# MÓDULOS PROFESIONALES DE PRIMER AÑO

## Módulo 1: Diseño, dibujo y modelado para animación (11 ECTS)

1. Diseño y creación de personajes, escenarios y atrezo para animación:
   1.1. La forma:
      1.1.1. La percepción visual.
      1.1.2. Forma e imagen. Estructura y apariencia exterior.
      1.1.3. Análisis de las formas de la naturaleza. Procesos de abstracción y síntesis.
      1.1.4. Forma estática y dinámica. El ritmo.
      1.1.5. Proporciones, simplificación y funcionalidad.
   1.2. Representación gráfica:
      1.2.1. Conceptos básicos de dibujo. La forma bi y tridimensional y su representación sobre el plano.
      1.2.2. Escalas. Campos de aplicación.
      1.2.3. Escenografía y decorado. Elementos visuales y plásticos.
      1.2.4. La representación tridimensional.
   1.3. La narrativa gráfica:
      1.3.1. Composición. Expresividad de los elementos formales en el campo visual.
      1.3.2. El cómic. Evolución del género.
2. Definición del aspecto visual final de la animación:
   2.1. Expresividad y códigos visuales aprendidos.
   2.2. Observación y análisis de la estética contemporánea. Las modas.
   2.3. Elaboración de las hojas de modelo:
      2.3.1. Hoja de construcción.
      2.3.2. Hoja de giro del personaje (Turnaround).
      2.3.3. Hoja de expresiones.
   2.4. Elaboración de la carta de color:
      2.4.1. Teoría del color y sistemas de clasificación. Valores expresivos y descriptivos.
      2.4.2. El color como fenómeno físico y visual. Color luz y color pigmento.
      2.4.3. Elaboración de los estudios de color.
   2.5. Definición del estilo de la animación:
      2.5.1. Comparación de productos de animación.
      2.5.2. Elaboración de dossier de aspectos visuales.
      2.5.3. Realización de test de públicos.
3. Elaboración de storyboard y animáticas (leica reel) de un proyecto de animación:
   3.1. Conceptos básicos de composición de plano.
   3.2. Documentación: análisis de los clásicos del storyboard.
   3.3. La imagen fija y en movimiento.
   3.4. Elaboración del storyboard:
      3.4.1. Representación del movimiento en viñetas.
      3.4.2. Imágenes secuenciadas.
   3.5. Grabación de sonido sincrónica.

3.6. Nociones básicas de edición sonora:
   3.6.1. Mono y estéreo.
   3.6.2. Transiciones y niveles.
   3.6.3. Filtros y efectos.
   3.6.4. Edición multipista.
3.7. Elaboración de la animática:
   3.7.1. Dramatismo del sonido: análisis de los clásicos.
   3.7.2. La banda sonora. Componentes de la banda sonora: diálogos, músicas, foley y efectos
   3.7.3. Las leyes de la narrativa audiovisual y el montaje. Ritmo audiovisual.

4. Modelado de escenarios, personajes y decorados definitivos para la realización de animaciones stop motion:
   4.1. Elaboración de la lista de elementos que hay que modelar:
      4.1.1. Análisis de la documentación de dirección: guion literario, guion técnico, biblia de personajes y storyboard.
      4.1.2. Fragmentación de los modelos.
   4.2. Reconstrucción tridimensional de la visión espacial de los modelos:
      4.2.1. Construcción de esqueletos y sistemas de sujeción.
      4.2.2. Elección de los materiales: rígidos y moldeables.
      4.2.3. Lenguaje corporal y gestual.
   4.3. Almacenamiento, clasificación y conservación de los elementos de animación.

5. Modelado en 3D de personajes, escenarios, atrezo y ropa:
   5.1. Modelado por ordenador: las herramientas y el trabajo compartido.
   5.2. Los programas de modelado 3D.
   5.3. Interpretación de la documentación procedente de la dirección artística: bocetos y esculturas.
   5.4. Preparación del modelado:
      5.4.1. Carga de los modelos de referencia procedentes de escáner 3D y/o model sheets y turnaround en 2D.
      5.4.2. Elección del procedimiento de modelado.
      5.4.3. Superficies nurb.
      5.4.4. Polígonos.
      5.4.5. Subdivision surfaces.
      5.4.6. Otros.
   5.5. Elaboración de personajes.
   5.6. Elaboración de escenarios.
   5.7. Elaboración de atrezo y props.
   5.8. Finalización, nomenclatura y archivado de las superficies generadas.

