

PERECTROS VS A

La historia del objeto contada desde otro punto de vista



Valeria Garzón Triana
valeria.garzonm@utadeo.edu.co

Estudiante de 22 años de edad, cursa actualmente 7mo semestre de Diseño Industrial. Le gusta asumir nuevos retos que le permitan crecer académicamente trabajando en varios campos del diseño. Apasionada por lo que hace, sus proyectos van dirigidos en pro del ambiente y la sociedad.



Ayleen Nayibe Tafur Leal
ayleenn.tafurl@utadeo.edu

A sus 20 años de edad, se encuentra cursando el 5to semestre de Diseño Industrial. Al finalizar sus estudios desea iniciar su propia empresa de diseño de mobiliario y objetos decorativos para oficinas y compañías empresariales en duo con su hermano.



Lina María Martínez Ruíz
linam.martinezr@utadeo.edu.co

Con 25 años de edad, está cursando las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial. Desea desarrollar proyectos sociales donde las personas, a partir de la construcción y desarrollo de objetos, pueda generar aportes a nivel social, ambiental y culutral.

FUNDADORES

Ayleen Nayibe Tafur Leal
 Valeria Garzón Triana
 Lina María Martínez Ruíz

DIRECTOR GENERAL

Ayleen Nayibe Tafur Leal
 Valeria Garzón Triana

DIRECTOR GRÁFICO

Lina María Martínez Ruíz

DIRECTOR EDITORIAL

Ayleen Nayibe Tafur Leal
 Valeria Garzón Tríana

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Lina María Martínez Ruíz

COORDINACIÓN GENERAL

Docente: Cira Inés Mora Forero

CORRECTOR ESTILOS

Ayleen Nayibe Tafur Leal
 Valeria Garzón Triana

IMPRESIÓN

Xepia

Esta revista es el resultado del proyecto final de la clase de Teoría del Diseño Industrial I, del programa de Diseño Industrial.

Universidad Jorge Tadeo Lozano
 2018-2





20Tecnología, ¿un enemigo para el desarrollo?
Ayleen Nayibe Tafur Leal

24La muerte del hombre del siglo XIX
Lina María Martínez Ruíz

28Industrialización en el siglo XXI
Valeria Garzón Triana

TECNOLOGÍA

¿un enemigo para el desarrollo?

Ayleen Nayibe Tafur Leal

Después del surgimiento de los objetos impulsados por la Revolución Industrial, los seres humanos implementamos la idea de la continuidad de los avances y las correcciones de los objetos, además de hacer de estos parte de nuestra vida cotidiana y de nosotros como usuarios, dándoles un significado mayor a su mera función.

Estos objetos permitirían a las sociedades mejorar la calidad y estilo de vida, así como entretenimiento y ocio, que tuvieran mayor acogida en los usuarios, objetos que generaran experiencias y posibilidades nuevas de expansión social y del saber.

Sistemas de transporte que permitieran al hombre llegar a espacios donde normalmente no podría como el submarino o los transbordadores espaciales fueron creaciones novedosas y pasos importantes para el descubrimiento de organismos y lugares nuevos de estudio como las profundidades del mar y el espacio.

Objetos como la televisión cambiaron la sociedad desde la posibilidad de comunicación por imagen y sonido, además de entretenimiento y la obtención más rápida de noticias e información. Pero podríamos decir que es un arma de doble filo, pues con

el tiempo el entretenimiento mediante este fue creciendo exponencialmente y se transformó en una distracción.

Así mismo sucedió con los computadores y el internet, que inicialmente fueron medios de obtención y almacenamiento de información y que con el tiempo adquirieron más y más funciones entre las que había muchas no tan útiles y por las que también se empezaron a hacer borrosos los límites entre el ocio, el uso del tiempo, la veracidad de la información y su distribución.

Objetos como los celulares, los televisores y los computadores nos permiten desarrollarnos como sociedad, pero al mismo tiempo son una piedra en el zapato del desarrollo de la interacción social. Estos elementos llaman fuertemente nuestra atención y nuestro interés, nos encapsulan en nuevos espacios, nos permiten estar conectados a diferentes lugares del mundo y tener interacciones sociales indirectas con personas alrededor de nuestro planeta, nos dan acceso fácil y rápido a información y datos de la web, pero también son la principal razón de la procrastinación de actividades, tareas y la interrupción de la interacción



entre personas, además de generar problemas en la salud como síndrome del túnel carpiano y problemas en la columna por la posición de la cabeza al usarlos. El planteamiento de estas problemáticas lo hacen autores como Sherry Turkle en su libro “Alone Together”, Michel Serres en “Pulgarcita” en los que hacen recuentos y ejemplos de la problemática, así como su notoria intención por hacer que el lector vea las consecuencias del uso constante de estos dispositivos y haga correcciones con respecto a ellas.

