



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: Joko Aplikatuak (Serious Games) sortzea eta diseinatzea.

Titulazioa: BIDEOJOKOEN DISEINU ETA GARAPENeko GRADUA.

Mota: HAUTAZKOA.

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 4.

Denbora-banaketa: 2. SEIHILEKOA

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasle-taldea: ISABELA NARDI

Ikasgela(k): 1,1

Irakasgaiaren aurkezpena:

Joko serio edo aplikatuen (serious games) oinarriak, metodologiak eta aplikazioak aztertzea, hezkuntzara, osasunera, prestakuntzara, kontzientziatzara eta gizarte-eraginera bideratutako esperientzia interaktiboak garatzeari begira. Kasuak aztertzea, erabiltzailea erdigunean jartzen duen diseinua, pertsuasio-mekanikoak eta eraginkortasuna ebaluatzea, entretenimenduaz harago helburu espezifikoak duten jokoaren prototipoak garatuz.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Ezagutzak edo Edukiak (E)	GA5	Ikus-entzunezko narrazio interaktiboa osatzen duten elementuak eraikitzea, generoen eta formatuen narrazio-baliabide bereizgarriak bereizita testuinguru historikoan.
	GA13	Bideojokoetan prototipoak egiteko eta mailak sortzeko tresna profesionalak eta bideojokoak garatzeko motor nagusiak aplikatzea (Unity edo Unreal, adibidez).
Gaitasunak (GA)	E2	Iturriak ikertzeko, aztertze eta interpretatzeko oinarriko metodologia erabiltzea, ezagutza lan akademiko batean integratzea lortzeko.
	E4	Sareko sistemen eta sistema adimendunen teknikak erabiliko dituzten multimedia-aplikazioak eta entretenimendu interaktiboko aplikazioak diseinatzea eta eraikitzea.

¹ PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatze 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 2 orrialde izango ditu.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Trebetasunak eta Abileziak (T)	T1	Modu autonomoan lan egitea, modu antolatuan, egoera frustratzaileekiko erresistentziarekin eta tentsioarekin.
	T4	Modu argi eta zehatzean komunikatzea mota guztietako entzuleak, ezagutzak, ideiak, konponbideak, datuak eta abar azterketaren eremuan.
	T5	Diseinatutako proiektuen bidez emandako irtenbideek gizartean eta ingurumenean duten eragina baloratzea.

Irakasgaiaren Edukia*

- Joko serioen eta tipologiaren hastapenak
- Joko Serioetarako Diseinuaren Oinarriak
- Engagement, metodologiak eta joko aplikatuak sortzeko prozesuak
- Joko serioei aplikatutako teknologiak eta plataformak
- Eraginkortasuna eta publikoarengan duen eragina ebaluatzea

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.	18	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

PJ2: Praktika-klasea.	32	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	25	50
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	3	50
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	70	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	2	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	5
ES2 Lanen ebaluazioa.	10	35
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak.	50	70

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.



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

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 aprobetxamendumaila, 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-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:

- 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



Ian ez da ebaluatuko.

Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

Baliabide material edota azpiegitura mota
Ikasgela Informatizatua
Software Unity 3D

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., & Wiemeyer, J. (2024). Serious games: Foundations, concepts and practice (2. ed.). Springer.
- Sandí Delgado, J. C., & Bazán, P. A. (2021). Diseño de juegos serios: Análisis de metodologías. e-Ciencias de la Información. <https://doi.org/10.15517/eci.v11i2.45505>
- Simos, C., Tzagkourni, E., & G. Bardis, N. (2026). Game-based learning for critical infrastructure training: Designing serious games for decision-making skills. Open Access Research Journal of Science and Technology, 16(2), 182–193. <https://doi.org/10.53022/oarjst.2026.16.2.0045>

Bibliografia Osagarria

- Sandi Delgado, J. C., & Bazan, P. A. (2021). Diseño de juegos serios: Análisis de metodologías. E-Ciencias de la Información, 11(2), 80–106. <https://doi.org/10.15517/eci.v11i2.45505>
- López Gómez, S., & Fernández Lanza, S. (2023). Un estudio empírico sobre juegos serios para el cambio social. ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación y docencia creativa, 12, 117–125. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9018221>
- Tambo Minga, A. M. (2025). Juegos serios y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 9(3), 9579–9597. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.18618
- Souza, R. C. de, Ribeiro, G. M., & Oliveira, R. R. de. (2025). Rock Hunters:: Um Jogo Apoiado por Software no Ensino de Rochas. Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica, 3(25), e16484. <https://doi.org/10.15628/rbept.2025.16484>



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

- Yuan, Y., Fu, K., Venter, B. P., & Hainey, T. (2019). Ethics as a game? Towards a framework for game design. *Sociology Mind*, 09(03), 135–150. <https://doi.org/10.4236/sm.2019.93010>
- Unity Learn. (2024). Serious Games Development. <https://learn.unity.com/>

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