

MÒDULS PROFESSIONALS DE PRIMER ANY

Mòdul 1: Disseny, dibuix i modelatge per a animació (11 ECTS)

1. Disseny i creació de personatges, escenaris i atrezzo per a animació:
 - 1.1. La forma:
 - 1.1.1. La percepció visual.
 - 1.1.2. Forma i imatge. Estructura i aparença exterior.
 - 1.1.3. Anàlisi de les formes de la natura. Processos d'abstracció i síntesi.
 - 1.1.4. Forma estàtica i dinàmica. El ritme.
 - 1.1.5. Proporcions, simplificació i funcionalitat.
 - 1.2. Representació gràfica:
 - 1.2.1. Conceptes bàsics de dibuix. La forma bi i tridimensional i la seva representació sobre el pla.
 - 1.2.2. Escales. Camps d'aplicació.
 - 1.2.3. Escenografia i decorat. Elements visuals i plàstics.
 - 1.2.4. La representació tridimensional.
 - 1.3. La narrativa gràfica:
 - 1.3.1. Composició. Expressivitat dels elements formals en el camp visual.
 - 1.3.2. El còmic. Evolució del gènere.
2. Definició de l'aspecte visual final de l'animació:
 - 2.1. Expressivitat i codis visuals apresos.
 - 2.2. Observació i anàlisi de l'estètica contemporània. Les modes.
 - 2.3. Elaboració dels fulls de model:
 - 2.3.1. Full de construcció.
 - 2.3.2. Full de gir del personatge (Turnaround).
 - 2.3.3. Full d'expressions.
 - 2.4. Elaboració de la carta de color:
 - 2.4.1. Teoria del color i sistemes de classificació. Valors expressius i descriptius.
 - 2.4.2. El color com a fenomen físic i visual. Color llum i color pigment.
 - 2.4.3. Elaboració dels estudis de color.
 - 2.5. Definició de l'estil de l'animació:
 - 2.5.1. Comparació de productes d'animació.
 - 2.5.2. Elaboració de dossier d'aspectes visuals.
 - 2.5.3. Realització de test de públics.
3. Elaboració de storyboard i animàtiques (leica reel) d'un projecte d'animació:
 - 3.1. Conceptes bàsics de composició de pla.
 - 3.2. Documentació: anàlisi dels clàssics del storyboard.
 - 3.3. La imatge fixa i en moviment.
 - 3.4. Elaboració del storyboard:
 - 3.4.1. Representació del moviment en vinyetes.
 - 3.4.2. Imatges seqüenciades.
 - 3.5. Gravació de so sincrònica.

- 3.6. Nocions bàsiques d'edició sonora:
 - 3.6.1. Mono i estèreo.
 - 3.6.2. Transicions i nivells.
 - 3.6.3. Filtres i efectes.
 - 3.6.4. Edició multipista.
- 3.7. Elaboració de l'animàtica:
 - 3.7.1. Dramatisme del so: anàlisi dels clàssics.
 - 3.7.2. La banda sonora. Components de la banda sonora: diàlegs, músiques, foley i efectes.
 - 3.7.3. Les lleis de la narrativa audiovisual i el muntatge. Ritme audiovisual.
- 4. Modelatge d'escenaris, personatges i decorats definitius per a la realització d'animacions stop motion:
 - 4.1. Elaboració de la llista d'elements que cal modelar:
 - 4.1.1. Anàlisi de la documentació de direcció: guió literari, guió tècnic, bíblia de personatges i storyboard.
 - 4.1.2. Fragmentació dels models.
 - 4.2. Reconstrucció tridimensional de la visió espacial dels models:
 - 4.2.1. Construcció d'esquelets i sistemes de subjecció.
 - 4.2.2. Elecció dels materials: rígids i modelables.
 - 4.2.3. Llenguatge corporal i gestual.
 - 4.3. Emmagatzematge, classificació i conservació dels elements d'animació.
- 5. Modelatge en 3D de personatges, escenaris, attrezzo i roba:
 - 5.1. Modelatge per ordinador: les eines i el treball compartit.
 - 5.2. Els programes de modelatge 3D.
 - 5.3. Interpretació de la documentació procedent de la direcció artística: esbossos i escultures.
 - 5.4. Preparació del modelatge:
 - 5.4.1. Càrrega dels models de referència procedents d'escàner 3D i / o model sheets i turnaround en 2D.
 - 5.4.2. Elecció del procediment de modelatge.
 - 5.4.3. Superfícies nurb.
 - 5.4.4. Polígons.
 - 5.4.5. Subdivision surfaces.
 - 5.4.6. Altres.
 - 5.5. Elaboració de personatges.
 - 5.6. Elaboració d'escenaris.
 - 5.7. Elaboració d'attrezzo i props.
 - 5.8. Finalització, nomenclatura i arxivat de les superfícies generades.

