

Aplicación de esmaltes sobre productos de alfarería artesanal



Área: Alfarería artesanal
Modalidad: Teleformación
Duración: 30 h
Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)
[Contactar](#)
[Recomendar](#)
[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Adquirir los conocimientos adecuados sobre la Aplicación de esmaltes sobre productos de alfarería artesanal en lo referente al Esmaltado de productos cerámicos artesanales.

CONTENIDOS

1 tipos de esmaltes para alfarería artesanal - 1.1 identificación de los tipos de esmaltes - 1.2 esmaltes de alta temperatura - 1.3 esmaltes de baja temperatura - 2 preparación de esmaltes - 2.1 cálculos para la elaboración de esmaltes desde la ficha técnica - 2.2 realización de los esmaltes - 2.3 medidas de densidad y viscosidad - 2.4 almacenamiento de esmaltes - 2.5 procedimientos de equipos y herramientas esmaltes - 2.6 riesgos laborales esmaltes - 2.7 riesgos ambientales esmaltes - 3 preparación de esmaltes para alfarería artesanal - 3.2 acondicionamiento del esmalte - 3.3 aplicación mediante inmersión, bañado - 3.4 uso de la cofulación - 3.5 procedimientos de equipos y herramientas - esmaltes - 3.6 riesgos laborales - esmaltes - 3.7 riesgos ambientales - esmaltes - 4 esmalte mediante aerógrafo y pistola - 4.1 acondicionamiento del soporte - 4.2 acondicionamiento del esmalte - 4.3 aplicación mediante inmersión, bañado, aerógrafo, pincel y paletina - 4.4 aplicación mediante aerógrafo y pistolas - 4.5 almacenaje y conservación - 4.6 procedimientos de equipos y herramientas - esmaltes aerógrafo - 4.7 riesgos laborales - esmaltes aerógrafo - 4.8 riesgos ambientales - esmaltes aerógrafo - 5 esmaltes mediante pincel y paletinas - 5.1 esmaltes mediante pincel y paletinas - 5.2 procedimientos de equipos y herramientas - esmaltes pincel - 5.3 riesgos laborales - esmaltes pincel - 5.4 riesgos ambientales - esmaltes pincel - 5.5 cuestionario: cuestionario de evaluación - 5.6 cuestionario: cuestionario final -

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.