

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCOS

106331 - DISSENY DE NIVELLS

Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Tipus d'assignatura: Obligatòria
- Curs: Tercer
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Juan José Pons López <jjponsl@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

- E1. 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.
- E2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
- E3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- E4. Dissenyar un joc i la seva monetització, tenint en compte els diferents paràmetres i variables que regeixen el model de negoci del producte.
- E5. 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.

General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.

Transversal

- T1. Comunicar en un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i d'acord amb les necessitats que tindran els graduats i graduades.
- T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

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
-

Activitats i Sistema d'avaluació

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, copia 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, copia 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 sumara? 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.

Bibliografia i Recursos

- Brenda Brathwaite and Ian Schreiber, Challenges for Game Designers, Cengage Learning; 1 edition (August 21, 2008)
- Galuzin, A. (2016) Preproduction Blueprint: How to Plan Game Environments and Level Designs. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Level Design for Games: Creating Compelling Game Experiences; ADDISON WESLEY LONGMAN INC DIV PEARSON SUITE 300; 1st edition (February 16th, 2006)
- Salmond, M. (2021) Video Game Level Design: How to Create Video Games with Emotion, Interaction, and Engagement. Bloomsbury Academic
- Scott Rogers, Level Up!: The Guide to Great Video Game Design, Wiley; 2 edition (April 28, 2014)
- Totten, C. (2019) An Architectural Approach to Level Design. A K Peters/CRC Press.
- Tracy Fullerton, Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition, A K Peters/CRC Press; 3 edition (March 5, 2014).