la serie, cómo crear emoción, anticipación, su impacto general en la audiencia”⁴.

Otra función relevante de los títulos de crédito es la identidad visual y la marca. Las secuencias de apertura permiten a los creadores establecer y reforzar la identidad de la producción. A través de los diferentes atributos primarios del ámbito de la estético como es la elección de la tipografía, el diseño gráfico y la música se logra identificar la pieza audiovisual y estos elementos “contribuyen a crear el ambiente idóneo al film que preceden, diferenciándolo así de otras películas del mismo género o temática similar” (Ramírez-Barredo et al., 2021, p.22).



Figura 3. Collage de fotogramas extraídos del *opening* de la serie *Stranger Things*. Creado por Matt Duffer y Ross Duffer. Año de emisión: 2016. Recuperado de <https://youtu.be/-RcPZdihrp4?si=73fxjq8nauhQ--SE>.

La cabecera de la serie *Stranger things* (2016) destaca en este aspecto de identidad visual y de marca debido a que principalmente la animación se basa en la tipografía, que junto a la música que la acompaña, logran una combinación de elementos muy potentes que se quedan en la retina del espectador. Además, otro aspecto característico a destacar de este *opening* es que a la hora de elaborarse se estudió el proceso de la filmación de los títulos de crédito de los años 80 para generar la ambientación adecuada, así como se inspiraron en las portadas de los libros de Stephen King y en los títulos de crédito de grandes obras como *Altered States* (1980) y *The Dead Zone* (1983) (Perkins, 2016).

⁴ Texto original: “how will this prepare a viewer’s mind for the show, how will it build excitement, anticipation, its overall impact on an audience”.

1.3.2. La influencia de las plataformas audiovisuales en los títulos de crédito

La proliferación de las plataformas audiovisuales ha marcado un punto de inflexión en la manera en que consumimos y experimentamos contenidos visuales. Actualmente la cifra de españoles que tienen acceso a contenidos de pago a través de este tipo de medios es del 82,9% (Barlovento Comunicación, 2023) y desde hace años que se está observando una tendencia al alza. Estas plataformas no solo han revolucionado la forma en la que accedemos a las diferentes películas y series, sino también han logrado influir en la forma en la que se conciben y presentan elementos clave.

Este fenómeno puede dividirse cronológicamente en tres etapas diferentes: la primera comenzó en 2007 con Netflix adoptando el modelo de suscripción de contenidos audiovisuales, la segunda en 2013 con Netflix produciendo contenido original, y la tercera etapa podría enmarcarse desde 2020 hasta la actualidad con la entrada de grandes corporaciones en el mercado como es el caso de Disney (Agustín-Lacruz & Gómez-Díaz, 2021).

En el caso de España, el punto de inicio de esta tendencia se sitúa en el año 2015 con la llegada de la plataforma Netflix. Un año después, en 2016, surgieron HBO España y Amazon Prime, estableciéndose como los tres principales proveedores hasta la aparición de Disney+ en 2020.

En el contexto actual de *streaming* y acceso bajo demanda, los títulos de crédito han adquirido una nueva relevancia y función en la narrativa visual. Las nuevas plataformas audiovisuales han transformado la manera en que el público se enfrenta a los títulos de crédito al brindar opciones de omitirlos, lo que ha llevado a una redefinición de su propósito y diseño.

La decisión de añadir el botón de “Omitir créditos” planteada por Netflix en 2016 fue tan amada por unos como odiada por otros. Desde la plataforma, cinco años después de esa decisión, se asegura que los espectadores se han ahorrado 195 años y que la medida se implementó debido a las exigencias de su público (Johnson, 2022). Pero hay otras opiniones que defienden que la creación de este botón fue con el objetivo de lograr una mayor fidelización y aumentar así el consumo de los usuarios, ya que el *opening* te recuerda que estás viendo otro episodio más y en algunos casos el espectador puede sentirse culpable y dejar de consumir la serie (Barthes, 2017).

En aquel momento se podría haber asumido que tras esa decisión, lo siguiente sería la supresión de los propios *openings*, pero esto no fue así. En el año 2016 ya

sucedió con la serie *American Horror Story* (Murphy & Falchuk, 2011) que sus productores decidieron no realizar unos títulos de crédito para su sexta temporada y los espectadores se quejaron hasta tal punto que, incluso, llegaron a realizar sus propios títulos de crédito (Richardson, 2017).

Además, se ha observado en los últimos años, como consecuencia de la influencia de las plataformas en los títulos de crédito, una tendencia a apostar por los, denominados por algunos autores, títulos de calidad o *quality openers* (Picarelli, 2013). Esta tendencia se caracteriza por la utilización de una fuerte secuencia de títulos, según Richardson (2017), con la intención de atraer a la audiencia para que escojan esa serie entre todas aquellas que el espectador tiene al alcance de su mano. La investigadora italiana Enrica Picarelli dedica su trabajo *Aspirational paratexts: the case of "quality openers" in TV promotion* (2013) a analizar este fenómeno:

El tipo de *opening* tan elogiado por los críticos se está convirtiendo rápidamente en un elemento básico exclusivo de los canales premium. Si bien las necesidades económicas y las presiones de los anunciantes obligan a las cadenas nacionales a maximizar los ingresos y reducir los anuncios intersticiales, las plataformas como Showtime, FX y HBO no están sujetas a tales preocupaciones. Dado que sus ingresos son generados por las suscripciones de los espectadores, su misión es ofrecer al público algo 'más' y 'mejor' que la televisión normal (Picarelli, 2013) ⁵.

Ese concepto de "más y mejor", al que Picarelli hace alusión, aborda los *quality openers*. Estos ya no solo actúan como elemento distintivo entre las diferentes series, sino que también funcionan como un punto de referencia que permite al espectador afirmar con confianza que está invirtiendo en la visualización de un producto de alta calidad. Este enfoque abarca todos los aspectos relacionados con la serie, por ese motivo, muchas de estas plataformas han puesto el foco en cuidar este aspecto de marca que representan los *openings*.

Así mismo, las nuevas plataformas han propiciado un terreno fértil para la experimentación y la creatividad en el diseño de los títulos de crédito. Los creadores ahora tienen la oportunidad de capturar la atención de la audiencia de maneras más impactantes y originales, aprovechando las características únicas de las plataformas digitales.

⁵ Texto original: "The effect of these changes is that the kind of imaginative openers praised by critics is quickly becoming an exclusive staple of premium channels. While economic needs and the pressures of advertisers are forcing the national networks to maximise on revenue and cut on interstitials, platforms like Showtime, FX and HBO are unencumbered by such preoccupations. Since their revenues are generated by viewer subscriptions, their mission is to offer audiences something 'more' and 'better' than regular TV".

2. Metodología

La presente investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, ya que el objetivo que se persigue es comprender el contexto que yace tras esa tendencia al cambio en los títulos de crédito debido al aumento de popularidad de las diferentes plataformas digitales como pueden ser Netflix o HBO entre otras.

El diseño seleccionado para este estudio es de naturaleza descriptiva, debido a que lo que se busca en este estudio es la recopilación de características, tendencias y cambios observados en los títulos de crédito a lo largo de aproximadamente tres décadas (1990 - 2020). Este diseño permite explorar la evolución de los *openings* y detectar patrones emergentes en relación a la popularidad de las plataformas digitales.

La muestra seleccionada para este estudio consta de 25 títulos de crédito de series televisivas. Esta selección se basa en un enfoque estratégico que considera dos criterios principales: la popularidad de la serie y la calidad del *opening*. Muchos de los títulos se han extraído de la lista de nominados/ganadores al premio Emmy Outstanding Main Title Design, considerando este criterio como un reconocimiento de la calidad audiovisual de estos. En cambio, para establecer el criterio de popularidad de las diferentes series se ha tenido en cuenta las opiniones de los usuarios de diversas plataformas online como pueden ser Rotten Tomatoes o IMDb. Estos criterios garantizan que la muestra abarque una amplia variedad de géneros y estilos, permitiendo así un análisis exhaustivo de los diferentes enfoques y tendencias en los títulos de crédito. A su vez, también se analizarán ciertas características de otra muestra que se compone por todas las series nominadas y premiadas entre los años 1990 y 2023 en los premios Emmy en la categoría Outstanding Main Title Design.

Para realizar el análisis del contenido de los títulos de crédito, se implementó un procedimiento sistemático. Primero, se creó una base de datos que comprende una serie de parámetros clave a analizar en la primera muestra de los 25 *openings* seleccionados. Esta base de datos recoge:

1. Título de la serie
2. Género de la serie:
 - a. Ciencia Ficción
 - b. Comedia
 - c. Crimen
 - d. Drama
 - e. Fantasía
 - f. Histórico

- g. Romance
 - h. Comedia Romántica (Romcom)
 - i. Comedia de situación (Sitcom)
 - j. Terror
3. Productora de la serie
 4. Estreno de la series: Si fue en televisión o directamente en una plataforma digital
 5. Año del estreno
 6. Duración del *opening*
 7. Diseño del *opening*
 8. Clase de tipografía usada en el *opening*
 9. Importancia de la música dentro del *opening*:
 - a. Elemento Esencial / Tema Emblemático / Icono Musical
 - i. La música es esencial para la identidad de la serie y se asocia directamente con ella
 - b. Contribución Significativa a la Ambientación
 - i. La música ayuda a sumergir al espectador en el mundo de la serie y a crear una experiencia emocional
 - c. Complemento Adecuado / Refuerzo de la Temática
 - i. La música encaja bien con la narrativa y el estilo visual de la serie, pero no es tan distintiva como en las categorías anteriores
 - d. Acompañamiento Funcional / Fondo Atmosférico
 - i. La música no es el foco principal, pero cumple su función de crear un ambiente adecuado
 - e. Irrelevante / Mínima Contribución
 - i. La música no aporta significativamente a la serie y su ausencia apenas se notaría
 10. Tipo de animaciones:
 - a. Elaborada Obra de Arte / Montaje Impactante
 - i. La animación y el montaje son visualmente impactantes y contribuyen de manera significativa a la experiencia visual
 - b. Creatividad Visual Destacada / Montaje Impresionante
 - i. La animación y el montaje son memorables y aportan una dimensión visual distintiva a la serie
 - c. Adecuado Reflejo de la Temática / Montaje Coherente

- i. La animación y el montaje se alinean con la narrativa y crean una conexión visual sólida
 - d. Funcionalidad Básica / Montaje Convencional
 - i. La animación y el montaje son funcionales y sirven para presentar la información de los créditos
 - e. Irrelevante / Mínima Contribución Visual
 - i. La animación y el montaje no aportan significativamente al impacto visual de la serie

11. Funcionalidad narrativa:

- a. Presentación del Entorno y Personajes - Versión Clásica
 - i. Los títulos de crédito presentan el entorno en el que se desarrolla la serie, junto con los personajes principales, de una manera más convencional.
- b. Presentación del Entorno y Personajes - Versión Moderna o Elaborada
 - i. Los títulos de crédito también presentan el entorno y los personajes principales, pero con un enfoque más moderno y elaborado, utilizando técnicas visuales avanzadas
- c. Enfoque en el Entorno sin Personajes Principales
 - i. Presentación del entorno de la serie sin destacar específicamente a los personajes principales
- d. Ambientación Inmersiva
 - i. Los títulos de crédito crean una ambientación inmersiva que refleja la atmósfera y el tono de la serie, sin necesariamente presentar personajes o ubicaciones específicas
- e. Enfoque Temático o Narrativo
 - i. Los títulos de crédito se centran en transmitir temas o elementos narrativos específicos de la serie, en lugar de centrarse en el entorno o los personajes

Después de crear esta base de datos se generó un cuestionario dirigido a aquellas personas aficionadas a ver series para saber su opinión subjetiva sobre la muestra escogida. El cuestionario se componía por:

- 1. Preguntas generales
 - a. Nombre y apellidos

- b. Edad
 - c. ¿Te gusta ver series?
 - d. ¿Con qué frecuencia sueles omitir el *opening*?
2. Bloques de preguntas específicas sobre las 25 series de la muestra
- a. ¿Has visto X?
 - i. Si la persona respondía que sí, entonces se le dirigía a la siguiente pregunta
 - 1. Puntúa el *opening* de X
 - 2. Qué destacarías del *opening* de X: Banda Sonora, Animación, Diseño, Funcionalidad narrativa, Ninguno, Otro.
 - ii. Si la persona respondía que no, entonces se le dirigía al siguiente bloques de preguntas, es decir: ¿Has visto Y?

Por otro lado, para tratar los datos recopilados sobre los títulos de crédito nominados y premiados por los premios Emmy se generó otra base de datos con menos parámetros que las anteriores, compuesta por:

- 1. Año de la nominación
- 2. Título de la serie o programa
- 3. ¿Fue premiado?: Sí o no
- 4. Canal de distribución/Productora

El análisis de los datos se realizó mediante un proceso riguroso y metódico de cruce y comparación de la información. El objetivo de este análisis era encontrar patrones y relaciones entre los datos recopilados de los diferentes títulos de crédito analizados, así como las respuestas de la encuesta. Este enfoque se utilizó para obtener una comprensión más profunda de cómo las nuevas formas de consumo audiovisual han influido en la forma y función de los *openings*.

