

## **Convocatoria Talleres de Altos Estudios EICTV Creación, desarrollo y producción de series y documentales Premium**

El objetivo de este taller es acercar a creadores y productores las fórmulas y herramientas necesarias para crear, desarrollar y producir contenidos destinados a las principales plataformas de televisión Premium. Estas Networks son aquellas que no dependen de la publicidad y apuestan fundamentalmente por la calidad, la libertad creativa del autor y la financiación desde cero de los proyectos.

Al margen de lo llamativo e ilusionante que pueda ser colaborar con entidades de este tamaño y filosofía, existe una realidad que hace más atractivo y, si cabe, vital el conocimiento y acceso a los métodos y sistemas de producción de las cadenas Premium y, es básicamente que son quienes tienen y van a tener más recursos para invertir en contenidos en español en los próximos años, sobre todo si hablamos de contenidos de calidad con una narrativa asimilable a la cinematográfica.

El programa académico será eminentemente interactivo y estará basado en prácticas que emulen fielmente los sistemas de trabajo de las principales plataformas audiovisuales del mundo. Como resultado final, cada uno de los participantes dispondrá un dossier totalmente optimizado para poder acceder con sus ideas y proyectos al mercado Internacional.

**Fecha:** del 18 al 29 de mayo de 2020

**Duración:** 2 semanas

**Lugar:** Escuela Internacional de Cine y TV, San Antonio de los Baños, Cuba

**Costo de la matrícula:** 1800 euros

**Cantidad de participantes:** 14

**Cantidad mínima obligatoria:** 7

De no cubrirse la cantidad mínima obligatoria de plazas requeridas, la EICTV se reserva el derecho de suspender la realización del Taller hasta un mes antes de inicio del mismo. En tal caso, se realizarán los reembolsos correspondientes a las prematriculas abonadas previamente por los inscritos. La EICTV no se responsabiliza con los costes asociados al viaje (boleto aéreo, visa, etc).

En caso de que el interesado decida no asistir al taller por cualquier motivo, el abono de la prematricula no le será reembolsado.

**Dirigido a:** El taller está especialmente concebido, tanto para guionistas y creativos y directores que busquen fórmulas válidas para dar a conocer sus ideas, como para productores que deseen implementar sus proyectos de forma que sean susceptibles de ser llevados a cabo en una plataforma Premium.

**Profesor:** Néstor Hernández/ España  
Hernán Rodríguez/ Chile

## **TEMARIO**

### **1. La idea**

- 1.1. Qué es televisión Premium
- 1.2. Una experiencia única
- 1.3. Scouting, scouting y más scouting.
- 1.4. ¿Qué hace especial mi idea?.
- 1.5. ¿Qué debo presentar?. Cuéntalo todo pero... no demasiado.
- 1.6. Modelos de presentación
- 1.7. "Trailer" y "teaser"
- 1.8. Las realidades del mercado.
- 1.9. ¿Quién es quién?. La importancia de saber con quién estás hablando.
- 1.10. La idea desde el punto de vista del ejecutivo de televisión.
- 1.11. La idea desde el punto de vista del ejecutivo de estudio.
- 1.12. La idea desde el punto de vista del ejecutivo de Network

### **2. Desarrollo ejecutivo**

- 2.1. La elección de la idea.
- 2.2. "Swot analysis". (*strengths, weaknesses, opportunities, threats*).
- 2.3. El valor de la franquicia. La serie como marca.
- 2.4. Trabajo con la compañía productora.
- 2.5. La compra de derechos (ideas originales, novelas, cómics y obras de teatro).
- 2.6. Músicas .
- 2.7. Imágenes.
- 2.8. La elección de quiénes formarán el grupo de desarrollo
- 2.9. Trabajo con departamentos legales (contrato de desarrollo y derechos de autor)
- 2.10. Trabajo con departamento finanzas (pagos y "cashflow").
- 2.11. Trabajo con los escritores.
- 2.12. Trabajo con el Show Runner.

- 2.13. Trabajo con el director general.
- 2.14. Fases del desarrollo.
- 2.15. Elementos del desarrollo (tratamientos, escaletas, guiones...).
- 2.16. Trabajo con los departamentos de marketing y relaciones públicas.
- 2.17. El trabajo con los departamentos de "On Air".
- 2.18. Elementos "crossmedia".
- 2.19. Sinergias de marca y "product placement".
- 2.20. Workflow & tech specs.

### **3. Desarrollo creativo**

- 3.1. KISS (Keep it simple)
- 3.2. La creación del universo narrativo.
- 3.3. Estructura
- 3.4. Arco Dramático
- 3.5. Construcción del personaje
- 3.6. El papel del escritor.
- 3.7. El papel del "show Runner".
- 3.8. El papel del director creativo.
- 3.9. El papel del productor.
- 3.10. El papel del director general.
- 3.11. Biblia inicial .
- 3.12. El witer´s room
- 3.13. El tratamiento de una página .
- 3.14. El tratamiento general.
- 3.15. Sinopsis capitulares.
- 3.16. Escaletas.
- 3.17. Guiones.
- 3.18. Biografías de personajes.
- 3.19. Narrativas "crossmedia", universos paralelos.
- 3.20. "Location Scouting".

