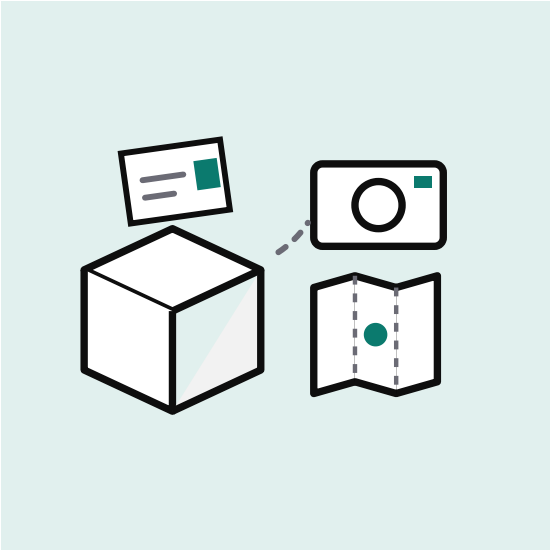
Método

Sondas culturales

Un paquete de materiales con tareas abiertas, como postales, mapas, una cámara o un diario, que las personas completan por su cuenta durante unos días y luego devuelven al equipo.



En inglés
Cultural probes

Origen
Gaver, Dunne y Pacenti (1999)

Resultado
Fotos, mapas, postales y notas de las personas que inspiran ideas sobre su vida diaria

Para qué sirve

Ayuda a acercarse a la vida de personas a las que no se puede observar de cerca y a encontrar ideas que una entrevista no haría salir.

Elementos clave

Tareas abiertas y con juego
Preguntas que invitan a contar y a imaginar, no a marcar respuestas.

Lo hace cada persona, a su ritmo
Sin nadie del equipo delante, en su casa y en su día a día.

Para inspirar, no para medir
Lo que vuelve se interpreta como pistas, no como datos que haya que contar.

Cómo se hace

1

Se diseña el paquete con tareas pensadas para ese grupo de personas.

2

Las personas lo completan durante unos días, por su cuenta.

3

El equipo lo revisa en conjunto y saca de ahí ideas para diseñar.

Aplicaciones en diseño

Cuándo usarlo

Al empezar un proyecto, cuando quieres conocer la vida diaria de un grupo y abrir ideas nuevas.

Evita

Tratarlas como una encuesta y contar respuestas.

Para no caer

Lo que vuelve es incompleto y está elegido por cada persona: complétalo con conversaciones.

Conexiones

Lo usan

- Diseño crítico
- Diseño de servicios
- Investigación en diseño

Relacionado con

- Estudio de diario
- Etnografía
- Herramientas generativas
- Investigación a través del diseño

Autores y obras

1999	**Bill Gaver, Tony Dunne y Elena Pacenti**	Crearon las sondas en un proyecto con personas mayores de tres comunidades de Europa: enviaron paquetes con postales, mapas, una cámara desechable y un diario, y dejaron claro que no buscaban una visión objetiva de sus necesidades, sino inspiración.
2007	**Kirsten Boehner, Janet Vertesi, Phoebe Sengers y Paul Dourish**	Revisaron cómo se habían usado las sondas en la interacción persona-computadora y mostraron que muchas veces se habían convertido en una simple forma de recoger datos.

Fuentes

Fuentes originales

- Gaver, B., Dunne, T. y Pacenti, E. (1999). Design: Cultural probes. interactions, 6(1), 21–29. Ver fuente (https://doi.org/10.1145/291224.291235)

Revisiones académicas

- Boehner, K., Vertesi, J., Sengers, P. y Dourish, P. (2007). How HCI interprets the probes. En Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '07) (pp. 1077–1086). ACM. Ver fuente (https://doi.org/10.1145/1240624.1240789)

Última revisión: 25 de octubre de 2026

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