



# Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

## Datu Orokorrak

---

Irakasgaia: PROIEKTUA I

Titulazioa: BIDEOJOKOEN DISEINU ETA GARAPENeko GRADUA

Mota: DERRIGORREZKOA

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 1.

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

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Arturo Monedero eta Sandra Samper

Irakasgaiaren aurkezpena:

Eduki digital interaktiboak sortzeari heltzen dion irakasgaia. Honako hauek barne hartzen ditu: merkatu-azterketa, EDHn enfasia duen diseinua, pipeline eta Agile bidezko ekoizpena, eta tailer praktikoak, garapen- eta programazio-tresnekin. Ikasleek taldeka lan egiten dute eskala txikiko jokoaren prototipoak egiteko, eta beren ideiak inbertitzaileei eta azken erabiltzaileei aurkezten ikasten dute.

## Datu espezifikoak

---

### Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)

|               |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Edukiak (EDU) | GA6  | Eduki digital interaktiboaren ekoizpenean, banaketan eta merkaturatzean inplikaturako eragileen eta eragileen egitura ezagutzea, eta eduki digitalekin lotutako sektoreen funtsezko joeretan aldaketa garrantzitsuak identifikatzeko gaitasuna erakustea.                                        |
|               | GA10 | Bideo-jokoaren diseinuaren oinarriko printzipioak ulertzea: diseinu iteratiboa, pertsona-ordenagailu elkarreragina, mailen diseinua, generoaren eta plataformen araberako diseinuaren murrizketak eta alternatibak, sistema irisgarriak, entrenimendurik 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, |



# Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

|                  |      |                                                                                                                                                                                                            |
|------------------|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                  |      | mekanikoak eta teknologia)                                                                                                                                                                                 |
|                  | GA13 | Bideojokoetan prototipoak egiteko eta mailak sortzeko tresna profesionalak eta bideojokoak garatzeko motor nagusiak aplikatzea (Unity edo Unreal, adibidez).                                               |
| Gaitasunak (GAI) | E5   | Aurrez definitutako kontzeptu bati erantzuten dioten bideojokoetarako eta multimedia-produktuetarako ikus-entzunezko edukiak diseinatzea eta sortzea, ezarritako denbora-mugen arabera.                    |
|                  | E6   | Diziplina anitzeko talde batean proiektu bat egitea bideojokoen eta eduki digital interaktiboen diseinuaren eta garapenaren esparruan, azterlanaren ikaskuntzaren emaitzak laburbiltzeko eta integratzeko. |
| Trebetasunak (T) | T1   | Modu autonomoan lan egitea, modu antolatuan, egoera frustratzaileekiko erresistentziarekin eta tentsioarekin.                                                                                              |
|                  | T2   | Besteekin lankidetzan aritzea proiektu komun batean laguntzeko, diziplina arteko taldeetan eta testuinguru kulturantzetan lan eginez.                                                                      |
|                  | T3   | Era guztietako entzuleei, ezagutzei, ideiei, konponbideei, datuei eta abarri modu argi eta laburrean komunikatzea, azterlanaren                                                                            |
|                  | T5   | Aldaketara egokitzea eta egoera berriei sormenez eta tenaz aurre egitea.                                                                                                                                   |

## Irakasgaiaren Edukia\*

### 1. Merkatu-azterketa

- Balio-proposamena
- User pertsona
- Benchmarking-a

### 2. Diseinua:

- Oinarriak
- GDDa

### 3. Ekoizpena

- Pipeline
- Agile

### 4. Tailerra:

- Eduki digital interaktiboak garatzeko goi-mailako tresnak.
- Script bidezko programazio-praktikak.

### 5. Eskala txikiko jokoen prototipoak azkar egitea.



# Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

6. Talde txikietan lan egitea.

7. Nola aurkeztu eta komunikatu gure jokoaren ideia:

- Inbertitzaileei
- Azken bezero edo erabiltzaileari

(\* 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    |
| 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                    | 0                      |



# Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

|                                                          |            |     |
|----------------------------------------------------------|------------|-----|
| PJ4: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)           | 10         | 100 |
| PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa | 50         | 0   |
| PJ6: Ebaluazio-probak                                    | 6          | 100 |
| <b>Guztira</b>                                           | <b>150</b> |     |

## 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           | 10          |
| ES2 Lanen ebaluazioa                                    | 60          | 80          |
| ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak                 | 20          | 30          |

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.



# Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

- 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, irakasgaiaren 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 arruntan 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 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; antzemanez 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



# Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

## Oinarrizko Bibliografia

- Chandler, H. M. (2009). The game production handbook. Jones & Bartlett Publishers.
- Felicia, P Patrick, Unity 5 from Zero to Proficiency (Foundations): A step-by-step guide to creating your first game, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015
- Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A book of lenses. CRC press.

## Bibliografia Osagarria

- Hocking, Joe; Unity in Action: Multiplatform Game Development in C# with Unity 5, Manning Publications, 2015
- Sales Tekinbas, Katie; Zimmerman, Eric, Rules of Play: Game Design Fundamentals, The MIT Press, 2003

## Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk<sup>1</sup>

- <https://agilemanifesto.org/>
- <https://unity.com/es>
- <https://assetstore.unity.com/>

---

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