



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: MAILEN DISEINUA

Titulazioa: BIDEOJOKOEN DISEINU ETA GARAPENeko GRADUA

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 2.

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

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasgaiaren aurkezpena:

Mailen diseinuak funtsezko trebetasunak ematen dizkie ikasleei bideojokoetarako mailak diseinatzeko tresna profesionalak erabiltzeko. 2D jolasetan (plataformak, estrategia eta perspektiba isometrikoa barne) eta 3D jokoetan (plataformak, shooterrak, rol-jokoak eta karrerak barne hartuta) mailen diseinua lantzen da. Edukien artean daude mailaren espazio-antolamendua, etsaien eta baliabideen kokapena, erabiltzailea gidatzeko teknikak, 3Dko mailen eraikuntza, argiztapena eta kameraren kokapena.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)

Edukiak (EDU)	GA1	Konputagailuen arkitektura, eta sistema eragileen eta konputagailu-sareen ezaugarriak, funtzionaltasunak eta egitura ezagutzeko.
	GA10	Bideo-jokoaren diseinuaren oinarritzko printzipioak ulertzea: diseinu iteratiboa, pertsona-ordenagailu elkarreragina, mailen diseinua, generoaren eta plataformen araberako diseinuaren murrizketak eta alternatibak, sistema irisgarriak, entretenimendurik ez izateko.
	GA11	Jokoaren mekanikak diseinatzea (digitalak ez direnak, 2D eta 3D, interfaze motaren, sistema elkarreragilearen, joko-kontrolen, joko-motaren arabera), baita 3D bideojoko baten mailen nabigazioa eta topologia eta jokoaren diseinuaren 4 ardatzen harmonizazioa ere (estetika, historia-gidoia, mekanikoak eta teknologia)
	GA12	Joko baten onboardinga (sarrera) eta oreka, erabiltzaile-



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

		interfazeen erabilgarritasuna eta kameren kokapenak jolasean duen eragina aztertzea eta ebaluatzea.
	GA13	Bideojokoetan prototipoak egiteko eta mailak sortzeko tresna profesionalak eta bideojokoak garatzeko motor nagusiak aplikatzea (Unity edo Unreal, adibidez).
Gaitasunak (GAI)	E3	Plataforma jakin baterako bideojoko baten diseinuaren garapen kontzeptualean inplikaturako prozesuak aplikatzea, joko-esperientzia gogobetegarria ezaugarritzen duten printzipio estrukturalak, estetikoak eta formalak barne.
Trebetasunak (T)	T4	Diseinatutako proiektuen bidez emandako konponbideek gizartean eta ingurumenean duten eragina baloratzea.

Irakasgaiaren Edukia*

- Mailaren espazio-antolaketa
- Etsaien kokapena.
- Baliabideen kokapena.
- Nola gidatu erabiltzailea mailan zehar.
- 3D mailak eraikitzea.
- Argiztapena.
- Kameren kokapena.
- Mailak diseinatzeko tresna profesionalak.
- 2D jokoetako mailak diseinatzea: plataforma-jokoak, estrategia-jokoak eta perspektiba isometrikoko jokoak.
- 3D jokoetako mailak diseinatzea: plataforma-jokoak, shooterrak, rol-jokoak eta lasterketa-jokoak.

(* 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	17	100
PJ2: Praktika-klasea	25	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	35	0
PJ4: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	3	100
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	67	0
PJ6: Ebaluazio-probak	3	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	5	15



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

ES2 Lanen ebaluazioa	20	40
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak	30	60

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 gutxienez 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-aurrezkatat (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:
 - 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

- Feil, J., & Scattergood, M. (2005). *Beginning game level design*. Thomson Course Technology.
- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3. ed.). CRC Press.
- Salmond, M. (2021). *Video Game Level Design: How to Create Video Games with Emotion, Interaction, and Engagement*. Bloomsbury Academic.

Bibliografia Osagarria

- Totten, C. W. (2019). *Architectural Approach to Level Design*. CRC Press.
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (Eds.). (2005). *The game design reader: A rules of play anthology*. MIT press.
- Kremers, R. (2009). *Level design: concept, theory, and practice*. CRC Press.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk

- World of Level Design: <http://www.worldofleveldesign.com/>
- De Jong, T. "Hourcences". (2008). *The Hows and Whys of Level Design*. Retrieved from <http://www.hourcences.com/product/the-hows-and-whys-of-level-design-2/>