

Método

Bodystorming

Idear en el lugar real, o en uno parecido, y representar allí con el cuerpo las situaciones y las ideas, en vez de imaginarlas desde una sala.

Origen

Estudiado por Oulasvirta, Kurvinen y Kankainen (2003)



Para qué sirve

Da respuesta inmediata a las ideas y hace visibles detalles del contexto que desde la oficina se pasan por alto.

Cómo se hace

1



Ir al **lugar** o recrear uno parecido.

2



Representar la situación y las ideas.

3



Anotar lo que funciona y lo que no.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Cuando diseñas para una actividad que el equipo no conoce bien.

✗ Evita

Hacerlo sin datos de la investigación: representarías tus suposiciones.

👁 Para no caer

Lo que funciona representado hay que probarlo después con las personas reales.

Elementos clave

En el lugar

Se idea donde pasan las cosas.

Con el cuerpo

Las situaciones se representan, no solo se cuentan.

Con datos

Se parte de lo observado en la investigación.

Autores y obras

Antti Oulasvirta, Esko Kurvinen y Tomi Kankainen (2003)

Lo probaron en casos reales: daba respuesta inmediata a las ideas y una idea más precisa del contexto.

Conexiones

Relacionado con

Diseño de servicios Disciplina	Etnografía Método	Indagación contextual Método	Juego de roles Método	Prototipado Método	Recorrido de escritorio Método
-----------------------------------	----------------------	---------------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------------------

Fuentes

Fuentes originales

- Oulasvirta, A., Kurvinen, E. y Kankainen, T. (2003). Understanding contexts by being there: Case studies in bodystorming. Personal and Ubiquitous Computing, 7(2), 125–134. Ver fuente (<https://doi.org/10.1007/s00779-003-0238-7>)

Última revisión: 23 de octubre de 2026
