

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

DISEÑO AVANZADO DE NIVELES

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

| | | | |
|--|--|------|-----|
| Título: | Grado en diseño de productos interactivos | | |
| Facultad: | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD) | | |
| Departamento/Instituto: | Diseño especializado | | |
| Materia: | Diseño avanzado | | |
| Denominación de la asignatura: | Diseño avanzado de niveles | | |
| Código: | 52038 | | |
| Curso: | Tercero | | |
| Semestre: | Segundo | | |
| Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa): | Obligatoria | | |
| Créditos ECTS: | 6 | | |
| Modalidad/es de enseñanza: | Presencial | | |
| Lengua vehicular: | Castellano | | |
| Equipo docente: | Guillermo Jiménez Ortiz | | |
| Profesor/a: | Guillermo Jiménez Ortiz | | |
| Grupos: | 3º DPIN | | |
| Despacho: | Sala de profesores | | |
| Teléfono: | 91 640 28 11 | Ext. | 113 |
| E-mail: | guillermo.jimenez@live.utad.com | | |
| Página web: | http:// www.utad.com | | |

2. REQUISITOS PREVIOS.

| |
|---|
| Esenciales: |
| Haber cursado la asignatura “Diseño de juegos avanzados”. |
| Aconsejables: |
| Haber cursado la asignatura “Introducción al diseño de juegos” y “Diseño de juegos avanzado”. |

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

| |
|--|
| Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura. |
| Esta asignatura pertenece al módulo Diseño especializado dentro de la materia de Diseño avanzado. |
| Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum. |
| 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 juegos avanzado”. |
| Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura. |
| 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. |

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

| COMPETENCIAS GENÉRICAS | RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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 multidisciplinarios. • CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes. • CG18 - Gestionar adecuadamente la información. | <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación. • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa • Trabajar en equipo • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico • Comprender el trabajo en equipo multidisciplinar • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. |

| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS | RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • CE12 Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario. • CE11 - Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales. • CE18 Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos. | <ul style="list-style-type: none"> • 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 |

5. CONTENIDOS

| |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ampliación de diseño de niveles 2D y 3D • Los niveles según el género de juego • Juegos transgénero • Puzzles, obstáculos e hitos • El diseño como elemento del juego. Diseño por el usuario: campañas, escenarios, misiones • Introducción al diseño de NPC • Uso de un motor de juego para la creación de niveles |
|---|

CRONOGRAMA

| UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS | PERÍODO TEMPORAL |
|-----------------------------|------------------|
|-----------------------------|------------------|

| | |
|--|------------------|
| Ampliación de diseño de niveles 2D y 3D | Semanas 1-2 |
| Los niveles según el género | Semana 3-4 |
| Juegos transgénero | Semanas 5-6 |
| Puzzles, obstáculos e hitos | Semanas 7-8 |
| El diseño como elemento del juego. | Semanas 9-10 |
| Introducción al diseño de NPC | Semanas 11-12 |
| Uso de un motor de juego para la creación de niveles | Semanas 13-14-15 |

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

| MODALIDAD ORGANIZATIVA | MÉTODO DE ENSEÑA | HORAS PRESENCIA | TRABAJO AUTÓNOMO | TOTAL DE HORAS |
|--|--|-----------------|------------------|----------------|
| Clases teóricas | Lección magistral | 16 | 0 | 16 |
| Seminarios y talleres | Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas | 8 | 0 | 8 |
| | Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos | 22 | 0 | 22 |
| Clases prácticas | | 0 | 0 | 0 |
| Prácticas externas | | 0 | 0 | 0 |
| Tutorías | Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas | 8 | 0 | 8 |
| Actividades de evaluación | | 8 | 0 | 8 |
| Estudio y trabajo en grupo | Aprendizaje cooperativo | 0 | 22 | 22 |
| Estudio y trabajo autónomo, individual | Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos | 0 | 67 | 67 |
| | | 61 | 89 | 150 |
| Total | | 61 | 89 | 150 |

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN | VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) |
|--|---|
| Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación | 30% |
| Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios | 50% |

| | |
|---|-----|
| Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia | 20% |
|---|-----|

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

| |
|---|
| Bibliografía básica |
| Level Design: Concept, Theory, and Practice – Rudolf Kremers. ISBN: 978-1568813387. An Architectural Approach to Level Design – Christopher W. Totten. ISBN: 978-1466585416. |
| Bibliografía recomendada |
| The Hows and Whys of Level Design – Sjoerd De Jong. |

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

| |
|---|
| TIPOLOGÍA DEL AULA: Aula de ordenadores y tabletas gráficas. |
| MATERIALES: No necesarios para esta asignatura. |
| SOFTWARE: Microsoft Office (Word, Excel, Powerpoint) Adobe Photoshop Tiled Map Editor GameMaker Unity Unreal 4 |