



Luxia, la empresa chilena que "ilumina el mundo", ahora da un giro social

LAS VITRINAS DE HARRODS DE LONDRES, el restaurante Izakaya del Marriot Marquis de Dubai o el nuevo Liguria del Barrio Lastarria. Así de amplio es el portafolio de Luxia Lighting, la firma de iluminación fundada por la arquitecta Ximena Muñoz en 2007.

Lo suyo, eso sí, no es simple iluminación, sino que con un alto grado de innovación. Su primer proyecto —que instalaron en las vitrinas de la glamorosa Harrods— era un sistema de iluminación que creaba un efecto tridimensional gracias a paneles que generaban profundidad. Fue una idea tan exitosa que recibieron decenas de ofertas de trabajo desde todas partes del mundo, especialmente de Medio Oriente. Pero la crisis financiera de 2008 canceló muchos de esos proyectos. "La crisis nos obligó a definirnos como empresa y ahí decidimos desarrollar la ilumi-

nación como algo experiencial, que puede ser técnico, decorativo o ligado al arte", explica Ximena Muñoz.

Tras esa reestructuración se enfocaron en las nuevas tecnologías, especialmente ligadas al ahorro energético. "Nos metimos también en la iluminación fotovoltaica desarrollándola en formatos muy pequeños y muy integrados al diseño", explica Muñoz.

Fruto de ese trabajo llegó Clap, una luz solar de bolsillo que se puede poner en árboles y que al abrirse toma forma de mariposa. Y este año, su proyecto más ambicioso es Suli (en la foto, arriba).

Se trata de una luminaria solar pequeña que tiene dos tipos de enganche —uno a la botella pet y otro lateral— y que es definida como "universal", ya que tiene distintos usos: desde ser colgada en el jardín hasta como luz de mesa.

Este producto está desarrollado en alianza con Microológica, Raya y Desafío Levantemos Chile, y la idea es que tenga un alto impacto social. "Estamos pensando en un sistema 1+1 donde cada vez que compras una Suli, estás donando otra a un lugar donde no hay energía eléctrica", explica la emprendedora Ximena Muñoz.

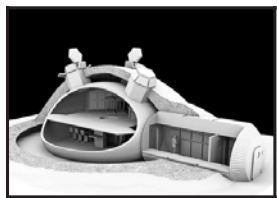
POR PABLO TIRADO

Ximena Muñoz está enfocada en el proyecto Suli, una luz solar con la que buscan ayudar a las localidades con problemas eléctricos.

CLAUDIO CAJAZZ

Lanzan proyecto para construir base lunar con tecnología 3D

El desarrollo de la impresión 3D ha tenido una evolución notable en los últimos años y la lógica indica que le espera un futuro cercano a la ciencia ficción. Tanto así que el estudio de arquitectura Foster and Partners ha producido un video sobre la construcción de una base lunar futura aprovechando la tecnología de las impresoras 3D. Usando conceptos arquitectónicos de un estudio realizado en 2013 por la Agencia Espacial Europea (ESA), arma un esquema de una misión hipotética para imprimir en 3D toda una instalación que se establecería en el borde del cráter Shackleton en el polo sur de la Luna.



La idea es enviar a la Luna una cápsula con dos impresoras 3D y un domo inflable como soporte.

TAMBIÉN SE TRABAJA EN UNA VERSIÓN DIGITAL:

Chilenos crean primer juego de mesa basado en el Sistema B

Se llama "Granjeros" y es una respuesta sustentable al clásico "Monopoly". Está previsto que llegue al mercado el próximo año.

PABLO TIRADO

La historia es más o menos así: hace un tiempo, Gonzalo Muñoz, fundador de TriCiclos y miembro del directorio de Sistema B, estaba dando una clase en la que discutían sobre la poca importancia que le dan las empresas a la sustentabilidad, cuando uno de los alumnos le dijo: "¿Y qué esperas, si nosotros creamos jugando 'Monopoly'?" Es comentario le llamó la atención a Muñoz que apenas pudo se lo contó a su amigo Diego Uribe, gerente general de la oficina de diseño Ideam, un fanático de los juegos. Y, de conversación en conversación, surgió la idea de desarrollar "Granjeros", el primer juego de mesa del mundo que se basa en la lógica del Sistema B, es decir, que las empresas tengan resultados económicos, sociales y medioambientales.

Pero, más allá de aplicar esa filosofía, lo que a Uribe le importaba era que el juego fuese entretenido y no terminara siendo una especie de manual de RSE. Así, antes de crear, la primera misión fue reunir a un grupo de personas que se dedicaran a jugar. "Fuimos como cuatro personas y básicamente lo que hicimos fue jugar a todo lo que pudimos jugar", recuerda Uribe.

también llamada "de autor", que opera con una lógica más compleja, pero que produce un fanatismo mucho mayor. "Al principio partimos desarrollando una idea al estilo norteamericano, pero nos dimos cuenta de que nos quedaba corta, así que después tuvimos que meternos en la europea", cuenta Uribe.

