Unión de piezas con costura

Área: Preparador cosedor de cuero ante y napa
Modalidad: Teleformación
Duración: 350 h
Precio: Consultar

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

OBJETIVOS

Al finalizar este módulo formativo, el alumno será capaz de unir mediante costura las diferentes piezas preparadas, utilizando las distintas máquinas (columna, plana, zig-zag y de vivos), y los equipos auxiliares con destreza, precisión y seguridad además de controlar el acabado de las uniones y costuras.

CONTENIDOS

1 descripción de máquinas de coser piel - 1.1 la máquina de coser - 1.2 actividades: descripción de máquinas de coser piel - 2.2 actividades: descripción útiles y herramientas - 3 terminología de la ocupación - 3.1 terminología - 3.2 actividades: terminología de la ocupación - 4 tipos de hilos - 4.1 tipos de hilos - 4.2 actividades: tipos de hilos - 5 agujas - 5.1 agujas - 5.2 las costuras en cuero con máquinas - 5.3 actividades: agujas - 6 puntadas y sus tipos - 6.1 la resistencia de la costura en cuero - 6.2 actividades: puntadas y sus tipos - 7 técnicas de cosido a mano y a máquina - 7.1 cosido con hilo encerado - 7.2 cosido con tireta de cuero - 7.3 vueltas de pestaña - 7.4 procedimiento de unión de piezas - 7.5 puntadas - 7.6 la velocidad y la dirección - 7.7 cierres - 7.8 costura a máquina - 7.9 actividades: técnicas de cosido a mano y a máquina - 8 problemas con el cosido y sus soluciones - 8.1 problemas con el cosido y sus soluciones tipo - 8.2 actividades: problemas con el cosido y sus soluciones - 9 pieles empleadas en la industria - 9.1 estructura de la piel - 9.2 curtido de las pieles - 9.3 cueros y pieles - 9.4 cueros fuertes - 9.5 pieles de fantasía - 9.6 pieles de reptiles - 9.7 actividades: pieles empleadas en la industria - 10 tejidos y sus tipos - 10.1 poner entretelas y refuerzos - 10.2 elásticos - 10.3 actividades: tejidos y sus tipos - 10.4 cuestionario: cuestionario módulo 4 -

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.