



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: PSIKOLOGIA.
Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA.
Mota: OINARRIZKOA.
ECTS kredituak: 6 ECTS
Maila: 1.
Denbora-banaketa: 2. SEIHILEKOA.
Hizkuntza: GAZTELANIA.
Irakasle-taldea: Zehaztu gabe.
Ikasgela(k): 2.3, 2.9, Kosorkuntza.

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgai honetan aztertzen da nola eragiten duten printzipio psikologikoen bideojokoen diseinuan, eta zenbait arlo estaltzen dira, hala nola pertsonaien pertzepzioa, motibazioa, ikaskuntza eta sorkuntza.

Ikuspegi praktikoarekin, ikasleak joko-esperientzia erakargarri eta etikoen sorreran psikologia eraginkortasunez aplikatzeko prestatzeko kasuak eta proiektuak aztertzen ditu.

Amaitzean, ikasleek ulermen sendoa izango dute psikologiak bideojokoen diseinuan duen eraginari buruz, eta esperientzia inguratzaileak sortzeko gaitasuna hobetuko dute.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Edukiak (EDU)	GA7	Soziologiaren, psikologiaren eta antropologiaren ezagutza erabiltzea proiektuak egiteko.
Gaitasunak (GAI)	E1	Kritika eta autokritika erabiltzea, ikuskera etiko eta deontologikoei koherenteak diren jarreraren babesarekin.
	E2	Iturriak ikertzeko oinarritzko metodologia, analisia eta interpretazioa erabiltzea, ezagutza lan akademiko batean

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 zabaldu 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.

		txertatzea lortzeko.
Abileziak (T)	T4	Era guztietako entzuleei, ezagutzei, ideiei, konponbideei, datuei eta abarri modu argi eta laburrean komunikatzea, azterlanaren

Irakasgaiaren Edukia*

1. gaia: Psikologiaren oinarriak.
 - 1.1 Psikologiaren definizioa eta helburuak.
 - 1.2 Korrante psikologiko nagusiak.
 - 1.3 Psikologiako ikerketa-metodoak.
2. gaia: Psikologia Kognitiboa eta Pertzepzioa.
 - 2.1 Bideojokoak sortzeko prozesu kognitiboak.
 - 2.2 Ikus- eta entzumen-pertzepzioa bideojokoen diseinuan.
 - 2.3 Memoria eta ikaskuntza erabiltzailearen esperientzian.
3. gaia: Garapenaren Psikologia
 - 3.1 Garapen kognitiboa eta emozionala jokalariaengan.
 - 3.2 Bizi-zikloak eta lehentasunak bideojokoetan.
 - 3.3 Diseinu inklusiboa eta irisgarritasuna bideojokoetan.
4. gaia: Psikologia Sozial eta Komunitarioa.
 - 4.1 Interakzio soziala ingurune birtualetan.
 - 4.2 Bideojokoek gizartean duten eragina.
 - 4.3 Bideojokoetan komunitate birtualak eraikitzea.
5. gaia: Pertsonaien diseinuari aplikatutako psikologia.
 - 5.1 Pertsonaia erakargarriak eta oroigarriak sortzea.
 - 5.2 Analisi psikologikoa narratiben eraikuntzan.
 - 5.3 Bideojokoetako pertsonaien arketipoak eta estereotipoak.
6. gaia: Motibazioaren eta Mendekotasunaren Psikologia.
 - 6.1 Motibazioaren teoriak eta bideojokoetan duen aplikazioa.
 - 6.2 Bideojokoekiko adikzioa prebenitzeko estrategiak.
 - 6.3 Gamifikazioa eta motibazioa erabiltzailearen esperientzian.
7. gaia: Errendimenduaren eta erabiltzailearen esperientziaren psikologia (UX).
 - 7.1 Faktore psikologikoak jokalariaeren errendimenduan.
 - 7.2 Interfazea diseinatzea eta erabiltzaileak bideojokoetan duen esperientzia.
 - 7.3 Atzeraelikadura psikologikoa eta sariak bideojokoetan.
8. gaia: Ikaskuntzaren eta gamifikazioaren psikologia.
 - 8.1 Bideojokoen diseinuari aplikatutako ikaskuntza-printzipioak.
 - 8.2 Gamifikazioa hezkuntzan eta entretenimenduan.
 - 8.3 Erronkak eta arrakastak hezkuntza-elementuak bideojokoetan integratzean.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

9. gaia: Murgilketaren eta Errealitate Birtualaren Psikologia.
- 9.1 Bideojokoetako errealitate birtualaren inpaktu psikologikoa.
 - 9.2 Murgiltze emozional eta kognitiborako diseinua.
 - 9.3 Etika murgiltze-esperientziak sortzen.
10. gaia: Bideojokoen ebaluazio psikologikoa.
- 10.1 Erabiltzailearen esperientzia ebaluatzen metodoak.
 - 10.2 Ikerketa psikologikoa bideojokoetan.
 - 10.3 Etika Bideojokoen Ikerketan eta Ebaluazioan.

(* Garatutako edukia eskuragarri dago Unibertsitateko Campus Birtualean argitaratutako irakasgaiaren irakaskuntza-programazioan)

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.	22	100
PJ2: Praktika-klasea.	22	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	40	10
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	10	100

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	50	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	6	100
Guztira	150	--

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.	0	10
ES2 Lanen ebaluazioa.	0	40
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak.	45	100

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.



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

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 irakasleari 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 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-aurrezkatat (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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Baliabide material edota azpiegitura mota
Ekipo informatikoak
Software programak

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Madigan, J. (2017). La Psicología de los Videojuegos. Un modelo de investigación. BenBella Books.
- Heller, E. (2007). Psicología del Color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Ediciones Siruela.
- Zanzi, M. (2019). Psicología & Gamers: Dinámicas de la Personalidad en Jugadores de Videojuegos de Rol Online. Editorial Académica Española.

Bibliografia Osagarria

- Summers, T. (2016). Understanding Video Game Music. Cambridge University Press.
- Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Morgan Kaufmann.
- McGonigal, J. (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Books.
- Sylvester, T. (2013). Designing Games: A Guide to Engineering Experiences. O'Reilly.
- Kaczmarek, T. (2018). The Player's Journey: Your Ultimate Guide to Creating an Unforgettable Game. Packt Publishing.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

- The Psychology of Video Games Blog. <https://www.psychologyofgames.com/>
- Extra Credits - Game Design and Development YouTube Channel.
<https://www.youtube.com/user/ExtraCreditz>

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

- The International Journal of Computer Game Research. <http://gamestudies.org/>
- The Entertainment Software Association (ESA). <https://www.theesa.com/>
- Gamasutra - The Art & Business of Making Games. <https://www.gamasutra.com>