

**Animació Sociocultural**

Codi: 104958

Crèdits: 3

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2500894 Turisme	OT	4	0

La metodologia docent i l'avaluació proposades a la guia poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

**Professor/a de contacte**

Nom: José Antonio Ortiz García

Correu electrònic: JoseAntonio.Ortiz@uab.cat

**Utilització d'idiomes a l'assignatura**

Llengua vehicular majoritària: anglès (eng)

Grup íntegre en anglès: Sí

Grup íntegre en català: No

Grup íntegre en espanyol: No

**Prerequisits**

Aquest curs no té prerequisits.

**Objectius**

El desenvolupament de l'oci com a instrument de dinamització sociocultural, responsabilitat cívica, servei social, promotor empresarial i tractament terapèutic, entre d'altres àmbits, s'ha convertit en diferenciador fonamental en l'esdevenir del segle XXI.

L'oci és una eina fonamental per millorar el benestar de les persones i de les comunitats. Els serveis d'oci i animació sociocultural realitzen una important contribució al benestar social i econòmic dels individus i les comunitats.

Els programes d'animació sociocultural contribueixen poderosament al benestar emocional, físic i social de les persones, i fomenten el desenvolupament de comunitats dinàmiques i reeixides.

Durant aquest curs, l'alumnat aprendrà com planificar, dissenyar, implementar i avaluar programes d'oci per a la dinamització sociocultural en diferents camps (cultura, turisme, recreació, esports, entre d'altres).

Aquest curs es divideix en dues parts:

1. Teòrica: coneixements relacionats amb els conceptes d'oci, dinamització sociocultural i entreteniment.
2. Pràctica: planificació, disseny, implementació i avaluació de programes d'oci per a la dinamització sociocultural.

Aquest curs guiarà a l'alumnat en:

1. Comprendre els fonaments conceptuals, la importància i els beneficis de l'oci i de l'animació sociocultural.
2. Identificar els elements que intervenen en l'animació sociocultural i valorar-ne les possibles interaccions.
3. Diferenciar i classificar les modalitats d'oci i d'animació, i distingir-ne les particularitats.

4. Enumerar i descriure cadascuna de les fases del procés de disseny i programació d'activitats i intervencions de lleure i d'animació sociocultural.
5. Identificar, descriure i aplicar correctament els principis i procediments relacionats amb la planificació de programes d'oci per millorar la qualitat de vida individual, grupal i comunitària.
6. Dissenyar, planificar i presentar projectes específics d'oci / animació sociocultural, demostrant un bon nivell de comunicació durant la presentació.

## Competències

- Aplicar els conceptes relacionats amb els productes i empreses turístiques (econòmic i financer, recursos humans, política comercial, mercats, operatiu i estratègic) en els diferents àmbits del sector.
- Demostrar iniciativa i actitud emprenedora en la creació i la gestió d'empreses del sector turístic.
- Demostrar un comportament ètic i d'adaptació a diferents contextos interculturals.
- Desenvolupar una capacitat d'aprenentatge autònom.
- Manejar les tècniques de comunicació a tots els nivells.
- Planificar i gestionar activitats partint de la qualitat i la sostenibilitat.
- Proposar solucions alternatives i creatives a possibles problemes en l'àmbit de la gestió, la planificació, les empreses i els productes turístics.
- Treball en grup.

## Resultats d'aprenentatge

1. Aplicar els conceptes d'empresa relacionats amb els productes i les organitzacions turístiques en els diferents àmbits del sector i de les seves activitats.
2. Aplicar la iniciativa i l'esperit emprenedor a un altre tipus de departaments, activitats, funcions i entitats, diferents als de referència, per fomentar la creació i la millora de la gestió turística.
3. Demostrar un comportament ètic i d'adaptació a diferents contextos interculturals.
4. Desenvolupar una capacitat d'aprenentatge autònom.
5. Manejar les tècniques de comunicació a tots els nivells.
6. Planificar i gestionar activitats partint de la qualitat i la sostenibilitat.
7. Proposar solucions alternatives de manera creativa als problemes en la planificació i en la gestió de departaments, activitats o serveis de noves àrees del sector turístic, així com en entitats i productes turístics singulars.
8. Treball en grup.

## Continguts

Tema 1. L'oci:

- Definició i aplicacions.
- Importància i beneficis.
- Evolució del concepte d'oci al llarg de la història.

Tema 2. Animació sociocultural:

- Fonaments conceptuals.
- Funció social i beneficis.
- Anàlisi del perfil professional dels animadors socioculturals.

Tema 3. Disseny i programació:

- Principis de programació per l'animació sociocultural.
- Procés de planificació del programa: planificació, implementació i avaluació de programes d'oci.
- Disseny i programació.
- Animació sociocultural amb una perspectiva de gènere i queer.

