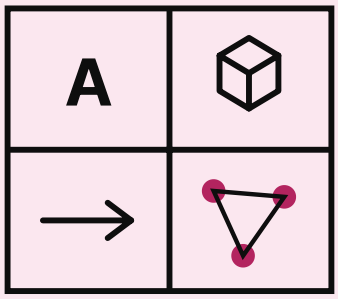
Modelo

Las cuatro áreas del diseño

Cuatro grandes áreas en las que actúa el diseño: la comunicación simbólica y visual, los objetos, las actividades y servicios, y los sistemas o entornos complejos.



En inglés
Four orders of design

Origen
Buchanan (1992)

Qué problema aborda

Ayuda a ver que un problema se puede abordar como mensaje, objeto, servicio o sistema, y a elegir desde dónde.

Componentes

Signos
La comunicación simbólica y visual.

Objetos
Las cosas materiales.

Acciones
Las actividades y los servicios organizados.

Sistemas
Los entornos complejos para vivir, trabajar, jugar y aprender.

No son casillas
Son posiciones flexibles: se puede pasar de una a otra para replantear el problema.

Cómo funciona

1 

Ubicar desde qué área se mira el problema.

2 

Cambiar y mirarlo desde otra.

3 

Replantear qué cambia en el problema y en la solución.

Aplicaciones en diseño

Úsalo así

Al definir un reto, recórrelo en las cuatro áreas para no dar por hecho qué tipo de solución hace falta.

Evita

Leerlas como un ranking en el que los sistemas valen más que los objetos.

Para no caer

Un buen servicio sigue necesitando buenos objetos y buenos mensajes: las áreas se combinan.

Conexiones

Se usa en

- Design thinking
- Diseño de servicios
- Diseño industrial
- Diseño sistémico

Relacionado con

- Estudios de diseño
- Problemas perversos

Autores y obras

1992	**Richard Buchanan**	Describió estas cuatro áreas en su artículo sobre los problemas retorcidos, como posiciones desde las que repensar un problema.

Fuentes

Fuentes originales

- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. Design Issues, 8(2), 5–21. Ver fuente (https://doi.org/10.2307/1511637)

Última revisión: 25 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.