

Investigación en diseño

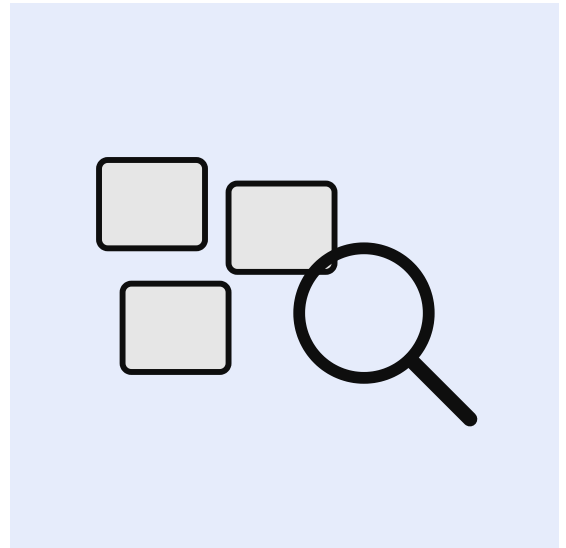
Investiga con las personas y en su contexto para entender su realidad, cuestionar supuestos e inspirar soluciones, y después da sentido a lo encontrado.

En inglés

Design research

Origen

Frayling (1993); se consolida con los métodos participativos de Sanders (2002)



De qué se ocupa

Diseñar a partir de lo que el equipo cree, y no de lo que viven las personas, lleva a soluciones que nadie necesita. Investigar al principio, cuando cambiar de rumbo aún es barato, reduce ese riesgo.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Empieza cada proyecto con preguntas de investigación claras y habla con personas reales cuanto antes.

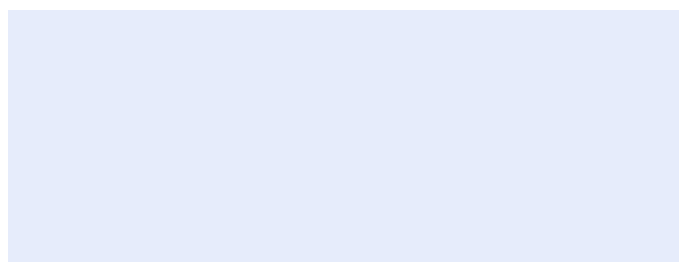
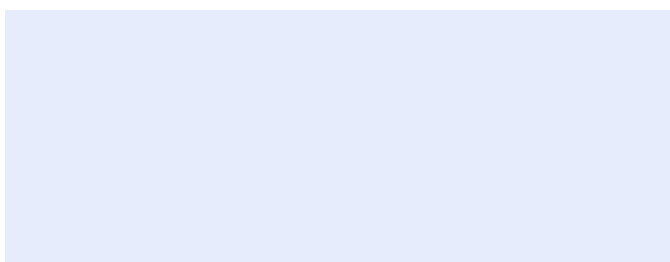
✗ Evita

Usar la investigación para confirmar lo que ya habías decidido.

👁 Para no caer

Comparte lo que aprendes con todo el equipo, no solo un informe al final.

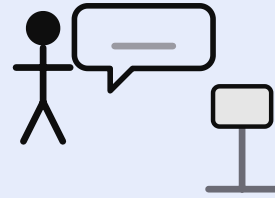
Ideas propias





Especialidad

Investigación UX



Concepto

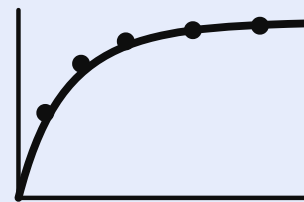
Lo que dicen y lo que hacen



Concepto

Investigación cualitativa y cuantitativa

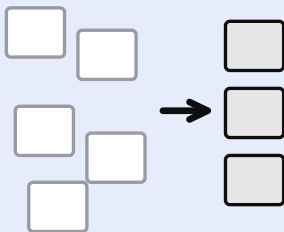
Una explica por qué pasan las cosas; la otra, cuánto y a cuántos. Se complementan.



Concepto

Saturación

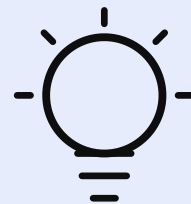
El punto en que nuevas entrevistas ya apenas aportan nada nuevo. Responde a cuántas personas entrevistar.



Concepto

Síntesis

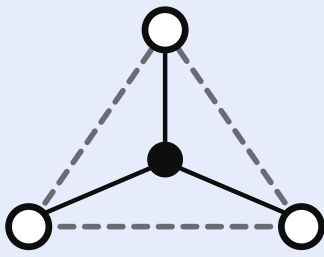
Ordenar, agrupar e interpretar lo investigado hasta encontrar patrones y oportunidades.



Concepto

Insight

Una interpretación nueva sobre las personas, basada en lo observado, que abre oportunidades de diseño.

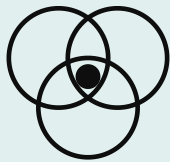


Concepto

Triangulación

Cruzar varias fuentes, métodos o miradas para confirmar lo que se ha encontrado.

Métodos y herramientas



Enfoque

Design thinking

Afrontar problemas abiertos como lo hace el diseño, entendiendo a las personas, ideando y prototipando.



Enfoque

Diseño centrado en las personas

Diseñar a partir de las necesidades, el contexto y la participación de quienes van a usar algo.

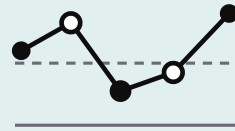


Enfoque

Investigación a través del diseño

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

Ver las 18



Método

Journey map

Mapa del recorrido de una persona por un servicio, con lo que hace, usa y siente en cada paso.

En qué se apoya

Antropología

Antropología del diseño

Principios

Entender antes de proponer

Primero la realidad de las personas, después las ideas.

Mirar lo que hacen, no solo lo que dicen

Observar en contexto revela lo que no se cuenta.

Combinar fuentes

Cruzar métodos, personas y datos para no depender de uno solo.

Dar sentido

Los datos no deciden solos: hay que interpretarlos y convertirlos en insights.

Autores y obras

Christopher Frayling (1993)

Distinguió la investigación sobre el diseño, a través del diseño y para el diseño.

Elizabeth Sanders (2002)

Propuso estudiar lo que la gente dice, hace y crea, y llevar la investigación hacia la participación.

Jon Kolko (2010)

Explicó la síntesis como el paso en el que se da sentido a la investigación.

Conexiones

Relacionado con

Diseño de información
Disciplina

Diseño de servicios
Disciplina

Diseño inclusivo
Disciplina

Diseño UX
Disciplina

Fuentes

Fuentes originales

- Frayling, C. (1993). Research in art and design. Royal College of Art Research Papers, 1(1), 1–5.
- Sanders, E. B.-N. (2002). From user-centered to participatory design approaches. En J. Frascara (Ed.), Design and the social sciences: Making connections (pp. 1–8). Taylor & Francis.
- Kolko, J. (2010). Abductive thinking and sensemaking: The drivers of design synthesis. Design Issues, 26(1), 15–28. Ver fuente (<https://doi.org/10.1162/desi.2010.26.1.15>)

Última revisión: 22 de octubre de 2026

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