

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

4963 *Resolución de 2 de febrero de 2024, de la Universidad Euneiz, por la que se publica el plan de estudios 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.

Vitoria-Gasteiz, 2 de febrero de 2024.–El Rector, Lluís Vicent Safont.

ANEXO I

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.	9
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.