

Tendencias Emergentes en Diseño: Una Revisión de la Literatura y del Interés Global en el Futuro del Campo.

Emerging Trends in Design: A Review of the Literature and Global Interest in the Future of the Field

Diego Barreto Ortega

Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México,
Toluca, México.

dbaor.13@gmail.com

ORCID 0000-0003-1148-2570

Recibido / Received: 12/09/2025
Aprobado / Approved: 08/04/2026

Resumen

Este artículo examina la literatura existente en torno a las nuevas tendencias en diseño. Para ello, se consultaron artículos científicos publicados en revistas de prestigio, repositorios académicos de instituciones universitarias y textos de divulgación, con el fin de definir los principales términos asociados a las tendencias del diseño a futuro. Asimismo, se construyó una estructura metodológica para analizar las búsquedas de dichos términos en Google entre mayo de 2020 y mayo de 2025. De esta manera, fue posible contrastar los conceptos identificados en la literatura como “nuevas tendencias en diseño” con las búsquedas efectuadas por

los internautas en el último lustro, con el propósito de determinar cuáles de estos conceptos se encuentran efectivamente en tendencia y cuáles no. Los hallazgos muestran que los términos señalados por la literatura como “nuevas tendencias en diseño” presentan, en efecto, un incremento en el interés reflejado en las búsquedas en línea. Se plantea, en consecuencia, que el futuro del diseño se orienta hacia las áreas señaladas por la literatura: la realidad aumentada y virtual, la sustentabilidad, la adopción de nuevos enfoques y metodologías de diseño, la inmersividad y lo multisensorial, así como el papel que desempeñará la inteligencia artificial en este campo. Lo expuesto en este artículo constituye un punto de partida para investigaciones posteriores que busquen profundizar en la relación entre el diseño y el futuro.

Palabras clave: diseño; estudios del futuro; tendencias del diseño; realidad aumentada; realidad virtual; diseño inmersivo; inteligencia artificial.

Barreto Ortega, D. (2026). Tendencias Emergentes en Diseño: Una Revisión de la Literatura y del Interés Global en el Futuro del Campo. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 15, 134-153.

Abstract

This article conducts a review of the existing literature on emerging design trends. Peer-reviewed articles published in leading journals, university repositories, and selected dissemination sources were examined in order to define the key terms associated with future directions in design. Furthermore, a framework was developed to analyze Google search data for these terms from May 2020 to May 2025. This approach enabled a comparison between the concepts identified in the literature as “emerging trends in design” and the actual search behavior of internet users over the past five years, with the objective of determining which concepts are genuinely gaining traction and which are not. The findings indicate that the terms highlighted in the literature as “new design trends” do, in fact, show a rising trajectory in online search interest. The study suggests that the future of design will follow the directions emphasized in the literature: increased attention to augmented and virtual reality, sustainability, new design approaches

and methodologies, immersive and multisensory practices, as well as the growing role of Artificial Intelligence in the field. The insights presented here offer a foundation for subsequent research aimed at deepening the understanding of the relationship between design and the future.

Keywords: design; futures studies; design trends; augmented reality; virtual reality; immersive design; artificial intelligence.

Barreto Ortega, D. (2026). Emerging Trends in Design: A Review of the Literature and Global Interest in the Future of the Field. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 15, 134-153.

Sumario / Summary: 1. El Diseño como clave del futuro. 2. Tendencias que trazan el futuro del diseño. 2.1. Disponibilidad de nuevas tecnologías. 2.2. Materiales degradables y enfoques ecológicos / sustentables. 2.3. El diseño inmersivo y multisensorial. 2.4. Nuevos enfoques de diseño. 2.5. Realidad Virtual y Realidad Aumentada. 2.6. Inteligencia Artificial. 3. Metodología. 4. Resultados. 5. Discusión: Hallazgos, incógnitas y el camino a seguir. 6. Conclusiones Preliminares. Referencias.

