		Guia docente				
	Datos Iden	tificativos			2021/22	
Asignatura (*)	Diseño de Niveles y Jugabilidad			Código	616G02037	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos					
		Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos	
Grado	1º cuatrimestre	Tercero		Obligatoria	6	
Idioma	CastellanoGallego					
Modalidad docente	Presencial					
Prerrequisitos						
Departamento	Enxeñaría CivilSocioloxía e Cien	icias da Comunicación				
Coordinador/a	Seoane Nolasco, Antonio José	Correc	electrónico	antonio.seoane	@udc.es	
Profesorado	Seoane Nolasco, Antonio José	Correc	electrónico	antonio.seoane	@udc.es	
Web						
Descripción general	El objetivo de esta asignatura es	que los alumnos aprend	an los conce	ptos básicos de dis	seño de un juego, así como a	
	crear una experiencia lúdica para	a un videojuego.				
	Los alumnos aprenderán a diseñ	nar la jugabilidad combina	ando distintas	mecánicas y regla	as de juego e integrándolas en los	
	Los alumnos aprenderán a diseñar la jugabilidad combinando distintas mecánicas y reglas de juego e integrándolas en los espacios o niveles de juego. También conocerán distintas técnicas para mantener la motivación e interés del jugador.					
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos					
	No se realizarán cambios					
	55 . 55 55 55 55					
	2. Metodologías					
	*Metodologías docentes que se mantienen					
	Todas					
	*Metodologías docentes que se modifican					
	Solo se modificará el carácter pro		orales que se	realicen a lo largo	de la asignatura, que se	
	realizarán de forma virtual a trav			Ü	<b>3</b>	
	Mecanismos de atención personalizada al alumnado					
	La resolución de dudas y consultas de los alumnos se realizará mediante correo electrónico para consultas que requieran					
	una comunicación menos interactiva y mediante Teams para tutorías y una comunicación más interactiva con los alumnos.					
	ana comunicación menos interactiva y mediante reams para tutorias y una comunicación más interactiva con los alumnos.					
	4. Modificaciones en la evaluación					
	No se realizan modificaciones en las metodologías ni en los porcentajes de evaluación por metodología.					
	no se realizan modificaciones en las metodologías ni en los porcentajes de evaluación por metodología.					
	*Observaciones de evaluación:					
	Non hay.					
	5. Modificaciones de la hibliograf	fía o weborafía				
	<ul><li>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía</li><li>No se realizarán cambios, ya que se dispone de material de trabajo en el Campus Virtual así como recursos digitales</li></ul>					
	suficientes.	o do dioporio de material	ao nabajo ei	. o. oampus viitua	. ac. Joine room Job digitales	
	Canolonico.					

	Competencias / Resultados del título
Código	Competencias / Resultados del título
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso
	global.
A19	CE19 - Conocer los fundamentos necesarios para diseñar y definir un videojuego con todos los elementos que lo componen, así como
	contar con la capacidad de analizar, evaluar y corregir los diferentes aspectos de un videojuego.



B1	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
B2	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
В3	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
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no
	especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con
	un alto grado de autonomía
В6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los
	contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de
	contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de
	estudio.
В9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la
	producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo,
	los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo
	compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y
	agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación
	o videojuego.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su
	profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de
	género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a ur
	desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural
	de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer
	plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias /
	Resultados del título

El objetivo de esta asignatura es que los alumnos aprendan los conceptos básicos de diseño de un juego, así como a crear	A10	B1	C1
una experiencia lúdica para un videojuego. También conocerán distintas técnicas para mantener la motivación e interés del	A19	B2	СЗ
jugador.	A20	В3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		В6	C8
		B7	C9
		B8	
		В9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	
Los alumnos aprenderán a diseñar la jugabilidad combinando distintas mecánicas y reglas de juego e integrándolas en los	A10	B1	C1
espacios o niveles de juego.	A19	B2	СЗ
	A20	В3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		В6	C8
		B7	C9
		В8	
		В9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contenidos				
Tema	Subtema			
Diseño de juegos	-Introducción al diseño de juegos			
	-Pipeline de desarrollo de videojuegos			
	-Mecánicas de juego			
	-Sistemas de juego			
	-Metodologías de diseño			
Diseño de niveles	-Introducción al diseño de niveles			
	-Los espacios de juego			
	-Diseño del nivel			
	-Guiado del jugador			
	-El lenguaje visual			
	-Sistemas de progresión			
	-Pipeline de diseño y desarrollo de niveles			

