



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Escenografía audiovisual y videomapping 2026-27

Especialidad: TODAS

Curso 2026/2027

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño		
Departamento	Medios Audiovisuales		
Mail del departamento	audiovisuals@easdvalencia.com		
Asignatura	Escenografía audiovisual y videomapping		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	4
Código	OP4M	Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Medios Audiovisuales
Correo electrónico	Consultar horario del profesorado
Horario tutorías	Consultar horario del profesorado
Lugar de tutorías	Lugar por determinar



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Hablar de escenografía es hablar del espacio de la representación y de cómo este se construye, transforma y resignifica ante el espectador. Tradicionalmente ligado al escenario teatral y a elementos físicos, el espacio escénico ha evolucionado con el tiempo hacia formas más fragmentadas, híbridas y abiertas, incorporando la tecnología como parte esencial de su lenguaje.

La transformación de las artes escénicas ha llevado las obras fuera de los teatros hacia espacios no convencionales y ha modificado la relación entre escena y público. En este proceso, el audiovisual ha adquirido un papel central, dejando de ser un recurso vinculado exclusivamente a la pantalla para integrarse plenamente en la escenografía. La imagen en movimiento se convierte así en un elemento constructivo del espacio, capaz de alterar la percepción del tiempo, generar atmósferas y articular la narrativa escénica.

El espectador contemporáneo, acostumbrado al lenguaje audiovisual y a la fragmentación del montaje cinematográfico, interpreta con facilidad la coexistencia de múltiples imágenes y espacios dentro de un mismo escenario. Esta integración del audiovisual amplía la experiencia escénica y transforma la contemplación en una vivencia inmersiva y dinámica.

A través de la proyección y el videomapping, la imagen transforma el espacio escénico y genera entornos visuales dinámicos que dialogan con el cuerpo y la arquitectura. Asimismo, la representación audiovisual en vivo refuerza el carácter performativo y efímero de la obra, al introducir la manipulación de la imagen en tiempo real. En conjunto, estas prácticas configuran un enfoque interdisciplinar que redefine la relación entre imagen, escena y espectador.

Más allá del ámbito teatral, el audiovisual se ha expandido a eventos culturales, conciertos, exposiciones, pasarelas o intervenciones urbanas, donde contextualiza, comunica y resignifica los espacios. Su capacidad narrativa y expresiva lo ha convertido en una herramienta fundamental para artistas y diseñadores a la hora de poner en escena historias, conceptos y experiencias.

Este taller propone acercar al alumnado a estas prácticas, ofreciéndoles herramientas para expresarse, acompañar sus proyectos, exponer sus trabajos y/o diseñar espacios audiovisuales aplicados a las artes escénicas, exposiciones y eventos, entendiendo el audiovisual como un lenguaje espacial integrado y no como un simple soporte de proyección.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Para un mejor aprovechamiento de la asignatura, se recomienda haber cursado previamente las asignaturas de Fotografía y Medios audiovisuales, Proyectos básicos, Espacio y volumen, Lenguaje y técnicas digitales de primer curso. También Cultura del Diseño y Taller de Experimentación Gráfica de segundo curso. Y, por último, las asignaturas de Taller de Diseño y Artes Escénicas y Estética y Tendencias contemporáneas de tercer curso.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Escenografía Audiovisual y Videomapping**.



COMPETENCIAS GENERALES

CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG7	Organizar, dirigir y coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a entornos multidisciplinares.
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CG20	Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT9	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE12	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
---------------------------	---------------------------



R1 Desarrolla proyectos audiovisuales coherentes desde el punto de vista conceptual, técnico y estético, adaptándolos a distintos contextos artísticos y comunicativos.	CG2, CG3
R2 Trabaja de forma autónoma y colaborativa en procesos de creación audiovisual, integrando feedback y gestionando el tiempo y los recursos disponibles.	CT7, CT9, CG7, CT3
R3 Domina los equipos audiovisuales y el software específico para la representación audiovisual en vivo y el videomapping, adaptando los proyectos a las condiciones específicas del espacio.	CT2, CT3, CT14, CG1, CG3, CG4, CG14, CG20
R4 Analiza el audiovisual como, lenguaje espacial y performativo, identificando sus aplicaciones en artes escénicas, exposiciones y eventos, desde una perspectiva crítica y contextualizada.	CT4, CT14, CG1, CG4, CG20, CT14
R5 Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad etc.	CG 14

→ 6. Contenidos

Unidad 1. La puesta en escena y sus relaciones con el medio audiovisual.

La puesta en escena en cine

- Antecedentes histórico-artísticos.
- El director de arte y su equipo.

El audiovisual como elemento de la puesta en escena

- La videoescena.
- La escenografía audiovisual en contextos de diseño: moda, producto, interiores, grafismo audiovisual e interactivo.

Unidad 2. La proyección audiovisual.

Aspectos tecnológicos de la proyección

- El proyector de vídeo. Tecnologías. Características de los proyectores.
- Soportes y formatos para la proyección.
- Sistemas de proyección.
- Equipamiento.

Unidad 3. Creación y representación audiovisual a tiempo real

Vjing y live cinema

- Antecedentes, definición y principales representantes.
- La importancia del sonido.
- Software específico.
- Creación de visuales en vivo con Resolume Arena.



Unidad 4. Más allá de la pantalla tradicional: la técnica de videomapping.

El videomapping

- Definición y contextualización de la técnica.
- Aplicaciones del videomapping: mapping arquitectónico, mapping artístico,, mapping publicitario, mapping interactivo.
- Más allá de la pantalla: otros soportes.

