Campo

Estudios de diseño

Estudia el diseño en sí mismo: qué es diseñar, cómo razonan y trabajan quienes diseñan y en qué se diferencia ese conocimiento del de las ciencias y las humanidades.



En inglés

Design studies

Origen

Nace del movimiento de métodos de diseño (1962) y de Simon (1969); se consolida con la revista Design Studies (1979) y Cross (1982)

Qué estudia

Cómo se diseña y qué distingue al diseño. Al diseño le aporta un lenguaje para explicar y mejorar su propia forma de trabajar.

Principios

Lo artificial

Diseñar es pensar cómo deberían ser las cosas, no solo describir cómo son.

Problemas perversos

Muchos problemas de diseño no tienen una formulación definitiva ni una solución correcta, solo soluciones mejores o peores.

Una forma propia de saber

El diseño piensa proponiendo soluciones, no solo analizando el problema.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Apóyate en ellos para explicar cómo trabajas, defender por qué un proceso de diseño no es lineal o enseñar a diseñar.

✗ Evita

Pensar que un problema de diseño se resuelve solo con más datos: a menudo hay que volver a definirlo.

👁 Para no caer

La teoría describe cómo se diseña; no es una receta que asegure el resultado.

Teorías y conceptos



Concepto

Problemas perversos

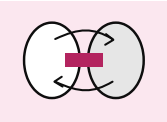
Problemas que no se pueden definir del todo ni resolver bien o mal, solo mejor o peor.



Teoría

Práctica reflexiva

Quien diseña piensa mientras actúa: prueba algo, mira cómo responde la situación y ajusta.



Modelo

Coevolución del problema y la solución

El problema y la solución se definen a la vez: cada idea cambia lo que se entiende por problema.

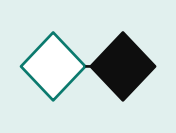
Métodos y herramientas



Enfoque

Design thinking

Afrontar problemas abiertos como el diseño: entender a las personas, replantear el problema y prototipar.



Proceso

Doble diamante

Abrir y cerrar dos veces: primero para encontrar el problema correcto, después la solución.



Enfoque

Investigación a través del diseño

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



Método

«¿Cómo podríamos...?»

Convertir un insight o un problema en una pregunta abierta que invita a idear.

Conexiones

Campos cercanos

- Historia y crítica del diseño

Se usa en

- Investigación en diseño

Relacionado con

- Las cuatro áreas del diseño

Autores y obras

1969	**Herbert A. Simon**	Separó las ciencias de lo natural de las de lo artificial y definió el diseño en sentido amplio, como idear cómo pasar de una situación actual a otra preferida.
1973	**Horst Rittel y Melvin Webber**	Llamaron «perversos» a los problemas de planificación que no se pueden definir de forma cerrada ni tienen una solución verdadera o falsa.
1982	**Nigel Cross**	Defendió que el diseño tiene una forma de conocer propia, distinta de la de las ciencias y las humanidades.
1992	**Richard Buchanan**	Relacionó los problemas perversos con el pensamiento de diseño y describió el diseño como una disciplina que integra conocimientos de muchos campos.

Fuentes

Fuentes originales

- Simon, H. A. (1969). The sciences of the artificial. The MIT Press.
- Rittel, H. W. J. y Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. Policy Sciences, 4(2), 155–169. Ver fuente (https://doi.org/10.1007/BF01405730)
- Cross, N. (1982). Designerly ways of knowing. Design Studies, 3(4), 221–227. Ver fuente (https://doi.org/10.1016/0142-694X(82)90040-0)
- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. Design Issues, 8(2), 5–21. Ver fuente (https://doi.org/10.2307/1511637)

Fuentes secundarias

- Design Research Society (s. f.). History. Design Research Society. Ver fuente (https://designresearchsociety.org/cpages/history)

Última revisión: 26 de octubre de 2026

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