

Diseño de futuros

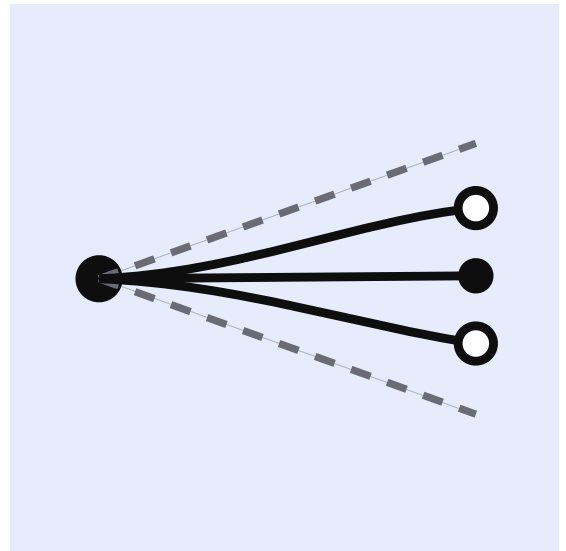
Usa los medios del diseño, como objetos, imágenes y experiencias, para hacer tangibles futuros posibles y abrir el debate sobre cuál queremos.

En inglés

Design futures

Origen

Diseño crítico de Dunne (1999); ficción de diseño de Sterling (2005) y Bleecker (2009); futuros experienciales de Candy (2010)



De qué se ocupa

Los futuros descritos en un informe cuestan de imaginar y de discutir. El diseño los convierte en algo que se puede ver, tocar o vivir, y así es más fácil hablar de ellos y decidir.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Lleva un futuro a un objeto concreto para que el equipo pueda discutirlo antes de decidir.

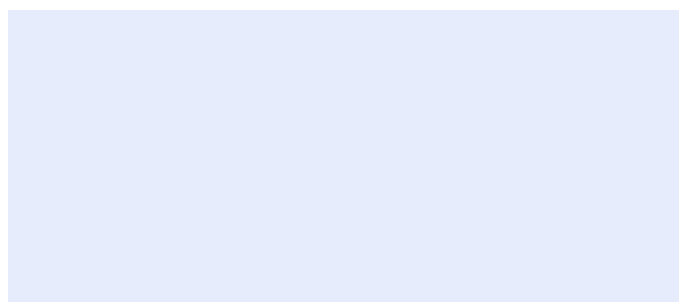
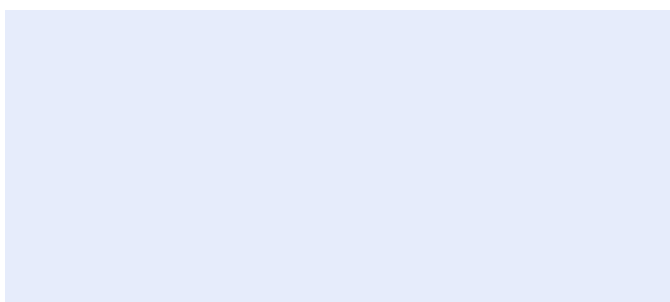
✗ Evita

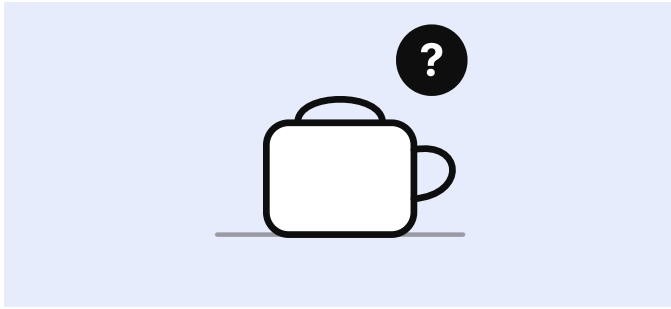
Usar la estética del futuro solo para impresionar, sin una pregunta detrás.

👁 Para no caer

Separa lo especulativo de lo que de verdad vas a construir, y dilo con claridad.

