



## PROPUESTA DE TRABAJO

**TÍTULO: CONSTRUCCIÓN DE UN JUEGO DE MESA**

CURSO: 3º A

EQUIPO Nº: 1

FECHA: 27/09/2005

COMPONENTES		BOCETOS	PLANOS	PRESUPUESTO	HOJAS DE PROCESO	PLANIFICACIÓN	NOTA MEMORIA	NOTA PROYECTO	MEDIA	EXTRA	TOTAL
1º	JAVIER LLORENTE										
2º	VÍCTOR SÁNCHEZ										
3º											
4º											
5º											



## ÍNDICE

- **DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO** Pág.   3
- **PLANO VISTAS DIÉDRICAS** Pág.   4
- **PLANO PERSPECTIVA GENERAL** Pág.   5
- **PLANO DESPIECE** Pág.   6
- **PRESUPUESTO** Pág.   7
- **HOJA DE PROCESOS 1** Pág.   8
- **HOJA DE PROCESOS 2** Pág.   9
- **PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO** Pág.  10



## **DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

Cuando afrontamos la ejecución de este proyecto pensamos en construir un juego de mesa de los que habitualmente tenemos en casa (un parchís, un juego de damas, etc.). No obstante nos pareció que se trataba de una propuesta poco innovadora que no iba a aportar ninguna mejora respecto a las versiones comerciales de estos juegos (ni a nivel de coste del producto, ni a nivel de acabado del mismo). Nos pusimos por tanto a investigar buscando juegos menos conocidos y por tanto no explotados por la industria. Nuestra búsqueda nos llevó a consultar libros de pasatiempos matemáticos en los que descubrimos el juego denominado "Las torres de Hanoi". Se trata de un juego tradicional oriental que es muy popular entre los programadores de ordenadores, ya que se suele utilizar para ilustrar el desarrollo de determinados algoritmos. El juego es muy sencillo consistiendo en una tabla (pieza 1) sobre la que se han colocado unas varillas (piezas 2, 3, y 4) en las que se insertan unos discos de distintos tamaños (piezas 5, 6, 7, 8 y 9). En principio los discos están insertados en una varilla en orden decreciente (de mayor a menor diámetro). El objetivo es colocar los discos en la varilla opuesta, también en orden decreciente, siguiendo las siguientes normas:

