

Guia docent de l'assignatura “Parcs temàtics d'oci i animació”

1. IDENTIFICACIÓ

- ✓ **Nom de l'assignatura:** Parcs temàtics d'oci i animació
- ✓ **Codi:** 101221
- ✓ **Titulació:** Grau en Turisme
- ✓ **Curs acadèmic:** 2018-2019
- ✓ **Tipus d'assignatura:** optativa
- ✓ **Crèdits ECTS (hores):** 3 (75)
- ✓ **Període d'impartició:** 2on semestre
- ✓ **Idioma en que s'imparteix:** Anglès
- ✓ **Professorat:** Blanca Par López-Pinto
- ✓ **Correu electrònic:** blanca.par@uab.cat

2. PRESENTACIÓ

L'assignatura té com a objectiu general conèixer les característiques i el funcionament de les empreses d'oci i d'animació vinculades al turisme.

L'assignatura presenta dues parts ben diferenciades:

1. Teòrica:
Estudi del concepte i característiques de l'oci, l'animació i dels parcs temàtics (temes 1, 2 i 4)
2. Pràctica:
Disseny i programació d'activitats i/o intervencions d'animació turística (tema 3)

3. OBJECTIUS FORMATIUS

En finalitzar l'assignatura l'alumne serà capaç de:

1. Entendre els conceptes d'oci, d'animació i de tematització.

2. Identificar els elements que intervenen en l'animació i valorar-ne les possibles interaccions.
3. Diferenciar i classificar les modalitats d'oci i d'animació turística i distingir-ne les particularitats.
4. Enumerar i descriure cada una de les fases del procés de disseny i programació d'activitats i intervencions de lleure i d'animació turística.

4. COMPETÈNCIES I RESULTATS D'APRENTATGE

CE9. Comunicar de forma oral i escrita en una primera llengua estrangera i en una segona llengua estrangera en l'àmbit del turisme així como en diferents entorns relacionats amb aquest camp.

RESULTATS DE L'APRENTATGE

CE9.4. Elaborar discursos apropiats per diferents funcions, contextos, mitjans, activitats i situacions del seu àmbit laboral.

CE10. Argumentar de forma crítica des de les diferents perspectives teòriques, ideològiques i de bones pràctiques, la realitat que rodeja al sector turístic.

RESULTATS DE L'APRENTATGE

CE10.4. Utilitzar correctament les tècniques de comunicació per comunicar les argumentacions sobre la realitat del sector turístic.

CE11. Tenir iniciativa i esperit emprenedor per crear i gestionar empreses i productes del sector turístic.

RESULTATS DE L'APRENTATGE

CE11.1. Identificar i avaluar noves oportunitats de negoci en el sector.

CE11.2. Identificar els recursos i capacitats necessaris pel desenvolupament de noves empreses

CE14. Innovar tant en la planificació i comercialització turística como en la gestió de organitzacions turístiques.

RESULTATS DE L'APRENTATGE

CE14.1. Crear alternatives d'oci dissenyant noves activitats d'animació satisfactòries i viables.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

CT1. Desenvolupar una capacitat d'aprenentatge de forma autònoma

CT4. Gestionar les tècniques de comunicació a tots els nivells.

CT8. Demostrar un comportament ètic i d'adaptació a diferents contextos interculturals

CT10. Treballar en equip

CT11. Planificar i gestionar activitats en base a la qualitat i sostenibilitat.

5. TEMARI I CONTINGUTS

1. L'oci

- Evolució del concepte d'oci al llarg de la història
- L'oci i el mercat turístic

2. L'animació

- Valoració de l'animació com a element dinamitzador present en tota l'oferta lúdica i turística

3. Disseny i programació d'activitats i/o intervencions d'animació turística.

4. Els parcs temàtics i d'oci

- Definició i característiques
- Estructura i organització

6. BIBLIOGRAFIA RECOMANADA

- Beech, John & Chadwick, Simon (Pearson education, 2006): *The business of tourism management* (Temes 1-3)
- Clavé, Salvador Anton (CABI, 2007): *The global theme park industry* (Tema 4)
<http://www.cabi.org/cabebooks/FullTextPDF/2007/20073104166.pdf>
- O'Connell, Timothy S. & Cuthberston, Brent (Human Kinetics, 2009): *Group dynamics in recreation and leisure* (Temes 2 and 3)
- Thyne, Maree & Laws, Eric (eds., 2004): *Hospitality tourism and lifestyle concepts. Implications for quality management and customer satisfaction*, New York: The Harworth Hospitality Press (Temes 1-3)

7. METODOLOGIA DOCENT

En impartir les sessions d'aquesta matèria es fusionen la teoria i la pràctica. Per tal que les classes es desenvolupin correctament cal que l'alumne/a hi participi activament. Per aquesta raó fins i tot els temes més conceptuals es converteixen en experiència personal individual, ja que les metodologies didàctiques emprades estimulen i conviden l'alumne/a a participar en el descobriment dels continguts de l'assignatura i el/la converteixen en protagonista del seu propi procés d'aprenentatge.

Els mètodes didàctics que s'utilitzen majoritàriament per a desenvolupar els continguts de l'assignatura són l'interrogatiu i el del descobriment autònom.

També es dedicaran espais per a resoldre qüestions, encetar debats i posar en comú reflexions fruit de la lectura prèvia de textos, notícies de premsa o articles monogràfics, per a resoldre exercicis i participar en jocs de creativitat o petites descobertes, etc.

