

Método

Diseño por analogía

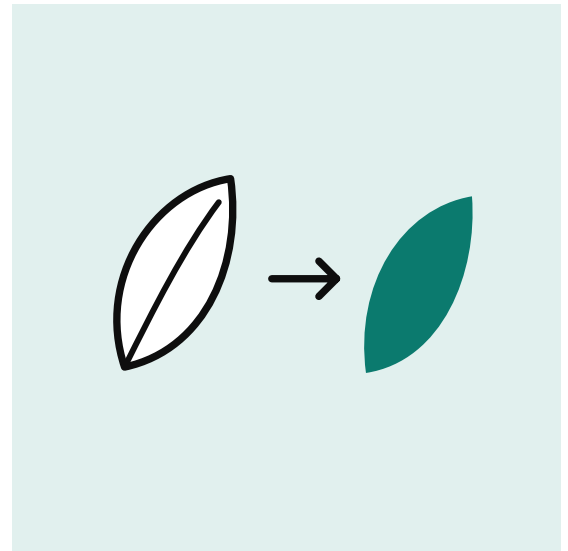
Un método para idear que busca problemas parecidos en otros campos, como la naturaleza u otros sectores, y traslada la estructura de su solución al propio problema.

En inglés

Design by analogy

Origen

Teoría de la analogía de Gentner (1983); en diseño, Moreno y otros (2016)



Para qué sirve

Ayuda a salir de la fijación: quedarse atado a las primeras ideas o a las soluciones conocidas.

Cómo se hace

1



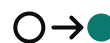
Describir la función: ¿qué hay que lograr?

2



Buscar quién más resuelve eso.

3



Trasladar y adaptar la idea.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Cuando el equipo se queda en las mismas ideas de siempre.

✗ Evita

Copiar la forma de una solución de otro campo sin entender por qué funciona.

👁 Para no caer

Una analogía es un punto de partida: comprueba que la idea encaja en tu contexto.

Elementos clave

Abstraer

Describir el problema sin los nombres del sector.

Buscar lejos

Campos distintos con el mismo problema de fondo.

Trasladar la estructura

Lo que se copia es la relación, no la apariencia.

Autores y obras

Dedre Gentner (1983)

Explicó que una analogía traslada relaciones de un caso a otro, no rasgos superficiales.

Diana P. Moreno y otros (2016)

Compararon dos métodos con 97 profesionales: los dos dieron ideas más novedosas y uno ayudó a salir de la fijación.

Conexiones

Relacionado con

Inspiración análoga
Método

Lluvia de ideas
Método

SCAMPER
Método

Fuentes

Fuentes originales

- Gentner, D. (1983). Structure-mapping: A theoretical framework for analogy. *Cognitive Science*, 7(2), 155–170. Ver fuente (https://doi.org/10.1207/s15516709cog0702_3)
- Moreno, D. P., Blessing, L. T., Yang, M. C., Hernández, A. A. y Wood, K. L. (2016). Overcoming design fixation: Design by analogy studies and nonintuitive findings. *AI EDAM*, 30(2), 185–199. Ver fuente (<https://doi.org/10.1017/S0890060416000068>)

Última revisión: 23 de octubre de 2026