Universidad de Navarra

Programas de Entretenimiento

Guía docente 2026-27

TV show Entretenimiento PRESENTACIÓN

Breve descripción: Asignatura sobre creación, desarrollo y adaptación de formatos de entretenimiento, escritura de guiones y producción de programas para plataformas audiovisuales. Al acabar el curso, los alumnos cuentan con su propio formato de entretenimiento y el programa piloto producido.

- **Titulación**: Grado en Comunicación Audiovisual
- **Módulo/Materia**: Módulo IV. Producción-gestión. Materia 2. Producción y gestión de proyectos
- **ECTS**: 6
- **Curso, semestre**: 3º, 2º
- **Carácter**: Obligatoria
- **Profesorado**: Dr. Enrique Guerrero (Profesor Titular de Universidad). Profesores de prácticas: Álvaro González (personal de apoyo a la docencia), Fermín Gil (personal de apoyo a la docencia), Beñat Antoñana (personal de apoyo a la docencia), Sergio Lizarraga (Invitado) y Chema Lozano (invitado).
- **Idioma**: Español
- **Aula, Horario**: Lunes y martes de 10:00 a 12:00 (aula 2). Se recomienda consultar el cronograma (no hay sesiones teóricas todas las semanas). Prácticas: viernes de 15:00 a 18:00 (talleres de 1 hora de duración en grupo; se recomienda consultar el cronograma, no hay sesiones prácticas todas las semanas)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

COMPETENCIAS DEL GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. CONOCIMIENTOS

- RA2 Conocer y valorar el impacto de la comunicación audiovisual en sus múltiples dimensiones: social, cultural, histórica, económica, empresarial, legal, científica, deontológica y tecnológica.

2. HABILIDADES

- RA10 Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

- RA12 Expresar conocimientos e ideas en el campo de la comunicación audiovisual de manera oral y escrita con corrección.

- RA13 Aplicar los conocimientos técnicos, tecnológicos y profesionales necesarios en la elaboración de contenidos audiovisuales.

- RA14 Aplicar habilidades de trabajo en equipo y liderazgo encaminadas a la toma de decisiones responsable y a la resolución de problemas.

- RA15 Identificar y aplicar los elementos específicos de la producción audiovisual en las distintas fases del proceso de la elaboración de contenidos audiovisuales.

- RA17 Corregir y ajustar los errores cometidos en los procesos creativos y organizativos de la edición y realización de productos audiovisuales.

3. CAPACIDADES

- RA22 Idear, planificar y desarrollar proyectos compartidos en el ámbito de la comunicación audiovisual.

- RA27 Idear y realizar en equipo proyectos audiovisuales.

Objetivos de la asignatura

- Analizar formatos y guiones de entretenimiento para medios audiovisuales de un modo crítico con el objetivo de tomar decisiones creativas referidas a su producción, que llevan asociados retos económicos, logísticos, sociales y deontológicos.

- Investigar tendencias creativas en los mercados para aplicarlas a la producción de contenidos audiovisuales.

- Desarrollar formatos de entretenimiento originales concebidos como proyectos audiovisuales con un modelo de negocio que deben ser viables desde la perspectiva de la producción.

- Comprender las claves para adaptar formatos de entretenimiento internacionales.

- Aprender los mecanismos de protección legal de formatos, guiones y contenidos audiovisuales de entretenimiento, así como otras cuestiones relacionadas con la negociación y gestión de derechos y seguros.

- Conocer los diferentes elementos audiovisuales que componen un programa así como su estructura narrativa: fuentes de imagen, grafismo, iluminación, sonido, música, historia, trama, personajes, etc.

- Elaboración de escaletas y escritura de guiones de entretenimiento.

- Aprender a decidir el tratamiento audiovisual más adecuado para diferentes tipos de contenidos en función de variables creativas, económicas, organizativas y deontológicas.

- Planificación y ejecución del proceso de producción de contenidos de entretenimiento: calendario de producción, presupuesto, etc.

