

Diseño sensible a valores

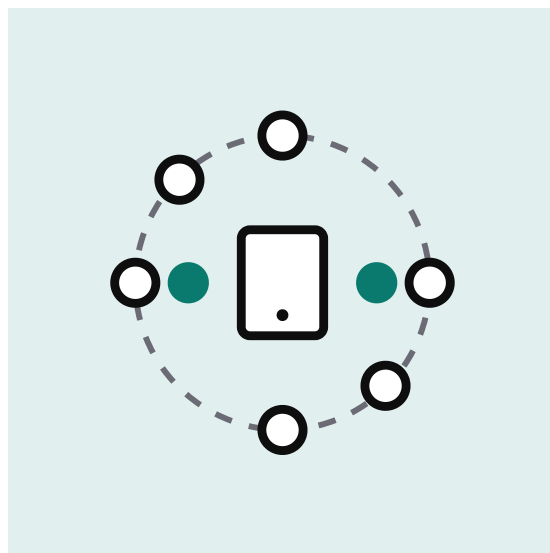
Un enfoque que integra valores humanos, como la privacidad, la autonomía o la confianza, en el diseño de una tecnología de principio a fin, pensando también en quien no la usa.

En inglés

Value sensitive design

Origen

Friedman (1996); Friedman y Hendry (2019)



Para qué sirve

Detecta a tiempo los valores que una tecnología puede dañar, de quien la usa o de quien solo vive sus efectos, aunque funcione bien.

Principios

Tres tipos de investigación

Conceptual (qué valores están en juego y para quién), empírica (cómo los viven las personas) y técnica (cómo el diseño los apoya o los pone en riesgo); las tres se repiten en ciclos.

Partes interesadas directas e indirectas

Cuenta quien usa la tecnología y también quien recibe sus efectos sin usarla.

Los valores pueden chocar

La privacidad y la seguridad, por ejemplo, a veces tiran en sentidos opuestos; el conflicto se hace visible y se decide.

Cómo se hace

1



Se nombran los valores en juego y a quién afectan.

2



Se investiga cómo los viven las partes interesadas, directas e indirectas.

3



Se diseña para apoyarlos y se revisa el resultado.

Aplicaciones en diseño

 Cuándo usarlo En tecnología que toca datos personales, decisiones automáticas, salud o espacios públicos, donde los efectos van más allá de quien la usa.	 Evita Hacer una lista de valores al principio y no volver a mirarla.	 Para no caer No decidas tú qué valores importan: pregúntalo a las personas afectadas.
---	--	---

Conexiones

Se apoya en

 Patrones engañosos
--

Relacionado con

 Diseño centrado en las personas	 Diseño para la IA	 Justicia de diseño
 Mapa de actores	 Privacidad desde el diseño	

Autores y obras

1996	Batya Friedman	Le dio nombre en un artículo que planteaba tener en cuenta los valores humanos al diseñar sistemas informáticos.
2017	Batya Friedman, David G. Hendry y Alan Borning	Reunieron y describieron los métodos del enfoque, como el análisis de las partes interesadas directas e indirectas.
2019	Batya Friedman y David G. Hendry	Explicaron en un libro la teoría del enfoque, sus métodos y casos de aplicación.

Fuentes

Fuentes originales

- Friedman, B. (1996). Value-sensitive design. Interactions, 3(6), 16–23. Ver fuente (<https://doi.org/10.1145/242485.242493>)
- Friedman, B. y Hendry, D. G. (2019). Value sensitive design: Shaping technology with moral imagination. The MIT Press.

Revisiones académicas

- Friedman, B., Hendry, D. G. y Borning, A. (2017). A survey of value sensitive design methods. Foundations and Trends in Human–Computer Interaction, 11(2), 63–125. Ver fuente (<https://doi.org/10.1561/11000000015>)

Última revisión: 25 de octubre de 2026

