

The image features three minimalist, concrete pendant lamps. Each lamp is a simple, rounded cylinder with a slightly flared top and bottom. They are suspended from thin, dark cables. The largest lamp is in the foreground, slightly to the right, and is illuminated from within, casting a warm, yellowish glow. Two smaller lamps are positioned behind it, one to the left and one further back, both also illuminated. The background is a plain, light-colored wall, and the overall aesthetic is clean and modern.

DISEÑO

INDUSTRIAL

en la

SOCIEDAD DEL CONSUMO

INTRODUCCIÓN

El avance industrializado de la humanidad ha generado impactos positivos en la forma de vida de la sociedad, las invenciones técnicas proporcionan innumerables herramientas de producción y consumo, los progresos científicos aportan beneficios en medicina y los avances tecnológicos han permitido la conectividad a lo largo del globo. Es así como la civilización humana aprovechando todo recurso del que dispone ha ido consumiendo cada vez de forma más acelerada los recursos naturales, tomando la naturaleza con la misma idea de progreso desde la ilustración domando la naturaleza poniéndola a servicio del hombre.

Este consumo desmesurado de la materia prima ha conllevado al deterioro del mundo natural creando cada vez más productos sin propósito y desechos que impiden el desarrollo normal de procesos naturales, en la época que vivimos actualmente estas formas de operar ha sido puesta en mira por críticos y opositores del consumismo, entre estos uno de los roles encargado de la creación de los mismos productos, el diseñador industrial.

En las siguientes páginas se verán las opiniones de futuros profesionales de la materia dando su visión sobre la sociedad, el consumo y las formas en las que el diseñador desde diferentes teorías de diseño puede intervenir en la forma que se hace y consume productos, debatiendo bajo la pregunta de si es posible el diseño industrial en una sociedad sin consumo.

CONTENIDO

05 INTRODUCCIÓN

07 PERFIL DE AUTORES.

10^{D-I} consumismo - Minimalismo

Maria Camila Guerrero Murillo

13 Diseño y sociedad:
responsabilidad compartida

Santiago Herrera Tinjaca

14 Ecodiseño-economía circular:
la mejora económica y medioambiental

Karol Perez Hurtado

CONTENIDO

16 El diseño industrial en medio
de la pandemia

Laura Tatiana Buitrago Carreño

19 Diseño industrial en una
sociedad no consumista

Juana Valentina Moya Ballesteros

22 Ecodiseño en una sociedad
no consumista

Valentina Moreno Bautista

25 La creación en función de un
mejor consumo

Natalia Corredor Rodríguez

29 BIBLIOGRAFÍA

AUTORES



Maria Camila Guerrero Murillo
Diseño industrial
Séptimo semestre
Universidad Jorge Tadeo Lozano
mariac.guerrerom@utadeo.edu.co
- Diagramación, organización y
unificación de páginas.



Santiago Herrera Tinjaca
Diseño industrial
Séptimo semestre
Universidad Jorge Tadeo Lozano
santiago.herrerat@utadeo.edu.co
- Textos introducción e índice.



Karol Dayana Pérez Hurtado
Diseño Industrial
Séptimo semestre
Universidad Jorge Tadeo lozano
karold.perezh@utadeo.edu.co
- Fotos de perfil



Tatiana Buitrago Carreño
Diseño industrial
Séptimo semestre
Universidad Jorge Tadeo Lozano
laurat.buitragoc@utadeo.edu.co
- Diagramación, organización y
unificación de páginas.

AUTORES



Valentina Moreno Bautista
Diseño industrial
Séptimo semestre
Universidad Jorge Tadeo Lozano
Valentina.morenob@utadeo.edu.co
- Portada



Natalia Corredor Rodríguez
Diseño Industrial
Séptimo semestre
Universidad Jorge Tadeo Lozano
natalia.corredorr@utadeo.edu.co
- Imágenes



Juana Valentin Moya Ballesteros
Diseño industrial
Séptimo semestre
Universidad Jorge Tadeo Lozano
juanav.moyab@utadeo.edu.co
- Diagramación, organización y
unificación de páginas.



Cira Ines Mora Forero
Docente Teoría Diseño industrial I
Universidad Jorge Tadeo Lozano
cirai.moraf@utadeo.edu.co

DI CONSUMISMO-MINIMALISMO

Diseñador Industrial

Como diseñadores nos basamos en las cualidades y necesidades humanas, dando productos de calidad. A través del tiempo estos productos evolucionan igual que la sociedad, teniendo en cuenta el cambio de representación gráfica del momento.

El diseño no es un elemento plenamente funcional, también quiere desarrollar un sentido de responsabilidad en las personas para aprender a utilizar un producto, por eso utiliza accidentes formales, colores, materiales y formas que son entendidas por la psicología del cliente. Este se basa en las necesidades de las personas las cuales van cambiando constantemente por el nacimiento de nuevas culturas o problemáticas.



LIFECYCLE. - Tendencias de consumo de la industria alimentaria.
https://www.ey.com/es_bo/consumer-products-retail/tendencias-de-la-industria-de-alimentos

Sociedad del consumo

Según René Dumont "Es la sociedad en la cual nosotros vivimos es decir una sociedad de privilegios, que explota el conjunto de los recursos naturales del mundo. Los países desarrollados del Globo extraen una proporción excesiva de todo tipo de recursos naturales, y los consumen de manera abusiva" (Biblioteca Salvat de Grandes Temas, 1973, pág. 9).

La sociedad se ha vuelto consumista con el tiempo buscando tener "estatus", esto empezó porque en los países primer mundistas el agotamiento del trabajo aumento, las empresas empezaron a pensar solo en la economía dejando a un lado el bienestar de sus trabajadores, volviéndose el consumo la principal motivación de las personas dándoles una sensación de seguridad y solides económica.

Las empresas con estas consecuencias diseñaron objetos funcionales, pero con poca vida útil, estos

Estos objetos y necesidades definen nuestro presente porque es el medio de expresión de las personas dependiendo la época en la que están y los gustos que tengan. Teniendo en cuenta esto el diseño tiene unos pasos de producción que se basan en la observación del cliente, del contexto y sus necesidades.

Según Herbé Read, "Una mesa, una silla, una cama, un objeto decorativo o incluso un tenedor, una cuchara, una taza o un plato. Cualquier objeto tiene un significado formal y estético y automáticamente: Se integra en la vida cotidiana del hombre."

(Diseño Industrial y sociedad del consumo, pág. 43)

Teniendo en cuenta lo anterior nos damos cuenta que lo más importante para un diseñador son las personas y para ellas diseñamos. Nos basamos en sus gustos y sus necesidades, las cuales utilizamos en nuestros objetos. Los productos tienen un valor mayor por los materiales, su proceso de producción y sus terminados para llamar la atención del usuario.

Se diseña pensando primero en las personas.

Utilizamos la ergonomía, percentiles, psicología de los objetos, psicología de los materiales, cultura, estilos, necesidades económicas.



Minimalismo urbano en las ilustraciones de Ben Wiseman.-Ben Wiseman.
<https://www.experimenta.es/noticias/grafica-y-comunicacion/minimalismo-urbano-en-las->

principal función era suplir una necesidad básica, lo cual hizo que las ventas de los objetos aumentaran ya que tenían que ser cambiados con frecuencia y ya eran parte de la vida diaria del usuario.

La sociedad del consumo en Colombia fue influenciada por Estados Unidos intentando comparar las culturas de los países pensando que podrían llegar a ser iguales, lo que hace que nuestra cultura se vea altamente influenciada a gastar altas sumas económicas sin ninguna finalidad, dejando de lado lo verdaderamente importante en su vida diaria lo que hace que las personas empiecen a endeudarse perdiendo la tranquilidad por mantener el status.

"Transformaciones que han sido denominadas como la "revolución silenciosa" de América Latina."

(Cristoffanini, P. R. (2006). La cultura del consumo en América Latina. Sociedad y discurso, AAU, (96).



Minimalismo

El diseño industrial con el tiempo ha ido cambiando y evolucionando para solucionar problemas de la sociedad, a través del tiempo se implantaron nuevos estilos en cada contexto las cuales crearon nuevos pensamientos de diseño como es el minimalismo.

El minimalismo nace con el objetivo de volver a tener simplicidad humana ya que a través del tiempo empezamos a ser una sociedad consumista desde la evolución en la industria y dependiente de la tecnología, queremos día a día lo nuevo del mercado sin tener en cuenta su función, dejando a un lado lo importante como es el ser humano y las actividades diarias. El minimalismo creó un nuevo estilo con la ausencia de ornamentos, una disposición ordenada de formas básicas y materiales específicos pensando únicamente en la función detallada de los objetos.

A través del tiempo el minimalismo con la influencia de la arquitectura japonesa y la corrección de la abstracción se ha implantado más en la vida de las personas entrando a nuevas ramas como el diseño de interiores, diseño gráfico y hasta psicología donde aseguran que las personas con este estilo tienen una vida más sana, empiezan a tener una liberación de los excesos dejando lo necesario en sus vidas haciendo a las personas más felices y tranquilas.

Pero investigando sobre lo anterior surgen varias preguntas las cuales se basan en los principios del Minimalismo.

Esta corriente intenta dejar de lado el consumismo, pero, las personas empezaron a comprar en cantidad objetos minimalistas por su apariencia estética y a partir de esto empezaron a producir en cantidad entonces ¿El minimalismo va en contra del consumismo de objetos no funcionales, pero no de la producción masiva y de compra?

Mi respuesta frente a eso es que el minimalismo trata de combatir el consumismo de lo que no es necesario y de lo decorativo, pero no lo combate por completo porque no surgiría sin él, se expandió por todas estas ramas porque su diseño y su estilo eran llamativos para las personas, lo cual hizo que el proceso de producción aumentará por el crecimiento en las ventas.

Los procesos de producción de los productos son más rápidos enfocándose en los detalles y acabados de los objetos dándole prioridad a la función sin colocar aditivos que distraigan al público. Orientando a los usuarios en ver los objetos de forma real y honesta teniendo en cuenta la belleza del objeto en una mínima expresión

Según Marc Berthie "La saturación de colores y lenguajes POP y Kitsch que abundaban en el mercado, habían convertido a los productos en simples carcasas de gustos ordinarios atados a las tendencias de moda y el mercado" (Minimalismo, diseño del silencio, 2000, pag.1).

Se disminuye el consumo de material y el tiempo de ensamble ya que su fabricación es simple, pero con lo investigado esta corriente que busca dejar de lado el consumismo no lo logra completamente. Entonces sigue la pregunta de, ¿Existe diseño industrial sin consumismo?

Para conocer sobre las evoluciones que tiene el diseño podemos con un clic actualizarnos, este es un beneficio que tenemos del internet, todo no perjudica.

En el diseño industrial encontramos páginas que nos pueden dar información sobre nuestro alrededor, minimizando la compra de libros, artículos o revistas cada mes para investigar sobre nuestros intereses.

En ellas podemos ver como el minimalismo es influido por la moda y el consumismo haciendo que más diseñadores prefieran realizar objetos con este estilo dejando a un lado el objetivo principal de él. Lo que nos lleva a la misma pregunta del texto pasado.

