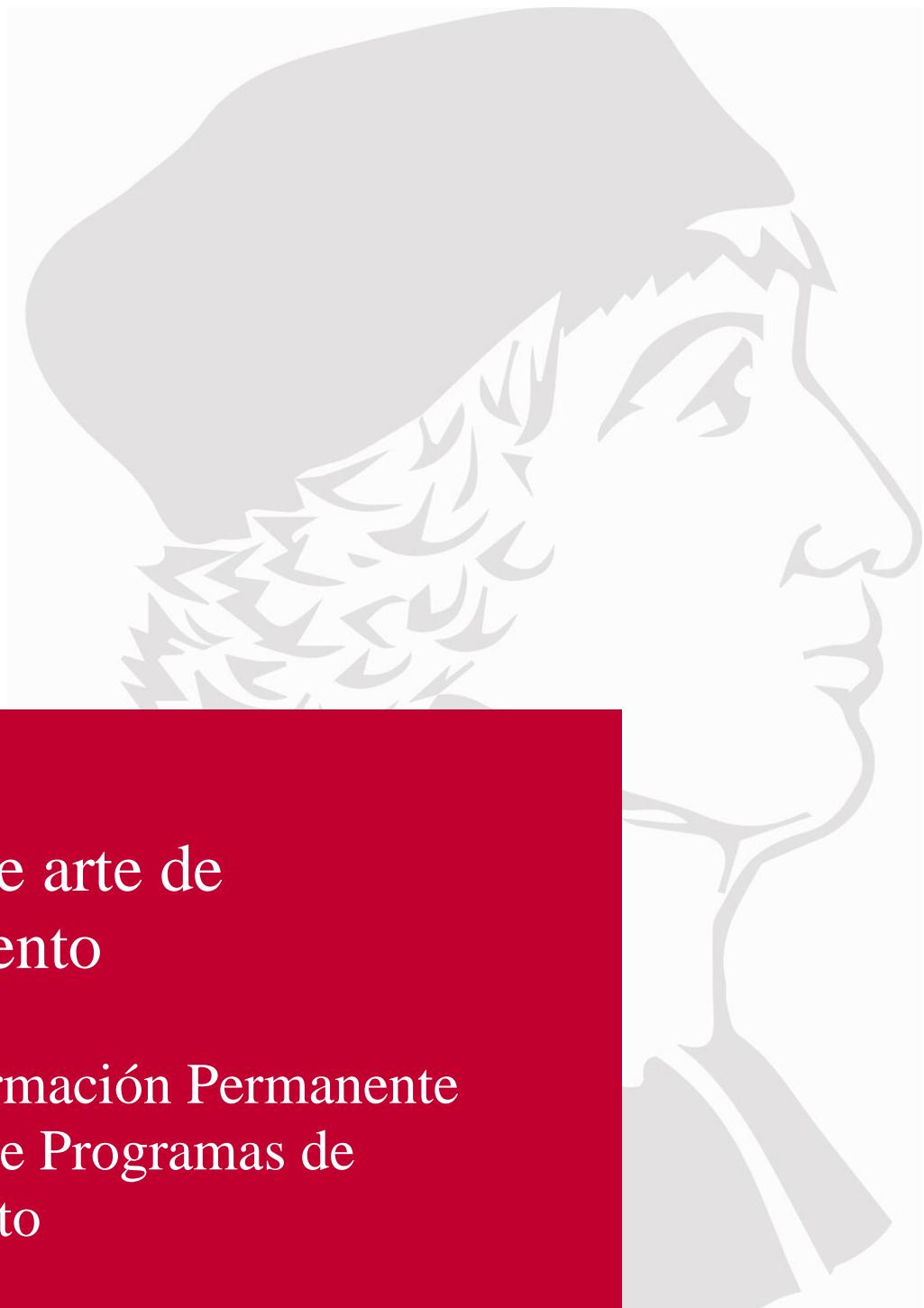


# Dirección de arte de entretenimiento

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



## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Dirección de arte de entretenimiento

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

**Curso Académico:** 2025-26

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Español

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 2

**Curso:** 1º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dª Karen Calderón Urbina

## 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.

## **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 aporta los conocimientos que necesita un director o un realizador de series de ficción sobre el diseño de escenografía, la importancia de los decorados y las localizaciones, la técnica de los planos múltiples y las relaciones cámara-iluminación-escenografía. También se trabaja con los vestuarios, el maquillaje para televisión y los efectos de caracterización.

### 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.

#### 1. Dirección artística

- 1.1. Definición del diseñador de producción y director artístico. Breve historia de la dirección artística.
- 1.2. Organigrama, funciones y equipo del Departamento de arte.
- 1.3. Proyecto escenográfico.
- 1.4. Historia del arte en la dirección de arte.
- 1.5. El color en la dirección de arte.

#### 2. Procesos de la Dirección Artística

- 2.1. El *scouting* de locaciones.
- 2.2. Set: Construcción escénica. Presupuestos.
- 2.3. Propuesta plástica y estética: *Concept art*.
- 2.4. El *moodboard*.

## 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):** Análisis sobre el diseño de producción & dirección artística de una película a elegir por el alumno.

