



## Teaching Guide

| Teaching Guide           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |       |            |                       |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|------------|-----------------------|
| Identifying Data         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |       |            | 2018/19               |
| Subject (*)              | Level Design                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |       | Code       | 730529013             |
| Study programme          | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos                                                                                                                                                                                                                                      |       |            |                       |
| Descriptors              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |       |            |                       |
| Cycle                    | Period                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Year  | Type       | Credits               |
| Official Master's Degree | 2nd four-month period                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | First | Obligatory | 3                     |
| Language                 | Spanish                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |       |            |                       |
| Teaching method          | Face-to-face                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |       |            |                       |
| Prerequisites            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |       |            |                       |
| Department               | Enxeñaría Civil                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |       |            |                       |
| Coordinador              | Seoane Nolasco, Antonio José                                                                                                                                                                                                                                                                                          |       | E-mail     | antonio.seoane@udc.es |
| Lecturers                | Seoane Nolasco, Antonio José                                                                                                                                                                                                                                                                                          |       | E-mail     | antonio.seoane@udc.es |
| Web                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |       |            |                       |
| General description      | Nesta asignatura aprenderase a deseñar os niveis dun videoxogo. Estudarase como crear a estrutura espacial do mapa de cada nivel, a situar todos os elementos interactivos e non interactivos cos que o xogador se pode atopar; e a definir os obxectivos e o fluxo de xogo para que resulte interesante e atractivo. |       |            |                       |

## Study programme competences

| Code | Study programme competences                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A12  | CE12 - Deseñar e crear os mapas dun videoxogo adaptados á jugabilidade deseñada                                                                                                                                                                                                                   |
| A13  | CE13 - Analizar os distintos xéneros de videoxogos e entender as súas características de deseño particulares                                                                                                                                                                                      |
| B1   | CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación                                                                                                                 |
| B2   | CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo                                                 |
| B3   | CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos |
| B4   | CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades                                                                                                 |
| B5   | CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que habrá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo                                                                                                                             |
| B6   | CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo                                                                                                                   |
| B7   | CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos                                                                                                                                         |
| B11  | CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas                                                                                                                          |
| B12  | CG7 - Traballo en equipo. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo                                                                                                                                        |
| B14  | CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo                                                                                                                                                              |
| C1   | CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita                                                                                                                                                                                                                          |
| C2   | CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado                                                                                                                                                                                                                                    |
| C3   | CT3 - Habilidade para a xestión da información                                                                                                                                                                                                                                                    |
| C4   | CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas                                                                                                                                                                                                       |
| C5   | CT5 - Asunción da importancia da aprendizaxe ao longo da vida e capacidade de autoaprendizaxe mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos                                                                                                                                      |
| C6   | CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse                                                                                                                          |



|    |                                                                                                                                                                                |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| C7 | CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade |
| C8 | CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida                                   |

| Learning outcomes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |                             |          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-----------------------------|----------|
| Learning outcomes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  | Study programme competences |          |
| O obxectivo desta asignatura é aprender a deseñar os niveis dun videoxogo. O alumno aprenderá a crear a estrutura espacial do mapa de cada nivel, a ubicar todos os elementos interactivos e non interactivos cos que o xogador pode encontrar e a definir os obxetivos e o fluxo de xogo dentro do nivel para que resulte interesante e atractivo. Se aprenderá a facer isto en coherencia coa xogabilidade e o deseño narrativo e dependendo do tipo ou xénero do xogo. |  | AJ12                        | BJ1 CJ1  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  | AJ13                        | BJ2 CJ2  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                             | BJ3 CJ3  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                             | BJ4 CJ4  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                             | BJ5 CJ5  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                             | BJ6 CJ6  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                             | BJ7 CJ7  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                             | BJ11 CJ8 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                             | BJ12     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                             | BJ14     |

| Contents                         |                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Topic                            | Sub-topic                                                                                                                                                                                                           |
| A xogabilidade dentro dos niveis | Obxetivos<br>Mecánicas<br>Retos e recompensas<br>Progresión<br>Barreras<br>Obstáculos e enemigos<br>Elementos interactivos e eventos                                                                                |
| Planos de niveis                 | Descrición do plano<br>Iconografía<br>Representación do fluxo do xogo                                                                                                                                               |
| Deseño dos niveis dos videoxogos | Lenguaxe visual<br>Espacios<br>Navegación<br>Información para o xogador<br>Desenrolo e aprendizaxe<br>Incertidumbre e sorpresa<br>Emoción<br>Control da dificultade<br>Organización do xogo en niveis<br>Eficiencia |
| Narrativa dentro do nivel        | Narrativa implícita<br>Narrativa explícita<br>Narrativa emerxente                                                                                                                                                   |
| Proceso de creación de niveis    | Diagramas de fluxo<br>Layout (Planos)<br>Blocking<br>Set Dressing<br>Persoaxes e props<br>Testeo e axuste                                                                                                           |