- Conocer cómo es el proceso de preproducción, grabación o emisión en directo, y posproducción de programas de entretenimiento.

- Entender el oficio del formateador y del guionista de contenidos de entretenimiento y sus responsabilidades.

- Entender el oficio del productor ejecutivo de contenidos de entretenimiento y sus funciones creativas, económicas y logísticas, así como sus responsabilidades.

- Aprender la jerarquía y el método de trabajo seguido por los equipos de producción de programas de entretenimiento, así como sus relaciones con el área de dirección y realización.

- Comprender los modelos de producción y las diferentes relaciones entre operadores de televisión, plataformas de streaming, productoras de contenidos y otras empresas de servicios audiovisuales.

- Conocer las fuentes de financiación de proyectos audiovisuales de entretenimiento.

- Aprender a integrar las posibilidades creativas de la innovación tecnológica en la producción de contenidos audiovisuales de entretenimiento

PROGRAMA

Tema 1. Programas entretenimiento: unscripted

-El valor de los programas de entretenimiento

-Historia del entretenimiento televisivo

Tema 2. Perfiles profesionales en los programas de entretenimiento

-El equipo de desarrollo (I+D)

-El equipo de producción: producción, dirección, realización, guion y redacción

Tema 3. Formatos de entretenimiento: desarrollo de proyectos

-Género, formato y programa

-Análisis de formatos

-El desarrollo de formatos originales: paper format

-La adquisición de formatos internacionales

-El pitch

-La adaptación del formato

-La biblia de producción

-El programa piloto: del formato al programa

-El formato televisivo: protección legal y autoría

Tema 4. El guion de entretenimiento

-La escaleta

-El guion

-Elementos narrativos del guion de entretenimiento

- Dinamizadores del guion
- Historia y tramas
- Potenciadores narrativos
- Inicios y finales
- Recursos estructurales de guion
- Hilo narrativo
- Entrevistas y totales
- Recursos para guiones de humor
- Guiones de entretenimiento *transmedia*

Tema 5. La producción de programas de entretenimiento

-Preproducción

- Contrato de producción
- Calendario de producción
- Contratación de equipos
- Presupuesto de producción

-Producción: grabación o emisión en directo

-Posproducción

-Fin de la producción y explotación comercial

Universidad de Navarra

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Clases teórico-prácticas: 40 horas. Durante este tiempo, se trabaja en clase el temario, se realizan ejercicios prácticos relacionados con la teoría y se repasa la actualidad. Además, en estas horas pueden participar ocasionalmente profesionales invitados.

Talleres (clases prácticas por grupos): 6 horas distribuidas en talleres de simulación profesional de 1 hora.

La clase es una gran productora de contenidos audiovisuales de entretenimiento dividida en grupos. Cada uno está liderado por un productor ejecutivo y su objetivo es desarrollar un formato de entretenimiento para una plataforma online -original, innovador y de calidad- (paper format muy visual de máximo 8 páginas) y producir su programa piloto (6-10 minutos). Uno de los grupos produce en directo el programa de estreno de los pilotos del resto de equipos (EnterSTREAMent), que se emite online (60 minutos). La asignatura cuenta con un asistente de IA especializado en la materia como apoyo. Debe compartirse con el profesor la conversación mantenida con este asistente. La guía de la práctica de la asignatura recoge todos los detalles sobre sesiones, entregas, etc.

1. ***Talleres de desarrollo del formato y escritura del guion del programa piloto*:** 3 horas. 3 talleres en grupo de 1 hora. El objetivo de estos talleres es desarrollar un formato de entretenimiento y escribir el guion de su programa piloto bajo la supervisión de un profesional.
2. ***Talleres de producción del programa piloto (preproducción y posproducción)*:** 3 horas. 3 talleres en grupo de 1 hora: 1 de preproducción y 2 de posproducción. El objetivo de estos talleres es supervisar la producción del programa piloto de entretenimiento. El grupo que se ocupe de producir el programa en directo tiene 2 talleres de preproducción y 1 ensayo técnico.