(Experimenta, <https://www.experimenta.es/?s=minimalismo>)



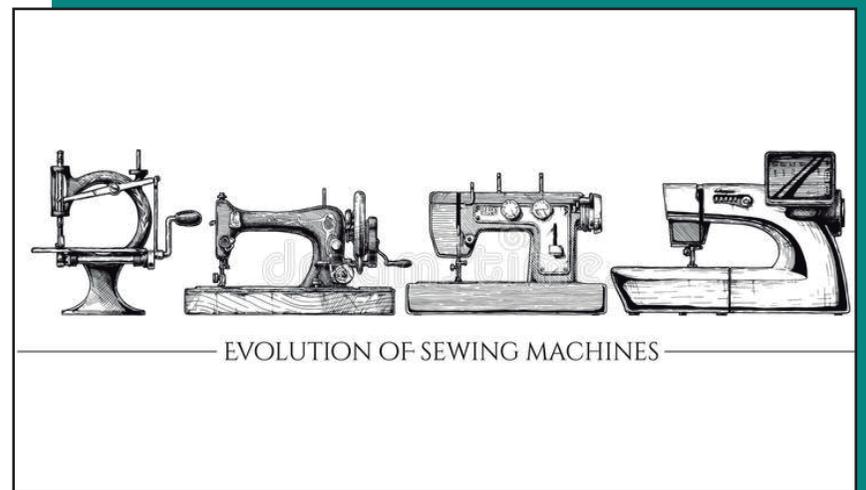
Consumer Culture Camouflage.-Rachel Perry Welty.
<https://mymodernmet.com/consumer-culture-camouflage-8>

Diseñador Industrial

Para responder esta pregunta tuve que saber más sobre el diseño industrial, las teorías o estilos que tiene para ser tan conocido en el mundo. Pero esta información no me servía sola, tenía que saber sobre el consumo y la sociedad del consumo.

El diseño industrial intenta suplir las necesidades de las personas, pero ¿Cuántas personas, sociedades y culturas existen en el mundo y han existido a través de la historia?

Por la anterior pregunta tiene una respuesta clara, sabemos que el diseño ha cambiado constantemente, si las personas cambian los diseños cambian, encontrando nuevos materiales, colores, formas, composiciones, conceptos, etc., haciendo que el diseño siempre sea diferente.



Evolución máquina de coser

<https://es.dreamstime.com/stock-de-ilustraci%C3%B3n-evoluci%C3%B3n-de-m%C3%A1quinas-de-coser-image92394729>



Minimalismo escandinavo: Snug, de Sanna Völker para Bolia.- Sanna Völker.
<https://www.experimenta.es/noticias/industrial/minimalismo-escandinavo-serie-snug-de-sanna->

Comencé el artículo hablando sobre el minimalismo el cual es un estilo que intenta ir en contra del consumismo, pero como lo exprese antes, siento que su esencia se perdió a través del tiempo dejando a un lado su inspiración y solo se convirtió en un estilo gráfico para los nuevos objetos.

Teniendo en cuenta lo escrito anteriormente de la investigación previa, mi respuesta para la pregunta del título es que NO, siento que no puede existir diseño industrial sin consumismo.

El diseño industrial va marcando el presente de cada época acoplándose a la moda del momento dependiendo sus culturas, las necesidades de los años 60 y 80 no eran las mismas que las que podemos tener ahora, entonces así sea que involucremos un estilo con un pensamiento en contra del consumismo no va a terminar, cualquier estilo que llegue va a necesitar un público al que se le tiene que diseñar o al revés como hace el minimalismo, ellos solo tenían un objetivo pero sus diseños gustaron tanto que las personas empezaron adaptarlo en su vida haciendo que la producción aumentara y sus diseños evolucionaran, esto no hubiera ocurrido si no es por el consumismo.

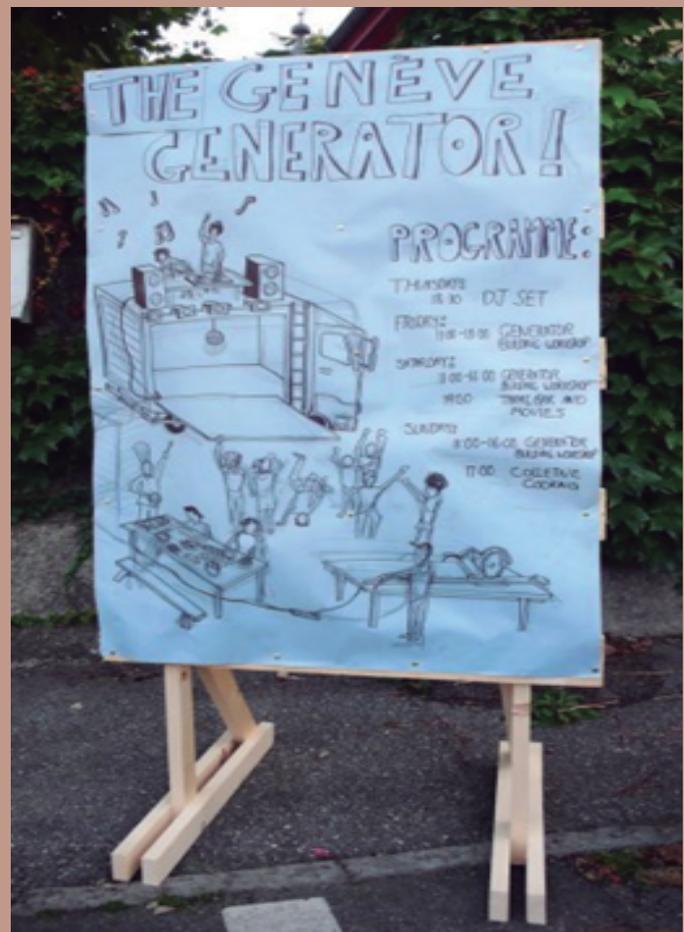
Lo mismo pasa en los demás estilos del diseño industrial van cambiando como cambian las personas a través del tiempo, si el diseño industrial no avanza y no genera nuevas ideas va a llegar el punto en el que se va a terminar, el consumismo nos enseña a nosotros como diseñadores que es lo que más gusta, lo que se acopla, lo que se tiene que arreglar y lo que tiene que evolucionar.

Diseño y sociedad: responsabilidades compartidas

El ser humano, un ser tan brillante y al tiempo tan simple que se ve encerrado entre el simio y el ángel, el exceso y la carencia; nuestros vicios más grandes y nuestro potencial se encuentran en constante choque; la raza humana es capaz de vivir en este mundo gracias a su capacidad de razonar y crear, el aprender y formar nuevos elementos por medio del genio creativo que nace de la observación, análisis e intento, es aquí donde se encuentra la semilla del diseño, una actividad humana hermosa que hoy día debemos criticar por su impacto en casi todo campo que podamos parar a observar.

Por sí mismo el diseño no es un elemento que genere daños en cuantía, si una persona tiene una necesidad y otro una idea sobre algo beneficioso para el otro, un elemento que le ayude a mejorar su calidad de vida, sería sensato realizarlo, pero las necesidades de una sociedad son tan diferentes a otra, las de una comunidad a otra, la de una familia a otra y la de un ser humano a otra, es aquí donde mi primera crítica al diseño nace, poniéndose al servicio del consumo como herramienta para masificación sin control y ahora luego poco más de 200 años desde el inicio de este fenómeno observamos más detenidamente lo que dejó esto; en nuestro afán por construir, inventar, mostrar y poseer nos hicimos consumistas de productos que útiles o no, se producen en masa, consumiendo recursos que creemos dominar y de los que pensamos disponer por siempre y ya empezaron a escasear obligándonos a reflexionar sobre nuestra estadía como especie en este planeta.

El consumo hace parte de nuestra vida diaria, con una sociedad enfocada a producir sin freno y una economía convulsa a la que nos vemos rendidos; poseemos capital que usamos para satisfacer necesidades y el mercadeo, el diseño y la publicidad se encargan de producir nuevos elementos que agregar a nuestra cartera de consumo, cada cuatrimestre se forman largas filas para comprar el nuevo modelo de celular cuando el anterior modelo funcionaba y no necesitábamos uno nuevo, un adulto se encadena a un pago a cuotas para un auto que le funcione como símbolo de estatus formado por medio del complejo sistema socioeconómico.



EMMA/GENERATOR GENEVE - Matthias Rick
<http://raumlabor.net/emmagenerator-geneve/>

Nos vemos enfrentados a un aluvión de estímulos que nos tiran a todos lados y nosotros armados con nuestro escaso tiempo y atención debemos guiarnos por nuestro poco autocontrol frente a un sistema pensado para que nosotros salgamos a perder, con profesionales educados en analizar y comprender al ser humano sin más tarea que generar beneficios con productos y servicios que pueden no ser útiles pero consumes.

Y entonces ¿Que nos queda por hacer? Si tenemos las cartas en contra y comenzamos el juego perdiendo ¿Qué puede hacer el ser humano por mejorar y tratar de subsanar todo el daño hecho? Bueno, esto se vuelve una tarea de ambas partes, las industrias trabajan con tendencias, novedades y necesidades del mercado, ahí tenemos nuestra primera herramienta, somos el mercado, somos quienes definimos las tendencias y necesidades por medio de nuestro consumo, si bajan las ventas de un producto las industrias no enfocaran su capital a ese mercado, si nuestras tendencias de consumo resultan beneficiosas para nosotros en general las industrias producirán para ese consumo.



EMMA/GENERATOR GENEVE - Matthias Rick <http://raumlabor.net/emmagenerator-geneve/>

Ese es el poder de los consumidores, marcar las pautas del juego y que se va a comprar o no, ahora bien para lograr esto solo nos queda una capacidad, ya lo menciona Aristóteles "la virtud es el punto medio entre el exceso y la carencia debemos cultivarnos a nosotros mismos y medir nuestros vicios para no ser vulnerables a nuestro propio invento.

Ahora bien ya planteando un mundo donde consumimos de forma responsable y el mensaje ha sido enviado, ¿Qué utilidad tendría el diseño? Fuera de estrategias de venta el diseño se presta para múltiples campos de nuestra vida, necesidades reales que se pueden aclarar una vez calmamos la vanidad y el afán por consumir, volteamos la mirada de nuestros lujos y observamos un mundo en caos, donde comunidades se ven afectadas por un sinnúmero de elementos que en la escases impactan con mayor brutalidad, sin mirar más lejos hoy en día nos impacta una pandemia global, que aflora y resalta situaciones donde se puede trabajar, afrontamos una pandemia y sufrimos de una crisis de elementos sanitarios que con la máxima urgencia requerimos, faltan protocolos en varios campos, se requieren soluciones innovadoras para problemas que no dimensionamos a tiempo y en un entramado complejo como lo es la sociedad impactan en nuevos nodos que presentan situaciones a transformar.

Es en esta clase de situaciones donde el diseño logra relucir como un proceso de transformación social, donde podemos depurar las consecuencias de un consumo compulsivo del diseño y pensar en soluciones a problemáticas a las que no damos abasto, plantear nuevos protocolos para mejorar el alcance y eficiencia de un gobierno, realizar equipos médicos, innovar en campos sociales de comportamiento.

Una de las cualidades más importantes de un buen creativo es la capacidad de generar nuevas conexiones, punto que a ojos no entrenados en materia no sería perceptible y a partir de estos análisis dar con respuestas innovadoras, habilidad que en situaciones de crisis, falencias y campos ignorados por un extenso periodo de tiempo se hace esencial.

