



PROGRAMA FORMATIVO

Animador Turístico

DATOS GENERALES DEL CURSO

1. **Familia Profesional:** HOSTELERIA Y TURISMO

Área Profesional: ANIMACION

2. **Denominación Del Curso:** ANIMADOR TURISTICO

3. **Código:** HOTN10

4. **Tipo:** OCUPACIÓN

5. **Objetivo General**

Planificar, organizar, desarrollar y controlar todo tipo de actividades recreativas, con el fin de entretener a los clientes del establecimiento.

6. **Requisitos Del Profesorado**

6.1. Nivel académico

- Técnico Superior en Información y Comercialización (MEC).
- Técnico en Empresas y Actividades Turísticas o Directores de Hotel o Diplomados por la Escuela Superior de Hostelería, en la especialidad de Gerencia o equivalente. Asimismo se considerará cualquier titulación de grado medio y superior relacionada con los contenidos de la ocupación.
- Se valorará poseer el título de Bellas Artes o del Instituto nacional de Educación Física (INEF).
- En caso de no ser posible la contratación de personas con la titulación indicada, se podrán seleccionar aquellos profesionales que, con otra titulación o sin ella, demuestren poseer conocimientos profesionales suficientes para la impartición de este curso.

6.2. Experiencia profesional

Deberá tener tres años de experiencia profesional en la dirección de un equipo de animación, o cinco años como animador turístico, en hoteles con categoría igual o superior a tres estrellas.

6.3. Nivel pedagógico

- Será necesario tener formación metodológica o experiencia docente.

7. **Requisitos De Acceso Del Alumno**

7.1. Nivel académico o de conocimientos generales

- Se recomienda BUP/COU o formación equivalente.
- Deberá dominar al menos un idioma

7.2. Nivel profesional o técnico

No se precisa.

7.3. Condiciones físicas

Ninguna en especial, salvo aquellas que impidan el normal desarrollo de la profesión.

8. Número De Alumnos

15.

9. Relación Secuencial De Módulos Formativos

- Hostelería y orientación para el desarrollo de la actividad laboral
- La animación en las actividades turísticas.
- Organización de los establecimientos hoteleros, coordinación interdepartamental, relaciones externas. Gestión de la animación.
- Calidad de servicio y atención al cliente.
- Motivación y animación de grupos.
- El programa de animación en el hotel.
- Juegos y concursos.
- Animación infantil.
- Culturas y tradiciones. Gastronomía.
- Actividades deportivas y paradesportivas.
- Música, baile, ritmos y coreografía.
- Actividades teatrales.
- Maquillaje, caracterización y vestuario para la animación.
- Creatividad y actividades manuales. Decoración.
- Los medios audiovisuales y luminotecnia en la animación.
- Seguridad e higiene en el trabajo.

10. Duración

Prácticas	490 horas
Contenidos teóricos	270 horas
Evaluaciones.....	40 horas
 Duración total.....	 800 horas

11. Instalaciones

11.1. Aula de clases teóricas

- Superficie: 100 m²
- Iluminación: 250 a 300 lux
- Ventilación: 4 renovaciones hora aprox.
- Mobiliario: Estará equipada con mobiliario docente para 15 plazas de adultos, además de elementos auxiliares.

11.2. Instalaciones para prácticas

- Simulación de un “escenario y camerinos”, con espacio suficiente para colocar las máquinas, herramientas y materiales necesarios para la realización correcta de las prácticas.
- El acondicionamiento eléctrico deberá cumplir las normas de baja tensión y estar preparado de forma que permita la realización de las prácticas.
- Se deberá disponer de un establecimiento hotelero con infraestructura adecuada para realizar las prácticas.

11.3. Otras Instalaciones

- Un espacio mínimo de 50 m2 para despachos de dirección, sala de profesores y actividades de coordinación.
- Una secretaria
- Aseos y servicios higiénico-sanitarios en número adecuado a la capacidad del centro.

Los centros deberán reunir las condiciones higiénicas, acústicas, de habitabilidad y de seguridad, exigidas por la legislación vigente, y disponer de licencia municipal de apertura como centro de formación.

