Universidad de Navarra

Programas de Entretenimiento (Fcom)

Guía docente 2023-24

https://fotografias.antena3.com/clipping/cmsimages01/2020/05/11/87931D50-6547-4A62-A929-DFE53EB73992/98.jpg?crop=1920,1080,x0,y0&width=1900&height=1069&optimize=low&format=webply

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), Javier Callejón (personal de apoyo a la docencia), Fermín Gil (personal de apoyo a la docencia), Sergio Lizarraga (Invitado), Chema Lozano (invitado) e Itziar Baztarrica (invitada)
- **Idioma**: Español
- **Aula, Horario**: Lunes (aula 2) y martes (aula 1) de 10:00 a 12:00 (Facultad de Comunicación). Se recomienda consultar el cronograma (no hay sesiones teóricas todas las semanas). Prácticas: viernes de 15:00 a 18:00 (7 talleres de 1 hora de duración; se recomienda consultar el cronograma, no hay sesiones prácticas todas las semanas)

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS DEL GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. COMPETENCIAS BÁSICAS

- CB2 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.

2. COMPETENCIAS GENERALES

- CG1 Expresar conocimientos e ideas en el campo de la comunicación audiovisual de manera oral y escrita con corrección.

- CG3 Conocer y valorar el impacto de la comunicación audiovisual en sus múltiples dimensiones: social, cultural, histórica, económica, empresarial, legal, científica, deontológica y tecnológica.

- CG4 Aplicar los conocimientos técnicos, tecnológicos y profesionales necesarios en la elaboración de contenidos audiovisuales.

- CG5 Aplicar habilidades de trabajo en equipo y liderazgo encaminadas a la toma de decisiones responsable y a la resolución de problemas.

- CG6 Idear, planificar y desarrollar proyectos compartidos en el ámbito de la comunicación audiovisual.

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE9 Identificar y aplicar los elementos específicos de la producción audiovisual en las distintas fases del proceso de la elaboración de contenidos audiovisuales.

- CE14 Corregir y ajustar los errores cometidos en los procesos creativos y organizativos de la edición y realización de productos audiovisuales.

- CE17 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 jurídicas como 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, dirección de equipos, 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 contractuales entre operadores de televisión, 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. Introducción a los programas entretenimiento

1.1. El valor de los contenidos de entretenimiento

1.2. Historia de los programas de entretenimiento en la TV española

Tema 2. Perfiles profesionales en los programas de entretenimiento

2.1. El equipo de desarrollo (I+D)

2.2. El equipo de producción: producción, dirección, realización, guion y redacción

Tema 3. El desarrollo de formatos de entretenimiento

3.1. Género, formato y programa

3.2. Análisis de formatos

3.3. Formato original o adquirido

3.3.1 El desarrollo de formatos originales: *paper format*

3.3.2. La adquisición de formatos internacionales

3.4. El pitch

3.5. La adaptación del formato

3.6. La biblia de producción

3.7. El programa piloto: del formato al programa

3.8. El formato televisivo

3.9. La protección de formatos y guiones

Tema 4. El guion de entretenimiento

4.1. La escaleta y el guion

4.2. Elementos narrativos del guion de entretenimiento

4.2.1. Historia y tramas

4.2.2. Ingredientes narrativos

4.2.3. Dinamizadores del guion

4.3. Pautas para escribir guiones de entretenimiento

4.4. Guiones de entretenimiento *transmedia*

Tema 5. La producción de programas de entretenimiento

5.1. La preproducción

5.1.1. El contrato de producción

5.1.2. El calendario de producción y el plan de emisiones

5.1.3. La contratación de equipos

5.1.4. El desglose de necesidades de producción

5.1.5. El presupuesto de producción

5.1.6. El casting

5.1.7. Escenografía, realización y otras tareas de preproducción

5.1.8. Ensayos, programa cero y marketing

5.2. La producción: grabación o emisión en directo

5.2.1. Reunión de contenidos y de escaleta

5.2.2. Ensayos y grabación o emisión

5.3. La posproducción

5.4. Finalización de la producción y explotación comercial

Nota: solo el temario en color negro es materia de estudio para el examen; los epígrafes en gris no son evaluables.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Clases teórico-prácticas: 40 horas. Durante el tiempo de clase, se trabaja el temario detallado en el programa y se realizan visionados y ejercicios prácticos vinculados con la teoría y la práctica. Además, en estas horas pueden participar ocasionalmente profesionales invitados. Los alumnos deben responder varios tests de Wooclap durante el transcruso de las clases.

