

Contingut

Dades generals	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge	2
Continguts	3
Descripció	3
Índex	3
Metodologia docent	4
Activitats formatives	4
Avaluació i qualificació	5
Avaluació Continuada	5
Revaluació	6
Avaluació única	7
Revaluació	8
Criteris específics de la nota No Presentat:	8
Bibliografia	9
Assignatures recomanades	9
Altres	9

ART I ARQUITECTURA PER AL DISSENY DE MAPES

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 365627 (UB)
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** En la assignatura se estudia el disseny de nivels para videojuegos de diversa tipologia. El objetivo es que los alumnos puedan crear, desde una vertiente estructural y artística, experiencias óptimas y adaptadas al usuario dentro del gameplay
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català i Castellà
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Si
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** tercer
- **Semestre:** 6S
- **Professorat:** Joan Pons i Ruben Santos

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB5] Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competències generals:

[CG5] Capacidad de adaptarse al cambio y de enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.

Específiques

[CE18] Aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Aprender a valorar los parámetros que establecen las características de un nivel de un videojuego y adquirir la destreza necesaria en el uso de herramientas profesionales de creación de niveles para plasmar en niveles concretos sus ideas de diseño.

Continguts

Descripció

El objetivo de la asignatura es la adquisición de los conocimientos, tanto teóricos como prácticos, con los que poder diseñar niveles en videojuegos de diversa tipología. En este curso se trabajarán los conceptos de balanceo, progresión, dificultad, profundidad, color,... como base para el diseño de experiencias óptimas y adaptadas al desarrollo del usuario dentro del gameplay.

A lo largo del curso se realizará un trabajo intenso y pluridisciplinar sobre la creación de niveles en entornos 2D y 3D, trabajando un único genero de juego para cada uno de ellos. Esta metodología nos permitirá aprovechar mejor las particularidades de cada genero y así profundizar mejor los condicionantes y requisitos de cada perspectiva.

Índex

1. Introducció
 - 1.1. Què es el disseny de nivells
 - 1.2. Document de disseny de nivells
 - 1.3. Preproducció i producció
2. Bases del disseny de nivells
 - 2.1. Estructura de los niveles
 - 2.2. Dificultad, progresión y balanceo
 - 2.3. Anàlisi de nivells
 - 2.4. Fundaments artístics per al disseny de nivells
 - 2.5. Creació de escenaris
 - 2.6. Texturas
3. Particularitats del disseny de nivells per tipologia
 - 3.1. Plataformes 2D
 - 3.2. Multiplayer 3D
 - 3.3. Aventura 3D
 - 3.4. Rol (Quest Systems)

Metodologia docent

La metodologia docente se basa en la práctica de un trabajo regular y continuado, teniendo como base tanto la adquisición de conocimientos técnicos-conceptuales como de *soft skills* o empleabilidad.

Las clases estarán divididas entre las que se enfocan a la estructura interna de las niveles y las que lo hacen respecto a su expresión visual. En ambos casos se prestará especial importancia a los documentos desarrollados y presentados por parte de los alumnos, ya que se considera que un buen diseñador de niveles debe ser capaz de comunicar de forma profesional y eficaz sus conocimientos.

En evaluación continua existen trabajos individuales y prácticas grupales, con el fin de favorecer las diferencias individuales y también el trabajo en equipo. Aunque en el caso de evaluación única serán todos individuales.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Clases magistral	Presencial	26	0	26
Trabajos prácticos	Treball dirigit	20	16	36
Elaboración de proyectos	Aprendizaje autónomo	0	34	34
Estudio	Aprendizaje autónomo	0	20	20
Actividades de evaluación	Presencial	14	20	34
		60	90	150

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/ es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB5, CG5, CE18	Set. 4	Pràctica en grup	Realizar un nivel basado en un One Page Dungeon con alguna de las siguientes herramientas: RPGMaker, Brawlstars o Unreal Engine. 25% de la nota final
AA2	CB5, CG5, CE18	Set. 8	Pràctica en grup	Realizar un nivel o una segunda iteración de la AA1 con alguna de las siguientes herramientas: Cualquier editor de niveles de cualquier videojuego, el editor del juego Portal o Unreal Engine. 25% de la nota final
AA3	CB5, CG5, CE18	Set. 12	Pràctica en grup	Realizar un nivel 3D con Unreal Engine. Puede ser una iteración de AA2 40% de la nota final
AA4		Al llarg del curs	Pràctica en grup	Presentación de un nivel en clase. 10% de la nota final

