



PLAN DE FORMACIÓN DE OFICIOS CREATIVOS

CENTRO TORMES+
SALAMANCA 2026



CURSOS GRATUITOS



Ayuntamiento
de Salamanca

Promoción Económica



PLAN DE FORMACIÓN DE OFICIOS CREATIVOS. CENTRO TORMES+ SALAMANCA 2026

La formación se dirige a los emprendedores, artesanos, empresas productoras y comercializadoras, profesionales y estudiantes de oficios creativos de Salamanca y está destinada a la adquisición de habilidades y de competencias en las siguientes áreas:

- IDENTIDAD VISUAL, DISEÑO Y MARKETING A MEDIDA DE LAS EMPRESAS ARTESANAS
- DISEÑO E INNOVACIÓN EN LOS OFICIOS ARTESANOS
- HERRAMIENTAS DIGITALES APLICADAS A LA ARTESANÍA

El plan formación tiene el objetivo de impulsar la modernización de los artesanos, las empresas y los profesionales de oficios creativos, fomentar la creación de nuevas propuestas empresariales y profesionales y aumentar la competitividad y la capacidad de penetración en nuevos mercados.

La formación está organizada por FOACAL, con la colaboración del AYUNTAMIENTO DE SALAMANCA, A TRAVÉS DE LA SOCIEDAD MUNICIPAL DE TURISMO, COMERCIO Y PROMOCIÓN ECONÓMICA DE SALAMANCA, S.A.U.

Los cursos se imparten en las instalaciones del Centro Municipal de Emprendimiento y Formación Tormes+. Avda. Lasalle, 131. 37008 Salamanca.

Las inscripciones se presentan rellenando el formulario colgado en la web del centro Tormes+ [Centro de Emprendimiento y Formación Tormes + - Ayto Salamanca](#)

Y de FOACAL <https://www.foacal.es/formacion-en-oficios-creativos-y-artesanos-en-el-tormes-de-salamanca/> Más información en info@foacal.es TEL: 983 32 05 01

La formación se dirige a artesanos, estudiantes, diseñadores, ilustradores y otros profesionales, y personas vinculadas con la artesanía y los oficios creativos o interesados en formarse en estas disciplinas.

La selección de los asistentes se realizará según los siguientes criterios definidos por el Ayuntamiento de Salamanca y por el siguiente orden:

1. Empadronados en la ciudad de Salamanca.
2. Que su sede de trabajo esté en la ciudad de Salamanca.
3. Empadronados en la provincia de Salamanca.
4. Empadronados en otras provincias

LAS INSCRIPCIÓN SON GRATUITAS.

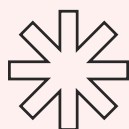
Se abrirán con 1 mes de antelación a la celebración de los cursos.

Podrán inscribirse a la totalidad de los talleres o solo para alguno de ellos.

A todos los solicitantes se les comunicará por correo electrónico el estado de su solicitud.

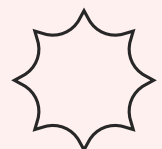
ABRIL, MAYO Y JUNIO

TALLER	DURACIÓN	FECHAS	HORARIO	PROFESOR/A
DEL TALLER AL NEGOCIO: DISEÑO ESTRATÉGICO E INNOVACIÓN DIGITAL PARA PROFESIONALIZAR TU ACTIVIDAD ARTESANA	4H.	29 DE ABRIL	DE 16:15 A 20:15H	DE ROTOS Y DESCOSIDOS
DISEÑO TEXTIL DIGITAL: COSER Y BORDAR CON TECNOLOGÍA PARA EL REAPROVECHAMIENTO TEXTIL	16H.	19, 26 DE MAYO, 2 Y 9 DE JUNIO	DE 16:15 A 20:15H	ELENA BONET GAGO
DISEÑO Y PERSONALIZACIÓN TEXTIL CON HERRAMIENTAS DIGITALES E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA	10H.	14, 21 Y 28 DE MAYO	DE 16:30 A 20H	EL TALLER DE MAX. MÁXIMO ALEXANDER APARICIO
ECOMMERCE PARA ARTESANOS: ESTRATEGIA DIGITAL, INTELIGENCIA ARTIFICIAL E INNOVACIÓN EN LA VENTA ONLINE Y OFFLINE	4H.	6 DE MAYO	DE 16:15 A 20:15H	DE ROTOS Y DESCOSIDOS
DISEÑO Y CREACIÓN DE OBJETOS RITUALES: DEL MODELADO ARTESANAL AL DISEÑO DIGITAL 3D DE MÁSCARAS	16H.	6, 13, 20 Y 27 DE MAYO	DE 16 A 20H	ARTEFEUDO. MIGUEL ELISARDO BUENO
DISEÑO SOSTENIBLE Y FABRICACIÓN DIGITAL CON PLÁSTICO RECICLADO	12H.	7 Y 8 DE MAYO	7 DE MAYO DE 16 A 20H 8 DE MAYO DE 10 A 14H Y DE 16 A 20H	FABRICA DE FABRICANTES. FABRICIO SANTOS
INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN LA ESTAMPACIÓN LITOGRAFICA: DISEÑO ENTRE TRADICIÓN Y TECNOLOGÍA	12H.	13, 14 Y 15 DE MAYO	DE 16:15 A 20:15H	TALLER LA LITOGRAFICA. ELENA CARRASCO
DISEÑO DIGITAL 3D CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL: CREACIÓN DE MÁSCARAS Y COMPLEMENTOS	8H.	18 Y 25 DE MAYO	DE 16:15 A 20:15H	KIROLAB. GUILLERMO QUIROGA Y VERÓNICA COCA
DISEÑO CERÁMICO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN LA TÉCNICA DEL 3º FUEGO: REINTERPRETANDO LA CERÁMICA TRADICIONAL	16H.	22 DE MAYO, 5, 12 Y 19 DE JUNIO	22 DE MAYO DE 15 A 20H 5 Y 12 DE JUNIO DE 16 A 20H 19 DE JUNIO 16 A 19H	ANE RODRÍGUEZ



