



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 II

MODALIDAD PRESENCIAL

Curso Académico 2024-2025

ÍNDICE

ÍNDICE	2
RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	3
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	4
CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA	5
ACTIVIDADES FORMATIVAS	6
EVALUACIÓN	7
BIBLIOGRAFÍA	8

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos
Asignatura	Diseño de Niveles y Escenarios II
Carácter	Obligatoria
Curso	3º
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

CP02

Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente internacional, para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA.

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.

CP11

Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente.

Habilidades

HB02

Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos, realidad aumentada o realidad virtual.

HB04

Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos, de videojuegos y animación.

HB06

Comunicar de manera efectiva los resultados de análisis de productos o análisis dentro de contextos relacionados con la titulación, empleando habilidades de comunicación apropiadas para el sector del videojuego y la animación.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1: Progresión y balanceo

Bloque 2: Playtesting

Bloque 3: Evaluación de usabilidad

Bloque 4: Diseño de mundo

Bloque 5: Diseño de misiones

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

1. Progresión y balanceo

1. Métricas de diseño
2. Diseño de combate por turnos
3. Progresión
4. Economía y recursos
5. Currencias
6. Crafting
7. Balanceo

2. Playtesting

1. Elaboración de documentación de playtesting
2. La sesión de playtesting
3. Retroalimentación

3. Evaluación de Usabilidad

1. Percepción y usabilidad
2. Leyes de la Gestalt
3. 11 principios de Nielsen

4. Diseño de mundo

1. Relación, geografía y política
2. Habitantes
3. Arquetipos

5. Diseño de misiones

1. Planteamiento inicial
2. Árbol de nodos
3. Proceso de diseño narrativo en software específico

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Unidad 1.

Semanas 1-3.

Unidad 2.

Semanas 4-8.

Unidad 3.

Semanas 9-11.

Unidad 4.

Semanas 12-13

Unidad 5.

Semanas 14-16

- Realización de una tarea al acabar cada unidad
 - Unidad 1: Semana 3
 - Unidad 2: Semana 8
 - Unidad 3: Semana 11
 - Unidad 4: Semana 13
 - 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	60
Pruebas de evaluación teórico prácticas	30
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

- 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
- Dax Gazaway (2021). "Introduction to Game System Design (Game Design)". Pearson.
- 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/>