

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:	Online
Idioma:	Castellano
Teléfono:	http://www.u-tad.com/

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 continúa.

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 A DISTANCIA	¿Es síncrona?	HORAS TOTALES	HORAS DE INTERACTIVIDAD SÍNCRONA	% presencialidad
Sesiones teóricas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	6	6	100
Sesiones teóricas virtuales asíncronas (Modalidad a distancia)	No	15	0	0
Seminarios y Talleres (Modalidad a distancia)	No	4	0	0
Sesiones prácticas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	2	2	100
Sesiones prácticas virtuales asíncronas (Modalidad a Distancia)	No	9	0	0
Debate y discusión oral y/o escrita (Modalidad a distancia)	No	13	0	0
Tutorías (Modalidad a distancia)	Sí	4	4	100
Actividades de evaluación (Modalidad a distancia)	No	6	6	100
Test de autoevaluación (Modalidad a distancia)	No	8	0	0
Elaboración de trabajos en grupo (Modalidad a distancia)	No	40	0	0
Estudio y trabajo autónomo, individual (Modalidad a distancia)	No	42	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 (modalidad a distancia)	10	10
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias (modalidad a distancia)	10	20
SE3 Prueba Objetiva (modalidad a distancia)	60	70
SE4 Evaluación por pares (modalidad a distancia)	0	10

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

Materiales:

Ordenador personal
Webcam
Micrófono

Software:

Navegador web compatible con Blackboard
Procesador de textos
Procesador de hojas de cálculo
Unity Unreal