# Módulo 2: Animación de elementos 2D y 3D
# (16 ECTS)

1. Realización de la animación y captura en stop motion o pixilación:
   1.1. Animación de elementos materiales. Stop motion:
      1.1.1. La persistencia retiniana.
      1.1.2. Sistemas de captura de imágenes secuenciadas.
      1.1.3. Software de edición y secuenciación de imágenes.
      1.1.4. Asignación y reparto de tiempos. Temporalización (timing) y fragmentación del movimiento.
      1.1.5. La pixilación.
      1.1.6. La interpretación: expresión corporal y gestual.
      1.1.7. Realización de los movimientos faciales ajustándose a las referencias de imagen y sonido (sincronización, lipsync).
   1.2. Los personajes 3D: anatomía humana y animal.
2. Elaboración del character setup de personajes de 3D:
   2.1. El character setup: Herramientas e información compartida.
   2.2. Colocación de las articulaciones y elementos móviles: la morfología del modelo.
   2.3. Integración del esqueleto en el modelo (bind skin).
   2.4. Aplicación de deformadores. Conexión a los modelos.
   2.5. Parametrización de ejes de rotación y jerarquías.
   2.6. Elaboración de los renders de prueba y corrección de errores.
   2.7. Diseño del interface de animación.
   2.8. Finalización del setup, nomenclatura de catalogación y archivado de modelos y representaciones.
3. Animación de fotogramas:
   3.1. La carta de animación:
      3.1.1. Elaboración de tablas de tiempo de cada elemento animado.
      3.1.2. Temporalización (timing) y fragmentación del movimiento.
   3.2. Animación de fotogramas 2D:
      3.2.1. Software de animación 2D.
      3.2.2. La animación en fotogramas completos.
      3.2.3. La intercalación.
      3.2.4. Filmación y escaneado de los dibujos. Efectos de filmación.
   3.3. Animación de 3D:
      3.3.1. Interfaces de animación.
      3.3.2. Realización de los movimientos genéricos: según el timing, ajustándose al story movie y según referencias de captura de movimiento.
      3.3.3. Realización de los movimientos derivados según la intencionalidad dramática.
      3.3.4. Realización de los movimientos faciales, ajustándose a las referencias de imagen y sonido (sincronización y lipsync).
4. Realización de efectos 3D:
   4.1. Software de efectos 3D.

4.2. Efectos físicos y partículas:
    4.2.1. Diseño de partículas.
    4.2.2. Generación de partículas.
    4.2.3. Animación de partículas.
    4.2.4. Elaboración de dinámicas.
4.3. Interacción entre masas y con efectos físicos.
4.4. Creación de multitudes 3D.
4.5. El hardware render buffer.

5. Elaboración del layout y preparación de los planos para animación:
    5.1. El software de colocación de elementos (personajes, escenarios y atrezo).
    5.2. Reconstrucción espacial del storyboard:
        5.2.1. Ubicación de las referencias de los modelos.
        5.2.2. Actualización progresiva de las referencias.
    5.3. Temporización de los planos:
        5.3.1. Incorporación de doblaje y efectos diegéticos.
        5.3.2. Cálculo del número de fotogramas.
        5.3.3. Desplazamientos, giros y escalados.
6. Colocación y movimiento de cámaras en 2D y 3D:
    6.1. Óptica y formación de imagen:
        6.1.1. Distancia focal y profundidad de campo.
        6.1.2. Profundidad de foco y distancia hiperfocal.
        6.1.3. Campos de visión.
        6.1.4. Comportamiento de lentes complejas.
    6.2. Cámara y narrativa audiovisual:
        6.2.1. El encuadre y la angulación.
        6.2.2. Continuidad y dramatismo.
        6.2.3. Estilos y géneros en la planificación.
        6.2.4. Los movimientos de cámara.
    6.3. Colocación y movimiento de cámaras en animación:
        6.3.1. Herramientas de cámara en animación.
        6.3.2. Fijación de los tiros de cámara según storyboard y animática.
        6.3.3. Ubicación de las cámaras: fijación de parámetros ópticos, distancias de cámara y encuadres iniciales y finales.
        6.3.4. Movimientos de cámara: elaboración de las curvas.
        6.3.5. Nomenclatura y archivado de cámaras.
7. Realización de la captura de movimiento y rotoscopia en 2D y 3D:
    7.1. Sistemas de captura de movimiento:
        7.1.1. Herramientas de captura de movimiento: software, cámaras y sensores.
        7.1.2. Diseño del espacio de captura y distribución de cámaras.
    7.2. La rotoscopia:
        7.2.1. Obtención, escalado y archivado de las imágenes originales.
        7.2.2. Cámaras fotográficas y cinematográficas para rotoscopia.
        7.2.3. El escáner.
        7.2.4. Elaboración de capas para rotoscopia en acetatos según los parámetros técnicos de la fotografía de animación.
        7.2.5. Elaboración de superposiciones y rotoscopias: en superficies planas y por ordenador.