SEPTIEMBRE Y OCTUBRE

TALLER	DURACIÓN	FECHAS	HORARIO	PROFESOR/A
DISEÑO E ILUSTRACIÓN TEXTIL MIXTA: INNOVACIÓN CREATIVA ENTRE BORDADO Y ACUARELA	9H.	14, 21 Y 28 DE SEPTIEMBRE	DE 17:30 A 20H	MARÍA ORIHUELA
BIODISEÑO E INNOVACIÓN EN NUEVOS MATERIALES PARA LA ARTESANÍA CONTEMPORÁNEA	12H.	17 Y 18 DE SEPTIEMBRE	17 DE SEPTIEMBRE DE 16 A 20H 18 DE SEPTIEMBRE DE 10 A 14H Y DE 16 A 20H	BASQUE BIO DESIGN CENTER. EDUARDO LORETO
INNOVACIÓN DIGITAL EN LA VENTA DIRECTA: DISEÑO DE ESTRATEGIAS COMERCIALES CON WHATSAPP BUSINESS	4H.	23 DE SEPTIEMBRE	DE 16:15 A 20:15H	DE ROTOS Y DESCOSIDOS
NARRATIVA AUDIOVISUAL DIGITAL: DISEÑO, GRABACIÓN Y EDICIÓN DE VÍDEO PARA EMOCIONAR	6H.	25 DE SEPTIEMBRE Y 2 DE OCTUBRE	DE 17 A 20H	MUCHO CAVIAR
DISEÑO DIGITAL Y CORTE CON PLÓTER: INNOVACIÓN TECNOLÓGICA PARA LA CREACIÓN DE LETRAS EN 3D	10H.	29 DE SEPTIEMBRE, 6 Y 13 DE OCTUBRE	DE 16:30 A 20H	NIKUA. CARMEN SÁNCHEZ
INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN MARROQUINERÍA: DISEÑO DIGITAL DE PATRONES Y CORTE CON PLÓTER	10H.	1, 8 Y 15 DE OCTUBRE	DE 16:30 A 20H	EL TALLER DE MAX.MÁXIMO ALEXANDER APARICIO
DISEÑO CERÁMICO E INNOVACIÓN DIGITAL: INICIACIÓN A LA CERÁMICA IMPRESA EN 3D	12H.	7, 14, 21 Y 28 DE OCTUBRE	DE 17 A 20H	HUGO PERERA
DISEÑO Y FABRICACIÓN DIGITAL DE MOBILIARIO DE CARTÓN: DEL CORTE DIGITAL AL ENSAMBLAJE ARTESANAL	14H.	16 Y 23 DE OCTUBRE	DE 10 A 14H Y DE 16 A 19H	RESISTIBLE ECO. MANUEL REVILLA
DISEÑO DIGITAL Y FABRICACIÓN DE MAQUETAS CON TECNOLOGÍA DE CORTE LÁSER	8H.	19 Y 26 DE OCTUBRE	DE 16:15 A 20:15H	KIROLAB. GUILLERMO QUIROGA Y VERÓNICA COCA





DE ROTOS Y DESCOSIDOS

DEL TALLER AL NEGOCIO: DISEÑO ESTRATÉGICO E INNOVACIÓN DIGITAL PARA PROFESIONALIZAR TU ACTIVIDAD ARTESANA

Proporcionar a personas que realizan una actividad artesana o que se están formando en un oficio artesano, los conocimientos, herramientas y estrategias necesarias para profesionalizar su actividad, y transformarla en un proyecto empresarial viable, sostenible y competitivo.

derotosydescosidos.com @derotosydescosidos

DURACIÓN:
4 HORAS

ALUMNOS:
20

FECHAS:
29 DE ABRIL

HORARIO:
DE 16:15 A 20:15H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESORES

Agencia de comunicación y marketing digital especializada en la creación de contenido para redes sociales, el posicionamiento SEO y SEM para páginas web, diseño de campañas de email marketing para fidelización de clientes y el diseño web en wordpress.

CONTENIDOS

Análisis práctico del modelo de negocio artesano: qué se vende, a quién y por qué.

Identificación de puntos fuertes y débiles de cada proyecto.

Canales de venta: ferias, encargos, tiendas, online y colaboraciones.

Cálculo de costes reales (materiales, tiempos e indirectos).

Fijación de precio mínimo viable y márgenes básicos.

Fiscalidad básica aplicada a la artesanía.

Registro artesano: utilidad y oportunidades.

Dónde y cómo buscar ayudas y subvenciones relacionadas con artesanía y digitalización.

METODOLOGÍA

Exposición clara y directa con ejemplos reales y enlaces útiles. Preguntas y resolución de dudas al final de la sesión.

DESTINATARIOS

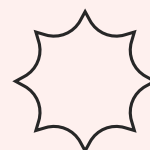
Artesanos, diseñadores, estudiantes y personas interesadas emprender de forma profesional en el sector artesano o que quieran dar un giro a su negocio.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

No son necesarios conocimientos previos.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->





ELENA BONET GAGO

DISEÑO TEXTIL DIGITAL: COSER Y BORDAR CON TECNOLOGÍA PARA EL REAPROVECHAMIENTO TEXTIL

Concienciar sobre la segunda oportunidad de los productos textiles utilizando la tecnología digital. Potenciar la creatividad para personalizar y crear nuevos complementos a partir de materiales textiles reciclados.

@mybony.es

DURACIÓN:
16 HORAS

ALUMNOS:
15

FECHAS:
19, 26 DE MAYO,
2 Y 9 DE JUNIO

HORARIO:
DE 16:15 A 20:15H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESORES

Su pasión por la costura y el bordado comenzó a una edad temprana, ya que desde la infancia ayudaba a su tía, quien era bordadora. Cuenta con más de diez años de especialización en bordado industrial, digitalización de picajes y confección de complementos y trajes de tuna.

Desde hace tres años imparte formaciones en el centro Tormes+, donde capacita al alumnado en el manejo de máquinas de costura y bordado digital, facilitando así el acceso a esta tecnología a nuevos diseñadores y creadores textiles.

CONTENIDOS

Realizar patrones de complementos textiles (mochilas, totebag, neceser...etc.) a partir de modelos de patrones facilitados.

Diseño del modelo a confeccionar teniendo en cuenta los materiales disponibles.

Aplicar criterios de aprovechamiento para diseñar y confeccionar a partir de retales pequeños.

Conocer los materiales a trabajar (telas, entretelas, cremalleras, correas, fornituras, máquinas de coser, remalladora y bordadora), en base a los patrones facilitados de mochila de correa y de las telas, y diseñar el modelo para trabajar.

Utilizar la máquina de bordado industrial para personalizar con un nombre o inicial las creaciones.

METODOLOGÍA

Metodología activa, experiencial y orientada al producto final.

DESTINATARIOS

Artesanos, diseñadores, estudiantes y creativos interesadas en el diseño y confección textil e interesados en iniciarse en la confección de complementos textiles.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

Tener conocimientos básicos de costura a mano (para remates) y costura a máquina.

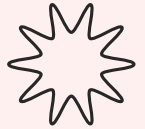
INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formacion-tormes->



MÁXIMO ALEXANDER APARICIO

DISEÑO Y PERSONALIZACIÓN TEXTIL CON HERRAMIENTAS DIGITALES E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA



Aprender a realizar de principio a fin la personalización de una prenda. (sudadera) utilizando distintas técnicas y herramientas tecnológicas como plotter, bordadora digital, plancha térmica.

