

OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDAD EUNEIZ

798

RESOLUCIÓN de 2 de febrero de 2024, del Rector de la Universidad Euneiz, por la que se ordena la publicación del Título de Máster Universitario en Juego, Gamificación y Tecnologías aplicados a la Educación.

De acuerdo con lo preceptuado en la normativa vigente y obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de Unibasq-Agencia de Calidad del Sistema Universitario Vasco, habiendo obtenido igualmente la preceptiva autorización de la Comunidad Autónoma Vasca, y habiendo sido declarado el carácter oficial del título por acuerdo del Consejo de Ministros de 17 de octubre de 2023 y publicado en el BOE en la Resolución de 19 de octubre de 2023, de la Secretaría General de Universidades, por el que se establece el carácter oficial de determinados títulos de máster y su inscripción en el registro de Universidades, Centros y Títulos, este Rectorado, una vez completado el proceso de establecimiento de la oficialidad y validez del título de Máster Universitario en Juego, Gamificación y Tecnologías aplicados a la Educación por la Universidad Euneiz, ha resuelto hacer público el plan de estudios conducente a la obtención del indicado título oficial.

El plan de estudios a que se refiere la presente Resolución quedará estructurado conforme figura en el anexo de la misma.

En Vitoria-Gasteiz, a 2 de febrero de 2024.

El Rector,
LLUÍS VICENT SAFONT.

miércoles 14 de febrero de 2024

ANEXO

PLAN DE ESTUDIOS DEL TÍTULO DE MÁSTER UNIVERSITARIO EN JUEGO, GAMIFICACIÓN Y TECNOLOGÍAS APLICADOS A LA EDUCACIÓN POR LA UNIVERSIDAD EUNEIZ

Centro: Facultad de Nuevas Tecnologías Interactivas.

Rama de conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas.

Curso académico de implantación: 2023-24.

ESTRUCTURA DE LAS ENSEÑANZAS

Asignaturas	Créditos
Obligatorias	51
Optativas	0
Trabajo de Fin de Máster	0
Créditos totales	60

RESUMEN DEL PLAN DE ESTUDIOS

Materias	Carácter	Créditos	Curso	Semestre
Materia 1: Bases del Aprendizaje a través del Juego y la Gamificación	OB	9	1	Anual
Materia 2: El Juego: Creación y Contexto	OB	9	1	Anual
Materia 3: Juego Aplicado	OB	10	1	Anual
Materia 4: Gamificación	OB	8	1	Anual
Materia 5: Herramientas Metodológicas para el Juego y la Gamificación	OB	6	1	Anual
Materia 6: Herramientas Tecnológicas para el Juego y la Gamificación	OB	9	1	Anual
Materia 7: TFM	TFM	9	1	Anual

Observaciones:

El estudiante escogerá las asignaturas optativas a cursar de la oferta aprobada por la Universidad.

La Universidad establecerá los mecanismos oportunos para garantizar a los estudiantes, en el plan de estudios, el reconocimiento de créditos por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.