

Titulo: ECOSISTEMA INTEGRAL DE IMPRESIÓN 3D PARA EL MERCADO DE CONSUMO

Acrónimo: 3D4ALL

Participantes:

TUMAKER S.L. (COORDINADOR)  
LEARTIKER S COOP (SOCIO)



Financiación: RETOS-COLABORACIÓN 2016



Resumen, duración, presupuesto y objetivo del proyecto:

El presupuesto total del proyecto asciende a 534.574,63 €.

3D4ALL tiene una duración de más de 21 meses, comenzando el 21 de marzo de 2016 y estando prevista su finalización el 31 de diciembre de 2017.

Dada la revolución que estamos sufriendo en el campo de los dispositivos de impresión 3D, es necesaria la adecuación de materiales optimizados para este proceso, y la propia optimización de los procesos productivos. Esta forma de fabricación está llamada a cambiar la manera en la que hasta ahora se han fabricado las cosas, pulverizando los plazos desde la idea hasta la colocación del producto final en el mercado.

El objetivo principal del proyecto 3D4ALL es desarrollar un entorno de impresión 3D que abarque tanto el hardware (la impresora), el software (que será la plataforma de contenidos de impresión) y los materiales de deposición (los consumibles) desde un punto de vista integral, buscando el punto óptimo de funcionamiento de todo el sistema, no de cada uno de sus componentes por separado. Este es un aspecto diferenciador de las ofertas que actualmente se encuentran en el mercado, donde

cada empresa es responsable de únicamente una parte de la cadena de impresión, lo que genera frustración en los usuarios no expertos.

TUMAKER está actuando como coordinador del proyecto, dado que su línea de negocio y su saber hacer están enfocados en la impresión 3D. También participa el centro tecnológico LEARTIKER, centro especializado en la investigación de materiales y sus procesos de fabricación. El proyecto se realiza íntegramente en el País Vasco, tanto en Oiartzun (Gipuzkoa) como en Markina-Xemein (Vizcaya).

Por tanto, el proyecto se centra en derribar las barreras de acceso que el usuario no experto tiene a la hora de acercarse a la fabricación 3D. Estas barreras no son sólo económicas, aunque es cierto que el precio supone un gran obstáculo a la hora de acceder a una impresora 3D. Pero existen otras barreras, como son la integrabilidad de las soluciones, la sencillez de uso, la idoneidad de los materiales de impresión y sus recambios en la impresora, o la posibilidad de compartir los diseño, que hacen que el proyecto 3D4ALL sea único y singular en su sector.

3D4ALL integra en una misma solución todo el ecosistema de impresión, ya que se parte de la idea de que el usuario final es una persona que no tiene por qué tener unos conocimientos técnicos avanzados para poder disfrutar de la experiencia de impresión, sino que tiene que disfrutar y estar satisfecho con las piezas que imprime. En definitiva, se trata de dar el paso desde la industria y el laboratorio a los hogares, tal y como lo hizo el sector del electrodoméstico. Hoy nadie se plantearía no utilizar una lavadora porque no conoce su funcionamiento técnico. Lo importante en un electrodoméstico es que consiga cumplir la función para la que está diseñado, ya sea lavar la ropa, o imprimir piezas en 3D, como es este caso.

Con estos antecedentes, es muy probable que en el medio plazo, el resultado de este proyecto pueda estar en la mesa de juegos de muchos adultos, y la impresión 3D pase a ser una nueva forma de ocio. Esto arrastrará la creación de una cadena de valor en la fabricación y comercialización de todos los componentes del ecosistema, creando valor añadido y fomentando la competitividad española.

En resumen, el objetivo principal del proyecto 3D4ALL consiste en el desarrollo de un entorno de impresión 3D que abarque tanto el hardware (la impresora), el software (que será la plataforma de contenidos de impresión) y los materiales de deposición (los consumibles) desde un punto de vista

integral, buscando el punto óptimo de funcionamiento de todo el sistema, no de cada uno de sus componentes por separado. Este es un aspecto diferenciador de las ofertas que actualmente se encuentran en el mercado, y que permitirá acceder al mass market, gracias a la sencillez de utilización y a la buena experiencia de uso que tendrán los usuarios.

Paquetes de trabajo:

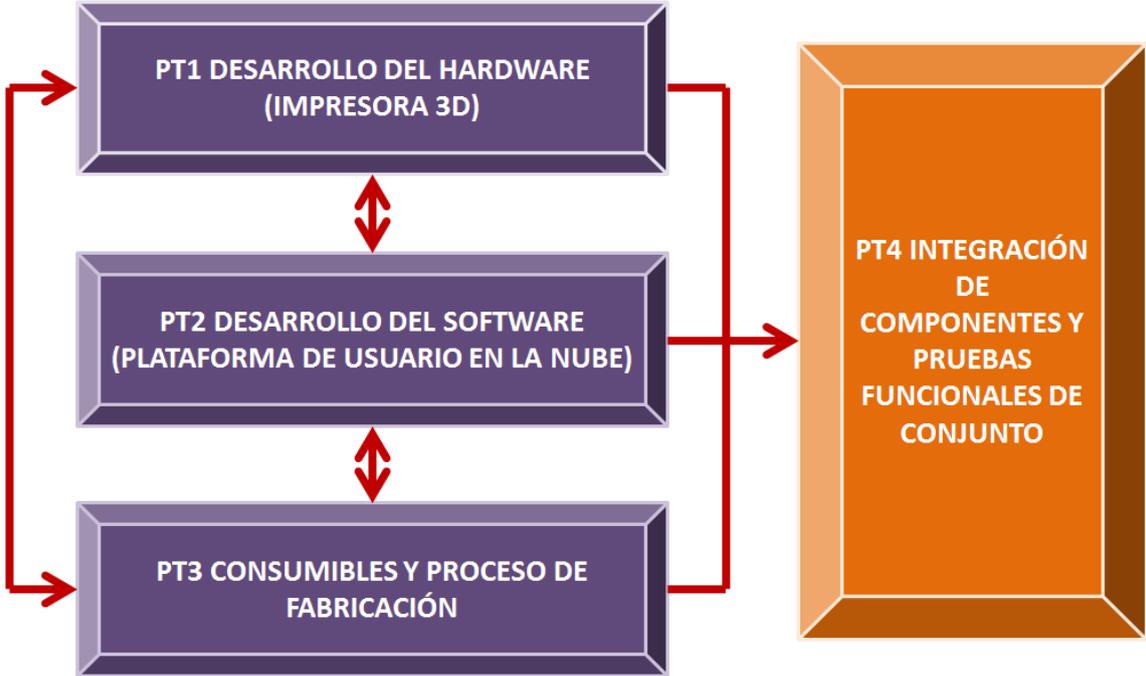


ILUSTRACIÓN 1 ESTRUCTURA DEL PROYECTO 3D4ALL