- 3.21. Tratamiento visual.
- 3.22. Casting tentativo.
- 3.23. Sinopsis final.
- 3.24. Biblia final
- 3.25. Parámetros de producción esenciales a la hora de desarrollar .

#### **4. Valores añadidos. Elementos "Crossmedia"**

- 4.1. El fenómeno "crossmedia".
  - 4.2. El personaje "Logo".
  - 4.3. Acción dramática vs "background".
  - 4.4. Consumo transversal vs consumo tradicional.
  - 4.5. Consideraciones sobre la capacidad disruptiva de la creación "digital".
  - 4.6. Retroalimentación positiva.
  - 4.7. Escalas "crossmedia".
  - 4.8. "Crossmedia" 1.0 (era Yahoo) ó la división y transformación de un contenido tradicional para distribuirlo en diferentes medios.
  - 4.9. "Crossmedia" 2.0 (era Myspace) ó la planificación de la producción de forma, que se generen contenidos paralelos al producto principal y que estos puedan ser distribuidos en otras redes.
  - 4.10. "crossmedia" 3.0 ó la creación de contenidos "crossmedia nativos, que permitan un consumo, pluridireccional, lineal, no lineal, aleatorio e interactivo
- 5.** "crossmedia" 4.0 (Era Youtube) autogeneración y autoconsumo de contenidos.
- 6.** " crossmedia" **5.0 Se imponen** nuevos lenguajes y estructuras dramáticas. El "take over" del lenguaje del vídeo juego.
- 7.** Viralidad y el fenómeno "boomerang"
- 7.1. La dinámica de trabajo transmedia
  - 7.2. El humanista digital.
  - 7.3. Elección estratégica de las plataformas de comunicación que acompañan al contenido "mainstream".

## **8. Modelos de contenidos Premiun. (análisis de los contenidos Premium más destacados)**

Ficción: serie, Miniserie y "tv movie"

Largometraje Documental

Documental Seriado

## **9. Situación del mercado en español. Oportunidades creativas de negocio**

9.1. El mejor momento de la historia para los creadores en Español

9.2. Oportunidades profesionales

9.3. Hacia dónde se dirige el sector

## **10. Mercado de contenidos en español en los Estados Unidos**

10.1. Free tv

10.2. Cable básico

10.3. "Premium channels"

## **11. El arte del pitch. Teoría y práctica**

## **12. Dossier / Brochure de venta**

## **13. Supervisión final de los "dossiers" de los proyectos**

### **Requisitos:**

- Enviar una sinopsis de entre dos y cinco páginas del proyecto sobre el que trabajará durante el taller y, si lo tiene, una breve historia vital del mismo, o sea, si ya ha sido presentado en foros o festivales, si es una adaptación literaria, si cuenta con un reparto tentativo, o cualquier otra cosa a su favor.
- Enviar su CV u hoja de vida
- Enviar por email la planilla de inscripción

### **Informaciones generales:**

Las clases, el alojamiento y la alimentación están incluidos en el costo de la matrícula.

Es de obligatorio cumplimiento traer seguro médico reconocido en Cuba y cumplir con todos los controles sanitarios que establecen las autoridades. El seguro médico cubrirá la atención hospitalaria y especializada en caso de necesitarla. Para mayor información visite la página [www.asistur.cu](http://www.asistur.cu)

Se recomienda a los alumnos que posean laptop, que las traigan.

La escuela cuenta con áreas deportivas y transporte a la ciudad los fines de semana. Existen los servicios de cafetería abierta las 24 horas, lavandería, telefonía internacional e internet.

La escuela se otorga el derecho de seleccionar los candidatos a este curso de acuerdo a su documentación y de sustituir a cualquier profesor de presentarse algún inconveniente.

### **Síntesis curricular el profesor:**

#### **Néstor Hernández**

Es Manager del departamento de Producción Original de **HBO Latin America**. Anteriormente ha producido y desarrollado proyectos documentales y de ficción para empresas como TVE, Cuatro, Endemol, Telecinco, Myspace o Telefónica. Así mismo, ha sido durante dos años asesor de contenidos del departamento de cine de la secretaría general de RTVE.

Para más información ver su página web: <http://es.linkedin.com/in/nestorh>

#### **Hernán Rodríguez**

Profesional con 13 años de experiencia en televisión, especializado en las áreas de guion, dirección y producción ejecutiva.

Master en screenwriting del American Film Institute (AFI), Los Angeles, California.

Co creador de la serie "Bienvenida Realidad" para Sony Pictures Television International, vendida a México, Colombia y US. Creador de la sitcom "La Colonia" con mas de 200 capítulos emitidos, y vendido a TVC Networks (México). Creador de la serie "Papá Mono" para canal 13. Creador de la serie "Poochie Poochie" para HBO Latino (sin fecha de producción).

Desempeñó el cargo de director y productor de guiones en TVN donde desarrolló la serie "El Reemplazante", elegida como la mejor serie chilena del año. Actualmente es Director de Desarrollo en Sony Pictures Television. Ha liderado y gestionado más de 800 horas de ficción para canales como Sony,TVN, HBO, MTV, Mega y CHV, entre otros.