Mòdul 2: Animació d'elements 2D i 3D (16 ECTS)

1. Realització de l'animació i captura en stop motion o pixelació:
 - 1.1. Animació d'elements materials. Stop motion:
 - 1.1.1. La persistència retiniana.
 - 1.1.2. Sistemes de captura d'imatges seqüenciades.
 - 1.1.3. Software d'edició i seqüenciació d'imatges.
 - 1.1.4. Assignació i repartiment de temps. Temporalització (timing) i fragmentació del moviment.
 - 1.1.5. La pixelació.
 - 1.1.6. La interpretació: expressió corporal i gestual.
 - 1.1.7. Realització dels moviments facials ajustant-se a les referències d'imatge i so (sincronització, lipsync).
 - 1.2. Els personatges 3D: anatomia humana i animal.
2. Elaboració del character setup de personatges de 3D:
 - 2.1. El character setup: Eines i informació compartida.
 - 2.2. Col·locació de les articulacions i elements mòbils: la morfologia del model.
 - 2.3. Integració de l'esquelet en el model (bind skin).
 - 2.4. Aplicació de deformadors. Connexió als models.
 - 2.5. Parametrització d'eixos de rotació i jerarquies.
 - 2.6. Elaboració dels renders de prova i correcció d'errors.
 - 2.7. Disseny de la interfície d'animació.
 - 2.8. Finalització del setup, nomenclatura de catalogació i arxivat de models i representacions.
3. Animació de fotogrames:
 - 3.1. La carta d'animació:
 - 3.1.1. Elaboració de taules de temps de cada element animat.
 - 3.1.2. Temporalització (timing) i fragmentació del moviment.
 - 3.2. Animació de fotogrames 2D:
 - 3.2.1. Software d'animació 2D.
 - 3.2.2. L'animació en fotogrames complets.
 - 3.2.3. La intercalació.
 - 3.2.4. Filmació i escanejament dels dibuixos. Efectes de filmació.
 - 3.3. Animació de 3D:
 - 3.3.1. Interfícies d'animació.
 - 3.3.2. Realització dels moviments genèrics: segons el timing, ajustant-se al story movie i segons referències de captura de moviment.
 - 3.3.3. Realització dels moviments derivats segons la intencionalitat dramàtica.
 - 3.3.4. Realització dels moviments facials, ajustant-se a les referències d'imatge i so (sincronització i lipsync).
4. Realització d'efectes 3D:
 - 4.1. Software d'efectes 3D.

