



**UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO**

**GUÍA DOCENTE**

**DISEÑO DE NIVELES Y ESCENARIOS II**

**TÍTULO UNIVERSITARIO SUPERIOR EN DISEÑO DE  
VIDEOJUEGOS  
PRESENCIAL**

**CURSO ACADÉMICO 2023-2024**

# ÍNDICE

RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	3
COMPETENCIAS	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
METODOLOGÍAS	6
ACTIVIDADES FORMATIVAS	7
SISTEMA DE EVALUACIÓN	7
BIBLIOGRAFÍA	13

## RESUMEN

---

<b>Centro</b>	FACULTAD DE COMUNICACIÓN
<b>Titulación</b>	TÍTULO UNIVERSITARIO SUPERIOR EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS
<b>Asignatura</b>	DISEÑO DE NIVELES Y ESCENARIOS II
<b>Materia</b>	Diseño
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Curso</b>	Tercero
<b>Semestre</b>	Segundo
<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Lengua de impartición</b>	Castellano
<b>Curso académico</b>	2023-2024

## DATOS DEL PROFESORADO

---

<b>Responsable de Asignatura</b>	Javier Damián Belda González
<b>Correo electrónico</b>	Javier.belda@pdi.atlanticomedio.es
<b>Teléfono</b>	828 019 019
<b>Tutorías</b>	<p>Consultar horario de tutorías en el campus virtual. El horario de atención al estudiante se publicará al inicio de curso en el Campus Virtual. En caso de incompatibilidad con las franjas horarias establecidas pueden ponerse en contacto a través del <i>mail</i> para concertar una tutoría fuera de este horario.</p> <p>Se ruega que se solicite la tutoría a través del Campus Virtual o a través del correo electrónico.</p>

## REQUISITOS PREVIOS

---

Sin requisitos previos.

## COMPETENCIAS

---

### Competencias básicas:

#### 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.

### Competencias generales:

- CG1: Proveer a los alumnos de una visión global sobre los procedimientos, herramientas y etapas de producción del diseño y desarrollo de videojuegos.
- CG2: Permitir que los alumnos tengan conocimiento del estado actual de la industria del videojuego, así como de su evolución tecnológica y organizativa a lo largo del tiempo de manera que esto les facilite adaptarse a cualquier contexto.
- CG3: Desarrollar en los alumnos la capacidad de analizar y comprender los contextos sociales y culturales que rodean al sector de la producción de videojuegos.
- CG5: Desarrollar en el alumnado las capacidades formales, expresivas y comunicativas necesarias para poder expresar con rigor académico todos los actos de comunicación necesarios tanto dentro de un grupo como ante un posible cliente.
- CG6: Fomentar en el alumno la actitud de pensamiento crítico dentro de los procesos de evaluación tanto de productos propios como ajenos de manera que le permitan establecer unos criterios de calidad adecuados al contexto.

- CG7: Fomentar tanto el desarrollo individual como la capacidad de trabajar en equipo mejorando las habilidades de cooperación y liderazgo.
- CG8: Desarrollar tanto las habilidades académicas, como las capacidades técnicas e intelectuales que permitan a los alumnos crear productos interactivos.
- CG9: Desarrollar en los alumnos las habilidades personales y profesionales necesarias que le brinden la oportunidad de obtención o mejora de empleo