Clase práctica de revisión del proyecto: 0,5 hora. Sesión grupal de seguimiento del proyecto práctico con el profesor de la asignatura. El objetivo es analizar tanto la calidad del proyecto como el proceso de trabajo.

Asesoramiento técnico: 0,5 hora. Sesión a demanda con el personal de apoyo a la docencia para resolver dudas sobre los equipos técnicos de imagen y sonido.

Grabaciones: 8 horas.

Estreno de los programas piloto (EnterSTREAMent): 3 horas, de las que 2 se dedican a un programa en directo que incluye el estreno de los pilotos producidos en la asignatura (duración de la emisión: 60').

Tutoría: 0,25 hora.

Trabajo dirigido: 55 horas. Tiempo destinado por los alumnos al desarrollo del formato y a preproducir y posproducir el programa piloto.

Estudio personal: 35,75 horas.

Examen: 1 hora.

OBSERVACIONES:

1) Grabaciones: Grabación del programa piloto durante los días indicados en el cronograma (una jornada). Durante la grabación, se ejecuta el plan de producción previamente planificado. Pueden usarse equipos propios o de la Facultad. En este segundo caso, es necesario consultar la disponibilidad de equipos para reservarlos con la suficiente antelación (reservasfcom@unav.es). El grupo encargado de producir en directo el programa de estreno de los pilotos puede emplear el periodo previsto de grabaciones para grabar contenidos que vayan a formar parte de la emisión online.

2) Edición y posproducción: Tras la grabación, hay que elaborar el guion de edición y sonorización: imágenes seleccionadas, efectos de sonido y músicas, cabecera, grafismo, etc. En esta etapa se edita y posproduce el programa piloto. Los alumnos pueden usar equipos propios (se recomienda el software DaVinci Resolve) o de la Facultad. El grupo encargado de producir en directo el programa de estreno de los pilotos puede emplear el periodo previsto de posproducción para editar los contenidos (insertos) que vayan a formar parte de la emisión online.

EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

Trabajo práctico: 5 puntos (evaluación del profesor y coevaluación de los alumnos). Desarrollar un formato de entretenimiento original y producir su programa piloto. Se evalúa tanto el resultado como el proceso de trabajo, así como la presentación. La calidad debe ser profesional. A partir de la nota del grupo se obtienen las notas individuales de cada alumno. Para evaluar el proceso creativo de un modo transparente, los alumnos deben compartir con el profesor la conversación con el asistente de IA de la asignatura.

Participación en clase: 1 punto para valorar la participación y actitud en las sesiones desarrolladas en el aula. Para evaluar este apartado, se tienen en cuenta tanto las intervenciones del alumno durante las sesiones como las actividades teórico-prácticas desarrolladas en el aula. Ademas, se realizarán controles aleatorios de asistencia en el aula.

Examen: 4 puntos. Dos preguntas de desarrollo.

Para aprobar la asignatura es necesario sumar como mínimo 5 puntos cumpliendo los siguientes requisitos: 1) aprobar el examen (mínimo 2 puntos); 2) aprobar el trabajo práctico (mínimo 2,5 puntos); y 3) alcanzar al menos 0,5 en participación en clase. Si no se cumplen estas condiciones, la nota que aparecerá en el acta será la de la parte suspensa (sobre 10 puntos), y la de la parte aprobada se sumará cuando se supere la anterior. Si no se llega a la calificación mínima de participación en clase, se considerará como "No Presentado" (NP).

Se permite el uso del asistente de IA de la asignatura como herramienta de apoyo. En ningún caso debe sustituir al estudiante y realizar su trabajo. Hay que emplear para todas las entregas el mismo chat con el asistente y facilitar al profesor el enlace de la conversación. No declarar su uso de modo transparente implica el suspenso en la parte práctica de la asignatura.