3. Resultados

En este apartado se presentarán y analizarán los resultados de la investigación realizada mediante el análisis de las diferentes bases de datos así como los datos obtenidos mediante la encuesta. Estos resultados permitirán responder la hipótesis planteada, así como alcanzar una comprensión más profunda de la relación entre las nuevas plataformas digitales y la evolución de los títulos de crédito en la narrativa audiovisual actual.

3.1. Análisis de la muestra de títulos de crédito

La muestra de títulos de crédito que se analizará en este apartado ha sido descrita en profundidad en la sección de Metodología (apartado 2). En esta muestra se han seleccionado un total de 25 *openings* de diferentes series que abarcan una variedad de géneros, décadas y plataformas de distribución, con el objetivo de proporcionar una representación significativa de la narrativa audiovisual contemporánea.

Para comprender la diversidad y amplitud de la muestra, se presentan a continuación algunos datos generales sobre la composición de los títulos de crédito seleccionados:

La muestra abarca un espectro diverso de géneros televisivos, entre los cuales encontramos que los géneros más repetidos son Ciencia ficción, con un 28% de representación del total de la muestra, y, a su vez, Crimen, también con un 28%. Después, nos encontramos con el resto de géneros, cada uno con un menor porcentaje de representación. Destacan *Sitcom* con un 12%, seguido por *Romcom* con un 8%. Por último, los géneros Comedia, Drama, Fantasía, Histórico, Romance y Terror tienen un 4% de representación cada uno.

Se ha considerado un rango de décadas en la muestra, con un 16% de las series provenientes de la década de 1990, un 32% de la década de 2000 y un 52% de la década de 2010. Otro aspecto relevante a tener en cuenta ha sido si las series fueron estrenadas en televisión o directamente en plataformas digitales. En la muestra, encontramos que un 64% de las series fueron estrenadas en canales de televisión, mientras que un 36% se lanzaron directamente desde diversas plataformas.

Además, con el fin de obtener una visión más amplia, se han recopilado los datos sobre qué productoras o canales distribuyeron cada serie. En la muestra, Netflix encabeza la lista con un 24% de representación, seguido por HBO con un 20%. Luego, encontramos a NBC con un 16% y a AMC con un 12%. Con una representación menor, también se incluyen FX y ABC, ambas con un 8%, y The WB, Showtime y Hulu, cada una con un 4% respectivamente.

3.1.1. Características visuales y estilísticas de los títulos de crédito

En este análisis, se ha considerado uno de los factores clave para observar el cambio en la estética de los títulos de crédito y para detectar patrones distintos: el tipo de montaje y el uso de animación. Para lograrlo, los *openings* se han agrupado en

cinco categorías: Elaborada Obra de Arte / Montaje Impactante, Creatividad Visual Destacada / Montaje Impresionante, Adecuado Reflejo de la Temática / Montaje Coherente, Funcionalidad Básica / Montaje Convencional e Irrelevante / Mínima Contribución Visual. Además, para analizar su evolución y determinar si existe una moda o tendencia, se ha tomado en consideración el año de estreno de cada serie y su presencia en la muestra.

Al analizar los datos extraídos, destaca la predominancia de la categoría de Funcionalidad Básica / Montaje Convencional, que representa el 60% de la muestra. Le sigue en importancia la categoría Creatividad Visual Destacada / Montaje Impresionante, con un 24% de representación, y en tercer lugar, la categoría Elaborada Obra de Arte / Montaje Impactante, que abarca un 8%. Finalmente, las categorías de Adecuado Reflejo de la Temática / Montaje Coherente e Irrelevante / Mínima Contribución Visual presentan un 4% cada una.

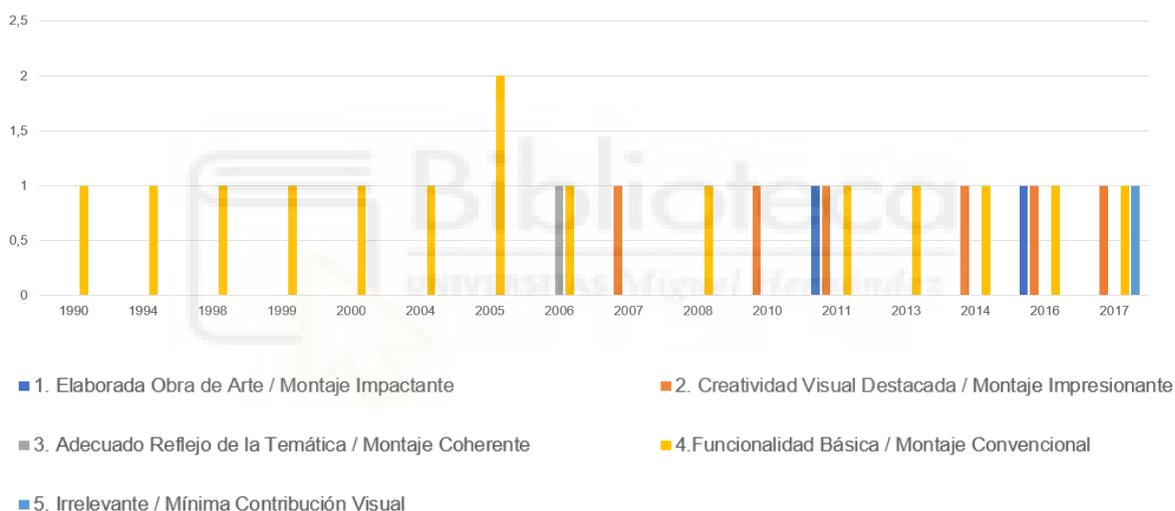


Figura 4. Gráfico sobre la tendencia en el montaje de los *openings*. Elaboración propia.

Al observar estos datos presentados en orden cronológico (ver Figura 4), se puede apreciar que la predominancia de la categoría Funcionalidad Básica / Montaje Convencional se mantiene constante a lo largo de las tres décadas analizadas. Esta categoría llega incluso a ser la única en la década de los 90. A partir del año 2006, sin embargo, comenzamos a ver la aparición de otras categorías, lo que indica un tratamiento diferente y, en su mayoría, más elaborado de los títulos de crédito. En los años 2011 y 2016, dos de ellos se destacan particularmente en la categoría Elaborada Obra de Arte / Montaje Impactante.

3.1.2. Elementos sonoros y musicales en los títulos de crédito

La banda sonora es una parte fundamental de cualquier producción audiovisual y en los títulos de crédito, al ser piezas de una duración por lo general breve, suele tener una gran relevancia a la hora de conformar la pieza. En este contexto, se han creado cinco categorías según la función de la música y los elementos sonoros en la muestra de los *openings* analizados. Las categorías son las siguientes: Elemento Esencial / Tema Emblemático / Icono Musical, Contribución Significativa a la Ambientación, Complemento Adecuado / Refuerzo de la Temática, Acompañamiento Funcional / Fondo Atmosférico e Irrelevante / Mínima Contribución.

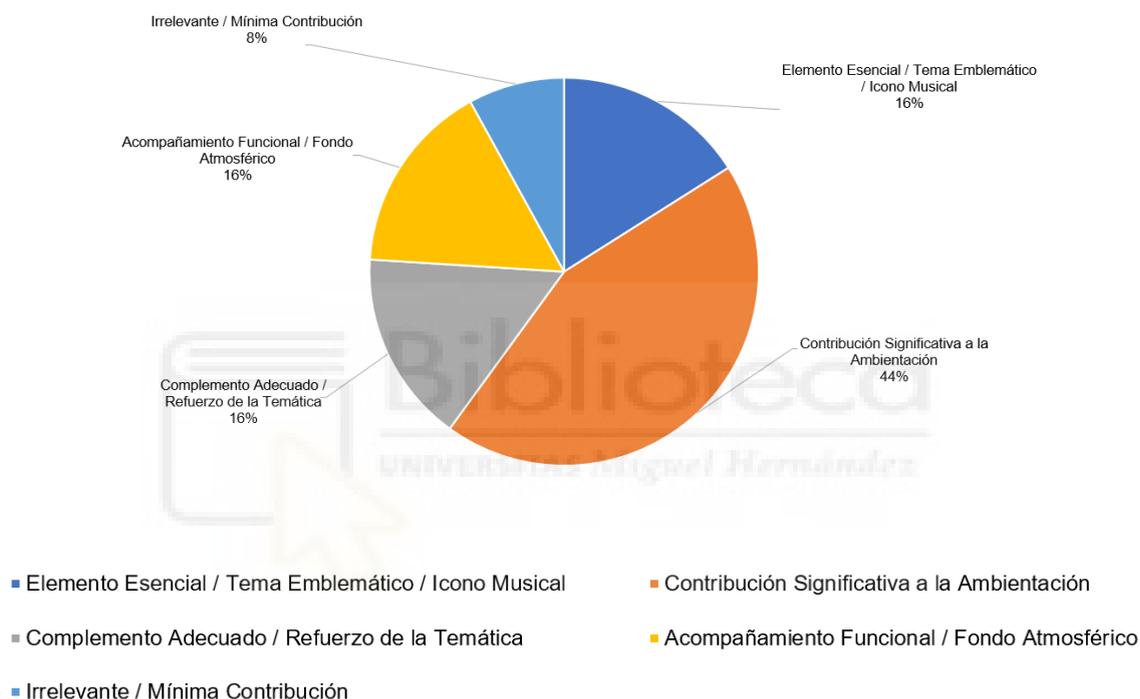


Figura 5. Gráfico sobre el uso de la música en la muestra. Elaboración propia.

En la Figura 5, se observa que en la categoría predominante, presente en casi la mitad de la muestra, la música desempeña el rol de Contribución significativa a la ambientación, representando el 44% del total. Además, se aprecia que en un 16% de los *openings*, la música desempeña el papel de Elemento Esencial / Tema Emblemático / Icono Musical, otro 16% actúa como Complemento Adecuado / Refuerzo de la Temática, y otro 16% funciona como Acompañamiento Funcional / Fondo Atmosférico. Solo en un 8% de la muestra, los efectos sonoros y la música que acompaña los títulos de crédito se categorizan como Irrelevante / Mínima Contribución.

3.1.3. Estructura narrativa y duración de los títulos de crédito

Los *openings* pueden contar con diferentes funcionalidades narrativas que pueden servir, o no, de apoyo y acompañamiento de la serie a la que pertenecen. Por ese motivo, para analizar ese fenómeno y su evolución a lo largo del tiempo se han creado cinco categorías diferentes: Presentación del Entorno y Personajes - Versión Clásica, Presentación del Entorno y Personajes - Versión Moderna o Elaborada, Enfoque en el Entorno sin Personajes Principales, Ambientación Inmersiva y Enfoque Temático o Narrativo.

Dentro de la muestra, se observa una predominancia del 32% en la categoría de Ambientación Inmersiva, seguida por un 24% en la categoría de Presentación del Entorno y Personajes - Versión Clásica, y otro 24% en la categoría de Enfoque Temático o Narrativo. A continuación, se encuentra un 16% que corresponde a la categoría de Presentación del Entorno y Personajes - Versión Moderna o Elaborada, y un 4% que se asigna a la categoría de Enfoque en el Entorno sin Personajes Principales.

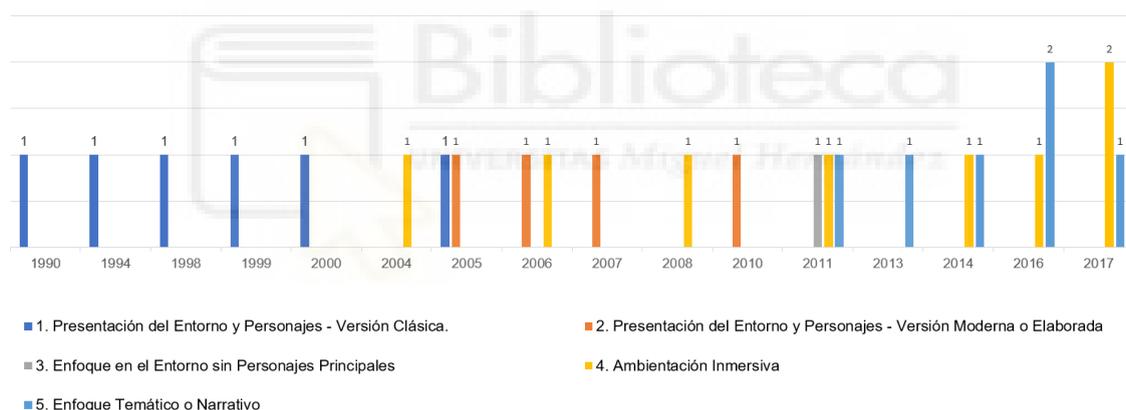


Figura 6. Representación de las diferentes funcionalidades narrativas en el tiempo. Elaboración propia.

La Figura 6 ilustra la tendencia hacia diferentes tipos de funcionalidad narrativa a lo largo de los años analizados. En la década de los 90, se observa una marcada inclinación hacia los títulos de crédito con una funcionalidad categorizada como Presentación del Entorno y Personajes - Versión Clásica. A partir de 2004, comienza a surgir una mayor variedad, introduciendo otras categorías como Presentación del Entorno y Personajes - Versión Moderna o Elaborada y Ambientación Inmersiva, que se mantendrá en el resto de la muestra. Sin embargo, en 2011, se produce un cambio en la tendencia, ya que la categoría Presentación del Entorno y Personajes - Versión Moderna o Elaborada desaparece y da paso a la entrada de la categoría Enfoque en el Entorno sin Personajes Principales y Enfoque Temático o Narrativo.

