Universitat Autònoma de Barcelona

2023/2024

Parques Temáticos de Ocio y Animación

Código: 103755
Créditos ECTS: 3

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2502904 Dirección Hotelera	OT	4	1

Contacto

Nombre: José Antonio Ortiz García

Correo electrónico: joseantonio.ortiz@uab.cat

Idiomas de los grupos

Para consultar el idioma/es de la asignatura será necesario ir al apartado "Metodología" de la guía docente.

Prerrequisitos

Este curso no tiene prerrequisitos.

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.

1. Práctica: diseño y programación de actividades de ocio y/o intervenciones de animación en empresas del sector de la hostelería y el turismo.

Este curso guiará al alumnado 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

Tema 1. Ocio

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

Tema 2. Animación turística

- Definición y objetivos
- El animador turístico: perfil profesional

Tema 3. Los parques temáticos y de ocio

- Definición y características. Estructura y organización
- Aspectos sociales, antropológicos y económicos
- Ocio y perspectiva de género

Tema 4. Diseño y programación

- Planificación, implementación y evaluación de programas de ocio

Metodología

Idioma de las clases: Inglés

Teoría y práctica se fusionan al impartir las sesiones de esta materia. Para que el curso se desarrolle correctamente es necesaria la participación del alumnado. Por ello, incluso los temas más conceptuales se convierten en experiencia personal, ya que las metodologías didácticas utilizadas estimulan e invitan al alumnado 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 profesor y alumnado 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.

Todo el alumnado inscrito 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: el alumnado deben realizar la entrega de sus trabajos en el espacio habilitado en MOODLE. En ningún caso se aceptarán entregas posteriores a la fecha límite. El alumnado deben conservar una copia de seguridad de todos los trabajos presentados.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

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			
Tutorias	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 de esta asignatura consta del siguiente sistema:

EVALUACIÓN CONTINUA: Realización del proyecto final (40%), del trabajo individual (25%), del examen parcial (30%) y la participación activa (5%).

Trabajo individual y examen parcial: el alumnado realizará un trabajo individual (entrega en MODDLE) y lo presentará oralmente. 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 finalizada el programa de la asignatura, el alumnado realizará un proyecto final que consistirá en el diseño de una actividad de animación por un parque temático o de ocio, o institución similar. Las pautas para su elaboración y posterior presentación oral a clase se establecerán durante el curso y se publicarán en MOODLE. Este proyecto sirve tanto de herramienta de evaluación final como de herramienta pedagógica de práctica real integradora de todo el que se ha trabajado durante el curso. El Proyecto Final representa el 40% de la nota final.

Participación activa: el alumnado puede realizar los ejercicios voluntarios que se propondrán durante el curso. La suma de estas participaciones voluntarias representa el 5% de la nota final.

En el supuesto de que el alumnado no supere la asignatura mediante la evaluación continuada, pasará a ser evaluado por el sistema de evaluación única, sin tener en cuenta ninguno de las notas obtenidas anteriormente.

EVALUACIÓN ÚNICA: Examen final (60%) y Trabajo (40%).

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 el alumnado que no haya superado satisfactoriamente la evaluación continua y quién no lo haya seguido. Para poderse presentar al examen final habrá que librar y aprobar un trabajo previo obligatorio. La información relativa a los contenidos a desarrollar en el trabajo previo obligatorio, así como la fecha y la forma de entrega se publicarán a la plataforma del campus virtual oportunamente.

RE-EVALUACIÓN:

Día y hora establecidos, según calendario académico, en la Programación Oficial del Centro (EUTDH).

Solo para el alumnado que en la evaluación única/final haya obtenido una nota entre 3.5 y 4.9. La calificación máxima de esta re-evaluación no superará el 5 como nota final. Tipo de prueba a determinar.

La recuperación de la asignatura por evaluación única será el mismo que el del resto de alumnado y para presentarse a la re-evaluación será necesario que este haya obtenido como mínimo un 3,5 en el conjunto de las evidencias de las que conste la evaluación única.

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Examen parcial	30%	2	0,08	1, 2, 3, 5, 4, 6, 8
Participación activa	5%	0	0	2, 3, 4, 6
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 (2006): The business of tourism management. Harlow: Financial Times Prentice Hall.
- Clavé, Salvador Anton (2007): The global theme park industry. Wallingford, Oxfordshire, Cambridge: CABI.
- O'Connell, Timothy S. & Cuthberston, Brent (2009): Group dynamics in recreation and leisure. Champaign: Human Kinetics.
- Thyne, Maree & Laws, Eric (2004): Hospitality tourism and lifestyle concepts. Implications for quality management and customer satisfaction, New York: The Harworth Hospitality Press.

Software

No hay un software específico para esta asignatura.