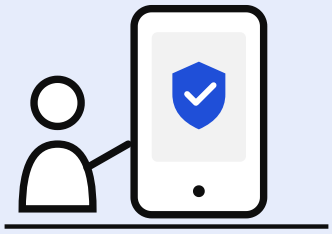
Especialidad

Diseño para la infancia

Diseña productos y servicios que usan niñas, niños y adolescentes teniendo en cuenta su edad, su privacidad y su seguridad, y a menudo los incluye en el propio proceso de diseño.



En inglés
Design for children

Origen
Druin (1999); ICO (2020)

Qué problema aborda

Muchas apps y juegos que usan menores se diseñaron para adultos: recogen sus datos, los animan a seguir usándolos o les muestran publicidad. Varias leyes ya exigen corregirlo desde el diseño.

Principios

Lo más protector, por defecto
Los ajustes de privacidad empiezan en la opción más segura, sin que el menor tenga que cambiarlos.

Según la edad
Lo que se pide, se explica o se permite cambia con la edad de quien lo usa.

Con ellos, no solo para ellos
Niñas y niños participan en el diseño como compañeros, no solo como personas a las que se observa.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así
Pregúntate si es probable que un menor use tu producto, aunque no esté pensado para él, y diseña también para ese caso.

✕ Evita
Usar recompensas, rachas o avisos para que un menor siga usando la app más tiempo.

👁 Para no caer
No basta con pedir la fecha de nacimiento: leyes como la brasileña ya exigen una verificación de edad fiable.

Conexiones

Usa estos métodos

- Privacidad desde el diseño

Relacionado con

- Diseño de juegos
- Diseño legal

Autores y obras

1999	**Allison Druin**	Propuso la indagación cooperativa, una forma de diseñar tecnología con niñas y niños como compañeros de diseño en todas las etapas.
2020	**Information Commissioner's Office, Reino Unido**	Su código de diseño adecuado a la edad fija 15 estándares para los servicios en línea que probablemente usen menores, entre ellos la máxima privacidad por defecto. Entró en vigor en septiembre de 2020, con un año para adaptarse.
2025	**Brasil**	El ECA Digital (Ley 15.211) exige desde marzo de 2026 la configuración más protectora por defecto y una verificación de edad fiable, sin bastar con declararla, y prohíbe las cajas de botín en juegos que puedan usar menores.

Fuentes

Fuentes originales

- Druin, A. (1999). Cooperative inquiry: Developing new technologies for children with children. En Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '99). ACM. Ver fuente (https://doi.org/10.1145/302979.303166)
- Information Commissioner's Office (2020). Age appropriate design: A code of practice for online services. ICO.
- Lei n.º 15.211, de 17 de setembro de 2025, que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (ECA Digital). Diário Oficial da União, Brasil.

Última revisión: 25 de octubre de 2026

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