Otro aspecto clave para analizar en esta muestra es la duración de los diferentes títulos de crédito y cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo. El promedio de duración en la muestra es de 54 segundos, con una duración máxima de 1 minuto y 45 segundos, y una mínima de 10 segundos.

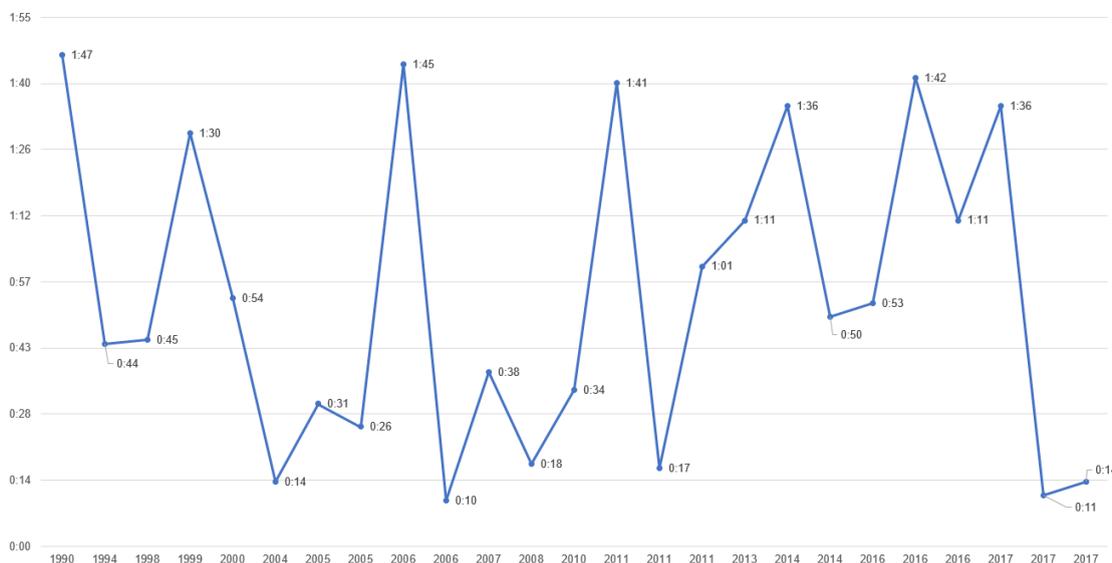


Figura 7. Evolución de la duración de los *openings*. Elaboración propia.

En la Figura 7, se aprecia que no existe una tendencia lineal clara hacia un aumento o disminución en la duración en función del año de estreno. Sin embargo, se pueden identificar ciertos patrones. Entre 2004 y 2011, la mayoría de los títulos de crédito, exceptuando dos casos, tienen una duración que oscila entre 10 y 38 segundos. A partir de 2011, la tendencia cambia, y los datos indican que los títulos de crédito analizados tienden a tener una duración de entre 50 segundos y 1 minuto y 42 segundos. Esta duración es notablemente mayor que la tendencia anterior. No obstante, es relevante señalar que en la muestra analizada se observa una disminución en 2017, con casos puntuales de 11 y 14 segundos de duración.

A su vez, es interesante cruzar los datos de duración y funcionalidad para detectar si existe una tendencia o una relación de algún tipo.

Funcionalidad narrativa	Duración promedio
Presentación del Entorno y Personajes - Versión Clásica	1:01
Presentación del Entorno y Personajes - Versión Moderna o Elaborada	0:50
Enfoque en el Entorno sin Personajes Principales	1:41
Ambientación Inmersiva	0:23
Enfoque Temático o Narrativo	1:22

Tabla 1. Relación entre la funcionalidad narrativa y la duración promedio. Elaboración propia.

Si analizamos los datos de la Tabla 1 y los contrastamos con los resultados presentados en la Figura 6 y la Figura 7, podemos identificar una relación evidente entre la duración de los títulos de crédito y las categorías de funcionalidad narrativa.

En la década de los 90 existe una clara predominancia de los *openings* clasificados bajo la categoría Presentación del Entorno y Personajes - Versión Clásica (Figura 6) cuyo tiempo promedio es de 1:01 que coincide con la tendencia en la Figura 7.

En la misma línea, en la década de los 2000 también se observa una coincidencia entre los datos. Las dos excepciones en duración que se han destacado anteriormente coinciden con las categorías Presentación del Entorno y Personajes - Versión Clásica y Enfoque en el Entorno sin Personajes Principales (Figura 6) que, tal y como se observa en la Tabla 1, su duración es mayor. En contraste, el resto de los datos, que tienen una menor duración (Figura 7), coinciden con las categorías Ambientación Inmersiva y Presentación del Entorno y Personajes - Versión Moderna o Elaborada.

Desde el año 2011, se puede apreciar una tendencia donde la duración de los títulos de crédito aumenta considerablemente (Figura 7). Esta tendencia se alinea con la introducción de la categoría Enfoque Temático o Narrativo, como se verifica en la Tabla 1, donde esta categoría tiene una duración promedio de 1 minuto y 22 segundos.

3.2. Resultados de la encuesta sobre las preferencias del público

La encuesta que se analizará a continuación se ha detallado en profundidad en la sección de Metodología (apartado 2). En total, se encuestó a 118 personas a quienes se les consultó sobre su opinión en relación a los diferentes títulos de crédito que se habían seleccionado previamente para la muestra que ya ha sido analizada. El propósito de esta encuesta es identificar las preferencias del público y las tendencias que guían su consumo de contenido audiovisual. Para obtener una visión general de los resultados, se han resaltado algunos datos acerca de los encuestados:

El público objetivo de la encuesta comprendía a hombres y mujeres de todas las edades que consumieran regularmente series. Según los datos recogidos en la encuesta, se observa que el 58% de los encuestados son mujeres y el 42% son hombres. El promedio de edad es de 30 años, con edades que oscilan entre un mínimo de 15 y un máximo de 75 años.

Además, el 92% de los encuestados afirmó que disfruta viendo series, un 5% respondió de manera neutral y solo un 3% indicó que no le gustan. En cuanto al hábito de omitir los *openings*, el 71% de los encuestados mencionó que a veces omitía el *opening*, mientras que un 26% afirmó que siempre lo omitía. Por otro lado, un 3% señaló que nunca lo omitía.

3.2.1. Datos y opiniones sobre aspectos específicos de los títulos de crédito

A los encuestados se les solicitó resaltar todos los aspectos relevantes que consideraran sobre los títulos de crédito de las series de la muestra que hubieran visto. Como se observa en la Figura 8, un gran número de participantes enfatizó reiteradamente la importancia de la banda sonora en los *openings*. Luego, en un rango cercano, se encuentran otros elementos como la funcionalidad narrativa y el diseño gráfico, mientras que la animación resultó ser el aspecto menos destacado.

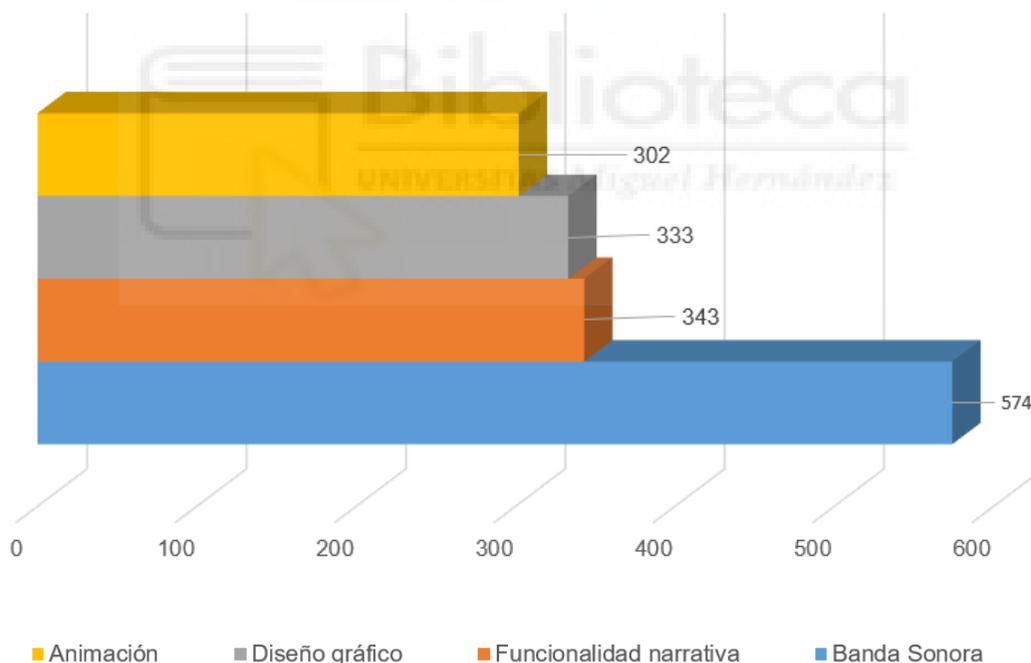


Figura 8. Aspectos más destacados de los encuestados. Elaboración propia.

3.2.3. Relación entre las opiniones de las personas encuestadas y la duración de los títulos de crédito

Además de solicitar a los encuestados que destacaran las características que consideraran más relevantes, se les pidió que calificaran, según su criterio, los títulos

de crédito de las series que hubieran visto. En esta escala, la puntuación más baja era 1 y la más alta era 5.

A partir de esta información, se calculó la puntuación promedio para cada serie de la muestra y se ordenaron en orden descendente, siendo la puntuación más alta un 4,61 sobre 5 y la más baja un 2,35 sobre 5. Utilizando las puntuaciones promedio, se realizaron comparaciones para determinar si existía una relación entre estos datos y la duración de los títulos de crédito.

Título de la serie	Puntuación media del <i>opening</i>	Duración del <i>opening</i>
Juego de tronos	4,61	1:41
Los Soprano	4,39	1:30
El príncipe de Bel-Air	4,36	1:47
Westworld	4,25	1:42
Friends	4,14	0:44
Gilmore Girls	4,12	0:54
Dexter	4,06	1:45
The Office	4,00	0:31
Sexo en Nueva York	3,97	0:45
Mindhunter	3,94	1:36
True Detective	3,94	1:36
American Horror Story	3,89	1:01
The Walking Dead	3,71	0:34
The Crown	3,68	1:11
Ozark	3,67	0:14
Mad Men	3,64	0:38
Stranger Things	3,61	0:53
Anatomía de Grey	3,51	0:26
Orange is the new black	3,39	1:11
Breaking Bad	3,38	0:18
Fargo	3,29	0:50
Black Mirror	3,05	0:17
Héroes	3,00	0:10
Lost	2,87	0:14
El cuento de la criada	2,35	0:11

Tabla 2. Relación entre la puntuación media de los *openings* y su duración. Elaboración propia.

Si analizamos la Tabla 2, podemos observar que los cinco *openings* mejor puntuados tienen una duración promedio de 1 minuto y 28 segundos, mientras que los cinco peor puntuados tienen una duración promedio de 20 segundos. La duración promedio de los títulos de crédito en esta muestra es de 54 segundos. Al observar estos datos, podemos afirmar que las personas encuestadas muestran una

preferencia significativa por los títulos de mayor duración en comparación con los que tienen una duración más breve.

3.3. Análisis de los títulos de crédito nominados y ganadores en la categoría Outstanding Main Title Design de los Premios Emmy

La tercera vía en esta investigación se basa en una colección de datos que abarca los títulos de crédito nominados y/o ganadores en la categoría Outstanding Main Title Design en los Premios Emmy, desde la década de los 90 hasta la actualidad. Esta muestra consiste en un total de 134 *openings* de series. Cabe mencionar que esta categoría también premia las secuencias de apertura de otros tipos de programas televisivos, pero estos datos están excluidos del presente estudio.

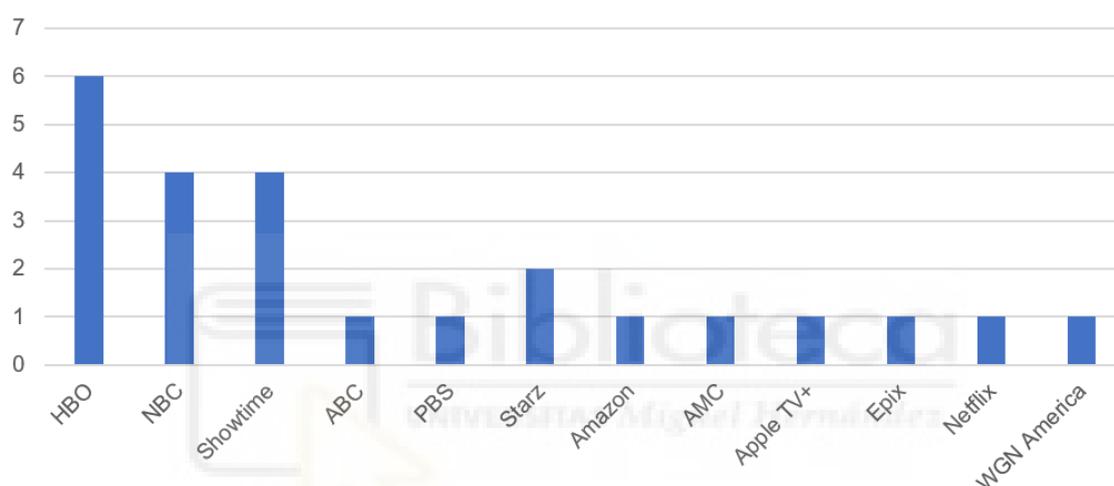


Figura 9. Cantidad de veces que una plataforma ha sido premiada entre los años 90 hasta la actualidad. Elaboración propia.