Con eso claro, se definió que el juego se estructuraría de manera tal que todos los participantes —un máximo de cinco personas— parten con un huerto. Desde ahí pueden ir transformándolo en granjas o industrias y, en la medida en que van avanzando, logren evolucionar a cuatro estados, entre los que están "producción" y "negociación". "El juego tiene un elemento central, que es el agua, y si ese recurso falta, el juego se hace más difícil para todos los participantes", explica Uribe.

"Granjeros" está creado de un modo que para ganar —la meta es conseguir siete puntos B—, los participantes tienen que negociar entre ellos y

preocuparse también de elementos como la mitigación de basura. Por su complejidad mediana, está pensado para mayores de 13 años porque cada partida demora como mínimo una hora.

Comercialización

Con su diseño finalizado, "Granjeros" está ahora a punto de entrar en fase de producción masiva con el objetivo de llegar a las estanterías entre el primer y segundo trimestre del próximo año. Para ayudar en esa fase, se inició una campaña de crowdfunding para conseguir recursos a través de Kickstarter. "Una vez que salga a la venta, rápidamente vamos a ir a desarrollar la versión internacional, porque este juego está diseñado para el mundo", dice Diego Uribe, quien agrega que también están en proceso de "simplificarlo" para ingresar también al mundo digital, con opciones para tabletas o smartphones.

Diego Uribe es uno de los creadores del juego que llegará a las estanterías el próximo año.

Diseño y creación

Para entender un poco el funcionamiento del juego, es necesario saber que en el mundo existen dos grandes corrientes en materia de juegos de mesa. Por un lado, está la norteamericana, que se basa en la mecánica y que, por lo mismo, es más simple y tiene barreras de entrada más bajas ("Monopoly" es un ejemplo). Por otra parte, está la corriente europea,

El "otro" creador de Twitter dará charla en Santiago

Evan Henshaw ha dicho en algunas entrevistas que él creó Twitter y que le vendió en US\$ 7 mil. Si bien su nombre no tiende a aparecer en la historia de la popular red social, Henshaw estuvo ligado al desarrollo de Twitter incluso antes de que apareciera en escena Biz Stone y Jack Dorsey, cuando la empresa se llamaba Odeo. Este ingeniero de 37 años ha contado en varias ocasiones que la idea nació cuando trataban de encon-

trar una nueva forma de interacción. "Quizás no algo con radio, pero sí basado en el email, o en SMS. Pensábamos en cómo podíamos aplicarlo al mundo real. Nos basamos en la idea de TxtMojo", comentó el año pasado a ABC. Como el producto no tuvo mucho éxito, los socios de Odeo —Henshaw también tenía acciones— decidieron vender a Dorsey y Stone, quienes lo mejoraron. Evan Henshaw estará mañana en una charla organizada por Start-Up Chile en el Teatro IF.

JOSE ANIVAR

Agua SUBTERRÁNEA GARANTIZADA

- Hidrogeología y Geofísica
- Pozos de 6" hasta 24"
- Instalaciones Hidráulicas
- Rotoperforación Neumática
- Rotary drilling
- Dual rotary - Barber

Cia. Chilena de Perforaciones Ltda.
Fono 2 739 2971 al 74
www.pozosdeagua.com

CAMPO EL MERCURIO

Contacta a tu ejecutivo:
2330 1544 - 09 9538 1809
(Todos los lunes juntos a El Mercurio)

inra

Refrigeración Industrial

Desde 1956 a su servicio

Soluciones en refrigeración y climatización industrial y médica:

- Equipos enfriadores de agua y glicol
- Cámaras frigoríficas
- Túneles de congelación y prefrio
- Enfriadores de cerezas
- Restauración de compresores
- Proyectos especiales
- Servicio técnico integral

info@inrafrigo.cl - www.inrafrigo.cl
Fono: 228553305

AGUASDECIMA

LLAMADO A PROPUESTA PUBLICA

Obra: EXTENSIÓN ALIMENTADORA DE AGUA POTABLE INÉS DE SUAREZ - PICARTE, VALDIVIA.

Valdivia, Región de Los Ríos.

FINANCIAMIENTO: Fondos Propios

TIPO DE CONTRATO: Suma Alzada, sin Reajustes y Estados de Pago Mensual.

REQUISITOS: Experiencia en obras Sanitarias en el área urbana (instalación de matrices en material PEAD en diámetros iguales o superiores a 355 mm).

VENTA DE ANTECEDENTES: Desde el 10 de noviembre de 2014, de 09:00 hrs. a 18:00 hrs., en las oficinas de la Gerencia General de Aguas Décima S.A., ubicadas en calle Arauco N°434, ciudad de Valdivia, fono: 63-2213321 anexo 167.

VALOR DE ANTECEDENTES: \$ 45.000.- más IVA.

GERENTE GENERAL, AGUAS DECIMA S.A.

VENTA TERRENOS INDUSTRIALES URBANIZADOS

DESDE: **4.000 M²**

F: 2 2489 9000

www.parquepuertanorte.cl

PARQUE INDUSTRIAL PUERTA NORTE

GPS Global Property Solutions

CASA COCINA LIBROS TECNOLOGIA Y MUCHO MAS EN TIENDA CLUB

ENCLÉNTRALOS EN WWW.CLUBDELECTORES.CL

CON HASTA **40%** DCTO.

Club Lectores EL MERCURIO