- 4.2. Efectes físics i partícules:
 - 4.2.1. Disseny de partícules.
 - 4.2.2. Generació de partícules.
 - 4.2.3. Animació de partícules.
 - 4.2.4. Elaboració de dinàmiques.
- 4.3. Interacció entre masses i amb efectes físics.
- 4.4. Creació de multituds 3D.
- 4.5. El hardware render buffer.
5. Elaboració del layout i preparació dels plans per a animació:
 - 5.1. El programari de col·locació d'elements (personatges, escenaris i atrezzo).
 - 5.2. Reconstrucció espacial de l' storyboard:
 - 5.2.1. Ubicació de les referències dels models.
 - 5.2.2. Actualització progressiva de les referències.
 - 5.3. Temporització dels plans:
 - 5.3.1. Incorporació de doblatge i efectes diegètics.
 - 5.3.2. Càlcul del nombre de fotogrames.
 - 5.3.3. Desplaçaments, girs i escalats.
6. Col·locació i moviment de càmeres en 2D i 3D:
 - 6.1. Òptica i formació d'imatge:
 - 6.1.1. Distància focal i profunditat de camp.
 - 6.1.2. Profunditat de focus i distància hiperfocal.
 - 6.1.3. Camps de visió.
 - 6.1.4. Comportament de lents complexes.
 - 6.2. Cambra i narrativa audiovisual:
 - 6.2.1. L'enquadrament i l'angulació.
 - 6.2.2. Continuitat i dramatisme.
 - 6.2.3. Estils i gèneres en la planificació.
 - 6.2.4. Els moviments de càmera.
 - 6.3. Col·locació i moviment de càmeres en animació:
 - 6.3.1. Eines de cambra en animació.
 - 6.3.2. Fixació dels tirs de càmera segons storyboard i animàtica.
 - 6.3.3. Ubicació de les càmeres: fixació de paràmetres òptics, distàncies de cambra i enquadraments inicials i finals.
 - 6.3.4. Moviments de càmera: elaboració de les corbes.
 - 6.3.5. Nomenclatura i arxivat de càmeres.
7. Realització de la captura de moviment i rotoscòpia en 2D i 3D:
 - 7.1. Sistemes de captura de moviment:
 - 7.1.1. Eines de captura de moviment: programari, càmeres i sensors.
 - 7.1.2. Disseny de l'espai de captura i distribució de càmeres.
 - 7.2. La rotoscòpia:
 - 7.2.1. Obtenció, escalat i arxivat de les imatges originals.
 - 7.2.2. Càmeres fotogràfiques i cinematogràfiques per rotoscòpia.
 - 7.2.3. L'escàner.
 - 7.2.4. Elaboració de capes per rotoscòpia en acetats segons els paràmetres tècnics de la fotografia d'animació.
 - 7.2.5. Elaboració de superposicions i rotoscòpies: en superfícies planes i per ordinador.

Mòdul 3: Color, il·luminació i acabats 2D i 3D (11 ECTS)

1. Generació dels mapes UV dels models:
 - 1.1. Parametrització bidimensional d'objectes tridimensionals.
 - 1.2. Característiques morfològiques dels objectes.
 - 1.3. Els mapes UV.
 - 1.4. Fabricació dels mapes UV.
 - 1.4.1. Eines de treball.
 - 1.4.2. Elecció del tipus de mapa.
 - 1.4.3. Recol·locació de punts UV.
 - 1.4.4. Suavitat de comprovació de la geometria.
2. Definició i aplicació dels materials virtuals sobre els models:
 - 2.1. Anàlisi de les característiques superficials dels objectes reals:
 - 2.1.1. Especularitat.
 - 2.1.2. Ambientació.
 - 2.1.3. Transparència.
 - 2.1.4. Reflexió.
 - 2.1.5. Refracció.
 - 2.1.6. Translucència.
 - 2.1.7. Autoiluminació.
 - 2.1.8. Rellu.
 - 2.2. Aplicació dels materials sobre els models:
 - 2.2.1. Software (2D i 3D) de generació i aplicació de materials.
 - 2.2.2. Resolucions de treball i la seva adaptació al format de finalització.
 - 2.2.3. Característiques de les textures: transparència, volum, brillantor i color.
 - 2.3. Animació de les textures.
 - 2.4. Nomenclatura i arxivat de materials, mapes i models texturitzats.
3. Generació de pèl virtual, geometria pintada (paint effects), textures procedurals 2D i 3D i bitmaps:
 - 3.1. Característiques del pèl: forma, gruix, longitud, color i comportament segons els ambients.
 - 3.2. Generació de pèl virtual:
 - 3.2.1. Software per a la generació de pèl.
 - 3.3. Generació de textures procedurals 2D i 3D:
 - 3.3.1. Utilització de les eines de generació i aplicació de textures.
 - 3.3.2. Les textures procedurals 2D.
 - 3.3.3. Les textures procedurals 3D.
 - 3.4. Pintat dels models:
 - 3.4.1. Els bitmaps.
 - 3.4.2. Pintat en 3D directe sobre la geometria.
 - 3.4.3. Pintat en 2D sobre la referència dels mapes UV.
 - 3.4.4. Generació de mapes 2D a les resolucions necessàries.
 - 3.4.5. La conversió de procedurals a bitmaps.

