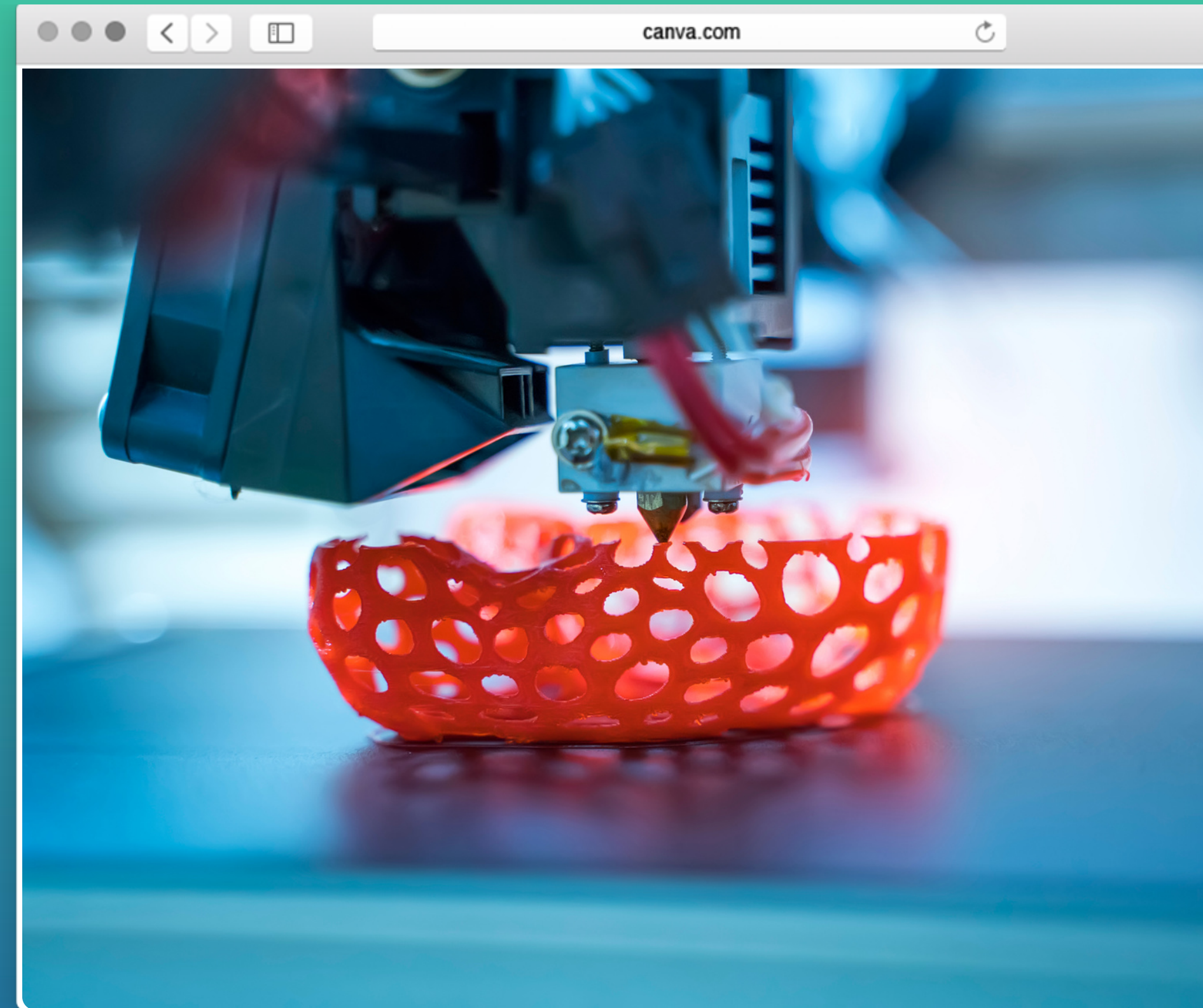


# Impresión 3D

**Erick Rodrigo Minero  
Pineda**

Alumno

Profesor  
Ing. Marduk Pérez de Lara Domínguez



Cómputo Móvil

# ¿Qué es?

01

Conjunto de procesos  
que producen objetos

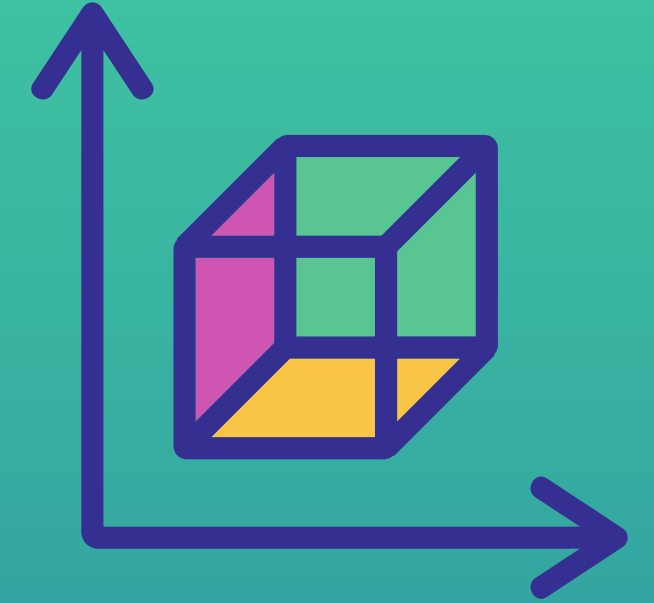
02

Productos de amplia  
gama de materiales

03

Objetos específicos y  
de manufactura  
milimétrica

# Contexto Histórico



**01** Primeras patententes en los 70 's (HW y SW)

---

**02** En los 80 's surge el primer modelo materializado

---



# Contexto Actual

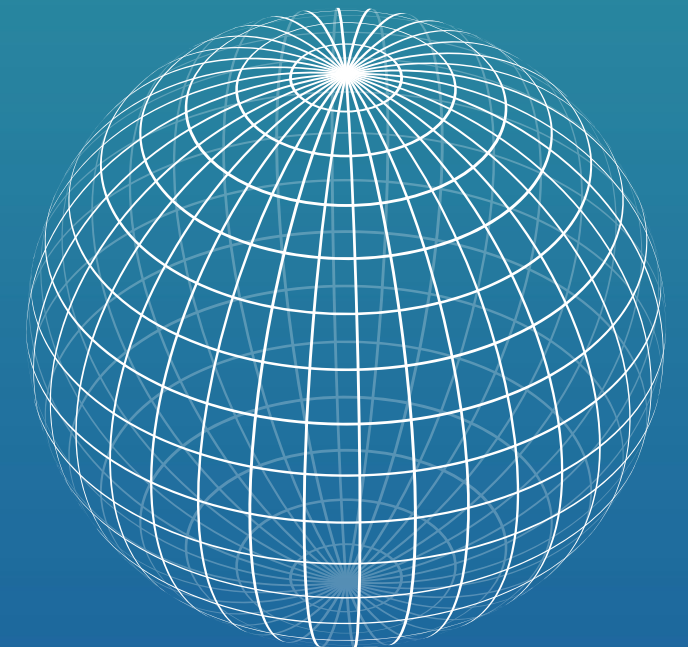


**01** Varias áreas de aplicación

---

**02** Tecnología accesible

---



# Relevancia en la Ing en Computación

01

Desarrollo de software

02

Implementar  
soluciones para los  
diseñadores

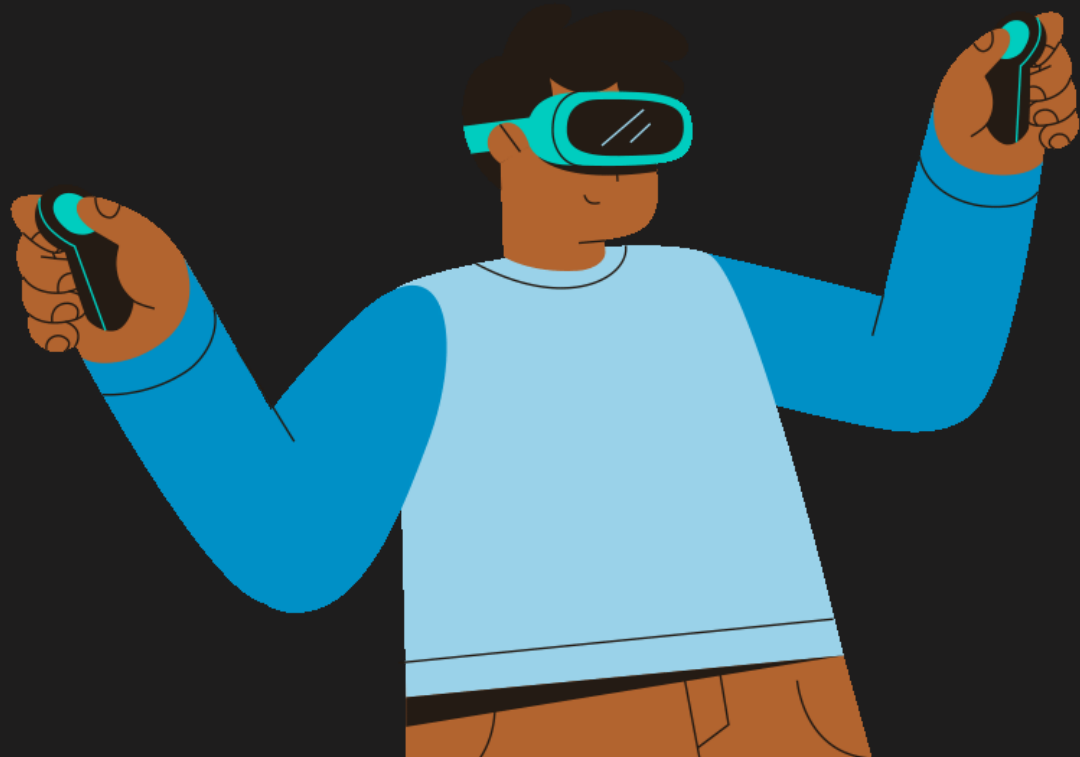
03

Describe brevemente  
lo que deseas exponer.



# Relación con el **Cómputo Móvil**

- Software de desarrollo
  - Nuevas arquitecturas
  - Nuevas tecnologías
- 



# Futuro de la tecnología



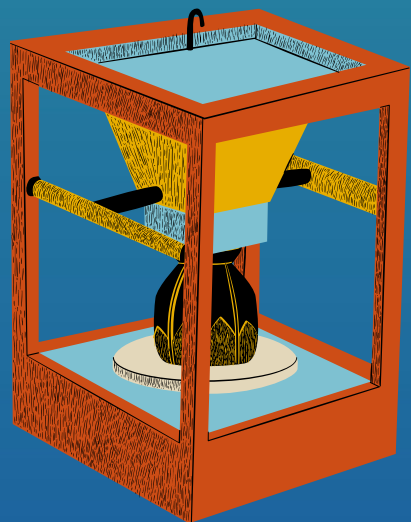
**01** Diseños de mayor calidad y precisión

---



**02** Desarrollo sostenible y el cuidado del ambiente

---



**03** Objeto que contenga múltiples materiales

# ¿Crear una app?

## Herramienta

### Teórica

Contenidos teóricos y manuales acerca de la impresión 3D

## Realidad aumentada

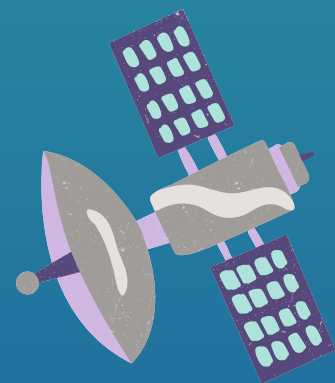
### Visual

Previsualizar modelos



# Conclusiones

Ha revolucionando la fabricación de modelos, piezas y objetos de forma veloz



## Accesible

Costo menos elevado

## Facilidad

Todos pueden usarla

## Aplicaciones

Mas campos