Ideas propias





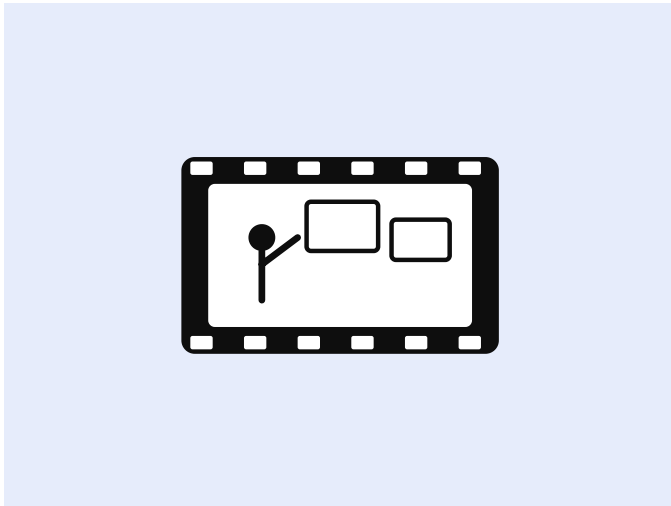
Especialidad

— — — — —



Especialidad

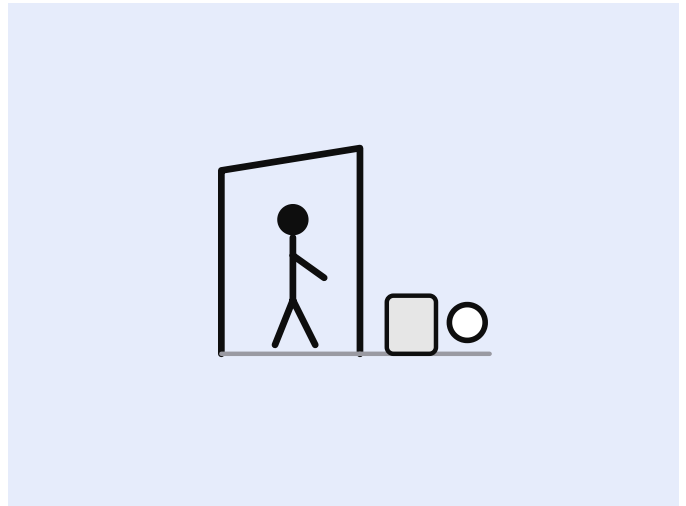
— — — — —



Concepto

Prototipo diegético

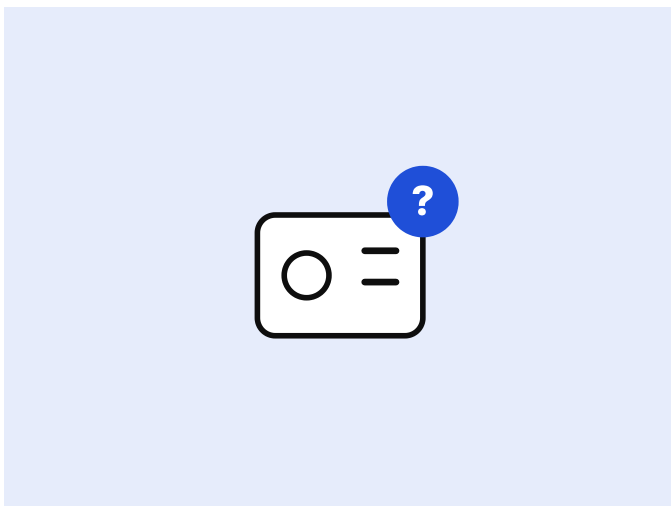
Una tecnología que aún no existe, mostrada funcionando dentro de una ficción.



Especialidad

Futuros experienciales

Convierte un futuro en algo que se puede ver, tocar y recorrer.

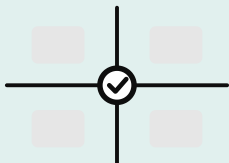


Especialidad

Diseño crítico

Objetos que cuestionan cómo vivimos con la tecnología, en lugar de venderla.

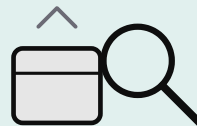
Métodos y herramientas



Método

Planificación por escenarios

Imaginar varios futuros plausibles para tomar decisiones que resistan en todos.



Enfoque

Investigación a través del diseño

Investigar diseñando: los prototipos se usan para generar conocimiento, no solo productos.



Método

The Thing From The Future

Un juego de cartas para imaginar objetos de futuros posibles y hablar de ellos.

En qué se apoya

Estudios de futuros

Principios

Hacer tangible lo abstracto

Un objeto del futuro se entiende antes que un informe sobre él.

Abrir preguntas

No busca vender un producto, sino provocar una conversación.

Apoyarse en la prospectiva

Parte de señales, tendencias y escenarios para que lo imaginado sea plausible.

Autores y obras

Anthony Dunne y Fiona Raby

Desarrollaron el diseño crítico y el diseño especulativo.

Julian Bleecker y Bruce Sterling

Dieron forma a la ficción de diseño.

Stuart Candy

Propuso los futuros experienciales.

Conexiones

Relacionado con

Diseño de producto
Disciplina

Diseño de servicios
Disciplina

Diseño de transiciones
Disciplina

Fuentes

Fuentes originales

- Dunne, A. (1999). Hertzian tales: Electronic products, aesthetic experience and critical design. RCA CRD Research Publications.
- Dunne, A. y Raby, F. (2013). Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming. MIT Press.
- Sterling, B. (2005). Shaping things. MIT Press.
- Bleecker, J. (2009). Design fiction: A short essay on design, science, fact and fiction. Near Future Laboratory. Ver fuente (<https://nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/>)
- Candy, S. (2010). The futures of everyday life: Politics and the design of experiential scenarios [Tesis doctoral, University of Hawai'i at Mānoa].

Última revisión: 22 de octubre de 2026

