



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: JOKOEN ERABILGARRITASUNA ETA ANALISIA

Titulazioa: BIDEOJOKOEN DISEINU ETA GARAPENeko GRADUA

Mota: DERRIGORREZKO

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: sei hilekoa, urtea, etab. 1. SEIHILEKOA

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Ane Irizar Arrieta

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgai teoriko-praktikoa, bideo-jokoaren inguruneari aplikatutako esperientzien analisia eta diseinua garatzeko eta ikasteko. Eduki teoriko-praktikoen bidez joko positiboko esperientzia bat proposatzen duten eta erabiltzaileen behar eta itxaropenetara egokitzen diren bideojokoak aztertu, ulertu eta diseinatzeko beharrezkoak diren ezagutzak ikasiko dira.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)

Edukiak (EDU)	GA12	Joko baten onboardinga (sarrera) eta oreka, erabiltzaile-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).
Trebetasunak (T)	T1	Modu autonomoan lan egitea, modu antolatuan, egoera frustratzaileekiko erresistentziarekin eta tentsioarekin.

Irakasgaiaren Edukia*

1. Jokoen erabilgarritasuna eta analisia
 - 1.1. Erabilgarritasuna jokoan
 - 1.2. Erabilgarritasunaren dimentsioak



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

- 1.3. Game UX vs. Game Usability
2. Human Centered Game Design
 - 2.1. Pertsona konputatzailearen interakzioa (Human Computer Interaction)
 - 2.2. Jokalariaren psikologia
 - 2.3. Erabiltzailea ardatz duen diseinua eta Design Thinking
 - 2.4. Game development LC eta ziklo iteratiboa
3. Bideojokoen inguruko esperientziak probatzeko eta aztertzeko tresnak
 - 3.1. Bideojokoen proba sistematikoa: proba unitarioak, proba funtzionalak, erregresio-probak.
 - 3.2. Proba automatizatuak.
 - 3.3. Erabiltzaileen ikerketa: ebaluazio kualitatiboa vs kuantitatiboa
 - 3.4. Think-aloud protocol
 - 3.5. Usability testing
 - 3.5.1. Irekia
 - 3.5.2. Zereginetan oinarritua
 - 3.6. Ebaluazio heuristikoa
 - 3.7. Card Sorting
 - 3.8. Teknika enpirikoak: neurri biometrikoak, begiradaren jarraipena eta Eye tracking
 - 3.9. Bestelakoak (galdetegiak, focus groups, testak, elkarriketak, remote play-sessions)
4. Erabiltzaile-esperientzien diseinua (UX)
 - 4.1. 1. etapa: Planteamendua eta ikerketa: Briefinga, agertokiak eta testuingurua, erabiltzailearen garrantzia eta aniztasuna (profilak); proiektuaren definizioa eta eskakizunen identifikazioa
 - 4.2. 2. etapa: Antolaketa: Informazioaren arkitektura, nabigazioa eta fluxu-diagrama
 - 4.3. 3. etapa: Ezarpena eta prototipoak egitea: Wireframe, mockup, fideltasun baxuko eta handiko prototipoak, IU (User Interface), Beta-testing
 - 4.4. 4. etapa: UXen ebaluazioa eta kalitate-kontrola: Joko-esperientziaren ebaluazioa, txostenak eta entregatzekoak, zer den eta nola garatu erabilgarritasun-plan bat, kalitate-kontrola, kanpo-ziurtapeneko prozesuak.
5. Eduki grafikoaren diseinua eta garapena.
 - 5.1. Interakzioa diseinatzeko gida (Style guide)
 - 5.2. Bideojokoak aurkitzea.

(* 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



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

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.
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-aurrezkatat (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 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

- Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. E. (Ed.). (2018). Games user research. Oxford University Press.
- Krug, S. (2015) No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad en la web y los móviles. ANAYA MULTIMEDIA.
- Tidwell, J. (2010). Designing interfaces: Patterns for effective interaction design. " O'Reilly Media, Inc."

Bibliografia Osagarria

- Conta, A. (2023) The Art and Science of UX Design: A step-by-step guide to designing amazing user experiences. New Riders
- Norman, D. A. (1998). La psicología de los objetos cotidianos (Lib. 6). Editorial Nerea.
- Norman, D. A. (2023). Design for a better world: Meaningful, sustainable, humanity centered. MIT Press. Accelerando by Charles Stross
- Deaton, M. (2003). The elements of user experience: user-centered design for the Web. interactions, 10(5), 49-51.
- Wilson, P. (1991). Envisioning Information; The Visual Display of Quantitative Information (Book Review). College & Research Libraries, 52(4), 382-383.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk¹

- <http://www.gamasutra.com>
- <https://uxbooth.com/articles/what-on-earth-is-iso-9241/>
- <https://www.ixda.org>
- <https://www.nngroup.com/>
- <https://www.nosolousabilidad.com/manual/index.htm>

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