La otra habilidad con la que el diseñador cuenta para sostener su valía en este nuevo contexto es la capacidad representativa y un análisis concienzudo, una habilidad prioritaria en su labor y aún útil en el nuevo contexto; toda persona puede tener una buena idea pero la capacidad de dar forma a esto sobresale en el diseñador, estudioso de la forma tangible e inteligible, con conocimientos y habilidades para configurar componentes de forma eficiente y un análisis que logra tomar los puntos críticos del comportamiento en grupos objetivos con el fin de demarcar características no negociables en el diseño.



SOCIAL DESIGN- Andreas Spies
<https://www.mkg-hamburg.de/en/exhibitions/archive/2019/social-design.html>

Sin el consumismo y el afán de crear por crear apaciguado, el mercado se movería a enfocarse a necesidades con un alto impacto social a lo que el diseño se pondría a servicio de necesidades específicas de cada comunidad; en este tipo de escenarios, como ya está sucediendo durante la pandemia no podemos darnos el lujo de masificar cuando no es necesario, resulta más provechoso y necesario observar las problemáticas y necesidades de un grupo específico, un diseño que responda a características propias de su contexto, este punto es fundamental al pensar el diseño sin consumismo, si producimos un elemento que funciona en un contexto no asegura que funcione en otros, esto dado por su repercusión simbólica en cada cultura e ignorar esto dará con un fallo rotundo.

En este sentido el diseño social se hace un vistazo interesante para entender el comportamiento social específico de una comunidad, variaciones o modificaciones a un elemento base puede impactar satisfactoriamente a su uso y aceptación, la identidad de un individuo define su consumo y no podemos esperar que con un orden impositivo a base del ego y gusto del diseñador se logre una entrada al mercado de forma satisfactoria; es por esto que un método reiterativo de análisis proposición y refinamiento como lo es el proceso de diseño se hace tan importante, así también el poder del diseño puede emplearse no solo para sostener las prácticas y costumbres de un grupo para que su producto sea aceptado, sino que puede también modificar conductas, rescatando lo hablado en un principio, el diseño genera estímulos que condicionan comportamientos, a lo que bien direccionado puede impactar positivamente a cualquier sociedad.



Diseño social tiovivo
<https://www.tiovivocreativo.com/blog/arquitectura/diseño-social/>

ECODISEÑO- ECONOMÍA CIRCULAR: LA MEJORA ECONÓMICA Y MEDIOAMBIENTAL

El ecodiseño es una técnica que incorpora elementos ambientales para el diseño de los productos el cual busca principalmente reducir aquellos efectos negativos que se producen en el transcurso de utilidad del producto. Este tiene como principio mejorar aquellas secuelas que afectan al medio ambiente sin perder de vista las demandas del cliente o empresario. En este sentido para el ecodiseño es importante cada una de las etapas del ciclo de vida del producto puesto a que de esta manera el diseñador puede implementar aquellos cambios y mejoras sin afectar principalmente al medio ambiente, entendemos por ciclo de vida del producto a las etapas desde la obtención, procesamiento de materias primas y aquellos componentes necesarios para su fabricación hasta el momento en que se desecha el producto por su consumidor final.

Ahora bien el ecodiseño nos habla de una economía circular pero debemos saber que existió antes de ella ; La economía lineal ha estado presente desde la revolución industrial , fue aquella que facilitó el surgimiento de grandes empresas puesto a que se investigaba menos sobre aquellos recursos que fueran perjudiciales para el medio ambiente utilizando sólo aquellos elementos que beneficiaban su producción pero que eran tóxicos para el ecosistema , las grandes empresas en su sed de industrialización descuidaron el factor más importante para la estabilidad ambiental y económica , implantando esta economía lineal la cual se basa en "extracción, transformación, uso y eliminación"

en donde la industria prevalece sobre la madre naturaleza puesto que la mayoría de estos elementos utilizados para sus producción no permitía la reutilización de materia prima dejando como secuela una enorme huella de carbono la cual ocasiona daños irreversibles e insubsanables en el medio ambiente.

Debido al gran daño ambiental se comenzó a pensar en una economía la cual no fuese tóxica para el ambiente, en la búsqueda de ella se encontró la economía circular la cual con su modelo permite la preservación del medio ambiente permitiendo la aparición de las 3R las cuales implementa la REDUCCIÓN, RECICLAJE Y REUTILIZACIÓN de materias primas.

Gracias a la aparición de estas 3R se ha hecho un uso más responsable de aquellos productos que atentan contra el ecosistema disminuyendo la práctica del sistema capitalista que ha invadido por años la industria y el consumismo que ha viciado a nuestra sociedad implementado su doctrina de "toda gira en torno al capital" .

causando un nivel de consumo excesivo e imparable en donde el entorno es quien paga la mayor cuota de esta práctica.

En la actualidad se sigue practicando la economía lineal dejando solo en palabras la implementación de la economía circular pese a que empresas y trabajadores hasta ahora empiezan a tener conciencia sobre este perjuicio que ha contaminado una gran parte de la naturaleza, así como también aún existen productos diseñados para no cumplir ninguna de las 3R y uno de nuestros deberes como diseñadores industriales es concientizar a todos aquellos clientes que todavía utilizan métodos que perjudican y atentan contra la vida de cada uno de nosotros, pese a que los daños en la naturaleza duran millones de años en renovarse y son vitales para todos. Con la economía circular implica una mayor dedicación y práctica de los siguientes pasos:

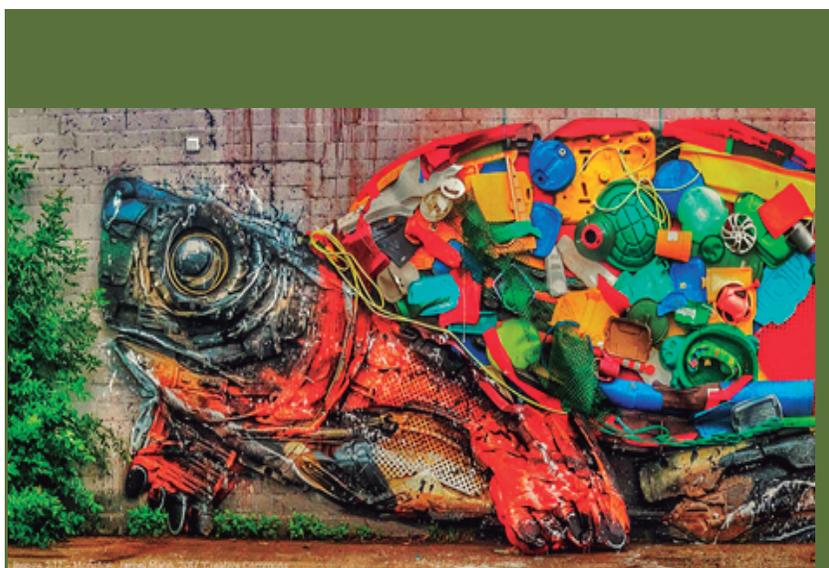
- 1) cómo diseñamos los objetos
- 2) cómo los hacemos y los vendemos
- 3) cómo reusar los productos
- 4) como los reciclamos.

El primer paso es comparar cómo están diseñados los productos hacer una lista y observación de perjuicios y beneficios que estos traen y proceder a mejorarlos o hacer un diseño diferente al original.

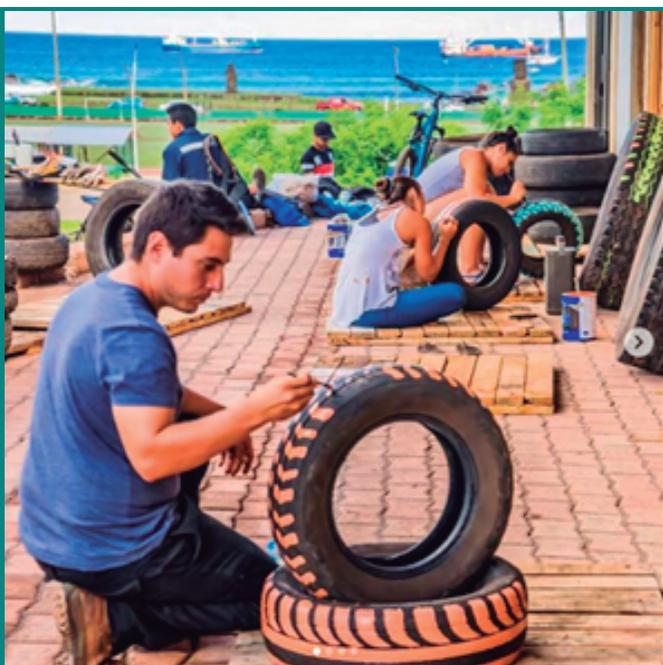
El segundo paso es erradicar por completo la elaboración de productos de un solo uso pese a que tienen un mayor índice de contaminación en el ambiente.

El tercer paso es implementar de manera que se tome como costumbre la reutilización de aquellos productos diseñados para esto puesto a que este nos entrega mayor sostenibilidad.

El cuarto paso es la realización de los anteriores para generar el ciclo de la economía circular.



Economía circular, ciudades circulares: una alternativa sostenible para América Latina y el Caribe [bid_ciudades.
https://blogs.iadb.org/ciudades-sostenibles/es/ciudades-circulares-economia-circular-sostenibilidad-urbelac-europa-america-latina-caribe/](https://blogs.iadb.org/ciudades-sostenibles/es/ciudades-circulares-economia-circular-sostenibilidad-urbelac-europa-america-latina-caribe/)



Economía circular, ciudades circulares: una alternativa sostenible para América Latina y el Caribe bid_ciudades.
<https://blogs.iadb.org/ciudades-sostenibles/es/ciudades-circulares-economia-circular-sostenibilidad-urbelac-europa-america-latina-caribe/>

Como anteriormente ya he mencionado la economía circular es aquella que nos trae más beneficios tanto al medio ambiente como a la sociedad en donde lo que realicemos hoy podrá tener reacciones positivas o negativas en un futuro y es deber de cada una de las personas participes de esta sociedad contribuir para el uso de estas 3R.

Como diseñadores, es importante tener conocimiento de las diferentes e innovadoras formas de hacer diseño actualmente, donde se encuentran infinidad de alternativas y que, junto con nuestros futuros colegas es prioridad repensar en aquellos diseños que únicamente sirven para generar más desechos de los que actualmente nos rodean.

Desde la academia, es deber de los educadores generar mayor conciencia frente a esta problemática ya que aún existen aquellos que solo pretenden culminar sus clases con algún proyecto de diseño para salir de la materia sin mirar más allá las consecuencias futuras en caso tal de que ya se estuviera en el ámbito laboral, un ejemplo de este son los proyectos de la ruta objeto que actualmente se dictan en la universidad donde las se realizan entregas frecuentes y el usos de materiales es pese a que algunos profesores no toman conciencia y hacen no se forma conciencia en los estudiantes sino consumismo en materiales que al final terminan en la basura allí es donde radica la importancia de los docentes frente a este tema, puesto que el diseño durante los últimos años ha cambiado de manera en que se deben generar no solo objetos, sino también experiencias.

Los daños que evidenciamos en esta época de carácter irreversible son una consecuencia de las malas prácticas implementadas en la academia pese a que al no seguir un modelo circular estos productos aumentaron la contaminación, construyendo el modelo lineal en donde mentes consumistas fueron creadas desde la academia de diversas profesiones teniendo como principal aliada a la sociedad fortaleciendo el capitalismo y permitiéndole estar en la cúspide de la economía manejando al país y a sus grandes empresas.