# Módulo 3: Color, iluminación y acabados 2D y 3D
# (11 ECTS)

1. Generación de los mapas UV de los modelos:
   1.1. Parametrización bidimensional de objetos tridimensionales.
   1.2. Características morfológicas de los objetos.
   1.3. Los mapas UV.
   1.4. Fabricación de los mapas UV.
      1.4.1. Herramientas de trabajo.
      1.4.2. Elección del tipo de mapa.
      1.4.3. Recolocación de puntos UV.
      1.4.4. Suavizado de comprobación de la geometría.
2. Definición y aplicación de los materiales virtuales sobre los modelos:
   2.1. Análisis de las características superficiales de los objetos reales:
      2.1.1. Especularidad.
      2.1.2. Ambientación.
      2.1.3. Transparencia.
      2.1.4. Reflexión.
      2.1.5. Refracción.
      2.1.6. Translucencia.
      2.1.7. Autoiluminación.
      2.1.8. Relieve.
   2.2. Aplicación de los materiales sobre los modelos:
      2.2.1. Software (2D y 3D) de generación y aplicación de materiales.
      2.2.2. Resoluciones de trabajo y su adaptación al formato de finalización.
      2.2.3. Características de las texturas: transparencia, volumen, brillo y color.
   2.3. Animación de las texturas.
   2.4. Nomenclatura y archivado de materiales, mapas y modelos texturizados.
3. Generación de pelo virtual, geometría pintada (paint effects), texturas procedurales 2D y 3D y bitmaps:
   3.1. Características del pelo: forma, grosor, longitud, color y comportamiento según los ambientes.
   3.2. Generación de pelo virtual:
      3.2.1. Software para la generación de pelo.
   3.3. Generación de texturas procedurales 2D y 3D:
      3.3.1. Utilización de las herramientas de generación y aplicación de texturas.
      3.3.2. Las texturas procedurales 2D.
      3.3.3. Las texturas procedurales 3D.
   3.4. Pintado de los modelos:
      3.4.1. Los bitmaps.
      3.4.2. Pintado en 3D directo sobre la geometría.
      3.4.3. Pintado en 2D sobre la referencia de los mapas UV.
      3.4.4. Generación de mapas 2D a las resoluciones necesarias.
      3.4.5. La conversión de procedurales a bitmaps.

3.5. Generación de geometría pintada:
    3.5.1. La necesidad de la geometría pintada: optimización del volumen gráfico.
    3.5.2. Software de geometría pintada.
4. Aplicación de color físicamente o por ordenador para stop motion:
    4.1. Aplicación de color sobre superficies físicas:
        4.1.1. Mezcla aditiva del color.
        4.1.2. Pigmentos y materiales.
        4.1.3. Herramientas de aplicación: fragmentación de los dibujos y estructura por capas y aplicación de color sobre superficies planas y acetatos.
    4.2. Aplicación de color por ordenador:
        4.2.1. Software de aplicación de color.
5. Definición y desglose de las luces necesarias para cada escenario:
    5.1. Elaboración del croquis de proyección de los haces de luz:
        5.1.1. Parámetros y propiedades de la luz: reflexión, refracción y difracción, temperatura de color, intensidad, flujo, luminancia e iluminancia.
        5.1.2. Características de la utilización de las fuentes de luz según su ubicación: directas, rebotadas, rellenos y contraluces.
    5.2. Desglose de luces de escenario:
        5.2.1. Luminarias y fuentes de luz reales y su traducción a la luz virtual.
        5.2.2. Visualización de luces según los estudios de color.
6. Aplicación, modificación y animación de las luces virtuales:
    6.1. Aplicación virtual de luces de escenario:
        6.1.1. Software de iluminación 3D.
        6.1.2. Definición de las sombras según los estudios de color: dureza, color y degradación.
        6.1.3. Nomenclatura y archivado de luces de escenario y escenarios preiluminados.
    6.2. Mapas de sombras: cuantificación.
    6.3. Ajuste de los parámetros:
        6.3.1. Intensidad y dureza.
        6.3.2. Color.
        6.3.3. Oclusión, transparencia y profundidad.
    6.4. Animación de luces.
7. Iluminación de planos animados:
    7.1. Realce de los personajes y su adecuación dramática con la luz.
    7.2. Nomenclatura y archivado de luces de plano y planos iluminados.