Al analizar estos datos, resalta la destacada influencia de una plataforma por encima de las demás. En la Figura 9, se puede observar la cantidad de veces que las plataformas han obtenido el reconocimiento Outstanding Main Title Design desde la década de los 90. Encabezando la lista con un total de seis premios se encuentra HBO, lo que equivale al 25% de los galardones otorgados a secuencias de apertura de series. Luego le siguen NBC y Showtime, cada una con cuatro premios respectivamente, y Starz con un total de dos premios. Y finalmente se encuentran ABC, PBS, Amazon, AMC, Apple TV+, Epix, Netflix y WGN America, cada uno con un premio.

Asimismo, tal y como se puede observar en la figura 10, HBO no solamente destaca por la cantidad de veces que ha sido premiada, sino que también sobresale como la plataforma con el mayor número de nominaciones, alcanzando un total de 29,

lo que representa el 22% del total de la muestra. Le sigue Netflix con 14 nominaciones, ABC con 9, y tanto NBC como Showtime con 8 nominaciones cada una.

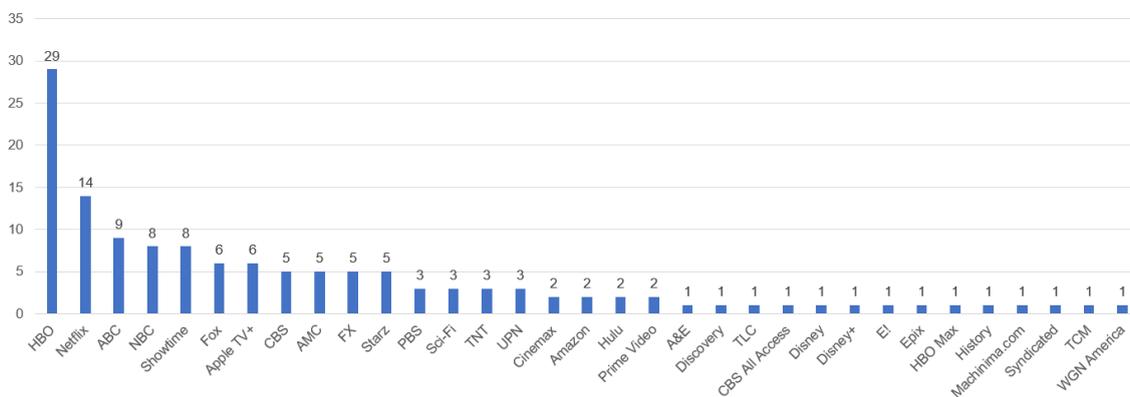


Figura 10. Número de veces que ha salido nominada cada plataforma. Elaboración propia.

4. Conclusiones

Tras analizar los datos recopilados y considerar las diversas perspectivas ofrecidas por las diferentes fuentes de información, es posible extraer conclusiones sólidas que respaldan la hipótesis planteada en esta investigación. El objetivo principal de este estudio es examinar cómo las plataformas de *streaming* han influido en la función y la forma de los títulos de crédito en las series televisivas contemporáneas. A través del análisis de una muestra diversa de series y encuestas se pueden resaltar una serie de hechos que podrían considerarse interesantes.

Uno de los hallazgos más notables de esta investigación es el cambio evidente en el estilo y el montaje de las secuencias iniciales en las series actuales que cuentan con una gran variedad de estilos y con un mayor nivel de elaboración. Esta afirmación se refleja en la tendencia observada en la Figura 4, donde la categoría Funcionalidad Básica / Montaje Convencional prevaleció hasta 2006. A partir de entonces, surgieron nuevas categorías, especialmente en 2011 y 2016, indicando una nueva tendencia hacia un tratamiento más elaborado de los títulos de crédito.

Otro aspecto destacado es la influencia de la música en los títulos de crédito. Los resultados de la encuesta subrayan el papel fundamental de la música en la percepción y la experiencia del espectador. La categoría Banda Sonora destaca como un factor determinante en la apreciación de los *openings*, superando a otros elementos evaluados.

La evolución de la estructura narrativa y la duración de los títulos de crédito también ha revelado cambios significativos. Actualmente existe una mayor preferencia a la hora de elaborar los *openings* por apostar por una Ambientación inmersiva y un Enfoque temático o narrativo en lugar de poner el foco en la presentación de

escenarios y/o personajes. Paralelamente, se observa una variación en la duración de los *openings*, y se ha identificado una correlación entre el tipo de estructura narrativa y la duración de los mismos.

A su vez, otro aspecto particularmente interesante es la relación entre la duración de los títulos de crédito y la percepción de calidad por parte de los encuestados. Se constató que, en la encuesta, los *openings* de mayor duración obtuvieron puntuaciones más altas, mientras que aquellos de duración más corta obtuvieron calificaciones más bajas. Es importante puntualizar que la calidad es un parámetro difícil de evaluar y para el que hay que tener en cuenta diferentes factores, por lo que se propone una línea de investigación adicional para profundizar en este aspecto y examinar más variables que puedan influir en la percepción de calidad de los títulos de crédito.

También cabe destacar el rol de HBO como productora de títulos de crédito de calidad si tomamos como referencia la cantidad de premios y nominaciones recibidas en el premio Outstanding Main Title Design. Podemos interpretar esta tendencia como un reflejo de la influencia que tienen las plataformas audiovisuales a día de hoy en la definición de las formas y estilos de los títulos de crédito.

Los resultados obtenidos en esta investigación confirman que las plataformas de *streaming* han tenido una gran influencia en la evolución de la función y forma de los títulos de crédito en las series actuales. La evolución en el estilo de montaje, la influencia de la música, la estructura narrativa cambiante y la relación entre duración y percepción de calidad son indicios claros de esta transformación. La relevancia de los títulos de crédito como elementos narrativos y visuales no solo ha perdurado, sino que ha evolucionado para adaptarse a las expectativas y las demandas de la audiencia actual.

5. Bibliografía y filmografía

5.1. Bibliografía

Agustín-Lacruz, C., & Gómez-Díaz, R. (2021). En el laberinto de las plataformas VOD:

Un estudio comparativo de Netflix, Amazon Prime Video, HBO, Movistar+ Lite, Filmin y Disney+. *Ediciones Complutense*, 32.

<https://doi.org/10.5209/cdmu.79113>

Allison, D. (2011). Beyond Saul Bass: A Century of American Film Title Sequences.

<http://filmint.nu/beyond-saul-bass-a-century-of-american-film-title-sequences/>

Anderson, E. (2010). *A discussion with Creative Director ERIC ANDERSON*. Art of the

Title. <http://artofthetitle.com/title/dexter/>

Barlovento Comunicación. (2023). *Barómetro TV-OTT: Televisión de pago y OTT's | 2ª Ola 2023*. Barlovento Comunicación.

<https://barloventocomunicacion.es/barometrotv-ott/barometro-tv-ott-television-d-e-pago-y-otts-2a-ola-2023/>

Barthes, S. (2017). *The rise and fall of TV opening credits*. Hypotheses Anthology.

<https://anthology.hypotheses.org/308>

Boneu, A., & Solana, G. (2007). *Uncredited: Diseño gráfico y títulos de crédito en el cine*.

Boneu, A., & Solana, G. (2016). Secuencias de títulos de animación en series de ficción. Un paisaje general. *Con A de Animación*, (6).

<https://doi.org/10.4995/caa.2016.4798>

Emmys. (n.d.). *Outstanding Main Title Design*. Emmys.

<https://www.emmys.com/awards/nominees-winners/2023/outstanding-main-title-design>

Gamonal Arroyo, R. (2013). Los títulos de crédito de series en la pequeña pantalla. In *Tecnologías Audiovisuales en la era digital* (pp. 245-262).

https://www.researchgate.net/publication/260289305_Los_titulos_de_credito_d_e_series_en_la_pequena_pantalla

- IMDb. (n.d.). *Las 250 mejores series*. IMDb. <https://www.imdb.com/chart/toptv/>
- Inceer, M. (2007). An analysis of the opening credit sequence in film.
<https://core.ac.uk/reader/76393810>
- Johnson, C. (2022). *Cinco años después de su creación, recordamos el origen de la función «Omitir intro»*. About Netflix.
<https://about.netflix.com/es/news/looking-back-on-the-origin-of-skip-intro-five-years-later>
- Kirkham, P. (2011). Reassessing the Saul Bass and Alfred Hitchcock Collaboration. *West 86th*, 18(1).
<https://www.west86th.bgc.bard.edu/articles/reassessing-the-saul-bass-and-alfred-hitchcock-collaboration/>
- Magro Vela, S. (2023). De los títulos de crédito en cine a los *opening* en series de ficción televisiva: Una evolución histórica desde la perspectiva de las series americanas. *ESSAY Grafica*, 11(21), 99 - 111.
<https://doi.org/10.5565/rev/grafica.237>
- Perkins, W. (2016). *Stranger Things*. Art of the Title.
<https://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/>
- Picarelli, E. (2013). *Aspirational paratexts: the case of “quality openers” in TV promotion*. *Frames Cinema Journal*.
<http://framescinemajournal.com/article/aspirational-paratexts-the-case-of-quality-openers-in-tv-promotion-2/>
- Ramírez-Barredo, B., García-Guardia, M. L., & Llorente-Barroso, C. (2021). El papel de los títulos de crédito como packaging y marca del film. *Grafica*, 9(17), 17-27.
<https://doi.org/10.5565/rev/grafica.177>
- Richardson, L. (2017). *In the age of streaming TV, who needs title sequences?*
<https://www.theverge.com/2017/7/5/15886698/tv-title-sequence-history-sopranos-american-gods-netflix-skip>

Sánchez Galán, M. B. (2019). Los títulos de crédito como patrimonio fílmico. De documento informativo a obra plástica. *Fotocinema*, E-ISSN 2172-0150(18).
<https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2019.v0i18.5512>

Wall, A. (2011). *A discussion with Creative Director ANGUS WALL at Elastic*. Art of the title. <https://www.artofthetitle.com/title/game-of-thrones/>



5.2. Filmografía

- Abrams, J.J., & Lindelof, D. (Executive Producers). (2010). *Lost* [TV series]. ABC.
- Borowitz, A., & Borowitz, S. (Executive Producers). (1990). *El príncipe de Bel-Air* [TV series]. NBC.
- Brooker, C. (Executive Producer). (2011). *Black Mirror* [TV series]. Netflix.
- Chase, D. (Executive Producer). (1999). *Los Soprano* [TV series]. HBO.
- Crane, D., & Kauffman, M. (Executive Producers). (1994). *Friends* [TV series]. NBC.
- Cronenberg, D. (Director). (1983). *The Dead Zone* [Film]. Paramount Pictures.
- Daniels, G. (Executive Producer). (2005). *The Office* [TV series]. NBC.
- Darabont, F. (Executive Producer). (2010). *The Walking Dead* [TV series]. AMC.
- Dubuque, B., & Williams, M. (Executive Producers). (2017). *Ozark* [TV series]. Netflix.
- Duffer, M., & Duffer, R. (Executive Producers). (2016). *Stranger Things* [TV series]. Netflix.
- Gilligan, V. (Executive Producer). (2008). *Breaking Bad* [TV series]. AMC.
- Hawley, N. (Executive Producer). (2014). *Fargo* [TV series]. FX.
- Kohan, J. (Executive Producer). (2013). *Orange is the new black* [TV series]. Netflix.
- Kring, T. (Executive Producer). (2006). *Héroes* [TV series]. NBC.
- Manos Jr., J. (Executive Producer). (2006). *Dexter* [TV series]. Showtime.
- Martin, G. R.R. (Executive Producer). (2011). *Game of thrones* [TV series]. HBO.
- Miller, B. (Executive Producer). (2017). *El cuento de la criada* [TV series]. Hulu.
- Morgan, P. (Executive Producer). (2016). *The Crown* [TV series]. Netflix.
- Murphy, R., & Falchuk, B. (Executive Producers). (2011). *American Horror Story* [TV series]. FX.
- Nolan, J., & Joy, L. (Executive Producers). (2016). *Westworld* [TV series]. HBO.
- Penhall, J. (Executive Producer). (2017). *Mindhunter* [TV series]. Netflix.
- Pizzolatto, N. (Executive Producer). (2014). *True Detective* [TV series]. HBO.
- Rhimes, S. (Executive Producer). (2005). *Anatomía de Grey* [TV series]. ABC.
- Russell, K. (Director). (1980). *Altered States* [Film]. Warner Bros.

Sherman-Palladino, A. (Executive Producer). (2000). *Gilmore Girls* [TV series]. The WB.

Star, D. (Executive Producer). (1998). *Sexo en Nueva York* [TV series]. HBO.

Weiner, M. (Executive Producer). (2007). *Mad Men* [TV series]. AMC.