En este momento todas las profesiones tienen el poder de manejar esta economía circular pese a que el consumismo no solo se ve en profesiones ligadas a la producción de herramientas para facilitar la mano de obra y la manipulación de insumos sino que también el modelo de las 3R es para aquellos que con su mínimo consumo pueden contribuir a que la conciencia ambiental se normalice aplicándola en todos los aspectos socio culturales reutilizando aquello que se pueda y contribuyendo a la práctica de la economía circular.

En estos aspectos la economía circular ha sido incorporada en algunas micro y grandes empresas, un ejemplo de esto es la empresa H & M la cual en una campaña sacaron una guía de reciclaje de moda en donde por cada prenda que se entregará de segunda mano se recibía un cupón del 15% de descuento, esta recolección de ropa era utilizado a proyectos de investigación sobre reciclaje textil y proyectos sociales reduciendo el impacto medioambiental de la industria de la moda limitando la cantidad de residuos que terminan en los vertederos.

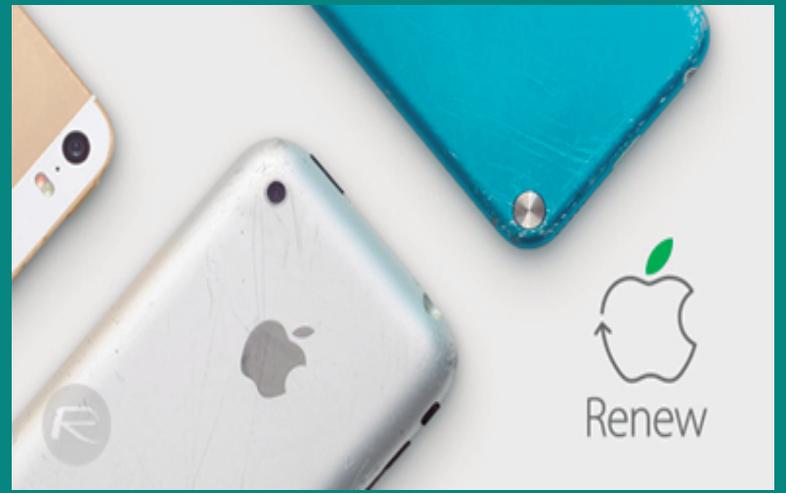


¿Preparado para la transición a la nueva ISO 50001:2018?
<https://cognit.es/blog/2018/06/25/preparado-para-la-transicion-a-la-nueva-iso-500012018/>

Otro ejemplo de esto es la empresa Apple ya que realiza una campaña en donde reciben celulares o Macbook para ser reutilizadas pese a que estos son hechos con estaño y plástico reciclado, el 100% de la fibra de madera de los empaques de Apple proviene de fuentes recicladas o bosques gestionados de manera responsable, por contribuir a esta causa te dan un descuento, de esta forma incentivan a sus clientes contribuyendo al medio ambiente.

Cabe concluir que no puede olvidarse el pasado en este caso la economía lineal pese a que quien olvida puede repetirlo, en este sentido la economía circular debe ser una implementación como costumbre ya que no podemos seguir utilizando productos de un solo uso y consumiendo más de lo necesario debido a que esto es lo que ha afectado en su totalidad al medio ambiente.

Pese a que esta es la única que puede salvar a futuras generaciones de una economía elevada y un mal manejo de productos contaminantes.



Here's What You Get For Recycling An Old Used iPhone
Via Apple Renew Program
Oliver Haslam



Sunbrella and Wendy Andreu: sustainable design from textile waste
FEDERICA LUSIARDI
<https://www.inexhibit.com/marker/sunbrella-and-wendy-andreu-sustainable-design-from-textile->

EL DISEÑO INDUSTRIAL EN MEDIO DE LA PANDEMIA

Una sociedad menos consumista de la mano del ecodiseño.

En el mundo, las personas no están preparadas para situaciones no deseadas y menos para la que está sucediendo en este momento (COVID-19). Esta pandemia ha traído consigo cambios drásticos e inesperados, donde lo único que se ha podido hacer es adoptar diferentes técnicas y estrategias para no dejar que la sociedad se deteriore.

En estos días se ha podido notar que el planeta respira, que a diario habla y a grito entero muestra cómo se siente aliviado, actúa como naturalmente debería transcurrir, este virus ha hecho que los animales vuelvan a ser libres, el aire y la atmósfera se recupera poco a poco, la naturaleza se encuentra en un equilibrio y los daños ambientales se mitigan. Particularmente, todo ha ocurrido gracias a la falta de acciones humanas, desde las actividades cotidianas hasta las industriales.

Las rutinas diarias han cambiado, se pasó de correr a la calma, de salir a la calle a estar en casa, de las grandes producciones a las pausas, de los viajes a los cierres turísticos, de los restaurantes a los domicilios y de la congestión en los centros comerciales a los hospitales. El confinamiento obligatorio da inicio y no se sabe su final, al pasar los días se va aumentando la expansión del virus y se va posponiendo el final del aislamiento, es acá donde el mundo entra en colapso, las industrias, los gobiernos, las grandes y pequeñas empresas, las universidades y colegios, las familias y hogares, son muchos problemas por sola causa. Por otro lado, surgen varias preguntas relevantes a la hora de hablar del diseño industrial en medio de la pandemia, ¿Qué papel tiene el diseño industrial en una situación como esta? ¿El diseño como profesión podría salir adelante en medio de una pandemia? ¿Si no hay consumismo no hay diseño? ¿Qué puede aportar el diseño industrial a la crisis? Si el diseño industrial es conocido como la fabricación de mesas, sillas y lámparas ¿Tendrá un futuro en las nuevas condiciones de la sociedad?

Iniciemos por definir unos conceptos básicos, ¿qué es el consumo y el consumismo? Muchas personas piensan que significan lo mismo, pero no es así. Al hablar de consumo nos referimos a comprar y usar determinados productos, bienes y servicios, para cubrir las necesidades, bienestar social y mejorar la calidad de vida, hace parte de la etapa final del proceso productivo, donde los productos adquieren un bien que es beneficioso para el consumidor, esta acción ha dado lugar a la sociedad de consumo dándose la producción masiva de bienes y servicios, este se dio gracias a el capitalismo y la globalización, en pocas palabras, el consumo acompaña al hombre desde sus inicios, como nos dice Zygmunt Bauman (2007)

el consumo es una condición permanente e inamovible de la vida y un aspecto inalienable de ésta, y no está atado ni a la época ni a la historia hace parte de la supervivencia humana, mientras que el consumismo es una tendencia a consumir, obtener, acaudalar bienes y servicios que en su mayoría son innecesarias para las personas, según la Real Academia Española se define como producción y uso de bienes que no son estrictamente necesarios, es un fenómeno social, político y económico que surge a mediados del siglo XX y va muy de la mano con la publicidad, encargada de despertar emociones que influyen al consumidor, convirtiendo sus deseos en necesidades, es ahí donde el ser humano

Es necesario conocer la diferencia entre los productos y servicios básicos necesarios (comida, servicios públicos, ropa, etc) y los no obligatorios que viene siendo lujos (objetos de vanidad, prestigio, tendencias, etc).

El consumismo va más allá de comprar un auto o el último celular con tecnología de lujo, es una cuestión cultural, de estatus, y masificación, donde hay adquisición y compras desaforadas. Como antes se mencionó, la publicidad entra a jugar un papel muy importante siendo la encargada de que esto suceda, es decir, impulsa y aumenta el querer, el deseo y el anhelo por la adquisición de productos, pero en realidad muchas de estas apropiaciones lo que generan son excesos y acumulación, pensando únicamente en el valor y confort que le representa tenerlas, dejando a un lado los impactos negativos que generan. Hay varias frases y prejuicios que se han dado en las sociedades como "la cantidad es igual a poder", "entre más tengas mejor eres" y "entre más costoso es mejor". Dentro de la sociedad consumista no convienen las personas con seguridad, personalidad y criterio estable, debido a que no se dejan influenciar por la moda y se niegan a seguirla.



La OMS alerta por escasez de equipos de protección contra coronavirus. El Informador. <https://www.informador.mx/internacional/La-OMS-alerta-por-escasez-de-equipos-de-proteccion->

Hay varias razones por las cuales los consumidores compran y no paran, algunas de ellas son la integración social, la estratificación y el proceso de auto identificación, entre otros. Más allá de la adquisición están las emociones, una de ellas es la felicidad, se dejan llevar por tendencias, siempre hay algo nuevo, más avanzado y nunca se está conforme con lo que se tiene, ahí es donde entra la desesperación y frustración por no estar a la vanguardia. Aunque, existen personas que no sufren igual estas crisis, unas prefieren celulares, otras ropa, otras viajes, otras lugares, pero siempre hay un punto débil en la sociedad de consumo que te incita a querer siempre más, un algo insaciable a medida que la sociedad saca más productos y servicios.

La adquisición no solo es ir a la tienda, tiene sus etapas a la hora de comprar, iniciando con reconocer la necesidad, buscar información sobre lo que se va a adquirir, contrastando las distintas opciones, la decisión de compra y por último evaluar el producto o servicio; ¿Alguna vez se ha detenido a realizar este proceso al comprar algo?

El problema radica desde el paso uno, que es reconocer la necesidad, la mayoría de las veces no existe tal necesidad sólo el espíritu de posesión y moda, de estar en tendencia, con un ejemplo muy básico, los celulares. Supongamos que tiene un celular recién comprado, al cabo de un año es lanzado a la venta la edición más avanzada, ¿Qué haría? Como influenciador correría a comprar el nuevo celular desechando el anterior, o, es más, conservándolo y teniendo ahora dos celulares, sin necesidad alguna, solo para lucir y mostrar en sus redes la nueva adquisición e incitar al resto a comprarlo, muchas veces amigos también querrán tener el nuevo celular y harán lo mismo que hizo, sin pensar por un momento el problema que genera, lo innecesario que es tener un celular nuevo y más aún tener dos. Muchas de las prendas u objetos más básicos que se compran nunca son utilizados, se guardan y acumulan en los hogares sin propósito alguno.



The New Spiritual Consumerism-C ari Vander Yacht
<https://www.nytimes.com/2019/08/19/arts/queer-eye-kondo-makover.html>

El consumo es algo inherente humano, mientras que el consumismo es un fenómeno impuesto en la sociedad, considerando que esta puede vivir sin consumismo, reduciendo su práctica al nivel mínimo posible, siendo reemplazada por un consumo sostenible, donde se atienden las necesidades básicas, principalmente respetando el medio ambiente.

Con el fenómeno que actualmente se está viviendo queda claro que el consumismo pasa a un segundo plano, es decir, a pesar de las crisis financieras y demás problemas socioeconómicos, no hace falta comprar ropa, ir a un restaurante, salir de viaje, ir a cine, comprar carro, comprar objetos para la casa o remodelar tu alcoba, las prioridades son otras al igual que las necesidades, se comienzan a cambiar las formas de comercio, las actividades económicas, la comida, la medicina, productos de aseo y desinfección pasan a ser la prioridad número uno dentro del consumo.

Planteemos otro ejemplo, tiene un lindo celular que lleva de 5 a 7 meses con él (una vida útil muy corta) se cae del bolsillo y se rompe inmediatamente la pantalla, lo usa una semana más, pero se comienza dañar el display ¿Qué hace? compra otro porque no puede quedarse incomunicado, ya que los celulares son lo más importante hoy en día, su vida está regida por un simple aparato, se dirige a la tienda a comprar uno nuevo y el que tenía lo desecha, con este último ejemplo se muestra cómo se baja la calidad de los productos, de ser productores sólidos fundados en la duración, con un fin e ideales de progreso, se pasa a ser productores líquidos buscando placer inmediato, sin progreso y hedonismo, donde no conviene que los productos sean duraderos y sean de obsolescencia programada.