Un ejemplo gráfico que podemos ver fácilmente sobre el uso intensivo de estos productos es la película “Nerve, un juego sin reglas”, basada en la novela de Jeanne Ryan donde el uso de los teléfonos lleva a una adolescente al límite de la muerte por participar en un juego que le daba fama.

Además de esto, estos productos son las principales fuentes de desechos que podrían ser reciclados, pero que por la falta de conocimientos, los procesos no se realizan correctamente y terminan en lugares incorrectos como África o el mar. En el libro “De

la cuna a la cuna. Rediseñando la forma en que hacemos las cosas” Michael Braungart (que también podemos encontrar en versión documental) explica a profundidad el tema de los objetos de uso cotidiano pero que nos fuerzan a cambiarlos constantemente por razones de obsolescencia programada o fallas en el diseño o la función. El nivel de consumo de estos elementos genera también una alta cantidad de desperdicios que se acumulan en diferentes lugares del planeta. Este libro plantea una alternativa de planeación completa del ciclo de estos objetos, dando así utilidad a los materiales que componen los productos, incluso cuando estos son desechados.

Quiero hacer un pequeño énfasis también en los procesos de producción y los materiales que usan las industrias, así como los desechos que se generan al momento de producirlos.

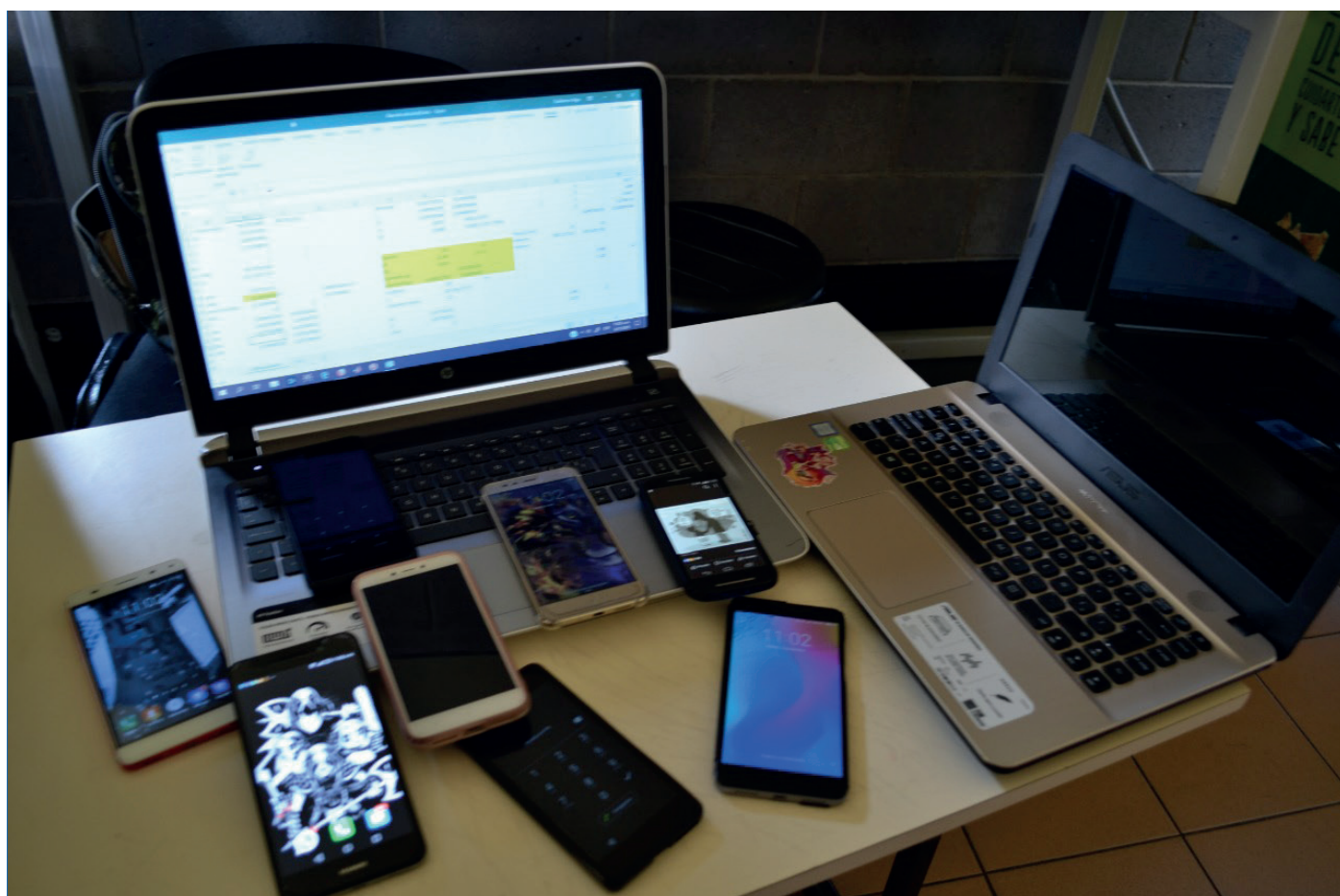
Siendo así, podemos realizarnos una cantidad amplia de preguntas con respecto a los objetos que adquirimos comúnmente, entre ellas las que podríamos encontrar:

