

Las cuatro áreas del diseño

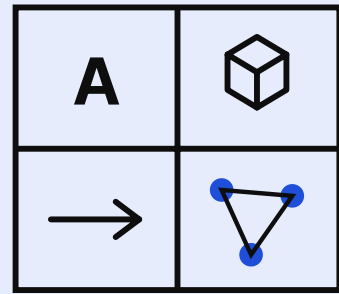
Cuatro grandes áreas en las que actúa el diseño: la comunicación simbólica y visual, los objetos, las actividades y servicios, y los sistemas o entornos complejos.

En inglés

Four orders of design

Origen

Buchanan (1992)



Qué problema aborda

Ayuda a ver que un problema se puede abordar como mensaje, objeto, servicio o sistema, y a elegir desde dónde.

Cómo funciona



Ubicar desde qué área se mira el problema.



Cambiar y mirarlo desde otra.



Replantear qué cambia en el problema y en la solución.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Al definir un reto, para no dar por hecho qué tipo de solución hace falta.

✗ Evita

Leerlas como un ranking en el que los sistemas valen más que los objetos.

👁 Para no caer

Un buen servicio sigue necesitando buenos objetos y buenos mensajes: las áreas se combinan.

Componentes

Signos

La comunicación simbólica y visual.

Objetos

Las cosas materiales.

Acciones

Las actividades y los servicios organizados.

Sistemas

Los entornos complejos para vivir, trabajar, jugar y aprender.

No son casillas

Son posiciones flexibles: se puede pasar de una a otra para replantear el problema.

Autores y obras

Richard Buchanan (1992)

Describió estas cuatro áreas en su artículo sobre los problemas retorcidos, como posiciones desde las que repensar un problema; después se las llamó también «órdenes».

Conexiones

Se usa en

Design thinking
Enfoque

Diseño de servicios
Disciplina

Diseño industrial
Disciplina

Diseño sistémico
Disciplina

Fuentes

Fuentes originales

- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. Design Issues, 8(2), 5–21. Ver fuente (<https://doi.org/10.2307/1511637>)

Última revisión: 24 de octubre de 2026