Si bien es cierto, que en este momento muchas empresas están mal económicamente, los trabajadores también se están viendo afectados, por lo tanto, hay compañías que están buscando soluciones, nuevas formas de comercializar teniendo las precauciones debidas, por ejemplo: algunos restaurantes y empresas de postres están manejando nuevas estrategias de ventas, donde envían los ingredientes y el paso a paso para cocinar, todo va porcionado y simplemente es cocinarlo junto, otros están usando los domicilios, quizás no todas las empresas puedan emplear estrategias como estas ante el aislamiento, pero se puede intentar y poco a poco transformar la sociedad de consumo.

Como diseñadores somos encargados de transformar el mundo,dejar de diseñar basura,productos que agoten los recursos naturales ,diseñar cosas indispensables y a la vanguardia,pero no para hacer moda, sino para aportar al mundo de manera correcta cumpliendo con el propósito de mejorar no solo la vida humana sino la calidad de vida de todo el ecosistema, además el diseño industrial no solo se encarga de la creación de objetos,también hace parte del diseño de experiencias y comunicación, con lógica,estructuras y un propósito benefactor.No solo es para humanos, también es para animales y vegetación, para todo lo que conforma el mundo,siempre y cuando haya una oportunidad de mejorar algo.El ser humano es la principal causa del deterioro que sufre el planeta,el consumismo también lo es,la mayoría de veces carecemos de información y conciencia del impacto que el consumo le causa al medio ambiente,con los desechos que se generan y carecen de un nuevo ciclo de vida,esa economía lineal de comprar,usar y desechar debe quedar en el pasado ,el mañana viene con los ciclos: el comprar usar y reciclar,también viene con cambios en las compras,reflexiones sobre lo que realmente es necesario en la vida y supervivencia de cada persona ,qué cosas son útiles y cuales son innecesarias,empezar a medir lo que se adquiere y se desecha es algo muy importante que todos deberían adoptar.

¿Qué pueden hacer los diseñadores para ayudar? en estos momentos es donde hay que reflexionar la importancia de la carrera, las oportunidades de diseño no se inventan de la nada, ellas salen a la luz y hay que aprovecharlas, como en este momento, donde los diseñadores industriales pueden tener un gran impacto, como ya se ha visto han ayudado en diseño de máscaras, tapabocas, medidas de protección y hasta en la parte médica con la colaboración en el diseño de máquinas como los respiradores, desde pequeños hasta grandes aportes se pueden lograr, es la oportunidad para no solo ayudar en la parte médica sino también en estrategias para la otras industrias, la era de la virtualización y la creación de proyectos nuevos que se adapten a la situación.

El medio ambiente es el pilar del mundo, los animales y la naturaleza pueden seguir sin nuestra existencia, pero la raza humana no sobreviviría ni un mes sin el agua, sin los recursos naturales, ¿Dónde se está fallando? cada producto o servicio tiene un impacto en el planeta tierra ya sea en el proceso de producción, su utilización o desecho, sumado a los hábitos de consumismo de la sociedad actual, generan una gran cantidad de residuos que alteran el lugar donde habitamos.

Para finalizar, un factor importante es el del reciclaje, un mínimo porcentaje de la población mundial lleva a cabo esta actividad siendo hoy en día algo importante para la conservación del planeta.



Julia Lohmann's Department of Seaweed- Petr Krejčí
<https://www.disegnodaily.com/magazine/julia-lohmann-s-department-of-seaweed#slide-1>

¿Que ofrece el diseño al respecto? la respuesta es Ecodiseño que es una metodología que consiste en integrar los aspectos ambientales en la producción y desarrollo de un producto, con el propósito de mejorar su calidad y al mismo tiempo sacando provecho a otros aspectos como costes de fabricación y ecoeficiencia de procesos, a través del análisis y estudio de ciclo de vida de los productos.Por ciclo de vida se refiere a las etapas del producto desde la entrada de materias primas y demás componentes para la fabricación, hasta que es desechado. Contempla al medio ambiente como un factor y determinante clave en la toma de decisiones, teniéndose en cuenta al tiempo la funcionalidad, calidad, durabilidad, costes, economía, estética y otros. Dando como resultado un producto innovador con una buena relación con el ambiente. El diseñador debe tener en cuenta desde las elección de materiales de bajo impacto ,la cantidad de material que se usa, el consumo energético, la distribución de este, los envases reutilizables, potencializar la vida útil por medio de durabilidad y confiabilidad ,hasta el fin de las fases como la re-fabricación, reciclado y re-uso.como nos dice Irma Margarita Estrada (2020) Es deber de los diseñadores, fomentar el consumo de productos que cuenten con un ciclo de vida positivo para el medio ambiente,dependiendo de la generación de nuevos objetos y el mensaje que transmiten, es el valor simbólico que las sociedades se apropian y crearán nuevos estilos de vida, dando pie a una evolución de identidades que contribuyan al óptimo aprovechamiento de los recursos naturales de una manera sana y con ética” .

Para concluir,se debe reflexionar, ver como todo en cierto modo toma un equilibrio y a pesar de no estar en las mejores condiciones el mundo respira, al momento de salir y volver a la cotidianidad nada debería ser igual, después de tantos días reflexionando todo debería cambiar, si la naturaleza está bien hay que ayudar a no degradarla, cambiar los hábitos, mejorar y mantener ese equilibrio, adoptar medidas como el ecodiseño, la ecoinnovación y diseño sustentable y sobretodo dejar de diseñar cosas inútiles.

El diseño industrial en una sociedad no consumista

En la historia humana, los medios tecnológicos han resultado en el crecimiento de las poblaciones a través del fuego, implementos y armas. Estos avances dentro de la población humana han contribuido a la introducción de energías mecánicas en la producción de máquinas y ha habido mejoras en la agricultura mecanizada, medidas generales de salud, etc.

La revolución industrial cambia definitivamente la sociedad pasando de un sistema de producción manual a un sistema de producción industrial en las ciudades con el éxodo rural la aparición de nuevas fuentes de energía como la máquina de vapor y sus diferentes aplicaciones significaron un notable aumento de la producción disminuyendo tiempos de fabricación, dando paso a la fabricación en serie, evolucionando la manera de transportarnos, etcétera.



Nottingham Industrial Museum.
http://www.firesofprometheus.org/nottingham_industrial_museum_1.html



The alarming environmental impact of the Internet and how you can help.
Ben Clifford.
<https://medium.com/wedonthavetime/guest-blog-post-the-alarming-environmental-impact-of->

Fue entonces cuando el hombre sintió todo este potencial al alcance de sus manos así que probablemente desde ese punto de la historia hasta el día de hoy la humanidad ha estado siguiendo fiel y ciegamente el camino del crecimiento aunque con una idea errada de este teniendo siempre el imaginario de que tenemos recursos ilimitados y cayendo en el error de querer adueñarnos y así abusar de los recursos naturales desgastando el planeta.

Debido a la globalización y a la producción en masa nos llenamos de productos ya que nos hemos hecho a nosotros mismos como humanidad una especie rodeada y/o guiada por los objetos y vivimos a través de ellos hasta el punto de necesitar de estos para poder llevar a cabo nuestras diferentes rutinas de trabajo, estudio u ocio. Nos encontramos en el punto en el cual ya no concebimos la vida sin los objetos ocupando un lugar considerablemente importante en la cotidianidad.

Para hablar sobre diseño industrial, consumo y consumismo, es necesario entender de qué se trata cada uno de ellos según la Industrial Designers Society of America (IDSA) "El diseño industrial es una profesión transdisciplinaria que aprovecha la creatividad para resolver problemas y co-crear soluciones con la intención de mejorar un producto, sistema, servicio, experiencia o negocio". En este orden de ideas el diseño industrial está estrechamente relacionado con la industrialización cultural refiriéndome a esto como la industrialización de las actividades en la cotidianidad de las personas, la estética y las funciones de los objetos están definidas desde un principio por el diseño industrial así que está encaminado a que el hombre se encuentre con los objetos cuyo objetivo es la satisfacción a partir de esta materialidad.



La cultura de los medios de comunicación, debido a su declive en la publicidad y relaciones públicas, a menudo se evidencia como un sistema enfocado en la manipulación. La cultura de los medios se asocia con el consumismo, y en este sentido se denomina alternativamente "cultura del consumidor".

El mundo puede sobrevivir sin diseñadores industriales y así lo ha hecho durante muchos años, pero eso no significa que no tengamos la oportunidad en nuestras manos de marcar una diferencia positivamente hablado.

Como diseñadores industriales hemos aprendido a crear esa necesidad del consumo, asimismo que novedad podríamos presentarle al mundo, además de objetos atractivos a la vista o con procesos productivos que disminuyan su costo; ya que probablemente hemos caído en la cultura consumista, producir por producir sin aportar positivamente o sin una razón de ser.

Los productos que los consumidores compran son parte de la constante construcción sobre quiénes son y con quién o que se identifican, ¿esta construcción social del consumo simbólico puede modificarse?

El consumo como tal es utilizar los diferentes productos y servicios con la finalidad de satisfacer necesidades esenciales, también determina la construcción de un estilo de vida pero el consumismo es un orden social y económico que fomenta la adquisición de bienes y servicios en cantidades cada vez mayores y tiende al despilfarro innecesario, esto a su vez alimenta de manera exponencial la producción de bienes y servicios, en este caso, los objetos.

En 1899, un libro sobre consumismo publicado por Thorstein Veblen, llamado *The Theory of the Leisure Class*, examinó los valores extendidos e instituciones económicas que surgieron junto con el "tiempo libre" generalizado a principios del siglo 20. En él "considera las actividades y los hábitos de gasto de esta clase de ocio en términos de consumo y desperdicio conspicuo y vicario. Ambos están relacionados con la exhibición de estatus y no con la funcionalidad o utilidad" desde entonces y hasta el día de hoy los objetos han cobrado valor simbólico ya que nos da sentido de pertenencia respecto a cosas que nos importan, se deja de lado el objeto como meramente funcional para imprimir en él un sentir específico, por ejemplo una persona que usa un reloj Rolex no por su función sino como símbolo de estatus y esto hace que se sienta bien o especial.



iphone 11, nada menos que todo lo que quieres
<https://www.apple.com/co/>

Tendríamos que apelar al sentido de que los consumidores inevitablemente con el tiempo cambiarán decisiones de consumo. Marcando como profesionales la línea de diferencia en cuanto a la decisión del consumo de producto se refiere.

Puede correspondernos a nosotros asignarle un nuevo significado al consumir simbólicamente suponiendo que desde la disciplina del diseño industrial adjuntemos inherentemente al diseño como producto la idea del diseñar, producir y consumir con un sentido y apropiándonos a la vez de una idea y un enfoque de lo que el mundo necesita.