- 3.5. Generació de geometria pintada:
 - 3.5.1. La necessitat de la geometria pintada: optimització del volum gràfic.
 - 3.5.2. Software de geometria pintada.
4. Aplicació de color físicament o per ordinador per stop motion:
 - 4.1. Aplicació de color sobre superfícies físiques:
 - 4.1.1. Barreja additiva del color.
 - 4.1.2. Pigments i materials.
 - 4.1.3. Eines d'aplicació: fragmentació dels dibuixos i estructura per capes i aplicació de color sobre superfícies planes i acetats.
 - 4.2. Aplicació de color per ordinador:
 - 4.2.1. Software d'aplicació de color.
5. Definició i desglossament de les llums necessàries per a cada escenari:
 - 5.1. Elaboració del croquis de projecció dels feixos de llum:
 - 5.1.1. Paràmetres i propietats de la llum: reflexió, refracció i difracció, temperatura de color, intensitat, flux, luminància i il·luminació.
 - 5.1.2. Característiques de la utilització de les fonts de llum segons la seva ubicació: directes, rebotades, farcits i contrallums.
 - 5.2. Desglossament llums d'escenari:
 - 5.2.1. Lluminàries i fonts de llum reals i la seva traducció a la llum virtual.
 - 5.2.2. Visualització de llums segons els estudis de color.
6. Aplicació, modificació i animació de les llums virtuals:
 - 6.1. Aplicació virtual de llums d'escenari:
 - 6.1.1. Software d'il·luminació 3D.
 - 6.1.2. Definició de les ombres segons els estudis de color: duresa, color i degradació.
 - 6.1.3. Nomenclatura i arxivat de llums d'escenari i escenaris preil·luminats.
 - 6.2. Mapes d'ombres: quantificació.
 - 6.3. Ajust dels paràmetres:
 - 6.3.1. Intensitat i duresa.
 - 6.3.2. Color.
 - 6.3.3. Oclusió, transparència i profunditat.
 - 6.4. Animació de llums.
7. Il·luminació de plànols animats:
 - 7.1. Relleu dels personatges i la seva adequació dramàtica amb la llum.
 - 7.2. Nomenclatura i arxivat de llums de pla i plànols il·luminats.

Mòdul 4: Realització de projectes multimèdia interactius (12 ECTS)

