

RESOLUCION N°.....656

JOSÉ C. PAZ, 30 NOV 2022

VISTO

El Estatuto de esta UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, el Reglamento de Extensión, Voluntariado y Propuestas Formativas de la UNIVERSIDAD aprobado por Resolución del CONSEJO SUPERIOR N° 93 del 05 de noviembre de 2020, el Expediente N° 472/2022 del Registro de esta UNIVERSIDAD, y

CONSIDERANDO:

Que las funciones sustantivas de la UNIVERSIDAD son la enseñanza, la investigación, la extensión, la transferencia y la producción, adecuadas a solucionar problemática local, regional, nacional e internacional. (v. art. 6º, inc. f, Estatuto Universitario).

Que la vinculación con la comunidad local es una de las tareas principales que se propone la UNIVERSIDAD. La misma se realizará a través de actividades de tipo cultural, de cursos de capacitación y proyectos de extensión que alienten la participación de los ciudadanos en estas actividades (v. art. 19º, Estatuto Universitario).

Que mediante la Resolución del CONSEJO SUPERIOR N° 93/2020 se

UNPAZ

aprobó el Reglamento de Extensión, Voluntariado y Propuestas Formativas de la UNPAZ, en la cual se establece que la política de extensión se encuentra a cargo del CONSEJO SUPERIOR a través de la SECRETARÍA DE INTEGRACIÓN CON LA COMUNIDAD Y EXTENSIÓN UNIVERSITARIA.

Que el DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA elevó la Propuesta Formativa denominada CURSO: DISEÑO DE NIVELES PARA VIDEOJUEGOS.

Que desde esa perspectiva, la SECRETARÍA DE INTEGRACIÓN CON LA COMUNIDAD Y EXTENSIÓN UNIVERSITARIA impulsó la realización del CURSO: DISEÑO DE NIVELES PARA VIDEOJUEGOS.

Que la propuesta formativa fue remitida a la DIRECCIÓN GENERAL DE DESARROLLO CURRICULAR, de la SECRETARÍA ACADÉMICA, quien remitió su informe técnico, de conformidad al artículo 51 del Reglamento anteriormente mencionado.

Que la DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN Y VOLUNTARIADO UNIVERSITARIO realizó el informe previsto en el artículo 53 del Reglamento antedicho, señalando particularmente que el Curso cumple con todos los requisitos establecidos en el Apartado C del Reglamento de Extensión, Voluntariado y Propuestas Formativas de la UNPAZ.

Que la SECRETARÍA GENERAL tomó conocimiento e intervención.

Que la DIRECCIÓN DE ASUNTOS JURÍDICOS de la SECRETARÍA LEGAL Y TÉCNICA ha tomado la intervención de su competencia.

Que la presente medida se adopta en el ejercicio de las atribuciones

UNPAZ

conferidas por el artículo 46 del Reglamento de Extensión, Voluntariado y Propuestas Formativas de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ aprobado por Resolución C. S N° 93 de fecha 05 de noviembre de 2020.

Por ello,

EL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ

RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Dase por aprobado el dictado del CURSO: DISEÑO DE NIVELES PARA VIDEOJUEGOS, conforme a las Pautas y Fundamentos previstos en el ANEXO que forma parte integrante de la presente Resolución.

ARTÍCULO 2º.- Regístrese, comuníquese y publíquese en el Boletín Oficial de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ. Cumplido, archívese.



Abog. DARIO KUSINSKY
RECTOR
Universidad Nacional de
José Clemente Paz

RESOLUCION N°.....656

UNPAZ

ANEXO
RESOLUCION N° 656

ANEXO

PROPUESTA FORMATIVA (PF):**1. Tipo:**

CURSO

2. Nombre de la propuesta:

Diseño de niveles para videojuegos

3. Localización de la oferta.

Secretaría de Integración con la Comunidad y Extensión Universitaria.

4. Unidad organizadora:Departamento de Economía, Producción e Innovación Tecnológica.
Licenciatura en Producción y Desarrollo de Videojuegos.**5. Destinatarias/os:**

Estudiantes, docentes, no docentes y comunidad en general.

6. Requisitos de admisión:

Ser mayor de 18 años.

No requiere conocimientos previos.

Requerimientos de equipamiento personalComputadora con mínimo: 4 gb de RAM. Recomendados: 8 gb de RAM.
Conexión de Internet.**7. Fundamentación**

La Dirección de Extensión y Voluntariado Universitario tiene como uno de sus objetivos implementar políticas destinadas a impulsar espacios de

UNPAZ

capacitación y formación extracurricular que den respuesta a las necesidades de la comunidad universitaria y del territorio, con la finalidad de desplegar competencias para la vida, el trabajo y el desarrollo extraacadémico.

Dado que la vinculación con la comunidad local es una de las tareas principales que nos proponemos desde la Universidad, surge la propuesta de realizar dentro de la UNPAZ el Curso "Diseño de niveles para videojuegos".

Con progresivo desarrollo e incorporación de nuevos recursos al medio de los videojuegos, la disciplina de diseño de niveles pasó de ser un rol menor (integrado dentro del Game Design) a una especialización compleja y de gran impacto en la experiencia final del jugador. Lejos del armado de escenarios meramente contextuales, a través del diseño de niveles se cuentan historias con sutileza, se propician con facilidad sensaciones únicas, se exagera la sensación de agencia y protagonismo, se potencia la inmersión y varios efectos más esenciales al objetivo de diseñar una experiencia que atrape e interpele. El diseño de niveles, o Level Design en inglés, es en resumen una disciplina cada vez de mayor valor en una actualidad donde los videojuegos desarrollan su potencial como medio más allá del mero entretenimiento.