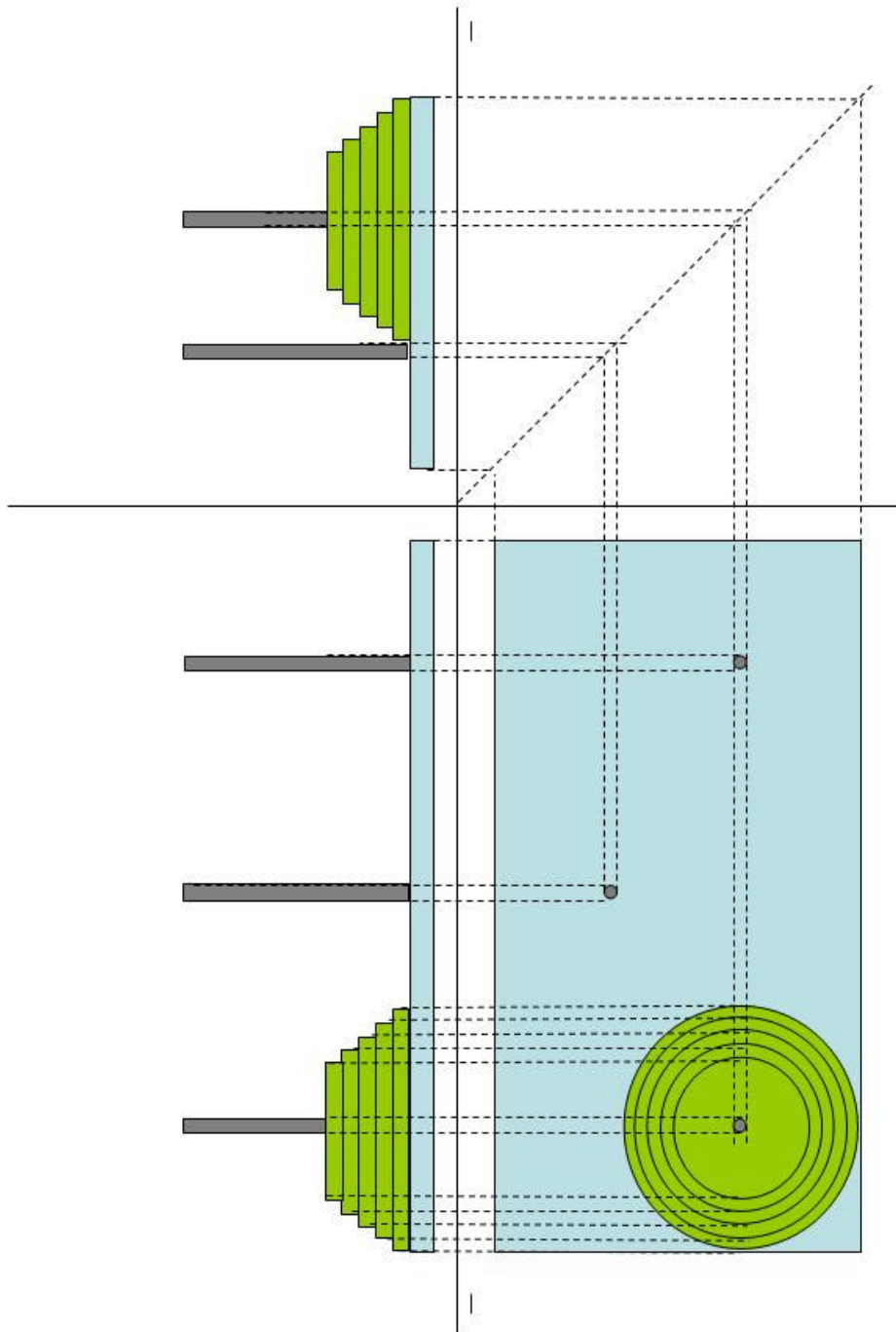
1. Cada movimiento permite llevar un disco (y solamente uno) de una varilla a otra.
2. Los discos colocados en una varilla deben estarlo siempre en orden decreciente.

El jugador que cambie de varilla los discos, siguiendo las normas anteriores, en un menor número de movimientos es el que gana la partida.

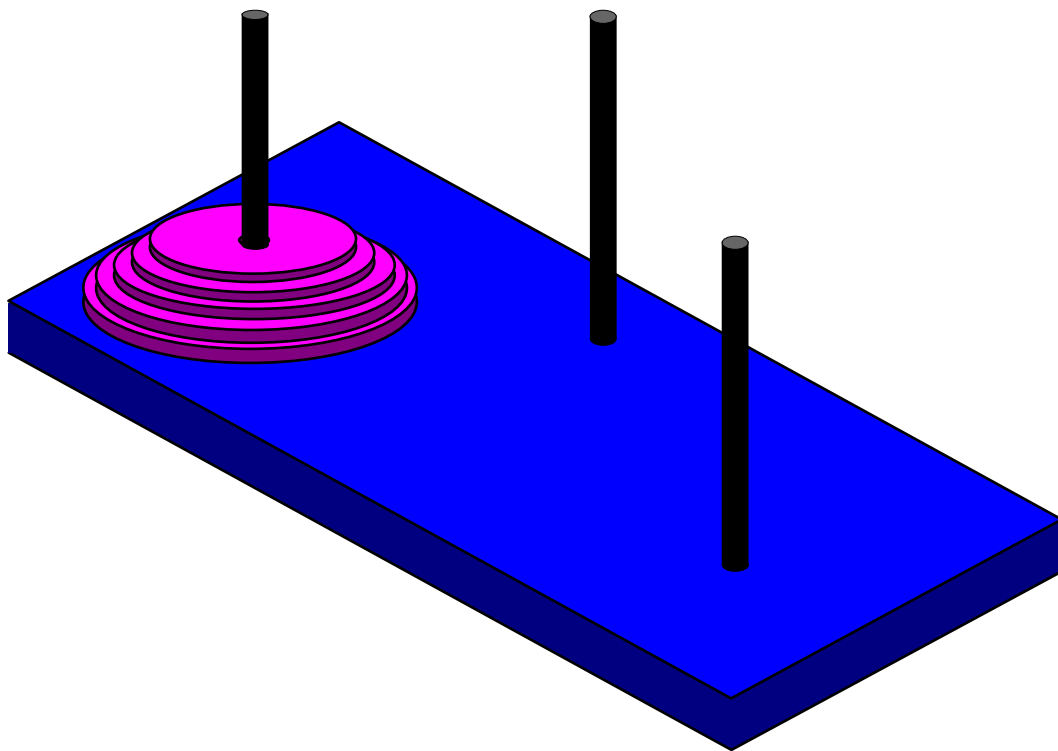
Como se puede observar se trata de un juego de ingenio, que es muy fácil de construir ya que solamente hace falta:

