



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: PROIEKTUA III.

Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA.

Mota: DERRIGORREZKOA.

ECTS kredituak: 12 ECTS

Maila: 3.

Denbora-banaketa: URTEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgai honetan bideojokoen esparruko proiektuen kudeaketa, garapen eta ekoizpen aurreratuan sakonduko da. Ikasleek merkatu-azterketak egiten ikasiko dute, proposamen sendo eta lehiakorrek definitzeko aukerak hautemanetz. Bideojokoetarako berariazko metodologia arinetan sartuko dira, eta diseinu iteratiboa sustatuko da, jokoaren esperientzia hobetuko duten mekaniken eta elementu jakoen prototipoak eginez. Irakasgaiak proiektu baten ekoizpen osoa hartzen du, sektoreko ohiko faseei jarraituz, prototipotik hasi eta jaurtiketara arte (release), alfa eta beta etapak barne. Azkenik, post-mortem azterketari helduko zaio, etorkizuneko garapenak hobetzea ahalbidetuko duten ikaskuntzak ateratzeko.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Ezagutzak edo Edukiak (E)	GA6	Kontzeptuak erabiltzea eta proiektu digital batean musika, soinu- eta ikus-efektuak sartzeko aukera ematen duten tresnak eta teknikak aplikatzea.
	GA8	Proiektu bakoitzerako egokiak diren joko-mekanikak eta -dinamikak aplikatzea.
	GA9	Bideojokoetarako, joko aplikatuetarako eta ingurune ez-ludikoetarako arte-sorkuntzako proiektu bat diseinatu, planifikatu eta inplementatzea.
	GA10	Errealitate areagotuan, errealitate birtualean eta geolokalizazio-sistemetan oinarritutako aplikazioetarako artea eta edukia diseinatzea eta garatzea.
	GA12	Diskurtso artistiko jakin batzuk ahalbidetzen dituen

¹ PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatzeko memorian definituta dago.



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

		testuinguru soziokulturala eta historikoa identifikatzea.
Gaitasunak (GA)	E3	Proiektuak definitzeko, kudeatzeko eta gauzatzeko teknikak menderatzea, eskakizunak hartzeko, planifikatzeko, jarraipena egiteko eta ixteko faseak barne.
	E5	Proiektuak laburtzea, ideiak grafikoki eta idatziz irudikatuz, modu egituratuan, ordenatuan eta ulergarrian.
Trebetasunak eta Abileziak (T)	T2	Besteekin lankidetzan aritzea proiektu komun batean laguntzeko, diziplina arteko taldeetan eta testuinguru kulturantzetan lan eginez.
	T3	Aldaketara egokitzea eta egoera berriei sormenez eta tenaz aurre egitea.
	T5	Diseinaturako proiektuen bidez emandako konponbideek gizartean eta ingurumenean duten eragina baloratzea.

Irakasgaiaren Edukia²

- Merkatu-azterketak eta aukeren detekzioa. Proposamenak definitzea.
- Bideojokoaren sektoreko rolak eta haien arteko harremana.
- Bideojokoen garapenari aplikatutako metodologia arinak.
- Kako-elementuen eta/edo mekaniken prototipoak egitea. Diseinu iteratiboa.
- Sektoreko faseei jarraituz proiektuak ekoiztea: prototipoa, alfa, beta, errelea.
- Post-mortem analisia.

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak³

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa.
IM2	Kasu-azterketak.
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza.
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza.

² Puntu puntu aztertu beharreko gaien aurkibidea sartu behar da (garatu gabe). Gehienez hiru azpialde sar daitezke, ideia giltzarriekin/azpigaiekin Gehienez 2 orrialde izango ditu.

³ Titulutik egiaztatutako memoriatik irakaskuntza-metodologiak, prestakuntza-jarduerak eta ebaluazio-sistemak atera beharko dira. (1 ECTS = ikaslearen 25 lanordu).



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

IM5	Ikasketa kooperatiboa.
IM6	Tutoretzak.

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa.	12	100
PJ2: Praktika-klasea.	38	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	50	20
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	5	50
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	191	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	4	100
Guztira	300	

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea.	5	15
ES2 Lanen ebaluazioa.	20	40
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak.	30	60

Ikasleak bi ebaluazio-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluzio bakarra, urtean bi deialdirekin.
- Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jardura ebaluagarrien batez besteko haztatua) funtsezko ebaluazioa da, baina Euneizek ebaluazio



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

bakarra egiteko aukera ematen dio azterketa bakarra).

- Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak aukeratutako ebaluazio-modalitatea (jarraitua izatetik bakarra izatera).
- Ebaluazio bakarreko modalitateari heldu nahi dion ikasleak hori **justifikatzen** duen idazki formal bat aurkeztu beharko du irakasgaiaz arduratzen diren irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, modalitate hori hasi eta lehenengo bi asteetan.
- Ikaslearen % 80 eskola presentzialetara joaten ez bada, ezingo da ohiko deialdira aurkeztu eta automatikoki ezohiko deialdira igaroko da.
- Hutsegiteak irakasgaiaren ardura duen irakasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.
- Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide osagarri batzuk ere erabili ahal izango ditu, hala nola ikaslearen parte-hartzea, jarrera, jardun- eta aprobetxamendu-maila eta abar, ikasleak deialdi arruntean jarraitzeko aukera izan dezan, baldin eta gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.
- Ikaslea ezohiko ebaluaziora joango da BAKARRIK suspenditutako zatiekin.
- Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.
 - 0-4,9: Gutxiegi (GT).
 - 5,0-6,9: Nahiko (NK).
 - 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
 - 9,0-10: Bikain (BI).
- «Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango da.
- Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurkeztutzat (EA) joko da.
- Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) ortotipografia-hutsegiteak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.
- Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan; antzemanek gero, kalifikazioa gainditu gabe geratuko da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

- Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeke eta justifikatuta dauden ebaluatzeke.
- Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Fullerton, T. (2024). Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. AK Peters/CrC Press.
- Kennedy, S. R. (2013). How to become a video game artist: The insider's guide to landing a job in the gaming world. Watson-Guptill.
- Koster, R. (2018). *Postmortems: Selected Essays Volume One*. Altered Tuning Press.

Bibliografia Osagarria

- Chandler, H. M. (2009). The game production handbook. Jones & Bartlett Publishers.
- Gahan, A. (2008). Game art complete: all-in-one: Learn Maya, 3ds Max, ZBrush, and photoshop winning techniques. Routledge.
- Grossman, A. (2013). Postmortems from Game Developer: Insights from the Developers of Unreal Tournament, Black & White, Age of Empire, and Other Top-Selling Games. Routledge.
- Ordoñez, J. P. (2013) Power Ups: Conviértete en un Profesional de los Videojuegos, Plan B Editorial: Madrid. ISBN: 849411283X
- Rogers, S. (2014). Level Up! The guide to great video game design. John Wiley & Sons.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk⁴

- Game Developer – Portal web. <https://www.gamedeveloper.com/>
- Game Maker's Toolkit – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@GMTK>
- GDC Vault – Portal web. <https://gdcvault.com/>

⁴ Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.