

Guía docente

Estructura de videojuegos:
jugabilidad y niveles

**Grado en Diseño y Desarrollo de
Videojuegos**



Contenido

1.	¿En qué consiste la asignatura?	2
2.	¿Qué se espera de ti?	2
3.	Metodología	3
4.	Plan de trabajo	4
5.	Sistema y criterios de evaluación	4
6.	Cómo contactar con el profesor	5
7.	Bibliografía	6

1. ¿En qué consiste la asignatura?

Estructura de Videojuegos: Jugabilidad y Niveles es una asignatura obligatoria de segundo cuatrimestre que introduce al estudiante en la comprensión y el diseño estructural de los videojuegos desde la perspectiva de la jugabilidad y la construcción de niveles. A través del análisis de géneros, mecánicas, obstáculos y habilidades del jugador, el alumnado aprende a integrar los elementos conceptuales del diseño interactivo en experiencias coherentes, inmersivas y accesibles.

El objetivo es desarrollar una visión crítica sobre las distintas formas de jugabilidad, enmarcadas en estándares de usabilidad y experiencia de usuario, así como capacitar para diseñar niveles que equilibren reto, narrativa y ritmo de juego. Esta asignatura constituye un eje vertebrador entre la conceptualización artística y la implementación técnica de los videojuegos.

Créditos ECTS: 6

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Cuatrimestre: 2Q

2. ¿Qué se espera de ti?

A través de las 4 unidades didácticas de la asignatura [Estructura de videojuegos: jugabilidad y niveles](#), se pretenden desarrollar las siguientes competencias y resultados de aprendizaje:

Conocimientos y contenidos:

- **C5.** Conoce los códigos visuales de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.
- Los géneros de videojuegos más populares
- Características estructurales de los videojuegos con componente creativa: la temática, el género, las mecánicas y los niveles.
- Cómo usar los elementos conceptuales para el diseño de niveles,
- Los obstáculos del nivel y las habilidades del personaje, con el fin de desarrollar mecánicas que sean inmersivas e intuitivas para el jugador
- Análisis de las distintas jugabilidades definidas por el standard ISO 9241

- Planteamientos prácticos de jugabilidad y experiencia de usuario mediante la implementación de un nivel completo de un videojuego.

Competencias:

- **COM13.** Diseña y aplica métodos de evaluación de la usabilidad en entornos digitales interactivos.

Habilidades:

- **HD8.** Aplica las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto de videojuegos.

Para alcanzar los objetivos de la asignatura, será necesario que participes en los debates que proponemos, pues de esta manera, conseguirás un aprendizaje más completo y enriquecedor. No queremos alumnos pasivos que reciban una información y que la procesen, queremos alumnos con opinión y con ganas de aprender y aportar otros puntos de vista. Para ello esperamos:

- Que participes en los foros de manera activa y aportando conocimiento y experiencias.
- Que trabajes en las actividades que te proponemos y las entregues en el plazo de tiempo estimado.
- Que seas capaz de valorar la importancia de la familia como agente educativo.
- Que comprendas la importancia de una buena relación familia-centro y cómo podemos mejorar esta relación.
- Que realices todas las consultas que necesites para entender todos los contenidos que tiene este módulo.

3. Metodología

Aquí encontrarás los materiales clave para comenzar tu proceso de aprendizaje.



La **guía docente** y una **clase virtual introductoria** que presentará la asignatura y su enfoque, para que entiendas mejor los contenidos y el contexto en el que trabajaremos.

Esta asignatura se divide en **4 Unidades didácticas**. Para el estudio de cada una de ellas deberás leer, estudiar y superar con éxito todos los materiales que la componen. Son los siguientes:

Materiales y recursos de aprendizaje

- **Contenidos teóricos y ejercicios de autocomprobación:** en cada unidad encontrarás contenidos de carácter teórico (enriquecidos con enlaces, bibliografía y vídeos) donde el profesor explicará y aclarará partes específicas del temario.