1. Una tabla gruesa de madera para obtener la pieza 1
2. Un trozo de varilla de madera para contarla y obtener las piezas 2, 3 y 4.
3. Un trozo de contrachapado para recortar los discos (piezas 5-9).

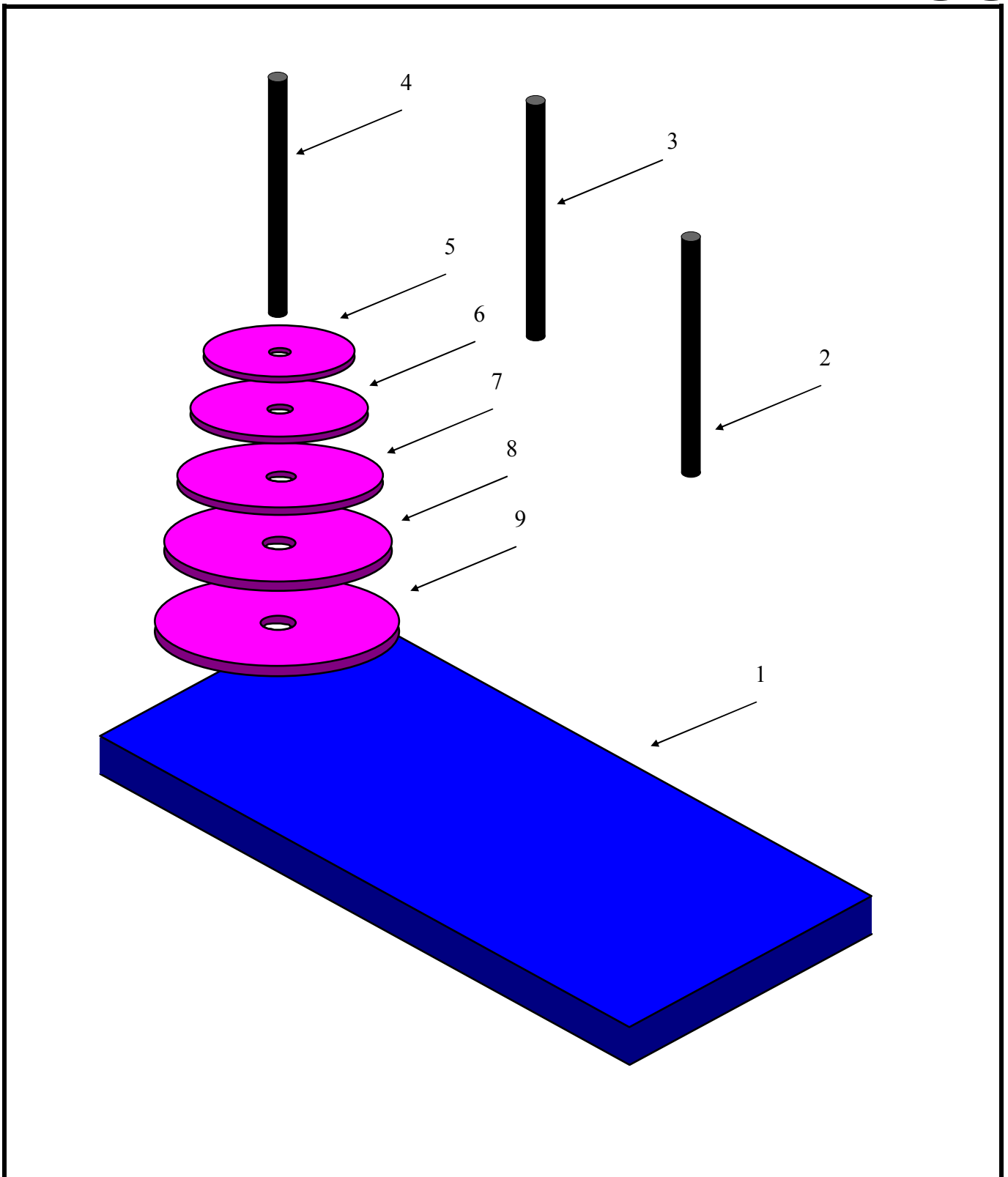
Además es muy barato y no tiene competencia en el mercado. A continuación presentamos el conjunto de documentos (planos, hojas de proceso, etc.) que describen nuestro juego y cómo lo vamos a construir.



