

Sondas culturales

Un paquete de materiales con tareas abiertas, como postales, mapas, una cámara o un diario, que las personas completan por su cuenta durante unos días y luego devuelven al equipo.

En inglés

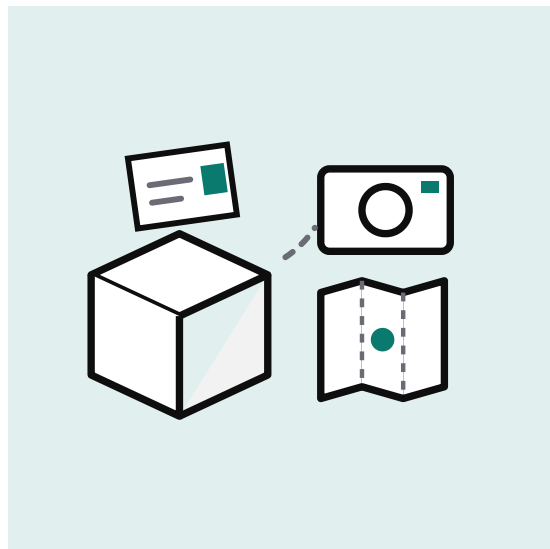
Cultural probes

Origen

Gaver, Dunne y Pacenti (1999)

Resultado

Fotos, mapas, postales y notas de las personas que inspiran ideas sobre su vida diaria



Para qué sirve

Ayuda a acercarse a la vida de personas a las que no se puede observar de cerca y a encontrar ideas que una entrevista no haría salir.

Elementos clave

Tareas abiertas y con juego

Preguntas que invitan a contar y a imaginar, no a marcar respuestas.

Lo hace cada persona, a su ritmo

Sin nadie del equipo delante, en su casa y en su día a día.

Para inspirar, no para medir

Lo que vuelve se interpreta como pistas, no como datos que haya que contar.

Cómo se hace

1



Se diseña el paquete con tareas pensadas para ese grupo de personas.

2



Las personas lo completan durante unos días, por su cuenta.

3



El equipo lo revisa en conjunto y saca de ahí ideas para diseñar.

Aplicaciones en diseño

 **Cuándo usarlo**
Al empezar un proyecto, cuando quieres conocer la vida diaria de un grupo y abrir ideas nuevas.

 **Evita**
Tratarlas como una encuesta y contar respuestas.

 **Para no caer**
Lo que vuelve es incompleto y está elegido por cada persona: complétalo con conversaciones.

Conexiones

Relacionado con

 Diseño crítico

 Estudio de diario

 Etnografía

 Herramientas generativas

 Investigación a través del diseño

Autores y obras

1999	Bill Gaver, Tony Dunne y Elena Pacenti	Crearon las sondas en un proyecto con personas mayores de tres comunidades de Europa: enviaron paquetes con postales, mapas, una cámara desechable y un diario, y dejaron claro que no buscaban una visión objetiva de sus necesidades, sino inspiración.
2007	Kirsten Boehner, Janet Vertesi, Phoebe Sengers y Paul Dourish	Revisaron cómo se habían usado las sondas en la interacción persona-computadora y mostraron que muchas veces se habían convertido en una simple forma de recoger datos.

Fuentes

Fuentes originales

- Gaver, B., Dunne, T. y Pacenti, E. (1999). Design: Cultural probes. interactions, 6(1), 21–29. [Ver fuente \(https://doi.org/10.1145/291224.291235\)](https://doi.org/10.1145/291224.291235)

Revisiones académicas

- Boehner, K., Vertesi, J., Sengers, P. y Dourish, P. (2007). How HCI interprets the probes. En Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '07) (pp. 1077–1086). ACM. [Ver fuente \(https://doi.org/10.1145/1240624.1240789\)](https://doi.org/10.1145/1240624.1240789)

Última revisión: 25 de octubre de 2026