No podría estar más alejado de la realidad un escenario en el que se erradicara la cultura consumista aunque es probable que la sociedad cambie moderada y paulatinamente este estilo de vida. Desde esta lógica sería apropiado proponer como punto focal al eco diseño y al diseño ecológico siendo el diseño industrial como profesión lo que abra paso a una sociedad menos consumista sino que igualmente lo que se produzca sea concebido por el diseñador con justa causa.



muestra de la colección terrazo de Benito design
<http://www.bentudesign.com/>



Caja de correo blanca Eco / Eco
<https://packhelp.com/mailler-box-eco/>

El crecimiento de la población después de la revolución industrial condujo a un cambio ecológico anormal, el diseño ecológico es una responsabilidad y una comprensión cada vez mayores de nuestra huella ecológica en el planeta. La conciencia ecológica, la sobrepoblación y la industrialización han llevado a cuestionar los intereses de los consumidores.

Es imperativo buscar nuevas soluciones de construcción que sean amigables con el medio ambiente y conduzcan a una reducción en el consumo de materiales y energía.

El diseño ecológico es un enfoque para diseñar productos con especial consideración por los impactos ambientales del producto durante todo su ciclo de vida, el diseño ecológico también puede postularse como el proceso dentro del diseño y desarrollo de productos con el objetivo de reducir los impactos ambientales de los productos a través de su ciclo de vida.

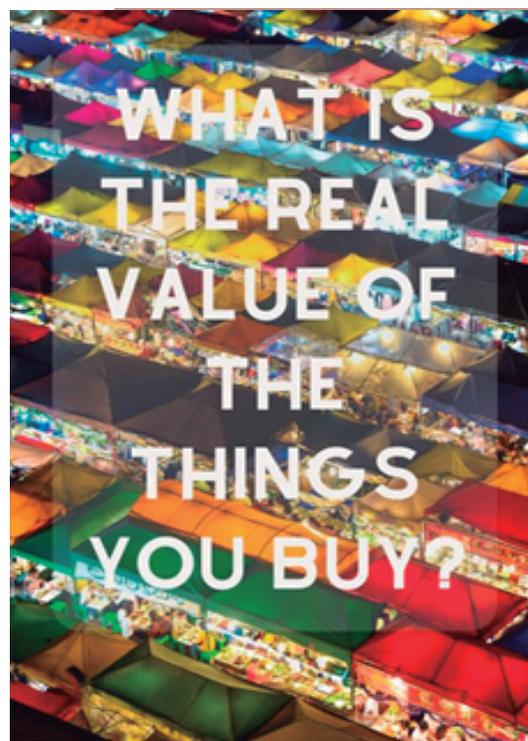
Todo esto no solo haría posible el diseño industrial en una realidad menos consumista sino que abre la oportunidad para que esta disciplina sea la precursora para resignificar el valor y los simbolismos que asociamos con los productos producidos hoy en día.

ECODISEÑO EN UNA SOCIEDAD NO CONSUMISTA

La tendencia a nivel mundial en estos días ha mostrado que la población humana ha crecido de una manera desmesurada, Avendaño Díaz en 2019 agrega que también han aumentado las necesidades a medida que crece la población así como también sus necesidades, esto implica que los procesos productivos sean cada vez mayores, lo que se traduce en un impacto negativo en el medio ambiente. Esta problemática ambiental tan mencionada inició un crecimiento abrupto a partir de la revolución industrial, tal y como lo evidencian las concentraciones de CO2 y metano en la atmósfera, este es un aspecto que emerge como consecuencia del imperativo de industrializarse, urbanizar, elevar los niveles de consumo y dominar la naturaleza para hacer la vida más cómoda.

Gracias al aumento desproporcionado de la población mundial también aumentan las necesidades, deseos y expectativas, lo que conlleva a un consumismo desenfrenado que abusa de los recursos naturales, todo con el pretexto de alcanzar un mayor desarrollo y progreso. Este afán por el progreso conlleva a la depredación de la naturaleza, pero eso no significa que la búsqueda de progreso sea mala en sí misma, sino que más bien hay una interpretación errónea que persigue el progreso ignorando el impacto ambiental que genera. Si por el contrario, las actividades humanas enfocan sus esfuerzos en generar estrategias que contrarresten el daño ambiental. En este texto se va a hacer énfasis en la labor del diseñador como profesional, donde aplica el ecodiseño como alternativa para hacer frente a la problemática ambiental que genera el consumismo desmesurado.

Caja de correo blanca Eco / Eco
<https://packhelp.com/mailler-box-eco/>



How Do You Measure the Value of Something?

<https://superbee.me/measure-the-value-of-something/>

El ecodiseño se puede considerar como una estrategia redentora frente al impacto del consumismo mediante el diseño de características del producto que sean biodegradables como por ejemplo que el proceso de fabricación no contamine el ambiente, la elección de materia prima donde no se exploten desmedidamente los recursos naturales, que el producto en sí mismo sea reutilizable y también el empaque, entre otras estrategias de diseño.

En este texto, es importante diferenciar el consumo del consumismo para evitar confusión al lector, Maestre Martínez en 2010 define el consumo como la acción de consumir o gastar productos de diversa índole, con el propósito de generar bienestar en el ser humano y satisfacer sus necesidades, mientras que el consumismo se entiende como el consumo de productos que no son necesarios, y por lo general se pueden sustituir rápidamente por otros, es ese afán de alcanzar oportunidades que aparecen el momento porque hay un pánico de que puedan desaparecer.

Por ese pánico de no aprovechar las oportunidades que se presentan mediante decisiones positivas de compras es que se genera ese consumismo dañino, pues la sociedad no solo acumula bienes, sino que utiliza unos y luego los desecha, es ahí cuando afecta más al medio ambiente. En una sociedad altamente consumista, la gente prefiere "estrenar" para adaptarse a la moda que la perdurabilidad de los productos, Lara Pulido y Colin en 2007 citan a Bauman quien afirma que la sociedad ha pasado de ser una sociedad basada en preceptos productivos a una sociedad cimentada en el precepto consumista, donde los valores que predominan son la fugacidad y la novedad. Ahora lo novedoso es superior a lo perdurable, lo que hoy se valora como signo de opulencia en el futuro perderá su valor y surgirá otro criterio que determine un nuevo valor.

Este comportamiento anteriormente mencionado es una tendencia que se evidencia principalmente en la compra de ropa y de tecnología, esa excesiva rotación de productos que pierden rápidamente su uso conlleva a una mayor cantidad de residuos que van al ambiente.

Por otra parte, también hay que considerar que el empaque de cada producto que se consume es un factor que afecta gravemente a la naturaleza, en especial el plástico. El principal factor de afectación de los plásticos radica en su carencia de biodegradabilidad, ya que, al ser sintéticos, los organismos no pueden degradarlos por vías bióticas, Nuño Domínguez en 2015 afirma que estos desechos pueden durar entre 100 y 500 años en degradarse.

También se ha demostrado que muchas especies han tenido que pagar con sus propias vidas el desastroso impacto ambiental generado por los desechos plásticos. Entre más pequeñas sean las partículas de plástico, mucho peor, por ejemplo, las micro esferas que se emplean para exfoliar la piel terminan siendo ingeridas por animales acuáticos para luego padecer graves enfermedades o simplemente morir, frente a esa situación estos productos han ido perdiendo popularidad y aceptación en el mercado.

En la actualidad se considera que al año se pueden acumular millones de toneladas de plástico en la naturaleza, debido a su alta producción y utilización. Infortunadamente, la mayoría de empaques que se emplean actualmente tienen como componente principal el plástico, por eso es necesario buscar alternativas que tengan un tiempo de vida útil menor y que sean capaces de competir con el plástico tanto en aspectos prácticos como económicos, en este punto el ecodiseño puede participar al portar ideas para la fabricación de empaques biodegradables y amigables con el medio ambiente.



Fernando Laposee's Beautiful Lufa Collection Goes Far Beyond Your Bathroom Sponge. - Ana Lisa.
<https://inhabitat.com/fernando-laposees-beautiful-lufa-collection-goes-far-beyond-your->



Obsolescencia programada en PC: qué es y cómo nos afecta.
Jose Franaguillo.
<https://www.profesionalreview.com/2020/02/16/obsolescencia-programada-pc/>

En la actualidad se considera que al año se pueden acumular millones de toneladas de plástico en la naturaleza, debido a su alta producción y utilización. Infortunadamente, la mayoría de empaques que se emplean actualmente tienen como componente principal el plástico, por eso es necesario buscar alternativas que tengan un tiempo de vida útil menor y que sean capaces de competir con el plástico tanto en aspectos prácticos como económicos, en este punto el ecodiseño puede participar al portar ideas para la fabricación de empaques biodegradables y amigables con el medio ambiente.

Una problemática generada por el abuso de plásticos que genera mayor preocupación es el cambio climático, donde la generación de residuos contribuye a la acumulación de gases de efecto invernadero. Navia y Castillo en 2015 añaden que los empaques representan cerca del 40% de la producción mundial anual de plásticos, cifra que excede los 250 millones de toneladas.

Por eso es necesario que se tomen medidas que ataquen a la problemática desde la raíz e impidan que siga aumentando la cantidad de residuos plásticos producidos y, por ende, los índices de contaminación; entre estas medidas se pueden destacar la optimizar los recursos naturales, minimizar el impacto ambiental en los procesos de fabricación, elaborar empaques biodegradables y llevar a cabo actividades como el reciclaje y la reutilización.

Otra alternativa puede ser el uso de empaques biodegradables, en este punto se puede señalar un aporte en el que participa el ecodiseño, aquí se puede citar a Céspedes (2018) iniciativa que propone elaborar empaques amigables con el medio ambiente para comercializar café tostado.

Esta alternativa lleva a cabo un análisis detallado de los materiales para asegurarse que cumpla con criterios de desempeño ambiental como la biodegradabilidad, que provenga de recursos renovables, que el proceso de obtención implique bajo consumo energético, así como también que el empaque se diseñe con materiales reciclados, o que sean de carácter reciclable.

Como en el desarrollo de un producto están ligadas diversas actividades de diseño como los procesos de creación, producción, construcción, distribución y consumo, es por eso que recae sobre el diseñador una enorme responsabilidad frente a la problemática medioambiental, para generar estrategias que disminuyan el impacto de las actividades productivas en la naturaleza. Es en este punto donde el ecodiseño entra a participar pues es un enfoque del proceso de diseño que hace hincapié en la reducción del impacto ambiental de los procesos vinculados al ciclo de vida de los productos. Molina Mata et al en 2017 añaden que el diseño debe buscar un equilibrio entre las necesidades del mercado con las necesidades ambientales.

Adicionalmente, es pertinente traer a colación que el ecodiseño debe ser un proceso sistemático. En ese sentido, Vezzoli y Manzini describen 4 fases de la evolución del ecodiseño que se mencionan a continuación:

- * Fase 1: Materiales y energías de bajo impacto, en la red.
- * Fase 2: Diseño de ciclo de vida.
- * Fase 3: Diseño de sistemas ecoeficientes.
- * Fase 4: Diseño para la cohesión social.

Entonces el ecodiseño representa una alternativa para hacer frente a la problemática ambiental, no obstante, no es suficiente para descubrir verdaderas soluciones sustentables a largo plazo, pues se ha mostrado que en el ecodiseño se consideran aspectos como la fabricación de productos ecológicos, el empleo de materiales que no sean dañinos, el uso de procesos de producción con bajo consumo de energía, el reciclado del producto, etc.

Pero cuando se trata de incluir al consumidor dentro del proceso de ecodiseño, el escenario es mucho más complejo, ya que emergen características sociales, cómo el consumismo para las que el ecodiseño quizá no está preparado actualmente. Además, Nicolás, y Juan en 2008 afirman que el éxito del proceso de ecodiseño depende directamente de los consumidores, más que de los diseñadores.