Creación de videomapping desde Resolume Arena.

- Configuración del equipo para videomapping.
- El módulo de salida avanzada de Resolume.
- Mapeo de proyección.
- Transformación y edición de máscaras.
- Prácticas de videomapping.

Unidad 5. Creación de un proyecto de escenografía audiovisual

La producción de un proyecto de escenografía audiovisual

- Preproducción: de la idea a la proyección.
- Producción o directo. Montaje técnico y proyección.

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4	15
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	35
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3, R4, R5	5
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	5



SUBTOTAL		60
----------	--	----

7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4, R5	30
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4, R5	50
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2, R3, R4, R5	10
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Para mejor aprovechamiento de la asignatura es recomendable la disponibilidad de un proyector autónomo, que permita al alumnado realizar y comprobar sus proyectos de vídeomapping y escenografía audiovisual.

Paralelamente será necesaria un aula con proyector, pizarra y mesas autónomas que permitan el trabajo cooperativo. Así como, la posibilidad de que los/as alumnos/as de las diferentes especialidades tengan acceso puntualmente a los distintos talleres, previa autorización, para la realización de algún elemento estructural en caso de que fuera necesario.

También será necesario disponer de equipos de grabación (imagen y sonido) y ordenadores con hardware específico para la postproducción y la realización del mapeado de imágenes.

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
--	-------------------------------------



Evaluación inicial

Se realizará los primeros días de clase con el objetivo de evaluar los conocimientos previos del alumnado con respecto a la materia.

Evaluación final

Se realizará una evaluación continua en la que se evaluarán los resultados del aprendizaje y las competencias generales, transversales y específicas.

Los instrumentos de evaluación serán:

1. Trabajo de investigación y análisis de carácter exploratorio.
2. Trabajos en grupo y/o individuales, de carácter práctico, coherentes con los contenidos de la asignatura.

Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5, en todos y cada uno de los trabajos.

Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica o check List, que se facilitará al alumnado al inicio de cada proyecto, y en la que se especificarán los criterios de calificación y su ponderación, así como los resultados de aprendizaje obtenidos..

En los trabajos grupales, si los hubiera, la evaluación será, no obstante individual, y se realizará un seguimiento de las aportaciones de cada componente del grupo. Por tanto, es posible que cada miembro del grupo obtenga calificaciones diferentes.

Los plazos de entrega de los trabajos o las fechas de realización de los exámenes, se pondrán en conocimiento del alumnado, el primer día de clase, por lo cual se sabrán con suficiente antelación para ser de obligado cumplimiento. Podrán ser, no obstante, modificadas ligeramente siempre que el desarrollo de la planificación temporal se vea afectado, por alguna circunstancia justificada.

El/la profesor/a determinará previamente la forma de entrega. Si el trabajo se entrega más tarde de la fecha acordada no será evaluado.

En caso de que los trabajos o proyectos, presentados en fecha y forma, no se aprueben, el/la alumno/a dispondrá de la convocatoria extraordinaria para recuperarlos.

R1, R2, R3, R4, R5

En caso de plagio o entrega de trabajos no realizados por el alumno/a, la calificación será de 0.

Si se observa que el trabajo realizado por el/la alumno/a no es concluyente o suficiente para su evaluación, el profesor/a realizará las pruebas específicas que considere oportunas para su evaluación y tendrán que ser superadas para aprobar la asignatura. Este criterio es aplicable a todas las formas de evaluación de la asignatura.

Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.) La evaluación prioriza la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.



9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Las faltas de asistencia iguales o superiores al 20% del total de horas de actividad de trabajo presencial, supondrá la pérdida de la evaluación continua y obligará al alumno/a a realizar y superar un examen teórico-práctico, de todos los contenidos vistos en la asignatura. Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total. Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total. Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.	R1, R2, R3, R4, R5

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Los/as alumnos/as que asisten a clase de forma regular (el 80% de las sesiones) y que no hayan presentado o superado algunos de los trabajos propuestos en la asignatura, deberán hacerlo en la convocatoria extraordinaria. Los criterios de evaluación, y su ponderación, serán los mismos que en la convocatoria ordinaria. No obstante, en el proyecto en grupo, si lo hubiera, el profesorado podrá definir si continúa siendo en grupo o individual.	R1, R2, R3, R4, R5

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total. Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total. Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen. La entrega de los proyectos será el día de antes del examen, vía online, y será requisito imprescindible para poder realizar la prueba teórico-práctica.	R1, R2, R3, R4, R5



→ 10. Bibliografia

Libros

Le Freak, C. (2017) *Animación visual y en vivo*. Ed. Altaria.

Maniello, D. (2015) *Augmented reality in public spaces. Basic techniques for video mapping*. Ed. Le Penseur Publisher.

Manovich, L. (2003) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Ed. Paidós.

Suárez, J. (2010) *Escenografía aumentada. Teatro y realidad virtual*. Ed. Fundamentos.

Tejeda, C. (2008) *Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas*. Ed. Cátedra.

Ustarroz, C. (2010) *Teoría del vjing. Realización y representación audiovisual a tiempo real*. Ed. Libertarias Prodhufi

Vídeos

Pallier, M. (2016) Mapping. Metropolis. RTVE. (Película, video online)

RTVE. <https://www.rtve.es/play/videos/metropolis/metropolis-mapping/3609319/>

Dadich, S.; Neville, M; O'Connor, D.; Kamen, J., Wilkes, J. (2017) *ABSTRACT: El arte del diseño. Escenografía: Es Devlin*. (Película, video online) Netflix originals.