6. Anexos

6.1. Base de datos 1 – Muestra de 25 series

ID	Título	Género	Productora	Estreno	Año	Duración	Diseño	Tipografía	Importancia Música	Animaciones	Funcionalidad Narrativa
1	Los Soprano	Crimen	HBO	TV	1999	1:30	Estilo sombrío y oscuro, tonos sepías.	Sans Serif	Elemento Esencial / Tema Emblemático / Icono Musical	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Presentación del Entorno y Personajes - Versión Clásica
2	El príncipe de Bel-Air	Sitcom	NBC	TV	1990	1:47	Alegre, cómico	Grafiti	Elemento Esencial / Tema Emblemático / Icono Musical	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Presentación del Entorno y Personajes - Versión Clásica
3	Friends	Sitcom	NBC	TV	1994	0:44	Alegre, colorido y urbano	Sans Serif	Elemento Esencial / Tema Emblemático / Icono Musical	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Presentación del Entorno y Personajes - Versión Clásica
4	Sexo en Nueva York	Romcom	HBO	TV	1998	0:45	Glamour, urbano, moda y feminidad	Serifa	Contribución Significativa a la Ambientación	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Presentación del Entorno y Personajes - Versión Clásica
5	The Office	Sitcom	NBC	TV	2005	0:31	Sencillo, documental	Sans serif	Complemento Adecuado / Refuerzo de la Temática	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Presentación del Entorno y Personajes - Versión Clásica

6	Lost	Ciencia Ficción	ABC	TV	2004	0:14	Enigmático y misterioso	Sans serif	Acompañamiento Funcional / Fondo Atmosférico	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Ambientación Inmersiva
7	Anatomía de Grey	Romance	ABC	TV	2005	0:26	Hospitalario, femenino e íntimo	Serifa	Complemento Adecuado / Refuerzo de la Temática	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Presentación del Entorno y Personajes - Versión Moderna o Elaborada
8	Dexter	Crimen	Showtime	TV	2006	1:45	Perturbador, sangriento y cotidiano	Sans serif	Contribución Significativa a la Ambientación	Adecuado Reflejo de la Temática / Montaje Coherente	Presentación del Entorno y Personajes - Versión Moderna o Elaborada
9	Héroes	Ciencia Ficción	NBC	TV	2006	0:10	Dinámico y poderoso	Sans serif	Acompañamiento Funcional / Fondo Atmosférico	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Ambientación Inmersiva
10	Mad Men	Drama	AMC	TV	2007	0:38	Urbano, retro y collage	Sans serif	Contribución Significativa a la Ambientación	Creatividad Visual Destacada / Montaje Impresionante	Presentación del Entorno y Personajes - Versión Moderna o Elaborada
11	Breaking Bad	Crimen	AMC	TV	2008	0:18	Impactante y simbólico	Sans serif	Contribución Significativa a la Ambientación	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Ambientación Inmersiva

12	The Walking Dead	Ciencia Ficción	AMC	TV	2010	0:34	Sombrio y apocalíptico	Sans serif	Contribución Significativa a la Ambientación	Creatividad Visual Destacada / Montaje Impresionante	Presentación del Entorno y Personajes - Versión Moderna o Elaborada
13	Juego de tronos	Fantasia	HBO	TV	2011	1:41	Épico, detallado y vasto	Serifa	Elemento Esencial / Tema Emblemático / Icono Musical	Elaborada Obra de Arte / Montaje Impactante	Enfoque en el Entorno sin Personajes Principales
14	Stranger Things	Ciencia Ficción	Netflix	Plataforma de Contenido Digital	2016	0:53	Retro, sombrio y ciencia ficción	Serifa	Contribución Significativa a la Ambientación	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Ambientación Inmersiva
15	Westworld	Ciencia ficción	HBO	Plataforma de Contenido Digital	2016	1:42	Futurista, perturbador y tecnológico	Sans serif	Contribución Significativa a la Ambientación	Elaborada Obra de Arte / Montaje Impactante	Enfoque Temático o Narrativo
16	The Crown	Histórico	Netflix	Plataforma de Contenido Digital	2016	1:11	Elegante, regio, realeza	Serifa	Contribución Significativa a la Ambientación	Creatividad Visual Destacada / Montaje Impresionante	Enfoque Temático o Narrativo
17	Mindhunter	Crimen	Netflix	Plataforma de Contenido Digital	2017	1:36	Intrigante, perturbador	Sans serif	Complemento Adecuado / Refuerzo de la Temática	Creatividad Visual Destacada / Montaje Impresionante	Enfoque Temático o Narrativo

18	True Detective	Crimen	HBO	Plataforma de Contenido Digital	2014	1:36	Misterioso, perturbador	Sans serif	Contribución Significativa a la Ambientación	Creatividad Visual Destacada / Montaje Impresionante	Enfoque Temático o Narrativo
19	Black Mirror	Ciencia ficción	Netflix	Plataforma de Contenido Digital	2011	0:17	Óscuro, tecnológico	Sans serif	Acompañamiento Funcional / Fondo Atmosférico	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Ambientación Inmersiva
20	El cuento de la criada	Ciencia ficción	Hulu	Plataforma de Contenido Digital	2017	0:11	Simple	Sans serif	Irrelevante / Mínima Contribución	Irrelevante / Mínima Contribución Visual	Ambientación Inmersiva
21	Ozark	Crimen	Netflix	Plataforma de Contenido Digital	2017	0:14	Oscuro y tenso	Sans serif	Irrelevante / Mínima Contribución	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Ambientación Inmersiva
22	Gilmore Girls	Romcom	The WB	TV	2000	0:54	Familiar	Serifa	Complemento Adecuado / Refuerzo de la Temática	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Presentación del Entorno y Personajes - Versión Clásica
23	Fargo	Crimen	FX	TV	2014	0:50	Minimalista y nostálgico	Sans serif	Acompañamiento Funcional / Fondo Atmosférico	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Ambientación Inmersiva
24	American Horror Story	Terror	FX	TV	2011	1:01	Terror y perturbador	Sans serif	Contribución Significativa a la Ambientación	Creatividad Visual Destacada / Montaje Impresionante	Enfoque Temático o Narrativo

25	Orange is the new black	Comedia	Netflix	Plataforma de Contenido Digital	2013	1:11	Diversidad y dinamismo	Sans serif	Contribución Significativa a la Ambientación	Funcionalidad Básica / Montaje Convencional	Enfoque Temático o Narrativo
----	-------------------------	---------	---------	---------------------------------	------	------	------------------------	------------	--	---	------------------------------

6.2. Base de datos 2. Muestra de las series ganadoras/nominadas al Outstanding Main Title Design de los Premios Emmy

AÑO	SERIE/PROGRAMA	PREMIADO	CANAL/PLATAFORMA	DURACIÓN
1994	The X-Files	SÍ	Fox	0:47
1994	TekWar	NO	Syndicated	
1995	The Promised Land	NO	Discovery	
1995	ER	SÍ	NBC	0:45
1995	Future Quest	NO	PBS	
1995	Star Trek: Voyager	NO	UPN	
1996	Central Park West	NO	CBS	
1996	Caroline in the City	SÍ	NBC	0:16
1997	Gun	NO	ABC	
1997	The Magical World of Disney	NO	Disney	

1997	Dark Skies	SÍ	NBC	0:40
1997	The Burning Zone	NO	UPN	
1998	The Wonderful World of Disney	SÍ	ABC	0:52
1998	Politically Incorrect	NO	ABC	
1998	Union Square	NO	NBC	
1998	The Hunger	NO	Showtime	
1998	Popular Science	NO	TLC	
1999	Alice in Wonderland	NO	NBC	
1999	First Wave	NO	Sci-Fi	
1999	Private Screenings	NO	TCM	
1999	Dilbert	SÍ	UPN	1:06
2000	Now and Again	NO	CBS	
2000	The West Wing	NO	NBC	
2000	The 10th Kingdom	SÍ	NBC	1:19
2001	Norm	NO	ABC	

2001	The Wonderful World of Disney	NO	ABC	
2002	Wolf Lake	NO	CBS	
2002	Six Feet Under	SÍ	HBO	1:47
2002	Band of Brothers	NO	HBO	
2002	The Mind of the Married Man	NO	HBO	
2003	Napoléon	NO	A&E	
2003	The Anna Nicole Show	NO	E!	
2004	Stephen King's Kingdom Hospital	NO	ABC	
2004	Nip/Tuck	NO	FX	
2004	Carnivàle	SÍ	HBO	1:37
2004	Angels in America	NO	HBO	
2005	Desperate Housewives	NO	ABC	
2005	The Life and Death of Peter Sellers	NO	HBO	
2005	Huff	SÍ	Showtime	1:24
2005	The Grid	NO	TNT	

2006	Ghost Whisperer	NO	CBS	
2006	Big Love	NO	HBO	
2006	Rome	NO	HBO	
2006	The Triangle	NO	Sci-Fi	
2006	Weeds	NO	Showtime	
2007	The Path to 9/11	NO	ABC	
2007	Ugly Betty	NO	ABC	
2007	Hu\$tle	NO	AMC	
2007	Standoff	NO	Fox	
2007	The Lost Room	NO	Sci-Fi	
2007	Dexter	SÍ	Showtime	1:45
2008	Mad Men	SÍ	AMC	0:38
2008	New Amsterdam	NO	Fox	
2008	Bernard and Doris	NO	HBO	
2008	Chuck	NO	NBC	
2008	The Company	NO	TNT	

2009	Lie to Me	NO	Fox	
2009	True Blood	NO	HBO	
2009	United States of Tara	SÍ	Showtime	0:54
2010	Bored to Death	SÍ	HBO	0:50
2010	The Pacific	NO	HBO	
2010	Nurse Jackie	NO	Showtime	
2011	Rubicon	NO	AMC	
2011	Game of Thrones	SÍ	HBO	1:41
2011	Boardwalk Empire	NO	HBO	
2011	Any Human Heart	NO	PBS	
2012	Strike Back	NO	Cinemax	
2012	New Girl	NO	Fox	
2012	American Horror Story	NO	FX	
2012	Great Expectations	SÍ	PBS	0:46
2012	Magic City	NO	Starz	

2013	Elementary	NO	CBS	
2013	American Horror Story: Asylum	NO	FX	
2013	The Newsroom	NO	HBO	
2013	Vikings	NO	History	
2013	Halo 4: Forward Unto Dawn	NO	Machinima.com	
2013	Da Vinci's Demons	SÍ	Starz	1:05
2014	Cosmos: A Spacetime Odyssey	NO	Fox	
2014	True Detective	SÍ	HBO	1:36
2014	Silicon Valley	NO	HBO	
2014	Masters of Sex	NO	Showtime	
2014	Black Sails	NO	Starz	
2015	Bosch	NO	Amazon	
2015	Halt and Catch Fire	NO	AMC	
2015	American Horror Story: Freak Show	NO	FX	
2015	Olive Kitteridge	NO	HBO	

2015	Marvel's Daredevil	NO	Netflix	
2015	Manhattan	SÍ	WGN America	0:37
2016	The Man in the High Castle	SÍ	Amazon	1:09
2016	The Night Manager	NO	AMC	
2016	Vinyl	NO	HBO	
2016	Marvel's Jessica Jones	NO	Netflix	
2016	Narcos	NO	Netflix	
2017	Feud: Bette and Joan	NO	FX	
2017	Westworld	NO	HBO	
2017	Stranger Things	SÍ	Netflix	0:54
2017	The Crown	NO	Netflix	
2017	American Gods	NO	Starz	
2018	Westworld	NO	HBO	
2018	Altered Carbon	NO	Netflix	
2018	GLOW	NO	Netflix	

2018	Counterpart	SÍ	Starz	1:21
2018	The Alienist	NO	TNT	
2019	Star Trek: Discovery	NO	CBS All Access	
2019	Warrior	NO	Cinemax	
2019	Game of Thrones	SÍ	HBO	1:47
2019	True Detective	NO	HBO	
2019	Conversations with a Killer: The Ted Bundy Tapes	NO	Netflix	
2020	The Morning Show	NO	Apple TV+	
2020	Godfather of Harlem	SÍ	Epix	1:30
2020	Watchmen	NO	HBO	
2020	Westworld	NO	HBO	
2020	Abstract: The Art of Design	NO	Netflix	
2020	The Politician	NO	Netflix	
2020	Carnival Row	NO	Prime Video	
2021	WandaVision	NO	Disney+	

2021	Between the World and Me	NO	HBO	
2021	Lovecraft Country	NO	HBO	
2021	Raised by Wolves	NO	HBO Max	
2021	The Queen's Gambit	NO	Netflix	
2021	The Good Lord Bird	SÍ	Showtime	0:48
2022	Severance	SÍ	Apple TV+	1:19
2022	Foundation	NO	Apple TV+	
2022	Lisey's Story	NO	Apple TV+	
2022	Pachinko	NO	Apple TV+	
2022	Candy	NO	Hulu	
2022	Only Murders in the Building	NO	Hulu	
2022	Cowboy Bebop	NO	Netflix	
2023	Hello Tomorrow!	No se sabe	Apple TV+	
2023	The Last of Us	No se sabe	HBO	
2023	The White Lotus	No se sabe	HBO	

2023	Guillermo del Toro's Cabinet of Curiosities	No se sabe	Netflix	
2023	Wednesday	No se sabe	Netflix	
2023	The Lord of the Rings: The Rings of Power	No se sabe	Prime Video	

6.3. Base de datos 3 – Resultados de la encuesta sobre la muestra representada en la Base de datos 1

6.3.1. Información General

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?
1	M	15	Sí	Siempre
2	M	22	Sí	A veces
3	M	23	Sí	A veces
4	M	23	Sí	A veces
5	M	23	Sí	A veces
6	M	23	Sí	A veces
7	M	23	Sí	Siempre
8	M	23	Sí	A veces
9	M	21	Sí	Siempre

