



Entretenimiento para  
plataformas digitales

**Máster de Formación  
Permanente en Creación de  
Programas de entretenimiento  
2025-26**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Entretenimiento para plataformas digitales

**Titulación:** Máster de Formación Permanente en Creación de programas de entretenimiento

**Curso Académico:** 2025-26

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Español

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 3

**Curso:** 1º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** Paloma Montes Santamaría

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1 Competencias Generales:

Los estudiantes del Máster en Formación Permanente en Creación de Programas de Entretenimiento han de adquirir las siguientes competencias generales para obtener su titulación:

CG1. Poseer y comprender conocimientos fundamentales que se enmarcan en un contexto multidisciplinar caracterizado por la confluencia de las Ciencias de la Comunicación y las Ciencias Sociales, Económicas y Empresariales, entre otras.

CG2. Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre aspectos políticos, sociales, económicos y éticos.

CG3. Poner en práctica los conocimientos adquiridos y fortalecer su capacidad para solucionar problemas y realizar toma de decisiones relacionadas con el tratamiento periodístico de las noticias deportivas en el medio audiovisual, en condiciones de tiempo limitado y alta presión por alcanzar resultados.

CG4. Comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro, atractivo y adaptado a las características específicas del medio audiovisual.

CG5. Aplicar los conocimientos adquiridos y desarrollar una gran capacidad de llevar a cabo su trabajo profesional en entornos mediáticos y sociales que están sufriendo una evolución constante, impulsada por el avance y la difusión de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación.

CG6. Tener una gran capacidad de trabajo en equipo y dominar con suficiencia la gestión de la diversidad.

CG7. Desarrollar una gran sensibilidad en el desempeño de su trabajo profesional dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, impulso de la igualdad de la mujer, de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.

CG8. Poseer las habilidades de aprendizaje que les permita continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo, para poder permanecer a la altura de los retos que plantea un mundo que se encuentra en constante evolución.

CG9. Profundizar en la capacidad para expresarse con fluidez y eficacia comunicativa en la lengua española de manera oral y escrita, con dominio de los recursos lingüísticos y narrativos más adecuados al medio audiovisual y a los contenidos deportivos.

### 1.2. Competencias específicas:

Los estudiantes del Máster en Formación Permanente en Creación de Programas de Entretenimiento han de adquirir las siguientes competencias específicas para obtener su titulación:

CE1. Conocer los principios y mecanismos que rigen en los programas de entretenimiento atendiendo especialmente al desarrollo del formato y a la coordinación de los distintos recursos humanos y técnicos.

CE2. Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos audiovisuales.

CE3. Diseñar y guionizar productos audiovisuales de entretenimiento, así como idear nuevos formatos televisivos, de audioentretenimiento o pensados para canales y medios alternativos.

CE4. Diseñar y redactar contenidos especializados para los programas de entretenimiento.

CE5. Planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos en las diversas fases de la producción de un proyecto audiovisual de entretenimiento.

CE6. Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.

CE7. Dominar el uso de equipos profesionales de grabación, así como conocer las dinámicas propias de la dirección y/o realización de proyectos audiovisuales de entretenimiento.

CE8. Entender el comportamiento de las nuevas audiencias televisivas, la segmentación de las mismas y las distintas variables que intervienen en fenómenos como la audiencia social.

CE9. Adquirir conocimientos sobre la historia y evolución de la televisión a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural, así como conocer la actualidad de la parrilla televisiva y las tendencias que se apuntan en el negocio.

CE10. Analizar, conocer y desarrollar, a partir de la creatividad, formatos de entretenimiento de distinta naturaleza (*realities, dating shows, celebrities, talents shows, concursos, magazines...*).

CE11. Crear y gestionar contenidos de entretenimiento para redes sociales y aplicaciones, para la nueva esfera sonora y/o plataformas televisivas en *streaming*.

### 1.3 Resultados de aprendizaje:

El Máster en Formación Permanente en Creación de Programas de Entretenimiento persigue los siguientes objetivos:

Formar profesionales del Audiovisual especializados en la Creación de Programas de Entretenimiento, con especial atención a los formatos televisivos y a otros contenidos orientados a los nuevos canales y plataformas.

Capacitar a los profesionales del sector del entretenimiento para asumir trabajos multitarea, en un entorno mediático complejo, de alta competitividad, donde la creatividad y el desarrollo de narrativas deban ser el eje de esta área del sector.

Formar a los profesionales del Entretenimiento en las tareas básicas de la creación creativa y técnica televisiva, con especial atención a las labores de guionización, redacción, realización, dirección, edición y postproducción, así como a la dirección de arte y la dirección de casting.

Preparar profesionales cualificados que aparte de asumir tareas propias de la creación de programas, entienda el ecosistema mediático actual, conozca el comportamiento de las nuevas audiencias, y priorice el estudio de las tendencias y nuevas narrativas audiovisuales.