1. Construcció de la interfície principal de navegació i control:
 - 1.1. L'estructura de productes multimèdia interactius:
 - 1.1.1. Interpretació d'especificacions i documentació del projecte.
 - 1.1.2. Disseny en capes: interfícies, lògica de negoci i dades.
 - 1.1.3. Separació de l'estructura, el contingut i la presentació.
 - 1.2. La interfície d'usuari de productes multimèdia interactius:
 - 1.2.1. Aplicació de criteris ergonòmics, d'accessibilitat, usabilitat i disseny per a tothom.
 - 1.2.2. Aspecte, funcionalitat i control dels elements de la interfície.
 - 1.2.3. Adequació de la interfície a l'usuari i internacionalització (i18n).
 - 1.2.4. Adequació de la interfície a diferents mitjans i dispositius.
 - 1.2.5. Avantatges i inconvenients dels elements vectorials i mapa de bits.
 - 1.2.6. Elements de la interfície: nivells d'interacció requerits.
 - 1.2.7. Jerarquies de components i generació de controls bàsics: elements de navegació, elements botó, botons ràdio, confirmació i altres. Menús, barres de desplaçament, panells o altres. Controls de reproducció.
 - 1.2.8. Maneig d'esdeveniments i actualització dels estats dels diferents elements de la interfície.
 - 1.2.9. Informació d'operació i realimentació (feedback): sons, efectes, canvis de cursor, barres de progrés o altres.
 - 1.2.10. Percepció de la profunditat i ombrejat (umbrindicadors).
 - 1.2.11. Experiència d'usuari: esdeveniments simultanis en pantalles tàctils, animacions, transicions i efectes elaborats.
 - 1.2.12. Avaluació i validació de la interfície d'usuari.
2. Generació i adaptació de mòduls d'informació multimèdia:
 - 2.1. Creació, adaptació, edició o reelaboració de fonts:
 - 2.1.1. Interpretació dels requisits de creació, adaptació, edició o reelaboració de les fonts.
 - 2.1.2. Tipus de fonts: textos, gràfics, imatges fixes (il·lustració i fotografia) i en moviment (vídeo i animació) i so (locucions, efectes i música).
 - 2.1.3. Requisits d'accessibilitat i internacionalització (i18n).
 - 2.1.4. Tècniques i equipament de captura i digitalització de fonts: senyal analògic i digital, conversió, captura, tractament i transmissió del senyal, digitalització de so (locucions, efectes i música), paràmetres de digitalització, qualitat i mida del fitxer, freqüència de mostreig, resolució (profunditat en bits), nombre de canals i durada del so.
 - 2.1.5. Tècniques i eines d'edició, tractament i retoc. Edicions bàsiques d'arxius sonors: modificació de l'ona, foses, atenuació progressiva, inversió d'ona. Creació d'espais sonors i so envoltant. So de síntesi, format de forma d'ona i MIDI. Reajustament d'imatges fixes (vectorials i de mapa de bits). Reajustament de la profunditat de color (paletes adaptades). Vectorització d'imatges de mapa de bits. Reajustament d'imatges en moviment (vídeo i animació).

- 2.1.6. Tècniques i eines per al treball amb text: reconeixement òptic de caràcters (OCR). Llegibilitat, quantitat, mida i adequació a l'usuari. Requisits d'accessibilitat i internacionalització (i18n). Formats de text per subtitulat electrònic. Compatibilitat i intercanvi de fonts entre plataformes. Codificació ASCII, ANSI, Unicode i UTF-8, entre d'altres. Ajustos de les característiques del text: fulls d'estil, kerning, interlineat, alineació, maquetació i tipografia, entre d'altres. Text estàtic i text dinàmic.
- 2.1.7. Tècniques i eines d'optimització del rendiment. Formats adequats d'arxiu. Eines de conversió de formats. Qualitat i mida d'arxiu. Formats de compressió. Compressió amb pèrdua i sense pèrdua de qualitat. Tècniques especials d'optimització de la visualització: tramat de difusió dithering i suavitzat antialiasing. Optimització de seqüències d'àudio i vídeo streaming.
- 2.1.8. Avaluació i validació de les fonts optimitzades.
- 2.2. Integració de fonts en mòduls d'informació multimèdia:
 - 2.2.1. Interpretació de la documentació del projecte sobre els mòduls d'informació necessaris.
 - 2.2.2. Establiment de la seva modalitat narrativa (lineal o interactiva).
 - 2.2.3. Ajust de fonts per a la seva integració en mòduls d'informació.
 - 2.2.4. Adequació a l'estil narratiu i gràfic definit en el projecte.
 - 2.2.5. Avaluació i validació dels mòduls d'informació.
- 3. Catalogació de les fonts i mòduls d'informació multimèdia:
 - 3.1. Tècniques i eines d'administració de mitjans digitals (DAM):
 - 3.1.1. Interpretació dels criteris d'organització i catalogació.
 - 3.1.2. Operacions de recerca i filtrat.
 - 3.1.3. Operacions de processament per lots.
 - 3.1.4. Etiquetatge i documentació de fonts multimèdia.
 - 3.1.5. Edició de metadades i informació sobre drets d'autor.
 - 3.1.6. Operacions d'arxiu i catalogació.
 - 3.1.7. Organització de llibreries de mitjans i recursos digitals.
 - 3.2. Comunicació entre aplicacions per a la gestió de mitjans en formats nadius.
 - 3.3. Sistemes d'emmagatzematge i còpies de seguretat:
 - 3.3.1. Interpretació dels protocols d'operació i seguretat.
 - 3.3.2. Ocupació de sistemes de seguretat i recuperació de dades.
 - 3.3.3. Realització i verificació de còpies de seguretat.
 - 3.3.4. Automatització de backups: complet, incremental i diferencial.
 - 3.3.5. Restauració de còpies de seguretat.
 - 3.4. Manteniment i control de versions de fonts i productes:
 - 3.4.1. Interpretació dels protocols de manteniment i actualització.
 - 3.4.2. Manteniment de versions de fonts en alta qualitat.
 - 3.4.3. Manteniment de versions de fonts en qualitat optimitzada.
 - 3.4.4. Ocupació de sistemes de control de versions.
 - 3.4.5. Repositoris i còpies de treball.
 - 3.4.6. Modificació concurrent de fitxers.
 - 3.4.7. Comparació de diferències, estat i traça de productes.
 - 3.4.8. Actualització de canvis, detecció i resolució de conflictes.
 - 3.4.9. Informes de canvis, versions i revisions.
 - 3.4.10. Restauració de versions.

