

TRABAJO VERANO

3 ESO TECNOLOGÍA

Desarrolla el método de proyectos buscando una solución de un problema de como diseñar un flotador de piscina para niños que aprenden a nadar y le producen rozaduras en la piel el roce de los flotadores al utilizarlos

Tienes que crear un nuevo producto que tú diseñaras siguiendo los 5 pasos del método de Proyectos que tienes a continuación

PASO 1: DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Definimos el problema y las condiciones que estableceremos para solucionarlo.

3 condiciones iniciales cada proyecto, que luego debe cumplir la solución elegida.

Bien explicadas las que elegimos y por qué

CONDICIONES INICIALES DEL PROYECTO	
Problema	
CONDICIONES	
FUNCIONALES	
CONSTRUCTIVAS	
ECONÓMICAS	
ESTÉTICAS	
ERGONÓMICAS	
ECOLÓGICAS	
SEGURIDAD	

PASO 2: BUSQUEDA DE INFORMACIÓN.

Indicamos donde hemos encontrado la información y de que información se trata

PASO 3. BUSQUEDA DE SOLUCIONES

Pensamos 3 soluciones de catapulta y hay que explicar de cada solución:

- Descripción general
- Materiales empleados
- Método constructivo .

Solución 1

Solución 2

Solución 3

PASO 4: ELECCIÓN DE LA SOLUCIÓN

Para elegir la solución, vamos descartando una a una las que no pueden ser.

Al final nos quedamos con 1 solución y **explicamos porqué la hemos elegido.**

También **explicamos por qué descartamos** las otras dos soluciones.

Rellenamos una tabla como esta, indicando que condiciones se cumplen y cuales no.

	condición 1	condicion 2	Condición 3
Solución 1	Cumple: si/no	Cumple: si/no	Cumple: si/no
Solución 2	Cumple: si/no	Cumple: si/no	Cumple: si/no
Solución 3	Cumple: si/no	Cumple: si/no	Cumple: si/no

Comprobamos que nuestra solución cumple todo lo anterior.

PASO 5: DISEÑO

Hacemos:

- un croquis o boceto a mano
- dibujo detallado con TINKERCAD O SKETCHUP