

Especialidad

Diseño especulativo

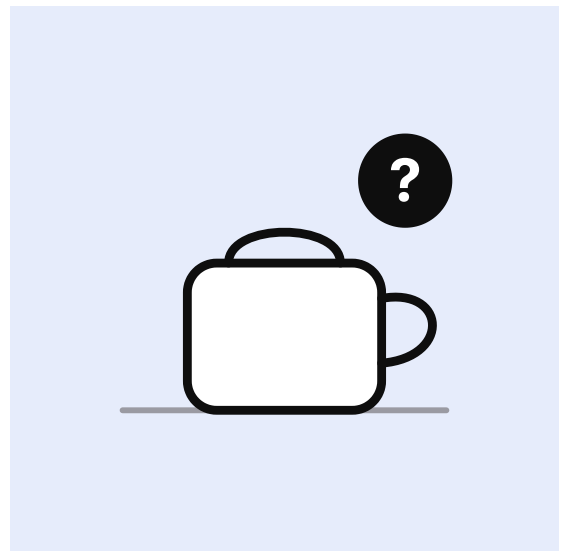
Diseña objetos y escenarios de futuros posibles para plantear preguntas y abrir debate, en lugar de resolver problemas o vender productos.

En inglés

Speculative design

Origen

Dunne y Raby (2013); antes, el diseño crítico de Dunne (1999)



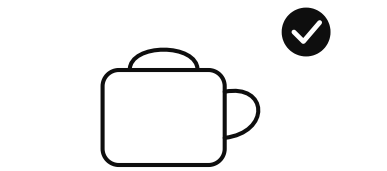
Qué problema aborda

Responde a qué puede hacer el diseño cuando la pregunta no es cómo fabricar algo, sino qué futuro queremos.

Un ejemplo

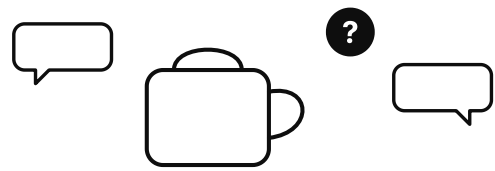
Dos formas de diseñar a partir de la misma tecnología.

Diseño afirmativo



Resuelve un problema, da respuestas y está pensado para fabricarse. **Para la producción.**

Diseño especulativo



Busca problemas, hace preguntas y está pensado para provocar debate. **Para el debate.**

Dunne y Raby resumen este contraste en su lista A/B: no es que una forma sea mejor, sino que hacen trabajos distintos.

Cómo funciona

1



Un objeto del futuro vuelve concreta una idea abstracta.

2



Al ser extraño pero creíble, invita a preguntarse por qué existe.

3



La conversación que provoca importa más que el objeto.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Diseña un objeto de un futuro posible y úsalo para preguntar qué parece deseable y qué no.

✗ Evita

Confundir especular con hacer ciencia ficción decorativa, sin una pregunta clara.

👁 Para no caer

Explica siempre que es una especulación, para que no se tome por un producto real.

Autores y obras

Anthony Dunne (1999)

Propuso el diseño crítico en *Hertzian Tales*.

Anthony Dunne y Fiona Raby (2013)

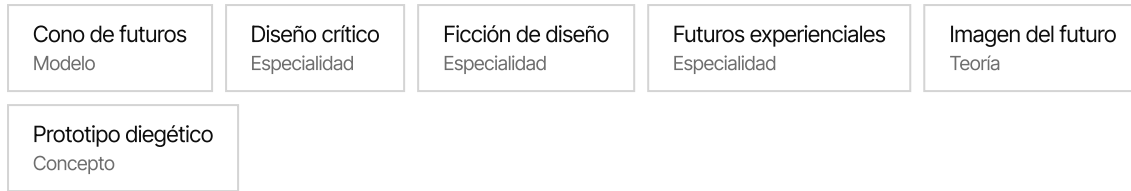
Lo desarrollaron como diseño especulativo en *Speculative Everything*.

Conexiones

Se usa en

Investigación a través del diseño
Enfoque

Relacionado con



Fuentes

Fuentes originales

- Dunne, A. (1999). Hertzian tales: Electronic products, aesthetic experience and critical design. RCA CRD Research Publications.
- Dunne, A. y Raby, F. (2013). Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming. MIT Press.

Última revisión: 22 de octubre de 2026

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