<b>ALUMNO: VICTOR SÁNCHEZ</b>	<b>CURSO: 3º A</b>	<b>GRUPO: 1</b>
<b>PROYECTO: CONSTRUCCIÓN DE UN JUEGO DE MESA</b>		
<b>PLANO: VISTAS DIÉDRICAS</b>	<b>Nº: 1/3</b>	<b>ESCALA:1:2 (APROX.)</b>
<b>EMPEZADO: 26/09/2004</b>	<b>ACABADO: 26/09/2004</b>	<b>FECHA: 26/09/2004</b>



<b>ALUMNO: VICTOR SÁNCHEZ</b>	<b>CURSO: 3º A</b>	<b>GRUPO: 1</b>
<b>PROYECTO: CONSTRUCCIÓN DE UN JUEGO DE MESA</b>		
<b>PLANO: PERSPECTIVA GENERAL</b>	<b>Nº: 2/3</b>	<b>ESCALA:1:2 (APROX.)</b>
<b>EMPEZADO: 26/09/2004</b>	<b>ACABADO: 26/09/2004</b>	<b>FECHA: 26/09/2004</b>



<b>ALUMNO: VICTOR SÁNCHEZ</b>	<b>CURSO: 3º A</b>	<b>GRUPO: 1</b>
<b>PROYECTO: CONSTRUCCIÓN DE UN JUEGO DE MESA</b>		
<b>PLANO: DESPIECE</b>	<b>Nº: 3/3</b>	<b>ESCALA:1:2 (APROX.)</b>
<b>EMPEZADO: 26/09/2004</b>	<b>ACABADO: 26/09/2004</b>	<b>FECHA: 26/09/2004</b>





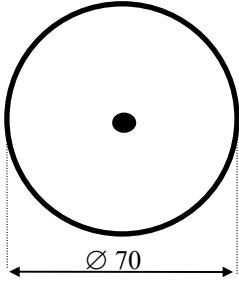
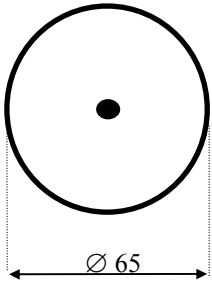
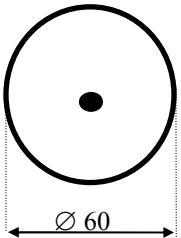
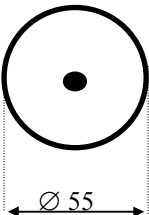
**HOJA DE PROCESO**