@eltalldemamax @sublimelab

DURACIÓN:
10 HORAS

ALUMNOS:
15

FECHAS:
14, 21 Y 28 DE MAYO

HORARIO:
DE 16:30 A 20:00H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESOR

Formado en técnicas de marroquinería y confección textil, ha enfocado su trayectoria profesional al diseño, producción digital y manufactura textil en su empresa Sublime Lab, donde también presta servicios de publicidad.

CONTENIDOS

- Diseño digital del motivo que vamos a aplicar.
- Crear un tejido que nos sirva para la aplicación sobre la prenda.
- Bordado digital sobre el tejido para crear un aplique en la prenda
- Estamparemos nuestros diseños
- Coser la etiqueta que hemos diseñado y elaborado.

METODOLOGÍA

- Diseño del patrón digital mediante software libre de diseño vectorial para digitalizar nuestros patrones.
- Cortar el material mediante plotter, como adecuar la máquina y su correcto manejo.

Personalización de las piezas con bordado y estampado utilizando la bordadora y la plancha térmica, utilizaremos hilo, vinilo o impresión.

Montaje y acabado del producto con procesos de pegado y cosido a mano.

DESTINATARIOS

Artesanos, pintores, diseñadores, decoradores, estudiantes y personas interesadas en la personalización de prendas textiles.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

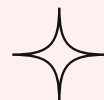
No son necesarios conocimientos previos. Los alumnos pueden aportar diseños propios sobre los que trabajar.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->



DE ROTOS Y DESCOSIDOS



ECOMMERCE PARA ARTESANOS: ESTRATEGIA DIGITAL, INTELIGENCIA ARTIFICIAL E INNOVACIÓN EN LA VENTA ONLINE Y OFFLINE

Que el alumnado adquiera las herramientas y el criterio necesarios para empezar a vender online su artesanía de forma realista y sostenible, eligiendo la plataforma adecuada, creando un catálogo digital atractivo y utilizando la inteligencia artificial para ahorrar tiempo en tareas clave.

derotosydescosidos.com
[@derotosydescosidos](https://www.instagram.com/derotosydescosidos)

DURACIÓN:
4 HORAS

ALUMNOS:
20

FECHAS:
6 DE MAYO

HORARIO:
DE 16:15 A 20:15H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESORES

Agencia de comunicación y marketing digital especializada en la creación de contenido para redes sociales, el posicionamiento SEO y SEM para páginas web, diseño de campañas de email marketing para fidelización de clientes y el diseño web en wordpress.

CONTENIDOS

Montar el escaparate digital:

Opciones para vender online: web propia, marketplaces, redes sociales. Cómo elegir la plataforma adecuada según tipo de producto, tiempo y objetivos.

Estructura mínima de una tienda online que funcione (fichas de producto, precios, pagos, envíos y contacto). Creación de catálogo digital: selección de productos, organización y coherencia de la oferta. Uso de Nano banana.

Fotografías de producto con medios sencillos (móvil): iluminación, fondos y planos imprescindibles. Uso práctico de IA para crear descripciones de producto, imágenes de producto, títulos y textos comerciales.

Vender y fidelizar:

Estrategias sencillas para generar ventas online sin

grandes inversiones. Email marketing como canal de venta: cómo usarlo sin ser invasivo. Automatización básica de mensajes y respuestas al cliente. IA aplicada a la organización del trabajo digital: calendario de contenidos, ideas de campañas y textos promocionales. Introducción a acciones de visibilidad: redes sociales, colaboraciones y campañas puntuales.

METODOLOGÍA

Exposición clara y directa con ejemplos reales y enlaces útiles. Preguntas y resolución de dudas al final de la sesión.

DESTINATARIOS

Artesanos, diseñadores, estudiantes y personas interesadas emprender de forma profesional en el sector artesano o que quieran dar un giro a su negocio.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

No son necesarios conocimientos previos.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->



MIGUEL ELISARDO BUENO

DISEÑO Y CREACIÓN DE OBJETOS RITUALES: DEL MODELADO ARTESANAL AL DISEÑO DIGITAL 3D DE MÁSCARAS

Explorar el imaginario y la función simbólica de las máscaras mediante el diseño y modelado de una pieza en arcilla, aplicar papel maché para obtener la versión definitiva, incorporar opcionalmente elementos de cornamenta u óseos recreados mediante escaneado o impresión 3D, y finalizar con su pintura y personalización para uso o exhibición.

artefeudo.com @artefeudo

DURACIÓN:
16 HORAS

ALUMNOS:
12

FECHAS:
6, 13, 20 Y 27 DE MAYO

HORARIO:
DE 16:00 A 20:00H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESOR

Miguel Elisardo se ha formado en técnicas escultóricas en hierro y madera en la Escuela de Arte de Salamanca y Zamora. Es el creador que está detrás de la empresa ARTE FEUDO donde ha integrado técnicas tradicionales con enfoques contemporáneos para la creación de pequeñas esculturas y máscaras que mezclan fantasía y folclore local. En Arte Feudo se rescatan mitos y criaturas autóctonas, transformándolos en esculturas y máscaras únicas que conectan tradición, fantasía y cultura local.

CONTENIDOS

Introducción a las mascaradas: contexto cultural y función simbólica.

Bocetado y diseño personal de la máscara.

Modelado en arcilla.

Búsqueda y selección de modelos 3D de cornamentas y piezas óseas (y demostración de escaneado con app). Preparación e impresión 3D de elementos complementarios.

Aplicación y modelado del papel maché directamente sobre la arcilla, explorando sus posibilidades expresivas.

Integración y ensamblaje: alambre, masilla y acabados estructurales.

Secado, extracción y acabados. Pintura, decoración y reflexión final.

METODOLOGÍA

Metodología activa, experiencial y orientada al producto final.

El alumnado desarrollará un proyecto personal completo de modelado y acabado de una máscara ritual.