12. Equipo Y Material

12.1. Equipo

- Micrófonos
- Megafonía portátil
- Televisión
- Video
- Mesa mezcladora sonido
- Amplificador
- Ecuador
- Compact disc, giradiscos, etc.
- Focos
- Cañón de seguimiento
- Mesa mezcladora luces
- Proyector de diapositivas
- Retroproyectores
- Cámara de vídeo
- Cámara de fotos
- Karaoke
- Televisión
- Magnetoscopio

12.2. Herramientas y utillaje

- Mesas
- Sillas
- Panel informativo móvil
- Pancartas
- Juegos
- Bingo
- Papelógrafo
- Pies para micrófonos
- Colección de discos, etc.
- Películas
- Herramientas bricolage
- Balones
- Silbato
- Cronómetro
- Cubos y herramientas

- Cuerdas para jugar en la playa

12.3. Material de consumo

- Vestuarios
- Disfraces
- Material de decoración
- Artículos de broma
- Sacos de tela
- Set de maquillaje
- Cartulinas
- Globos
- Material de costura
- Telas diversas
- Plastilinas
- Pinturas
- Material de fiestas (guirnaldas, serpentinas, etc..)

12.4. Material didáctico

A los alumnos se les proporcionará los medios didácticos y el material escolar, imprescindibles para el desarrollo del curso.

12.5. Elementos de protección

En el desarrollo de las prácticas se utilizarán los medios necesarios de seguridad e higiene en el trabajo y se observarán las normas oficiales al respecto.

13. Inclusión De Nuevas Tecnologías

- Adiestramiento en el manejo de los nuevos equipos/herramientas que afectan al área de Animación y que pueden estar relacionados con la luminotecnia, sonido, juegos, etc.
- El objetivo es incorporar todo aquello que resulte novedoso para el Curso y que irá determinando el formador en función de cómo y cuándo vayan apareciendo estas novedades en el mercado.

DATOS ESPECÍFICOS DEL CURSO

14. Denominación Del Módulo:

HOSTELERIA Y ORIENTACION PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD LABORAL

15. Objetivo Del Módulo:

Analizar la situación en la que se halla la Hostelería, sus hechos más significativos y tendencias actuales, identificando de esta forma las posibilidades de desarrollo profesional que se ofrecen en el sector.

16. Duración Del Módulo:

40 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.

A) Prácticas:

- Hacer una relación de los establecimientos hosteleros más conocidos a nivel nacional, desde principio de siglo.
- Hacer un análisis de las estadísticas de flujos de viajeros (visitantes y residentes) antes y después del boom turístico.
- Identificar a las personas públicas y privadas, empresas o instituciones que han influido en el desarrollo de la Hostelería y Turismo.
- Identificar los establecimientos o empresas que por sus productos y servicios más han influido en los cambios acaecidos en la Hostelería de los últimos años.
- Hacer una relación de aquellas empresas que puedan facilitarnos el comienzo de la actividad laboral.
- Escenificación de una entrevista de trabajo.

B) Contenidos teóricos:

- La Hostelería en España y su importancia.
- Los datos más significativos de la hostelería española.
- Circunstancias y hechos más importantes para el desarrollo de la hostelería.
- La Organización en las empresas hosteleras.
- Proceso a seguir para iniciar la actividad laboral.
- Pautas para el desarrollo profesional en la Hostelería.
- Mercado laboral.
- Instituciones y agentes sociales.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- Vocación de "Servicio". Tener siempre una actitud positiva en el desarrollo de las actividades.
- La profesionalidad como base fundamental para el desarrollo del puesto de trabajo.

14. Denominación Del Módulo:

LA ANIMACION DE LAS ACTIVIDADES TURISTICAS

15. Objetivo Del Módulo:

Identificar la importancia de la animación en el turismo, su evolución y desarrollo y los criterios básicos para su implantación en las empresas hoteleras.

16. Duración Del Módulo:

50 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.**A) Prácticas:**

- Identificar en videos y/o diapositivas los diferentes aspectos de la animación.
- Analizar y hacer una valoración en grupo de diferentes programas de animación.

B) Contenidos teóricos:

- El origen de la animación en las actividades turísticas (casinos, barcos, hoteles, etc.).
- Evolución y desarrollo de la animación como parte del producto hotelero. El Club mediterráneo y otras experiencias en el campo de la animación.
- Cuándo, cómo y a quién se ofrece la animación.
- La animación sociocultural.
- La animación y el entorno.
- Aspectos legales de la animación. Los derechos de autor.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición de este módulo se hará especial énfasis en:

- La animación como parte fundamental de la oferta hotelera
- Las características de la animación según los establecimientos y sus clientes.

