

## CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

# Diseño de Niveles

Curso: 3º CURSO

Créditos ECTS: 6 ECTS

### DESCRIPCIÓN:

En esta asignatura el alumnado aprenderá a crear y gestionar los niveles o áreas de un videojuego. Se explicarán los distintos tipos de niveles y los elementos que los conforman, así que como distintos recursos y técnicas que facilitan la creación del juego.

Además, el alumnado aprenderá a utilizar un editor de niveles para crear sus propios juegos y será evaluado con una práctica en este aspecto.

### OBJETIVOS:

- Entender el concepto de nivel o área de un videojuego, los distintos tipos de nivel y los elementos más importantes que lo componen.
- Aprender a utilizar un editor de niveles para crear elementos que se puedan integrar en un videojuego.
- Aplicar algunos recursos útiles en la creación de niveles para facilitar el proceso de integración y la jugabilidad.

### ¿QUÉ VAS A APRENDER?