1. El Diseño como clave del futuro

El diseño es una parte central de la existencia humana. Vivimos rodeados de diseño en todas las áreas de nuestras vidas. Desde los espacios que habitamos hasta los objetos con los que interactuamos; la tecnología, la política, las organizaciones y todos los demás sectores con los que como humanos nos relacionamos, se encuentran constantemente atravesando por procesos de diseño con la intención de mejorar su relación con los usuarios (Norman, 2023). El diseño, al ser una disciplina tan universal, debe mantenerse constantemente a la vanguardia y mantener una visión constante en el futuro. La futurología, también conocida como estudios del futuro, es una disciplina que se enfoca en explorar y comprender el futuro, así como desarrollar soluciones para problemas futuros (Dagdanova, 2021). Si bien, los estudios del futuro pueden ser aplicados en varias disciplinas, desde la sociología y las ciencias políticas hasta la ingeniería o el cine, en el diseño se

convierten en una pieza central del pensamiento del diseñador. El diseño es una herramienta clave para anticipar y resolver los problemas del futuro. Importantes diseñadores y filósofos del diseño contemporáneos como Juhani Pallasmaa (2010), Donald Norman (2023), entre otros, han abordado el tema del diseño del futuro en su trabajo.

Si bien en el siglo veinte las tendencias de diseño se enfocaron en resolver problemas de la realidad material de la humanidad, en la actualidad se ha vuelto evidente la injerencia que la realidad virtual y aumentada tendrá en el desarrollo de la vida humana a futuro (Dagdanova, 2021). Hoy en día, vivimos vidas híbridas entre el mundo material que habitamos y el mundo virtual / digital que existe en la nube. Los teléfonos inteligentes, las computadoras, los visores de realidad virtual, los relojes inteligentes y *wearables* y demás avances tecnológicos han acortado la brecha entre estas dos realidades de forma exponencial; brecha que, según algunos expertos, seguirá acortándose hasta generar una existencia verdaderamente híbrida entre la materialidad y la virtualidad (Bogue, 2013). No obstante, vale la pena mencionar que no todo el futuro del diseño recae en la virtualidad. Los seres humanos seguiremos necesitando de objetos, espacios y soluciones físicas que deben mantenerse a la vanguardia considerando temas ecológicos, sustentables, sociales, económicos y deben enfocarse en generar soluciones para el usuario sin perjudicar al entorno o a otros individuos.

El desarrollo de nuevas tecnologías de inmersión sensorial y nuevas tecnologías de manufactura, así como el desarrollo del internet, la globalización, la emergencia de las narrativas transmedia, entre otras tendencias, hacen evidente el papel del diseñador como pieza central para amalgamar el futuro de las realidades virtuales y aumentadas en el futuro. Este artículo intenta aportar al entendimiento del estudio de las nuevas tendencias en diseño a través de un análisis narrativo y síntesis de la información existente del tema. A su vez, se revisa la incidencia de búsqueda de los términos relevantes en Google en los últimos 5 años con el afán de visualizar qué conceptos planteados por la literatura en verdad van al alza en tendencia y cuáles no.

1.1. Marco conceptual y epistemológico del estudio

El presente estudio se inscribe en una perspectiva interdisciplinaria que articula los estudios del futuro, la teoría del diseño y la teoría de la complejidad. A través de este enfoque, las tendencias no son entendidas como predicciones deterministas del futuro, sino como manifestaciones emergentes dentro de sistemas sociales y técnicos complejos (Becerra, 2020).

Asimismo, se retoman aportaciones epistemológicas de los estudios de futuros, los cuales proponen analizar escenarios posibles, probables y deseables, en lugar de establecer visiones únicas e inmutables del porvenir (Dagdanova, 2021). En este sentido, las tendencias analizadas se interpretan como señales nacientes y patrones emergentes favorables dentro del campo del diseño contemporáneo.

2. Tendencias que trazan el futuro del diseño

A partir de la revisión de la literatura especializada, diversos autores han identificado una serie de tendencias que podrían definir el futuro del diseño (Dagdanova, 2021; Bogue, 2013; Chanchamnan et al., 2023). A continuación, se sintetizan algunas de las más relevantes.

