

Disciplina

Diseño computacional

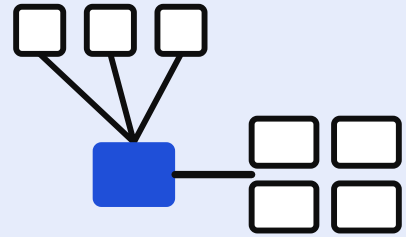
Diseña definiendo procesos de cálculo (reglas, parámetros, datos y simulaciones) que generan y evalúan soluciones, en lugar de dibujar cada forma a mano.

En inglés

Computational design

Origen

Maeda (1999); Menges y Ahlquist (2011)



De qué se ocupa

Algunos problemas tienen demasiadas variables para resolverlos dibujando: el cálculo permite explorar y comparar muchas opciones.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Cuando hay muchas variables que equilibrar o muchas variantes que producir.

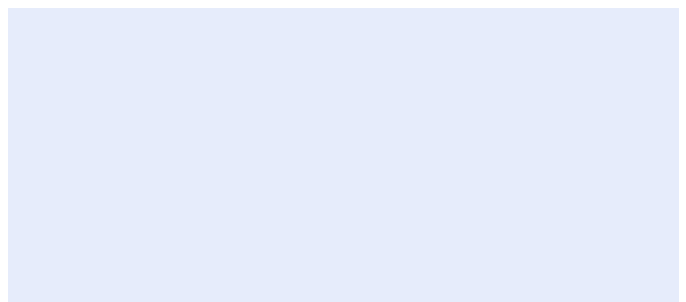
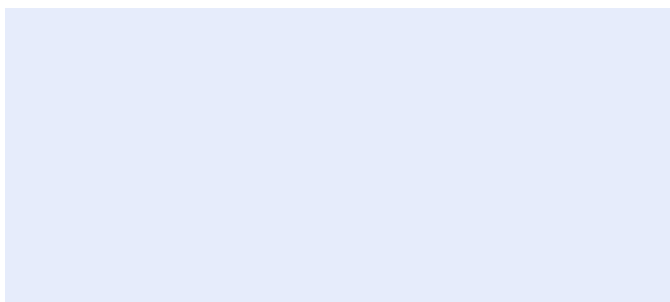
✗ Evita

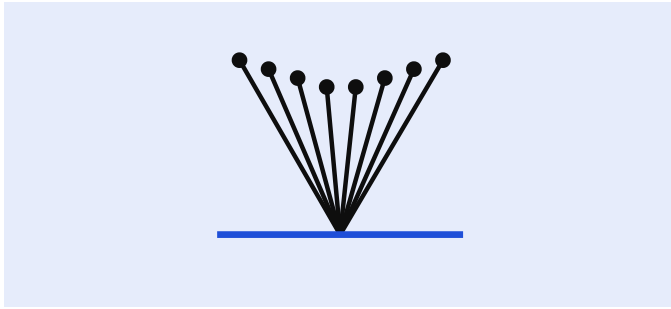
Confundirlo con usar un programa de dibujo.

👁 Para no caer

El algoritmo también tiene supuestos: revisa qué criterios le diste.

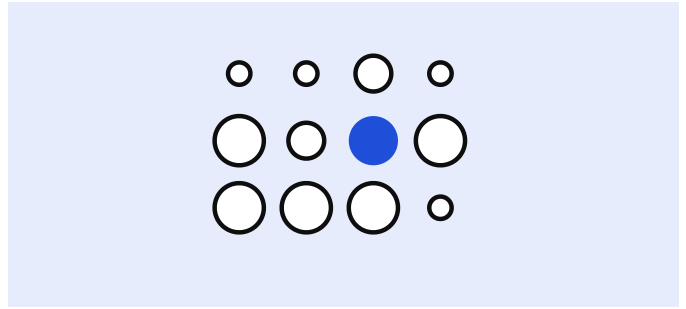
Ideas propias





Especialidad

— — — — —



Especialidad

— — — — —

Principios

Diseñar el proceso

Se definen reglas; la forma sale de ellas.

Simular

Probar el comportamiento antes de construir.

Explorar variantes

Generar muchas opciones y elegir con criterio.

Autores y obras

John Maeda (1999)

Enseñó a diseñadores visuales a programar con un lenguaje sencillo pensado para ellos.

Achim Menges y Sean Ahlquist (2011)

Reunieron los textos de base del diseño computacional, de las matemáticas a la biología y la teoría de sistemas.

Conexiones

Se apoya en

Visualización de datos
Especialidad

Relacionado con

Diseño industrial
Disciplina

Diseño para la IA
Disciplina

Fuentes

Fuentes originales

- Maeda, J. (1999). Design by numbers. MIT Press.

Revisiones académicas

- Menges, A. y Ahlquist, S. (Eds.) (2011). Computational design thinking. Wiley.

Última revisión: 23 de octubre de 2026

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