

## 1. LA SILLA DE CARTÓN (10 puntos)

VOUWWOW es el nombre de la silla de cartón que se muestra en la imagen, y fue creada por los diseñadores Joost van Nort y Maartje Nuy, que en 2009 ganaron un prestigioso certamen de diseño de sillas gracias a ella.



La silla, que está construida en cartón de nido de abeja, destaca además de por la originalidad de la propuesta, por la comodidad y la sostenibilidad (es una buena solución ante el aumento de los precios de petróleo).

Pero esta pareja de diseñadores no son los únicos que se dedican a fabricar muebles con cartón. Cuarenta años antes, Frank Gehry, el arquitecto responsable del edificio del Museo Guggenheim de Bilbao, presentó una colección de muebles de cartón a los que denominó "Easy Edges".



Elaborad tu propia silla con cartón. Para ello, deberéis realizar un proyecto completo en el que se presenten los distintos planos que utilizaréis en la construcción de la silla. No olvidéis que el principal problema de vuestra silla consiste en que un material tan aparentemente débil tiene que soportar el peso de una persona. En internet podéis encontrar algunas ideas.

## 2. FIGURAS PARA VISTAS (9 puntos)

En el taller queremos tener una serie de figuras geométricas variadas para practicar el trazado de vistas de un objeto.

Diseñad y construid figuras simples (de madera o cartón) para poder hacer con ellas ejercicios de vistas de un objeto.



Condiciones de la propuesta:

- Las caras serán polígonos con ángulos rectos cuyos lados medirán 5, 10 o 15cm.
- La figura no debe superar 15cm de ancho, de profundidad o de altura.
- Las caras deben encajar unas con otras mediante pestañas salientes y entrantes. Debe tenerse en cuenta el grosor para no superar las dimensiones especificadas.
- En una cartulina DIN A2 se dibujarán las vistas de la figura. En cada uno de los cuatro A4 que lo forman irán las tres vistas y los giros.
- La cartulina debe poder plegarse para formar un triedro recto rectangular con las vistas situadas adecuadamente.

Deberéis realizar un proyecto completo en el que se presenten los distintos planos que utilizaréis en la construcción de la figura. En internet podéis encontrar algunas ideas, y el profesor puede proponer varias figuras como modelo a elegir o como referencia.

### 3. MAQUETA DEL TALLER A ESCALA (10puntos)

Construir una maqueta a escala del aula-taller de Tecnología con todo (o la mayoría) el mobiliario de la misma.

Condiciones de la propuesta:

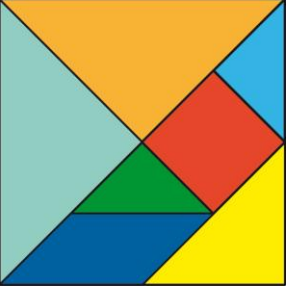
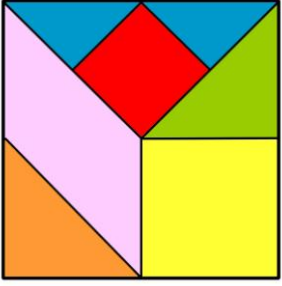
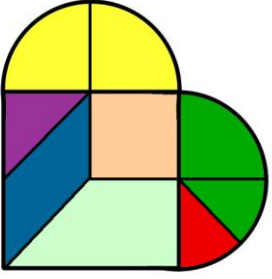
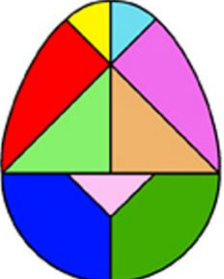
- Se utilizará una escala de reducción 1:10 o 1:20
- La maqueta incluirá todos los elementos del taller: paredes, puertas, ventanas, mesas, bancas, armarios, etc.
- Se utilizarán preferentemente los siguientes materiales: contrachapado de 3mm, varillas de madera, cartulina y cartón.



- Se realizará un proyecto completo en el que se presenten los distintos planos que utilizaréis en la construcción de la maqueta. Debe crearse una tabla en el proyecto técnico con las medidas reales y a escala de todos los elementos de la maqueta con el fin de comprobar el grado de precisión de todo lo construido.

### 4. TANGRAM (7.5 puntos)

Diseña y construye un juego del TANGRAM (y una caja para guardarlo). Existen varias alternativas del juego:

Tangram	Tangram de Fletcher	Cardio Tangram	Tangram 'Huevo Mágico'
			

Considerad que se trata de un proyecto semiguidado, por tanto el proyecto debe cumplir con sumo cuidado las recomendaciones y características impuestas.

Propuesta de trabajo: Diseñar y construir un Tangram y una caja para guardarlo.

Aparte de la documentación necesaria (Materiales, herramientas, planos de construcción, etc.), deberéis contestar a las siguientes preguntas:

¿Qué es el tangram?, ¿Cuántos tipos de tangram hay?, ¿Cómo se juega?, Imágenes propuestas a realizar con el tangram.



**5. PROYECTO LIBRE.** Si tenéis alguna iniciativa o propuesta, se puede plantear al profesor. El verá la viabilidad del proyecto, las condiciones y la nota sobre la que parte el proyecto.