DESTINATARIOS

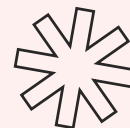
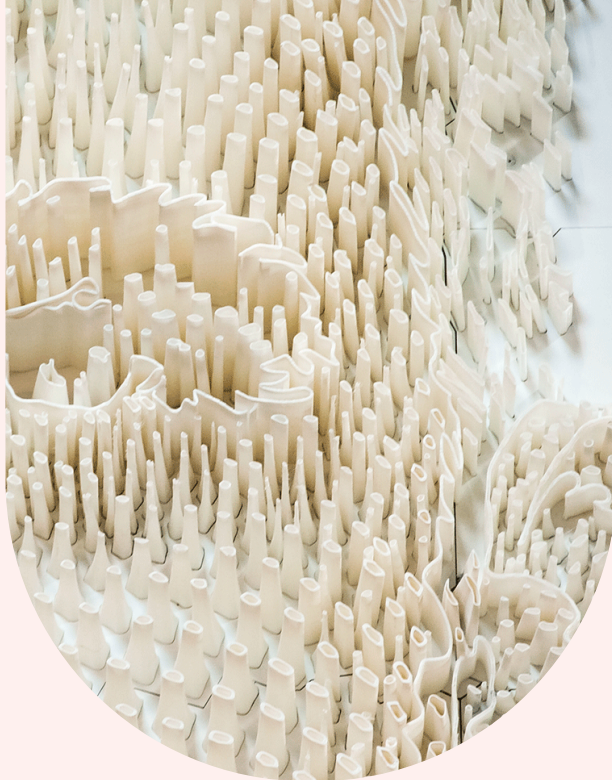
Artesanos, diseñadores, decoradores, estudiantes y personas interesadas en el modelado y la función simbólica de las mascaradas.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

No son necesarios conocimientos previos. Es necesario aportar ropa adecuada para no mancharse en el taller y dejar recogido y limpio el espacio de trabajo cada día. Los alumnos pueden aportar diseños propios.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->



FABRICIO SANTOS

DISEÑO SOSTENIBLE Y FABRICACIÓN DIGITAL CON PLÁSTICO RECICLADO

Concienciar en la problemática derivada del uso del plástico y enseñar cómo reciclar algunos materiales para convertirlos en nuevos objetos funcionales. Se experimentará con las técnicas y cada alumno realizará su propia creación durante el taller.

fadedab.com @fabricadefabricantes

DURACIÓN:
12 HORAS

ALUMNOS:
10

FECHAS:
7 Y 8 DE MAYO

HORARIO:
7 DE MAYO DE 16 A 20H
8 DE MAYO DE 10 A 14H
Y DE 16 A 20H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESOR

Fábrica de Fabricantes es una plataforma de creadores interdisciplinarios dedicada a la formación y al desarrollo de proyectos transdigitales. Promueve el aprendizaje mediante herramientas digitales, acercando la tecnología a todos los públicos. Está especializada en diseño y fabricación digital, explorando la intersección entre arte y tecnología a través de técnicas mixtas artesanales y digitales.

Fabricio Santos, cofundador, es doctor, arquitecto, profesor e investigador en fabricación digital, director del FAB LAB UFV y experto en prototipado rápido por FAB Academy. Ha coordinado el proyecto iAtelier con Fundesarte-EOI y participa en iniciativas de innovación que integran arte, ingeniería, medicina, gastronomía y arquitectura.

CONTENIDOS

Reciclaje de residuos plásticos: Clasificación de plástico. Triturado de botellas de plástico PET. Filamentado de material triturado. Extrusión de láminas, planchas y bloques. Muestra de proyectos realizados. Creación de un proyecto personal: Dibujo de bocetos. Escaneado de modelados. Modelado 2D y 3D. Despiece del diseño en partes. Demostración de técnicas de fabricación digital (impresión, termo-

formado, corte, fresado). Tutorización de las ideas y planificación de su ejecución

Fabricación del diseño personal: Tutorización de la ejecución. Puesta en común de los resultados.

METODOLOGÍA

Metodología activa, experiencial y orientada al producto final. Desarrollo de un prototipo final individual: Objeto o pieza experimental.

DESTINATARIOS

Artesanos, diseñadores, decoradores, estudiantes y personas interesadas en el diseño y producción digital a partir de materiales reciclados.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

No son necesarios conocimientos previos. El curso está diseñado para estudiantes, artesanos, profesionales y creativos de cualquier disciplina interesados en el reciclaje, el diseño sostenible para la fabricación digital.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->



ELENA CARRASCO



INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN LA ESTAMPACIÓN LITOGRÁFICA: DISEÑO ENTRE TRADICIÓN Y TECNOLOGÍA

Introducción de la técnica de la litografía, desde la piedra tradicional hasta los sistemas actuales, explicando su evolución y aplicaciones artísticas. Aborda las bases químicas del proceso: graneado, dibujo, entintado y estampación. Conocer el uso de materiales y herramientas según cada sistema de creación.

@taller.lalitografica

DURACIÓN:
12 HORAS

ALUMNOS:
10

FECHAS:
13, 14 Y 15 DE MAYO

HORARIO:
DE 16:15 A 20:15H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESORA

Elena Carrasco Martínez, conocida profesionalmente como La Litográfica, es una artista especializada en litografía y técnicas tradicionales de grabado. Su trabajo se centra en la preservación y actualización de los procesos gráficos clásicos, combinando rigor técnico con una sensibilidad contemporánea.

Desde su taller desarrolla obra original seriada, así como proyectos vinculados a la edición artística y la difusión de la gráfica tradicional. Su práctica pone en valor el oficio litográfico, el trabajo manual sobre piedra o plancha y el conocimiento de los procesos químicos propios de esta disciplina.

CONTENIDOS

Sesión de dibujo y procesado químico que estabilizará la imagen sobre la piedra. Éste es diferente según el material de dibujo utilizado.

Proceso de entintado y de estampación. Cada participante trabaja con su piedra para conseguir una serie de estampas lo más similares posibles entre sí. Introducimos el concepto de edición.

Demostración y práctica del proceso del graneado: cómo granear (pulir y desengrasar) las piedras con el fin de eliminar el dibujo previo y prepararlas para su futuro uso.

Presentación de alternativas a la estampación litográfica sobre piedra. Introducción de las planchas de aluminio micrograneadas, planchas fotosensibles de offset y planchas de poliéster (prontoplate). Algunas de estas matrices nos permiten utilizar procedimientos fotográficos y tratamientos digitales.

METODOLOGÍA

Metodología activa, experiencial y orientada al producto final. Desarrollo de un prototipo final individual: Objeto o pieza experimental.

