

Herramientas generativas

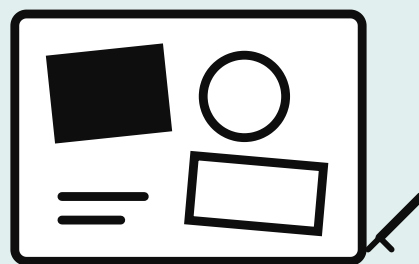
Kits de materiales (imágenes, palabras, piezas) con los que las personas crean collages, mapas o maquetas para expresar experiencias, sentimientos e ideas difíciles de poner en palabras.

En inglés

Generative tools

Origen

Sanders (2002); Sanders y Stappers (2008)



Para qué sirve

Lo que la gente dice y hace no lo cuenta todo. Al crear algo aparecen necesidades y deseos que no salen en una entrevista.

Cómo se hace



Preparar el kit. Imágenes, palabras y una consigna clara.



Crear. Cada persona arma su collage, mapa o maqueta.



Contarlo. Explica qué hizo y por qué; se graba.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Al principio del proyecto, para explorar experiencias, emociones y deseos.

✗ Evita

Analizar el collage sin la explicación de quien lo hizo.

👁 Para no caer

Prueba el kit antes: demasiadas piezas bloquean y muy pocas limitan.

Elementos clave

Hacer, no solo hablar

Crear algo con las manos ayuda a pensar y a recordar.

Materiales abiertos

Imágenes y palabras ambiguas que invitan a interpretar.

Contar lo que se hizo

La explicación de la persona es la parte más valiosa.

Herramienta, kit, técnica y método

Las herramientas son los materiales; el kit, un conjunto pensado para un fin; la técnica, cómo se usan; y el método, la combinación de todo al servicio de un plan de investigación.

Autores y obras

Elizabeth B.-N. Sanders (2002)

Defendió pasar del diseño centrado en el usuario a uno participativo, en el que las personas crean.

Elizabeth B.-N. Sanders y Pieter Jan Stappers (2008)

Plantearon que el diseñador hace herramientas para que quienes no diseñan se expresen creativamente.

Elizabeth B.-N. Sanders, Eva Brandt y Thomas Binder (2010)

Ordenaron las herramientas y técnicas participativas según su forma (hacer, contar o representar), su propósito y su contexto.

Conexiones

Se apoya en

Antropología del diseño Especialidad	Lo que dicen y lo que hacen Concepto
---	---

Relacionado con

Co-diseño Enfoque	Diseño participativo Enfoque	Diseño social Disciplina	Entrevista en profundidad Método
----------------------	---------------------------------	-----------------------------	-------------------------------------

Fuentes

Fuentes originales

- Sanders, E. B.-N. (2002). From user-centered to participatory design approaches. En J. Frascara (Ed.), Design and the social sciences: Making connections (pp. 1–8). Taylor & Francis.

- Sanders, E. B.-N. y Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5–18. Ver fuente (<https://doi.org/10.1080/15710880701875068>)
- Sanders, E. B.-N., Brandt, E. y Binder, T. (2010). A framework for organizing the tools and techniques of participatory design. En *Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference* (pp. 195–198). Association for Computing Machinery. Ver fuente (<https://doi.org/10.1145/1900441.1900476>)

Última revisión: 24 de octubre de 2026

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