Por otra parte, es importante que el ecodiseño tenga en cuenta la diferencia entre consumo y consumismo, es decir que el diseño de productos se oriente a un único propósito y es el de satisfacer las necesidades reales del ser humano, no las aparentes que impone una sociedad que compra, así como respira. Sin embargo, es importante que la industria pueda conocer sus beneficios, al fin y al cabo, un producto debe ser comercializado y tener un posicionamiento en el mercado, es inevitable; esto es necesario porque de nada sirve que los diseñadores creen productos amigables con el medio ambiente si los consumidores y las empresas no cumplen un rol trascendental para que un producto ecológico se consolide en el mercado.

También es importante traer a colación el planteamiento de Usón y Bribián en 2010, donde el ecodiseño implica la aceptación del producto ecológico por parte de la empresa fabricante una vez

que finaliza su vida útil para su posterior reutilización, ya que la responsabilidad del producto en su fase de desecho por lo general está en manos del fabricante, no del consumidor, es ahí donde toma lugar la logística inversa, otro aspecto que no entra en responsabilidad del diseñador. Es por eso que se afirma que el proceso de ecodiseño depende de muchos aspectos que no comprenden al diseñador.

A modo de conclusión, se establece que puede ser posible el diseño industrial en una sociedad no consumista cuando el ecodiseño desarrolla estrategias de productos para garantizar ciclos de vida biodegradables, lo que se traduce en un menor impacto negativo ambiental. Y, por otra parte, el ecodiseño puede aportar a la disminución del consumo, como por ejemplo cuando se reciclan los productos en lugar de desecharlos, y también se puede citar la innovadora idea de la empresa Life Pack, que es una firma que se dedica a fabricar platos y utensilios hechos de fibras naturales y semillas, que pueden germinar una vez que son desechados (Life Pack, 2018). Esta iniciativa además de aportar en convertir los "residuos" en plantas también cumple una función de optimizar

los recursos naturales porque en lugar de gastar agua en el lavado de los platos, estos simplemente se desechan y se convierten en plantas.

Adicionalmente, es importante que se recupere la perspectiva de perdurabilidad sobre la de novedad para que de esa manera se disminuya significativamente el impacto ambiental por el uso desmedido de productos. Todo esto desde la perspectiva de consumo donde los productos se fabrican con él con el único propósito de satisfacer las necesidades del ser humano, mas no de justificar esa filosofía consumista donde predominan los valores de fugacidad y novedad.

LA CREACIÓN EN FUNCIÓN DE UN MEJOR CONSUMO

Durante el estudio de una carrera, la mayoría del tiempo se tiende a olvidar, desconocer o dar por sentado el significado o la esencia de lo que ésta representa, perdiendo así la importancia o relevancia que puede tener para cada uno y en la sociedad. Este aspecto es fundamental al momento de formar una posición crítica frente a la profesión, permitiendo cuestionarse sobre su impacto y el alcance de su aplicación en el diario vivir.

En lo que concierne al diseño industrial, es clave considerar los diferentes componentes de la realidad sobre y a la cual diseñamos (económicos, políticos, culturales, sociales, etc.), los cuales influye directamente. Entre estas múltiples reflexiones que se pueden dar, una llevó a cuestionarse sobre la forma de consumo adoptada por la sociedad actual, determinada por la perpetua insaciabilidad y generación de deseos sobre la cual se construye todo el modelo económico capitalista y el funcionamiento del mercado que rigen hoy en día.

Dentro de este panorama, surge la necesidad de reconsiderar el papel que cumple el diseño en la sociedad, cómo este genera ciertas repercusiones en el entorno y modifica el pensamiento y comportamiento de las personas, poniendo en duda si ¿Es posible el diseño industrial dentro de una sociedad no consumista?

Es en esta duda donde la teoría del diseño sustentable y el ecodiseño se presentan como una alternativa y una nueva forma de replantear y modificar el concepto casi que único y tan arraigado que se tiene sobre el consumo de bienes, permitiendo visualizar y creando nuevas realidades en donde el diseño industrial exista y haga posible un mundo



DESIGNER MAKER USER

Ima Studio

<http://imastudio.co.za/2018/06/25/designer-maker-user/>

El Diseño Industrial ha tenido diversidad de cambios desde sus inicios a lo largo del tiempo, que ha permitido entenderlo de distintas maneras según la época que se considere.

Partiendo desde el origen de diseño, con la idea del artesano, se refiere a la preconcepción sistematizada de la forma y demás características de un producto (sociales, tecnológicos, estéticos, ergonómicos y de factores humanos, etc.), con la creación de un modelo del mismo (planos, prescripciones, etc.), antes de su realización (Gay y Samar, 2007). Siendo éste primordial para la unión y desarrollo del término que lo conforma, industria, definido como el sistema de producción de bienes, fabricados en serie, con el uso predominante de la máquina en reemplazo del hombre, a partir de la Revolución Industrial (Gay y Samar, 2007).

De esta forma, el diseño industrial es hijo de la unión de la amplia concepción de un objeto, con su fabricación a nivel industrial.



Atwater Kent radio set assembly, Philadelphia, 1925

<https://imgur.com/r/HistoryPorn/kzwPIr1>

A partir de esta nueva forma de fabricación, se empieza a suplir de manera más amplia las necesidades básicas de las personas, democratizando cada vez más los diferentes productos y servicios, hasta llegar al sistema de producción y consumo de hoy en día, donde lo básico ha dejado de ser suficiente y el afán por satisfacer los deseos y gustos de la gran mayoría es ahora el motor que impulsa la industria, generando así una sociedad consumista.



A New Hedonism: A Post-Consumerism Vision

Kate Soper

<https://thenextsystem.org/learn/stories/new-hedonism-post-consumerism>

Esta sociedad, en la que nos encontramos, le otorga mucha más importancia, no tanto a los objetos mismos, sino a la acción de consumir, que, como lo indica Colin Campbell, se convierte en el propósito mismo de su existencia (citado por Bauman, 2007). De esta forma, los objetos dejan de tener el fin de satisfacer necesidades y se vuelven en el medio generador de deseos insaciables, que sumado a los valores que se le atribuyen de prestigio, estatus, bienestar y distinción (Panesso, 2009), y a la creación de falsas necesidades impulsados por agentes externos, como la publicidad, llevan a la eliminación y reemplazo de los objetos pensados para satisfacer dichas necesidades (Bauman, 2007).

Es importante entender que el consumo no desencadena o está directamente relacionado con el consumismo. De acuerdo con el libro Vida de Consumo de Zygmunt Bauman, el consumo, reducido como ciclo metabólico, es una condición permanente e inalienable, una función imprescindible para la supervivencia biológica que compartimos con el resto de los seres vivos, y sus raíces son tan antiguas como la vida misma (Bauman, 2007). Mientras que el consumismo, es un atributo de la sociedad cuya capacidad de querer, desear y anhelar, alienada del individuo, se convierte en la principal fuerza de impulso y operación de esta, que es manipulada bajo parámetros impuestos de formas de vida y conductas individuales, donde la felicidad se da por el aumento permanente del volumen e intensidad de los deseos, y la satisfacción inmediata de estos (Bauman, 2007).

Esta actitud consumista, indica, conlleva, entre otras cosas, a la fabricación de productos con "obsolescencia incorporada" o programada, que permite el crecimiento exponencial de la industria, y a su vez, de los desechos, siendo esta una de las problemáticas contra la que lucha el diseño sustentable.

Esta teoría del diseño tiene como objetivo el reducir o anular el impacto medioambiental que tiene un producto durante su ciclo de vida, desde su concepción creativa hasta su disposición final, contemplando diversos factores más amplios del diseño, como sociales y económicos, que, basados en la definición de Desarrollo Sostenible de la ONU (1987), satisfagan las necesidades de las generaciones presentes sin comprometer las posibilidades de las del futuro.

De acuerdo con esto, el diseño sustentable llega a ser una alternativa que puede ayudar a erradicar en gran medida la tendencia consumista de la sociedad, y proponer nuevas formas de consumo mucho más consientes con nuestro entorno y en unión con la industria.



Apple expande los programas de reciclaje global

Apple Media

<https://www.apple.com/la/newsroom/2019/04/apple-expands>

Por ejemplo, una de las estrategias que ha desarrollado, de la Cuna a la Cuna, que propone mantener separados los materiales naturales de los sintéticos al producir un objeto, para luego poder reprocesarlos y reutilizarlos en un nuevo proceso (Chick & Micklethwaite, 2011), permite reducir la demanda de recursos y el nivel de desechos, y pensar en otra vía de consumo, donde el objeto que se considera inservible pasa a ser otra vez útil como un nuevo insumo.

Las estrategias que se han venido planteando en la teoría se enfocan más que todo en la reducción de la cantidad de recursos necesarios, de energía, desecho de desperdicios, todo lo relacionado con la producción, en cómo volverla más sostenible y de bajo impacto, que corresponde directamente a su relación industrial; pero no se ha pensado en si es necesario reducir el nivel de producción masiva y, gran parte, innecesaria de algunos productos, que de igual forma, como se veía anteriormente, fue posible gracias al desarrollo de la industria.

Esto implica, por tanto, generar un cambio en la mentalidad y cultura consumista de la sociedad, que conlleve a una modificación en su actuar; y a cuestionarse desde el diseño sobre la pertinencia que tienen los productos creados dentro de la sociedad, ¿Qué objetivo cumplen? ¿Para qué hacemos lo que hacemos?

En cuanto al primero, es un tema de gran magnitud y complejidad, en el que influyen diversos factores sociales, económicos y políticos, que igualmente requieren de acciones y cambios en su estructura y funcionamiento para permitir un impacto del diseño en dicha situación.

Sin embargo, el diseño, especialmente el sustentable, ha buscado otras formas de diseñar para promover una conducta sostenible, como haciendo dichas acciones más fáciles y adaptándolas al comportamiento existente de las personas, sin necesidad de que decidan propia o conscientemente sobre el cambio que están realizando



Estar 'melos', el sueño esquivo de la Comuna 13 de Medellín-
Elizabeth Ótalvaro
<https://semanarural.com/web/articulo/quienes-estan-detras-del-exito>



Announcing the Winners of the Third Cradle to Cradle Product Design Challenge.
<https://www.c2ccertified.org/news/article/announcing-the>

(Chick & Micklethwaite, 2011). También mediante el reciente auge de los sistemas de servicio de producto, como Uber o el préstamo de bicicletas en la ciudad, que permite satisfacer la necesidad con la disponibilidad de una herramienta o un servicio, cambiando el modelo clásico de consumo, de propiedad, por uno de uso o préstamo, más sostenible (Chick & Micklethwaite, 2011).

La respuesta a para qué sirve o cuál es la función que tiene el diseño industrial dentro de la sociedad va a variar según la perspectiva de cada profesional. La World Design Organization (WDO) (2020) destaca dentro de la definición de diseño industrial, la mejora de la calidad de vida, valorando las esferas económicas, sociales y ambientales.

Victor Papanek, de los primeros grandes diseñadores que se preguntaba esto constantemente, decía que el diseñador industrial debía centrarse en solucionar problemas reales, de personas en condiciones inhumanas, evitando caer en la moda y en la vorágine consumista que crean falsas necesidades (Trilnick, 1971). Indicaba: "El diseño debe convertirse en el puente entre las necesidades humanas, la cultura y la ecología" (Jiménez, 2018).