ACTIVITATS FORMATIVES

Tipus	Activitat	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Activitats dirigides	Classes teòriques	20	0.80	CE11.1. CE11.2. CE14.1. , CT8, CT11
	Resolució casos pràctics	2	0.08	CE9.4. CE10.4. CE11.1. CE11.2., CT1,
	Presentació pública de treballs	6	0.24	CE9.4. CE10.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT4
Activitats supervisades	Tutories	11	0.44	CE9.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT4
Activitats autònomes	Resolució casos pràctics	6	0.24	CE9.4. CE10.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT1, CT10

	Elaboració de treballs	22	0.88	CE9.4. CE10.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT1, CT10
	Estudi	8	0.30	CE10.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1.
TOTAL		75	3	

8. SISTEMA D'AVUACIÓ

Com que l'assignatura s'imparteix mitjançant metodologies didàctiques que requereixen la participació de l'alumne/a, la necessitat d'assistir a classe regularment és evident.

Així, tot i que l'assistència a classe no és obligatòria, la participació activa de l'alumne/a contribuirà positivament tant en l'avaluació continuada com en la valoració final.

Un cop finalitzat el programa de l'assignatura, tots els/les alumnes realitzaran un Projecte Final per al disseny d'una activitat d'animació per a un establiment o entitat real. Les pautes per a elaborar-lo i, posteriorment, fer-ne la presentació oral, es marcaran durant el curs i es penjaran a l'Autònoma Interactiva. Aquest projecte serveix tant d'eina d'avaluació final com d'eina pedagògica de pràctica real integradora de tot el que s'ha treballat a classe. (Representa el 40% de la nota final de l'assignatura).

CONDICIÓ SINE QUA NON PER A OBTENIR L'ACREDITACIÓ DE L'ASSIGNATURA:

caldrà haver aprovat tant el treball en grup (Projecte Final per al disseny d'una activitat d'animació per a un establiment o entitat real) com els treballs individuals periòdics (representen el 30% de la nota final de l'assignatura) a presentar durant el curs en l'Autònoma Interactiva i l'examen parcial (representa el 30% de la nota final de l'assignatura) . Per tal de fer promig en la nota final cal obtenir com a mínim un 5 sobre 10 en cadascuna de les parts objecte d'avaluació.

Nota important: el plagi parcial o total suposarà la no acreditació de tota l'assignatura

L'avaluació d'aquesta assignatura consta del següent sistema:

TRES OPCIONS D'AVUACIÓ

A) AVALUACIÓ CONTINUA: Realització del Projecte Final (40%), l'examen parcial (30%) i els treballs individuals (30%) descrits anteriorment.

En cas que els alumnes no superin l'assignatura mitjançant l'avaluació contínua, passaran a ser avaluats pel sistema d'avaluació única, no tenint en compte cap de les notes obtingudes.

B) AVALUACIÓ ÚNICA: Examen final (tota la matèria).

Dia i hora establerts, segons calendari acadèmic, a la Programació Oficial del Centre (EUTDH).

Hi haurà un únic tipus d'examen final, no havent diferència entre els alumnes que no hagin superat satisfactòriament l'avaluació continua i aquells que no l'hagin seguit. Per tal de poder-se presentar a l'examen final caldrà lliurar i aprovar un treball previ obligatori. La informació relativa als continguts a desenvolupar en el treball previ obligatori, així com la data i la forma de lliurament es publicaran a la plataforma del campus virtual oportunament.

C) RE-AVALUACIÓ:

Dia i hora establerts, segons calendari acadèmic, a la Programació Oficial del Centre (EUTDH).

Només per aquells alumnes que a l'avaluació única/final hagin obtingut una nota igual o superior a 4 i menor de 5. La qualificació màxima d'aquesta re-avaluació no superarà el 5 com a nota final. Tipus de prova a determinar.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Treballs pràctics individuals	30 %	4.5	0,18	CE9.4. CE10.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT1, CT15
Examen parcial	30 %	4.5	0,18	CE9.4. CE10.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT1, CT15
Treball final de grup	40 %	30	1,2	CE9.4. CE10.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT4, CT8, CT10, CT11, CT15

9. PLANIFICACIÓ DE LA DOCÈNCIA

SETMANA	TEMA	MÈTODE	HORES
1	1	Presencial	2
2	1-2	Presencial	2
3	2	Activitats dirigides	2
4	2	Presencial	2
5	3	Activitats dirigides	2
6	3	Presencial	2
7	3	Activitats dirigides	2
8	4	Presencial	2
9	4	Presencial	2
10	4	Tutoria	2
11	3-4	Treball autònom	2
12	3-4	Treball autònom	2
13	3-4	Presentació de projectes	2
14	3-4	Presentació de projectes	2
15	1-4	Presencial	2

10. EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ

Cal remarcar que la metodologia emprada persegueix desenvolupar en l'alumnat les competències relatives tant a l'emprenedoria com a la innovació sensibilitzant-los per elaborar activitats d'animació innovadores, sostenibles i respectuoses amb l'entorn.

Per tal de fomentar l'esperit innovador i emprenedor dels estudiants, un cop finalitzat el programa de l'assignatura, tots/es els/les alumnes realitzaran un Projecte Final per al disseny d'una activitat d'animació per a un establiment o entitat real.