DESTINATARIOS

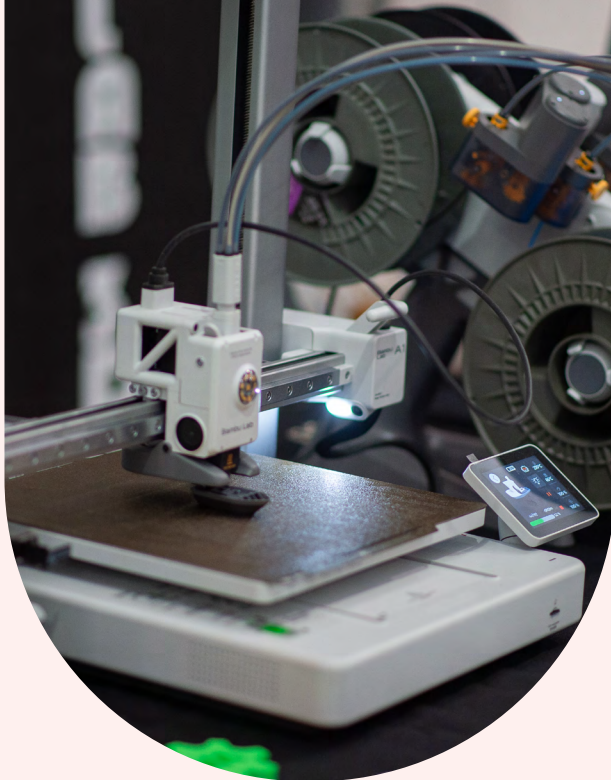
Artesanos, artistas, diseñadores, estudiantes y personas interesadas en conocer el proceso de grabado litográfico e introducirse en nuevas técnicas digitales de grabado.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

No son necesarios conocimientos previos. El alumno debe llevar ropa adecuada para no mancharse en el taller y dejar limpio su espacio de trabajo.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->



KIROLAB 3D.
GUILLERMO QUIROGA Y
VERÓNICA COCA

DISEÑO DIGITAL 3D CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL: CREACIÓN DE MÁSCARAS Y COMPLEMENTOS



Comprender los fundamentos del diseño digital 3D aplicados a al diseño de máscaras utilizando software de diseño y herramientas de inteligencia artificial.

@kirolab3d

DURACIÓN:
8 HORAS

ALUMNOS:
15

FECHAS:
18 Y 25 DE MAYO

HORARIO:
DE 16:15 A 20:15H

LUGAR:
**AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA**

PROFESORES

KIROLAB 3D es una empresa especializada en diseño e impresión 3D que ofrece soluciones integrales, desde el diseño hasta la fabricación de prototipos mediante impresión 3D. Formado por Guillermo Quiroga, Arquitecto Técnico, I Premio Nacional de Creatividad en Impresión 3D concedido en la 3D Printer Party 2016 de León por la Asociación por la Educación y el Fomento de la Tecnología y Verónica Coca, presidenta de la Asociación Makers Valladolid, donde coordina diversas actividades de formación y divulgación de la cultura maker, la economía circular y la reducción de la brecha digital, también como embajadora de Women in 3D Printing.

CONTENIDOS

Diseño y fabricación digital 3D: tecnología de fabricación digital aplicada a la impresión 3D.

Materiales más adecuados de impresión (PLA, TPU, resinas, materiales reciclados), características, confort y resistencia.

Inteligencia artificial para generación de diseños, formas, patrones y referencias faciales.

Software de diseño y modelado: Blender, Tinkercad, Meshmixer

Preparación y optimización de archivos para impresión 3D.

Fabricación y Postprocesado de volúmenes.

Técnicas de postprocesado: limpieza, lijado, ensamblaje, ajuste y acabado.

Riesgos y normas de seguridad en el uso de impresoras 3D y materiales.

Aplicaciones y Proyecto Final: Aplicaciones de las máscaras impresas en 3D: arte, performance, cosplay, teatro, diseño experimental y moda.

METODOLOGÍA

Metodología activa, experiencial y orientada a producto final.

DESTINATARIOS

Artesanos, diseñadores, arquitectos, estudiantes y creativos interesadas en el modelado digital de volúmenes y su impresión en 3D.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

Tener conocimientos de informática nivel usuario. Los alumnos deben dejar limpio y recogido el espacio de trabajo.

INSCRIPCIONES

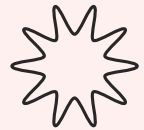
<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->



ANE RODRÍGUEZ

DISEÑO CERÁMICO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN LA TÉCNICA DEL 3º FUEGO: REINTERPRETANDO LA CERÁMICA TRADICIONAL

Diseñar y modelar una pieza en gres de 1100°C. Crear un collage decorativo para imprimir sobre calcas cerámicas. Aplicar las calcas sobre la pieza de gres.



anetakitto.com @estudio_takitto

DURACIÓN: 16 HORAS	ALUMNOS: 10	FECHAS: 22 DE MAYO, 5, 12 Y 19 DE JUNIO	HORARIO: 22 MAYO DE 15 A 20H 5 Y 12 JUNIO DE 16 A 20H 19 JUNIO DE 16 A 19H	LUGAR: AVDA. LASALLE, 131 SALAMANCA
------------------------------	-----------------------	--	--	--

PROFESORES

Titulada en artes aplicadas con especialización en cerámica y vidrio por la Gasteizko Arte Eskola y Técnica Superior en Cerámica Artística y Escultura además de obtener formación en pintura por la EHU-UPV. Su experiencia incluye la enseñanza de cerámica en diversos centros como la Casa de Cultura de Arrigorriaga y la Casa de Cultura de Gallarta. Imparte talleres y masterclasses en diferentes espacios en torno al diseño y creación de piezas cerámicas aplicando distintas técnicas. Especializada en joyería en porcelana.

CONTENIDOS

Diseño y ejecución de las piezas en gres, modelado mediante planchas y churros.

Lijado y pulido de las piezas una vez secas. Cocción de bizcocho a 950°C

Diseño con CANVA, del collage para aplicar sobre la pieza mediante calcas cerámicas.

Esmaltado de las piezas, mediante colada y pincel. Carga del horno y cocción a 1100°C.

Impresión de las calcas cerámicas en las impresoras del centro. Aplicación de las calcas sobre las piezas ya esmaltadas.

Cocción mediante técnica del 3º fuego a 800°C.

METODOLOGÍA

Metodología activa, experiencial y orientada a producto final.

El alumnado desarrollará un proyecto completo desde el modelado de la pieza, el esmaltado y la decoración final. Así como el diseño del collage para calcas y aplicar sobre la pieza.

DESTINATARIOS

Artesanos, ceramistas, estudiantes de artes, artistas y diseñadores. Personas creativas y con intención crear una pieza única experimentando con dos disciplinas, la cerámica y el diseño digital.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

Personas creativas comprometidas en aprender a modelar una pieza única con técnicas cerámicas y a experimentar con el diseño digital.

