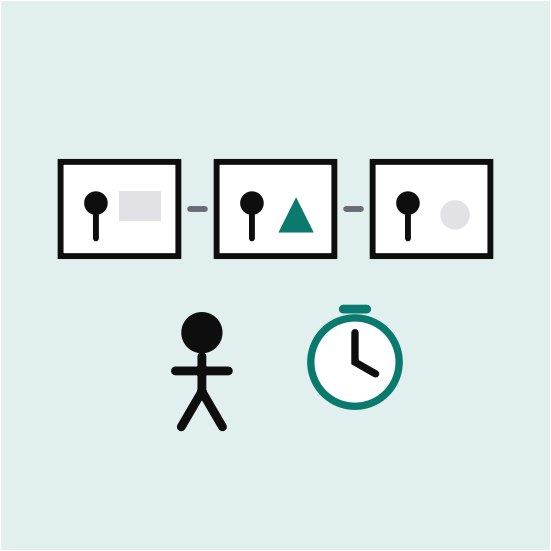
Método

# Speed dating de diseño

Mostrar a las personas muchos conceptos seguidos, en viñetas o en escenas breves, para comparar sus reacciones rápido y sin construir nada.



En inglés
*Speed dating*

Origen
Davidoff, Lee, Dey y Zimmerman (2007)

Resultado
Las ideas que la gente reconoce como necesarias y los límites que no acepta

## Para qué sirve

Ayuda a saber pronto qué ideas importan y qué límites no deben cruzarse, sin construir prototipos de todas, que sería caro.

## Elementos clave

### Muchas ideas, poco tiempo
Cada concepto se ve en pocos minutos y se compara con los demás.

### Primero la necesidad
Se pregunta por el problema que muestra la viñeta, no por la tecnología.

### Después, en escena
Las personas representan situaciones conocidas para reaccionar en el momento en vez de opinar en abstracto.

## Cómo se hace

1 

**Se dibujan** muchas ideas en viñetas, cada una con una pregunta.

2 

**Las personas reaccionan** a cada viñeta, una tras otra.

3 

**Se representan** las mejores en escenas breves y se ajustan.

## Aplicaciones en diseño

### Cuándo usarlo

Cuando tienes muchas ideas y necesitas elegir cuáles prototipar, sobre todo si tocan la vida privada de las personas.

### Evita

Pedir a la gente que vote la idea más bonita; lo que importa es si responde a algo que viven.

### Para no caer

Las viñetas deben ser igual de sencillas: si una está más cuidada, gustará más por eso.

## Conexiones

Lo usan

- Diseño de interacción

Relacionado con

- Investigación a través del diseño
- Juego de roles
- Prototipado
- Storyboard

## Autores y obras

| | | |
|---|---|---|
| 2007 | **Scott Davidoff, Min Kyung Lee, Anind K. Dey y John Zimmerman** | Lo propusieron para explorar ideas de un hogar inteligente con familias: primero validaron necesidades con viñetas y después representaron escenas en un hogar simulado, sin construir tecnología. |

### Fuentes

**Fuentes originales**


- Davidoff, S., Lee, M. K., Dey, A. K. y Zimmerman, J. (2007). Rapidly exploring application design through speed dating. En J. Krumm et al. (Eds.), UbiComp 2007: Ubiquitous Computing (LNCS 4717, pp. 429–446). Springer. Ver fuente (https://minlee.ischool.utexas.edu/materials/Publication/2007-Ubicomp-speed_dating.pdf)


Última revisión: 25 de octubre de 2026


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