10	M	25	Sí	Siempre
11	H	23	Sí	A veces
12	H	24	Sí	A veces
13	M	23	Sí	Siempre
14	H	32	Sí	A veces
15	H	49	Sí	A veces
16	H	23	Sí	A veces
17	H	23	No	A veces
18	M	22	Sí	A veces
19	M	25	Sí	A veces
20	H	26	Sí	A veces
21	H	29	Sí	A veces
22	M	25	Sí	A veces
23	H	26	Sin más	A veces
24	M	23	Sí	A veces
25	H	52	Sí	Siempre
26	M	16	Sí	A veces
27	M	54	Sí	Siempre
28	M	23	Sí	A veces

29	H	20	Sí	A veces
30	M	47	Sí	Siempre
31	M	16	Sí	Siempre
32	H	15	Sí	Siempre
33	M	22	Sí	A veces
34	H	22	Sí	A veces
35	M	22	Sí	A veces
36	H	23	Sí	Siempre
37	M	16	Sin más	A veces
38	M	22	Sí	A veces
39	M	21	Sí	A veces
40	H	15	Sí	A veces
41	H	49	Sí	Siempre
42	H	48	Sí	A veces
43	M	25	Sí	A veces
44	M	39	Sí	A veces
45	M	45	Sí	Siempre
46	H	23	Sí	A veces
47	M	43	Sí	Siempre

48	H	29	Sí	A veces
49	H	29	Sí	A veces
50	M	22	Sí	A veces
51	H	46	Sí	Siempre
52	M	23	Sin más	Siempre
53	M	53	Sí	Siempre
54	M	53	Sí	A veces
55	H	29	Sí	A veces
56	M	56	Sí	A veces
57	M	55	Sí	A veces
58	H	18	Sí	A veces
59	H	23	Sí	A veces
60	M	26	Sí	A veces
61	H	23	Sí	Siempre
62	M	23	Sí	Siempre
63	M	75	No	Siempre
64	M	22	Sin más	Siempre
65	M	24	Sí	Siempre
66	H	20	Sí	A veces

67	H	20	Sí	A veces
68	M	23	Sí	A veces
69	H	21	Sí	A veces
70	H	25	Sí	A veces
71	H	23	Sí	Siempre
72	H	22	Sí	Siempre
73	H	23	Sí	A veces
74	H	19	Sí	A veces
75	M	59	Sí	A veces
76	M	27	Sí	Siempre
77	H	59	Sí	A veces
78	M	23	Sí	A veces
79	H	23	Sí	A veces
80	M	21	Sí	A veces
81	H	23	Sí	Nunca
82	H	24	Sí	A veces
83	H	23	Sí	Nunca
84	M	23	Sí	A veces
85	H	23	Sí	A veces

86	H	23	Sin más	A veces
87	M	23	Sí	A veces
88	M	29	Sin más	A veces
89	M	57	Sí	A veces
90	M	23	Sí	Siempre
91	M	56	Sí	A veces
92	M	24	Sí	A veces
93	M	58	Sí	A veces
94	M	20	Sí	A veces
95	M	56	Sí	A veces
96	M	65	Sí	Siempre
97	H	26	Sí	A veces
98	H	23	Sí	A veces
99	M	48	Sí	A veces
100	H	22	Sí	A veces
101	H	40	Sí	A veces
102	H	25	Sí	A veces
103	M	47	No	Siempre
104	M	45	Sí	Siempre

105	M	25	Sí	Siempre
106	M	24	Sí	A veces
107	M	24	Sí	Siempre
108	M	47	Sí	A veces
109	M	46	Sí	A veces
110	M	20	Sí	A veces
111	H	43	Sí	A veces
112	M	23	Sí	Nunca
113	M	66	Sí	A veces
114	M	23	Sí	A veces
115	H	24	Sí	A veces
116	H	18	Sí	A veces
117	M	23	Sí	A veces
118	H	24	Sí	A veces

6.3.2. Los Soprano

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Los Soprano ?	Puntúa el opening de Los Soprano	Qué aspecto/s destacarías del opening de Los Soprano
5	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
8	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
17	H	23	No	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
35	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
38	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
43	M	25	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
48	H	29	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;
49	H	29	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.)
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
55	H	29	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
69	H	21	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
72	H	22	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;

82	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
85	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;El movimiento de cámara y el montaje ;
95	M	56	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
96	M	65	Sí	Siempre	Sí	4	Animación;
101	H	40	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Fotografía;
116	H	18	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;

6.3.3. El príncipe de Bel-Air

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto El príncipe de Bel – Air?	Puntúa el opening de El príncipe de Bel – Air	Qué aspecto/s destacarías del opening de El príncipe de Bel – Air
7	M	23	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
8	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
11	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
12	H	24	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
14	H	32	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

15	H	49	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
16	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Ninguno;
17	H	23	No	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;
18	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
19	M	25	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Banda Sonora;
20	H	26	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;Diseño gráfico;
21	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
22	M	25	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
23	H	26	Sin más	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
24	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
25	H	52	Sí	Siempre	Sí	5	Animación;Banda Sonora;
26	M	16	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
27	M	54	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
28	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
30	M	47	Sí	Siempre	Sí	4	Animación;
32	H	15	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

33	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
35	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
39	M	21	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;
41	H	49	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
42	H	48	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
43	M	25	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
44	M	39	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
45	M	45	Sí	Siempre	Sí	4	Animación;
46	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
47	M	43	Sí	Siempre	Sí	1	Ninguno;
48	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
49	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
50	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
53	M	53	Sí	Siempre	Sí	4	Animación;

54	M	53	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;Diseño gráfico;Animación;
57	M	55	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
60	M	26	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
61	H	23	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
62	M	23	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
66	H	20	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;
69	H	21	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
70	H	25	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
71	H	23	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
73	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
75	M	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
76	M	27	Sí	Siempre	Sí	5	Animación;Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
78	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
79	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
80	M	21	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
82	H	24	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

83	H	23	Sí	Nunca	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
84	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
85	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
86	H	23	Sin más	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
89	M	57	Sí	A veces	Sí	4	Animación;
90	M	23	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
92	M	24	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;
93	M	58	Sí	A veces	Sí	3	Animación;
95	M	56	Sí	A veces	Sí	3	Animación;
96	M	65	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
97	H	26	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
98	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
99	M	48	Sí	A veces	Sí	4	Animación;
100	H	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
101	H	40	Sí	A veces	Sí	2	Banda Sonora;

102	H	25	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
103	M	47	No	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
104	M	45	Sí	Siempre	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
106	M	24	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;Animación;
107	M	24	Sí	Siempre	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
108	M	47	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
109	M	46	Sí	A veces	Sí	5	Animación;
110	M	20	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;
111	H	43	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
112	M	23	Sí	Nunca	Sí	5	Banda Sonora;
113	M	66	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
114	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
115	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
116	H	18	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
117	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
118	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;

6.3.4. Friends

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Friends ?	Puntúa el opening de Friends	Qué aspecto/s destacarías del opening de Friends
1	M	15	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
2	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
3	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
4	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
6	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Es icónico;
7	M	23	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Es un clásico, nostalgia;
8	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
12	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
13	M	23	Sí	Siempre	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
14	H	32	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
15	H	49	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
18	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

19	M	25	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
20	H	26	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
21	H	29	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
22	M	25	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
23	H	26	Sin más	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
26	M	16	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;
27	M	54	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
28	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
29	H	20	Sí	A veces	Sí	1	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
30	M	47	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
31	M	16	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
32	H	15	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
33	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
34	H	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
35	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
37	M	16	Sin más	A veces	Sí	4	Animación;

38	M	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
39	M	21	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
40	H	15	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
41	H	49	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
42	H	48	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
43	M	25	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;
44	M	39	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
45	M	45	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
47	M	43	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
48	H	29	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
49	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
50	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
52	M	23	Sin más	Siempre	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
54	M	53	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;

57	M	55	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;Muy divertido y ya muestra el carácter de los personajes y su amistad;
58	H	18	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
60	M	26	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
61	H	23	Sí	Siempre	Sí	4	Que es icónica ;
62	M	23	Sí	Siempre	Sí	2	Banda Sonora;
64	M	22	Sin más	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
66	H	20	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
68	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
69	H	21	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
70	H	25	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
73	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;
75	M	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;
79	H	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
80	M	21	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
81	H	23	Sí	Nunca	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Es icónico;

82	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
83	H	23	Sí	Nunca	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
84	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
85	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
86	H	23	Sin más	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
87	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Es icónico;
88	M	29	Sin más	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;
89	M	57	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
91	M	56	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
92	M	24	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
94	M	20	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
95	M	56	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
96	M	65	Sí	Siempre	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;Diseño gráfico;
97	H	26	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
99	M	48	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;

100	H	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
101	H	40	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
103	M	47	No	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
105	M	25	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
107	M	24	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
108	M	47	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;Banda Sonora;
109	M	46	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
110	M	20	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
111	H	43	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
112	M	23	Sí	Nunca	Sí	5	Banda Sonora;
113	M	66	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
114	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
116	H	18	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
118	H	24	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;

6.3.5. Sexo en Nueva York

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Sexo en Nueva York?	Puntúa el opening de Sexo en Nueva York	Qué aspecto/s destacarías del opening de Sexo en Nueva York
2	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
6	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
7	M	23	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
10	M	25	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
13	M	23	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
15	H	49	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
22	M	25	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
24	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
27	M	54	Sí	Siempre	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
29	H	20	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
30	M	47	Sí	Siempre	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
34	H	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;

38	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
39	M	21	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
44	M	39	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
45	M	45	Sí	Siempre	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
47	M	43	Sí	Siempre	Sí	3	Ninguno;
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
57	M	55	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
60	M	26	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);En el momento en el que suena sabes que es la OST de Sexo en Nueva York;
75	M	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
82	H	24	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
90	M	23	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
91	M	56	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
93	M	58	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
95	M	56	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
99	M	48	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;

104	M	45	Sí	Siempre	Sí	5	Corto;
107	M	24	Sí	Siempre	Sí	2	Ninguno;
108	M	47	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;

6.3.6. The Office

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto The Office?	Puntúa el opening de The Office	Qué aspecto/s destacarías del opening de The Office
2	M	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
3	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
5	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
6	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
18	M	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
19	M	25	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
20	H	26	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
21	H	29	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
22	M	25	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Banda Sonora;

28	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
32	H	15	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
33	M	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
34	H	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
35	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
38	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
43	M	25	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
47	M	43	Sí	Siempre	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
48	H	29	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
49	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
50	M	22	Sí	A veces	Sí	2	Banda Sonora;
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	4	Ninguno;
52	M	23	Sin más	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
55	H	29	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
59	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Muestra a los personajes siendo ellos mismos ;

61	H	23	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Presenta a todos los personajes y recuerda algunas escenas gracias ;
62	M	23	Sí	Siempre	Sí	3	Ninguno;
72	H	22	Sí	Siempre	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
73	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
74	H	19	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Steve Pharrell ;
78	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
79	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
81	H	23	Sí	Nunca	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
82	H	24	Sí	A veces	Sí	2	Banda Sonora;
83	H	23	Sí	Nunca	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
85	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
86	H	23	Sin más	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
87	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
90	M	23	Sí	Siempre	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
97	H	26	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;

101	H	40	Sí	A veces	Sí	2	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
107	M	24	Sí	Siempre	Sí	4	Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
114	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
115	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
116	H	18	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
118	H	24	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;

6.3.7. Lost

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Lost?	Puntúa el opening de Lost	Qué aspecto/s destacarías del opening de Lost
1	M	15	Sí	Siempre	Sí	2	Diseño gráfico;
10	M	25	Sí	Siempre	Sí	2	Ninguno;
12	H	24	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
21	H	29	Sí	A veces	Sí	2	Banda Sonora;Animación;
22	M	25	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
27	M	54	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
42	H	48	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;

48	H	29	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;
50	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
55	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;
77	H	59	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;
80	M	21	Sí	A veces	Sí	2	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
82	H	24	Sí	A veces	Sí	2	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
85	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Te mete en la atmósfera de la serie como de misterios e inquietud, además es breve y directa ;
87	M	23	Sí	A veces	Sí	1	Ninguno;
95	M	56	Sí	A veces	Sí	4	Ninguno;
98	H	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
101	H	40	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
105	M	25	Sí	Siempre	Sí	3	Ninguno;
108	M	47	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
109	M	46	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
113	M	66	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
116	H	18	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;

6.3.8. Anatomía de Grey

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Anatomía de Grey?	Puntúa el opening de Anatomía de Grey	Qué aspecto/s destacarías del opening de Anatomía de Grey
1	M	15	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
4	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;
9	M	21	Sí	Siempre	Sí	3	Animación;
13	M	23	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
14	H	32	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
15	H	49	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
18	M	22	Sí	A veces	Sí	2	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
19	M	25	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
20	H	26	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
21	H	29	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
22	M	25	Sí	A veces	Sí	5	Animación;
25	H	52	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
27	M	54	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
28	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
29	H	20	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Ninguno;

30	M	47	Sí	Siempre	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
36	H	23	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
37	M	16	Sin más	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
44	M	39	Sí	A veces	Sí	1	Ninguno;
45	M	45	Sí	Siempre	Sí	3	Ninguno;
47	M	43	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	3	Ninguno;
52	M	23	Sin más	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
56	M	56	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
57	M	55	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
62	M	23	Sí	Siempre	Sí	1	Ninguno;
64	M	22	Sin más	Siempre	Sí	3	Diseño gráfico;
68	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Diseño gráfico;
69	H	21	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;
75	M	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
77	H	59	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
78	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
82	H	24	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
84	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Animación;

