



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: KANPOKO PRAKTIKA AKADEMIKOAK (KPA).

Titulazioa: BIDEOJOKOEN DISEINU ETA GARAPENeko GRADUA.

Mota: HAUTAZKOA

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 4.

Denbora-banaketa: 1. SEIHILEKOA

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: KPAko tutore akademikoa.

Ikasgela(k): IE

Irakasgaiaren aurkezpena:

Graduan zehar eskuratutako ezagutzak lanbide-ingurune erreal batean modu praktikoan aplikatzeko aukera ematen dio ikasleari. Bideojokoaren, ikus-entzunezkoen, teknologiaren edo artearen sektoreko enpresa, estudio, ekoizle edo bestelako erakundeetan garatzen dira, lan-esperientzia hartzeko, gaitasun tekniko eta profesionalak indartzeko eta merkatuan sartzen laguntzeko. Praktikak tutorizatuta daude, jarraipen akademikoa dute eta unibertsitate-prestakuntza egungo lanbide-ingurunearen beharrek lotzea dute helburu.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Ezagutzak edo Edukiak (E)	E7	Software interaktiboa garatzeko metodologiak aplikatzea.
	E9	Bideojokoak sortzeko tresnak trebetasunez erabiltzea.
Gaitasunak (GA)	GA2	Bideojokoak garatzeko proiektuak modu kualifikatuan garatzea, diseinu-, programazio- eta ekoizpen-teknikak erabiliz.
	GA4	Erabiltzaileen mekanika, maila eta esperientzien diseinuan laguntzea.
	GA6	Unity edo Unreal Engine bezalako garapen profesionaleko motorrak erabiltzea.

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. Puntuz 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)	T3	Bideojokoak garatzeko, diseinatzeko, programatzeko eta ekoizteko tresna teknikoak modu egokian erabiltzea.
	T7	Diziplina anitzeko taldeetan eraginkortasunez lan egitea.

Irakasgaiaren Edukia*

Kanpoko praktika akademikoak ikaslearen prestakuntza akademikoa osatzera bideratutako prestakuntza-jarduera dira, bideojokoen, softwarearen edo esperientzia interaktiboaren diseinuarekin, garapenarekin eta ekoizpenarekin lotutako ingurune profesionaletan txertatuz.

Proiektu errealetan parte hartuz, ikasleek aukera izango dute graduan eskuratutako ezagutzak aplikatzeko arlo hauetan: programazioa, mekanikaren diseinua, motor grafikoaren bidezko garapena, adimen artifiziala, produkzioa, testinga, erabiltzaile-esperientzia, diseinu narratiboa eta proiektu teknologikoen kudeaketa.

Irakasgaiak lan-merkaturako trantsizioa errazten du, eta konpetentzia profesionalen, teknikoen eta zeharkakoen garapena sustatzen du. Praktika aurre-profesionalak, zentroaren eta praktiketako tutorearen gaitasunen azken ebaluazioarekin, titulazioaren gaitan eskuratutako ezagutzak, trebetasunak, trebetasunak, jarrerak eta balioak integratzea ahalbidetuko dutenak. Jarraipen-txostenak honako alderdi hauek baloratuko ditu:

- Gaitasun teknikoa: agindutako zereginak garatzeko prestakuntza eta ezagutzak.
- Ikasteko gaitasuna.
- Lanak administratzea: lanaldirako esleitutako zereginak antolatzea.
- Ahozko eta idatzizko komunikazio-trebetasunak.
- Erantzukizunaren zentzua
- Enpresaren arauetara egokitzeko erraztasuna.
- Sormena eta ekimena.
- Inplikazio pertsonala.
- Motibazioa.
- Kritikak hartzeko gaitasuna.
- Ordutegia errespetatzeko eta lanak entregatzeko puntualtasuna.
- Lan-ingurunearekiko harremanak.
- Taldean lan egiteko gaitasuna.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak²

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza.
-----	--

Eskolen asteko kronograma

Astea	Data	Edukiak	Jarduerak
1-15	2026/09/14	2026/09/14tik 2026/12/18ra bitarteko aldia	Kanpoko Praktika Akademikoak
16	2026/12/21	Amaierako memoria entregatzea	Lana entregatzea

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ7: Praktika Akademikoen araudia	150	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.
SE4 Kanpoko praktika akademikoen ebaluazioa.	100	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

Kalifikazio-tresnak: Tutore akademikoak egindako balorazioa, txostena, tutore profesionalaren txostena eta ikasleak egindako praktiken memoriaren balorazioa barne. Item horiek honako pisu hauek dituzte:

- Tutore profesionalaren txostena, % 30eko pisua duena.
- Tutore akademikoaren txostena, % 30eko pisua duena.
- Kanpoko praktika akademikoen memoriaren balorazioa, % 40ko pisua duena.

Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.

- o 0-4,9: Gutxiegi (GT).
- o 5,0-6,9: Nahiko (NK).
- o 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
- o 9,0-10: Bikain (BI)

«Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 kalifikazioa edo handiagoa duten ikasleei emango 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» bakarria eman ahal izango da.

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:

- o Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertze eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
- o Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

OHIKO DEIALDIA:

Irakasgai honen ohiko deialdian honako jarduera hauek hartuko dira kontuan:

Ebaluazio jarraituko sistema						
Id	Ikaskuntzaren emaitzak	Egutegia	Jarduera mota	Jardueraren deskribapena	Azken notaren gainera %	Berreskuratzea
AE1	A9, A7, B2, B6, C3 eta C7	15. astea	Tutore profesionalaren ebaluazioa		% 30	EZ
AE2	A7 eta B4	15. astea	Tutore akademikoaren ebaluazioa		% 30	EZ
AE3	A7, B4 eta C7	16. astea	Kanpoko praktiken memoria		% 40	BAI
GUZTIRA					100	

Azken notaren kalkulua:

- Azken nota = $(AE1 \cdot 0.30) + (AE2 \cdot 0.30) + (AE3 \cdot 0.40)$

Ikasgaia gainditzeko irizpideak:

- Ikasgaia gainditzeko, ikasleak 10/5 lortu behar du azken notan.

Oharrak:

- Ikasleak 5/10 puntu lortu behar ditu banakako lanean (AE1),
- tutore profesionalaren txostenean (AE2) eta tutore akademikoaren txostenean (AE3), batez bestekoa egiteko eta, beraz, irakasgaia gainditu ahal izateko.
- Ikaslea SOILIK etendako zatiekin joango da ezohiko ebaluaziora.

EZOHIKO DEIALDIA:

- Ezohiko ebaluazioa ohiko ebaluazioaren ezaugarri berak dituen ebaluazio bat izango da.
- Ikaslea bertan behera utzitako ebaluazio-jardueretara soilik joango da, oharretan azaldutakoaren arabera.
- Ebaluazio-jardueren portzentajezko karga ebaluazio arruntetan izandakoaren berdina izango da.

Kalifikazio-irizpideak: lanak eta proiektuak ebaluatzeko erabiliko diren kalifikazio-irizpideen deskribapena (errubrikak).

EBALUAZIO-ERRUBRIKAK	
AE1 JARDUERA: TUTORE PROFESIONALAREN EBALUAZIOA (% 30)	
PONDERAZIOA (%)	EBALUATZEKO ITEMAK
5	Asistentzia, puntualtasuna, jantziak eta higieena.
5	Tutorearekiko eta diziplinarteko taldearekiko harremana.
5	Jarrera kritikoa lanean eta ikasteko interesa.
15	Lana ebaluatzeko eta garatzeko beharrezko metodoak ezagutzea.
10	Lan-ingurune egokia eta bezeroekiko harremana konfiguratzen parte hartzea.
10	Proiektuak garatzean teknikak aplikatzea.

20	Gaitasun teknikoa erakustea, bai ekipoak erabiltzean, bai horiek erabiltzean.
15	Ezagutza berriak eskuratzeko gaitasuna.
15	Sormen-teknikak garatzea eta lan-fluxuan sartzea.

AE2 JARDUERA: TUTORE AKADEMIKOAREN EBALUAZIOA (% 30)

PONDERAZIOA (%)	EBALUATZEKO ITEMAK
25	Komunikazioa
25	Denborak eta epeak betetzea
25	Tutoretzak eta txostenak.
25	Lan profesionalaren kokapen akademikoa.

AE3 JARDUERA: KANPOKO PRAKTIKEN MEMORIA (% 40)

PONDERAZIOA (%)	EBALUATZEKO ITEMAK
20	Egitura eta aurkezpen formala.
25	Eduki teknikoaren kalitatea.
20	Analisi kritikoa eta hausnarketa pertsonala.

15	Azalpenen koherentzia eta argitasuna.
10	Proiektuari ekiteko justifikazioa.
10	Garapen profesionalari eta ikaskuntzari egindako ekarpenak.

Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

Baliabide material edota azpiegitura mota
Erakunde laguntzaileak dituenak eta praktikak egiteko egokiak direnak.

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko bibliografia (gutxienez 3 baliabide oinarrizkoan)

- Adams, E. (2014). Fundamentals of Game Design. New Riders.
- Fullerton, T. (2018). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. CRC Press.
- Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press.

Bibliografia Osagarria

- Gregory, J. (2018). Game Engine Architecture. CRC Press.
- Millington, I. (2019). Artificial Intelligence for Games. CRC Press.