- 3.5. Organització de les fonts i productes segons l'arquitectura tecnològica, suport de difusió i destinació de publicació.
4. Generació dels elements interactius d'un projecte multimèdia:
 - 4.1. Generació dels diferents estats dels elements interactius:
 - 4.1.1. Interpretació dels requisits funcionals del sistema.
 - 4.1.2. Interpretació dels diagrames de seqüències dinàmiques d'acció, relacions i estats definits en el projecte.
 - 4.1.3. Algorismes i pseudocodi.
 - 4.1.4. Introducció del codi o els comportaments preestablerts.
 - 4.1.5. Depuració i documentació del codi font.
 - 4.2. Elaboració de formularis, camps d'entrada de dades, llistes desplegable i selectors:
 - 4.2.1. Interpretació dels requisits del diàleg per menús, per ordres, per accés directe i per emplenar de formularis.
 - 4.2.2. Creació de formularis amb lògica condicional i enviament de dades.
 - 4.2.3. Addició dels camps d'entrada de dades.
 - 4.2.4. Introducció de la lògica condicional per al botó Envia.
 - 4.2.5. Addició de missatges d'error i confirmació.
 - 4.2.6. Càrrega de dades externes en camps de text dinàmics.
 - 4.2.7. Introducció del codi o els comportaments preestablerts.
 - 4.2.8. Depuració i documentació del codi font.
 - 4.3. Generació de gràfics dinàmics interactius:
 - 4.3.1. Interpretació dels diagrames de seqüències dinàmiques.
 - 4.3.2. Maneres de barreja, efectes i animacions en temps d'execució.
 - 4.3.3. Tipus, quantitat i qualitat dels efectes dinàmics i rendiment.
 - 4.4. Avaluació de les interaccions de cada pantalla, pàgina o nivell.
5. Generació i sincronització de les seqüències de mòduls d'informació:
 - 5.1. Generació d'animacions amb les eines d'autor:
 - 5.1.1. Interpretació dels diagrames de seqüències dinàmiques d'acció, relacions i estats definits en el projecte.
 - 5.1.2. Generació de les seqüències amb eines d'autor.
 - 5.1.3. Línies de temps. Fotogrames clau. Guies de moviment. Bucles. Interpolacions. Combinació d'animacions.
 - 5.2. Maneig d'esdeveniments i actualització dels estats:
 - 5.2.1. Esdeveniments temporals i independents de l'acció de l'usuari.
 - 5.2.2. Ajust de paràmetres temporals de fonts i mòduls d'informació.
 - 5.2.3. Introducció del codi o els comportaments preestablerts.
 - 5.3. Variació de les seqüències, ritme o velocitat:
 - 5.3.1. Velocitat de reproducció: corbes d'acceleració / desacceleració.
 - 5.3.2. Transicions entre pantalles, nivells, pàgines o diapositives.
 - 5.3.3. Seqüenciació i sincronització de mòduls d'informació.
 - 5.3.4. Introducció del codi o els comportaments preestablerts.
 - 5.4. Avaluació de les seqüències de cada pantalla, pàgina o nivell.

