

DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

107431 - DISSENY DE NIVELLS

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Quart
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Daniel Rodríguez García <droduiguez@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Català
- Anglès

Tot els materials escrits durant les classes i les activitats són en anglès.

Presentació de l'assignatura

Disseny de nivells prepara els alumnes per a una de les professions més comunes i importants en la indústria de desenvolupament de videojocs.

Aprendran a generar contingut jugable de qualitat complint uns requisits prèviament dissenyats en documents de disseny.

Algunes facultats concretes a destacar que desenvoluparan durant l'assignatura són:

- Dissenyar correctament cada element jugable o estètic que donarà forma a un nivell o àrea d'un videojoc a produir, portant-lo del paper fins a l'editor de treball.
- Analitzar i generar diferents ritmes de joc segons el gènere o requisit específic de cada nivell o àrea del projecte a desenvolupar.
- Comprensió, anàlisi, disseny i implementació de tècniques d'*scripting* que permeten donar més vida i *feedback* al jugador al llarg d'un nivell de joc.
- Capacitat i criteri per a guiar al jugador utilitzant recursos visuals bàsics com la il·luminació, elements estètics diferencials, etc., ubicant-los dins de l'estil artístic que requereix el projecte.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- V1. Demostrar coneixements de la història dels videojocs i analitzar els videojocs referents amb arguments fonamentats en base a criteris d'avaluació contextualitzats en el marc històric i cultural.
- V2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
- V3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- V4. Dissenyar un joc i la seva monetització, tenint en compte els diferents paràmetres i variables que regeixen el model de negoci del producte.
- V5. Escriure les especificacions d'un joc i comunicar-les eficaçment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i d'altres membres involucrats en la creació i desenvolupament del joc.

No definides

Continguts

1. **Introduction to level design basics**
2. **LDD (Preproduction Blueprint)**
3. **2D platform level design framework (CCST)**
4. **3D Combat-multiplayer LD**
5. **Player guidance**
6. **Boss design**
7. **Tutorial Levels**
8. **Puzzles**
9. **Prototyping**
10. **Balancing & Game feel (UX)**
11. **Playtesting**
12. **Structure, Pacing & Flow**
13. **Rewarding**
14. **Architectural and theme park**
15. **Secret places**
16. **Procedural narrative**

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 05 - Igualtat de gènere
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat

Sistema d'avaluació i qualificació

La nota de cada alumne es calcularà segons els següents percentatges:

- **A1. Pràctica de laboratori - Parelles: Dissenyar un nivell "One Page Dungeon" 20%**
- **A2. Pràctica de laboratori - Parelles: Dissenyar un nivell "Movie Scene" 20%**
- **A3. Treball individual: Dissenyar un nivell "Unreal Iteration" 30%**
- **A4. Examen final 30%**

Nota final = A1 0,2 + A2 0,2 + A3 0,3 + A4 0,3

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- En el cas de detectar un plagi, còpia o frau en qualsevol activitat o prova avaluable aquesta obtindrà automàticament una qualificació final de 0. Addicionalment, en casos de còpia o frau, és responsable de la conducta tant qui copia com qui deixa copiar, i les conseqüències de la conducta afecten tots els estudiants implicats en l'actuació irregular. Independentment del suspens provocat pel plagi, còpia o frau, el professor comunicarà a la Direcció del Departament la situació perquè es prenguin les mesures aplicables en matèria de règim sancionador i la incoació del pertinent expedient disciplinari.
- Les faltes d'ortografia, les incorreccions en la redacció i els problemes formals i tècnics específics de l'assignatura es penalitzaran amb 0,10 punts, fins a un màxim de 2 punts, en totes les activitats i proves avaluables.
- L'entrega d'activitats en anglès sumaran puntuació?. No obstant això, si és un nivell d'anglès ple d'errors no ho farà?.

Recuperació:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la nota de l'activitat A4.
- En cas de superar la recuperació, la nota final màxima de l'assignatura serà de 5.