



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: Jokoa: sorkuntza eta testuingurua

Titulazioa: Hezkuntzari Aplikatutako Joko, Gamifikazioa eta Teknologiako Unibertsitate-masterra

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 9 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: URTEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Koldo Gallostra, Iñaki Ibargoyen, Peio Corral, Oriol Ripoll, Albert García

Ikasgela(k): Campus birtuala saio ez-presentzialetarako. Saio sinkronoetan edo tutoretzetan bideokonferentziak egiteko Zoom. ARETOA 2-1 / CRAI 2 GELA ikasgelak presentzialetarako.

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgaiak hainbat formatutako joko-esperientziak ulertzeko, aztertze eta sortze oinarriak eta tresnak ematen ditu. Ikasleek game design delakoaren printzipioak, mahai-jokoak, rol-jokoak, bideojokoak eta misterio-jokoak aztertuko dituzte, arauak, mekanikak, narratibak, osagaiak eta interakzio-moduak kontuan hartuta. Ikasgaiak honako hauek konbinatzen ditu: erreferenteak eta erabilera-testuinguruak aztertzea, diseinua, prototipoak egitea, testatzea eta proposamen propioak berrikustea.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Ezagutzak edo Edukiak (E)	GA1	Hezkuntza-testuinguruan jokoetan edo gamifikazioan oinarritutako ikaskuntza-proiektuei narratibari buruzko ezagutza teorikoak eta praktikoak eskuratzea.
Gaitasunak (GA)	E2	Diseinu-pentsamenduaren metodologiatik sorkuntza-prozesuetarako urratsak erabiltzea.
Trebetasunak eta abileziak (T)	T2	Lanerako eta ikaskuntza autonomorako gaitasuna garatzea.
	T3	Eskuratutako ezagutzak argi eta anbiguotasunik gabe jakinaraztea, ahoz edo idatziz, edozein motatako entzuleei.
	T4	Jokoarekin, gamifikazioarekin eta teknologiarekin lotutako gaietan modu autonomoan sakontzen jarraitze aukera emango dioten ikaskuntza-baliabideak eta -trebetasunak izatea.

¹ PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatze memorian definituta dago.



Irakasgaiaren Edukia*

Irakasgai honek joko-mota desberdinak sortzeko eta aztertzeko prozesuak aztertzen ditu, jokalarien arauen, mekaniken, narrazioen, osagaien, estetikaren eta esperientziaren arteko erlazioak kontuan hartuta. Konbinatu game design delakoaren oinarriak eta hurbilketa historiko, kultural, hezigarri eta profesionala mahai-jokoetara, rol-jokoetara, bideojokoetara eta misterio-esperientziatarara.

Eskoletan landutako gaiak honako hauek dira:

Eskola ez-presentzialak

1.1- Game design delakoaren printzipioak. Eskola honek jokoen diseinuaren oinarriak aurkezten ditu, pertsona jakin batzuentzako esperientzia esanguratsuak sortzean oinarritutako praktika gisa. Ikasleek proposamen ludiko bati forma ematen dioten oinarritzko osagai guztiak nola artikulatzen diren aztertuko dute. Era berean, sormena, erreferenteen analisia, esperientzia orekatuen diseinua, interesa, jokalariairengana itzultzea eta joko-mailak edo -uneak eraikitzea ere jorratuko dira.

1.2 - Mahai-joko bat sortzeko prozesua. Eskola honetan, mahai-jokoak esperientzia esanguratsuak sortzeko prozesu gisa diseinatzen dira. Ikasleek joko bat osatzen duten elementuak eta jokalarien esperientziarekin duten lotura aztertuko dituzte. Irigarritasuna, erabilgarritasuna, interakzioa, emozioak eta erronkaren eta ikaskuntzaren arteko oreka ere landuko dira. Saioak diseinu iteratiboa, prototipoen sorrera eta playtestinga izango ditu, partidak behatzeko eta diseinu-erabakiak berrikusteko tresna gisa.

