



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: PROIEKTUA IV

Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA

Mota: HAUTAZKOA

ECTS kredituak: 12 ECTS

Maila: 4.

Denbora-banaketa: URTEKOA

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: BORJA GAMBRA, JAVIER MOMBIELA eta JOSU MARTIN URIA

Ikasgela(k): 2.3 - 2.9

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgai honetan, ikasleek beren portfolio profesionala eraikitzen bideratutako proiektu libre bat garatzen dute, eta 2D edo 3Dn garatzea aukeratzen dute, beren prestakuntza-profilaren eta orientazio profesionalaren arabera, baina proiektuak ez du nahitaez bideojoko osoa izan behar. Sektoreko berariazko metodologia arinen bidez, diseinu iteratiboa sustatzen da, proiektuaren amaierako esperientzia hobetuko duten mekaniken, elementu kakoen edo mugarri bisualen prototipoak eginez. Ikasgaiak ekoizpen osoa hartzen du, sektoreko ohiko faseei jarraituz, prototipotik hasi eta azken entregara arte (release), alfa eta beta etapak barne, bai eta post-mortem analisia ere, etorkizuneko garapenei begira ikaskuntzak ateratzeko. Graduako proiektuen azken irakasgaia denez, arreta berezia jartzen da ikasleak lan-merkatuan sartzeko prestatzen, eta proiektua portfolio profesionaleko pieza erakargarri eta lehiakor bat eraikitzen bideratzen da.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Ezagutzak edo Edukiak (E)	GA3	Arte-sorkuntzako printzipioak eta teknikak aplikatzea pertsonaien, ibilgailuen, propen eta inguruneen kontzeptualizazioan, diseinuan eta garapenean.
	GA5	Forma-modelatzearen, testurizatzearen eta argizatzearen

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

* Edukia zabaltzea, horretarako irakaskuntza-programazioa erabiliz. Zabaltzea tarteko puntuan egon behar da, hau da, irakaskuntza-gidako informazioa zabaltzea behar da, baina ez da iritsi behar irakaskuntza-programazioaren mugetara. Puntuaz puntu aztertu beharreko gaien aurkibidea sartu behar da (garatu gabe). Gehienez hiru azpialde sar daitezke, ideia giltzarriekin/azpigaiekin Gehienez ere egituratutako 2 orrialde izango ditu.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

		funtsezko teknikak erabiltzea, eta, diseinu batetik abiatuta, formen hiru dimentsioko irudikapena egitea.
	GA7	Soziologiaren, psikologiaren eta antropologiaren ezagutza erabiltzea proiektuak egiteko.
	GA12	Diskurtso artistiko jakin batzuk ahalbidetzen dituen testuinguru soziokulturala eta historikoa identifikatzea.
Gaitasunak (GA)	E1	Kritika eta autokritika erabiltzea, ikuskera etiko eta deontologikoekin koherenteak diren jarreraren babesarekin.
	E3	Proiektuak definitzeko, kudeatzeko eta gauzatzeko teknikak menderatzea, eskakizunak hartzeko, planifikatzeko, jarraipena egiteko eta ixteko faseak barne.
	E5	Proiektuak laburtzea, ideiak grafikoki eta idatziz irudikatuz, modu egituratuan, ordenatuan eta ulergarrian.
	E6	Ideiak eta kontzeptuak adieraztea, irudiaren oinarri estetikoak ezagutuz eta aplikatuz, egiturari, formari, koloreari, argiztapenari eta espazioari dagokienez, ingurune digitaletan.
Trebetasunak eta Abileziak (T)	T4	Proiektuak definitzeko, kudeatzeko eta gauzatzeko teknikak menderatzea, eskakizunak hartzeko, planifikatzeko, jarraipena egiteko eta ixteko faseak barne.
	T5	Diseinatutako proiektuen bidez emandako konponbideek gizartean eta ingurumenean duten eragina baloratzea.

Irakasgaiaren Edukia*

- Portfoliora bideratutako proiektu pertsonal baten definizioa (2D edo 3D).
- Bideojokoaren sektorearen rolak eta haien arteko harremanak.
- Proiektuaren plangintza eta kudeaketa iteratiboa, mugarrien bidez.
- Prototipoak egitea eta diseinu iteratiboa.
- Fasekako ekoizpena: prototipoa, alfa, beta, release.
- Post-mortem analisia.
- Portfolio profesionala lantzea.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak²

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.	20	100
PJ2: Praktika-klasea.	60	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	70	20
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	40	50
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	108	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	2	100
Guztira	150	

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



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.	5	15
ES2 Lanen ebaluazioa.	20	40
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak.	30	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 irakasgaiaz 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, irakasgaiaz 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 irakasgaiaz arduratzen den ikasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Ikaslea SOILIK etendako zatiekin joango da ezohiko ebaluaziora.

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,

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.

Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

Irakasgaia behar bezala garatzeko, informatika-gela bat behar da, prestazio handiko ekipoekin eta taulan zehaztutako softwarearen lizentziekin.

Baliabide material edota azpiegitura mota



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Prestazio handiko ordenagailuz hornitutako informatika-gela (txartel grafiko dedikatua), 3D softwarearekin lan egiteko
Bideojokoen motorra proiektuaren prototipoak egiteko eta hura ekoizteko
Proiektuak eta metodologia arinak kudeatzeko softwarea (Kanban/Scrum taulak)
Proiektuak abiarazteko argitalpen- eta banaketa-plataformak
Portfolio profesionalaren plataforma online
Taula grafikoak arkatx optikoarekin (bat postu bakoitzeko)

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarritzko Bibliografia

- Martel, A. (2019). *Gestión de Proyectos. Agilidad en la Práctica*. Anaya Multimedia.
- Schreier, J. (2019). *Sangre, sudor y píxeles*. Héroes de Papel.
- Taylor, F. *Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional*. Editorial Gustavo Gili (GG).

Bibliografia Osagarria

- Grossman, A. (Ed.). (2003). *Postmortems from Game Developer: Insights from the Developers of Unreal Tournament, Black & White, Age of Empires, and Other Top-Selling Games*. CMP Books.
- Schreier, J. (2017). *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*. Harper Paperbacks
- Bay, J. W. (2017). *Start Your Video Game Career: Proven Advice on Jobs, Education, Interviews, and More for Starting and Succeeding in the Video Game Industry*.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

- GDC (Game Developers Conference) – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@GDCFestivalofGaming>
- 80 Level – Portal Web. <https://80.lv>
- itch.io – Portal Web. <https://itch.io>
- ArtStation – Portal Web. <https://magazine.artstation.com/>

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea