

Guía docente de la asignatura “Parques Temáticos de Ocio y Animación”

1. IDENTIFICACIÓN

- ✓ **Nombre de la asignatura:** Parques Temáticos de Ocio y Animación
- ✓ **Código:** 101221
- ✓ **Titulación:** Grado en Turismo
- ✓ **Curso académico:** 2018-2019
- ✓ **Tipo de asignatura:** Optativa
- ✓ **Créditos ECTS (horas):** 3 créditos (75)
- ✓ **Período de impartición:** Segundo semestre
- ✓ **Idioma en que se imparte:** inglés
- ✓ **Profesorado:** Blanca Par López-Pinto
- ✓ **E-mail:** blanca.par@uab.cat

2. PRESENTACIÓN

La asignatura tiene como objetivo general conocer las características y el funcionamiento de las empresas de ocio y de animación vinculadas a la hostelería y a el turismo. La asignatura presenta dos partes bien diferenciadas:

1. Teórica:
Análisis de los conceptos y características de ocio, animación y parques temáticos (temes 1, 2 y 4)
2. Práctica:
Diseño y programación de actividades de ocio y/o intervenciones de animación en empresas del sector de la hostelería y el turismo (tema 3)

3. OBJETIVOS FORMATIVOS

Al finalizar la asignatura el alumno será capaz de:

1. Conocer y valorar de forma crítica los conceptos de ocio, de animación y de tematización.

2. Identificar los elementos que intervienen en la animación y valorar sus posibles interacciones.
3. Diferenciar y clasificar las modalidades de ocio y de animación turística y distinguir sus particularidades.
4. Enumerar y describir cada una de las fases del proceso de diseño y programación de actividades e intervenciones de ocio y de animación en el ámbito de la hostelería y del turismo.

4. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE9. Comunicar de forma oral y escrita en una primera lengua extranjera y en una segunda lengua extranjera en el ámbito de la hostelería y del turismo, así como en diferentes entornos relacionados con este campo.

CE9.4. Elaborar discursos apropiados para diferentes funciones, contextos, medios, actividades y situaciones de su ámbito laboral.

CE10. Argumentar de forma crítica desde las diferentes perspectivas teóricas, ideológicas y de buenas prácticas, la realidad que rodea al sector de la hostelería y del turismo.

CE10.4. Utilizar correctamente las técnicas de comunicación para argumentar sobre la realidad del sector de la hostelería y del turismo.

CE11. Tener iniciativa y espíritu emprendedor para crear y gestionar empresas y productos del sector de la hostelería y del turismo.

CE11.1. Identificar el potencial de ocio existente y evaluar nuevas oportunidades de negocio en el sector.

CE11.2. Identificar los recursos y capacidades necesarios para el desarrollo de nuevas empresas de ocio en el ámbito de la hostelería y del turismo.

CE14. Innovar tanto en la planificación y comercialización como en la gestión de organizaciones del ámbito de la hostelería y del turismo.

CE14.1. Crear alternativas de ocio diseñando nuevas actividades de animación satisfactorias y viables.

CT1. Desarrollar una capacidad de aprendizaje de forma autónoma

CT4. Gestionar las técnicas de comunicación a todos los niveles

CT8. Demostrar un comportamiento ético y de adaptación a diferentes contextos interculturales

CT10. Trabajar en equipo

CT11. Planificar y gestionar actividades en base a la calidad y sostenibilidad

CT15. Demostrar visión de negocio, captar las necesidades del cliente y anticiparse a los posibles cambios del entorno.

5. TEMARIO Y CONTENIDO

1. El ocio

- Evolución del concepto de ocio a lo largo de la historia
- El ocio y el mercado turístico

2. La animación

- Valoración de la animación como elemento dinamizador presente en toda la oferta lúdica y turística

3. Diseño y programación de actividades y / o intervenciones de animación turística

- Innovar: crear alternativas de ocio diseñando nuevas actividades de animación satisfactorias y viables.

4. Los parques temáticos y de ocio

- Definición y características
- Estructura y organización

6. BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Beech, John & Chadwick, Simon (Pearson education, 2006): The business of tourism management (Temas 1-4)
- 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 (Temas 2 y 4)
- Thyne, Maree & Laws, Eric (eds., 2004): Hospitality tourism and lifestyle concepts. Implications for quality management and customer satisfaction, New York: The Harworth Hospitality Press (Temas 1-4)

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Teoría y práctica se fusionan al impartir las sesiones de esta materia. Para que las clases se desarrollen correctamente es necesaria la participación del alumno. Por ello, incluso los temas más conceptuales, se convierten en experiencia personal individual, ya que las metodologías didácticas utilizadas

estimulan e invitan al alumno a participar en el descubrimiento de los contenidos de la asignatura y lo convierten en protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Los métodos didácticos que se utilizan mayoritariamente para desarrollar los contenidos de la asignatura son el interrogativo y el del descubrimiento autónomo. También se dedicará parte de las sesiones a resolver cuestiones, iniciar debates y poner en común reflexiones fruto de la lectura previa de textos, noticias de prensa o artículos monográficos, así como a explorar posibles novedades vinculadas al ocio y analizarlas de manera profesional y crítica.

