



Aplicación de productos superficiales de acabado en carpintería y mueble



Área: Acabado de carpintería y mueble

Modalidad: Teleformación

Duración: 30 h

Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Efectuar la aplicación de productos de acabado superficial con medios mecánico-manuales en carpintería y mueble.

CONTENIDOS

1.1 hojas de ruta - 1.2 hojas de seguridad - 1.3 instrucciones técnicas de acabados - 1.4 actividades: la comunicación - 2 acabado a pistola - 2.1 acabado a pistola - 2.2 pistolas y bombas con sistema airless - 2.3 aplicación electrostática - 2.4 cabinas de pintura - 2.5 clases de cabinas - 2.6 sistemas de secado - 2.7 secadero túnel - 2.8 secadero cámara (estufas) - 2.9 actividades: acabado a pistola - 3 acabado en línea - 3.1 acabado en línea - 3.2 aplicación de masilla - 3.3 aplicación de tintes - 3.4 aplicación de fondos - 3.5 aplicación de acabados - 3.6 pistolas incorporadas a un robot - 3.7 barnizado mediante rodillo estriado - 3.8 sistemas de lijado - 3.9 sistemas de secado - 3.10 equipos de bombeo y dosificado de producto - 3.11 protección del medio ambiente - 3.12 actividades: acabado en línea - 4 control de calidad en acabado a mecánico manuales - 4.1 control de calidad - 4.2 calidad en el decapado de pintura - 4.3 calidad en recubrimientos de pintura - 4.4 aplicaciones de la pintura - 4.5 defectos y daños en el pintado - 4.6 actividades: control de calidad en acabado a mecánico manuales - 5 mantenimiento de máquinas y útiles - 5.1 limpiar los equipos - 5.2 pinceles y rodillos - 5.3 pistola aerográfica - 5.4 actividades: mantenimiento de máquinas y útiles - 6 normativa aplicable a la aplicación de productos - 6.1 normativa aplicable a la aplicación de productos - 6.2 factores de riesgo de incendio y medidas a adoptar - 6.3 medios de protección contra incendios - 6.4 normas sobre primeros auxilios - 6.5 tratamiento de residuos - 6.6 actividades: normativa aplicable a la aplicación de productos - 6.7 cuestionario: cuestionario módulo 2 -

METODOLOGIA

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

resto de compañeros.

- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado.** El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso.** De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

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