Desde mi perspectiva, comparto estas ideas, porque considero, como lo indicaba Papanek, que el diseño es la herramienta más poderosa que puede tener el ser humano para modificar su entorno, al lograr fusionar diferentes aspectos de la realidad, intentando mejorarla, y poder llevarle dicho resultado directamente a las personas. Opino que el diseño industrial va más allá de la concepción clásica de la industria, de la simple producción sistematizada de múltiples objetos que suplen las necesidades de ciertos grupos privilegiados.

El diseño industrial permite abarcar un espectro mucho más amplio, que valora las condiciones de vida, aspectos culturales, sociales, de nuestro entorno, entre otros, con el fin de mejorar, en lo mayor posible, los profundos problemas que alberga nuestra realidad, y en los que se encuentran gran número de la población, llevando así un impacto más significativo.

Esto sería posible si nos enfocamos principalmente en solucionar dichos problemas, por encima de las deseos o gustos de grupos limitados, y de dejar de ver a la industria como el fin, sino como el medio creador de esas soluciones.

De esta forma, se cambiará esa sociedad consumista, que no implica que deje de consumir, porque, como se dijo, es un proceso inherente a la naturaleza, sino que lo haga de una forma más responsable y sensata con el entorno. E, igualmente, no significa que se tengan que eliminar todos nuestros deseos y restringirnos a una única forma de vida, ya que estos también traen

felicidad, lo que mejora la calidad de vida, sino que se trata, nuevamente, de hacerlos más sostenibles y conscientes, no falsos ideales impuestos, en donde el diseño industrial tiene gran responsabilidad y distintas formas de actuar.

De acuerdo con esto, sí es posible la realidad de una sociedad no consumista en donde el diseño industrial funcione como una herramienta proveedora tanto de necesidades como de deseos moderados, y como solucionadora de problemas, que nos permita ser mejores versiones de nosotros mismos, con los demás, menos egoístas; con el entorno, más conscientes; con nuestro pensar y actuar, más vivenciales y no tan materialistas; en general, que tengamos una vivencia mucho más significativa y no tan banal.



Diseños de folletos hechos de cartón; un gran ejemplo de diseño sustentable.
<https://www.frogx3.com/2017/02/22/diseño-sustentable/>

<http://www.bentudesign.com/index/index/productdetails/id/104.html>

Imagen
POR
TADA

Artículo 01

- Biblioteca Salvat de Grandes Temas, 1973, pág. 9.
- Cristoffanini, P. R. (2006). La cultura del consumo en América Latina. Sociedad y discurso, AAU, (96).
- Diseño Industrial y sociedad del consumo, pág. 43.
- Minimalismo, diseño del silencio, 2000, pag.1.
- Experimenta, <https://www.experimenta.es/?s=minimalismo>

- Roa, P. (2017). Diseño Industrial, un hacer responsable con la sociedad.
- Stella, F. (2006). Diseño Industrial Sustentable.
- Ortiz Nicolás, Juan. (2007). El rol de los consumidores y diseñadores en el diseño ecológico.
- Arámbula, P. (2015). Diseño: actor principal en la sociedad de consumidores. Diseñadores en la mira.
- Migala. (2018, Octubre 12) Cómo te manipulan las redes sociales. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=aQJvEfnK8F8>

Artículo 02

Artículo 03

- Papanek, V. (2014). Diseñar para el mundo real. Barcelona, España. Pol-len edicions (El Tinter, SAL)
- Núñez Sacaluga, C. (2015) Ecodiseño: manzana de discordia. Editorial Alvi Books.
- Micklethwaite, Paul. Chick, Anne. (2011). Design for Sustainable Change. Switzerland. AVA Publishing SA.
- Sanz Adán, F. (2014). Ecodiseño un nuevo concepto en el desarrollo de producto. Universidad de la Rioja, servicio de publicaciones.
- Shedrof, N. (s.f). design is the problem, The Future of Design Must be Sustainable. Brooklyn, New York. Rosenfeld
- Media. Medina Warmburg, J. El mundo como artefacto Tomás Maldonado en el foco del diseño ambiental (1966-1972).
- Bürdek, B. (2002). 3.a edición, Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili, SA.
- Vega, E. (2011). Diseño para el consumo. Paperback.
- Packard, v.(1961) the waste makers. Lowe & Brydone (Printers) Ltd., London, N.W.10
- Garcia, P. (2014) El Diseño Industrial en la Sociedad de Consumo. Universidad Jorge Tadeo lozano.
- Chavarri, R. diseño industrial y sociedad de consumo.
- Prionomy. Diseño y cultura de consumo. Recuperado de: <https://prionomy.com/2019/06/10/disen-y-cultura-de-consumo/>
- Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. El diseño como objeto de consumo. Recuperado de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=191

Artículo 04

- Facultad de diseño y comunicación (2020) Los caminos del Diseño Sustentable y sus vinculaciones con la investigación en diseño. Recuperado de:
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=704&id_articulo=14951
- Donalo.org (2019) El ecodiseño, un factor clave en una economía circular. Recuperado de:
<https://donalo.org/post.php?post=260>
- Cumbre de pueblos (2018) Consumismo, sus causas y consecuencias. Recuperado de:
<https://cumbrepuebloscop20.org/economia/consumismo/>
- EAE Business School (s.f) Las 5 etapas del proceso de decisión del comprador. Recuperado de:
<https://www.eaeprogramas.es/empresa-familiar/las-5-etapas-del-proceso-de-decision-del-comprado>
- Ecoportal (2013) consumismo versus consumo. Recuperado de:
https://www.ecoportal.net/temas-especiales/habitat-urbano/consumismo_versus_consumo/?cn-reloaded=1&cn-reloaded=1
- Economía simple (2019) Definición de Consumo. Recuperado de:
<https://www.economiasimple.net/glosario/consumo>
- Economipedia (s.f).consumo. Recuperado de: <https://economipedia.com/definiciones/consumo.html>
- Academia (2020) El papel del diseño para la sustentabilidad. Recuperado de:
https://www.academia.edu/42205065/EL_PAPEL_DEL_DISE%C3%91O_PARA_LA_SUSTENTABILIDAD_POR_IRMA_MARGARITA ESTRADA_RIVERA_6_DE_MARZO_DE_2020_ENSAYO_FINAL_DE_LA_MTRA._SANDRA_MOLINO_Asignatura_Prospectivas_del_Dise%C3%B1o
- Cuvi, N. (2013). El consumo y la responsabilidad ambiental. Letras Verdes. Revista Latinoamericana De Estudios Socioambientales, (10), 1-2. <https://doi.org/10.17141/letrasverdes.10.2011.907>
- SOCIEDAD DE CONSUMO Y CULTURA CONSUMISTA (2007). Recuperado de:
<http://www.scielo.org.mx/pdf/argu/v20n55/v20n55a8.pdf>
- Papanek, V. (2014). Diseñar para el mundo real. Barcelona, España. Pol-len edicions (El Tinter, SAL)
- Núñez Sacaluga, C. (2015) Ecodiseño: manzana de discordia. Editorial Alvi Books.
- Micklethwaite, Paul. Chick, Anne. (2011). Design for Sustainable Change. Switzerland. AVA Publishing SA.
- Sanz Adán, F. (2014). Ecodiseño un nuevo concepto en el desarrollo de producto. Universidad de la Rioja, servicio de publicaciones.
- Shedrof, N. (s.f). design is the problem, The Future of Design Must be Sustainable. Brooklyn, New York. Rosenfeld Media.
- Medina Warmburg, J. El mundo como artefacto Tomás Maldonado en el foco del diseño ambiental (1966-1972).
- Bürdek, B. (2002). 3.a edición, Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili, SA.
- Vega, E. (2011). Diseño para el consumo. Paperback.
- Packard, v.(1961) the waste makers. Lowe & Brydone (Printers) Ltd., London, N.W.10
- Garcia, P. (2014) El Diseño Industrial en la Sociedad de Consumo. Universidad Jorge Tadeo lozano.
- Chavarri, R. diseño industrial y sociedad de consumo. Prionomy. Diseño y cultura de consumo. Recuperado de: <https://prionomy.com/2019/06/10/disen-y-cultura-de-consumo/> Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.
- El diseño como objeto de consumo. Recuperado de:
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=191

Artículo 05

Artículo 06

- Avendaño Díaz, E. A. (2019). DISEÑO DE MOBILIARIO MODULAR PARA ESPACIOS REDUCIDOS UTILIZANDO REMANENTES DE CONSTRUCCIÓN" (UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LA MIXTECA).
- Céspedes, A. H. (2018). Diseño de empaques multimediales con materiales biodegradables para proteger desde la industria gráfica el medio ambiente. Revista Tecnología Y Productividad, 4(4), 111-132.
- Lara Pulido, G. M., & Colín, G. (2007). Sociedad de consumo y cultura consumista. -Argumentos (México, DF), 20(55), 211-216.
- Life Pack. (2018, agosto 10). Los platos desechables de los que germinan plantas – Life Pack. Recuperado 11 de mayo de 2020, de <https://lifepack.com.co/los-platos-desechables-de-los-que-germinan-plantas/>
- Maestre Martínez, H. M. (2010, 20 mayo). Consumo y Consumismo. Recuperado el 16 marzo, 2020, de <https://elpilon.com.co/consumo-y-consumismo>
- Molina Mata, S. L., García Parra, B., Sahagún Angulo, R., Acosta Fuentes, I., & Ramírez Lozano, A. (2017). Aproximaciones al ecodiseño.
- Navia, D. P., & Castillo, H. S. V. (2015). Impacto de la investigación en empaques biodegradables en ciencia, tecnología e innovación. INGRESAR A LA REVISTA, 11(2), 173-182. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/bsaa/v11n2/v11n2a20.pdf>
- Nicolás, O., & Juan, C. (2008). El rol de los consumidores y diseñadores en el diseño ecológico. Documento de trabajo, Mool Design, México.
- Nuño Domínguez, N. D. (2015, 12 febrero). El mundo tira ocho millones de toneladas de plástico al mar cada año. Recuperado 16 marzo, 2020, de https://elpais.com/elpais/2015/02/12/ciencia/1423754724_622856.html
- Rodrigues, C. R. M. B. (2017). Dimensiones conceptuales en el diseño de productos con intención de promover cambios de comportamiento en las personas (Doctoral dissertation, PUC-Rio).
- Usón, J. A. A., & Bribián, I. Z. (2010). Ecodiseño y análisis de ciclo de vida (Vol. 178).
- Universidad de Zaragoza. Vezzoli, C., & Manzini, E. (2008). Design for environmental sustainability (p. 4). London: Springer.

- Gay, Aquiles. Samar, Lidia. [2007]. El diseño industrial en la historia. Bauman, Zygmunt. [2007]. Vida de Consumo.
- Panesso, Fernando. [2009]. El consumo de la ideología consumista. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/279185>
- Zito, Maximiliano. [2014]. La ética del diseño sustentable. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232014000200009&lng
- Chick, Anne. Micklethwaite, Paul. [2011]. Design for sustainable change.
- WDO. [2020]. Definition of Industrial Design. Recuperado de <https://wdo.org/about/definition/>
- Trilnick, Carlos. [1971]. Victor J. Papanek. Recuperado de <https://proyectoidis.org/victor-j-papanek/>
- Jiménez, Rubén. [2018]. El legado de Victor Papanek: diseño con responsabilidad social y ecológica. Recuperado de <https://revistacodigo.com/disenio/victor-papanek-legado-disenio/>.

Artículo 07