Realities y celebrities

Máster de Formación Permanente en Creación de Programas de entretenimiento 2026-27

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Realities y celebrities

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

Curso Académico: 2026-27

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 2

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dª Belén Martín Fernández de Pinedo

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. Conocer las dinámicas de trabajo necesarias para desempeñar labores concretas en el área de la dirección de arte.

CE9. Conocer las dinámicas de trabajo necesarias para desempeñar labores concretas en el área de la dirección de casting.

CE10. 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.

CE11. 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.

CE12. Conocer y aplicar los fundamentos teórico-prácticos de la imagen y la acústica, a partir de la edición y la postproducción, para la construcción de formatos de entretenimiento.

CE13. Profundizar en el ordenamiento jurídico de la no ficción, aplicado especialmente a las adaptaciones de formatos y el respeto de los derechos de autor.

CE14. Analizar, conocer y desarrollar, a partir de la creatividad, formatos de entretenimiento de distinta naturaleza (*realities, dating shows, celebrities, talents shows*, concursos, magazines…).

CE15. 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

Durante esta asignatura se abordará en profundidad el Reality y Talent show. Dos géneros muy amplios y dominantes a día de hoy en el panorama televisivo. En ambos casos la preproducción, grabación y edición son muy diferenciadas. Se utilizarán como ejemplo de realities “Amor con Fianza” “Jugando con Fuego” “The Fam” y “The Box”. Asimismo, “Got Talent” dominará la parte de talent que se abordará en las últimas dos clases de la asignatura de la mano de Amparo de la Riva, directora de este programa en Fremantle.

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.

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

CLASE 1. ¿Qué es un reality?
Descripción:
Esta sesión introduce al alumnado en el análisis académico del género reality, abordándolo como un formato de no ficción basado en la construcción narrativa de la realidad. Se estudian sus fundamentos conceptuales, su origen y su evolución en el contexto televisivo español e internacional, con especial atención a los mecanismos de producción, edición y relato que definen el género en la actualidad.
Objetivos:

- Comprender la naturaleza del género reality y diferenciarlo de otras formas de no ficción.
- Analizar el concepto de "realidad construida" aplicado a los formatos televisivos.
- Identificar los elementos narrativos, técnicos y editoriales que configuran un reality show.
- Conocer la evolución histórica del género y sus principales tipologías.
- Desarrollar criterios profesionales para la clasificación y análisis de formatos de telerrealidad.

Contenidos:

- Introducción a la asignatura y contextualización del género reality dentro del entretenimiento televisivo.
- Definición académica del reality show:
- Principios estructurales y narrativos del género:
- Origen del reality en España:
  - *Gran Hermano* (2000) como punto de inflexión del género.
- Evolución del género reality en España:

1. Primera etapa (2000–2005): auge del reality de convivencia y encierro.
2. Segunda etapa (2005–2012): profesionalización y consolidación del reality de aventura y supervivencia.
3. Tercera etapa (2013–2019): hibridación de formatos y desgaste del modelo clásico.
4. Cuarta etapa (2020–actualidad): realities de citas y relaciones orientados a la viralidad y la multiplataforma.

- Diferencias entre el reality clásico y el reality contemporáneo
- Análisis de formatos de referencia actuales:
  - *Traitors*
  - *Big Brother*
  - *Temptation Island*
  - *Love Is Blind*
  - *Married at First Sight*
  - *Survivor*
- Nuevas tendencias y formatos emergentes:
  - *The Box* como ejemplo de innovación mecánica y expansión internacional.

- Cierre de la sesión-Debate:
    - Análisis crítico de *La casa de los gemelos*.
    - Reflexión sobre tipologías, mecánicas, límites éticos y adaptación a cadenas generalistas.
    - Introducción a la siguiente sesión: estrategias narrativas y construcción del relato en el reality show.