# Módulo 4: Realización de proyectos multimedia interactivos. (12 ECTS)

1. Construcción de la interfaz principal de navegación y control:
   1.1. La estructura de productos multimedia interactivos:
      1.1.1. Interpretación de especificaciones y documentación del proyecto.
      1.1.2. Diseño en capas: interfaces, lógica de negocio y datos.
      1.1.3. Separación de la estructura, el contenido y la presentación.
   1.2. La interfaz de usuario de productos multimedia interactivos:
      1.2.1. Aplicación de criterios ergonómicos, de accesibilidad, usabilidad y diseño para todos.
      1.2.2. Aspecto, funcionalidad y control de los elementos de la interfaz.
      1.2.3. Adecuación de la interfaz al usuario e internacionalización (i18n).
      1.2.4. Adecuación de la interfaz a distintos medios y dispositivos.
      1.2.5. Ventajas e inconvenientes de los elementos vectoriales y bitmap.
      1.2.6. Elementos de la interfaz: niveles de interacción requeridos.
      1.2.7. Jerarquías de componentes y generación de controles básicos: elementos de navegación, elementos botón, botones radio, confirmación y otros. Menús, barras de desplazamiento, paneles u otros. Controles de reproducción.
      1.2.8. Manejo de eventos y actualización de los estados de los diferentes elementos de la interfaz.
      1.2.9. Información de operación y realimentación (feedback): sonidos, efectos, cambios de cursor, barras de progreso u otras.
      1.2.10. Percepción de la profundidad y sombreado (umbroindicadores).
      1.2.11. Experiencia de usuario: eventos simultáneos en pantallas táctiles, animaciones, transiciones y efectos elaborados.
      1.2.12. Evaluación y validación de la interfaz de usuario.
2. Generación y adaptación de módulos de información multimedia:
   2.1. Creación, adaptación, edición o reelaboración de fuentes:
      2.1.1. Interpretación de los requisitos de creación, adaptación, edición o reelaboración de las fuentes.
      2.1.2. Tipos de fuentes: textos, gráficos, imágenes fijas (ilustración y fotografía) y en movimiento (vídeo y animación) y sonido (locuciones, efectos y música).
      2.1.3. Requisitos de accesibilidad e internacionalización (i18n).
      2.1.4. Técnicas y equipamiento de captura y digitalización de fuentes: señal analógica y digital, conversión, captura, tratamiento y transmisión de la señal, digitalización de sonido (locuciones, efectos y música), parámetros de digitalización, calidad y tamaño de archivo, frecuencia de muestreo, resolución (profundidad en bits), número de canales y duración del sonido.
      2.1.5. Técnicas y herramientas de edición, tratamiento y retoque. Ediciones básicas de archivos sonoros: modificación de la onda, fundidos, atenuación progresiva, inversión de onda. Creación de espacios sonoros y sonido envolvente. Sonido de síntesis, formato de forma de onda y MIDI. Reajuste de imágenes fijas (vectoriales y de mapa de bits). Reajuste de la profundidad de color (paletas adaptadas). Vectorización de imágenes de mapa de bits. Reajuste de imágenes en movimiento (vídeo y animación).

2.1.6. Técnicas y herramientas para el trabajo con texto: reconocimiento óptico de caracteres (OCR). Legibilidad, cantidad, tamaño y adecuación al usuario. Requisitos de accesibilidad e internacionalización (i18n). Formatos de texto para subtitulado electrónico. Compatibilidad e intercambio de fuentes entre plataformas. Codificación ASCII, ANSI, Unicode y UTF-8, entre otras. Ajustes de las características del texto: hojas de estilo, kerning, interlineado, alineación, maquetación y tipografía, entre otros. Texto estático y texto dinámico.