Mòdul 5: Formació i orientació laboral (5 ECTS)

1. Recerca activa d'ocupació:
 - 1.1. Valoració de la importància de la formació permanent per a la trajectòria laboral i professional del tècnic superior en Animacions 3D, Jocs i Entorns Interactius.
 - 1.2. Anàlisi dels interessos, aptituds i motivacions personals per a la carrera professional.
 - 1.3. Identificació dels itineraris formatius relacionats amb el tècnic superior en Animacions 3D, Jocs i Entorns Interactius.
 - 1.4. Definició i anàlisi del sector professional del tècnic superior en Animacions 3D, Jocs i Entorns Interactius.
 - 1.5. Procés de recerca d'ocupació en empreses del sector.
 - 1.6. Oportunitats d'aprenentatge i ocupació a Europa.
 - 1.7. Tècniques i instruments de recerca de feina.
 - 1.8. El procés de presa de decisions.
2. Gestió del conflicte i equips de treball:
 - 2.1. Mètodes per a la resolució o supressió del conflicte. Valoració dels avantatges i inconvenients del treball d'equip per a l'eficàcia de l'organització.
 - 2.2. Equips al sector de l'animació i multimèdia segons les funcions que exerceixen.
 - 2.3. La participació en l'equip de treball.
 - 2.4. Conflicte: característiques, fonts i etapes.
3. Contracte de treball:
 - 3.1. El dret del treball.
 - 3.2. Anàlisi de la relació laboral individual.
 - 3.3. Modalitats de contracte de treball i mesures de foment de la contractació.
 - 3.4. Drets i deures derivats de la relació laboral.
 - 3.5. Modificació, suspensió i extinció del contracte de treball.
 - 3.6. Representació dels treballadors.
 - 3.7. Anàlisi d'un conveni col·lectiu aplicable a l'àmbit professional del tècnic superior en Animacions 3D, Jocs i Entorns Interactius.
 - 3.8. Beneficis per als treballadors en les noves organitzacions: flexibilitat i beneficis socials, entre d'altres.
 - 3.9. Seguretat Social, ocupació i desocupació:
 - 3.10. Estructura del sistema de la Seguretat Social.
 - 3.11. Determinació de les principals obligacions d'empresaris i treballadors en matèria de Seguretat Social: afiliació, altes, baixes i cotització.
 - 3.12. Situacions protegibles per desocupació.

4. Avaluació de riscos professionals:
 - 4.1. Valoració de la relació entre treball i salut.
 - 4.2. Anàlisi de factors de risc.
 - 4.3. L'avaluació de riscos en l'empresa com a element bàsic de l'activitat preventiva.
 - 4.4. Anàlisi de riscos lligats a les condicions de seguretat.
 - 4.5. Anàlisi de riscos lligats a les condicions ambientals.
 - 4.6. Anàlisi de riscos lligats a les condicions ergonòmiques i psicosocials.
 - 4.7. Riscos específics en el sector de l'animació i multimèdia.
 - 4.8. Determinació dels possibles danys a la salut del treballador que poden derivar-se de les situacions de risc detectades.
5. Planificació de la prevenció de riscos en l'empresa:
 - 5.1. Drets i deures en matèria de prevenció de riscos laborals.
 - 5.2. Gestió de la prevenció a l'empresa.
 - 5.3. Organismes públics relacionats amb la prevenció de riscos laborals.
 - 5.4. Planificació de la prevenció a l'empresa.
 - 5.5. Plans d'emergència i d'evacuació en entorns de treball.
 - 5.6. Elaboració d'un pla d'emergència en una empresa del sector.
6. Aplicació de mesures de prevenció i protecció en l'empresa:
 - 6.1. Determinació de les mesures de prevenció i protecció individual i col·lectiva.
 - 6.2. Protocol d'actuació davant d'una situació d'emergència.
 - 6.3. Primers auxilis.