



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: JOKOEN ERABILGARRITASUNA ETA ANALISIA.

Titulazioa: BIDEOJOKOEN DISEINU ETA GARAPENeko GRADUA.

Mota: OINARRIZKOA.

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: 1. SEIHILEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasle-taldea: Zehaztu gabe.

Ikasgela(k): 1.1, 2.9

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgai teoriko-praktikoa, bideo-jokoaren inguruneari aplikatutako esperientzien analisia eta diseinua garatzeko eta ikasteko. Eduki teoriko-praktikoen bidez joko positiboko esperientzia bat proposatzen duten eta erabiltzaileen behar eta itxaropenetara egokitzen diren bideojokoak aztertu, ulertu eta diseinatzeko beharrezkoak diren ezagutzak ikasiko dira.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Edukiak (EDU)	GA12	Joko baten onboardinga (sarrera) eta oreka, erabiltzaile-interfazeen erabilgarritasuna eta kameren kokapenak jolasean duen eragina aztertzea eta ebaluatzea.
	GA13	Bideojokoetan prototipoak egiteko eta mailak sortzeko tresna profesionalak eta bideojokoak garatzeko motor nagusiak aplikatzea (Unity edo Unreal, adibidez).
Trebetasunak (T)	T1	Modu autonomoan lan egitea, modu antolatuan, egoera frustratzaileekiko erresistentziarekin eta tentsioarekin.

Irakasgaiaren Edukia*

¹ PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatzeke 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

1. Jokoen erabilgarritasuna eta analisia.
 - 1.1. Erabilgarritasuna jokoan.
 - 1.2. Erabilgarritasunaren dimentsioak.
 - 1.3. Game UX vs. Game Usability.
2. Human Centered Game Design.
 - 2.1. Pertsona konputatzailearen interakzioa (Human Computer Interaction).
 - 2.2. Jokalariaren psikologia.
 - 2.3. Erabiltzailea ardatz duen diseinua eta Design Thinking.
 - 2.4. Game development LC eta ziklo iteratiboa.
3. Bideojokoen inguruko esperientziak probatzeko eta aztertzekeo tresnak.
 - 3.1. Bideojokoen proba sistematikoa: proba unitarioak, proba funtzionalak, erregresio-probak.
 - 3.2. Proba automatizatuak.
 - 3.3. Erabiltzaileen ikerketa: ebaluazio kualitatiboa vs kuantitatiboa.
 - 3.4. Think-aloud protocol.
 - 3.5. Usability testing.
 - 3.5.1. Irekia.
 - 3.5.2. Zereginetan oinarritua.
 - 3.6. Ebaluazio heuristikoa.
 - 3.7. Card Sorting.
 - 3.8. Teknika enpirikoak: neurri biometrikoak, begiradaren jarraipena eta Eye tracking.
 - 3.9. Bestelakoak (galdetegiak, focus groups, testak, elkarriketak, remote play-sessions).
4. Erabiltzaile-esperientzien diseinua (UX).
 - 4.1. 1. etapa: Planteamendua eta ikerketa: Briefinga, agertokiak eta testuingurua, erabiltzailearen garrantzia eta aniztasuna (profilak); proiektuaren definizioa eta eskakizunen identifikazioa.
 - 4.2. 2. etapa: Antolaketa: Informazioaren arkitektura, nabigazioa eta fluxu-diagrama.
 - 4.3. 3. etapa: Ezarpena eta prototipoak egitea: Wireframe, mockup, fidelitasun baxuko eta handiko prototipoak, IU (User Interface), Beta-testing.
 - 4.4. 4. etapa: UXen ebaluazioa eta kalitate-kontrola: Joko-esperientziaren ebaluazioa, txostenak eta entregatzekoak, zer den eta nola garatu erabilgarritasun-plan bat, kalitate-kontrola, kanpo-ziurtapeneko prozesuak.
5. Eduki grafikoaren diseinua eta garapena.
 - 5.1. Interakzioa diseinatzeko gida (Style guide).
 - 5.2. Bideojokoak aurkitzea.

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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	0
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	10	100
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

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



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

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	15
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 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.



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

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

Baliabide material edota azpiegitura mota
Ekipa informatikoak
Software programak

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. E. (Ed.). (2018). Games user research. Oxford University Press.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

- Krug, S. (2015) No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad en la web y los móviles. ANAYA MULTIMEDIA.
- Tidwell, J. (2010). Designing interfaces: Patterns for effective interaction design. " O'Reilly Media, Inc."

Bibliografia Osagarria

- Conta, A. (2023) The Art and Science of UX Design: A step-by-step guide to designing amazing user experiences. New Riders.
- Norman, D. A. (1998). La psicología de los objetos cotidianos (Lib. 6). Editorial Nerea.
- Norman, D. A. (2023). Design for a better world: Meaningful, sustainable, humanity centered. MIT Press. Accelerando by Charles Stross
- Deaton, M. (2003). The elements of user experience: user-centered design for the Web. interactions, 10(5), 49-51
- Wilson, P. (1991). Envisioning Information; The Visual Display of Quantitative Information (Book Review). College & Research Libraries, 52(4), 382-383

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

- <http://www.gamasutra.com>
- <https://uxbooth.com/articles/what-on-earth-is-iso-9241/>
- <https://www.ixda.org>
- <https://www.nngroup.com/>
- <https://www.nosolousabilidad.com/manual/index.htm>

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