2.1.7. Técnicas y herramientas de optimización del rendimiento. Formatos adecuados de archivo. Herramientas de conversión de formatos. Calidad y tamaño de archivo. Formatos de compresión. Compresión con pérdida y sin pérdida de calidad. Técnicas especiales de optimización de la visualización: tramado de difusión dithering y suavizado antialiasing. Optimización de secuencias de audio y vídeo streaming.

2.1.8. Evaluación y validación de las fuentes optimizadas.

2.2. Integración de fuentes en módulos de información multimedia:

2.2.1. Interpretación de la documentación del proyecto acerca de los módulos de información necesarios.

2.2.2. Establecimiento de su modalidad narrativa (lineal o interactiva).

2.2.3. Ajuste de fuentes para su integración en módulos de información.

2.2.4. Adecuación al estilo narrativo y gráfico definido en el proyecto.

2.2.5. Evaluación y validación de los módulos de información.

3. Catalogación de las fuentes y módulos de información multimedia:

3.1. Técnicas y herramientas de administración de medios digitales (DAM):

3.1.1. Interpretación de los criterios de organización y catalogación.

3.1.2. Operaciones de búsqueda y filtrado.

3.1.3. Operaciones de procesamiento por lotes.

3.1.4. Etiquetado y documentación de fuentes multimedia.

3.1.5. Edición de metadatos e información sobre derechos de autor.

3.1.6. Operaciones de archivo y catalogación.

3.1.7. Organización de librerías de medios y recursos digitales.

3.2. Comunicación entre aplicaciones para la gestión de medios en formatos nativos.

3.3. Sistemas de almacenamiento y copias de seguridad:

3.3.1. Interpretación de los protocolos de operación y seguridad.

3.3.2. Empleo de sistemas de respaldo y recuperación de datos.

3.3.3. Realización y verificación de copias de seguridad.

3.3.4. Automatización de backups: completo, incremental y diferencial.

3.3.5. Restauración de copias de seguridad.

3.4. Mantenimiento y control de versiones de fuentes y productos:

3.4.1. Interpretación de los protocolos de mantenimiento y actualización.

3.4.2. Mantenimiento de versiones de fuentes en alta calidad.

3.4.3. Mantenimiento de versiones de fuentes en calidad optimizada.

3.4.4. Empleo de sistemas de control de versiones.

3.4.5. Repositorios y copias de trabajo.

3.4.6. Modificación concurrente de ficheros.

3.4.7. Comparación de diferencias, estado y traza de productos.

3.4.8. Actualización de cambios, detección y resolución de conflictos.

3.4.9. Informes de cambios, versiones y revisiones.

3.4.10. Restauración de versiones.

3.5. Organización de las fuentes y productos según la arquitectura tecnológica, soporte de difusión y destino de publicación.

4. Generación de los elementos interactivos de un proyecto multimedia:
   4.1. Generación de los diferentes estados de los elementos interactivos:
      4.1.1. Interpretación de los requisitos funcionales del sistema.
      4.1.2. Interpretación de los diagramas de secuencias dinámicas de acción, relaciones y estados definidos en el proyecto.
      4.1.3. Algoritmos y seudocódigo.
      4.1.4. Introducción del código o los comportamientos preestablecidos.
      4.1.5. Depuración y documentación del código fuente.
   4.2. Elaboración de formularios, campos de entrada de datos, listas desplegables y selectores:
      4.2.1. Interpretación de los requisitos del diálogo por menús, por comandos, por acceso directo y por cumplimentación de formularios.
      4.2.2. Creación de formularios con lógica condicional y envío de datos.
      4.2.3. Adición de los campos de entrada de datos.
      4.2.4. Introducción de la lógica condicional para el botón Enviar.
      4.2.5. Adición de mensajes de error y confirmación.
      4.2.6. Carga de datos externos en campos de texto dinámicos.
      4.2.7. Introducción del código o los comportamientos preestablecidos.
      4.2.8. Depuración y documentación del código fuente.
   4.3. Generación de gráficos dinámicos interactivos:
      4.3.1. Interpretación de los diagramas de secuencias dinámicas.
      4.3.2. Modos de mezcla, efectos y animaciones en tiempo de ejecución.
      4.3.3. Tipo, cantidad y calidad de los efectos dinámicos y rendimiento.
   4.4. Evaluación de las interacciones de cada pantalla, página o nivel.
5. Generación y sincronización de las secuencias de módulos de información:
   5.1. Generación de animaciones con las herramientas de autor:
      5.1.1. Interpretación de los diagramas de secuencias dinámicas de acción, relaciones y estados definidos en el proyecto.
      5.1.2. Generación de las secuencias con herramientas de autor.
      5.1.3. Líneas de tiempo. Fotogramas clave. Guías de movimiento. Bucles. Interpolaciones. Combinación de animaciones.
   5.2. Manejo de eventos y actualización de los estados:
      5.2.1. Eventos temporales e independientes de la acción del usuario.
      5.2.2. Ajuste de parámetros temporales de fuentes y módulos de información.
      5.2.3. Introducción del código o los comportamientos preestablecidos.
   5.3. Variación de las secuencias, ritmo o velocidad:
      5.3.1. Velocidad de reproducción: curvas de aceleración/desaceleración.
      5.3.2. Transiciones entre pantallas, niveles, páginas o diapositivas.
      5.3.3. Secuenciación y sincronización de módulos de información.
      5.3.4. Introducción del código o los comportamientos preestablecidos.
   5.4. Evaluación de las secuencias de cada pantalla, página o nivel.