Para facilitar su análisis, las tendencias identificadas se agrupan en tres grandes ejes:

1. Tecnologías emergentes (IA, RA, RV, impresión 3D)
2. Enfoques metodológicos y epistemológicos del diseño (diseño especulativo, interdisciplinario, neurodiseño)
3. Transformaciones socioculturales y ambientales (sustentabilidad, diseño multisensorial)

2.1. Disponibilidad de nuevas tecnologías

Esta tendencia se inscribe dentro del eje de las tecnologías emergentes, el cual

agrupa los desarrollos que amplían las capacidades técnicas del diseño generando nuevas oportunidades de ejecución técnica. La disponibilidad de nuevas tecnologías ha desencadenado nuevas tendencias en varias áreas. Particularmente en materia textil, el desarrollo de nanofibras y bio prendas ha permitido confeccionar ropa antibacteriana, antiestática, así como repelente al agua y el fuego. A su vez, la implementación de tecnologías digitales permite la creación de ropa y textiles “inteligentes” que nos permiten integrar nuestra realidad física y material con la virtualidad de nuestros teléfonos inteligentes, archivos, notificaciones y demás (Haque, 2018).

La disponibilidad de las tecnologías de impresión 3D ha resultado en la impresión de objetos, prototipos y modelos, aumentando así la productividad y los tiempos de desarrollo de productos. A su vez, la impresión 3D a gran escala abre la posibilidad a nuevas oportunidades de diseño y construcción arquitectónica. Por otro lado, la impresión en 3D de tejidos vivos y células abre la puerta a un sinnúmero de aplicaciones médicas, así como alternativas a las industrias de la carne y los productos de piel animal. De hecho, las compañías The Organoid Company, Lab-Grown Leather y VML anunciaron en mayo de 2025 que se encuentran desarrollando un proyecto para imprimir piel real de Tiranosaurio Rex a través de su genoma. La compañía pretende comercializar la piel de dinosaurio con fabricantes de asientos de automóvil, ropa, calzado y demás aplicaciones en las que tradicionalmente se ha utilizado piel vacuna o bovina (Landymore, 2025).

2.2. Materiales degradables y enfoques ecológicos / sustentables

Esta tendencia se inscribe dentro del eje de Transformaciones socioculturales y ambientales debido a la imperante necesidad de generar alternativas de productos, servicios y cadenas de distribución menos contaminantes; esto perfila esta rama como una de las más importantes en materia de diseño en el futuro. Si bien las tendencias de diseño ecológico existen desde la década de los setenta e importantes teóricos y diseñadores como Murray Schafer y Victor Papanek sentaron importantes bases para pensar en la ecología como un elemento central del diseño (Shi & Fang, 2023), en las décadas posteriores se planteó el concepto de la

sustentabilidad (Introducido por primera vez en 1987 en el Informe Brundtland) como una alternativa que consideraba los elementos económicos y sociales que la ecología no había contemplado.

Sin embargo, hoy en día parece que el concepto de sustentabilidad se queda corto ante las necesidades ecológicas de nuestro planeta. Algunos autores proponen aplicar el concepto de sistemas complejos al estudio del ambiente con el afán de frenar el cambio climático: un sistema complejo es un conjunto de elementos unidos y que dependen unos de otros, cuya relación mutua produce un resultado colectivo que va más allá de la suma de sus acciones individuales y que no se puede anticipar solo observando cada elemento por separado (Becerra, 2020). Así como la implementación de economías circulares, en las que la meta es preservar el valor de los bienes y recursos dentro del ciclo económico el máximo tiempo posible, reduciendo al mínimo los desechos producidos (Marcelino-Aranda, et al., 2022).

A su vez, los materiales degradables son una tendencia innegable en el diseño. El diseñador Tailandés Suwan Kongkhunthian se ha enfocado en generar varios muebles fabricados con materiales biodegradables como papel de piña (Dagdanova, 2021). A su vez, existen corrientes de diseño textil que se enfocan en el diseño emocional y buscan generar una conexión sentimental entre el usuario y la prenda; lo que disminuye las probabilidades de que el usuario se deshaga de la prenda prematuramente. Esto se logra con una combinación de materiales duraderos y de alta calidad que a su vez envejezcan de forma individual, generen pátinas y decoloraciones estratégicas y “cuenten la historia” del usuario (Sommermeier, et al., 2023).

