

# Estudios de diseño

Estudia el diseño en sí mismo: qué es diseñar, cómo razonan y trabajan quienes diseñan y en qué se diferencia ese conocimiento del de las ciencias y las humanidades.

En inglés

*Design studies*

Origen

Simon (1969); Cross (1982)



## Qué estudia

Cómo se diseña y qué distingue al diseño. Al diseño le aporta un lenguaje para explicar y mejorar su propia forma de trabajar.

## Principios

### Lo artificial

Diseñar es pensar cómo deberían ser las cosas, no solo describir cómo son.

### Problemas perversos

Muchos problemas de diseño no tienen una formulación definitiva ni una solución correcta, solo soluciones mejores o peores.

### Una forma propia de saber

El diseño piensa proponiendo soluciones, no solo analizando el problema.

## Aplicaciones en diseño

### ✓ Úsalo así

Apóyate en ellos para explicar cómo trabajas, defender por qué un proceso de diseño no es lineal o enseñar a diseñar.

### ✗ Evita

Pensar que un problema de diseño se resuelve solo con más datos: a menudo hay que volver a definirlo.

### 👁 Para no caer

La teoría describe cómo se diseña; no es una receta que asegure el resultado.

---

## Métodos y herramientas

---



Enfoque

### Design thinking

Afrontar problemas abiertos como lo hace el diseño, entendiendo a las personas, ideando y prototipando.

---



Proceso

### Doble diamante

Abrir y cerrar dos veces: primero para encontrar el problema correcto, después la solución.

---



Enfoque

### Investigación a través del diseño

Investigar diseñando: los prototipos se usan para generar conocimiento, no solo productos.

---

---

## Conexiones

Campos cercanos

■ Historia y crítica del diseño

Se usa en

■ Investigación en diseño

Relacionado con

■ Las cuatro áreas del diseño

---

## Autores y obras

|      |                                     |                                                                                                                                                                  |
|------|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1969 | <b>Herbert A. Simon</b>             | Separó las ciencias de lo natural de las de lo artificial y definió el diseño en sentido amplio, como idear cómo pasar de una situación actual a otra preferida. |
| 1973 | <b>Horst Rittel y Melvin Webber</b> | Llamaron «perversos» a los problemas de planificación que no se pueden definir de forma cerrada ni tienen una solución verdadera o falsa.                        |
| 1982 | <b>Nigel Cross</b>                  | Defendió que el diseño tiene una forma de conocer propia, distinta de la de las ciencias y las humanidades.                                                      |
| 1992 | <b>Richard Buchanan</b>             | Llevó la idea de los problemas perversos al diseño y lo describió como una disciplina que integra conocimientos de muchos campos.                                |

## Fuentes

### Fuentes originales

- Simon, H. A. (1969). The sciences of the artificial. The MIT Press.
- Rittel, H. W. J. y Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. Policy Sciences, 4(2), 155–169. [Ver fuente \(https://doi.org/10.1007/BF01405730\)](https://doi.org/10.1007/BF01405730)
- Cross, N. (1982). Designerly ways of knowing. Design Studies, 3(4), 221–227. [Ver fuente \(https://doi.org/10.1016/0142-694X\(82\)90040-0\)](https://doi.org/10.1016/0142-694X(82)90040-0)
- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. Design Issues, 8(2), 5–21. [Ver fuente \(https://doi.org/10.2307/1511637\)](https://doi.org/10.2307/1511637)

Última revisión: 25 de octubre de 2026