¿Realmente estos objetos son necesarios en nuestra cotidianidad? ¿Realizamos un uso debido de ellos? ¿Tenemos en cuenta factores de salud al adquirirlos? ¿Le estamos permitiendo a estos productos tener prioridad en nuestras vidas, o tenemos un equilibrio entre el uso moderado y las actividades diarias que realizamos? ¿Desechamos de forma correcta estos elementos? ¿Cómo usuarios de estos productos podríamos influenciar a las industrias a generar un cambio de los materiales y los planes de uso y desuso de los objetos que fabrican? ¿Cómo afectan los desechos de estos productos al planeta y a sus diferentes ecosistemas?

Realmente lo que deseo con este escrito es generar una pequeña reflexión en las personas que lo lean y que sirva como semilla de incertidumbre sobre qué objetos adquirimos y el uso que le damos a los mismos en nuestra vida diaria.

◀ Universidad Jorge Tadeo Lozano
Ayleen Nayibe Tafur Leal
2018

▼ Univesidad Jorge Tadeo Lozano
Ayleen Nayibe Tafur Leal
2018





Las 2 caras de la industrialización en el siglo XIX

- Niveau M.(1981).Historia de los hechos económicos contemporáneos.
- Schneider, Eugene V. (1966). Sociología industrial.
- Anónimo (2018) ¿Qué es la industrialización?, Recuperado el 26 de Ago. 2018. De www.abcfinanzas.com/principios-de-economia/que-es-la-industrializacion.
- Anónimo (2018) Acontecimientos históricos importantes durante el siglo XIX, Recuperado el 26 Ago 2018. De eacnur.org/blog/acontecimientos-historicos-importantes-durante-el-siglo-xix/
- Urrea. L.2012. Grandes inventos del siglo XIX.

Tecnología ¿un enemigo para el desarrollo?



- Turkle. S. (2011). Alone Together.
- Serres, M. (2012). Pulgarcita.
- Braungart, M. (2002). De la cuna a la cuna.
- Ryan, J. (2012). Nerve. Un juego sin reglas

La muerte del hombre del siglo XIX

- De Jesús, L. Pérez, M. (2017). Economía Naranja
- Klaus, S. (2016). La cuarta Revolución Industrial
- Turk, W. (2003). Ecología contaminación medio ambiente
- Scroll.264 scroll. (2013). Contaminación del mundo animado. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=bR2X6sqsAiY>
- Eddie Has Done It. (2015). Océanos de Plástico - Contaminación de Mares. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=2HcN-qWxZNtk>
- Caletec. (2011). Los desperdicios relacionados con la sobre-producción. Recuperado de <https://www.caletec.com/lean/los-desperdicios-relacionados-con-la-sobre-produccion/>

Industrialización en el siglo XXI

- Leal S.(2015). E-Renovarse o morir.
 - Marin V.(2011) La revolución digital y la sociedad de la información.
 - Anónimo.(2017) Impresión 3D ¿Oportunidad o amenaza?. Recuperado el 28 Sept. 2018. De idnews.idaccion.com/impresion-3d-oportunidad-o-amenaza/.
 - Anónimo (2015) Impresoras 3D: Ventajas y desafíos para el medio ambiente, Recuperado el 28 Sept. 2018. De www.consumer.es/web/es/medio_ambiente/energia_y_ciencia/2015/01/05/221241.php.

Esta revista es un compilado de varios artículos sobre los temas de Modernización, Desarrollo e Industrialización desde una mirada crítica a partir del pasado (siglo XIX) hasta el presente (Siglo XXI), en cada uno de los escritos se trata de exponer los problemas y los beneficios de que han traído estos conceptos a la humanidad. Además de esto pretende invitar al lector a pensar la responsabilidad social, ambiental, cultural y económica que nos deja el pasado para cambiar el futuro.