14. Denominación Del Módulo:

ORGANIZACION DE LOS ESTABLECIMIENTOS HOTELEROS, COORDINACION INTERDEPARTAMENTAL Y RELACIONES EXTERNAS. GESTION DE LA ANIMACION

15. Objetivo Del Módulo:

Analizar e identificar los tipos de estructura u organización de los hoteles según sus características de categoría, tamaño, situación, etc., aplicar las relaciones con los denominados "clientes internos", desarrollar toda la información relativa a las necesidades externas que pueden generar las actividades de la animación (prestadores de servicios, oferta turística, grupos folclóricos, etc.) y elaborar el presupuesto.

16. Duración Del Módulo:

45 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.

A) Prácticas:

- Elaborar diferentes organigramas de establecimientos hoteleros, incorporando la animación.
- Hacer una recopilación de los recursos turísticos de la zona.

B) Contenidos teóricos:

- La organización en los establecimientos hoteleros. La animación dentro de la estructura hotelera.
- Descripción de las actividades y funciones de las distintas unidades (departamentos) de los hoteles.
- Los clientes internos y las actividades de coordinación con las de animación.
- El presupuesto de la animación. Aprovisionamiento de materiales. Inventarios.
- Información turística: entidades y organismos relacionados con el turismo.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- La importancia de tener una buena información y relación con los "proveedores" externos.
- La necesidad de trabajar en base a un presupuesto.

14. Denominación Del Módulo:

CALIDAD DE SERVICIO Y ATENCION AL CLIENTE

15. Objetivo Del Módulo:

Aplicar las técnicas de comunicación y atención al cliente para conseguir la máxima calidad de servicio y satisfacción del cliente desde su perspectiva.

16. Duración Del Módulo:

45 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.

A) Prácticas:

- Ejercicios sobre las diferentes formas de percibir las cosas.
- Hacer una lista de las expectativas del cliente interno y externo.
- Ejercicios de comunicación verbal y no verbal.
- Ejercicios de grupo.
- Elaboración de breves informes, notas o documentos relacionados con la ocupación.
- Juegos de roles sobre atención de quejas y reclamaciones.

B) Contenidos teóricos:

- La calidad de servicio:
 - Qué es calidad?
- Cliente interno y cliente externo.
- La red cliente-proveedor.
- La satisfacción del cliente desde su perspectiva.
- Las necesidades y expectativas de los clientes.
- Técnicas de comunicación:
 - La comunicación verbal: mensajes facilitadores
 - La comunicación no verbal: los gestos, el contacto visual, el valor de la sonrisa.
 - La comunicación escrita.
- Los grupos de trabajo. El trabajo en equipo.
- La atención al cliente:
 - Actitudes positivas ante los clientes.
 - La acogida y despedida.
 - Atención de quejas y reclamaciones.
 - Clientes y situaciones difíciles.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición de este modulo se hará especial énfasis en:

- Actitud de empatía hacia el cliente.
- El “poder” de la sonrisa y del contacto visual.
- Expresión verbal amable y facilitadora de la relación.
- Resolución de situaciones imprevistas, quejas y reclamaciones.

14. Denominación Del Módulo:

MOTIVACION Y ANIMACION DE GRUPOS

15. Objetivo Del Módulo:

Aplicar y desarrollar las técnicas necesarias para la motivación y animación de los individuos y grupos.

16. Duración Del Módulo:

50 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.

A) Prácticas:

- Predecir las reacciones que se van a dar en un grupo partiendo de una supuesta acción de liderazgo.
- Analizar las motivaciones que maneja el líder para inducir al grupo a realizar una actividad.
- Ejercicio de la NASA.
- Inventar un juego y desarrollarlo en la práctica.
- Describir por equipos los rasgos de personalidad que debe tener un buen líder.
- Juegos de roles.

B) Contenidos teóricos:

- El liderazgo. La personalidad del líder.
- Concepto y tipología de grupos.
- Relaciones intergrupo. Cooperación y competición.
- Motivación inducida.
- Reforzadores positivos/negativos. Mantenimiento de la conducta.
- La asertividad.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- La motivación como uno de los elementos claves para desarrollar las actividades de animación.
- El tratamiento de los individuos y de los grupos en la animación.

14. Denominación Del Módulo:

EL PROGRAMA DE ANIMACION EN EL HOTEL

15. Objetivo Del Módulo:

Elaborar y confeccionar los programas de animación para los establecimientos hoteleros, teniendo en cuenta sus características y las de sus clientes.