Talleres (clases prácticas por grupos): 7 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 -original, innovador y de calidad- (paper format muy visual de máximo 8 páginas) y producir su programa piloto (8-10 minutos). Uno de los grupos produce en directo el programa de estreno de los pilotos del resto de equipos (EnterTWITCHment), que se emite a través de la plataforma Twitch. No se producen todos los formatos desarrollados, sino que los profesores realizan una selección siguiendo criterios de calidad,

producción y variedad. Los alumnos cuyos formatos no se produzcan se incorporan a los equipos de los demás pilotos según las necesidades de producción. 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***: 4 horas. 4 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 el funcionamiento de los equipos técnicos de cámara y sonido.

Estreno de los programas piloto (EnterTWITCHment): 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: 90').

Tutoría: 0,25 hora.

Trabajo dirigido: 62 horas. Tiempo destinado por los alumnos al desarrollo del formato y a producir el programa piloto (incluyendo grabación y edición-posproducción).

Estudio personal: 35,75 horas.

Examen: 1 hora.

OBSERVACIONES:

1) Grabaciones: Grabación del programa piloto durante los días indicados en el cronograma. 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 (reservasfcomunav@gmail.com). 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 en Twitch.

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 o de la Facultad. En este segundo caso, se debe consultar la disponibilidad para reservarlos con la suficiente antelación (reservasfcomunav@gmail.com). La Facultad recomienda el software DaVinci Resolve (versión gratuita) o adquirir la licencia original de Adobe y no usar versiones piratas. 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 en Twitch.

EVALUACIÓN

Universidad de Navarra

CONVOCATORIA ORDINARIA

Trabajo práctico: 4 puntos (evaluación del profesor y coevaluación de los alumnos). Desarrollar un formato de entretenimiento original (2 puntos) y producir su programa piloto (2 puntos). Se evalúa tanto el resultado como el proceso de trabajo. La calidad debe ser profesional. A partir de la nota del grupo se obtenienen las notas individuales de cada alumno.

Participación en clase: 2 puntos que se distribuyen del siguiente modo:

-1 punto para valorar la participación y actitud en las sesiones teóricas (para evaluar este apartado, se tienen en cuenta tanto las intervenciones del alumno durante las sesiones como los resultados de los tests de Wooclap).

-1 punto para valorar la participación y actitud en las sesiones prácticas (talleres, reuniones y grabaciones). Este punto se contabiliza dentro de la calificación global de la práctica.

Examen: 4 puntos. Un test de 10 preguntas (2 puntos: 0,20 puntos por pregunta) y una pregunta de desarrollo (2 puntos).

Para aprobar la asignatura es necesario cumplir los siguientes requisitos: 1) sumar como mínimo 5 puntos en total; 2) aprobar el examen (mínimo 2 puntos); y 3) aprobar el trabajo práctico (mínimo 2,5 puntos: 2 puntos del trabajo práctico y 0,5 de la participación en la práctica). Si no se aprueba el examen o el trabajo práctico, 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.

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.
- 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. Las faltas de ortografía restan puntos. La presentación también afecta a la nota.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Trabajo práctico: 4 puntos. Opción individual: Desarrollar un formato de entretenimiento original y producir una promo audiovisual (30"). Opción grupal (a partir de 4): 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: 2 puntos. La recuperación de este apartado es opcional y consiste en un trabajo de análisis de un programa de entretenimiento desde dos perspectivas: profesional y académica. Extensión: 10-15 páginas aproximadamente.

Examen final: 4 puntos. Un test de 10 preguntas (2 puntos: 0,20 puntos por pregunta) y una pregunta de desarrollo (2 puntos).

Universidad de Navarra

HORARIOS DE ATENCIÓN

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

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

Cita previa por e-mail: martes (12:00-14:00) y miércoles (09:30-10:30).

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).

c) Bibliografía complementaria:

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

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

BARROSO GARCÍA, Jaime, *Realización de géneros televisivos*, Síntesis, Madrid, 2002.

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

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

ÉCIJA ABOGADOS, *Derecho del entretenimiento*, Thomson & Aranzadi, 2003.

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

GUITIÁN, Tonino, *El guionista no es el asesino*, Gedisa, Barcelona, 2008.

HAVENS, Timothy, *Global Television Marketplace*, BFI Publishing, Londres, 2006.

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

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

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

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

MORAN, Albert, *New flows in Global TV*, Intellect, Bristol, 2009.

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

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

OREN, Tasha G., *Global Television Formats: Understanding Television Across Borders*, Routledge, 2012.

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

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

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.

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.

d) Webs:

www.frapa.org

https://cmmespresso.substack.com/

www.miptv.com

www.miptrends.com

www.vertele.com

www.formulatv.com

www.elmundo.es/elmundo/television.html

www.kantar.com

www.barloventocomunicacion.com

www.geca.es

https://worldscreen.com/tvformats/