Los asistentes deben llevar ropa adecuada para no mancharse (una bata o similar) y dejar recogido y limpio su espacio de trabajo al finalizar cada día del curso.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->



MARÍA ORIHUELA

DISEÑO E ILUSTRACIÓN TEXTIL MIXTA: INNOVACIÓN CREATIVA ENTRE BORDADO Y ACUARELA



Aprender a combinar acuarela y bordado para crear una pieza final (lámina/ilustración textil) integrando color, composición y puntadas básicas aplicadas a la imagen.

mrsorihuela.com

[@mrs.orihuela](https://twitter.com/mrs.orihuela)

DURACIÓN:
9 HORAS

ALUMNOS:
15

FECHAS:
14, 21 Y 28 DE
SEPTIEMBRE

HORARIO:
DE 17:30 A 20:00H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESORA

Los primeros años de formación los realizó en la antigua Escuela de Artes y Oficios de Valladolid, junto al Teatro Calderón. Se ha formado en diferentes disciplinas artísticas como la cerámica, y técnicas como el grabado, el bordado y la pintura, especialmente en acrílico y acuarela. A lo largo de este recorrido, las figuras femeninas han sido una constante, ocupando un lugar central en su obra. En los últimos años, ha explorado la combinación de bordado con ilustraciones propias y fotografías. Para María, tanto el bordado como la pintura son una forma de reflexión y dedicación personal. Cada puntada y cada trazo representan momentos de calma.

CONTENIDOS

Diseño y composición; pruebas de color; elección de soporte; nociones de transferencia del dibujo.

Acuarela aplicada (capas, reservas, texturas); planificación del bordado sobre zonas clave.

Bordado aplicado (puntadas base y puntadas “de textura”); remate y acabados;

Fotografía rápida de la pieza para portfolio/redes.

METODOLOGÍA

Metodología activa, experiencial y orientada al producto final.

El alumnado desarrollará un proyecto personal completo.

DESTINATARIOS

Artesanos, diseñadores, decoradores, estudiantes y personas interesadas en bordar y pintar con la técnica de acuarela. No son necesarios conocimientos previos.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

No son necesarios conocimientos previos. Los alumnos pueden aportar diseños propios sobre los que trabajar.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->



EDUARDO LORETO

BIODISEÑO E INNOVACIÓN EN NUEVOS MATERIALES PARA LA ARTESANÍA CONTEMPORÁNEA

Introducir el biodiseño como herramienta para la artesanía. Ampliar el conocimiento material del sector artesano. Fomentar el uso realista y útil de tecnologías digitales. Explorar materiales sostenibles aplicables a producción artística y artesanal. Generar nuevas líneas de trabajo y diferenciación profesional.

basquedesigncenter.com

[@basquebiodesigncenter](https://www.instagram.com/basquebiodesigncenter)

DURACIÓN:
12 HORAS

ALUMNOS:
10

FECHAS:
17 Y 18 DE
SEPTIEMBRE

HORARIO:
17 DE SEPTIEMBRE
DE 16 A 20H
18 DE SEPTIEMBRE
DE 10 A 14H Y DE 16 A 20H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESOR

Eduardo Loreto es un diseñador e investigador venezolano afincado en el País Vasco que se especializa en diseño sostenible, biodiseño y materiales innovadores. Se ha formado en diseño gráfico y posteriormente se especializó en biodiseño y fabricación digital, cursando entre otros estudios el posgrado Fabricademy en el Basque BioDesign Center, donde investiga la integración de biología, tecnología y nuevos materiales aplicados al diseño textil y de producto.

CONTENIDOS

Bordado digital más biomateriales. Textil experimental y nuevas narrativas bordadoras:

Introducción a biomateriales flexibles: Bioplásticos blandos, Celulosa bacteriana, textiles, etc.

Relación entre tradición textil y tecnología digital.

El bordado como herramienta estructural, no solo decorativa

Prototipado artesano híbrido. Integración de materiales máquinas y oficios:

Cómo integrar tecnologías digitales sin perder identidad artesanal. Diseño orientado a pequeña escala y producción local. Casos reales de artesanía contemporánea e innovación material.

METODOLOGÍA

Metodología activa, experiencial y orientada al producto final. Desarrollo de un prototipo final (individual o en grupo): Objeto. Complemento. Pieza experimental.

Uso combinado de: Biomateriales desarrollados. Máquinas digitales del centro. Técnicas artesanas tradicionales.

DESTINATARIOS

Artesanos, diseñadores, decoradores, estudiantes y personas interesadas en conocer nuevos materiales y el biodiseño.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

No son necesarios conocimientos previos. El curso está diseñado para estudiantes, profesionales y creativos de cualquier disciplina interesados en el diseño sostenible, la experimentación con biomateriales y el futuro de los materiales.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->



DE ROTOS Y DESCOSIDOS

INNOVACIÓN DIGITAL EN LA VENTA DIRECTA: DISEÑO DE ESTRATEGIAS COMERCIALES CON WHATSAPP BUSINESS

Concienciar sobre la segunda oportunidad de los productos textiles utilizando la tecnología digital. Potenciar la creatividad para personalizar y crear nuevos complementos a partir de materiales textiles reciclados.

derotosydescosidos.com @derotosydescosidos

DURACIÓN:
4 HORAS

ALUMNOS:
20

FECHAS:
23 DE SEPTIEMBRE

HORARIO:
DE 16:15 A 20:15H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESORES

Agencia de comunicación y marketing digital especializada en la creación de contenido para redes sociales, el posicionamiento SEO y SEM para páginas web, diseño de campañas de email marketing para fidelización de clientes y el diseño web en wordpress.

CONTENIDOS

WhatsApp como canal de venta directa.

Cuando usar WhatsApp sin ser invasivo para el cliente

Configuración y manejo de cuenta de WhatsApp business.

¿Por qué es mejor para mi negocio?

METODOLOGÍA

Exposición clara y directa con ejemplos reales y enlaces útiles. Preguntas y resolución de dudas al final de la sesión.

DESTINATARIOS

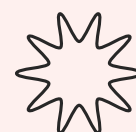
Artesanos, diseñadores, estudiantes y personas interesadas con un producto definido o en fase de lanzamiento, que tengan Facebook business o tienda en Instagram y quieran conocer cómo generar ventas o consultas.

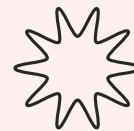
REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

No son necesarios conocimientos previos.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->





MUCHO CAVIAR

NARRATIVA AUDIOVISUAL DIGITAL. DISEÑO, GRABACIÓN Y EDICIÓN DE VÍDEO PARA EMOCIONAR

Aprende las herramientas básicas para grabar y editar vídeo y así hacer que tu producto y tu historia lleguen más lejos. Enseñar técnicas básicas de grabación y edición de vídeo para difundir en redes.

muchocaviar.com @muymuchocaviar

DURACIÓN:
6 HORAS

ALUMNOS:
15

FECHAS:
**25 DE SEPTIEMBRE Y
2 DE OCTUBRE**

HORARIO:
DE 17 A 20H

LUGAR:
**AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA**

PROFESOR

Luis es creativo publicitario en agencia, además de editor y colorista freelance.

