



Datu Orokorrak

Irakasgaia: PROIEKTUA III.

Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA.

Mota: DERRIGORREZKOA.

ECTS kredituak: 12 ECTS

Maila: 3.

Denbora-banaketa: URTEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasle-taldea: Imanol Molinuevo

Ikasgela(k): 2.3, 2.9, Kosorkuntza

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgai honetan bideojokoen esparruko proiektuen kudeaketa, garapen eta ekoizpen aurreratuan sakonduko da. Ikasleek merkatu-azterketak egiten ikasiko dute, proposamen sendo eta lehiakorrek definitzeko aukerak hautemanen. Bideojokoetarako berariazko metodologia arinetan sartuko dira, eta diseinu iteratiboa sustatuko da, jokoaren esperientzia hobetuko duten mekaniken eta elementu kakoen prototipoak eginez. Irakasgaiak proiektu baten ekoizpen osoa hartzen du, sektoreko ohiko faseei jarraituz, prototipotik hasi eta jaurtiketara arte (release), alfa eta beta etapak barne. Azkenik, post-mortem azterketari helduko zaio, etorkizuneko garapenak hobetzea ahalbidetuko duten ikaskuntzak ateratzeko.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Ezagutzak edo Edukiak (E)	GA6	Kontzeptuak erabiltzea eta proiektu digital batean musika, soinu- eta ikus-efektuak sartzeko aukera ematen duten tresnak eta teknikak aplikatzea.
	GA8	Proiektu bakoitzerako egokiak diren joko-mekanikak eta -dinamikak aplikatzea.
	GA9	Bideojokoetarako, joko aplikatueterako eta ingurune ez-ludikoetarako arte-sorkuntzako proiektu bat diseinatu,

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 zabaltzeko behar da, baina ez da iritsi behar irakaskuntza-programazioaren mugetara. Puntuz puntu aztertu beharreko gaien aurkibidea sartu behar da (garatu gabe). Gehienez hiru azpialde sar daitezke, ideia giltzarriekin/azpigaiekin Gehienez ere egituraturatuko 2 orrialde izango ditu.

		planifikatu eta inplementatzea.
	GA10	Errealitate areagotuan, errealitate birtualean eta geolokalizazio-sistemetan oinarritutako aplikazioetarako artea eta edukia diseinatzea eta garatzea.
	GA12	Diskurtso artistiko jakin batzuk ahalbidetzen dituen testuinguru soziokulturala eta historikoa identifikatzea.
Gaitasunak (GA)	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.
Trebetasunak eta Abileziak (T)	T2	Besteekin lankidetzan aritzea proiektu komun batean laguntzeko, diziplina arteko taldeetan eta testuinguru kulturantzetan lan eginez.
	T3	Aldaketara egokitzea eta egoera berriei sormenez eta tenaz aurre egitea.
	T5	Diseinatutako proiektuen bidez emandako konponbideek gizartean eta ingurumenean duten eragina baloratzea.

Irakasgaiaren Edukia*

- Merkatu-azterketak eta aukeren detekzioa. Proposamenak definitzea.
- Bideojokoaren sektoreko rola eta haien arteko harremana.
- Bideojokoaren garapenari aplikatutako metodologia arinak.
- Kako-elementuen eta/edo mekaniken prototipoak egitea. Diseinu iteratiboa.
- Sektoreko faseei jarraituz proiektuak ekoiztea: prototipoa, alfa, beta, errelea.
- Post-mortem analisia.

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak²

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa.
IM2	Kasu-azterketak.
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza.

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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.	12	100
PJ2: Praktika-klasea.	38	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	50	20
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	5	50
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomia.	191	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	4	100
Guztira	300	--

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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 irakasgaiak 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, irakasgaiak 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 irakasgaiak 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.

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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.

Iratzizko 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

Baliabide material edota azpiegitura mota
Ekipa informatikoak
Software programak

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Fullerton, T. (2024). Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. AK Peters/CrC Press.
- Kennedy, S. R. (2013). How to become a video game artist: The insider's guide to landing a job in the gaming world. Watson-Guption.
- Koster, R. (2018). *Postmortems: Selected Essays Volume One*. Altered Tuning Press.

Bibliografia Osagarria

- Chandler, H. M. (2009). The game production handbook. Jones & Bartlett Publishers.
- Gahan, A. (2008). Game art complete: all-in-one: Learn Maya, 3ds Max, ZBrush, and photoshop winning techniques. Routledge.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

- Grossman, A. (2013). Postmortems from Game Developer: Insights from the Developers of Unreal Tournament, Black & White, Age of Empire, and Other Top-Selling Games. Routledge.
- Ordoñez, J. P. (2013) Power Ups: Conviértete en un Profesional de los Videojuegos, Plan B Editorial: Madrid. ISBN: 849411283X
- Rogers, S. (2014). Level Up! The guide to great video game design. John Wiley & Sons.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

- Game Developer – Portal web. <https://www.gamedeveloper.com/>
- Game Maker's Toolkit – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@GMTK>
- GDC Vault – Webgunea. <https://gdcvault.com/>

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