



GUÍA DOCENTE

DISEÑO AVANZADO DE NIVELES

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Diseño Avanzado de Niveles
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Diseño Especializado
Materia:	Diseño avanzado
Curso:	3º
Cuatrimestre:	2º
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Miguel de Andrés/miguel.andres@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

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.

CG6 - Manifestar motivación por la calidad.

CG7 - Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.

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

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

ESPECÍFICAS

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.

CE13 - Aplicar los conocimientos básicas sobre interacción hombre-máquina a un producto digital interactivo.

CE17 - Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador.

CE18 - Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

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

CONTENIDO

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

TEMARIO

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

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas</i>	40,00	40,00
<i>Seminarios y talleres</i>	7,50	7,50
<i>Clases Prácticas</i>	16,00	16,00
<i>Tutorías</i>	5,00	5,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	6,50	6,50
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	15,00	0,75
<i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i>	60,00	0,00
TOTAL	150	76

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 Introducción al diseño de niveles: 3 semanas

Tema 2 Desarrollo del Nivel desde su concepción: 4 semanas

Tema 3 Level Design Document: 4 semanas

Tema 4 Diseño de niveles por géneros: 4 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	35	70
<i>Prueba Objetiva</i>	30	60

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	40
<i>Prueba Objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- La evaluación continua supondrá un 40% de la nota final, simulando situaciones reales de diseño demecánicas, 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 blockout 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 que puede ser realizada en cualquier programa, a elección del alumno, en español o inglés.
- La prueba final supondrá un 50% de la nota final, compuesta por un examen (10%) y un documento y una presentación (40%), que permitirá valorar los conocimientos adquiridos por los alumnos a lo largo del curso.
- 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. (0 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 “suspenso”. 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.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador

académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

- No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

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

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Procesador de textos / Word processor

Procesador de hojas de cálculo / Spreadsheet processor

Unity

Unreal