16. Duración Del Módulo:

40 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.**A) Prácticas:**

- Elaborar un programa de animación de mal tiempo.
- Elaborar un programa semanal de animación infantil.
- Confeccionar la relación de recursos materiales y humanos para desarrollar el programa de animación.

B) Contenidos teóricos:

- Factores a tener en cuenta en la planificación y organización de las actividades de animación.
- Diseño de los productos de animación: previsión de recursos materiales y humanos.
- La promoción, publicidad y venta de las actividades de animación.
- Las actividades de animación a lo largo del día.
- Actividades de animación que promueven las ventas.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- La planificación en las actividades de animación
- Cómo organizar una actividad de animación
- Cómo promover las ventas a través de la animación.

14. Denominación Del Módulo:

JUEGOS Y CONCURSOS

15. Objetivo Del Módulo:

Realizar juegos y concursos y aplicarlos dentro de las actividades de animación.

16. Duración Del Módulo:

45 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.

A) Prácticas:

- Hacer ejercicios prácticos de los juegos y concursos más usuales.

B) Contenidos teóricos:

- Los juegos y concursos en la animación: definición de los mismos y sus características.
- Fichas de juegos.
- Juegos y concursos para adultos y para niños: formas de participación, según la tipología de los clientes.
- Organización y preparación de medios necesarios para el desarrollo de la actividades (juegos o concursos) externas o de salón.
- Normas para el desarrollo de las actividades y premios (convocatoria, horarios, número de participantes, etc.).
- Medidas preventivas de seguridad e higiene.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- Seleccionar los juegos y concursos más apropiados para los clientes
- Utilizar siempre "premios" para los ganadores

14. Denominación Del Módulo:

ANIMACION INFANTIL

15. Objetivo Del Módulo:

Realizar y desarrollar programas específicos para la animación infantil, teniendo en cuenta las características de los grupos y los recursos disponibles.

16. Duración Del Módulo:

60 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.

A) Prácticas:

- Realizar una piñata.
- Montar una coreografía infantil.
- Hacer un guiñol.
- Preparar los materiales para manualidades.
- Hacer un maquillaje y caracterización de payaso.
- Contar cuentos.

B) Contenidos teóricos:

- La psicología infantil.
- Juegos y concursos infantiles.
- Actividades socioculturales para los niños.
- Los trabajos manuales.
- El guiñol y actividades teatrales.
- Psicomotricidad infantil.
- Las actividades deportivas infantiles.
- Medidas de prevención de accidentes y primeros auxilios.
- Maquillaje y caracterización.
- La música infantil, folklore y coreografía.
- Los miniclub y su estructura.
- Los grandes personajes del mundo infantil. Los cuentos.
- Películas y canciones.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- La animación infantil como singularidad
- La importancia de los programas de animación infantiles en los alojamientos turísticos de "carácter familiar"
- La seguridad como elemento fundamental en el desarrollo de las actividades de animación dirigida a los niños.
- La segmentación en los grupos de niños.

14. Denominación Del Módulo:

CULTURAS Y TRADICIONES. GASTRONOMIA

15. Objetivo Del Módulo:

Realizar el inventario, clasificación de las culturas y tradiciones de España, en sus aspectos más importantes y, en particular, de la Comunidad o región donde se desarrolla la actividad, sobre su folklore, tradiciones, gastronomía, artesanía, etc.

16. Duración Del Módulo:

50 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.

A) Prácticas:

- Hacer una relación de los recursos turísticos y situarlos en el mapa correspondiente.
- Poner videos y hacer audiciones de música y bailes que forman parte del folklore.
- Ejercicios de elaboración de los platos y bebidas más populares de la gastronomía.
- Visita a los lugares y centros más significativos de la artesanía popular y otros productos de la zona.

B) Contenidos teóricos:

- Culturas y tradiciones de ámbito popular que forman parte de España.
- Los recursos turísticos de la Comunidad o región.
- Aspectos culturales y tradicionales más importantes de la Comunidad o región.
- El folklore: música y bailes típicos.
- La gastronomía de la región como parte de la cultura.
- Artesanía y otros productos como parte de la cultura y tradición del desarrollo económico.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- La importancia de las culturas y tradiciones en la animación
- La necesidad de tener un gran conocimiento del folklore, tanto en sus aspectos prácticos como teóricos.

14. Denominación Del Módulo:

ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y PARADEPORTIVAS

15. Objetivo Del Módulo:

Realizar las distintas actividades deportivas, según técnicas, medios y procedimientos aplicadas a las actividades de animación.