**Competencias transversales:**

No existen datos

**Competencias específicas:**

- CE1: Conocimiento y comprensión de las habilidades y teorías requeridas para el diseño y desarrollo de videojuegos.
- CE3: Capacidad de generar propuestas basadas en una hipótesis de partida, de forma independiente o en equipo, así como la producción de elementos técnicos y artísticos para dicha propuesta.
- CE4: Identificación del propio proceso y nivel de conocimiento y capacidad de emprender un posterior aprendizaje independiente en otras áreas.
- CE6: Aplicación de habilidades empresariales básicas para comunicar de forma precisa y efectiva los resultados de un análisis o producto, ya sea dentro del contexto del propio equipo de trabajo, como ante un potencial cliente, haciendo uso de recursos y técnicas especializados.
- CE7: Capacidad de organizar y gestionar proyectos individuales o en grupo para cumplir con las expectativas, en términos de longitud, formato y fechas de entrega.
- CE8: Capacidad de trabajar productivamente dentro de un equipo demostrando en diferentes casos, habilidades de cooperación y liderazgo.
- CE9: Capacidad de adaptación a cambios dentro de un contexto profesional y laboral.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Coloca todos los elementos y modelos diseñados en un escenario o entorno con una justificación estética y funcional dentro del ámbito de diseño de niveles.
- Define y aplica los materiales virtuales sobre los modelos y escenarios, analizando todos los parámetros que afectan al comportamiento de las superficies e interpretando los estudios de color.
- Genera texturas procedurales 2D y 3D y shaders interactivos, animándolos y analizando sus posibilidades de ajuste a los estudios de color, la dimensión del proyecto y su funcionalidad dentro de un videojuego.
- Define y desglosa las luces necesarias para cada escenario y nivel, analizando los estudios de color y su funcionalidad en un videojuego.
- Aplica, modifica y anima las luces virtuales y sus parámetros en cada escenario, realizando los personajes definidos y analizando la intencionalidad dramática.
- Utiliza todos los conocimientos técnicos de iluminación, baking y postprocesado para crear un entorno interactivo funcional y optimizado de acuerdo a los requisitos de la plataforma de destino.
- Utiliza correctamente el encuadre y movimiento de cámaras a fin de mejorar la jugabilidad y la narrativa dentro de un videojuego.
- Realiza toda la fase de diseño de un juego sistémico, comprendiendo cada una de las necesidades y consecuencias de las mecánicas introducidas y analizando el impacto final en el jugador.
- Aplica el proceso de balanceo de juego a situaciones de desarrollo con el objetivo de corregir determinados problemas detectados en diferentes aspectos del juego.
- Conoce las posibilidades que ofrece el análisis de datos durante el desarrollo de títulos freemium para incrementar su retención, monetizar a los jugadores y generar mayor beneficio.
- Emplea técnicas de Inteligencia Artificial en diferentes aspectos de un videojuego con el objetivo de mejorar su jugabilidad.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

---

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

### 1. Profrasión y balanceo

- Métricas de diseño
- Diseño de combate por turnos
- Progresión
- Economía y recursos
- Currencias
- Crafting
- Balanceo

### 2. Playtesting

- Elaboración de documentación de playtesting
- La sesión de playtesting
- Retroalimentación

### 3. Diseño de mundo

- Relación, geografía y política
- Habitantes
- Arquetipos

### 4. Diseño de misiones

- Planteamiento inicial
- Árbol de nodos
- Proceso de diseño narrativo en software específico

## METODOLOGÍA

---

- Tipología docente de las lecciones:
  - Sesiones teórico-prácticas
- Método expositivo: ○ Lección magistral presencial o en remoto
- Método práctico: ○ Imitación de la práctica del profesor
  - Supervisión de las prácticas del alumno/a con base al contenido teórico
  - Exposiciones orales y defensa de las prácticas realizadas
  - Desarrollo de prácticas originales sujetas a unos contenidos acotados

- Estudio y trabajo individual
- Resolución de problemas
- Tutoría presencial (individual y/o grupal)
- Metodología por prácticas individuales

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

---

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clases expositivas teórico prácticas	50
Proyectos prácticos en el aula	40
Tutoría y seguimiento individual	34
Evaluación	18
Trabajo autónomo del alumno	40

*"Las actividades formativas tienen un porcentaje de presencialidad del 100% a excepción del Trabajo Autónomo del Alumno."*

## EVALUACIÓN

---

### Criterios de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Realización de trabajos y prácticas	60%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	30%
Asistencia y participación activa	10%

### Sistemas de evaluación

Se aplicará el sistema de evaluación continua por asignatura donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante mediante los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

### **Sistemas de evaluación**

- **Convocatoria ordinaria**

El sistema de evaluación ordinario comprenderá tres partes bien diferenciadas: la realización de un examen teórico-práctico, la elaboración de diversos proyectos y la asistencia activa a clases.

El examen teórico-práctico estará compuesto por preguntas tipo 'test', preguntas cortas y/o la realización de un caso práctico. Dicho examen tendrá una valoración del 30% de la nota final de la asignatura.

Los proyectos se evaluarán en dos partes. El acabado de los proyectos en sí y la defensa de estos. La calificación que corresponde al 60% de la asignatura se basará en ambas partes citadas anteriores.

- **Convocatoria extraordinaria y siguientes**

El sistema de evaluación extraordinario comprenderá dos partes bien diferenciadas: la realización de un examen teórico-práctico y la elaboración de un proyecto final (o proyectos finales).

El suspender cualquiera de las dos partes, prueba escrita teórico-práctica o realización de trabajos y prácticas, en la convocatoria ordinaria hace que el alumno tenga que acudir a la convocatoria extraordinaria para realizar de nuevo la parte no superada o ambas si fuese el caso.

En caso de no superar el proyecto o proyectos finales de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno entregará en convocatoria extraordinaria un trabajo distinto al propuesto en la convocatoria ordinaria o una mejora sustancial del ya presentado.

En caso de no superar el examen final de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno tendrá que volver a realizarlo en la convocatoria extraordinaria. Dicho examen teórico-práctico constará de preguntas tipo 'test', preguntas cortas y la realización de un caso práctico.