85	H	23	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
87	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Es guay lo de que cambien el fondo dependiendo de si va a morir alguien o no;
89	M	57	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
91	M	56	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
93	M	58	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
95	M	56	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
96	M	65	Sí	Siempre	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
101	H	40	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
105	M	25	Sí	Siempre	Sí	4	Animación;Banda Sonora;
108	M	47	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
109	M	46	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
112	M	23	Sí	Nunca	Sí	3	Diseño gráfico;
114	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

6.3.9. Dexter

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Dexter?	Puntúa el opening de Dexter	Qué aspecto/s destacarías del opening de Dexter
9	M	21	Sí	Siempre	Sí	2	Ninguno;

18	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
19	M	25	Sí	A veces	Sí	4	Animación;
20	H	26	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Montaje;
49	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
54	M	53	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;Originalidad;
70	H	25	Sí	A veces	Sí	3	Animación;
75	M	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
77	H	59	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
78	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
82	H	24	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
85	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Los efectos de sonido, lo impactante que es visualmente y el montaje;
97	H	26	Sí	A veces	Sí	5	Diseño gráfico;Banda Sonora;
101	H	40	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Fotografía;
104	M	45	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
108	M	47	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
118	H	24	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Diseño gráfico;Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

6.3.10. Héroes

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Héroes?	Puntúa el opening de Héroes	Qué aspecto/s destacarías del opening de Héroes
48	H	29	Sí	A veces	Sí	2	Diseño gráfico;
75	M	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
79	H	23	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
101	H	40	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;Animación;
111	H	43	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;

6.3.11. Mad Men

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Mad Men?	Puntúa el opening de Mad Men	Qué aspecto/s destacarías del opening de Mad Men
20	H	26	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Diseño gráfico;
28	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
45	M	45	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	5	Animación;Banda Sonora;Diseño gráfico;
60	M	26	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;

62	M	23	Sí	Siempre	Sí	2	Ninguno;
85	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
101	H	40	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
108	M	47	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;
111	H	43	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;
116	H	18	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

6.3.12. Breaking Bad

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Breaking Bad?	Puntúa el opening de Breaking Bad	Qué aspecto/s destacarías del opening de Breaking Bad
5	M	23	Sí	A veces	Sí	2	Diseño gráfico;
6	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;
8	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;
10	M	25	Sí	Siempre	Sí	3	Animación;Diseño gráfico;
12	H	24	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
16	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
18	M	22	Sí	A veces	Sí	2	Banda Sonora;Diseño gráfico;
20	H	26	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

21	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
23	H	26	Sin más	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
28	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Animación;
33	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
35	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;
38	M	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
41	H	49	Sí	Siempre	Sí	2	Ninguno;
48	H	29	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
49	H	29	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	3	Ninguno;
54	M	53	Sí	A veces	Sí	4	Muy corto;
55	H	29	Sí	A veces	Sí	5	Diseño gráfico;Banda Sonora;
61	H	23	Sí	Siempre	Sí	2	Ninguno;
62	M	23	Sí	Siempre	Sí	3	Animación;
67	H	20	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
68	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
69	H	21	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
70	H	25	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;
71	H	23	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Animación;

72	H	22	Sí	Siempre	Sí	3	Animación;Diseño gráfico;
73	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Banda Sonora;
74	H	19	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Todo;
75	M	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
76	M	27	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
77	H	59	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
79	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;Banda Sonora;
82	H	24	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
83	H	23	Sí	Nunca	Sí	3	Diseño gráfico;
84	M	23	Sí	A veces	Sí	2	Animación;
86	H	23	Sin más	A veces	Sí	3	Animación;Diseño gráfico;
87	M	23	Sí	A veces	Sí	1	Ninguno;
90	M	23	Sí	Siempre	Sí	1	Diseño gráfico;
93	M	58	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
96	M	65	Sí	Siempre	Sí	3	Diseño gráfico;
97	H	26	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Banda Sonora;
101	H	40	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;
102	H	25	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
104	M	45	Sí	Siempre	Sí	4	Ninguno;

105	M	25	Sí	Siempre	Sí	2	Ninguno;
108	M	47	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
110	M	20	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
111	H	43	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
112	M	23	Sí	Nunca	Sí	1	Ninguno;
113	M	66	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
116	H	18	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
117	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
118	H	24	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;

6.3.13. The Walking Dead

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto The Walking Dead?	Puntúa el opening de The Walking Dead	Qué aspecto/s destacarías del opening de The Walking Dead
2	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Banda Sonora;Diseño gráfico;
3	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Animación;Diseño gráfico;
4	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
5	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
9	M	21	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;

10	M	25	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
12	H	24	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
16	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;Animación;Banda Sonora;
20	H	26	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
21	H	29	Sí	A veces	Sí	3	Animación;Diseño gráfico;
22	M	25	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Diseño gráfico;
23	H	26	Sin más	A veces	Sí	4	Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
29	H	20	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
31	M	16	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
36	H	23	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
39	M	21	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;
43	M	25	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;
44	M	39	Sí	A veces	Sí	2	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
50	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
53	M	53	Sí	Siempre	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
55	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
58	H	18	Sí	A veces	Sí	3	Animación;
68	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

69	H	21	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
70	H	25	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;Animación;
71	H	23	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
72	H	22	Sí	Siempre	Sí	2	Banda Sonora;Ninguno;
76	M	27	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
77	H	59	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
79	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;Animación;
80	M	21	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
82	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
84	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
85	H	23	Sí	A veces	Sí	2	Banda Sonora;
86	H	23	Sin más	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
87	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
93	M	58	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
95	M	56	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
97	H	26	Sí	A veces	Sí	2	Banda Sonora;
98	H	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
104	M	45	Sí	Siempre	Sí	4	Ninguno;

108	M	47	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
109	M	46	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
111	H	43	Sí	A veces	Sí	4	Ninguno;
112	M	23	Sí	Nunca	Sí	2	Diseño gráfico;
115	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
116	H	18	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
117	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Diseño gráfico;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

6.3.14. Game of Thrones

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto el Juego de Tronos?	Puntúa el opening de Juego de Tronos	Qué aspecto/s destacarías del opening de Juego de Tronos
1	M	15	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
2	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
4	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
5	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
6	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
8	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Animación;
9	M	21	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;

10	M	25	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
16	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;Banda Sonora;Diseño gráfico;
18	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
19	M	25	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
20	H	26	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
21	H	29	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
22	M	25	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
23	H	26	Sin más	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
27	M	54	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
28	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
29	H	20	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
33	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
34	H	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
38	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
41	H	49	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
42	H	48	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;

43	M	25	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Animación;
44	M	39	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
45	M	45	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;
50	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	5	Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
54	M	53	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Diseño gráfico;Banda Sonora;
55	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
60	M	26	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Pasa lo mismo que con Sexo en Nueva York;
62	M	23	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
64	M	22	Sin más	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
66	H	20	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Animación;
67	H	20	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;
69	H	21	Sí	A veces	Sí	5	Diseño gráfico;Banda Sonora;
70	H	25	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;Animación;Banda Sonora;
72	H	22	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
73	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
74	H	19	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

75	M	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
77	H	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
78	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
79	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
80	M	21	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
81	H	23	Sí	Nunca	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
82	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
83	H	23	Sí	Nunca	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
84	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
85	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
86	H	23	Sin más	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
87	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
88	M	29	Sin más	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
92	M	24	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
93	M	58	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Animación;

95	M	56	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;Animación;
97	H	26	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
98	H	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
100	H	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;
101	H	40	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
104	M	45	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
107	M	24	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
108	M	47	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
110	M	20	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;
111	H	43	Sí	A veces	Sí	5	Diseño gráfico;Banda Sonora;
112	M	23	Sí	Nunca	Sí	4	Banda Sonora;
115	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Animación;
116	H	18	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;
118	H	24	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;

6.3.15. Stranger Things

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Stranger Things?	Puntúa el opening de Stranger Things	Qué aspecto/s destacarías del opening de Stranger Things
1	M	15	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
2	M	22	Sí	A veces	Sí	2	Animación;Banda Sonora;
4	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;Banda Sonora;
5	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;Banda Sonora;
6	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Animación;
7	M	23	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
8	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Animación;
10	M	25	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
12	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
14	H	32	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
16	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Ninguno;
18	M	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;
19	M	25	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
20	H	26	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
21	H	29	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;

22	M	25	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
23	H	26	Sin más	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
24	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
27	M	54	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
29	H	20	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Ninguno;
30	M	47	Sí	Siempre	Sí	3	Diseño gráfico;
31	M	16	Sí	Siempre	Sí	4	Diseño gráfico;
32	H	15	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
33	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
34	H	22	Sí	A veces	Sí	2	Animación;Diseño gráfico;
35	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
36	H	23	Sí	Siempre	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
38	M	22	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;
39	M	21	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
40	H	15	Sí	A veces	Sí	5	Diseño gráfico;Animación;
41	H	49	Sí	Siempre	Sí	2	Banda Sonora;
42	H	48	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;
43	M	25	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;

44	M	39	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
47	M	43	Sí	Siempre	Sí	4	Diseño gráfico;
50	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	4	Ninguno;
54	M	53	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
55	H	29	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;
58	H	18	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;
59	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
60	M	26	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Iguar que con Sexo en Nueva York y GOT;
61	H	23	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
67	H	20	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;
68	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Animación;
69	H	21	Sí	A veces	Sí	4	Animación;
70	H	25	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;Animación;Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
71	H	23	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
73	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
75	M	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
76	M	27	Sí	Siempre	Sí	5	Animación;Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

77	H	59	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Animación;
78	M	23	Sí	A veces	Sí	2	Diseño gráfico;Banda Sonora;
79	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;Animación;
80	M	21	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
81	H	23	Sí	Nunca	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
82	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
83	H	23	Sí	Nunca	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
84	M	23	Sí	A veces	Sí	1	Ninguno;
85	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Te mete en la atmósfera de la serie (misma fórmula que Lost, pero con mejor animación y diseño gráfico);
87	M	23	Sí	A veces	Sí	1	Banda Sonora;
88	M	29	Sin más	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
89	M	57	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
91	M	56	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;Banda Sonora;
94	M	20	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Banda Sonora;
95	M	56	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
97	H	26	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;
98	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
102	H	25	Sí	A veces	Sí	2	Banda Sonora;
104	M	45	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;

106	M	24	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;Banda Sonora;Animación;
107	M	24	Sí	Siempre	Sí	3	Diseño gráfico;Animación;
108	M	47	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;
109	M	46	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
111	H	43	Sí	A veces	Sí	3	Animación;
112	M	23	Sí	Nunca	Sí	3	Diseño gráfico;Banda Sonora;
114	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Diseño gráfico;Animación;
116	H	18	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
117	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Banda Sonora;
118	H	24	Sí	A veces	Sí	2	Animación;

6.3.16. Westworld

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Westworld ?	Puntúa el opening de Westworld	Qué aspecto/s destacarías del opening de Westworld
16	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
43	M	25	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Diseño gráfico;
48	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;Banda Sonora;Animación;
49	H	29	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

50	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Animación;
71	H	23	Sí	Siempre	Sí	4	Animación;Diseño gráfico;
77	H	59	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
87	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
97	H	26	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Diseño gráfico;
98	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
111	H	43	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;Banda Sonora;

6.3.17. The Crown

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto The Crown?	Puntúa el opening de The Crown	Qué aspecto/s destacarías del opening de The Crown
4	M	23	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
6	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
13	M	23	Sí	Siempre	Sí	5	Diseño gráfico;
14	H	32	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

19	M	25	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
28	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
30	M	47	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;
34	H	22	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
38	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;
39	M	21	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
45	M	45	Sí	Siempre	Sí	3	Ninguno;
47	M	43	Sí	Siempre	Sí	5	Animación;
56	M	56	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Animación;
60	M	26	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
62	M	23	Sí	Siempre	Sí	2	Ninguno;
75	M	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
80	M	21	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
84	M	23	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
87	M	23	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
92	M	24	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
95	M	56	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
96	M	65	Sí	Siempre	Sí	3	Diseño gráfico;

101	H	40	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Larga larga larguísima ;
107	M	24	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;
113	M	66	Sí	A veces	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

6.3.18. Mindhunter

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Mindhunter?	Puntúa el opening de Mindhunter	Qué aspecto/s destacarías del opening de Mindhunter
5	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;
12	H	24	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
20	H	26	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Montaje;
22	M	25	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
23	H	26	Sin más	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
33	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Diseño gráfico;Banda Sonora;
35	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;
38	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
67	H	20	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;

73	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
82	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
87	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
97	H	26	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
104	M	45	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
106	M	24	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
116	H	18	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
118	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

6.3.19. True Detective

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto True Detective?	Puntúa el opening de True Detective	Qué aspecto/s destacarías del opening de True Detective
5	M	23	Sí	A veces	Sí	2	Diseño gráfico;
6	M	23	Sí	A veces	Sí	2	Diseño gráfico;
20	H	26	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
21	H	29	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
33	M	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
42	H	48	Sí	A veces	Sí	3	Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