2.3. El diseño inmersivo y multisensorial

Esta tendencia se inscribe dentro del eje de Transformaciones socioculturales y ambientales, así como dentro del eje de Tecnologías emergentes. Cada vez existen más herramientas tecnológicas que nos permiten impactar varios sentidos a la vez. Históricamente ha existido un sesgo de enfoque en el diseño hacia lo visual. Sin embargo, nuevos enfoques y tecnologías han logrado resaltar la importancia de los

sistemas auditivos, olfativos, táctiles e incluso gustativos. Pensar en el diseño como un elemento multisensorial e inmersivo, nos permite habitar los espacios, interactuar con los objetos, interfaces y demás elementos con todo nuestro cuerpo y no solamente con los ojos. Esto resulta en mejores experiencias, experiencias más duraderas y emocionales, así como en procesos cognitivos más exitosos en la mente del usuario (Pallasmaa, 2010).

Existen muchos proyectos artísticos, museísticos y arquitectónicos que intentan generar inmersividad a través del diseño multisensorial. Un ejemplo familiar pueden ser las salas de cine 4DX, tecnología surcoreana de la empresa CJ en las que se intenta generar una experiencia que vaya más allá de lo audiovisual con movimiento en las butacas, olores, agua y aire lanzados a las caras de los espectadores (AMC Entertainment Holdings, 2025). Sin embargo, también existen proyectos de museos inmersivos como el teamLab Borderless museum en Tokio. Museo de arte digital inmersivo en el que se intenta introducir al visitante a un mundo nuevo a través de estímulos visuales, auditivos, olfativos y de temperatura (Pursuit of Art, 2019).

2.4. Nuevos enfoques de diseño

Esta tendencia se inscribe dentro del eje de enfoques metodológicos y epistemológicos del diseño, en el cual se busca encontrar nuevas justificaciones teóricas que cobijen el quehacer conceptual del diseñador. La búsqueda de nuevas formas de acercarse al diseño y la creación de nuevas metodologías siempre ha sido parte de la historia del diseño. Sin embargo, hoy en día existen nuevos enfoques interdisciplinarios que expanden sustancialmente los horizontes del diseño en el futuro.

- **Neurodiseño:** En este se busca la aplicación de principios de la neurociencia en el diseño para desarrollar productos y experiencias compatibles con la forma en que el cerebro humano interpreta la información, mejorando así la comprensión y satisfacción del usuario. (Auernhammer, et al., 2020). No obstante, el neurodiseño también plantea desafíos epistemológicos, ya que existe el riesgo de reducir la experiencia

del usuario a procesos meramente neurofisiológicos, dejando de lado dimensiones culturales y contextuales del diseño.

- **Diseño Especulativo:** El diseño especulativo es una forma de abordar el diseño que prioriza la formulación de interrogantes por encima de la búsqueda de respuestas. La principal finalidad del diseño especulativo es provocar cuestionamientos y concebir situaciones futuras que estimulen la discusión, la reflexión y el pensamiento crítico en relación con la influencia de los objetos y las ideas en la vida de las personas (Universitat Oberta de Catalunya, s. f.). Más allá de su dimensión conceptual, el diseño especulativo se posiciona como una herramienta crítica para explorar futuros alternativos, cuestionando las implicaciones éticas, sociales y políticas del desarrollo tecnológico.
- **Diseño Interdisciplinario:** En el futuro, los diseñadores deberán tener conocimientos en muchas ramas: estética, filosofía, semiótica, arte, psicología, sociología, ingeniería, entre otras. Por lo tanto, el enfoque interdisciplinario motiva a los diseñadores a generar altos niveles de pensamiento conceptual, interdisciplinario y metodológico en diversas ramas y a pensar en el diseño como una disciplina que trabaja de la mano con todas las demás (Dagdanova, 2021).

