

# ¡Maker Space, el lugar en el Tec para darle vida a tus ideas!



El Tec de Monterrey, campus [Santa Fe](#), le da la bienvenida a su nuevo espacio de arquitectura **Maker Space**, en donde la comunidad **podrá generar previamente el modelo de creación e ideación a prototipar**.

**Linda Botti**, directora de la carrera de **Arquitectura**, compartió con CONECTA el impacto que este espacio tendrá en los estudiantes.

*“**Maker Space** es un un nuevo espacio muy esperado, gestionado por **Ramiro Estrada** nuestro decano regional de la **Escuela de Arquitectura Arte y Diseño**, dedicado a la **creación y configuración de objetos a través del prototipado**, cuya manufactura suele ser sumamente compleja.*

*“De hecho, a un lado del **Maker Space** se está proyectando el **Design Thinking Workshop**, donde **nuestros estudiantes serán capaces de generar previamente el modelo de creación e ideación a prototipar**”, señaló.*



width="900" loading="lazy">

### **Los estudiantes podrán materializar sus proyecto**

De acuerdo con la directora en este nuevo espacio, **se podrán materializar los proyectos que realicen los estudiantes de distintas carreras** a partir de un diseño modelado en un sistema CAD, fabricar maquetas o prototipos físicos de excelente calidad con una extrema precisión.

*“Las máquinas que se encuentran en el Maker Space **permiten prototipar rápidamente diseños de alta calidad en diferentes materiales como plástico ABS, filamentos de plástico especializados, cortadora de vinil o cortadoras especializadas de microfibras para ofrecer una variabilidad de tipologías de prototipos o maquetas**”, puntualizó.*



width="900" loading="lazy">

### **La oportunidad de tener un experiencia multisensorial**

Finalmente, Linda compartió que gracias a esta tecnología, **será posible producir modelos o prototipos desde la más alta calidad en micromilímetros**, hasta lo más básico o incluso algo de **calidad comercial**.

*“La **visualización multisensorial** de un prototipo o de una maqueta, **brinda una gran fuente de comprensión para un proyecto**, ayudando simultáneamente en el proceso de diseño y representación gráfica,*

*“ya que al **tener un contacto visual-táctil** con el objeto sujetándolo en las manos, **es posible obtener muchísima más información del modelo**, que teniéndolo solamente en **2D o 3D en el monitor**”, concluyó.*



width="900" loading="lazy">

**SEGURO QUERRÁS LEER TAMBIÉN:**