| Planning                                                                                                                        |                                                                           |                      |                               |             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------|-------------------------------|-------------|
| Methodologies / tests                                                                                                           | Competencies                                                              | Ordinary class hours | Student's personal work hours | Total hours |
| Supervised projects                                                                                                             | A13 A12 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | 2                    | 47.5                          | 49.5        |
| Case study                                                                                                                      | A12 A13 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | 4.5                  | 4.5                           | 9           |
| Oral presentation                                                                                                               | A13 A12 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | 1                    | 2                             | 3           |
| Problem solving                                                                                                                 | A12 A13 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | 4                    | 0                             | 4           |
| Guest lecture / keynote speech                                                                                                  | A12 A13 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | 8.5                  | 0                             | 8.5         |
| Personalized attention                                                                                                          |                                                                           | 1                    | 0                             | 1           |
| (*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students. |                                                                           |                      |                               |             |

| Methodologies                  |                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Methodologies                  | Description                                                                                                                                                                                  |
| Supervised projects            | Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, os alumnos terán que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto                        |
| Case study                     | Analizaranse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados                                                                         |
| Oral presentation              | Presentarase públicamente o proxecto ou traballo feito o longo da asignatura                                                                                                                 |
| Problem solving                | Plantexaranse casos prácticos nos que o alumno terá que aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais para resolver os problemas que xurdan de cara a acadar o resultado desexado. |
| Guest lecture / keynote speech | Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos básicos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos, tanto presenciais como non presenciais.     |

| Personalized attention |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Methodologies          | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Supervised projects    | O alumno resolverá nas tutorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnos con dispensa académica recoméndase a asistencia a titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia. iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación. |
| Oral presentation      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

| Assessment    |              |             |               |
|---------------|--------------|-------------|---------------|
| Methodologies | Competencies | Description | Qualification |



|                     |                                                                           |                                                                                                                                             |    |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Supervised projects | A13 A12 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | O alumno deberá facer distintos traballos nos que demostrará a súa capacidade para conceptualizar, deseñar e plantexar niveis de videoxogos | 90 |
| Oral presentation   | A13 A12 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | O alumno realizará unha presentación oral do proxecto realizado o longo da asignatura.                                                      | 10 |

## Assessment comments

Para poder superar a materia o alumno deberá asistir a todas as presentacións da convocatoria na que se presente. De non cumprilo, o alumno terá a cualificación de suspenso (0). Os documentos referentes aos traballos tutelados entregaranse o mesmo día das presentacións e antes de comezar as mesmas. Se o alumno non realiza a presentación ou non entrega algún dos documentos requiridos, recibirá a cualificación de suspenso (0). As faltas de ortografía, así como a falta de lexibilidade dos documentos presentados poderán facer que devanditos documentos considérense como non aceptables e por tanto consideraranse non presentados. A asistencia presencial á materia non é obrigatoria. As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse a disposición dos alumnos. No caso de alumnos con dispensa académica realizarase a supervisión dos traballos nas titorías da materia. Devanditos traballos poderanse realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, aínda que se recomenda a asistencia a titorías. En calquera caso, os alumnos con dispensa académica deberán realizar de maneira presencial a presentación oral dos traballos. As condicións son iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.

## Sources of information

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Basic</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jesse Schell (2014). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition. CRC Press</li> <li>- Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley</li> <li>- Tracy Fullerton (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third 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 (2011). Game Development Essentials: An Introduction. Third Edition. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Jeannie Novak , Travis Castillo (2008). Game Development Essentials: Game Level Design. Delmar Cengage Learning</li> <li>- GDC YouTube Channel (). GDC YouTube Channel.<br/><a href="https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ">https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ</a></li> <li>- Gamasutra (). Gamasutra. <a href="https://www.gamasutra.com/">https://www.gamasutra.com/</a></li> </ul> |
| <b>Complementary</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ernest Adams (2009). Fundamentals of Game Design (2nd Edition).. New Riders Press</li> <li>- Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders</li> <li>- Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

## Recommendations

### Subjects that it is recommended to have taken before

Narrative Design/730529003

### Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Character Design/730529010

Interface Design/730529014

Gameplay Design/730529011

Environment Design/730529012

### Subjects that continue the syllabus

## Other comments



?Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumprir co obxectivo da acción número 5: ?Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social? do "Plan de Acción Green Campus Ferrol":&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; En caso de ser necesario realízaos en papel:&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Non se empregarán plásticos&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Realizaranse impresións a dobre cara.&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Empregarase papel reciclado.&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Evitarase a impresión de borradores.Ademais:? Débesse de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural? Débesse ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais? Incorporárase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas)? Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.? Deberanse detectar situacións de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas.

(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.