- **Actividades de aplicación:** intercalados con el contenido teórico se incluyen foros, cuestionarios, tareas y estudios de caso que te permitirán afianzar los conocimientos aplicándolos a la práctica.

Metodologías docentes empleadas

- **Lección Magistral:** explicación de los contenidos fundamentales por parte del profesor en sesiones magistrales.
- **Método del caso:** análisis de situaciones clínicas o problemas de salud concretos que requieren la aplicación del conocimiento.
- **Aprendizaje basado en retos:** desarrollo de proyectos que plantean un desafío real.

Actividades formativas

- **Sesiones magistrales- 15 horas:** para la exposición de contenidos esenciales.
- **Clases dinámicas- 15 horas:** orientadas a la participación activa del alumnado.
- **Actividades de talleres y/o laboratorios- 15 horas:** centradas en la adquisición de destrezas prácticas e instrumentales.
- **Elaboración de trabajos o proyectos y resolución de retos- 15 horas.**
- **Estudio personal, resolución de casos o problemas y búsquedas bibliográficas- 82 horas:** orientadas a la autonomía del estudiante y al desarrollo de competencias investigadoras.
- **Tutorías- 5 horas:** seguimiento personalizado del progreso académico.
- **Pruebas de conocimiento- 3 horas:** cuestionarios, exámenes parciales o finales para valorar la asimilación de contenidos.

4. Plan de trabajo

- Esta asignatura comienza el día **02/02/2026** y finaliza el **22/05/2026**.
- El **examen final** de la asignatura deberá realizarse el día y hora establecidos por la Universidad, acerca del cual el alumnado será informado convenientemente.

5. Sistema y criterios de evaluación



Aulas UAX

En el aula virtual de la asignatura/módulo podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega, los criterios de evaluación y rúbricas de cada una de ellas.

Tu calificación final, estará en función del siguiente sistema de evaluación:

- El **80%** de la nota será la que obtengas en la **evaluación continua**. Para ello se tendrá en cuenta:
 - La participación en clase, aportando tus puntos de vista, conocimientos y experiencias: **40 %** de la nota final.
 - Actividades individuales y/o grupales: **40 %** de la nota final.
- El **proyecto final** de la asignatura supondrá el: **20 %** de la nota final.

Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura/módulo en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura y, además:

La nota media de todas las actividades en cada asignatura deberá ser igual o mayor de 5,0 sobre 10,0 para promediar con el examen. Al igual que la nota del examen deberá ser igual o mayor de 5,0 sobre 10,0 para promediar con las actividades.

Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido el *feedback* correspondiente a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

6. Cómo contactar con el profesor

Puedes ponerte en contacto con tu profesor o profesora de la asignatura, a través del **servicio de mensajería del Campus Virtual**, para lo cual deberás acceder al apartado “Mensajes” que encontrarás en la esquina superior derecha. Recibirás respuesta a la mayor brevedad posible.

Asimismo, puedes solicitar una tutoría en los días y horarios fijados en la asignatura accediendo a la Sala de tutorías.

Biodata del docente:

Nombre: Alberto Rico Zambrana

Correo institucional: aricozam@uax.es

Technical Artist y Technical Designer con amplia experiencia en PC, consola y móvil (The Game Kitchen, Fictorama, Keplerians, Campero Games, entre otros). Docente en el Máster

en Creación de Videojuegos (UMA). Competencias en C#, shaders, Unity y pipelines artísticos.

7. Bibliografía

The Level Design Book. (s. f.). *The Level Design Book*. <https://book.leveldesignbook.com/>

Kullman, A. (2024). *Level Design: In pursuit of better levels*.

Anthropy, A., & Clark, N. (2014). *A game design vocabulary: Exploring the foundational principles behind good game design*. Addison-Wesley Professional.

Frederick, M. (2011). *101 cosas que aprendí en la escuela de arquitectura*. Abada Editores.

