

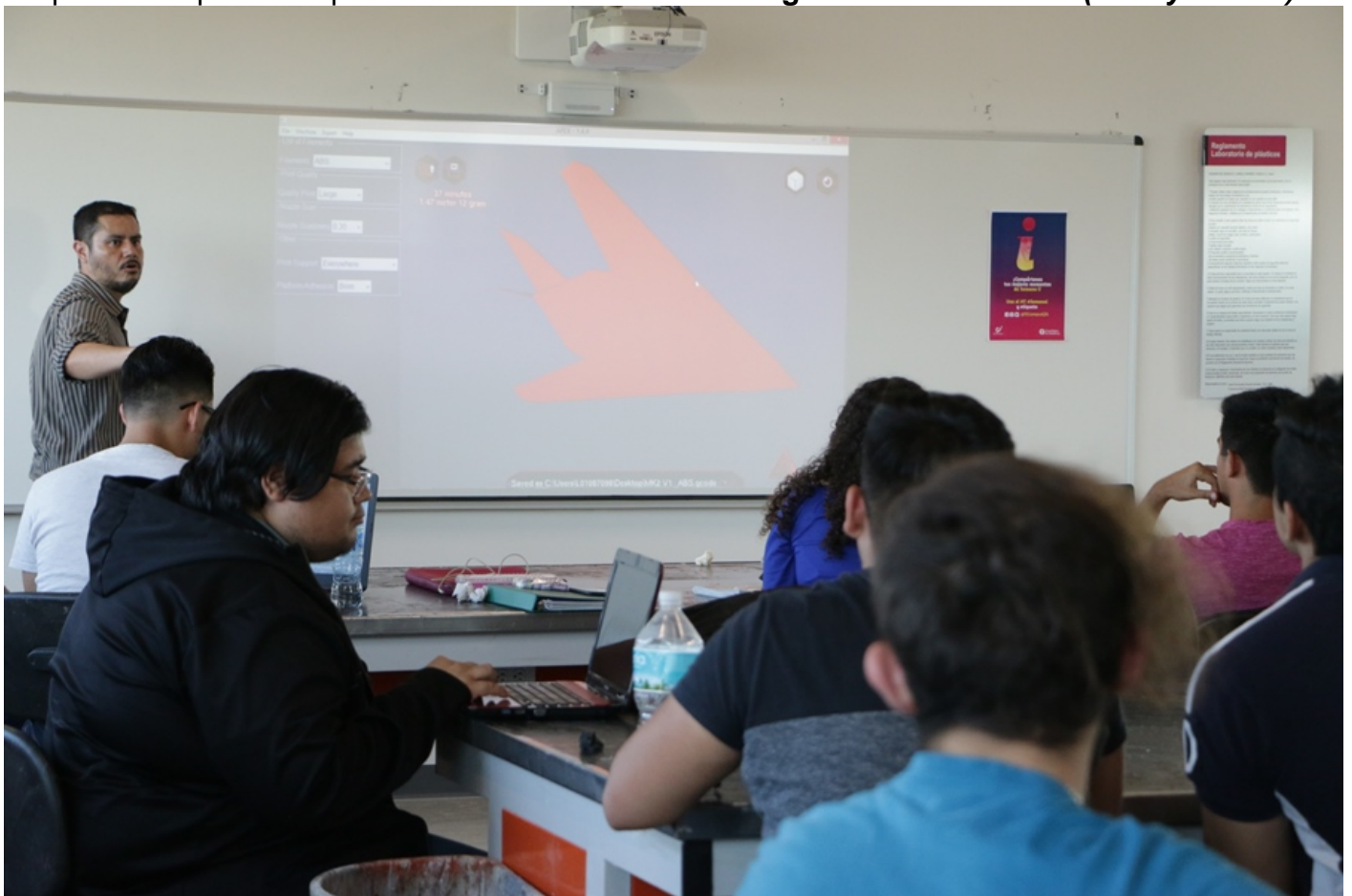
# Aprenden sobre fabricación digital al usar impresión 3D

Aprenden sobre fabricación digital al usar impresión 3D

**Mónica Guerrero | Campus Guadalajara**

Retar a los alumnos a vivir el uso de la **impresión digital en 3D** al **diseñar productos factibles y deseables** para la comercialización en el mercado local, fue lo que ofreció la actividad **3D Printing Challenge**, de Semana i en campus Guadalajara.

El reto se llevó a cabo en el **Laboratorio de Plásticos** dentro de nuestras instalaciones y fue impartido para aquellos alumnos que estuvieran **interesados en ser un maker**, que representa a las personas que crean productos basados en la **tecnología de la cultura DIY (do it yourself)**.



El proceso de vida de un *maker* consta de 3 etapas:

- **Cero to maker**: el descubrimiento de la tecnología y el gusto por realizar productos con la misma.

- **Maker to maker:** la colaboración e integración con otros *makers*.
- **Maker to market:** la distribución o comercialización del producto a un mercado meta específico.



La **tercera etapa** fue lo que englobó esta actividad y el profesor Alejandro Limón la describió como “**lo mejor de 2 mundos**”, puesto que se puede trabajar desde casa además de semi-industrializar el producto con la ayuda de máquinas especializadas.

Explicó también que la **fabricación digital** ha influenciado desde hace algún tiempo a la economía, educación e investigación y desarrollo alrededor del mundo, puesto que la impresión 3D es utilizada para fabricar partes del cuerpo humano y para personalizar productos que mejoran la **calidad de vida** de las personas.



## Desarrollo del producto

A la actividad se inscribieron 20 alumnos de distintos campus y carreras que fueron divididos en grupos para un mejor desempeño y agilidad del proyecto. Se dividió en **3 módulos**:

- **Fabricación digital:** donde comprendieron el panorama general de la producción y función de la impresión en 3D.
- **Modelado 3D:** etapa en donde prepararon y diseñaron su modelo para obtener los archivos del producto final.
- **Negocios con *Design Thinking*:** preparación de una estrategia para combatir alguna problemática social.



### La revelación

Los modelos e impresiones finales fueron presentados al cierre de la Semana i y tuvieron un **impacto positivo** con los espectadores, pues el conocimiento adquirido se vio reflejado de forma **auténtica** en cada producto.

**3D Printing Challenge** logró que los alumnos **visualizaran y anticiparan el impacto** que tienen las **tecnologías de fabricación digital** en la vida cotidiana para un mejor desempeño en la vida profesional.

