

# CODIGO: DISEÑO

Nº 1

Diseño, cine y sociedad  
Diseño y dirección creativa  
en la escena musical  
Diseño en las industrias y  
en las redes sociales  
Zapatillas como estilo de  
vida

*Primera Edición: Mayo 2021*

*Teoría Del Diseño Industrial Ll*

*Diseño De Diagramación: Camila Garzón  
Nietzsche Diaz  
José Reyes*

*Diseño De Ilustraciones : Tatiana Velasco  
Sebastián Pinzón  
Alejandro Gutiérrez*

*Redacción : Laura Peraza  
Stefani Peña  
Andrés Castro*

*Digital*

*Reservado todos los derechos. No se permite reproducir, almacenar en sistemas de recuperación de la información, ni transmitir alguna parte de esta publicación cualquiera sea el medio empleado- electrónico, mecánico, fotocopia, grabación, etc. Sin permiso previo de los titulares de los derechos de propiedad intelectual  
Título original: CODIGO: DISEÑO*

*© UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO . 2021*

*Introducción*

*Perfil de autores*

*Zapatillas como estilo de vida*

*Diseño y dirección creativa en la escena  
musical*

*Diseño en las industrias en las redes  
sociales*

*Diseño, cine y sociedad*

*Red Neuronal*

# INTRODUCCIÓN

Por medio de la presente revista usted encontrará 4 artículos, correspondientes al trabajo realizado durante el semestre 2021-1, Inicialmente encuentra la red neuronal: la cual presenta cada uno de los temas trabajados durante la asignatura Teoría del diseño industrial II, temas correspondientes al siglo XX e inicios del siglo XXI, posteriormente encontrará el primer artículo que hace referencia a diseño, cine y sociedad aquí se hablara acerca de cómo el diseño crítico permite tomar herramientas como el cine para presentar problemáticas existentes socialmente, se hace mención a dos producciones nacionales, que tienen en común visualizar una problemática que durante años, ha vivido Colombia, y hace referencia a las clases sociales, finalizando con una reflexión acerca de las prácticas sociales que hemos normalizado y que genera tensiones. Actualmente muchas de la producciones audiovisuales y diseños críticos que presentan estas problemáticas se divulgan por redes sociales; a lo cual nos encontramos con el segundo artículo que se titula: diseño de industrias en las redes sociales y se habla acerca de cómo el inicio del internet en realidad y su entorno nace de la mutación que esta ha tenido durante las décadas, cómo ha llegado a ser lo que hoy en día conocemos, teniendo en cuenta que el propósito con el que nació no corresponde al que hoy en día se conoce. Actualmente la sociedad genera un gran consumo de contenido en las redes sociales y una de las industrias presentes en estos medios es la industria musical, la cual saca provecho a partir de las nuevas formas de comercialización de la música complementando aplicaciones como instagram y tiktok para generar consumo de streaming y así generar reconocimiento a artistas que deberán compartir contenido de calidad. El artículo “diseño y dirección creativa en la escena musical” muestra las oportunidades que el diseño genera a partir del trabajo proyectivo, escenográfico y audiovisual que acompaña a la música.

Y finalmente como uno de los elementos que se tienen en cuenta para el diseño de escenarios, corresponde al diseño de zapatillas, donde en el artículo: zapatillas con estilo de vida, se genera un recorrido por la historia de las zapatillas, evidencia el consumo en el cual actualmente nos encontramos, cómo por medio de las marcas se genera un reconocimiento socioeconómico, y finalmente presenta algunas alternativas que están utilizando tanto marcas posicionadas en el mercado como las que no, para generar un apoyo medioambiental.

# PERFIL DE AUTORES



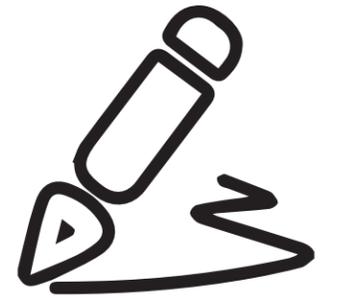
**Laura Peraza Rivera**  
Soy Arquitecta y Diseñadora industrial con experiencia en Dirección Creativa, He trabajado en el desarrollo de escenografías, vestuario, fotografía, guión y producción. Desde mi profesión aplico relación con los objetos para el desarrollo efectivo de la narrativa a proyectar.