8. Objetivos

- Incorporar terminología y máximas generales de la disciplina.
- Adquirir y aplicar un proceso ordenado y lógico de diseño de niveles.
- Analizar variedad de casos clásicos que explicitan la puesta en práctica de la teoría.
- Evidenciar las estrategias utilizadas por la disciplina que pasan desapercibidas por los jugadores
- Realizar diferentes prácticas que permitan aplicar y fijar los conocimientos adquiridos.
- Evaluar resultados a través de la realización de actividades de testeo
- Alcanzar un entendimiento profundo respecto a la agencia del jugador y cómo guiarlo a una experiencia óptima sin sentirse limitado en su acción.

9. Contenidos:

Unidad No 1 - Introducción

Terminología general: Layouts, flow/pacing, niveles, objetivos, mecánicas, agencia, tutorial, género.

Máximas generales: Single player, cooperative, versus, aislamiento de mecánicas, progresiva incorporación de capas/layers, sensación de exploración, Carrot&Stick, beats, premios, incentivos, recompensas.

Prototipado en papel.

Unidad No 2 – Análisis de casos

Level design como tutorial natural con el caso de plataformas Marios bros. Niveles de exploración abierta con guía sutil con el caso de plataformas/acción Metroid. Diseño progresivo de puzzles con el caso de lógica/narrativa de Portal. Escenarios de múltiples capas para ajuste dinámico de dificultad con el caso de plataformas Sonic 3. Prácticas generales de diseño para cada escenario estudiado.

Unidad No 3 – Ilusión de elección

Involucramiento e inmersión del jugador con las metas del juego. Referencias y construcción de un lenguaje claro y estable. Desarrollo del modelo mental en el jugador. Puesta en valor inteligente de la agencia e impronta del jugador en pos de su "solución única al problema". Adaptación a tipologías generales de jugadores.

Unidad No 4 – Narrativa

Técnicas de diseño de niveles con fines narrativos y su instrumentación. Level Design narrativo Explícito, Implícito y Ambiental (Environmental). Vinculación entre técnicas y tipos de narrativa. Escenarios específicos según género.

Unidad No 5 – Herramientas y temario avanzado

Herramientas generales para extender los temas abordados. Mundos abiertos. Diseños simétricos y asimétricos. Generación procedural. Producción de equipos de trabajo en torno a Level Design.

10. Modalidad, duración y frecuencia:

Modalidad: El curso se brindará de manera virtual, mediante nuestro Campus Virtual de UNPAZ con clases sincrónicas y grabación de las mismas para futuras visualizaciones.

Duración: 12 Semanas

Frecuencia: Encuentros virtuales sincrónicos de 3 hs. de duración en forma semanal.

1 hora semanal dedicada a respuesta de consultas y dudas en formato virtual asincrónico.

Las clases están organizadas para integrar los contenidos teóricos en el desarrollo de actividades prácticas para los estudiantes.

11. Carga horaria (en horas reloj)

UNPAZ

	Hs. semanales/quincenales/men suales (Tachar lo que no corresponde)	Totales

Horas a distancia sincrónicas	3 horas semanales	36 hs
Horas a distancia asincrónicas	1 hora semanal	12 hs
Horas totales		48 hs

12. Responsable de la propuesta y unidad de gestión en que se asienta

Mallaina, Bernardo - Departamento de Economía, Producción e Innovación Tecnológica.

13. Docente o equipo de docentes a cargo del dictado de la propuesta:

Apellido y nombre	Función en la propuesta	Cargo en UNPAZ (si corresponde)	DNI	Correo electrónico
Guerra Prado, José	Coordinador	SI	1881 8484	jguerra@unpaz.edu.ar
Mallaina, Bernardo	Docente	SI	3066 4058	bermallai@gmail.com

14. Asistencia requerida

75% de asistencia- clases

15. Modalidad de evaluación/ acreditación

Los encuentros virtuales tienen un aspecto teórico y uno práctico. Durante el aspecto teórico se trabajará con diapositivas y exposición de diferentes materiales audiovisuales, propiciando y valorando por sobre todo una participación activa y construcción colectiva del conocimiento a adquirir.

UNPAZ

Durante el aspecto práctico se realizarán diferentes actividades directamente referenciadas en la actividad profesional de la disciplina expuesta en el curso (diseño de niveles), donde se valorará por sobre todo la aplicación activa y dinámica de los conocimientos adquiridos a un trabajo original o previo del participante en cuestión (ej. Un proyecto de videojuego previo en desarrollo) de forma progresiva.

Como lineamiento general, cada unidad prevé una actividad práctica que permita explicitar la aprehensión del conocimiento contenido más allá de su potencial aplicación o no al proyecto que cada participante esté desarrollando (según cada caso, ciertas técnicas no resultan prácticas para ciertos géneros o propuestas de diseño).

A los aspectos de evaluación teórica y práctica se suman, también, uno de concepto que toma en consideración las participaciones, aportes y progresos individuales (entre otras cosas) de cada participante.

La instancia final de evaluación del curso consta de una entrega práctica (documento de diseño enfocado en Level Design) y una defensa oral con foco en la justificación teórica de la propuesta. Se evaluará por escala nominal:

Aprobado / Desaprobado

16. Aranceles (si corresponde)

El curso no será arancelado.

17. Certificación a otorgar

Cumplidos los requisitos de evaluación y asistencia, se emitirá el certificado de aprobación certificado por la UNPAZ

18. Síntesis de la propuesta

Se propondrá a los estudiantes un entorno de práctica, consulta, orientación y debate sobre las prácticas más habituales de los temas que integran los

UNPAZ

contenidos. Cada tema es presentado y discutido teóricamente, y luego es implementado de forma práctica.

La carga horaria permite la discusión teórica incentivando el espíritu de colaboración, la investigación, el análisis, y el desarrollo práctico de la escritura.

UNPAZ