A lo largo de su trayectoria también ha impartido clases de postproducción digital en la Universidad Miguel de Cervantes. Ha participado en campañas publicitarias para marcas e instituciones como Ecoembes, FITUR, Orange y Aquarius.

Ha trabajado con artistas como Hard GZ, Kaze y Lola Índigo, y ha realizado VFX en series para Amazon y Disney Channel. Con uno de sus documentales logró formar parte de la selección oficial de cine urbano internacional de Roma.

Apasionado del color y del lenguaje audiovisual, cursó el máster de etalonaje digital en la Escuela de Cine de la Comunidad de Madrid. Cree firmemente en el poder de una imagen bien construida y espera transmitir esa pasión a lo largo de este taller.

CONTENIDOS

Grabación y edición en vídeo con software libre.

Construye tu plano (tipos de plano, sonido e iluminación).

Cosas que (por favor) nunca deberías hacer.

Distintas necesidades... distintos tipos de vídeo.

Grabación con cámara o teléfono móvil.

Edición con software gratuito y exportación para distintas plataformas.

Plantillas: tus nuevas mejores amigas.

METODOLOGÍA

Trabajaremos con Software libre en un ordenador por persona que permita trabajar vídeos en resolución 1080. Cada alumno grabará el producto o servicio que quiera comunicar. Cada alumno realizará los procesos de edición con Software gratuito.

DESTINATARIOS

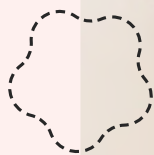
Artesanos, diseñadores, decoradores, estudiantes y personas interesadas en la grabación de vídeos y su edición para comunicar en redes sociales.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

No son necesarios conocimientos previos. Los alumnos deben aportar el objeto o guion del servicio que quieren comunicar. Traer su cámara o teléfono móvil para grabar y lector de tarjetas o cable para transferir las imágenes que graben en clase al ordenador para su edición.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formacion-tormes->



CARMEN SÁNCHEZ

DISEÑO DIGITAL Y CORTE CON PLÓTER: INNOVACIÓN TECNOLÓGICA PARA LA CREACIÓN DE LETRAS EN 3D

Aprender a crear una letra en 3D y decorarla con flores en volumen.

Usar el plotter para el corte del papel.

Conocer la morfología de las flores para diseñar.

Aprender las técnicas de modelado del papel.

nikuafloral.es

@nikuafloral

DURACIÓN:
10 HORAS

ALUMNOS:
15

FECHAS:
29 DE SEPTIEMBRE, 6
Y 13 DE OCTUBRE

HORARIO:
DE 16:30 A 20:00H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESORA

Carmen se formó en Geografía e Historia y en Conservación y Restauración de BBCC. Ha trabajado como restauradora de escultura durante muchos años, en diferentes puntos de España.

En el 2018, tras vivir un tiempo en Japón, decide formarse y dedicarse a la realización de flores de papel y tela y monta su taller artesano Nikua, nació con vocación de taller artesanal para honrar a la fascinante naturaleza y crear proyectos singulares. Nikua resulta de un juego de letras derivado de las palabras japonesas Niwa - jardín- y Kami -papel-. Desde entonces ha acometido proyectos de decoración con flores de papel para marcas como Ofelia Home Decor y el Estudio de Interiorismo Francisco Segarra, colaboraciones con la fotógrafa Violeta Gladstone.

CONTENIDOS

Corte y montaje de la letra de cartón en volumen.

Diseño de la letra y pasar el diseño al plotter de corte de la Cameo 4, de forma sencilla.

Modelado de las flores de papel y montaje en la letra según diseño.

METODOLOGÍA

Metodología activa, experiencial y orientada al producto final.

DESTINATARIOS

Artesanos, diseñadores, estudiantes y creativos interesadas en el diseño y confección textil e interesados en iniciarse en la confección de complementos textiles.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

Tener habilidades manuales e interés por diseñar para trabajar el papel con volumen.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->



MÁXIMO ALEXANDER APARICIO

INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN MARROQUINERÍA: DISEÑO DIGITAL DE PATRONES Y CORTE CON PLÓTER

Aprender a manejar y utilizar diferentes herramientas tecnológicas para aplicar a la manufactura artesanal de la piel, como plotter, bordadora digital, plancha térmica. Aprender a utilizar materiales con impresión DTF o vinilo.

@eltalldemax @sublimelab

DURACIÓN:
10 HORAS

ALUMNOS:
15

FECHAS:
1, 8 Y 15 DE OCTUBRE

HORARIO:
DE 16:30 A 20:00H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESOR

Formado en técnicas de marroquinería y confección textil, ha enfocado su trayectoria profesional al diseño, producción digital y manufactura textil en su empresa Sublime Lab, donde también presta servicios de publicidad.

CONTENIDOS

Diseño del patrón digital mediante software libre de diseño vectorial para digitalizar nuestros patrones.

Cortar la piel mediante plotter, como adecuar la máquina y su correcto manejo.

Personalización de las piezas con bordado y estampado utilizando la bordadora y la plancha térmica, utilizaremos hilo, vinilo o impresión.

Montaje y acabado del producto con procesos artesanales de marroquinería, pegado y cosido a mano.

METODOLOGÍA

Metodología activa, experiencial y orientada a producto final.

El alumnado desarrollará un proyecto completo de marroquinería a partir de un modelo.

DESTINATARIOS

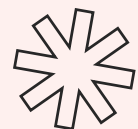
Artesanos, diseñadores, decoradores, estudiantes y personas interesadas en la personalización de objetos de marroquinería.

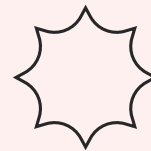
REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

No son necesarios conocimientos previos. Los alumnos pueden aportar diseños propios sobre los que trabajar.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->





HUGO PERERA

DISEÑO CERÁMICO E INNOVACIÓN DIGITAL: INICIACIÓN A LA CERÁMICA IMPRESA EN 3D

Introducir a los alumnos en la impresión 3D con materiales cerámicos. Iniciarles en el diseño digital básico de modelos 3D y la generación de archivos para impresión 3D en arcilla.

industriales.usal.es

DURACIÓN:
12 HORAS

ALUMNOS:
10

FECHAS:
7, 14, 21 Y 28 DE
OCTUBRE

HORARIO:
DE 17:00 A 20:00H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESOR

Fidel Hugo Perera Martínez es profesor permanente laboral en el Departamento de Ingeniería Mecánica de la Universidad de Salamanca, adscrito a la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Industrial de Béjar. Se desempeña como docente en el área de Ingeniería Mecánica y participa activamente en proyectos docentes e iniciativas de innovación educativa dentro de la Escuela. Además, forma parte de equipos docentes que han presentado proyectos estudiantiles orientados a soluciones de ingeniería aplicadas (por ejemplo, iniciativas vinculadas a impresión 3D y tecnologías accesibles), trabajando juntamente con otros profesores del centro.