48	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
49	H	29	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	3	Ninguno;
55	H	29	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
71	H	23	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
73	H	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
82	H	24	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
85	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);El concepto del opening;
101	H	40	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Fotografía brutal;
104	M	45	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
111	H	43	Sí	A veces	Sí	4	Animación;

6.3.20. Black Mirror

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Black Mirror?	Puntúa el opening de Black Mirror	Qué aspecto/s destacarías del opening de Black Mirror
4	M	23	Sí	A veces	Sí	1	Diseño gráfico;
5	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;Animación;Banda Sonora;

8	M	23	Sí	A veces	Sí	2	Diseño gráfico;
10	M	25	Sí	Siempre	Sí	3	Animación;
16	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Animación;
17	H	23	No	A veces	Sí	5	Diseño gráfico;Banda Sonora;
18	M	22	Sí	A veces	Sí	2	Diseño gráfico;
19	M	25	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
20	H	26	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
22	M	25	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
23	H	26	Sin más	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
24	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Animación;
27	M	54	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
28	M	23	Sí	A veces	Sí	2	Diseño gráfico;
31	M	16	Sí	Siempre	Sí	3	Diseño gráfico;
32	H	15	Sí	Siempre	Sí	3	Animación;Diseño gráfico;
33	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Diseño gráfico;
34	H	22	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
35	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;
36	H	23	Sí	Siempre	Sí	4	Animación;Banda Sonora;
38	M	22	Sí	A veces	Sí	3	Animación;

39	M	21	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
40	H	15	Sí	A veces	Sí	2	Animación;
42	H	48	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Diseño gráfico;
43	M	25	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
44	M	39	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
48	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;
50	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	1	Ninguno;
54	M	53	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;
55	H	29	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
59	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Es breve por lo que no incita a saltársela ;
62	M	23	Sí	Siempre	Sí	2	Ninguno;
64	M	22	Sin más	Siempre	Sí	2	Ninguno;
66	H	20	Sí	A veces	Sí	3	Animación;Banda Sonora;
67	H	20	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
68	M	23	Sí	A veces	Sí	2	Animación;
70	H	25	Sí	A veces	Sí	2	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
71	H	23	Sí	Siempre	Sí	2	Ninguno;

72	H	22	Sí	Siempre	Sí	3	Diseño gráfico;Animación;
73	H	23	Sí	A veces	Sí	3	Animación;
75	M	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;
77	H	59	Sí	A veces	Sí	3	Animación;Diseño gráfico;
78	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;
79	H	23	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
81	H	23	Sí	Nunca	Sí	5	Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);El significado de Black Mirror como metáfora de que la pantalla es un espejo;
83	H	23	Sí	Nunca	Sí	3	Animación;Diseño gráfico;
86	H	23	Sin más	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;
87	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
90	M	23	Sí	Siempre	Sí	5	Diseño gráfico;
94	M	20	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;
97	H	26	Sí	A veces	Sí	3	Animación;
102	H	25	Sí	A veces	Sí	1	Ninguno;
107	M	24	Sí	Siempre	Sí	2	Diseño gráfico;
108	M	47	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
111	H	43	Sí	A veces	Sí	3	Animación;

112	M	23	Sí	Nunca	Sí	1	Ninguno;
113	M	66	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
116	H	18	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;
117	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
118	H	24	Sí	A veces	Sí	2	Diseño gráfico;

6.3.21. El cuento de la criada

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto El cuento de la criada?	Puntúa el opening de El cuento de la criada	Qué aspecto/s destacarías del opening de El cuento de la criada
5	M	23	Sí	A veces	Sí	1	Ninguno;
10	M	25	Sí	Siempre	Sí	2	Ninguno;
13	M	23	Sí	Siempre	Sí	2	Ninguno;
18	M	22	Sí	A veces	Sí	1	Ninguno;
27	M	54	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;
29	H	20	Sí	A veces	Sí	1	Ninguno;
33	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Diseño gráfico;Banda Sonora;
38	M	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
41	H	49	Sí	Siempre	Sí	1	Ninguno;
42	H	48	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;

44	M	39	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
45	M	45	Sí	Siempre	Sí	3	Ninguno;
50	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	3	Ninguno;
54	M	53	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
55	H	29	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
62	M	23	Sí	Siempre	Sí	1	Ninguno;
65	M	24	Sí	Siempre	Sí	3	Diseño gráfico;
68	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
75	M	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
80	M	21	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
81	H	23	Sí	Nunca	Sí	2	Ninguno;
84	M	23	Sí	A veces	Sí	1	Ninguno;
87	M	23	Sí	A veces	Sí	1	Ninguno;
88	M	29	Sin más	A veces	Sí	3	Ninguno;
89	M	57	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
91	M	56	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
93	M	58	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;

96	M	65	Sí	Siempre	Sí	3	Diseño gráfico;
97	H	26	Sí	A veces	Sí	2	Diseño gráfico;
98	H	23	Sí	A veces	Sí	1	Ninguno;
104	M	45	Sí	Siempre	Sí	1	Ninguno;
112	M	23	Sí	Nunca	Sí	1	Ninguno;
118	H	24	Sí	A veces	Sí	2	Diseño gráfico;

6.3.22. Ozark

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Ozark?	Puntúa el opening de Ozark	Qué aspecto/s destacarías del opening de Ozark
19	M	25	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
75	M	59	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;
82	H	24	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
104	M	45	Sí	Siempre	Sí	5	Animación;Descubrir los símbolos del inicio;
106	M	24	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
116	H	18	Sí	A veces	Sí	3	Animación;Banda Sonora;

6.3.23. Gilmore Girls

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Gilmore Girls?	Puntúa el opening de Gilmore Girls	Qué aspecto/s destacarías del opening de Gilmore Girls
7	M	23	Sí	Siempre	Sí	3	Animación;Nostalgia muy largo;
26	M	16	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Banda Sonora;
27	M	54	Sí	Siempre	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
30	M	47	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;
34	H	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
38	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Animación;Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
39	M	21	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
45	M	45	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
47	M	43	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
52	M	23	Sin más	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
56	M	56	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
60	M	26	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
68	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
94	M	20	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;

95	M	56	Sí	A veces	Sí	4	Ninguno;
106	M	24	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
107	M	24	Sí	Siempre	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;

6.3.24. Fargo

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Fargo?	Puntúa el opening de Fargo	Qué aspecto/s destacarías del opening de Fargo
20	H	26	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;
28	M	23	Sí	A veces	Sí	2	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
44	M	39	Sí	A veces	Sí	2	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
48	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
49	H	29	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
51	H	46	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
77	H	59	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
82	H	24	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
84	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
85	H	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Te mete en la atmósfera de la serie ;
90	M	23	Sí	Siempre	Sí	2	Banda Sonora;

104	M	45	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
108	M	47	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
111	H	43	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;

6.3.25. American Horror Story

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto American Horror Story?	Puntúa el opening de American Horror Story	Qué aspecto/s destacarías del opening de American Horror Story
2	M	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;
4	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
5	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
6	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Animación;Banda Sonora;
9	M	21	Sí	Siempre	Sí	3	Banda Sonora;
10	M	25	Sí	Siempre	Sí	3	Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
16	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
18	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
23	H	26	Sin más	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
28	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;

30	M	47	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
34	H	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
35	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;
38	M	22	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Diseño gráfico;
39	M	21	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
44	M	39	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
50	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
59	H	23	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;Se hace larga y repetitiva;
60	M	26	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Me gusta que cada temporada cambie un poco el sonido pero siga teniendo esa estructura original ;
62	M	23	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;
68	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;
70	H	25	Sí	A veces	Sí	3	Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
71	H	23	Sí	Siempre	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;
76	M	27	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
78	M	23	Sí	A veces	Sí	4	Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;

80	M	21	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
81	H	23	Sí	Nunca	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);El detalle de que varíe con cada temporada para adaptarse a la temática;
82	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
85	H	23	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño y producción de sonido y montaje;
86	H	23	Sin más	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
97	H	26	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
98	H	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Animación;
101	H	40	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
102	H	25	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;
106	M	24	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;
112	M	23	Sí	Nunca	Sí	2	Ninguno;
118	H	24	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;

6.3.26. Orange is the new black

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Has visto Orange is the new black?	Puntúa el opening de Orange is the new black	Qué aspecto/s destacarías del opening de Orange is the new black
2	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Animación;Diseño gráfico;
4	M	23	Sí	A veces	Sí	2	Banda Sonora;
5	M	23	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Animación;
6	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
8	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
10	M	25	Sí	Siempre	Sí	4	Banda Sonora;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
18	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;
19	M	25	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;
30	M	47	Sí	Siempre	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
33	M	22	Sí	A veces	Sí	4	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
35	M	22	Sí	A veces	Sí	5	Banda Sonora;Diseño gráfico;
39	M	21	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Animación;
49	H	29	Sí	A veces	Sí	3	Ninguno;
60	M	26	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

62	M	23	Sí	Siempre	Sí	1	Ninguno;
67	H	20	Sí	A veces	Sí	1	Ninguno;
84	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Banda Sonora;
86	H	23	Sin más	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;
87	M	23	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);Diseño gráfico;
90	M	23	Sí	Siempre	Sí	5	Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
94	M	20	Sí	A veces	Sí	2	Ninguno;
101	H	40	Sí	A veces	Sí	2	Animación;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
102	H	25	Sí	A veces	Sí	2	Banda Sonora;
104	M	45	Sí	Siempre	Sí	4	Ninguno;
108	M	47	Sí	A veces	Sí	3	Banda Sonora;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);
112	M	23	Sí	Nunca	Sí	2	Ninguno;
116	H	18	Sí	A veces	Sí	3	Animación;
118	H	24	Sí	A veces	Sí	4	Banda Sonora;Diseño gráfico;Funcionalidad narrativa (aporta info de la trama, personajes, etc.);

6.3.27. Sugerencias de otras series

ID	Género	Edad	¿Te gusta ver series?	¿Con qué frecuencia sueles omitir el opening?	¿Te gustaría destacar algún otro título de crédito de alguna serie que no se encuentre en esta lista?
4	M	23	Sí	A veces	Brookline 99

5	M	23	Sí	A veces	True Detective S1, Gilmore Girls, The Fresh Prince of Bel Air
8	M	23	Sí	A veces	Paquita Salas
11	H	23	Sí	A veces	Física o química
12	H	24	Sí	A veces	Peaky blinders, dark
13	M	23	Sí	Siempre	Gossip Girl
15	H	49	Sí	A veces	Los Serrano
17	H	23	No	A veces	Los simpsons
20	H	26	Sí	A veces	Severance
23	H	26	Sin más	A veces	From
24	M	23	Sí	A veces	The last of us, Atypical
25	H	52	Sí	Siempre	Sunderland FC
28	M	23	Sí	A veces	Crims de Carles Porta
29	H	20	Sí	A veces	Succession
30	M	47	Sí	Siempre	Relic Hunter, Se ha escrito un crimen, Los asesinatos de Valhala, Aquí no hay quién viva, Como conocí a vuestra madre, Cheers
32	H	15	Sí	Siempre	From, New Amsterdam, Rick and Morty...
34	H	22	Sí	A veces	Succession
35	M	22	Sí	A veces	My Mad Fat Diary
40	H	15	Sí	A veces	Cobra Kai
42	H	48	Sí	A veces	La casa de papel

44	M	39	Sí	A veces	Doctor Who, aunque igual es demasiado friki para una lista con grandes series mainstream
46	H	23	Sí	A veces	One Piece, Naruto, Dragon Ball... etc etc.
48	H	29	Sí	A veces	Los Simpsons, Futurama, Rick & Morty, Homeland, Narcos, The Big Bang Theory, Sons of Anarchy, Peaky Blinders, The Mandalorian, Succession
49	H	29	Sí	A veces	Better Call Saul, Bojack Horseman, The Wire
54	M	53	Sí	A veces	El juego del calamar , Cheers, las chicas de oro, Expediente X, Los Simpsons
57	M	55	Sí	A veces	GRIMM
61	H	23	Sí	Siempre	Los Simpson y padre de familia
64	M	22	Sin más	Siempre	The simpsons
67	H	20	Sí	A veces	Podrías poner también Prisión Break, Vikings, Los 100, Suits, Black Sails y Alice in borderland
69	H	21	Sí	A veces	Peaky blinders, the wicher
71	H	23	Sí	Siempre	From, The last of us, Shameless
74	H	19	Sí	A veces	Black mirror
76	M	27	Sí	Siempre	Hijos de la Anarquía
77	H	59	Sí	A veces	Vickings
81	H	23	Sí	Nunca	Pretty Little Liars, Cómo conocí a vuestra madre
82	H	24	Sí	A veces	Utopia
85	H	23	Sí	A veces	Cowboy Beebop, Aquí no hay quien viva, Como conocí a vuestra madre, Narcos

86	H	23	Sin más	A veces	El Opening de Aquí No Hay Quien Viva
93	M	58	Sí	A veces	Como defender a un asesino?
97	H	26	Sí	A veces	Big little lies, sucesion
98	H	23	Sí	A veces	El de Severance
101	H	40	Sí	A veces	Treme, The Wire.
106	M	24	Sí	A veces	Alice in Borderland
107	M	24	Sí	Siempre	Big bang theory y HIMYM
109	M	46	Sí	A veces	Love is in the air
113	M	66	Sí	A veces	Los Durrell
115	H	24	Sí	A veces	Peace Maker
116	H	18	Sí	A veces	BoJack Horseman
117	M	23	Sí	A veces	Pequeñas mentirosas y Merlí