

MÓDULOS PROFESIONALES DE PRIMER AÑO

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

1. Diseño y creación de personajes, escenarios y atrezzo 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, atrezzo 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 atrezzo 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 atrezzo).
 - 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 (umbrindicadores).
 - 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 pseudocódigo.
 - 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 desplegadas 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.