CONTENIDOS

Con este taller se pretende enseñar a los participantes los rudimentos básicos de diseño 3D de modelos para impresión 3D de arcilla y posterior fabricación de dichos modelos utilizando una impresora 3D de arcilla de la empresa WASP. Los participantes aprenderán a montar y ensamblar las diferentes partes del equipo, realización de limpieza y mantenimiento del equipo de impresión 3D.

Acabado y esmaltado de las piezas impresas.

Programación del horno de sinterizado para la finalización de la pieza fabricada.

METODOLOGÍA

Metodología activa, experiencial y orientada al producto final. Desarrollo de un prototipo final individual: Objeto o pieza experimental.

DESTINATARIOS

Artesanos, ceramistas, diseñadores, decoradores, estudiantes y personas interesadas en conocer el proceso de impresión 3D de cerámica.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

El requisito de los participantes es un conocimiento de informática nivel usuario.

El curso está diseñado para estudiantes, artesanos, profesionales y creativos de cualquier disciplina interesados en el diseño y la impresión 3D de cerámica.

El alumno debe llevar ropa adecuada para no mancharse en el taller y dejar limpio su espacio de trabajo.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->



MANUEL REVILLA

DISEÑO Y FABRICACIÓN DIGITAL DE MOBILIARIO DE CARTÓN: DEL CORTE DIGITAL AL ENSAMBLAJE ARTESANAL

Crear una pieza artesanal en cartón, utilizando herramientas tecnológicas aplicadas al proceso de diseño y corte.

Aprender el montaje y acabado manual de la pieza elaborada con material reciclado.

resistible.es @resistible_eco

DURACIÓN:
14 HORAS

ALUMNOS:
10

FECHAS:
16 Y 23 DE OCTUBRE

HORARIO:
DE 10:00 A 14:00H Y
DE 16:00 A 19:00H

LUGAR:
AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA

PROFESOR

Resistible es la marca de Manuel Revilla Esteban, Técnico Superior en Artes Aplicadas y Diseño por la Escuela de Arte de Burgos, con formación como interiorista y en el manejo de programas de diseño vectorial. Inscrito como empresa artesana desde 1999.

Resistible es un estudio de diseño creativo donde se aúna diseño, innovación y preocupación por el medio ambiente. Elabora productos de manera artesanal, aplicando los fundamentos del eco-diseño de manera que tanto el producto como el proceso de producción sea cuidadoso con el entorno; trabaja principalmente con cartón reciclado y materiales sostenibles.

CONTENIDOS

Diseño de un mueble u objeto auxiliar utilizando programa de diseño vectorial con InkSpace o Adobe Illustrator.

Despiece del mueble diseñado.

Corte con láser de las piezas en cartón contra colado.

Montaje y acabado.

METODOLOGÍA

Metodología activa, experiencial y orientada al producto final.

DESTINATARIOS

Artesanos, diseñadores, arquitectos, estudiantes y creativos interesadas en el diseño digital y producción artesanal de mobiliario u objetos de decoración en cartón.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

Tener conocimientos nivel básicos de software de diseño digital y manejo de herramientas de trabajo manual.

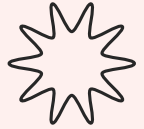
El alumno debe traer ropa adecuada para trabajar en el taller, calzado cerrado y dejar limpio su espacio de trabajo.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->



KIROLAB 3D.
GUILLERMO QUIROGA Y
VERÓNICA COCA



DISEÑO DIGITAL Y FABRICACIÓN DE MAQUETAS CON TECNOLOGÍA DE CORTE LÁSER

Comprender los fundamentos del diseño digital 2D aplicados a la creación de maquetas tridimensionales, utilizando software de diseño vectorial y modelado básico. Aprender a preparar el diseño digital para su fabricación mediante tecnología de corte y grabado láser explorando los materiales más adecuados.

@kirolab3d

DURACIÓN:
8 HORAS

ALUMNOS:
15

FECHAS:
19 Y 26 DE OCTUBRE

HORARIO:
DE 16:15 A 20:15H

LUGAR:
**AVDA. LASALLE, 131
SALAMANCA**

PROFESORES

KIROLAB 3D es una empresa especializada en diseño e impresión 3D que ofrece soluciones integrales, desde el diseño hasta la fabricación de prototipos mediante impresión 3D. Formado por Guillermo Quiroga, Arquitecto Técnico, I Premio Nacional de Creatividad en Impresión 3D concedido en la 3D Printer Party 2016 de León por la Asociación por la Educación y el Fomento de la Tecnología y Verónica Coca, presidenta de la Asociación Makers Valladolid, donde coordina diversas actividades de formación y divulgación de la cultura maker, la economía circular y la reducción de la brecha digital, también como embajadora de Women in 3D Printing.

CONTENIDOS

Introducción al diseño y la fabricación digital aplicada a maquetas, con enfoque en el corte y grabado láser y en los materiales más adecuados (cartón, madera, acrílico y materiales reciclados).

Diseño digital para maquetas mediante corte láser: fundamentos de diseño vectorial (2D) aplicado a estructuras tridimensionales, modelado básico y despiece. Uso de software como Inkscape y SketchUp.

Preparación y optimización de archivos: conversión y exportación en formatos compatibles (SVG,

DXF, PDF), organización del archivo para el corte y aprovechamiento eficiente del material. Fabricación y ensamblaje: uso práctico de la máquina de corte láser, procesos de corte y grabado, técnicas de ensamblaje (encajes, adhesivos y sistemas modulares) y normas de seguridad. Aplicaciones y proyecto final: desarrollo de una maqueta integrando corte, grabado y materiales mixtos en ámbitos como arquitectura, diseño, arte, educación y prototipado.

METODOLOGÍA

Metodología activa, experiencial y orientada a producto final.

DESTINATARIOS

Artesanos, diseñadores, arquitectos, estudiantes y creativos interesadas en el modelado digital de volúmenes y su impresión en 3D.

REQUISITOS DE LOS ALUMNOS

Tener conocimientos de informática nivel usuario.

INSCRIPCIONES

<https://www.aytosalamanca.es/centro-de-emprendimiento-y-formaci%C3%B3n-tormes->