



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: GRADU AMAIERAKO LANA
Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA
Mota: GAL.
ECTS kredituak: 12 ECTS
Maila: 4.
Denbora-banaketa: URTEKOA
Hizkuntza: GAZTELANIA
Irakasle-taldea: IÑIGO LENS
Ikasgela(k): 2.3 - 2.9

Irakasgaiaren aurkezpena:

Graduko unibertsitate-ikasketen amaiera da. Helburua ikasleak ikasketa-planean zehar eskuratutako ezagutzak, gaitasunak eta trebetasunak modu autonomoan integratzea, aplikatzea eta garatzea da. GALak tituluaren prestakuntza espezifikoarekin lotuta egon behar du, eta hainbat modalitate har ditzake, hala nola ikerketa, sorkuntza artistikoa, diseinu teknikoa, proposamen teoriko-praktikoa edo proiektu profesionala. Irakasleek tutoretzen dute, eta memoria idatzi batekin eta ahozko defentsa batekin amaitzen da, epaimahai akademiko baten aurrean.

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.
	GA4	Animazio-printzipioak aplikatzea pertsonaien eta beste elementu batzuen animazio digitalean eta ikus-efektuen sorkuntzan.
	GA9	Bideojokoetarako, joko aplikatuetaarako eta ingurune ez-ludikoetarako arte-sorkuntzako proiektu bat diseinatu, planifikatu eta inplementatzea.

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

	GA10	Errealitate areagotuan, errealitate birtualean eta geolokalizazio-sistemetan oinarritutako aplikazioetarako artea eta edukia diseinatzea eta garatzea.
	GA11	Lanbidearen esparruko ingurumen-arazoez jabetzea eta horiek ezagutzea.
Gaitasunak (GA)	E1	Kritika eta autokritika erabiltzea, ikuskera etiko eta deontologikoekin koherenteak diren jarreraren babesarekin.
	E2	Iturriak ikertzeko oinarritzko metodologia, analisia eta interpretazioa erabiltzea, ezagutza lan akademiko batean txertatzea lortzeko.
	E4	Proiektuak formulatzea, diseinatzea eta kudeatzea, ezagutza eta gaitasun berriak sormenetik bilatzen eta txertatzen.
	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)	T1	Proiektuak definitzeko, kudeatzeko eta gauzatzeko teknikak menderatzea, eskakizunak hartzeko, planifikatzeko, jarraipena egiteko eta ixteko faseak barne.
	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*

Gradu Amaierako Lanean gradu-ikasleak heldutasuna erakusten du eskuratutako ezagutzak integratzeko, bai eta hausnartzeko gaitasuna ere, produktu interaktibo bat sortzeko proiektu bati aurre egitean bere graduari dagozkion erabaki artistikoak, teknikoak eta narratiboak arrazionalizatzeko. Ikasleak, epaimahai baten aurrean defendatuta, jatorrizko lan akademiko bat egin eta aurkeztuko du. Lan horretan, bere prestakuntzan eskuratutako ezagutzak integratu eta eskuratutako konpetentziak mobilizatu beharko ditu, eta alderdi praktikoak eta lanbide-gaiak ikasitako ikasgaiekin lotu.

Tutoretzapeko lanaren, lan autonomoaren eta emaitzen aurkezpenaren konbinazioan oinarritzen da GALen garapena. Tutoretzapeko lanak barne hartzen du IGT proposamenaren definizioa eta tutoreak jarraipena eta aholkularitza egitea emaitzak garatzeko eta aurkezteko faseetan.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Ikaslearen ordu-dedikazioaren zatirik handiena lan autonomokoa izango da, eta beste batzuekin batera garatu ahal izango da taldean egiten bada; kasu horretan, proiektuak 4 kide izan ahalko ditu gehienez. Ikasturtean zehar, hainbat aurkezpen eta erakustaldi tekniko egingo dira epaimahai profesionalen eta/edo akademikoen aurrean.

GALek honako zati hauek izango ditu:

1. **Aurreproiektua.**
 - a. Sarrera eta helburuak.
 - b. Game Design.
 - c. Gidoia.
 - d. Transmedia plataformak. Teknologia.
2. **Ekoizpena eta dokumentazioa.**
 - a. Proiektuaren ekoizpena eta kudeaketa.
 - b. Arte, estetika eta erabilgarritasuna.
 - c. Prototipoaren diseinua eta programazioa.
 - d. Playtest-faseak diseinatzea eta gauzatzea.
 - e. Espero den ROI bermatuko duten jarraipen-mekanismoen, metriken eta neurtu beharreko adierazleen balioespena.
 - f. Bibliografia.
3. **Ondorioak eta amaiera.**
 - a. Ondorioak eta etorkizuneko ildoak.
 - b. Postmortem (zer izan zen ondo, zer izan zen gaizki, zer ikasi zen).
4. **Aurkezpena eta defentsa.**
 - a. Proiektuaren memoria.
 - b. Jendaurrean jartzea eta auzitegiaren aurrean defendatzea.

Bereziki baloratuko dira proiektuaren akabera, itxiera eta fase guztietatik igarotzea. Taldeak memoriaren zirriborro bat eman beharko dio zuzendariari, GALen egutegian aurreikusitako azken eguna baino lehen. Pertsona bakarrekoak ez diren lan kasuan, parte-hartzaile bakoitzak proiektuari egindako ekarpena adieraziko du memorian, gutxienez bi orrialdekoa. Epaimahaiak aurkeztutako memoria, azalpena eta defentsa baloratuko ditu.

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak²

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

IM2	Kasu-azterketak.
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza.
IM5	Ikasketa kooperatiboa.
IM6	Tutoretzak.

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ8: GALa egitea, prestatzea eta defendatzea	300	5
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.
ES5 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea.	40	40
ES6 Ebaluazioa GALEko tutorearen txostena	10	10
ES7 GALaren aurkezpena eta defentsa ebaluatzea.	50	50

Ikasleak bi ebaluazio-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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 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: 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-aurkeztutzat (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:



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

- 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
Prestazio handiko ordenagailuz hornitutako informatika-gela (txartel grafiko dedikatua), 3D softwarearekin lan egiteko
Software programak

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Schell, J. (2023). *El arte de diseñar juegos: un libro de prismas*. Sugaar Editorial.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Baelo Álvarez, M. (2018). *Guía Práctica Para Redactar y Exponer Trabajos Académicos: TFG, TFM y Tesis Doctoral*. Tirant lo Blanch

Bibliografia Osagarria

- Cierlica, P. *Cómo hacer tu trabajo de fin de grado: Guía paso a paso para escribir tu TFG con éxito*.
- Martel, A. (2019). *Gestión de Proyectos. Agilidad en la Práctica*. Anaya Multimedia.
- Schell, J. (2023). *El arte de diseñar juegos: un libro de prismas*. Sugaar Editorial.