



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: JOKOAK DISEINATZEKO TAILERRA
Titulazioa: BIDEOJOKOEN DISEINU ETA GARAPENeko GRADUA
Mota: DERRIGORREZKOA
ECTS kredituak: 6 ECTS
Maila: 1.
Denbora-banaketa: sei hilekoa, urtea, etab. 1. SEIHILEKOA
Hizkuntza: GAZTELANIA
Irakasle-taldea: Arturo Monedero eta Koldo Gutiérrez

Irakasgaiaren aurkezpena:

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

Material teoriko-praktiko ugariaren bidez eta ariketak eginez, diseinatzaile on batek izan behar dituen alderdiak ezagutuko dituzte ikasleek. Irakasgaia amaitzeko, mahai-joko bat egingo da, eta, bertan, asimilatutako kontzeptuak aplikatuko dira.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)

Edukiak (EDU)	GA10	Bideo-jokoen diseinuaren oinarriko printzipioak ulertzea: diseinu iteratiboa, pertsona-ordenagailu elkarreragina, mailen diseinua, generoaren eta plataformen arabeko diseinuaren murrizketak eta alternatibak, sistema irisgarriak, entretenimendurik ez izateko.
	GA11	Jokoen 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 jokoen diseinuaren 4 ardatzen harmonizazioa ere (estetika, historia-gidoia, mekanikoak eta teknologia)
Gaitasunak (GAI)	E3	Plataforma jakin baterako bideojoko baten diseinuaren



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

		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*

1- Aurreproduktzioa

- 1.1 Generoak
- 1.2 Inspirazioa eta sormena
- 1.3 Production sheet
- 1.4 Game Design Document (GDD)
- 1.5 Diseinu-murrizketak.

2- Narratiba

- 2.1 Historia
- 2.2 Pertsonaia nagusia
- 2.3 Kamera
- 2.4 Mailen diseinua

3- Mekanikak

- 3.1 Jokagarritasuna
- 3.2 Ausazko jokoak jokoetan.
- 3.3 Arau-multzoak + Flow + Feel
- 3.4 Kontrolak
- 3.5 Etsaiak

4- Ekoizpena

- 4.1 DUO eta GUI
- 4.2 Scrum metodologia
- 4.3 Estrategia-jokoak
- 4.4 Joko ez-digitalak diseinatzeko praktikak: dadoak, kartak, taula...
- 4.5 Ezkutuko informazioa eta jokoaren egoera.

(* 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
-----	---------------------



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

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
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.
-------------------	--------------------	--------------------



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

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.
- 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



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

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-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

- Anable, A. (2018). Playing with feelings: Video games and affect. U of Minnesota Press.
- Anthropy, A., & Clark, N. (2014). A game design vocabulary: Exploring the foundational principles behind good game design. Pearson Education.
- Isbister, K. (2016). How games move us: Emotion by design. Mit Press.
- Salmond, M. (2021) Diseño de videojuegos: De amateur a pro. Parramón
- Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A book of lenses. CRC press.

Bibliografia Osagarria

- 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

- <https://www.anaitgames.com/>
- <https://niveloculto.com/>
- <https://www.polygon.com/>
- Podcast Andar
- Podcast My Perfect Consol