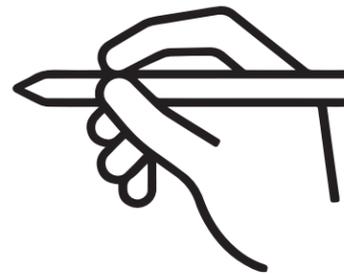
**Sergio Andrés Castro Torres**  
Empecé mi formación como diseñador industrial en la universidad Autónoma de Colombia y Actualmente termino la formación en la Jorge Tadeo Lozano, me dedico a crear contenido multimedia para medios digitales.



**Stefany Peña Espitia**  
Soy diseñadora industrial en formación, me destaco por ser una persona creativa, con conocimiento y habilidad en el manejo de distintos programas de diseño, durante los últimos semestre mi enfoque en los proyectos desarrollados ha sido social.



## REDACCIÓN



## ILUSTRACIÓN



**Sebastián Pinzón Quevedo**  
Soy diseñador industrial apasionado por la estética de los objetos, amante de los sneakers y de pensamiento emprendedor.



**Tatiana Velasco García**  
Estudio diseño industrial, me gusta el diseño en general pero enfocado hacia la industria, me gusta la animación y la ilustración, así como el derecho y la arquitectura, soy animalista y vegetariana.



**Alejandro Gutiérrez**  
Soy diseñador industrial, me gusta el rock y los sneakers, ver el diseño desde la experiencia antes que todo.



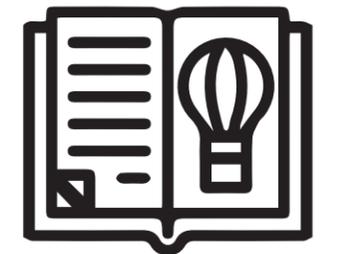
**José Reyes**  
Diseñador industrial en formación con habilidades en la construcción de proyectos en 3d para el desarrollo de actividades y accionares



**Camila Garzón Santos**  
Soy diseñadora industrial, apasionada por la fotografía, la pintura, los atardeceres, ilustraciones, las manualidades.



**Nietzsche Díaz H**  
Soy diseñador industrial en formación, me destaco en desarrollo de producto, empaques y modelado. He trabajado con varias empresas y tengo conocimiento en cuando al diseño gráfico y publicidad.



## DIAGRAMACIÓN

# DISEÑO EN LAS INDUSTRIAS EN LAS REDES SOCIALES

Para poder hablar de comunicación social y sus medios actuales, tenemos que principalmente descubrir de donde nace el concepto de este, tal como lo dice el artículo de pulso social de Hans Steffens una breve historia de social media "La comunicación es una actividad social; por tanto, Social Media no nació con las computadoras. Las redes sociales tienen sus principios a partir de herramientas como el telégrafo", tenemos que resaltar que estos medios sociales tienen un origen más de lo que percibimos y ahora superficialmente simplemente interactuamos de manera cotidiana, no tenemos en cuenta que este ha tenido un progreso a través de los años

Con el paso de los años sabemos que este sistema llamado comunicación ya estaba superando barreras que eran netamente humanas, y que por supervivencia se fue desarrollando los diferentes sistemas que hoy en día conocemos, nosotros como humanos trabajamos bajo la defensa de sobre las circunstancias, y de esa manera natural hemos desarrollado grandes cosas que hoy en día nuestros ojos son testigos, debemos dejar de ver el internet como un surgimiento novedoso y debemos empezar a verlo como un progreso de evolución de diferentes necesidades en varios puntos históricos incluyendo en presente.



Cuando se habla de internet es muy común que se llegue a tocar el tema de tecnología ya que esta información va directamente ligada al núcleo o motor central en el cual las personas pudieron implementar ciertas plataformas de comunicación inalámbricas que proporcionan a la industria una ubicación más interactiva en entre los límites del espacio, obviamente sin desligar el beneficio de la comunicación directa. La tecnología en realidad es algo que ya se venía desarrollando en el acto de efectos sobre la sociedad, para poder hablar de redes sociales es inevitable no irnos al otro lado de la tecnología como cultura material, dentro de esto mismo hay ciertos valores predeterminados como lo son las ideas, los valores, los intereses y el conocimiento de los creadores. Una de las cosas más importantes en este proceso es que las personas son las que se adaptan a la tecnología más no ella a las personas, así pues el proceso de interacción es infinito en la producción de tecnología para el uso social.