# Módulo 5: Formación y orientación laboral
# (5 ECTS)

1. Búsqueda activa de empleo:
   1.1. Valoración de la importancia de la formación permanente para la trayectoria laboral y profesional del técnico superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.
   1.2. Análisis de los intereses, aptitudes y motivaciones personales para la carrera profesional.
   1.3. Identificación de los itinerarios formativos relacionados con el técnico superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.
   1.4. Definición y análisis del sector profesional del técnico superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.
   1.5. Proceso de búsqueda de empleo en empresas del sector.
   1.6. Oportunidades de aprendizaje y empleo en Europa.
   1.7. Técnicas e instrumentos de búsqueda de empleo.
   1.8. El proceso de toma de decisiones.
2. Gestión del conflicto y equipos de trabajo:
   2.1. Métodos para la resolución o supresión del conflicto. Valoración de las ventajas e inconvenientes del trabajo de equipo para la eficacia de la organización.
   2.2. Equipos en el sector de la animación y multimedia según las funciones que desempeñan.
   2.3. La participación en el equipo de trabajo.
   2.4. Conflicto: características, fuentes y etapas.
3. Contrato de trabajo:
   3.1. El derecho del trabajo.
   3.2. Análisis de la relación laboral individual.
   3.3. Modalidades de contrato de trabajo y medidas de fomento de la contratación.
   3.4. Derechos y deberes derivados de la relación laboral.
   3.5. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
   3.6. Representación de los trabajadores.
   3.7. Análisis de un convenio colectivo aplicable al ámbito profesional del técnico superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.
   3.8. Beneficios para los trabajadores en las nuevas organizaciones: flexibilidad y beneficios sociales, entre otros.
   3.9. Seguridad Social, empleo y desempleo:
   3.10. Estructura del sistema de la Seguridad Social.
   3.11. Determinación de las principales obligaciones de empresarios y trabajadores en materia de Seguridad Social: afiliación, altas, bajas y cotización.
   3.12. Situaciones protegibles por desempleo.

4. Evaluación de riesgos profesionales:
   4.1. Valoración de la relación entre trabajo y salud.
   4.2. Análisis de factores de riesgo.
   4.3. La evaluación de riesgos en la empresa como elemento básico de la actividad preventiva.
   4.4. Análisis de riesgos ligados a las condiciones de seguridad.
   4.5. Análisis de riesgos ligados a las condiciones ambientales.
   4.6. Análisis de riesgos ligados a las condiciones ergonómicas y psicosociales.
   4.7. Riesgos específicos en el sector de la animación y multimedia.
   4.8. Determinación de los posibles daños a la salud del trabajador que pueden derivarse de las situaciones de riesgo detectadas.
5. Planificación de la prevención de riesgos en la empresa:
   5.1. Derechos y deberes en materia de prevención de riesgos laborales.
   5.2. Gestión de la prevención en la empresa.
   5.3. Organismos públicos relacionados con la prevención de riesgos laborales.
   5.4. Planificación de la prevención en la empresa.
   5.5. Planes de emergencia y de evacuación en entornos de trabajo.
   5.6. Elaboración de un plan de emergencia en una empresa del sector.
6. Aplicación de medidas de prevención y protección en la empresa:
   6.1. Determinación de las medidas de prevención y protección individual y colectiva.
   6.2. Protocolo de actuación ante una situación de emergencia.
   6.3. Primeros auxilios.