En el caso de que el alumno asista a clase en un porcentaje inferior al 75% únicamente podrá presentarse a la convocatoria extraordinaria.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico, trabajos y prácticas) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente, ya que no ha adquirido las competencias mínimas de la misma.

### **Criterios de calificación**

El criterio de calificación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final: es necesario superar cada parte de la evaluación con una nota mínima de 5 puntos.

Si los alumnos asisten como mínimo al 75% de las clases, el sistema de calificación es el siguiente:

Examen final teórico-práctico que podrá constar de la realización de test, resolución de problemas o casos prácticos: 30% de la nota final.

Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 60% de la nota final.

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 75%, el alumno no podrá presentarse en la convocatoria ordinaria.

Para obtener la calificación final, sumando los criterios anteriores, es necesario haber obtenido un mínimo de cinco puntos sobre diez en la realización del examen final y en cada una de las actividades/tareas/trabajo final que se realicen durante el curso. Si el alumno no supera con una nota mínima de 5 un trabajo/tarea se le asignará otro trabajo nuevo, debiendo superar también este trabajo con una nota mínima de 5. Si un alumno no entrega alguna/s de las tareas/trabajos planificados en el curso deberá acudir a la convocatoria extraordinaria, entendiéndose no superada la parte de realización de trabajos y prácticas de la asignatura en convocatoria ordinaria.

Si el alumno no supera el trabajo final de la asignatura en convocatoria ordinaria deberá realizar otro trabajo completamente nuevo para la convocatoria extraordinaria. No podrá ser una modificación o mejora del trabajo no superado. Este trabajo será designado por el docente. Si el alumno no tiene en cuenta lo indicado con anterioridad en este párrafo el trabajo presentado se considerará no apto, no superándose la asignatura.

Los trabajos realizados por los alumnos se pasarán por el software del Turnitin para detectar plagio. Si el porcentaje de coincidencia es superior al 20% se comunicará al alumno. En este caso se tomará en consideración lo indicado en la Guía del Alumno relativo al plagio. Del mismo modo se revisará el código, así como los modelos y assets presentados como parte de los proyectos y prácticas de la asignatura, aplicando el mismo criterio porcentual para la consideración de plagio.

Las penalizaciones por plagio podrán ser:

- Minoración de la nota final del trabajo en un porcentaje que será decidido por los miembros del Tribunal;
- Suspenso del trabajo;
- Suspenso de la asignatura;

En el caso de incurrir en más de dos plagios en un mismo curso, repetición del curso académico completo o expulsión de la Universidad.

Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial figurará como no presentado dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.

La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de las convocatorias asociadas al presente proyecto docente.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente en el siguiente curso, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

**La asistencia a todas las clases es obligatoria durante todo el curso académico.**

Como norma general se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Sólo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 75% de asistencia a la asignatura.

Las faltas de asistencia el día anterior y/o el mismo día de un examen, a cualquier asignatura que se imparta, se computarán como faltas dobles.

## BIBLIOGRAFÍA

---

- **Básica**

- Mark A. Nelson (2019). "Fantasy World-Building: A Guide to Developing Mythic Worlds and Legendary Creatures". Dover Publications.
- Jeff VanderMeer (2018). "Wonderbook. Revised And Expanded: The Illustrated Guide to Creating Imaginative Fiction". Abrams Books
- Scott Rogers (2014). "Level Up! The Guide to Great Video Game Design". John Wiley & Sons.
- Jesse Schell (2019). "The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition". A K Peters/CRC Press.

- **Complementaria**

- Raph Koster (2013). "Theory of Fun for Game Design". O'Reilly Media.
- Steve Swink (2008). "Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation". Routledge.

- **Recursos web**

- The Level design book: <https://book.leveldesignbook.com/>

- Game Developers Conference <https://gdconf.com/>
- Game Maker's Toolkit:  
[www.youtube.com/channel/UCqJ-Xo29CKyLTjn6z2XwYAw](http://www.youtube.com/channel/UCqJ-Xo29CKyLTjn6z2XwYAw)
- Machinations:  
[https://www.youtube.com/channel/UCnui50w5BC\\_P7pfrF0XwoKg](https://www.youtube.com/channel/UCnui50w5BC_P7pfrF0XwoKg)

## RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

---

- La asistencia a clase es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.
- Las clases comienzan y terminan a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permitida la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.
- Está prohibido comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
- Está terminantemente prohibido hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
- Honestidad académica. El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar "sin mala intención". Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El 'olvido' de una referencia será considerado plagio.
- Integridad Académica. La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.
- Faltas de ortografía. En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.