



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: PSIKOLOGIA

Titulazioa: BIDEOJOKOEN DISEINU ETA GARAPENEN GRADUA

Mota: DERRIGORREZKOA

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 1.

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

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Carlos Díaz Rodríguez

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgai honetan aztertzen da nola eragiten duten printzipio psikologikoek bideojokoen diseinuan, eta zenbait arlo estaltzen dira, hala nola pertsonaien pertzepzioa, motibazioa, ikaskuntza eta sorkuntza. Ikuspegi praktikoarekin, ikasleak joko-esperientzia erakargarri eta etikoen sorreran psikologia eraginkortasunez aplikatzeko prestatzeko kasuak eta proiektuak aztertzen ditu.

Amitzean, ikasleek ulermen sendoa izango dute psikologiak bideojokoen diseinuan duen eraginari buruz, eta esperientzia inguratzaileak sortzeko gaitasuna hobetuko dute.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)

Edukiak (EDU)	GA3	Portaera eta jardura mentalaren azterketan ikuspegi nagusien sarrerako oinarriak bereganatzea.
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)	T1	Modu autonomoan lan egitea, modu antolatuan, egoera frustratzaileekiko erresistentziarekin eta tentsioarekin.

Irakasgaiaren Edukia*

1. gaia: Psikologiaren oinarriak
 - 1.1 Psikologiaren definizioa eta helburuak
 - 1.2 Korrante psikologiko nagusiak



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

- 1.3 Psikologiako ikerketa-metodoak
- 2. gaia: Psikologia Kognitiboa eta Pertzepzioa
 - 2.1 Bideojokoak sortzeko prozesu kognitiboak
 - 2.2 Ikus- eta entzumen-pertzepzioa bideojokoen diseinuan
 - 2.3 Memoria eta ikaskuntza erabiltzailearen esperientzian
- 3. gaia: Garapenaren Psikologia
 - 3.1 Garapen kognitiboa eta emozionala jokariengan
 - 3.2 Bizi-zikloak eta lehentasunak bideojokoetan
 - 3.3 Diseinu inklusiboa eta irisgarritasuna bideojokoetan
- 4. gaia: Psikologia Sozial eta Komunitarioa
 - 4.1 Interakzio soziala ingurune birtualetan
 - 4.2 Bideojokoek gizartean duten eragina
 - 4.3 Bideojokoetan komunitate birtualak eraikitzea
- 5. gaia: Pertsonaien diseinuari aplikatutako psikologia
 - 5.1 Pertsonaia erakargarriak eta oroigarriak sortzea
 - 5.2 Analisi psikologikoa narratiben eraikuntzan
 - 5.3 Bideojokoetako pertsonaien arketipoak eta estereotipoak
- 6. gaia: Motibazioaren eta Mendekotasunaren Psikologia
 - 6.1 Motibazioaren teoriak eta bideojokoetan duen aplikazioa
 - 6.2 Bideojokoekiko adikzioa prebenitzeko estrategiak
 - 6.3 Gamifikazioa eta motibazioa erabiltzailearen esperientzian
- 7. gaia: Errendimenduen eta erabiltzailearen esperientziaren psikologia (UX)
 - 7.1 Faktore psikologikoak jokariaren errendimenduan
 - 7.2 Interfazea diseinatzea eta erabiltzaileak bideojokoetan duen esperientzia
 - 7.3 Atzeraelikadura psikologikoa eta sariak bideojokoetan
- 8. gaia: Ikaskuntzaren eta gamifikazioaren psikologia
 - 8.1 Bideojokoen diseinuari aplikatutako ikaskuntza-printzipioak
 - 8.2 Gamifikazioa hezkuntzan eta entretenimenduan
 - 8.3 Erronkak eta arrakastak hezkuntza-elementuak bideojokoetan integratzean
- 9. gaia: Murgilketaren eta Errealitate Birtualaren Psikologia
 - 9.1 Bideojokoetako errealitate birtualaren inpaktu psikologikoa
 - 9.2 Murgiltze emozional eta kognitiborako diseinua
 - 9.3 Etika murgiltze-esperientziak sortzen
- 10. gaia: Bideojokoen ebaluazio psikologikoa
 - 10.1 Erabiltzailearen esperientzia ebaluatzeko metodoak
 - 10.2 Ikerketa psikologikoa bideojokoetan
 - 10.3 Etika Bideojokoen Ikerketan eta Ebaluazioan

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

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
PJ4: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	100



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

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	10
ES2 Lanen ebaluazioa	0	40
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak	50	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.



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

- 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 kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarria 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

- Madigan, J. (2017). La Psicología de los Videojuegos. Un modelo de investigación. BenBella



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

Books.

- Heller, E. (2007). Psicología del Color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Ediciones Siruela.
- Zanzi, M. (2019). Psicología & Gamers: Dinámicas de la Personalidad en Jugadores de Videojuegos de Rol Online. Editorial Académica Española

Bibliografía Osagarria

- Summers, T. (2016). Understanding Video Game Music. Cambridge University Press.
- Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Morgan Kaufmann.
- McGonigal, J. (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Books.
- Sylvester, T. (2013). Designing Games: A Guide to Engineering Experiences. O'Reilly Media.
- Kaczmarek, T. (2018). The Player's Journey: Your Ultimate Guide to Creating an Unforgettable Game. Packt Publishing.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk¹

- The Psychology of Video Games Blog. <https://www.psychologyofgames.com/>
- Extra Credits - Game Design and Development YouTube Channel.
<https://www.youtube.com/user/ExtraCreditz>
- The International Journal of Computer Game Research. <http://gamestudies.org/>
- The Entertainment Software Association (ESA). <https://www.theesa.com/>
- Gamasutra - The Art & Business of Making Games. <https://www.gamasutra.com/>

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