Animación turística en Hostelería

Área: HOSTELERIA Y TURISMO
Modalidad: Teleformación
Duración: 80 h
Precio: 24.00€

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

CÓDIGO

1061

OBJETIVOS

- Comprender el concepto y objetivos de la animación en el contexto turístico, haciendo especial hincapié en las características y conocimientos propios de sus profesionales.

####

- Saber cómo organizar un departamento de animación, tanto internamente como en sus relaciones con los demás departamentos de un establecimiento turístico.

####

- Aprender a diseñar programas de animación, conociendo los diferentes tipos existentes y las herramientas que se pueden utilizar, así como los posibles métodos de temporalización, promoción y evaluación.

####

- Apoyar la actividad de animación en conceptos propios de las teorías de roles, del liderazgo y de la dinámica de grupos.

CONTENIDOS

UD1.- ESTRUCTURAS ORGANIZATIVAS Y FUNCIONALES
1.1. ESTRUCTURAS ORGANIZATIVAS Y FUNCIONALES
1.2. TURISMO PARA TODOS
1.3. REGULACIONES Y NORMATIVAS
1.4. IMPORTANCIA DE LA ANIMACIÓN EN LOS ALOJAMIENTOS TURÍSTICOS

UD2.- LA ANIMACIÓN Y SUS RESPONSABLES, LOS ANIMADORES
2.1. ¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN? CONCEPTO Y ANTECEDENTES
2.2. OBJETIVOS Y SITUACIÓN DE LA ANIMACIÓN TURÍSTICA
2.3. LOS ANIMADORES, ¿QUIÉNES SOMOS?
2.4. CLASIFICACIÓN, CARACTERÍSTICAS Y CUALIDADES DEL ANIMADOR
2.5. FORMACIÓN Y CAPACITACIÓN
2.6. OCUPACIONES Y PUESTOS DE TRABAJO

UD3.- ELEMENTOS PARA LA ORGANIZACIÓN Y FUNCIONES DE UN DEPARTAMENTO DE ANIMACIÓN
3.1. LA ORGANIZACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE ANIMACIÓN
3.2. RELACIONES CON OTROS DEPARTAMENTOS
3.3. ESPACIOS Y RECURSOS HUMANOS
3.4. RECURSOS ECONÓMICOS

UD4.- LA ORGANIZACIÓN, DESARROLLO Y CONTROL DE ACTIVIDADES
4.1. DISEÑO DE LOS PROGRAMAS DE ANIMACIÓN
4.2. HERRAMIENTAS PARA LA ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA
4.3. TIPOS DE PROGRAMAS DE ANIMACIÓN
4.4. TEMPORALIZACIÓN DE PROGRAMAS Y ACTIVIDADES
4.5. LA EVALUACIÓN EN LOS PROCESOS DE ANIMACIÓN
4.6. PROMOCIÓN, PUBLICIDAD Y VENTA DE NUESTRAS ACTIVIDADES

UD5.- DINÁMICA Y DINAMIZACIÓN DE GRUPOS
5.1. GRUPO, FASES Y CLASIFICACIÓN
5.2. LOS ROLES EN EL DESARROLLO DEL GRUPO
5.3. LÍDER Y LIDERAZGO
5.4. EL LOGRO DE DINAMIZAR UN GRUPO
5.5. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR DINÁMICA DE GRUPOS?
5.6. CLASIFICACIÓN DE LAS DINÁMICAS DE GRUPO
5.7. DISEÑO Y APLICACIÓN DE LAS DINÁMICAS DE GRUPO
5.8. CRITERIOS PARA ELEGIR LA DINÁMICA ADECUADA

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado.** El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.
  No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.