La plataforma del Campus Virtual se empleará como complemento de información y medio de comunicación alternativo al aula entre profesora y alumnos y viceversa. En el Campus Virtual se publicará el programa de la asignatura, material complementario a la teoría en formato digital, enlaces a páginas web, así como todo el material relativo al Proyecto Final y a los trabajos individuales periódicos a entregar a través del Campus Virtual durante el curso.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Título		Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Actividades dirigidas	Clases teóricas	20	0.80	CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT8, CT11, CT15
	Resolución casos prácticos	2	0.08	CE9.4. CE10.4. CE11.1. CE11.2., CT1, CT15
	Presentación pública de trabajos	6	0.24	CE9.4. CE10.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT4, CT15
Actividades supervisadas	Tutorías	11	0.44	CE9.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT4, CT15
Actividades autónomas	Resolución casos prácticos	6	0.24	CE9.4. CE10.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT1, CT10, CT15
	Elaboración de trabajos	22	0.88	CE9.4. CE10.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT1, CT10, CT15
	Estudio	8	0.30	CE10.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1.
TOTAL		75	3	

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

La asignatura se imparte mediante metodologías didácticas que requieren la participación del alumno, en consecuencia la necesidad de asistir a clase regularmente resulta evidente. Así, aunque la asistencia a clase no es obligatoria, la participación activa del alumno contribuirá positivamente tanto en la evaluación continua como en la valoración final.

Una vez finalizado el programa de la asignatura, todos los alumnos realizarán un Proyecto Final que consistirá en el diseño de un programa de animación para un establecimiento hotelero, parque temático u otra entidad vinculada a el sector del ocio o del turismo. Las pautas para su elaboración y posterior presentación oral se establecerán durante el curso y se publicarán en la plataforma de la Autònoma Interactiva. Este proyecto sirve tanto de herramienta de evaluación final como de herramienta pedagógica de práctica real integradora de todo lo trabajado en clase.

CONDICIÓN SINE QUA NON PARA OBTENER LA ACREDITACIÓN DE LA ASIGNATURA:

será necesario haber aprobado tanto el trabajo en grupo (Proyecto Final para el diseño de un programa de animación para un establecimiento o entidad real del ámbito turístico o de la hostelería) como los exámenes y/o los trabajos individuales periódicos a presentar durante el curso en la Autònoma Interactiva. Para hacer promedio en la nota final hay que obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las partes objeto de evaluación.

Nota importante: el plagio parcial o total supondrá la no acreditación de toda la asignatura.

La evaluación de esta asignatura consta del siguiente sistema:

TRES OPCIONES DE EVALUACIÓN:

A) EVALUACIÓN CONTINUA: Realización del Proyecto Final (40%) y de los trabajos individuales (30%) y el examen parcial (30%) descritos anteriormente.

En caso de que los alumnos no superen la asignatura mediante la evaluación continua, pasarán a ser evaluados por el sistema de evaluación única, no teniendo en cuenta ninguna de las notas obtenidas anteriormente.

B) EVALUACIÓN ÚNICA: Examen final (toda la materia).

Día y hora establecidos, según calendario académico, en la programación oficial del centro (EUTDH).

Habrà un único tipo de examen final, no habiendo diferencia entre los alumnos que no hayan superado

satisfactoriamente la evaluación continua y aquellos que no lo hayan seguido. Para poder optar a realizar el examen final es necesario entregar y superar satisfactoriamente un trabajo previo obligatorio.

La información relativa a los contenidos a desarrollar y a la fecha y forma de entrega del trabajo se comunicará oportunamente en el espacio virtual de la asignatura.

C) RE-EVALUACIÓN:

Día y hora establecidos, según calendario académico, en la programación oficial del centro (EUTDH).

Sólo para aquellos alumnos que en la evaluación única / final hayan obtenido una nota igual o superior a 4 y menor de 5. La calificación máxima de esta re-evaluación no superará el 5 como nota final. Tipo de prueba: a determinar.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Trabajos prácticos individuales	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
Trabajo final de grupo	40 %	30	1.2	CE9.4. CE10.4. CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT4, CT8, CT10, CT11, CT15
Actividades dirigidas (Clases teóricas, Resolución casos prácticos, Elaboración de trabajos Presentación pública de trabajos, Estudio)		75	3	CE11.1. CE11.2. CE14.1., CT8, CT11, CT15., CE9.4. CE10.4.,

9. PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA

SEMANA	TEMA	MÉTODO	HORAS
1	1	Presencial	2
2	1-2	Presencial	2
3	2	Actividades dirigidas	2
4	2	Presencial	2
5	3	Actividades dirigidas	2
6	3	Presencial	2
7	3	Actividades dirigidas	2
8	4	Presencial	2
9	4	Presencial	2
10	4	Tutoría	2
11	3-4	Trabajo autónomo	2
12	3-4	Presentación de proyectos	2
13	3-4	Presentación de proyectos	2
14	3-4	Presentación de proyectos	2
15	1-4	Síntesis final	2

10. EMPRENDEDURÍA E INNOVACIÓN

Cabe destacar que la metodología empleada persigue desarrollar en el alumnado las competencias relativas tanto a la emprendeduría como a la innovación sensibilizándolos para elaborar actividades de animación innovadoras, sostenibles y respetuosas con el entorno. Para fomentar el espíritu innovador y emprendedor de los estudiantes, una vez finalizado el programa de la asignatura, todos los alumnos realizarán un Proyecto Final para el diseño de un programa de animación para un establecimiento o entidad real.