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [evaluación]} = \text{AA1}(*0.25) + \text{AA2}(*0.25) + \text{AA3}(*0.40) + \text{AA4}(*0.10)$$

Criteris:

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0

Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació			Reavaluació		
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Pràctica individual				
AA2	Pràctica individual	AR1	Revaluació	Examen	Se realizará un examen compuesto de 2 partes. Una parte teórica a partir del contenido de las clases (50% de la nota final) y otra más técnica sobre el análisis razonado de los niveles desarrollados por un compañero (50% de la nota final)
AA3	Pràctica individual				

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reevaluación]} = \text{AR1}(50\%+50\%)$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es pren la nota d'avaluació.

Avaluació única

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/ es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB5, CG5, CE18	Set. 4	Pràctica en grup	Realizar un nivel basado en un One Page Dungeon con alguna de las siguientes herramientas: RPGMaker, Brawlstars o Unreal Engine. 25% de la nota final
AA2	CB5, CG5, CE18	Set. 8	Pràctica en grup	Realizar un nivel o una segunda iteración de la AA1 con alguna de las siguientes herramientas: Cualquier editor de niveles de cualquier videojuego, el editor del juego Portal o Unreal Engine. 25% de la nota final
AA3	CB5, CG5, CE18	Set. 12	Pràctica en grup	Realizar un nivel 3D con Unreal Engine. 40% de la nota final
AA4		Al llarg del curs	Pràctica en grup	Presentación de un nivel en clase. 10% de la nota final

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [evaluación]} = \text{AA1}(*0.25) + \text{AA2}(*0.25) + \text{AA3}(*0.40) + \text{AA4}(*0.10)$$

Criteris:

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0

Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació			Reavaluació		
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Pràctica individual				Se realizará un examen compuesto de 2 partes. Una parte teórica a partir del contenido de las clases (50% de la nota final) y otra más técnica sobre el análisis razonado de los niveles desarrollados por un compañero (50% de la nota final)
AA2	Pràctica individual	AR1	Revaluació	Examen	

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reevaluación]} = \text{AR1}(50\%+50\%)$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es pren la nota d'avaluació.

Criteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació

Bibliografia

Bàsica:

- James Gurney (2010) *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*
Link: <http://jamesgurney.com/site/213/color-and-light-a-guide-for-the-realist-painter>
- Chris Solarski (2012) *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*
Link: <https://www.amazon.es/Drawing-Basics-Video-Game-Art/dp/0823098478>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2006). *The Game Design Reader*. Cambridge: MIT Press.
- Rudolf Kremers (2009). *Level Design: Concept, Theory, and Practice*
- Alex Galuzin (2011), *How to Create a Map in 11 Days*
Link: <http://www.worldofleveldesign.com/>
- Joris Dormans (2011). *Engineering Emergence*
Link: http://www.jorisdormans.nl/article.php?ref=engineering_emergence
- Alex Galuzin (2011). *Ultimate Level Design Guide*
Link: <http://www.worldofleveldesign.com/>
- Christopher W. Totten (2014). *An Architectural Approach to Level Design*
Link: <http://www.itbookshub.com/>
- TSjoerd "Hourences" De Jong (2008). *The Hows and Whys of Level Design*
Link: <http://www.hourences.com/product/the-hows-and-whys-of-level-design-2/>

Complementària:

- Elliott J Lilly (2015). *The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*
- Matthew Frederick (2000), *101 Things I Learned in Architecture School*. Cambridge: MIT PRESS

Recursos online:

- CG Textures <https://www.textures.com/>
- World of Level Design <https://www.worldofleveldesign.com/>

Assignatures recomanades

- Projecció i implementació d'elements de joc
- Mecàniques bàsiques per experiències entreteniment 2018-19

Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient.