



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: JOKOEN DISEINUA

Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: sei hilekoa, urtea, etab. 2. SEIHILEKOA

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Ane Irizar Arrieta eta Arturo Monedero

Irakasgaiaren aurkezpena:

Bideojokoen sorkuntza garatzeko eta ikasteko irakasgai teoriko-praktikoa. Ikasleek proiektu interaktibo bat diseinatzeko ikasiko dute, prototipoak egiteko, aurreproduzitzeko eta antolatzekeo hasierako faseetatik hasi eta erabilgarritasuna, mailen diseinua eta interfazea lortu arte. Production sheet edo GDD (Game Design Document) tresnekin ere ohituko da.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)

Edukiak (EDU)	GA8	Proiektu bakoitzerako egokiak diren joko-mekanikak eta -dinamikak aplikatzea.
Gaitasunak (GAI)	E1	Kritika eta autokritika erabiltzea, ikuskera etiko eta deontologikoekin koherenteak diren jarreraren babesarekin.
Trebetasunak (T)	T4	Era guztietako entzuleei, ezagutzei, ideiei, konponbideei, datuei eta abarri modu argi eta laburrean komunikatzea, azterlanaren
	T5	Diseinatutako proiektuen bidez emandako konponbideek gizartean eta ingurumenean duten eragina baloratzea.

Irakasgaiaren Edukia*

Game Design

1. Joko baten osagaiak

- Jokalaria eta testuingurua
- Dinamikoak, mekanikoak eta estetikoak



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

2. Mekanikoak. Erreferenteak
3. Sormena eta narratiba
4. Jokoen tipologiak: mahai-jokoak, rola, misterioa, karta bildumagarriak, etab.
5. Dokumentazioa (GDD)
6. Jokoen diseinua praktikan

Game UX Design

1. Sarrera eta plangintza
 - Jokoaren esperientziaren hastapenak
 - Erabiltzailea ardatz duen diseinua.
 - ISO arauak.
 - Briefinga eta plangintza
2. Ikerketa
 - Dokumentazioa eta erreferentziak
 - Merkatu-ikerketa, lehiakideak, joerak...
 - Erabiltzaileekin ikertzea
3. Analisia
 - Informazioaren arkitektura
 - Pertsonak eta agertokiak
 - Journey maps + touchpoints
 - Fluxu-diagramak
4. Ezarpena eta prototipoak egitea
 - Touchpointen eta UXaren funtsezko elementuen definizioa
 - Fideltasun txikiko prototipoa + rapid prototyping
 - Fideltasun handiko prototipoa
5. Ebaluazioa
 - Tresna kualitatiboak
 - Tresna kuantitatiboak
 - Estilo-gidaren definizioa

(* Garatutako edukia eskuragarri dago Unibertsitateko Campus Birtualean argitaratutako irakasgaiaren irakaskuntza-programazioan)

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa
IM2	Kasu-azterketak
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza
IM5	Ikasketa kooperatiboa
IM6	Tutoretzak

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa	22	100
PJ2: Praktika-klasea	22	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	40	10
PJ4: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	100
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	50	0
PJ6: Ebaluazio-probak	6	100
Guztira	150	

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	0	15



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

ES2 Lanen ebaluazioa	0	40
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak	45	100

Ikasleak bi ebaluazio-aukera ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluazio bakarra, urteko deialdi batekin.
- Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jardura ebaluagarrien batez besteko haztatua) funtsezko ebaluazioa da, baina Euneizek ebaluazio bakarra egiteko aukera ematen dio ikasleari (azterketa bakarra).
- Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak hautatutako ebaluazio-sistema.
- Ebaluazio bakarrari heldu nahi dion ikasleak idatziz eskatu beharko du, justifikatu dezan, irakasgaiaren ardura duten irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, ikasturtea hasten den 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.
- 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: Gutxiegia (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



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango da.

- Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurreztatzen (EA) joko da.
- Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) ortotipografia-hutsegiteak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.
- Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan; antzemanaz gero, kalifikazioa gaitzetsu gabe geratuko da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:
 - Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
 - % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. E. (Ed). (2018). Games user research. Oxford University Press.
- Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A book of lenses. CRC press.
- Tidwell, J. (2010). Designing interfaces: Patterns for effective interaction design. " O'Reilly Media, Inc."

Bibliografia Osagarria

- Anable, A. (2018). Playing with feelings: Video games and affect. U of Minnesota Press.
- Conta, A. (2023) The Art and Science of UX Design: A step-by-step guide to designing amazing user experiences. New Riders
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. Computer, 44(3), 118-130.
- Wei, H. (2010, May). Embedded narrative in game design. In Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology (pp. 247-250).

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk¹

¹ Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

- <http://www.gamasutra.com>
- <https://uxbooth.com/articles/what-on-earth-is-iso-9241/>
- <https://www.ixda.org>
- <https://www.nngroup.com/>
- <http://www.nosolousabilidad.com/manual/index.htm>
- <https://www.anaitgames.com/>
- <https://niveloculto.com/>
- <https://www.polygon.com/>
- Podcast Andar
- Podcast My Perfect Console