## Metodologia

En impartir les sessions d'aquesta matèria es fusiona la teoria i la pràctica. Per tal que l'aprenentatge es desenvolupi correctament cal que l'alumnat 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'alumnat a participar en el descobriment dels continguts de l'assignatura esdevenint protagonista del seu propi procés d'aprenentatge.

La plataforma del Campus Virtual -MOODLE- s'emprarà com a eina de formació i com a mitjà de comunicació fonamental entre professor i alumnat i viceversa. Al Campus Virtual es publicarà el programa de l'assignatura, material complementari a la teoria en format digital, enllaços a pàgines web, així com tot el material relatiu al Projecte Final i als treballs individuals periòdics a lliurar a través del Campus Virtual durant el curs.

L'alumnat inscrit en aquest curs han de consultar periòdicament les diferents alertes, materials i altres continguts que es publiquin al Campus Virtual. Tant l'enviament de treballs com les consultes de tutoria s'han de dur a terme des de i en l'espai del curs del campus virtual -MOODLE.

Projecte Final i treballs individuals: l'alumnat ha de lliurar els treballs al professor realitzant els corresponents lliuraments a l'espai habilitat al MOODLE. En cap cas s'acceptaran treballs passat el termini límit preestablert. Han de mantenir una còpia de seguretat de tots els treballs presentats.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

## Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Continguts teòrics	20	0,8	1, 2, 7
Presentació pública de treballs	6	0,24	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Resolució de casos pràctics	0,5	0,02	1, 2, 3, 7, 8
Tipus: Supervisades			
Tutories	12	0,48	1, 3, 5, 6, 7
Tipus: Autònomes			
Elaboració de treballs	20	0,8	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Estudi	8	0,32	1, 2, 4, 6, 7
Resolució de casos pràctics	6	0,24	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

## Avaluació

L'avaluació contínua es basarà en:

1) Examen parcial i treballs individuals:

- Treball individual (25%)
- Examen parcial (30%)
- Participació activa (5%)

## 2) Projecte Final:

- Treball en grup: Projecte Final (40%)

Treball individual i examen parcial: l'alumnat realitzarà un treball individual (lliurament a MODDLE) i presentar-lo oralment. Aquest treball individual representa el 25% de la nota final. L'examen parcial representa el 30% de la nota final.

Projecte Final (treball en grup): un cop finalitzat el programa de l'assignatura, l'alumnat realitzarà un projecte final que consistirà en el disseny d'una activitat d'animació per una entitat cultural/turística, o institució similar. Les pautes per a la seva elaboració i posterior presentació oral a classe s'establiran durant el curs i es publicaran al MOODLE. Aquest projecte serveix tant d'eina d'avaluació final com d'eina pedagògica de pràctica real integradora de tot el que s'ha treballat durant el curs. El Projecte Final representa el 40% de la nota final.

Condicció 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'un programa d'oci / animació sociocultural) com l'examen parcial i el treball individual. Per fer mitjana en la nota final cal obtenir almenys un 5 sobre 10 en cadascuna de les dues parts objecte d'avaluació: Examen parcial i treball individual + Projecte Final.

Participació activa: l'alumnat pot optar per realitzar els exercicis voluntaris que es proposaran durant el curs. La suma d'aquestes participacions voluntàries representa el 5% de la nota final.

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

### TRES OPCIONS D'AVALUACIÓ:

A) AVALUACIÓ CONTÍNUA: Realització del projecte final (40%), del treball individual (25%), de l'examen parcial (30%) i la participació activa (5%), descrits anteriorment.

En el cas que l'alumnat no superi l'assignatura mitjançant l'avaluació continuada, passaran a ser avaluats i avaluades pel sistema d'avaluació única, sense tenir en compte cap de les notes obtingudes anteriorment.

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 qui no hagi superat satisfactòriament l'avaluació continua i qui no l'hagi 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 entre 3.5 i 4.9. 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
Examen parcial	30%	1,5	0,06	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Participació activa	5%	0,5	0,02	1, 2, 3, 4, 6, 7
Projecte Final	40%	0,5	0,02	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

## Bibliografia

- Cordes, K.A., & Ibrahim, H.M. (2003): Applications in recreation & leisure for today and the future. Boston: McGraw-Hill.
- Csikszentmihalyi, M. Flow. The Psychology of Optimal Experience. Penguin Random House
- Leitner, M.J., & Leitner, S.F. (2004). Leisure enhancement (last edition). New York: Haworth Press.
- O'Connell, Timothy S. & Cuthberston, Brent (Human Kinetics, 2009): Group dynamics in recreation and leisure.
- Russell, R.V. (2005). Leadership in recreation (3er ed.). New York: McGraw-Hill.
- Thyne, Maree & Laws, Eric (eds., 2004): Hospitality tourism and lifestyle concepts. Implications for quality management and customer satisfaction, New York: The Harworth Hospitality Press.

## Programari

No hi ha un programari específic per aquesta assignatura.