



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 2025-2026*

## 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> .....	4
<a href="#">CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA</a> .....	6
<a href="#">ACTIVIDADES FORMATIVAS</a> .....	7
<a href="#">EVALUACIÓN</a> .....	7
<a href="#">BIBLIOGRAFÍA</a> .....	12

## 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	2025/2026

## 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

### 1. PRIMERA MATRICULA

En primera matrícula los estudiantes deberán superar cada una de las partes evaluativas de la asignatura para que se haga media en el cálculo de la nota final de la misma.

- Esto implicará que el parte relativa al examen deberá ser superada, de forma que si este consta de teoría y práctica ambas deberán estar aprobadas para computar en la asignatura
- Las actividades evaluativas también deberán superarse de forma independiente para computar para el cálculo de la nota de la asignatura

- Se penalizarán las faltas de ortografía en la realización de los exámenes y trabajos escritos.
- La participación presencial será evaluada en los trabajos en grupo en el aula siguiendo las indicaciones que establezca el docente el primer día de clase.

#### Convocatoria ordinaria:

La convocatoria ordinaria estará conformada por los elementos de evaluación reflejados en la Tabla: Criterios de evaluación. Cada uno de los cuales debe ser superado de forma independiente para proceder a calcular la nota de la asignatura.

En el caso de la pérdida de la evaluación continua por asistencia el alumno no tiene derecho a realizar la prueba de evaluación teórico-práctica.

#### Convocatoria extraordinaria:

La convocatoria extraordinaria estará conformada por los elementos de evaluación reflejados en la Tabla: Criterios de evaluación. El estudiante se presentará a aquellas partes que no superase en convocatoria ordinaria. Si ha suspendido la parte de realización de trabajos deberá presentar nuevamente dichos trabajos que podrán ser o no los mismos según indique el docente. Si la parte no superada es el examen deberá presentarse a un nuevo examen en su totalidad (teoría y/o práctica) según la estructura que posea el mismo y del que habrá sido informado el estudiante a inicios de la asignatura. En el caso en el que el alumno esté realizando la convocatoria extraordinaria por pérdida de evaluación continua tendrá que realizar la prueba de evaluación teórico-práctica que en este caso no habrá podido realizar en ordinaria y una prueba adicional que compense el peso que tenga la asistencia en convocatoria ordinaria.

#### Dispensa académica:

Para aquellos estudiantes que hayan obtenido dispensa académica por causa justificada, se establecerá un sistema alternativo de evaluación siguiendo lo recogido en Normativa de Evaluación de la Universidad.

<https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/Normativa-de-Evaluacion.pdf>

El sistema alternativo de evaluación estará conformado por los tres elementos de evaluación reflejados en la Tabla: Criterios de evaluación. En el caso de dispensa, se sustituirá asistencia y/o participación por otra actividad formativa adecuada que permita alcanzar los resultados de aprendizaje previstos y obtener la calificación máxima de la asignatura siguiendo las indicaciones que establezca el docente al comienzo de la asignatura.

Aquellos alumnos que se acojan a esta modalidad de evaluación deberán entregar un ejercicio que sustituye al 10% de participación y asistencia. Este trabajo será un vídeo análisis de un nivel de un videojuego.

## 2. SEGUNDA Y SIGUIENTES MATRICULAS

Las segundas y siguientes matriculas poseerán una evaluación idéntica a la expuesta en primera matrícula en la que no se almacenarán entregas de cursos anteriores ni notas de pruebas de la matrícula anterior. A todos los efectos el estudiante debe volver a realizar y superar todas las partes reflejadas en la Tabla: Criterios de evaluación.

### Convocatoria de finalización de estudios y convocatoria de gracia

En el caso de convocatoria de finalización de estudios y convocatoria de gracia se aplicará el sistema de evaluación de dispensa académica.

## 3. INFORMACIÓN ADICIONAL

### Titulación en proceso de extinción

A partir del curso académico 2025-2026, la presente titulación quedará sujeta a un proceso de extinción. En este contexto, la no presentación al examen final computará como convocatoria agotada, en cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 5 de la Normativa de Evaluación, disponible en el siguiente enlace: [Normativa de Evaluación](#).