Proporcionar una formación práctica estrechamente relacionada con las nuevas tecnologías, el uso de aplicaciones y redes sociales, que permita a los creadores del entretenimiento contemporáneo a liderar proyectos transmedia, inmersivos, interactivos y de uso de datos y visualización.

Desarrollar y profundizar en la práctica de los nuevos medios digitales y las audiencias segmentadas, entendiendo formatos de entretenimiento que vayan más allá del medio televisivo, atendiendo a fenómenos concretos como el audioentretenimiento o canales tipo *Twitch*.

Conocer y poner en valor los formatos de producción propia del entretenimiento, a nivel español, así como reconocer los programas de carácter internacional y sus adaptaciones que, a lo largo de los años, han copado las parrillas televisivas.

## **2. CONTENIDOS**

### **2.1. Requisitos previos**

Ninguno.

### **2.2. Descripción de los contenidos**

La asignatura de *Entretenimiento para plataformas digitales* profundiza en la creación de contenido de entretenimiento para las diferentes SVOD o plataformas de *streaming*, teniendo en cuenta las nuevas tendencias, el legado lineal y las estrategias de *windowing*, *showrunning en Unscripted* o la irrupción de la IA en el panorama televisivo.

### **2.3. Contenido detallado**

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

## **MERCADO: ¿QUÉ PIDEN LAS PLATAFORMAS Y NUEVOS CANALES? | LEGADO TELEVISIÓN LINEAL**

El paso del prime time tradicional al consumo bajo demanda.

Análisis de estrategias de contenido en plataformas (Netflix, Amazon, Movistar+), el auge del audioentretenimiento

Economía de la Atención: no solo competir con otras producciones, también con el móvil durante el visionado (el scroll de TikTok).

El *windowing*: trasvase entre plataformas pactado y cómo un contenido nace en una plataforma pero vive clips en redes para traccionar tráfico.

Evolución de las estrategias y lo que piden las plataformas desde los inicios hasta hoy.

## **DESARROLLO PROGRAMAS DE ENTRETENIMIENTO Y DOCUMENTAL I**

Creación de una idea: desde las referencias a la tierra

Investigación y profundización en cada tema

Creación de "biblias" de programas que sean exportables internacionalmente. (GEO/COPES, GALDER etc.).

Programación líquida: El concepto de "parrilla infinita" y cómo adaptar las narrativas a una audiencia fragmentada

Narrativas Transmedia: Que el programa no muera en la pantalla, sino que genere comunidad, memes y fandom (audiencia social).

La IA un nuevo jugador en la cancha ¿peligroso o aliado?

## **CASOS CONCRETOS ENTRETENIMIENTO DE ÉXITO Y ADAPTACIÓN UNA GRAN FRANQUICIA: DRAG RACE ESPAÑA (G.E.O / COPES)**

Análisis de Formatos (Reverse Engineering): Pieza a pieza: ¿Por qué funciona el ritmo? ¿Cómo están metidos los puntos de giro? ¿Cuál es el beat sheet de un episodio? - Todos los elementos.

## **DESARROLLO II**

Viabilidad: calendario y presupuesto

Venta: dossier y pitch. De la Idea al "Logline"

Financiación: copros y presupuestos híbridos: otros mecanismos como copros, incentivo fiscal, ventaneo, subvenciones, maneras de sacar un proyecto adelante: no sólo existe la compra de original por plataforma o canal de tv. Empresas que invierten en proyectos audiovisuales para obtener beneficios fiscales.

Ideas 360° = de una misma idea: la ficción, el podcast, el docu, el making of, videopodcast. Amortizar un proyecto y hacerlo grande.

## **DOCUMENTAL, DOCU REALITY Y HIGH END UNSCRIPTED**

Cómo aplicar técnicas narrativas de ficción al entretenimiento (donde está el dinero ahora en plataformas).

El "Paper Edit": Cómo se escribe un documental en la sala de montaje (el guion post-grabación).

Showrunning en Unscripted: La figura del director que tiene la visión editorial y visual unificada (estilo G.E.O. y similares).

High-End Unscripted: cuando el entretenimiento deja de parecer "tele" para empezar a parecer "cine". Es el paso del contenido de consumo rápido al contenido de prestigio.

#### **DIRECCIÓN DE PROGRAMAS DE ENTRETENIMIENTO Y DOCUMENTAL**

“Ser capitán de barco”

Equipos de trabajo

Flujos de trabajo

El casting es el guion. Cómo buscar perfiles que generen arcos dramáticos naturales sin necesidad de forzarlos.

### **2.4. Actividades Dirigidas**

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

**Actividad Dirigida 1 (AD1):** Creación de un dossier de venta de un formato para streaming.

**Actividad Dirigida 2 (AD2):** Desarrollo de un proyecto concreto individual o por grupos para una gran plataforma y pitch. Categorías: mejor formato, mejor pitch, más original, más viable, etc.