1.3 - Mesa-historia jolasak, erabilerak eta aplikazioak. Eskola honek mahai-jokoen bilakaerari buruzko ibilbidea proposatzen du, joko tradizioaletatik hasi eta formatu garaikideetaraino. Mekanikak, materialek eta interakzio-moduek estrategiako, ausazko, lankidetzako, lehiaketako eta komunikazioko esperientziak nola eraikitzen dituzten aztertuko dute ikasleek. Erabilera-adibideetatik eta -kasuetatik abiatuta, hezkuntza-potentziala aztertuko da, bai eta ikaskuntza-helburu zehatzekin lotutako jokoak hautatzeko, egokitze edo diseinatzeko beharrezkoak diren irizpideak ere.

1.4 - Historiako jolasak, erabilerak eta aplikazioak. Eskola honek rol-jolasak aztertuko ditu, narratiba partekatuko, interpretazioko eta erabakiak hartzeko esperientzia gisa. Ikasleek hainbat formatu ezagutuko dituzte, hala nola mahai-rola, zuzeneko rol-jokoak, rol digitala eta testu bidezko rol-jokoak, bai eta gai nagusietako batzuk ere, hala nola fantasia eta zientzia fikzioa, terrorea eta testuinguru historikoak. Partida edo kanpaina bat diseinatzeko eta errazteko gakoak ere jorratuko dira: munduak, pertsonaiak eta gatazkak sortzea, sistemak eta mekanikak hautatzea, saioak prestatzea eta esperientzia zuzentzen duenaren zeregina.



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

1.5 - Bideojokoak: historia, erabilerak eta prozesuak. Eskola honek bideojokoak aurkezten ditu ikasteko eta komunikatzeko erabil daitezkeen kultura- eta narrazio-bitarteko gisa. Ikasleek beren bilakaeraren mugari batzuk egingo dituzte, eta hainbat genero, mekanika eta partaidetza-modu aztertuko dituzte, beren hezkuntza-aukerak eta irakaskuntza- eta ikaskuntza-testuinguruetan zentzuz integratzeko beharrezkoak diren irizpideak kontuan hartuta. Bideojoko bat sortzeko oinarrizko faseak ere jorratuko dira.

1.6.- Misterio- eta talde-jokoak: historia, erabilerak eta aplikazioak. Eskola honek misterio-jolasak aztertzen ditu, behaketa-esperientzia gisa, hipotesiak formulatzeko esperientzia gisa, pistak interpretatzeko eta azalpenak elkarrekin eraikitzeke esperientzia gisa. Ikasleek detektibe-historien egitura ezagutuko dute eta misterioarekin jokatzeko hiru modu aztertuko dituzte: dedukzioa, kontraesana eta ikerketa. Mahai-jokoetatik, esperientzia narratiboetatik, proposamen digitaletatik eta talde-dinamiketarik abiatuta, ikasgelan misterioak diseinatzeko moduari helduko zaio.

Eskola presentzialak

1.7.- Jokoak sortzea. Eskola praktiko horri esker, jokoak sortzeari buruzko ezagutza teorikoak aplika daitezke, PlayingCards-ekin egindako proposamen baten diseinu eta prototipatze birtualaren bidez. Ikasleek, halaber, probetan feedbacka nola eman eta jaso aztertuko dute, hobetu daitezkeen alderdiak identifikatzeko eta diseinua iteratzeko.

1.8.- Mahai-jokoak: analisia eta eraldaketa. Eskola praktiko honek dauden mahai-jokoak aztertzea proposatzen du, jokoaren esperientzia nola egituratzen den ulertzeko. Ikasleek joko bat ikaskuntza-testuinguru jakin batera egokitzeke elementuak identifikatuko dituzte, eta helburu pedagogikoekin koherenteak izan daitezen saiaturiko dira.

1.9 - Escape Room eta ikaskuntza-esperientziak. Eskola praktikoa: jolas aplikatuaren ihes room-ari buruzko saioan landutako edukiak aplikatuko dira, norberaren hezkuntza-esperientzia diseinatzeko. Ikasleek lehen prototipo bat egingo dute, probatu eta berrikusi ahal izango dena. Arreta berezia eskainiko zaio aurreikusitako ikaskuntzen eta enigma bakoitza ebazteak eskatzen dituen ekintzen arteko koherentziari, bai eta testatzeari eta azken azterketari ere, funtsezko elementuak baitira esperientziak jarduera ludiko hutsa gaindi dezan.