2.5. Realidad Virtual y Realidad Aumentada

Esta tendencia se inscribe dentro del eje de las tecnologías emergentes, así como de las transformaciones socioculturales y ambientales. Las tecnologías inmersivas y los sistemas virtuales avanzan rápidamente, transformando nuestra visión del mundo y nuestra interacción con la realidad. De acuerdo con Paul Milgram y Fumio Kishino (Bogue, 2013), existe un abanico de realidades que va desde lo físico hasta lo virtual, incluyendo la realidad aumentada y la virtualidad aumentada, ofreciendo a los usuarios múltiples maneras de interactuar con la realidad y los sistemas digitales de forma combinada. Los sistemas virtuales representan una auténtica expansión de los límites de la realidad sin precedentes, lo que demanda investigaciones profundas y detalladas sobre estas nuevas oportunidades.

Existen ejemplos de trabajos que fusionan el arte con la realidad aumentada, tal como la propuesta de Adrien M y Claire B (2019) en la Bienal Internacional de las Artes del Circo de Marsella. En ella, se desarrollaron obras que combinaban elementos físicos y digitales, las cuales solo podían apreciarse en su totalidad mediante la realidad aumentada, utilizando tabletas o smartphones. Con esta tecnología, el público podía observar cómo las piezas físicas se animaban y alcanzaban su pleno significado al ser vistas en el entorno de realidad extendida. Este tipo de proyectos nos muestran nuevas posibilidades donde el arte visual y la realidad aumentada se entrelazan en un contexto museístico (Archaos BIAC, 2018).

A su vez, existen proyectos como Pokémon Go, un juego que incorpora aspectos del mundo real, como lugares públicos (plazas, calles, parques), y guía a los jugadores a través de las ciudades usando sus teléfonos para atrapar personajes virtuales en ubicaciones físicas específicas. Además, la cámara del teléfono añade un toque de realismo a la experiencia de realidad aumentada. Otro ejemplo es el proyecto de Realidad Aumentada de Google Arts and Culture, donde los usuarios pueden examinar obras de arte reconocidas en su propio entorno a través de la cámara de su teléfono, viendo las obras en tamaño real y desde varias perspectivas (Google, 2025).

2.6. Inteligencia Artificial

El reciente desarrollo de la inteligencia artificial y los modelos de lenguaje como ChatGPT, IAs generativas, así como modelos de inteligencia artificial especializados en tareas y áreas específicas plantean un cambio de paradigma para el diseño y los diseñadores. Esta tendencia se inscribe dentro de los tres ejes contemplados en este trabajo: tecnologías emergentes, transformaciones socioculturales y ambientales y enfoques metodológicos y epistemológicos del diseño. Esto debido al enorme potencial tecnológico, social y epistemológico contenido en una revolución tecnológica como la desencadenada por la inteligencia artificial y los Modelos de Lenguaje. Según Chanchamnan et al. (2023), el uso de herramientas de IA en el desarrollo de experiencia del usuario (UX) ha aumentado significativamente la funcionalidad y atracción de los usuarios a

productos digitales y físicos. Sin embargo, también menciona que hay varios procesos de UX en los que el trabajo del diseñador se ve obstaculizado por las herramientas de IA.

Por otro lado, el desarrollo de la IA plantea la incómoda pregunta (al igual que en muchas otras ramas y profesiones) ¿El diseñador será sustituido por la IA? Para intentar responder esta pregunta hay que recordar que la IA no es más que una compilación de los conocimientos generados por la humanidad que se encuentran en su base de datos y que si bien, los modelos más vanguardistas de IA pueden llegar a la innovación generando nuevas respuestas, es difícil que estos generen nuevas preguntas, es ahí donde el papel del diseñador como un ente especulativo entra en juego. Tal vez a futuro el papel del diseñador migrará de ser una figura que proporciona respuestas a una que proporciona preguntas que a su vez son parcialmente resueltas por una inteligencia artificial. A su vez, se plantea que, debido a las fronteras ontológicas y epistemológicas únicas del diseño, el trabajo de diseño no puede ser reducido simplemente a un acto de producción (Hernández-Ramírez & Ferreira, 2024).

