

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **DISEÑO AVANZADO DE NIVELES**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

|                                |                                                           |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Título:                        | Grado en diseño de productos interactivos                 |
| Facultad o Centro:             | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD) |
| Materia:                       | Diseño avanzado                                           |
| Denominación de la asignatura: | Diseño avanzado de niveles                                |
| Curso:                         | Tercero                                                   |
| Semestre:                      | Segundo                                                   |
| Carácter:                      | Obligatoria                                               |
| Créditos ECTS:                 | 6                                                         |
| Modalidad/es de enseñanza:     | Presencial                                                |
| Idioma:                        | Castellano                                                |
| Profesor/a:                    | Miguel de Andrés                                          |
| E-mail:                        | Miguel.andres@u-tad.com                                   |
| Teléfono:                      | 916402811                                                 |

# 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

## Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo Diseño especializado dentro de la materia de Diseño avanzado.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas necesarias para la profundización de los aspectos esenciales y básicos del diseño. Centrándose en el desarrollo de estos, de manera más compleja, y aplicados a casos más específicos. La adquisición de las competencias se garantiza por medio de las actividades formativas y metodologías docentes asociadas a la materia.

## Descripción de la asignatura

Debido a su carácter específico la asignatura Diseño avanzado de niveles está muy relacionada con aquellas en las que se desarrollen aspectos muy formales del

desarrollo de productos interactivos, como son: “Introducción al diseño de juegos” y “Diseño de Videojuegos”.

Esta asignatura desarrolla un importante aspecto que todo producto interactivo digital debe de tener, un sistema de niveles que estructuren la experiencia de juegos que debe transmitir.

### **3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

#### **3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)**

CG8 Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG14 Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG17 Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 Gestionar adecuadamente la información.

CG1 Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG4 Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CB1 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CE1 - Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

CE3 - Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos.

CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.

CE11 - Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.

CE12 - Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario. Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

## 3.2 Resultados de aprendizaje

Crear puzzles, obstáculos e hitos para la creación de una experiencia rica de usuario

Aplicar los conocimientos de diseño a la elaboración de juegos serios y casuales y de géneros innovadores

Diseñar videojuegos para la adquisición de conocimientos y habilidades alineadas con el currículum escolar de las distintas etapas educativas.

Analizar las posibilidades educativas de los videojuegos de entretenimiento

## 4. CONTENIDOS

- Diseño de niveles según géneros de videojuegos
- Conceptualización de elementos de Puzzles
- El diseño como elemento vertebrador del juego.
- Prototipado de productos interactivos.

## 5. TEMARIO

Tema 0. Introducción al dibujo

Tema 1. Introducción al diseño de niveles

1.1 ¿Qué es un Diseñador de Niveles? ¿Qué es un nivel?

Tema 2: Desarrollo del Nivel desde su concepción.

2.2 Diseñando con sentido: tipos de layouts, flowcharts.

2.3 El proceso de Diseñar: Planning, Blockout, Iteration, Polishing.

Tema 3: Level Design Document

3.1 ¿Qué es?

3.2 ¿Qué contiene?

3.3 Guía para hacer un buen LDD.

Tema 4: Diseño de niveles por géneros.

4.1 RPG/MMOs

4.2 Sigilo-Horror

4.3 Shooters

4.4 Estrategia

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.

## Actividades formativas

| ACTIVIDADES FORMATIVAS                 | Horas totales | Horas presenciales | % presencialidad |
|----------------------------------------|---------------|--------------------|------------------|
| Clases teóricas                        | 32            | 32                 | 100              |
| Seminarios y talleres                  | 6             | 6                  | 100              |
| Clases prácticas                       | 13            | 13                 | 100              |
| Tutorías                               | 4             | 4                  | 100              |
| Actividades de evaluación              | 5             | 5                  | 100              |
| Estudio y trabajo en grupo             | 12            | 1                  | 5                |
| Estudio y trabajo autónomo, individual | 48            | 0                  | 0                |

## 7. DESARROLLO TEMPORAL

| Tema                                             | Semanas     |
|--------------------------------------------------|-------------|
| Tema1 Introducción al diseño de niveles          | 1,2,3       |
| Tema 2 Desarrollo del Nivel desde su concepción. | 4,5,6,7     |
| Tema 3 Level Design Document                     | 8,9,10,11   |
| Tema 4 Diseño de niveles por géneros.            | 12,13,14,15 |

