



UNAM

UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO

**Escuela de Ingeniería en Sistemas de  
Información**

**Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos**

# **Guía Docente**

**Asignatura: Diseño de Niveles y Escenarios I**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

*Curso Académico 2024-2025*

## ÍNDICE

|   |   |
|---|---|
| <a href="#">ÍNDICE</a> .....                                  | 2 |
| <a href="#">RESUMEN</a> .....                                 | 3 |
| <a href="#">DATOS DEL PROFESORADO</a> .....                   | 3 |
| <a href="#">REQUISITOS PREVIOS</a> .....                      | 3 |
| <a href="#">RESULTADOS DEL APRENDIZAJE</a> .....              | 4 |
| <a href="#">CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA</a> .....             | 5 |
| <a href="#">CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA</a> ..... | 6 |
| <a href="#">ACTIVIDADES FORMATIVAS</a> .....                  | 7 |
| <a href="#">EVALUACIÓN</a> .....                              | 7 |
| <a href="#">BIBLIOGRAFÍA</a> .....                            | 9 |

## RESUMEN

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Centro                | Universidad del Atlántico Medio                        |
| Titulación            | Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos |
| Asignatura            | Diseño de Niveles y Escenarios I                       |
| Carácter              | Obligatoria  |
| Curso                 | 2º   |
| Semestre              | 2  |
| Créditos ECTS         | 6  |
| Lengua de impartición | Español  |
| Curso académico       | 2024/2025  |

## DATOS DEL PROFESORADO

|                           |                                    |
|---------------------------|------------------------------------|
| Responsable de Asignatura | Javier Belda                       |
| Correo Electrónico        | javier.belda@pdi.atlanticomedio.es |
| Tutorías                  | De lunes a jueves bajo cita previa |

|                          |                                    |
|--------------------------|------------------------------------|
| Docente de la Asignatura | Javier Belda                       |
| Correo Electrónico       | javier.belda@pdi.atlanticomedio.es |
| Tutorías                 | De lunes a jueves bajo cita previa |

## REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

### Competencias

CP01

Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación.

CP07

Documentar el proceso de diseño de elementos en el contexto de un proyecto, utilizando fuentes de información rigurosas y actualizadas para su elaboración teniendo presente las peculiaridades de los proyectos de animación y videojuegos.

CP09

Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas.

### Conocimientos

CN05

Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción.

### Habilidades

HB01

Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada.

HB05

Gestionar proyectos individuales y/o grupales, siguiendo una planificación de ejecución con objetivos claros, formatos específicos, plazos y fechas de entrega, además de investigar, discutir y evaluar los elementos constitutivos más adecuados para los proyectos de videojuegos o de animación.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1: Introducción al diseño de niveles.

Bloque 2: El documento de diseño de niveles.

Bloque 3: Player Guidance

Bloque 4: Environmental Storytelling.

Bloque 5: Diseño de mapas de combate.

Bloque 6: Diseño de jefes y enemigos.

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

1. Introducción al diseño de niveles
  1. La profesión del Game Designer
  2. Definición de nivel
  3. Características básicas de un nivel
  4. La diversión como objetivo
  5. Estructura y componentes de un nivel
  6. Diferencia entre diseño de niveles y environmental art
  
2. El Documento de diseño de niveles.
  1. Objetivo del nivel y resumen
  2. Pilares de diseño
  3. Design Brief
  4. Limitaciones
  5. Pacing
  6. Set pieces
  7. Diagrama de burbujas, flowchart y bocetos
  8. Golden y critical path
  
3. Player guidance
  1. En contra del player guidance
  2. Herramientas básicas (texturas, breadcrumbs, motion...)
  3. Herramientas avanzadas (Affordance, lenguaje visual, landmarks...)
  4. Repaso de técnicas fotográficas con aplicación en level design
  
4. Environmental Storytelling
  1. Enseña, no cuentos
  2. Ejemplos claros de uso
  3. Técnicas básicas
  4. Técnicas avanzadas
  
5. Diseño de mapas de combate
  1. Limitaciones
  2. Glosario
  3. Metodología de mapas multijugador de combate

4. Áreas de misión
5. Metodologías
  
6. Diseño de jefes y enemigos
  1. Breve historia de los jefes
  2. Elementos básicos (características del boss, estructura base de creación)
  3. Tipos de boss
  4. La sala de boss
  5. Elementos avanzados (metodología de 4 pasos para el diseño de jefes)
  6. Bestiario
  7. Metodología de diseño de enemigos básica
  8. Diseño de encuentros
  9. Enemy palette

## **CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA**

### **Unidad 1.**

Semanas 1-3.

### **Unidad 2.**

Semanas 3-6.

### **Unidad 3.**

Semanas 7-9.

### **Unidad 4.**

Semanas 10-11

### **Unidad 5.**

Semanas 12-14.

### **Unidad 6.**

Semanas 15-16.

## **RECOMENDACIONES**

- Realización de una tarea al acabar cada unidad
  - Unidad 1: Semana 3
  - Unidad 2: Semana 6
  - Unidad 3: Semana 9
  - Unidad 4: Semana 11

- Unidad 5: Semana 14
  - Unidad 6: Semana 16
- Si el tiempo lo permite se contempla disponer de sesiones para poder resolver dudas y trabajar en los Trabajos Finales de Asignatura.

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

| ACTIVIDAD FORMATIVA                  | HORAS | PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD |
|--------------------------------------|-------|------------------------------|
| Clases expositivas teórico prácticas | 24    | 100%                         |
| Proyectos Prácticos en el aula       | 30    | 80%                          |
| Tutorías Grupales y/o Individuales   | 12    | 50%                          |
| Evaluación                           | 2     | 100%                         |
| Trabajo Autónomo del Alumno          | 82    | 0%                           |
| Presentación/defensas                |       | 100%                         |

## EVALUACIÓN

| CRITERIOS DE EVALUACIÓN                 | PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL (%) |
|---|-----------------------------------|
| Realización de Trabajos y Prácticas     | 50                                |
| Pruebas de evaluación teórico prácticas | 40                                |
| Asistencia y participación activa.      | 10                                |

### Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

- 0 – 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 – 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 – 8,9 Notable (NT)
- 9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

### **Criterios de Calificación**

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.



## BIBLIOGRAFÍA

### Básica

- Scott Rogers (2014). "Level Up! The Guide to Great Video Game Design. ". Parramón.
- Raph Koster (2013). "Theory of fun for game design". O'Reilly Media.
- Jesse Schell (2020). "The Art of Game Design 3rd edition". CRC Press.
- Christopher W. Totten (2019). "An Architectural Approach to Level Design, Second Edition". CRC Press.

### Complementaria

- Jason Schreier (2020). "Sangre, sudor y píxeles". Héroes de Papel.
- Katie Salen, Eric Zimmerman (2003). "Rules of Play: Game Design Fundamentals). MIT Press.

### Recursos web

- The Level Design Book: <https://book.leveldesignbook.com/>
- Game Developers Conference <https://gdconf.com/>