AVISO: La asistencia a las clases prácticas es obligatoria. Solo se permite la ausencia por motivos de relevancia justificados y con justificante (enfermedad). Cómo máximo puede faltarse a un taller por una razón debidamente justificada –el resto de faltas se considerarán injustificadas–. Tanto las ausencias como los retrasos injustificados implican las siguientes penalizaciones respecto a la nota final del trabajo práctico:

- No asistencia a una clase práctica: 1 punto menos y la posibilidad de que no pueda ejercer una de las funciones principales.
- Retraso en la asistencia a una clase práctica: 0,2 punto menos.
- Retraso en la entrega de documentos: 0,2 punto menos.

* *La asistencia a clase es obligatoria. Se valora la calidad de la participación del alumno, su interés y la respuesta correcta a las cuestiones planteadas durante las horas de docencia. La puntualidad y la profesionalidad en la asistencia y en las entregas influye en la calificación final.*

No se permite el uso de teléfonos móviles en clase. Pueden usarse ordenadores y tabletas exclusivamente para acceder al aula virtual Adi cuando el profesor lo indique. Si un alumno incumple esta norma, se le restará 0,2 puntos de participación en clase cada vez que sea apercibido (a partir del segundo aviso).

***La Facultad de Comunicación promueve el uso ético de las fuentes documentales y los recursos informativos, incluídas las herramientas de inteligencia artificial. No se admite el plagio. Será sancionada toda copia en trabajos, ejercicios o exámenes. Se considera plagio la presentación de un trabajo que, en su totalidad o en parte, reproduce sin la debida atribución*

contenidos textuales, gráficos y/o audiovisuales ajenos (incluidos aquellos generados con IA). Se emplearán herramientas de detección de plagio y de IA como Turnitin, Scribber, Quillbot y GPTZero.

No se admite el fraude. Será sancionado cualquier engaño, simulación o falsificación empleado para mejorar, por vías ilegítimas, los resultados académicos.

Los trabajos y exámenes deberán observar la debida corrección ortográfica y gramatical. Este factor incidirá en la evaluación.

****Los alumnos con necesidades especiales deben comunicarlo a la coordinadora de estudios de la Facultad antes del periodo de exámenes y en el tiempo estipulado para poder adaptar la evaluación.*

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Trabajo práctico: 5 puntos. Opción individual (3 o menos alumnos suspensos): Desarrollar un formato de entretenimiento original y producir una promo audiovisual (30"-1'). Opción grupal (a partir de 4 alumnos es obligatoria): Desarrollar un nuevo formato y producir un piloto en grupo entre todos los alumnos en la convocatoria extraordinaria. Se evalúa tanto el contenido como su presentación, cuya calidad debe ser profesional.

Participación en clase: 1 punto. La recuperación de este punto es opcional y consiste en un examen oral de una pregunta. El alumno debe comunicar al profesor su deseo de recuperar este apartado antes del periodo de exámenes.

Examen final: 4 puntos. Dos preguntas de desarrollo.

Para superar la asignatura en esta convocatoria es necesario sumar como mínimo 5 puntos y aprobar tanto el examen como el trabajo práctico.

HORARIOS DE ATENCIÓN

Profesor: Enrique Guerrero (eguerrero@unav.es).

Despacho 2601 (Edificio Ismael Sánchez Bella, Departamento de Cultura y Comunicación Audiovisual).

Cita previa: martes (12:00-13:00, 15:30-16:30) y miércoles (13:00-14:00).