16. Duración Del Módulo:

55 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.

A) Prácticas:

- Hacer ejercicios prácticos de las actividades deportivas más usuales en los programas de animación (gimnasia, voleibol, minigolf, petanca, stretching, tiro con arco, etc.).
- Hacer ejercicios de actividades paradesportivas: carreras de sacos, salvar obstáculos con ojos tapados, carreras a la pata coja.

B) Contenidos teóricos:

- Las actividades deportivas y paradesportivas en la animación: definición de las mismas y sus características.
- Organización, medios e instalaciones necesarias para el desarrollo de actividades deportivas.
- Las actividades deportivas y paradesportivas para adultos y para niños: formas de participación, según la tipología de clientes.
- Actividades deportivas o de mantenimiento en la playa.
- Actividades deportivas o de mantenimiento en interiores, jardines y piscinas.
- Normas para el desarrollo de las actividades deportivas y premios (convocatoria, horario, número de participantes, etc.).
- Medidas preventivas de seguridad e higiene.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- Tener un especial cuidado con los clientes, según las actividades deportivas

14. Denominación Del Módulo:

MUSICA, BAILE, RITMOS Y COREOGRAFIA

15. Objetivo Del Módulo:

Identificar y seleccionar la discografía para los diferentes tipos de ritmos y bailes tanto clásicos como actuales y crear coreografías apropiadas para las actividades de animación.

16. Duración Del Módulo:

55 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.

A) Prácticas:

- Hacer audiciones musicales para diferenciar los diferentes tipos, ritmos, etc.
- Hacer ejercicios prácticos de los bailes más usuales en las actividades de animación.
- Desarrollar una coreografía para un número musical o de acompañamiento.

B) Contenidos teóricos:

- La música y el baile en las actividades de animación.
- El folklore tradicional.
- Bailes de salón.
- Selección de ofertas musicales y bailes para el desarrollo de las actividades de animación.
- Selección de discos, CD, videoclips y grupos musicales para las actividades de animación.
- La coreografía como base del espectáculo.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- La música y los bailes como “elementos activos” de la animación.
- La necesidad de hacer ofertas musicales en función de las características de los clientes.
- La necesidad de conocer “los temas actuales”.

14. Denominación Del Módulo:

ACTIVIDADES TEATRALES

15. Objetivo Del Módulo:

Realizar actividades teatrales o espectáculos con actuaciones apropiadas para la animación.

16. Duración Del Módulo:

65 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.

A) Prácticas:

- Ejercicios prácticos relacionados con el manejo y control de la voz.
- Ejercicios de expresión corporal.
- Microfonía en varios idiomas.
- Realizar un sketch.
- Realizar una pequeña "pieza teatral". Café-teatro.
- Ejercicios de relajación.

B) Contenidos teóricos:

- Las actividades teatrales y espectáculos y sus posibilidades dentro de los programas de animación.
- La voz como elemento básico en las actividades teatrales (dicción, modulación, entonación).
- La expresión corporal y utilización de medios en escena.
- La improvisación
- Juegos teatrales
- Técnicas de relajación.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- El teatro como actividad sociocultural
- Cuándo utilizar el teatro en la animación

14. Denominación Del Módulo:

MAQUILLAJE, CARACTERIZACION Y VESTUARIO PARA LA ANIMACION

15. Objetivo Del Módulo:

Realizar maquillaje y caracterizaciones, utilizando los medios necesarios para las actividades de animación.

16. Duración Del Módulo:

55 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.

A) Prácticas:

- Confeccionar algunos patrones.
- Confeccionar algunas prendas en función de las actividades de animación.
- Confeccionar alguna prenda utilizando otras para su aprovechamiento.
- Realizar diferentes tipos de maquillajes con diferentes vestuarios.
- Efectuar un guión de maquillaje.
- Caracterizar a un personaje dado con el maquillaje y "atrezzo" correspondiente

B) Contenidos teóricos:

- El vestuario utilizado en la animación. Conocimiento de los tejidos y sus combinaciones.
- Patrones y prendas más usuales.
- Complementos y elementos de fantasía.
- Equipos, útiles, herramientas y materiales para la confección de prendas.
- Aprovechamiento de retales, vestidos y prendas en general utilizadas en la animación.
- Características de los cutis y su influencia en el maquillaje.
- Los productos para el maquillaje y sus efectos sobre el cuerpo.
- El camerino: espacio, instalaciones, equipos y elementos.
- Atrezzo.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- El maquillaje y sus efectos
- La caracterización como uno de los elementos más importantes de la Animación.
- El vestuario en relación con el papel que en cada momento se desempeña.

