

Parques Temáticos de Ocio y Animación

Código: 103755
Créditos ECTS: 3

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2502904 Dirección Hotelera	OT	4	0

La metodología docente y la evaluación propuestas en la guía pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

Contacto

Nombre: Blanca Par López-Pinto
Correo electrónico: Blanca.Par@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: inglés (eng)
Algún grupo íntegramente en inglés: Sí
Algún grupo íntegramente en catalán: No
Algún grupo íntegramente en español: No

Prerequisitos

Este curso no tiene prerequisites.

Objetivos y contextualización

La asignatura tiene como objetivo general conocer las características y el funcionamiento de las empresas de ocio y de animación turística y de los parques temáticos.

La asignatura presenta dos partes bien diferenciadas:

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

Este curso guiará a los estudiantes en:

1. Conocer y valorar de forma crítica los conceptos de ocio, de animación y de tematización.
2. Detectar, analizar y evaluar el potencial de entretenimiento y ocio y su posible desarrollo en el turismo y en los parques temáticos.
3. Enumerar y describir cada una de las fases del proceso de planificación, diseño y programación de actividades de ocio.
4. Diseñar y planificar programas de ocio innovadores y viables.
5. Elaborar y presentar un Proyecto Final demostrando un nivel suficiente de comunicación y capturando el interés de la audiencia durante su presentación.

Competencias

- Demostrar que comprende y aplica los principios del método científico a la investigación del sector de la hostelería y la restauración.

- Demostrar que conoce el carácter dinámico y evolutivo de la industria hotelera y de restauración y la nueva sociedad del ocio.
- Demostrar un comportamiento ético en las relaciones sociales, así como adaptarse a diferentes contextos interculturales.
- Desarrollar una capacidad de aprendizaje de forma autónoma.
- Desarrollar y aplicar las políticas de internacionalización y de crecimiento sostenible a las empresas del sector.
- Manejar las técnicas de comunicación a todos los niveles.
- Planificar y gestionar actividades sobre la base de la calidad y la sostenibilidad.
- Trabajar en equipo.

Resultados de aprendizaje

1. Demostrar que conoce el carácter dinámico y evolutivo de la industria hotelera y de restauración y la nueva sociedad del ocio.
2. Demostrar un comportamiento ético en las relaciones sociales, así como adaptarse a diferentes contextos interculturales.
3. Desarrollar una capacidad de aprendizaje de forma autónoma.
4. Identificar y aplicar los elementos estratégicos fundamentales en el proceso de internacionalización de las actividades y de las empresas del sector hotelero.
5. Manejar las técnicas de comunicación a todos los niveles.
6. Planificar y gestionar actividades sobre la base de la calidad y la sostenibilidad.
7. Trabajar en equipo.
8. Utilizar las técnicas y los métodos de investigación en la ciencia del turismo y de la dirección hotelera.

Contenido

1. Ocio:

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

2. Animación turística:

- Definición y objetivos.
- El animador turístico: perfil profesional.

3. Los parques temáticos y de ocio:

- Definición y características.
- Estructura y organización.

4. Diseño y programación:

- Planificación, implementación y evaluación de programas de ocio.

Metodología

Teoría y práctica se fusionan al impartir las sesiones de esta materia. Para que el curso se desarrolle correctamente es necesaria la participación del alumno. Por ello, incluso los temas más conceptuales se convierten en experiencia personal, 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.

El Campus Virtual -MOODLE- se empleará como plataforma para la formación y como medio de comunicación fluida 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 durante el curso a través del Campus Virtual.

Todos los estudiantes inscritos en este curso deben consultar periódicamente los diferentes avisos, materiales, tareas u otros contenidos que se publiquen en el Campus Virtual. Tanto el envío de trabajos como las consultas de tutoría deben llevarse a cabo desde y en el espacio del curso del Campus Virtual -MOODLE.

Proyecto Final y trabajos individuales: los estudiantes deben realizar la entrega de sus trabajos en el espacio habilitado en MOODLE. En ningún caso se aceptarán entregas posteriores a la fecha límite. Los estudiantes deben conservar una copia de seguridad de todos los trabajos presentados.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Contenidos teóricos	20	0,8	1, 5, 4
Estudio	8	0,32	1, 2, 3, 5, 4, 6, 8
Presentación pública de trabajos	6	0,24	1, 2, 3, 5, 4, 6, 7, 8
Resolución de casos prácticos	0,5	0,02	2, 3, 5, 4, 6, 8
Tipo: Supervisadas			
Tutorías	12	0,48	1, 3, 5, 4
Tipo: Autónomas			
Elaboración de trabajos	20	0,8	1, 2, 3, 5, 4, 6, 7, 8
Resolución de casos prácticos	6	0,24	1, 2, 3, 5, 4, 6, 7, 8

Evaluación

La evaluación continua se basará en:

1) Examen parcial y trabajos individuales:

- Trabajo individual (25%)
- Examen parcial (30%)
- Ejercicios voluntarios (5%)

2) Proyecto Final:

- Trabajo en grupo: Proyecto Final (40%)

Trabajo individual y examen parcial: los estudiantes realizarán un trabajo individual que debe entregarse a la profesora (envío por MOODLE) y presentarse oralmente (si así se requiere). Este trabajo individual representa el 25% de la nota final. El examen parcial representa el 30% de la nota final.

Proyecto Final (trabajo en grupo): una vez finalizado el programa de la asignatura, todos los estudiantes realizarán un Proyecto Final que consistirá en el diseño de un innovador 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

MOODLE. Este proyecto sirve tanto de herramienta de evaluación final como de herramienta pedagógica y de práctica real integradora de todo lo trabajado durante el curso. El Proyecto Final representa el 40% de la nota final.

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 ocio / animación sociocultural) como el examen parcial y el trabajo individual. Para hacer promedio en la nota final hay que obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las dos partes objeto de evaluación:

- 1) Examen parcial y trabajo individual y
- 2) Proyecto Final

Ejercicios voluntarios: los estudiantes pueden optar por realizar los ejercicios voluntarios que se propongan durante el curso. La suma de estas participaciones voluntarias representa el 5% de la nota final.

La evaluación de esta asignatura consta del siguiente sistema:

TRES OPCIONES DE EVALUACIÓN:

A) EVALUACIÓN CONTINUA:

Realización del Proyecto Final (40%), del trabajo individual (25%), del examen parcial (30%) y de los ejercicios voluntarios (5%), 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). Habrá 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 entre 3.5 y 4.9. La calificación máxima de esta reevaluación no superará el 5 como nota final. Tipo de prueba: a determinar.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Ejercicios voluntarios	5%	0	0	2, 3, 4, 6
Examen parcial	30%	2	0,08	1, 2, 3, 5, 4, 6, 8
Proyecto Final	40%	0,5	0,02	1, 2, 3, 5, 4, 6, 7, 8
Trabajo práctico individual	25%	0	0	1, 2, 3, 5, 4, 6, 8

Bibliografía

- 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)