### **2.5. Actividades formativas**

El curso, de un año de duración, se divide en distintos módulos, con dos semestres académicos, y con una carga total de ECTS de 60. La carga horaria del título comprende:

- Horas lectivas con el profesor
- Trabajos prácticos - Actividades dirigidas a realizar en el aula
- Trabajos prácticos - Actividades dirigidas a realizar por el alumno fuera del horario lectivo, ya sea de forma individual o en equipo.

### **2.6. Metodología docente**

Este título proporciona una formación eminentemente práctica a sus alumnos. La filosofía que determina la naturaleza de la FCA, *Learning by Doing*, también se verá reflejada en este título de formación permanente, de modo que las prácticas realizadas en clase, así como las dinámicas de conocimiento, se equiparán a las formas y fórmulas de trabajo de los equipos profesionales de esta área en el sector.

Se trata de combinar las siguientes vertientes formativas:

Sesiones presenciales de trabajo: sesión participativa en el aula en la que el profesor expone de forma sistemática los temas que constituyen el programa de la materia por medio de explicaciones fundamentalmente prácticas, con predominio del método taller. Cualquier explicación se enriquece a través de actividades como el análisis crítico y el debate; también el visionado.

Las clases y talleres requieren la participación activa de los estudiantes y la preparación previa de determinados temas para las clases. El profesor se apoya también en fuentes de información y bibliografía para dinamizar las sesiones lectivas.

En estas sesiones están incluidas las clases magistrales de posibles invitados expertos en la materia.

Trabajo personal del alumno: centrado en trabajos prácticos individuales o en grupo, que persiguen acercarse a la labor profesional del creador audiovisual de entretenimiento. El alumno llevará también a cabo ocasionalmente actividades de estudio y comprensión de material bibliográfico, así como de visionado y análisis de programas de entretenimiento determinados, así como de otros recursos para la preparación de la materia que conduzcan a la adquisición de competencias generales y específicas.

Otros recursos formativos: tutorías, actividades extraacadémicas, participación en concursos y certámenes, *pitching*, etcétera.

Parte fundamental del proceso formativo del estudiante es el Trabajo Fin de Máster, realizado en grupo y de naturaleza práctica, donde se reflejen las competencias adquiridas a lo largo del curso. No obstante, aquel estudiante que quisiera llevar a cabo un Trabajo Fin de Máster de carácter personal, práctico y/o teórico, también tendrá oportunidad de llevarlo a cabo a través del análisis de programas en concreto, o circunstancias derivadas de la producción televisiva.

El título incluye unas Prácticas externas obligatorias, que permiten un acercamiento a las dinámicas de trabajo en el ámbito profesional y suponen para el estudiante una inmersión en la producción de programas y contenidos de entretenimiento pensados para diferentes públicos y/o canales.

### 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

#### 3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder de 5% de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

#### 3.2. Criterios de evaluación

##### Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Actividades dirigidas individuales o en grupo)	40%
Examen final o trabajo final I	50%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Actividades dirigidas individuales o en grupo)	40%
Examen final o trabajo final I	60%

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores será necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final presencial.

**3.3. Restricciones**

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

**3.4 Advertencia sobre plagio**

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

**4. BIBLIOGRAFÍA**

Bibliografía básica

Díez, L. (2021). *El streaming como forma de entretenimiento = Streaming as an entertainment source*.

Marquines, O.; Añazco, O. (2014). *Entretenimiento y streaming en la nube*. [Tesis de Grado] Escuela Superior Politécnica del Litoral. FIEC, Guayaquil. 96p.

Mora de la Torre, V., & López Martín, L. (2025). The Transformation of Audiovisual Entertainment: From Traditional Television to Live Streaming. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review Revista Internacional De Cultura Visual*, 17(4), 39–54. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v17.5826>

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Paloma Montes
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Comunicación Audiovisual
Correo electrónico	pmontesa@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid- San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Directora, Guionista y Creadora de contenido de alto impacto (Unscripted) Profesional audiovisual con + 20 años de experiencia especializada en la ideación, dirección y gestión de equipos para proyectos documentales y factual con enfoque cultural y social. Experiencia en el ecosistema completo de la producción, desde I+D hasta la dirección final.</p> <p>R&amp;D Creative / Desarrollo de Contenidos: Liderazgo en el proceso de Investigación y Desarrollo (I+D) en Buendía Estudios, conceptualizando y pitcheando nuevos formatos dentro de una compañía responsable de producciones de prestigio como GEO: Más allá del límite o Drag Race España. Proyectos Premiados y Nominados: Premio PRODU 2025 por el documental COPES: Comandos de Élite (Prime Video LATAM) y Nominación a los MIPCOM Diversify TV Excellence Awards por el factual Auténticos (laSexta).</p> <p>Gestión de Proyectos: Experiencia en Subdirección y coordinación de equipos en entornos de alta demanda para grandes grupos audiovisuales (Atresmedia, Prime Video).</p>