14. Denominación Del Módulo:

CREATIVIDAD Y ACTIVIDADES MANUALES. DECORACION

15. Objetivo Del Módulo:

Aplicar y desarrollar las técnicas de creatividad y decoración al objeto de lograr una percepción positiva en las actividades de animación, por parte de los clientes.

16. Duración Del Módulo:

55 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.**A) Prácticas:**

- Realizar ejercicios prácticos de dibujo sencillo.
- Desarrollar algunas actividades manuales haciendo uso de materiales de bricolaje.
- Hacer un cartel anunciador de actividades de animación.
- Decorar un espacio para una actividad concreta de animación.
- Hacer máscaras.

B) Contenidos teóricos:

- Los aspectos creativos de la animación: situaciones, planificación y desarrollo de los espacios.
- La utilización de los colores.
- Nociones básicas de dibujo. Composición de carteles y otros elementos para la comunicación.
- Las actividades manuales: bricolaje, collage, utilización del barro y otros elementos.
- El material gráfico: plantillas, letraset, pinturas, etc.
- La decoración de los espacios para la animación.
- La escenografía.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- La importancia de la decoración en determinadas actividades de la animación
- Las manualidades como parte de la animación participativa, donde existe la oportunidad de hacer y crear.

14. Denominación Del Módulo:

LOS MEDIOS AUDIOVISUALES Y LUMINOTECNIA EN LA ANIMACION

15. Objetivo Del Módulo:

Utilizar y manejar medios audiovisuales y de iluminación en el desarrollo de las actividades de animación.

16. Duración Del Módulo:

50 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.**A) Prácticas:**

- Ejercicios para la utilización de los medios audiovisuales:
 - equipos de sonido
 - manejo de cámaras (técnicas de enfoque, zoom, etc.)
 - programaciones manuales y automáticas
- Ejercicios para la utilización de los medios de luminotecnia:
 - instalaciones eléctricas, conexiones, cableado, etc.
 - coordinación de luces y sonido
 - distintos efectos de la iluminación según potencia y colores
- Realizar un video-clip.

B) Contenidos teóricos:

- Los medios audiovisuales y sus características (retroproyectores, proyector de diapositivas, máquina fotográfica, pantallas, papelógrafo, cámara de vídeo, reproductor CD, platos giradiscos, magnetoscopio, elementos de megafonía, monitores de T.V., mesa mezcladora, etc.)
- Los medios de iluminación y sus características (focos, filtros, cañón luminoso de seguimiento, mesa mezcladora de luces, etc.).

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- La importancia de los medios audiovisuales e iluminación en las actividades de animación
- Saber obtener el máximo provecho de los efectos de la luminotecnia.

14. Denominación Del Módulo:

SEGURIDAD E HIGIENE EN EL TRABAJO

15. Objetivo Del Módulo:

Aplicar las normas y medidas necesarias a adoptar para evitar, y en su caso, saber actuar ante situaciones de emergencia. Desarrollar una cuidada y pulcra higiene e imagen personal.

16. Duración Del Módulo:

40 Horas

17. Contenido Formativo Del Módulo.

A) Prácticas:

- Familiarizarse con los medios materiales más comunes a emplear ante una alarma de incendios: extintores, mangueras, sprinklers, alarmas, llaves de seguridad, interruptores, etc.
- Planteada una situación de peligro, realizar los primeros auxilios a la persona afectada.
- Discusión de grupo sobre las consecuencias positivas y negativas de una buena o mala higiene personal.
- Realizar una tormenta de ideas para evitar pérdidas, robos y hurtos.

B) Contenidos teóricos:

- La seguridad e higiene en la hostelería y su importancia
- Primeros auxilios. Botiquín
- Higiene personal y uniformidad
- Descripción de las instalaciones y equipos básicos, que afectan a la normativa sobre incendios.
- Prevención de robos, hurtos y pérdidas.
- Desarrollo del trabajo: posturas y movimientos a evitar.

C) Contenidos relacionados con la profesionalidad:

Durante la impartición del módulo se hará especial énfasis en:

- La importancia de aplicar en cada momento las normas de seguridad e higiene
- Tener especial cuidado en la higiene personal.