BIBLIOGRAFÍA

a) Bibliografía de lectura obligatoria:

GUERRERO, Enrique, *Guion y producción de programas de entretenimiento*, Eunsa, Pamplona, 2013 (capítulos 8-11 [pp. 139-211]). Localízalo en la Biblioteca [Recurso impreso] Localízalo en la Biblioteca [Recurso electrónico]

b) Bibliografía de lectura recomendada:

GUERRERO, Enrique, *El entretenimiento en la televisión española. Historia, industria y mercado*, Deusto, Barcelona, 2010 (capítulos 1-3). Localízalo en la Biblioteca impreso Localízalo en la Biblioteca electrónico

c) Bibliografía complementaria:

AVEYARD, Karina; MORAN, Albert; y JENSEN, Pia Majbritt (eds.), *New Patterns in Global Television Formats*, Intellect, Oslo, 2016. Localízalo en la Biblioteca

BARDAJÍ HERNANDO, Javier y GÓMEZ AMIGO, Santiago, *La gestión de la creatividad en televisión. El caso de Globo Media*, Eunsa, Pamplona, 2004. Localízalo en la Biblioteca

BARROSO GARCÍA, Jaime, *Realización de géneros televisivos*, Síntesis, Madrid, 2002. Localízalo en la Biblioteca

CHALABY, Juean K., *The Format Age: Television's Entertainment Revolution*, Polity Press, 2016. Localízalo en la Biblioteca

CORTÉS, José Ángel, *La estrategia de la seducción. La programación en la noetelevisión*, Eunsa, Pamplona, 1999. Localízalo en la Biblioteca

ÉCIJA ABOGADOS, *Derecho del entretenimiento*, Thomson & Aranzadi, 2003. Localízalo en la Biblioteca

FERNÁNDEZ DÍEZ, Federico y MARTÍNEZ ABADÍA, José, *La dirección de producción para cine y televisión*, Paidós, Barcelona, 1994. Localízalo en la Biblioteca

GUITIÁN, Tonino, *El guionista no es el asesino*, Gedisa, Barcelona, 2008. Localízalo en la Biblioteca

HAVENS, Timothy, *Global Television Marketplace*, BFI Publishing, Londres, 2006. Localízalo en la Biblioteca

LACALLE, Charo, *El espectador televisivo: los programas de entretenimiento*, Gedisa, Barcelona, 2001. Localízalo en la Biblioteca

LEES, Nicola, *Developing Factual/Reality Ideas: From Concept to Pitch*, Methuen Drama, Londres, 2010. Localízalo en la Biblioteca

MCKEE, Robert, *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, Alba, Barcelona, 2002. Localízalo en la Biblioteca

MILLERSON, Gerald, *Realización y producción en televisión*, Omega, Barcelona, 2009. Localízalo en la Biblioteca

MORAN, Albert*, New flows in Global TV*, Intellect, Bristol, 2009. Localízalo en la Biblioteca

MORAN, Albert y MALBON, Justin, *Understanding the global TV format*, Intellect, Bristol, 2006. Localízalo en la Biblioteca

MORAN, Albert, *Copycat TV: Globalisation, program formats and cultural identity*, University of Luton Press, Luton, 1998.Localízalo en la Biblioteca

MORENO DÍAZ, Julio y MEDINA DE LA VIÑA, Elena, *Producción televisiva. Del concepto a la ejecución de formatos*, OMM Editorial, 2025. Localízalo en la Biblioteca

OREN, Tasha G., *Global Television Formats: Understanding Television Across Borders*, Routledge, 2012.Localízalo en la Biblioteca

SALÓ, Gloria, *¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión*, Gedisa, Barcelona, 2003. Localízalo en la Biblioteca impreso Localízalo en la Biblioteca electrónico

SANGRO, Pedro y SALGADO, Alejandro, *El entretenimiento en TV: guion y creación de formatos de humor en España*, Laertes, Barcelona, 2008.Localízalo en la Biblioteca

THE WIT, The definitive guide: How to create a hit format in 10 lessons, Mipformats, 2016.

TOLEDO, Sergio, *Cómo crear un programa de TV: la creatividad y su aplicación a lo audiovisual*, Laertes, Barcelona, 2012. Localízalo en la Biblioteca

VIOLAN I GALAN, Enric, *Com fer un programa per a televisió: l'elaboració del projecte, de la idea a l'emisió*, Edicions Universitat Barcelona, Barcelona, 2008. Localízalo en la Biblioteca