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN                                                                   | VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) | VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura | 10%                                                    | 30%                                                    |
| SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias                                 | 35%                                                    | 70%                                                    |
| SE3 Prueba Objetiva                                                                       | 30%                                                    | 60%                                                    |

## Criterios de evaluación:

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN                                                                   | CRITERIOS DE EVALUACIÓN                                                                                     | VALORACIÓN<br>RESPECTO A LA<br>CALIFICACIÓN FINAL<br>(%) |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura | Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha. | 10%                                                      |
| SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias                                 | El alumno entrega debidamente ejecutadas todas las prácticas solicitadas a lo largo del curso académico.    | 40%                                                      |
| SE3 Prueba Objetiva                                                                       | El alumno demuestra la asimilación de los conceptos tratados durante el curso.                              | 50%                                                      |

## Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- La evaluación continua supondrá un 40% de la nota final, simulando situaciones reales de diseño de mecánicas, petición de propuestas nuevas o resolución de problemas que puedan ocurrir en un entorno laboral o sus equivalentes más razonables, evaluando la aplicación de conceptos teóricos, presentación, defensa y corrección gramatical. Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso (dentro y fuera del aula) supondrán el 70% de la nota final.
- Estos ejercicios podrán, en su mayoría, ser realizados durante las clases, entregándose con cierto margen para su pulido.
- Se realizarán 3 prácticas grupales con un máximo de 5 integrantes por grupo. Cada una de las prácticas será expuesta posteriormente en clase.
  - Una primera práctica sobre diseño y layouts.
  - Una segunda práctica sobre blackout y layouts.
  - Una tercera de asimilación de las dos anteriores y concepción del LDD.
- Para ser puntuados, los trabajos deberán entregarse en la fecha indicada por el profesor. Un trabajo no presentado en fechas puntuará con una calificación de 0.
- Los trabajos suspendidos de trabajo en clase no podrán ser repetidos. Las prácticas grupales podrán rehacerse para la convocatoria extraordinaria para aprobar. En ningún caso se podrá subir nota si el ejercicio ya estaba aprobado.

- La prueba final constará de la realización de un proyecto puede ser realizada en cualquier programa, a elección del alumno, en español o inglés.
- La prueba final supondrá un 50% de la nota final.
- Se deberá presentar el día del examen junto a un pitch para valorar su nota final.
- Se prestará especial atención a la capacidad del alumno para justificar sus respuestas objetivamente y su creatividad.
- Todos los alumnos deberán aprobar la prueba final para poder superar la asignatura. Si no está aprobada, no se hará media con las demás.
- “Aprobado” se entiende como nota 50 o superior sobre 100. (O 5 sobre 10).
- En el caso que la media de trabajos no alcance el 50, se considerará esa parte de la asignatura como suspensa, y por tanto se deberá recuperar en la extraordinaria.
- Los trabajos se podrán recuperar individualmente, pero únicamente habrá dos valoraciones, que son “recuperado” o nuevamente “suspense”. En caso de recuperarse, contará efectivamente como un 50 a la hora de calcular la media. En caso contrario, se mantendrá la puntuación anterior.
- En convocatoria extraordinaria, se podrá optar a una nota máxima en la prueba de 10 sobre 10.
- En el caso de que un alumno opte a la nota de Matrícula de Honor por su desempeño excepcional a lo largo del curso, se le informará al finalizar la corrección de trabajos, una vez el claustro lo haya aprobado.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

Level Design: Concept, Theory, and Practice – Rudolf Kremers. ISBN: 978-1568813387.

### Bibliografía recomendada

A pattern language: Towns, Buildings, Construction. - Christopher Alexander ISBN: 9783854095682

Arquitectura: Forma, espacio y orden- Francis D.K.Ching ISBN: 9788425228698

## 10. Materiales, software y herramientas necesarias

### Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra



## Materiales:

Ordenador personal

Webcam

Micrófono

## Software:

Navegador web compatible con Blackboard

Procesador de textos

Procesador de hojas de cálculo

Unity Unreal