

Speed dating de diseño

Mostrar a las personas muchos conceptos seguidos, en viñetas o en escenas breves, para comparar sus reacciones rápido y sin construir nada.

En inglés

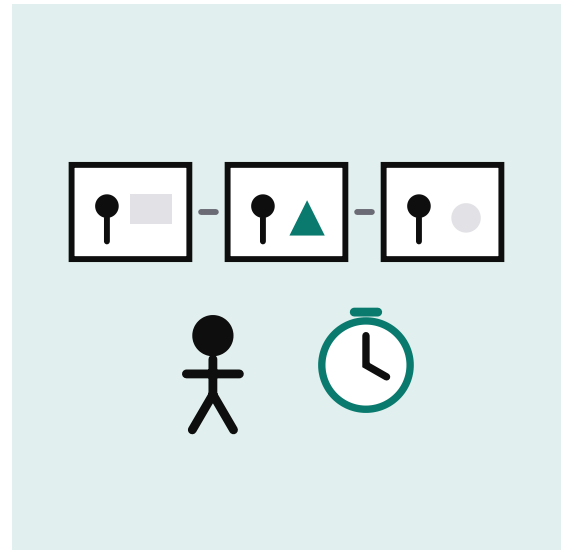
Speed dating

Origen

Davidoff, Lee, Dey y Zimmerman (2007)

Resultado

Las ideas que la gente reconoce como necesarias y los límites que no acepta



Para qué sirve

Ayuda a saber pronto qué ideas importan y qué límites no deben cruzarse, sin construir prototipos de todas, que sería caro.

Elementos clave

Muchas ideas, poco tiempo

Cada concepto se ve en pocos minutos y se compara con los demás.

Primero la necesidad

Se pregunta por el problema que muestra la viñeta, no por la tecnología.

Después, en escena

Las personas representan situaciones conocidas para reaccionar en el momento en vez de opinar en abstracto.

Cómo se hace

1



Se dibujan muchas ideas en viñetas, cada una con una pregunta.

2



Las personas reaccionan a cada viñeta, una tras otra.

3



Se representan las mejores en escenas breves y se ajustan.

Aplicaciones en diseño

✓ Cuándo usarlo

Cuando tienes muchas ideas y necesitas elegir cuáles prototipar, sobre todo si tocan la vida privada de las personas.

✗ Evita

Pedir a la gente que vote la idea más bonita; lo que importa es si responde a algo que viven.

👁 Para no caer

Las viñetas deben ser igual de sencillas: si una está más cuidada, gustará más por eso.

Conexiones

Relacionado con

■ Investigación a través del diseño

■ Juego de roles

■ Prototipado

■ Storyboard

Autores y obras

2007

Scott Davidoff, Min Kyung Lee, Anind K. Dey y John Zimmerman

Lo propusieron para explorar ideas de un hogar inteligente con familias: primero validaron necesidades con viñetas y después representaron escenas en un hogar simulado, sin construir tecnología.

Fuentes

Fuentes originales

- Davidoff, S., Lee, M. K., Dey, A. K. y Zimmerman, J. (2007). Rapidly exploring application design through speed dating. En J. Krumm et al. (Eds.), UbiComp 2007: Ubiquitous Computing (LNCS 4717, pp. 429–446). Springer. [Ver fuente \(https://minlee.ischool.utexas.edu/materials/Publication/2007-Ubicomp-speed_dating.pdf\)](https://minlee.ischool.utexas.edu/materials/Publication/2007-Ubicomp-speed_dating.pdf)

Última revisión: 25 de octubre de 2026

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