### Entrega de actividades:

Según está establecido institucionalmente, todos los ejercicios y trabajos se deben entregar por el Campus Virtual de la Universidad. No se aceptarán entregas en el correo electrónico del docente.

El trabajo se entregará en la fecha indicada por el docente.

Es el estudiante el responsable de garantizar dichas entregas y plazos en el Campus Virtual. Todos aquellos trabajos presentados fuera de fecha o por otras vías diferentes al Campus Virtual o a las indicadas por el docente contarán como no presentados.

El formato de entrega será el que indique el docente para cada una de las actividades en particular.

Si por capacidad o formato, no se puede realizar una entrega por el Campus Virtual, el docente informará de la vía alternativa de almacenamiento que suministra la universidad y su mantenimiento será responsabilidad del estudiante.

En cualquier caso, el trabajo deberá permanecer accesible hasta que finalice el curso académico.

El docente deberá realizar una copia de todos aquellos trabajos que por su naturaleza no puedan estar almacenados en el Campus Virtual.

#### Normativa:

Todas las pruebas susceptibles de evaluación, así como la revisión de las calificaciones, estarán supeditadas a lo establecido en la Normativa de Evaluación, la Normativa de Permanencia y la Normativa de Convivencia de la Universidad del Atlántico Medio públicas en la web de la Universidad:

<https://www.universidadatlanticomedio.es/universidad/normativa> .

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en estas normativas. El personal docente tiene a su disposición una herramienta informática antiplagio que puede utilizar según lo estime necesario. El estudiante estará obligado a aceptar los permisos de uso de la herramienta para que esa actividad sea calificada.

#### Sistemas de evaluación

La calificación final se basará en una puntuación total de 10 puntos obtenida por el estudiante, de acuerdo con la siguiente escala:

Nota	Valor numérico
<b>Suspenso:</b>	0 - 4,9
<b>Aprobado:</b>	5 - 6,9
<b>Notable:</b>	7 - 8,9
<b>Sobresaliente:</b>	9 - 10
<b>No Presentado</b>	(NP)

**Matrícula de Honor**, Para optar a la matrícula de honor se debe haber obtenido sobresaliente, además de una mención especial a criterio del docente de la asignatura en función del rendimiento e implicación del estudiante en la asignatura. El número de matrículas a repartir por cada asignatura es calculado por la aplicación del campus.

Si el estudiante no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como "No Presentado" en actas.

#### Exámenes

Al examen solo se podrá acudir con la dotación que indique el docente responsable de la asignatura y el estudiante deberá acudir correctamente identificado. Según la parte del examen se podrá o no contar con dispositivos electrónicos, acceso a internet u otras herramientas o utilidades. El docente tiene la potestad de expulsar al estudiante del examen si se hace uso de cualquier elemento no autorizado en el examen, obteniendo una calificación de suspenso.

En caso de producirse alguna irregularidad durante la celebración del examen o prueba de evaluación, se podrá proceder a la retirada inmediata del examen, expulsión del estudiante, calificación de suspenso y apertura de expediente si se considerase el caso.

El estudiante podrá solicitar la modificación de pruebas de evaluación por escrito a través de correo electrónico dirigido a Coordinación Académica, aportando la documentación justificativa correspondiente, dentro de los plazos indicados en cada caso en la Normativa de evaluación.

<https://universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos//ES/Normativa-de-Evaluacion.pdf>

Se justificarán aquellas faltas sobrevenidas (solicitándose posteriormente documentación para dicha justificación) que sean debidas, únicamente, en caso de Ingreso hospitalario del estudiante o de un familiar de primer grado, lesión o incapacidad temporal del estudiante, fallecimiento de familiar o nacimiento de un hijo o hija.

### Estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales

A fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, los y las estudiantes con discapacidad o con necesidades educativas especiales podrán solicitar adaptaciones curriculares para el seguimiento de sus estudios acorde con el Programa de Atención a la Diversidad de la UNAM:

[https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/Programa\\_atencion\\_diversidad.pdf](https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/Programa_atencion_diversidad.pdf)

## 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/>