



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: DISEÑO DE NIVELES.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.

Carácter: BÁSICA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 2º

Distribución temporal: 2º SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Presentación de la asignatura

Diseño de Niveles proporciona a los/las estudiantes habilidades esenciales en el uso de herramientas profesionales de diseño de niveles para videojuegos. Se aborda el diseño de niveles tanto en juegos 2D, incluyendo plataformas, estrategia y perspectiva isométrica, como en juegos 3D, abarcando plataformas, shooters, juegos de rol y carreras. Los contenidos incluyen la organización espacial del nivel, ubicación de enemigos y recursos, técnicas para guiar al usuario, construcción de niveles en 3D, iluminación y ubicación de las cámaras.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

| | | |
|------------------|------|---|
| Contenidos (CON) | CO1 | Conocer la arquitectura de los computadores, así como de las características, funcionalidades y estructura de los sistemas operativos y las redes de computadores. |
| | CO10 | Comprender los principios básicos del diseño de videojuegos: diseño iterativo, interacción persona-computadora, diseño de niveles, restricciones y alternativas de diseño según género y plataformas, sistemas accesibles, para el no-entretenimiento. |
| | CO11 | Diseñar las mecánicas de juegos (no digitales, 2D y 3D, por tipo de interfaz, sistema interactivo, controles de juego, tipo de juego), así como la navegación y la topología de los niveles de un videojuego 3D y la armonización de los 4 ejes del diseño de juegos (estética, historia-guión, mecánicas y tecnología) |
| | CO12 | Analizar y evaluar el onboarding (entrada) y el equilibrio de un juego, la usabilidad de las interfaces de usuario y el impacto en la jugabilidad de la ubicación de las cámaras. |
| | CO13 | Aplicar herramientas profesionales de prototipado y creación |



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

| | | |
|-------------------|----|--|
| | | de niveles en videojuegos y principales motores de desarrollo de videojuego (como Unity o Unreal). |
| Habilidades (COM) | C3 | Aplicar los procesos involucrados en el desarrollo conceptual del diseño de un videojuego para una plataforma concreta, incluyendo los principios estructurales, estéticos y formales que caracterizan una experiencia de juego satisfactoria. |
| Destrezas (H) | H4 | Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados. |

Contenido de la Asignatura*

- Organización espacial del nivel.
- Ubicación de los enemigos.
- Ubicación de los recursos.
- Cómo guiar al usuario por el nivel.
- Construcción de niveles en 3D.
- Iluminación.
- Ubicación de las cámaras.
- Herramientas profesionales de diseño de niveles.
- Diseño de niveles en juegos 2D: juegos de plataformas, juegos de estrategia y juegos de perspectiva isométrica.
- Diseño de niveles en juegos 3D: juegos de plataformas, shooters, juegos de rol y juegos de carreras.

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

| | |
|-----|----------------------------------|
| MD1 | Método expositivo. |
| MD2 | Estudio de casos. |
| MD3 | Aprendizaje basado en problemas. |
| MD4 | Aprendizaje basado en proyectos. |
| MD5 | Aprendizaje cooperativo. |
| MD6 | Tutorías. |



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

| Actividades formativas | Horas previstas | % presencialidad |
|---|-----------------|------------------|
| AF1: Clase teórica. | 17 | 100 |
| AF2: Clase prácticas. | 25 | 100 |
| AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales). | 35 | 0 |
| AF4: Tutorías (individuales y/o grupales). | 3 | 100 |
| AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante. | 67 | 0 |
| AF6: Pruebas de evaluación. | 3 | 100 |
| Total | 150 | |

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

| Denominación | Pond. mín. | Pond. Máx |
|---|------------|-----------|
| SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante. | 5 | 15 |
| SE2 Evaluación de trabajos. | 20 | 40 |
| SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes. | 30 | 60 |

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB).
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:

- Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Feil, J., & Scattergood, M. (2005). *Beginning game level design*. Thomson Course Technology.
- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3ª ed.). CRC Press.
- Salmond, M. (2021). *Video Game Level Design: How to Create Video Games with Emotion, Interaction, and Engagement*. Bloomsbury Academic.

Bibliografía Complementaria

- Totten, C. W. (2019). *Architectural Approach to Level Design*. CRC Press.
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (Eds.). (2005). *The game design reader: A rules of play anthology*. MIT press.
- Kremers, R. (2009). *Level design: concept, theory, and practice*. CRC Press.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados

- World of Level Design: <http://www.worldofleveldesign.com/>
- De Jong, T. "Hourences". (2008). *The Hows and Whys of Level Design*. Retrieved from <http://www.hourences.com/product/the-hows-and-whys-of-level-design-2/>