CLASE 2: Narrativa, personajes y emoción en el reality show
Descripción:
Sesión dedicada al análisis del reality como relato audiovisual. Se estudian los mecanismos narrativos mediante los cuales los formatos de telerrealidad construyen historias, personajes y emoción, atendiendo a la estructura dramática, los arcos narrativos y las técnicas de retención del espectador. Asimismo, se profundiza en la creación de roles narrativos, el funcionamiento del sistema del programa y el papel central de la emoción como verdadero motor del género.
Objetivos:

- Analizar el reality show como un dispositivo de storytelling emocional.
- Comprender cómo se construyen historias y personajes en ausencia de guion tradicional.
- Identificar estructuras dramáticas, arcos narrativos y cliffhangers en formatos de telerrealidad.
- Diferenciar entre persona real, personaje narrativo y sistema del programa.
- Desarrollar una mirada profesional sobre la emoción y el conflicto como ejes del relato televisivo.

Contenidos:

- El reality como relato audiovisual
- Estructura dramática en el reality show:
- Arcos narrativos:
    - Evolución de los personajes a lo largo del programa.
- Técnicas de retención del espectador:
    - El cliffhanger como herramienta de suspense emocional.
- Personajes reales y roles narrativos:
- Emoción y conflicto como núcleo del relato:
    - Emociones dominantes frente a hechos narrativos.
- Análisis aplicado mediante visionados:
    - Estudio de escenas de *Amor con fianza* y *Jugando con fuego* para identificar estructura, arcos, roles y emoción.
- Ejercicio práctico de análisis narrativo:
    - Mapeo de personajes y relaciones narrativas en un reality show.
- Cierre de la sesión:
    - Conclusiones sobre el reality como relato emocional construido.

CLASE 3: Formato y producción en equipo en el reality show
Descripción:
Sesión centrada en el análisis del reality como formato televisivo y como proceso de producción colectiva. Se estudia el concepto de formato, su sistematización en la biblia del programa y el trabajo en equipo necesario para desarrollar, producir y editar un reality show. Asimismo, se abordan los principales procesos de producción y los límites éticos asociados a la creación de contenido emocional.
Objetivos:

- Comprender qué es un formato televisivo y su importancia en la industria audiovisual.
- Analizar el reality show como un sistema replicable y exportable.
- Identificar los roles profesionales implicados en la producción de un reality.
- Conocer las fases fundamentales del proceso de producción de un reality show.
- Reflexionar sobre los límites éticos en la creación y edición de contenido emocional.
- Aplicar los conocimientos adquiridos al desarrollo de un formato original.

Contenidos:

- El concepto de formato televisivo
- La biblia de un formato:
  - Función de la biblia como documento de definición, coherencia y protección del formato.
  - Uso de la biblia para presentación a cadenas y plataformas, alineación de equipos y adaptaciones internacionales.
- El reality como trabajo en equipo:
  - Estructura organizativa básica de un reality:
    - Dirección y producción ejecutiva.
    - Producción.
    - Equipo editorial y de contenidos.
    - Casting.
    - Equipo técnico.
    - Postproducción y edición.
- Los tres grandes procesos de producción de un reality show:

1. **Preproducción y casting**:
2. **Grabación**:
3. **Edición**:

- Análisis del reality como industria:
  - Comprensión del reality como resultado de decisiones profesionales y no de azar.
- Debate- Ética del reality show:
  - Reflexión sobre los límites éticos en la producción y edición.
  - Consentimiento, manipulación, presión emocional y selección de información.
  - Intervención del equipo ante situaciones de riesgo emocional.
  - Diferencia entre narrar, manipular y falsear la realidad.
- Trabajo práctico de desarrollo de formato para exponer en CLASE 4:
  - Creación de un reality show original desde una perspectiva profesional.

CLASE 4: Rentabilidad, impacto social y futuro del reality show

Descripción:

Sesión dedicada al análisis del reality show como producto económico, fenómeno social y formato en constante evolución. Se abordan los factores que determinan su rentabilidad, su impacto cultural y mediático, y las principales transformaciones del género en el contexto del consumo multiplataforma y el streaming. La sesión se cierra con la presentación y defensa de propuestas de reality desarrolladas por el alumnado.

Objetivo:

Comprender el reality show desde una perspectiva industrial, social y estratégica, y aplicar este conocimiento a la defensa profesional de formatos propios.

Contenidos:

- El reality show como producto audiovisual

- Rentabilidad y modelos de explotación
- Publicidad, patrocinio y audiencias
- Reality y sociedad:
  - Nuevas formas de fama y visibilidad pública.
- Futuro del género:
  - Transformaciones derivadas del streaming.
- Actividad final:
  - Presentación y defensa de una propuesta de formato de reality desde una perspectiva profesional.

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): Debate guiado sobre la definición del género reality. Actividad dirigida de reflexión y debate en la que el alumnado analiza el concepto de "realidad construida", diferenciando entre contexto artificial y emoción real, y reflexiona sobre los límites éticos y narrativos del género reality.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Mapeo de personajes y análisis narrativo. Actividad dirigida de análisis en grupo centrada en la identificación de personajes principales y secundarios de un reality, la asignación de roles narrativos y el estudio de las relaciones de conflicto, alianza y dependencia emocional dentro del sistema del programa.

Actividad Dirigida 3 (AD3):

AD3.1: Ejercicio práctico de casting narrativo.
Búsqueda y definición de seis perfiles de participantes para un reality ficticio de convivencia, atendiendo a rasgos dominantes, deseos, puntos de conflicto y roles narrativos, con el objetivo de comprender el casting como primer guion del formato.
AD3.2: Ejercicio práctico de diseño de contextos de grabación.
Creación de contextos de producción adecuados para provocar interacción, emoción y conflicto en distintas situaciones (dinámicas de pareja y de convivencia grupal), sin imponer acciones directas a los participantes, analizando el papel del espacio, el tiempo, las normas y los dispositivos narrativos del formato.
AD3.3: Ejercicio práctico de reflexión ética aplicada.
Análisis y discusión de situaciones reales de producción y edición de realities relacionadas con consentimiento, presión emocional, selección de información y límites de la intervención del equipo, con el fin de reflexionar sobre la responsabilidad profesional en la creación de contenido audiovisual.

Actividad Dirigida 4 (AD4): Presentación y defensa de una propuesta de reality. Actividad dirigida final consistente en la presentación y defensa de una idea de reality show, analizando su viabilidad económica, su impacto social y su adecuación a los modelos actuales de producción, distribución y consumo audiovisual.

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 equipararán 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 extra académicas, 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 18de 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.

3.5. Uso de IA

La adopción de herramientas de IA debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa que lo precise, si se contempla el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.

- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación y evaluación dictados por el profesor en cada actividad.

La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

- Lacalle, C. (2001). *El espectador televisivo: Los programas de entretenimiento*. Gedisa.
- Hill, A. (2005). *Reality TV: Factual Entertainment and Television Audiences*. Routledge.
- Hill, A. (2015). *Reality TV*. Routledge.
- Kraszewski, J. (2017). *Reality TV*. Routledge.
- Lindemann, D. J. (2022). *True Story: What Reality TV Says About Us*. Oxford University Press.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dª Belén Martín Fernández de Pinedo
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Licenciada
Correo electrónico	bmartife@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.	Tengo 25 años de experiencia en el mundo del entretenimiento en la televisión. He participado en todos los géneros que existen: Realities, Datings, Talents, Concursos, Magazines, Documentales…. A lo largo de este tiempo he desempeñado todos los puestos de trabajo empezando desde abajo: redactora, coordinadora de redacción, guionista, subdirectora, directora y finalmente productora ejecutiva. Esto es de vital importancia para entender y ejercer este trabajo con objetividad y criterio. Desde 2015 trabajo en Fremantle, especializándome en realities y datings.