Planificación					
Metodologías / pruebas	Competencias /	Horas lectivas	Horas trabajo	Horas totales	
	Resultados	(presenciales y	autónomo		
		virtuales)			
Sesión magistral	A10 A19 A20 B7 B9	21	0	21	
	B10 B11 C8				

Prueba de respuesta múltiple	A10 A19 A20 B1 B2	2	0	2
	B3 B7 B10 B11 B13			
	C1 C8			
Trabajos tutelados	A10 A19 A20 B1 B2	19	92	111
	B3 B4 B5 B6 B7 B8			
	B9 B10 B11 B12 B13			
	B14 C1 C3 C4 C7 C8			
	C9			
Prueba oral	A10 A19 A20 B1 B2	0	4	4
	B3 B4 B6 B11 B13			
	B14 C1 C6 C9			
Prueba oral	A10 A19 A20 B1 B2	1	8	9
	B3 B4 B6 B11 B13			
	B14 C1 C6 C9			
Atención personalizada		3	0	3

	la tabla de planificación són de carácter orient	ativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos
--	--	--

	Metodologías				
Metodologías	Descripción				
Sesión magistral	Clases magistrales de docencia que se emplean para impartir la teoría de la materia.				
Prueba de respuesta	Tests cortos de respuesta múltiple que se realizarán durante las clases presenciales.				
múltiple					
Trabajos tutelados	Trabajos de diseño de juegos que se realizarán por el alumnado de manera grupal.				
Prueba oral	Videos cortos realizados por los alumnos de manera periódica que deberán mostrar y justificar los avances realizados de				
	manera individual en los trabajos grupales de la materia.				
Prueba oral	Presentación final de los trabajos grupales y defensa delante de los profesores de la materia.				

	Atención personalizada
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Se recomienda al alumnado realizar tutorías con el profesorado de la materia para aclarar dudas sobre la elaboración de los
	trabajos de la asignatura.

		Evaluación	
Metodologías	Competencias /	ias / Descripción	
	Resultados		
Prueba de respuesta	A10 A19 A20 B1 B2	Tests cortos de respuesta múltiple que se realizarán durante las clases presenciales.	15
múltiple	B3 B7 B10 B11 B13		
	C1 C8		
Prueba oral	A10 A19 A20 B1 B2	Presentación final de los trabajos grupales y defensa delante de los profesores de la	15
	B3 B4 B6 B11 B13	materia.	
	B14 C1 C6 C9		
Trabajos tutelados	A10 A19 A20 B1 B2	Trabajos de diseño de juegos que se realizarán por el alumnado de manera grupal.	55
	B3 B4 B5 B6 B7 B8		
	B9 B10 B11 B12 B13		
	B14 C1 C3 C4 C7 C8		
	C9		
Prueba oral	A10 A19 A20 B1 B2	Videos cortos realizados por los alumnos de manera periódica que deberán mostrar y	15
	B3 B4 B6 B11 B13	justificar los avances realizados de manera individual en los trabajos grupales de la	
	B14 C1 C6 C9	materia.	



## Observaciones evaluación

Evaluación para la segunda oportunidad de julio y para la convocatoria extraordinaria de diciembre: Se mantendrá sin cambios la evaluación de las metodologías de "Prueba de respuesta múltiple" y las dos metodologías de "Trabajos tutelados". Se modificarán las pruebas orales que se sustituirán ambas por una única prueba oral que tendrá un peso del 30% y que consistirá en una presentación y defensa individual ante los profesores de la materia del trabajo grupal de la asignatura.

	Fuentes de información
Básica	- Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley - (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ (). Gamasutra. The Art & Design: Second Edition. Wiley - (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ (). Gamasutra. The Art & Design: Second Edition. Wiley - (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ (). Gamasutra. The Art & Design: A Business of Making Games. http://www.gamasutra.com Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle - Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction (Tercera edición). Delmar Cengage Learning - Jesse Schell (2019). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition. CRC Press
	<ul> <li>- Tracy Fullerton (2018). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Fourth Edition. CRC Press</li> <li>- Katie Salen (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press</li> <li>- Raph Koster (2013). A Theory of Fun for Game Design. Second Edition. O'Reilly Media</li> <li>- Jeannie Novak, Travis Castillo (2008). Game Development Essentials: Game Level Design. Delmar Cengage</li> </ul>
Complementária	Learning

## Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Diseño de Producción para Animación y Videojuegos/616G02006

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Diseño Narrativo y de Interfaces/616G02038

Diseño Sonoro/616G02008

Asignaturas que continúan el temario

## Otros comentarios

1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático. La entrega se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos. De realizarse en papel: No se emplearán plásticos. Se realizarán impresiones a doble cara. Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores. 2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural. 3. Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales. 4. Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...). 5. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad. 6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas. 7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías