

Tirada: 55.971	<h1>Expansión</h1>	Superficie: 181,00 cm²	Ocupación: 16%
Difusión: 35.870			
(O.J.D)	Nacional	Diaria	
Audiencia: 125.545	Economía		Valor: 2.153,98
(E.G.M)	2ª Edición	20/09/2013	Página: 12
Ref: 5007154			1 / 1



OPINIÓN

Enrique Dans

El escáner en 3D

Imagínese apuntar con un dispositivo a cualquier cosa: un objeto, una habitación, un edificio, una cara... Y que, tras una breve operación que asegura simplemente que la percepción de dicho dispositivo es razonablemente correcta, obtiene una representación tridimensional de dicho objeto en un programa de diseño en su pantalla, con su forma, dimensiones, relaciones, etc.

Ahora piense que el diseño obtenido, sin necesidad de saber manejar un programa de diseño, sino simplemente haciendo una especie de fotografía, puede servir para cualquier cosa, desde simplemente amueblar virtualmente una habitación, hasta obtener una copia impresa en plástico termofusible de un objeto. O enviarlo a un fabricante para que genere un objeto igual.

Bienvenido a un mundo en el que todo va a ser fotocopiable. Lo que hace años comenzó a ocurrir con los bits, empieza a suceder con los átomos gracias a los escáneres tridimensionales, capaces de capturar la realidad y convertirla en diseños en la pantalla. Esta semana, un escáner tridimensional diseñado para ser acoplado a un iPad y basado en la Kinect de Xbox ha superado los 400.000 dólares de financiación en Kickstarter en dos días. La tecnología se abarata y se simplifica.

Plántese qué tipo de efectos podría generar sobre su industria el que cualquiera pudiese tomar cualquier objeto, escanearlo, y reproducirlo. Fotocopiarlo tridimensionalmente. La tecnología para imprimirlo no es perfecta aún, pero sus posibilidades mejoran rápidamente. Tecnologías ya existentes, que rápidamente toman carta de realidad, y que empiezan a acercarse a la posibilidad de que hagamos con los átomos casi todo lo que hoy ya podemos hacer con los bits. Empiece a pensar sobre ello.

Profesor de IE Business School.