

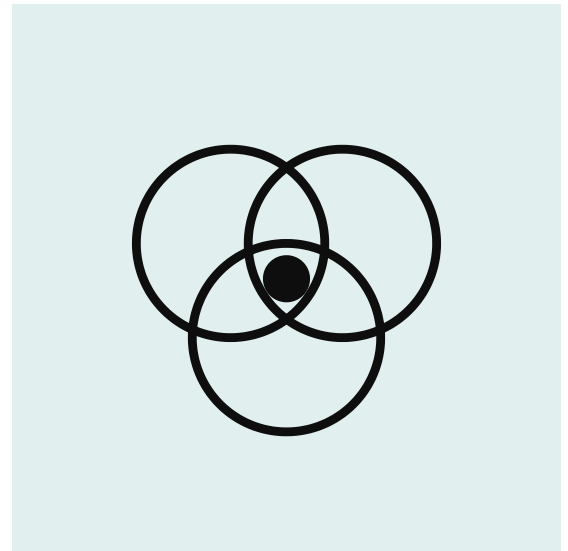
Enfoque

Design thinking

Una forma de abordar problemas abiertos con los métodos del diseño, que consiste en entender a las personas, redefinir el problema, idear muchas opciones y aprender prototipando.

Origen

Rowe (1987) y Buchanan (1992) en la teoría del diseño; lo difunden Brown (2008) y la d.school de Stanford



Para qué sirve

Muchos problemas no tienen un enunciado claro ni una única solución correcta. Design thinking da una manera de avanzar en ellos sin tener toda la información al principio.

Cómo se hace

1



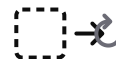
Entender y definir. Observa a las personas y vuelve a plantear el problema con lo que aprendes.

2



Idear. Muchas opciones antes de quedarte con una.

3



Prototipar y probar. Construye algo rápido y aprende de cómo lo usan. Si hace falta, vuelve atrás.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Úsalo cuando el problema aún no está claro: sirve para encontrarlo, no solo para resolverlo.

✗ Evita

Reducirlo a un taller con notas adhesivas: sin investigación con personas reales es solo una lluvia de ideas.

👁 Para no caer

Las fases no son una receta lineal: vuelve atrás cuando un prototipo te enseña algo nuevo.

Principios

Deseable

Responde a lo que las personas necesitan y quieren.

Factible

Se puede construir con la tecnología disponible.

Viable

Tiene sentido para la organización que debe sostenerlo.

Autores y obras

Peter Rowe (1987)

Tituló así su estudio sobre cómo proyectan arquitectos y urbanistas, a partir de observarlos trabajar.

Richard Buchanan (1992)

Explicó que el diseño trabaja con problemas «retorcidos», que no se dejan definir del todo antes de resolverlos.

Tim Brown (2008)

Lo presentó a las empresas como una forma de cubrir necesidades de manera técnicamente factible y estratégicamente viable.

d.school de Stanford

Lo enseña en cinco modos, empatizar, definir, idear, prototipar y probar.

Conexiones

Se apoya en

Diseño para la innovación
Especialidad

Relacionado con

«¿Cómo podríamos...?»
Método

Diseño centrado en las personas
Enfoque

Diseño de producto
Disciplina

Diseño UX
Disciplina

Doble diamante
Modelo de proceso

Entrevista en profundidad
Método

Investigación en diseño
Disciplina

Prototipado
Método

Fuentes

Fuentes originales

- Rowe, P. G. (1987). Design thinking. MIT Press.
- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. Design Issues, 8(2), 5–21.
- Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business Review, 86(6), 84–92. Ver fuente (<https://hbr.org/2008/06/design-thinking>)

Fuentes secundarias

- Hasso Plattner Institute of Design at Stanford (2018). Design thinking bootleg. Stanford d.school. Ver fuente (<https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg>)

Última revisión: 22 de octubre de 2026

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