Consiste en elegir una película libremente y hacer una reflexión escrita a partir de una o varias secuencias sobre la importancia de la dirección artística y de cómo esta nos transmite significado y/o emoción: análisis de la composición, uso del color, texturas, iluminación, vestuario y maquillaje/peluquería relacionándolos entre sí como propuesta estética.

**Actividad Dirigida 2 (AD2):** Proyecto sobre el diseño de producción y dirección artística de un proyecto de ficción.

Presentación Dossier escenográfico sobre un proyecto audiovisual con una propuesta estética determinada a definir por el alumno. Realizando lectura del guion, proceso del diseño, propuesta plástica y estética, presupuesto y búsqueda de set: Búsqueda de referencias y documentación, lista de atrezo, localizaciones exteriores o interiores, planos, bocetos, construcción, ambientación, maquillaje y vestuario, presupuesto, iluminación, paleta de color, relacionándolos entre sí como propuesta estética.

## 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 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.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Barnwell, Jane. (2018) *Diseño de producción para pantalla*. China. Parramon.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995) *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Ettedgui, Peter. *Diseño de producción y dirección artística*: Cine. Barcelona: Océano.
- Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia*. Madrid. Fundación.
- Zavala, H. (2010) *El diseño en el cine: proyectos de dirección artística*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

### Bibliografía recomendada

- Albers, J. (1963). *La interacción del color*. Madrid: Ed. Alianza Forma.
- Arheim, R. (1987). *Arte y percepción visual*. Madrid: Ed. Alianza Editorial.
- Batiste, J. (1991). *La escenografía*. Barcelona: La Galera.
- Bont, D. (1981). *Esenotécnicas en teatro, cine y televisión*. Barcelona: Leda.
- Breyer, G. (2005). *La escena presente: teoría y metodología del diseño escenográfico*. Ed. Infinito.

- Cenini, C. (1988). *Tratado de pintura. El libro del arte*. Madrid: Akal, colección Fuentes del arte.
- Davis, T. (2002). Escenógrafos: Artes Escénicas. Barcelona. Océano.
- Dondis, D. (1997). *La sintaxis de la imagen*. Ed.
- Gustavo Gili. Gombrich, E. (1992). *Historia del arte*. Barcelona: Garriga.
- Gorostiza, J. (2000). *La Arquitectura de los Sueños*. Madrid: Festival de Cine de Alcalá de Henares.
- Gorostiza, J. (1999). *Constructores de quimeras. Directores artísticos del cine español*. Madrid: Filmoteca española, Comunidad de Madrid, Ayto. Madrid
- López J. (1998). *Decorado y Tramoya*. Ciudad Real: Ed. Ñaque.
- Millerson, G. (1987). *Escenografía básica*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión. Ente Público RTVE.
- Oliva, C. y Torres, F. (1990). *Historia Básica del Arte Escénico*. Madrid: Cátedra. Oliva, C. (2010). *Historia gráfica del arte escénico*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Olson, R. (1988). *Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- Ramírez, J.A. (1993). *La Arquitectura en el cine: Hollywood, la edad de oro*. Madrid: Alianza.
- San Miguel, B. (2004) *Oficios de cine*. Madrid: Ed. Ocho y Medio, colección Fahrenheit 451.
- Surgers, A. (2005). *Ecenografías del teatro occidental*. Artes del sur.
- VV. AA. (1970). *Investigaciones sobre el espacio escénico*. Madrid: Alberto Corazón, Comunicación 4.
- VV.AA. (2004). *Appia, Adolphe. Escenografías*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dª Karen Calderón Urbina
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Máster en Escenografía, Máster en Investigación en Arte y Creación
Correo electrónico	kcaldero@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.	Excenógrafa especializada en dirección de arte. Docente e investigadora.  Estudiante del doctorado en Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid. Máster en Escenografía, y Máster en Investigación en Arte y Creación, por la misma casa de estudios. Altos Estudios en Dirección de Arte y en Diseño de Producción por la Escuela Internacional de Cine y Tv de San Antonio de los Baños (EICTV), Cuba. Cursos de especialización en el Centro Tecnológico del Espectáculo de Madrid. Talleres tomados en la 15a edición de la Cuadrienal de Praga de Escenografía y Espacio Escénico, Fundación General de la Universidad Complutense de Madrid, y Teatro Real.

Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Experiencia en docencia universitaria, dictando las asignaturas como: dirección de arte, espacio escénico, caracterización y vestuario. Asesora, lectora y jurado de tesis de maestría y licenciatura. Realización de proyectos de innovación docente.</p> <p>Participación en diferentes ponencias, encuentros y congresos para la Universidad Complutense de Madrid, Pontificia Universidad Católica del Perú, Universidad de Palermo de Argentina, Universidad Nacional de Colombia y Universidad de Nottingham.</p> <p>Ha trabajado en cine, televisión y teatro, tanto en España como en Perú, participando en producciones cinematográficas, publicitarias, videoclips, zarzuelas, óperas, etc. Ha sido asistenta de la dirección técnica en el Círculo de Bellas Artes de Madrid. Actualmente es parte del Departamento de Arte del spin-off de la serie “The Walkind Dead: Daryl Dixon”, de AMC Networks.</p>
--	--