

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Gestión del ocio y de los espacios no convencionales
Titulación	Grado en Gestión Deportiva
Escuela/ Facultad	Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
Curso	Cuarto
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial / Online
Semestre	S8
Curso académico	2024 / 2025
Docente coordinador	Jorge López Fernández
Docente	Jorge López Fernández

2. PRESENTACIÓN

La constitución del Ocio como derecho universal fundamental lo convierte en una necesidad supeditada a una regulación y control constantes. El impacto social y económico del ocio, como vehículo de integración y de potenciación de la economía, hace necesario el conocimiento de todos los agentes determinantes de este concepto.

Las numerosas variantes y posibilidades del ocio dificultan la correcta puesta en práctica del mismo. La evolución constante de estos conceptos hace necesaria la formación en el manejo y gestión del ocio, la recreación y el turismo activo.

En este sentido, esta asignatura pretende introducir al alumno en los aspectos más importantes de la gestión y planificación del ocio, recreación y turismo activo. El alumno debe tener constancia, desde una visión global, de todos los aspectos básicos para llevar a cabo eventos de esta naturaleza.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON02. Describe el diseño de un proceso de emprendimiento y desarrollo de negocio, desde su conceptualización hasta su implementación y evaluación, atendiendo a las características individuales y contextuales de la empresa, así como a los principios históricos, técnicos y éticos.

CON06. Describe los procesos de construcción y explotación de las diferentes instalaciones deportivas.

CON07. Conoce los aspectos claves en la gestión de equipos, la comunicación y la gestión de recursos humanos del entorno deportivo.

CON08. Identifica el material y el equipamiento deportivo adecuado para cada tipo de actividad, identificando las características técnicas de los diferentes espacios deportivos.

Habilidades

HAB02. Creatividad: Crea ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original en el entorno académico y profesional.

Competencias

COMP5. Organizar, dirigir, planificar y coordinar los recursos humanos de las diferentes entidades deportivas, incluyendo la evaluación de desempeño, organigramas y otras estructuras profesionales en cumplimiento con la normativa vigente.

COMP7. Elaborar procedimientos y protocolos para la resolución de problemas de gestión deportiva, incluyendo métodos, procedimientos, actividades, recursos, técnicas y procesos para los diferentes segmentos de población.

COMP15. Elaborar planes de actuación empresarial para la mejora de procesos que involucren recursos materiales, humanos u económicos

4. CONTENIDOS

Unidad 1. Aproximación al concepto de ocio y tiempo libre

- 1.1. Conceptos clave: Tiempo Libre y Ocio
- 1.2. El papel del Ocio en la Constitución Española
- 1.3. Evolución del término de ocio en la Historia
- 1.4. Práctica deportiva de los españoles. Evolución Histórica
- 1.5. Ociotipos

Unidad 2. El papel de la actividad física dentro del ocio

- 2.1. Relación del ocio en la actividad física
- 2.2. El papel del gerente deportivo en los eventos de ocio
- 2.3. El plan de marketing aplicado a eventos de ocio
- 2.4. Herramientas para garantizar la calidad de un evento de ocio

Unidad 3. Diseño y planificación de programas de animación y recreación deportiva

- 3.1. Tipología y características de los programas de animación
- 3.2. Los clientes en el sector de la animación y recreación
- 3.3. Programas de animación turística hotelera y zonas de acampada.

Unidad 4. Valor de un evento recreacional

- 4.1. Aspectos clave en la gestión de un evento de ocio
- 4.2. Fases en la organización de un evento de ocio
- 4.3. Mapas y circulaciones en un evento de ocio
- 4.4. Evaluación de un evento de ocio

Unidad 5. Nuevas tendencias para el deportista de ocio y recreación

- 5.1. Tendencias de actividad física-deportiva en el medio natural enfocadas al ocio
- 5.2. Impacto del COVID-19 en el presente y futuro del ocio y la recreación
- 5.3. Tendencias para el deportista de ocio y recreación. Espacios no convencionales

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral/Webconference
- Aprendizaje cooperativo
- Entornos de simulación

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	20
Lectura de temas de contenidos	12
Búsqueda de recursos y selección de fuentes de información	22
Actividades participativas grupales (seminarios, talleres, participación en foros...)	23
Visitas externas	10
Trabajo autónomo	32
Tutorías	4
Pruebas presenciales de conocimiento	2
Trabajos individuales o grupales	25
TOTAL	150

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases virtuales síncronas	20
Lecturas de temas de contenido	12
Foros virtuales	10
Búsqueda de recursos y selección de fuentes de información.	22
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros)	23
Tutoría virtual	4
Trabajo autónomo	32
Pruebas de evaluación virtuales	2
Trabajos individuales y/o grupales	25
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	20-25%
Observación del desempeño	20-40%
Elaboración de informes y escritos	30-40%
Exposición oral	10-15%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas virtuales de conocimiento	60%
Elaboración de informes y escritos	20-30%
Observación del desempeño	10-20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria, deberás obtener una calificación mayor o igual que 5 sobre 10 en calificación final ponderada de la asignatura.

En todo caso, será necesario obtener una media de 4 o más en la actividad 5 (prueba de conocimiento) para que el resto de apartados puedan ser ponderados en la calificación final.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria, deberás obtener una calificación mayor o igual que 5 sobre 10 en calificación final ponderada.

Se deben entregar las actividades correspondientes a las actividades no entregadas o con calificaciones menores a 5, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del profesor.

En el caso de la actividad 5 (prueba de conocimiento) tenga una calificación menor de 5, será necesario realizar una nueva prueba de conocimiento.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Actividades turístico-deportivas Cantabria	20 febrero
Actividad 2. Propuesta Análisis de Calidad de un Evento Deportivo	7 marzo
Actividad 3. Prueba Evaluación Objetiva	30 marzo
Actividad 4. Programa Ocio para Complejo Turístico	21 marzo
Actividad 5. Propuesta de Fan Engagement y Patrocinio Integral	6 mayo
Actividad 6. Organización actividad relacionada con eSports.	Abril-junio

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Palmeto, M. (1995). Planificación y gestión del ocio y tiempo libre. Didáctica del Consumo. Aprender a consumir. Valladolid: ICE-Universidad.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Fernández Luna, A. (2021). La situación de los esports en España. Una perspectiva cualitativa. Dykinson.
- Fuentesal García, J. y Zamorano Sande, D. (2021). Incorporación de contenidos de actividades en el medio natural y de ocio en la educación formal (TSEAS): una experiencia de espeleología. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, (39), 820-828.
- Miranda, J. G. (2009). Envejecimiento, tiempo libre y gestión del ocio. Universidad de La Rioja, España.
- Ortí, J. (2004). La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. Barcelona, Inde. (Unidad Didáctica I).
- Rossi, B (1981). Un programa local para el desarrollo del deporte. Hospitalet de Llobregat: CEUMT. (Unidad Didáctica II).

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Desde la Unidad de Orientación Educativa, Diversidad e Inclusión (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.