**CURSO: 3º A DE E.S.O.**

**HOJA Nº 1 DE 2**

**PROYECTO: CONSTRUCCIÓN DE UN JUEGO DE MESA**

**FECHA: 27/09/2004**

<b>CROQUIS (Acotado)</b>	<b>OPERACIONES</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>MÁQUINAS Y HERRAMIENTAS</b>	<b>OPERARIO</b>
 <p>Pieza 9.</p>	<p>Trazar Cortar Afinar Taladrar</p>	<p>10 min.</p>	<p>Regla Compás Segueta Escofina Papel de lija Taladradora</p>	<p>Víctor</p>
 <p>Pieza 8.</p>	<p>Trazar Cortar Afinar Taladrar</p>	<p>10 min.</p>	<p>Regla Compás Segueta Escofina Papel de lija Taladradora</p>	<p>Víctor</p>
 <p>Pieza 7.</p>	<p>Trazar Cortar Afinar Taladrar</p>	<p>10 min.</p>	<p>Regla Compás Segueta Escofina Papel de lija Taladradora</p>	<p>Javier</p>
 <p>Pieza 6.</p>	<p>Trazar Cortar Afinar Taladrar</p>	<p>10 min.</p>	<p>Regla Compás Segueta Escofina Papel de lija Taladradora</p>	<p>Javier</p>





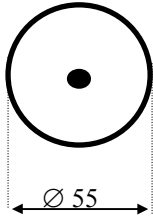
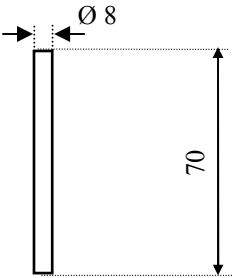
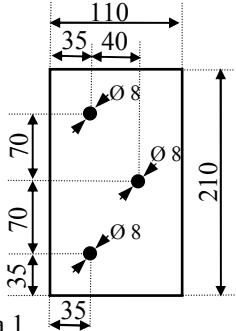
**HOJA DE PROCESO**

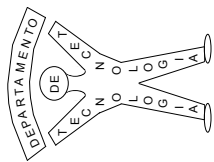
**CURSO: 3º A DE E.S.O.**

**HOJA Nº 2 DE 2**

**PROYECTO: CONSTRUCCIÓN DE UN JUEGO DE MESA**

**FECHA: 27/09/2004**

CROQUIS (Acotado)	OPERACIONES	TIEMPO	MÁQUINAS Y HERRAMIENTAS	OPERARIO
 <p>Pieza 5.</p>	<p>Trazar Cortar Afinar Taladrar</p>	<p>10 min.</p>	<p>Regla Compás Segueta Escofina Papel de lija Taladradora</p>	<p>Javier</p>
 <p>Piezas 4, 3, 2.</p>	<p>Trazar Cortar Afinar</p>	<p>15 min.</p>	<p>Regla Segueta Papel de lija</p>	<p>Javier</p>
 <p>Pieza 1.</p>	<p>Trazar Cortar Taladrar Afinar</p>	<p>20 min.</p>	<p>Regla Escuadra Sierra Barrena Escofina Papel de lija</p>	<p>Víctor</p>



R.I.E.S. de Jovellanos

Ficha de planificación de proyectos de Tecnología.

CURSO: 3º A DE E.S.O.

GRUPO TALLER: 1

MESA: 1

PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO: CONSTRUCCIÓN DE UN JUEGO DE MESA

DÍA	TRABAJO PREVISTO	TRABAJO REALIZADO	CAUSA DEL RETRASO
11-10-07	Cortar 1,2,4,5	Cortar 1,2,4	Explico por qué no he cortado 5
18-10-07	Cortar 3, 6, 7, 8, 9		
25-10-07	Montar piezas		
8-11-07	Pintar		
15-11-07	Probar y calificar		