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak²

² Titulutik egiaztatutako memoriarik irakaskuntza-metodologiak, prestakuntza-jarduerak eta ebaluazio-sistemak atera beharko dira.
(1 ECTS = ikaslearen 25 lanordu).



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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	Aurreikusita ko orduak	presentzialtasu na (%)
PJ1: Klase teorikoa	10	20
PJ2: Praktika-klasea	75	80
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	15	0
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	0
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	110	0
PJ6: Ebaluazio-probak	5	100
Guztira	225	



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Ebaluazio-asteak unibertsitatearen webgunean argitaratutako egutegi akademikoan zehaztuta daude; datak irakaskuntza hasi ondoren zehaztuko dira.

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea	10	20
ES2 Lanen ebaluazioa	30	50
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak	40	60

Ikasleak bi ebaluazio-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluzio bakarra, urtean 2 deialdirekin.

Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jarduera ebaluagarrien batezbesteko haztatua) da ebaluazio nagusia, baina Euneizek ebaluazio bakarrari heltzeko aukera ematen dio ikasleari.

Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak aukeratutako ebaluazio-modalitatea (jarraitua izatetik bakarra izatera).

Ebaluazio bakarreko modalitateari heldu nahi dion ikasleak hori justifikatzen duen idazki formal bat aurkeztu beharko du irakasgai arduratzen diren irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, modalitate hori hasi eta lehenengo bi asteetan.

Ikaslea ez bada joaten eskola presentzialetara % 80ra, ebaluazio bakarraren ezohiko deialdira igaroko da zuzenean.

Salbuespen gisa, irakasgai arduratzen den irakasleak beste irizpide gehigarri batzuen bidez baloratu ahal izango du, hala nola parte hartzea, jarrera, ikaslearen jardun- eta aprobetxamendu-maila, etab., ikasleari ohiko deialdian jarraitzeko aukera, betiere haren gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.

Hutsegiteak irakasgai arduratzen den ikasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.

Ikaslea SOILIK etendako zatiekin joango da ezohiko ebaluaziora.



Irakaskuntza

Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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: Gutxiegi (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,

Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurreztutzat (EA) joko da.

Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) akats ortotipografikoak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.

Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan, kalifikazioa detektatuz gero, eten egingo 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.
- Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

Masterra baliabide material eta teknologiko mugatuak dituzten testuinguruetan lan egiten duten irakasleentzat da. Horregatik, doako tresnak lehenesten dira (edo doako bertsio nahikoak dituztenak), sarbide errazekoak eta ikaskuntza-kurba eskuragarria dutenak, bai irakasleentzat, bai ikasleentzat. Hautaketaren helburua ikasgelan aplikazio errealista bat erraztea da, teknologiari edo programazioari buruzko ezagutza aurreraturik behar izan gabe.

Campus birtuala da erabilitako baliabideen ardatza, eta komunikazioa, jarraipena eta irakaskuntza-eta ikaskuntza-jarduerak antolatzen ditu. Gainerako tresnak baliabide praktiko gisa txertatzen dira masterraren edukiak esploratzeko, aplikatzeko eta zehazteko, betiere ekarpen pedagogikoaren eta ikasleen testuinguru profesionaletan duten bideragarritasunaren arabera.

Baliabide material edota azpiegitura mota
Campus birtuala
Tutoretzetarako eta eskola birtual sinkronoetarako Zoom
Aurrez aurreko eskoletarako ikasgelak
Steam kontua
Hainbat motatako jokoak (materialik gabeak, rol-jokoak, mahai-jokoak, bideojokoak)



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Fullerton, T. (2018). Game Design workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. A K PETERS.
- Schell, J. (2019). The art of game design: A Book of Lenses. A K PETERS.
- Koster, R. (2013). A theory of fun for game design. Oreilly & Associates Incorporated.

Bibliografia Osagarria

- Baur, W., Greenwood, E., & Cook, M. (2012). Complete Kobold Guide to game design. Open Design LLC.
- Selinker, M., Howell, D., & Tidball, J. (2012). Kobold Guide to board game design. Open Design LLC.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

- Stanford Alumni. (2014, October 9). Developing a Growth Mindset with Carol Dweck [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hiiEeMN7vbQ>

³ Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.