



Curso práctico de mecánica aplicada

Mecánica de emergencia en nuestra propia embarcación

Objetivo del curso:

- ✓ Aprender las intervenciones que puedan plantearse de **ejecución a bordo**, que solucionen aquellas incidencias que puedan resolverse sea con los conocimientos adecuados, sea con las herramientas oportunas, siempre orientado a las intervenciones que con una instrucción adecuada podremos realizar a bordo y **con nuestros propios medios**.
- ✓ Permitiendo que ciertas situaciones que puedan poder resolverse con una dificultad razonable no impidan la continuación de nuestra navegación o permitan evitar situaciones de mayor gravedad.
- ✓ Todo ello específicamente orientado a nuestra embarcación y sistema de propulsión.
- ✓ Así mismo se definirá el equipo de herramientas y repuestos para ser autónomos en este tipo de situaciones.

¿Dónde se realiza?

- ✓ En tu propia embarcación, personalizando todos los conceptos, técnicas y herramientas, a los necesarios para el motor o motores que equipen nuestra embarcación.
- ✓ Hay un número de averías o incidencias, no poco importante, que podrían tener una solución eficaz conseguida por nosotros mismos y permitir no comprometer nuestra navegación puntual, o nuestras vacaciones. Para, llegados a puerto, que el mecánico oportuno pueda revisar y finalizar si fuera necesario. Evitando un remolque o situaciones de falta de gobierno que pudieran poner en compromiso la seguridad.

<u>Programa:</u>

Alimentación

- o Filtros: Revisión y sustitución si procede
- Cebado del circuito
- Síntomas a considerar que indican fallos en la alimentación

• Refrigeración

- Alarmas
- Fugas
- Correas
- Actuaciones a valorar ante un fallo en la refrigeración

Lubricación

- o Niveles, su verificación y parámetros de control
- Alarmas
- o Actuaciones a valorar ante un fallo en la lubricación

Se complementa con la resolución de dudas personalizadas al patrón/ona y embarcación particular

Programa estándar:

Duración: 4 horas en sesión única

Importe: 300 €

Horas extra: 50 €/h