3. Metodología

Se plantea una revisión en Google en los últimos 5 años del número de búsquedas de los términos relevantes a las nuevas tendencias en diseño. Esto con el propósito de explorar en qué términos existe un incremento en la búsqueda e interés del público y qué conceptos pueden no tener la relevancia a futuro que la literatura plantea.

Para la revisión de la literatura, se seleccionaron artículos científicos provenientes de bases de datos académicas reconocidas como Latindex, Google Scholar y repositorios institucionales universitarios. Los criterios de inclusión consideraron: 1.- publicaciones entre 2010 y 2025, 2.- textos arbitrados o de divulgación académica con respaldo institucional, y 3.- pertinencia temática en relación con tendencias emergentes en diseño. Asimismo, se incluyeron libros y

textos teóricos fundamentales para contextualizar el análisis conceptual.

Los diez términos utilizados para la revisión fueron los siguientes:

- 1) Augmented Reality
- 2) Virtual Reality
- 3) 3D Printing
- 4) Artificial Intelligence
- 5) Sustainability
- 6) Neurodesign
- 7) Speculative Design
- 8) Immersive Design
- 9) Interdisciplinary Design
- 10) Multisensory Design

Los diez términos seleccionados corresponden a conceptos recurrentes en la literatura revisada, así como a categorías que presentan presencia significativa en discusiones académicas y profesionales del diseño contemporáneo. Su selección responde a su frecuencia de aparición, relevancia temática y capacidad de representar distintos ejes del desarrollo del diseño (tecnológico, metodológico y sociocultural).

Se utilizó la herramienta Google Trends en la cual se puede visualizar la cantidad de búsquedas de un término en una región a lo largo de un periodo de tiempo definido. Se establecieron como parámetros un periodo de los últimos 5 años, es decir de mayo de 2020 a mayo de 2025, así como una región global, es decir, búsquedas en todo el mundo en los países en los que opera Google.

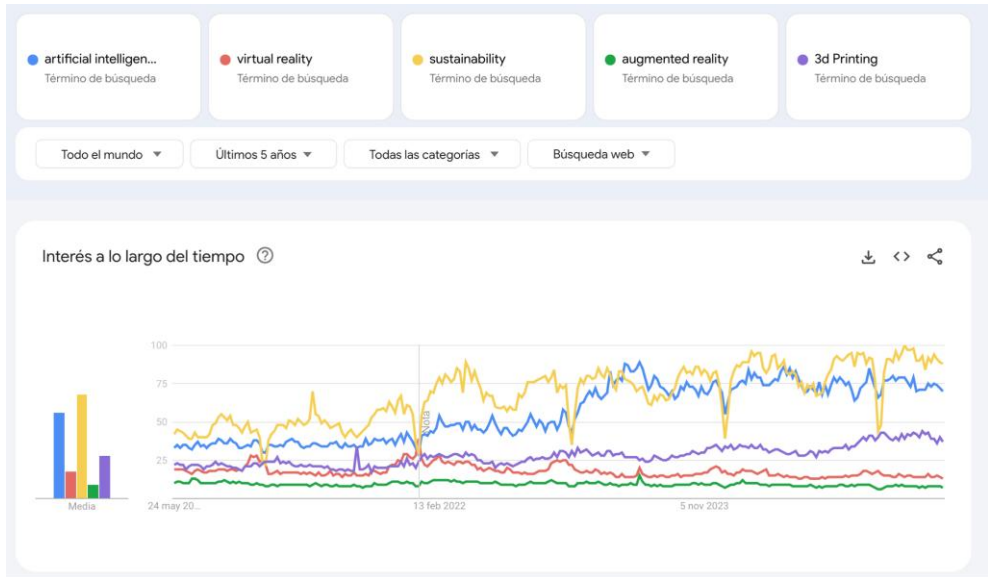
Es importante señalar que Google Trends no refleja directamente la relevancia académica, gubernamental o industrial de los términos analizados, sino únicamente el interés relativo de búsqueda por parte de los usuarios. Por ello, los resultados deben interpretarse como un indicador complementario y una brújula que funciona como punto de partida de análisis y no como una medida absoluta del desarrollo del campo.

4. Resultados

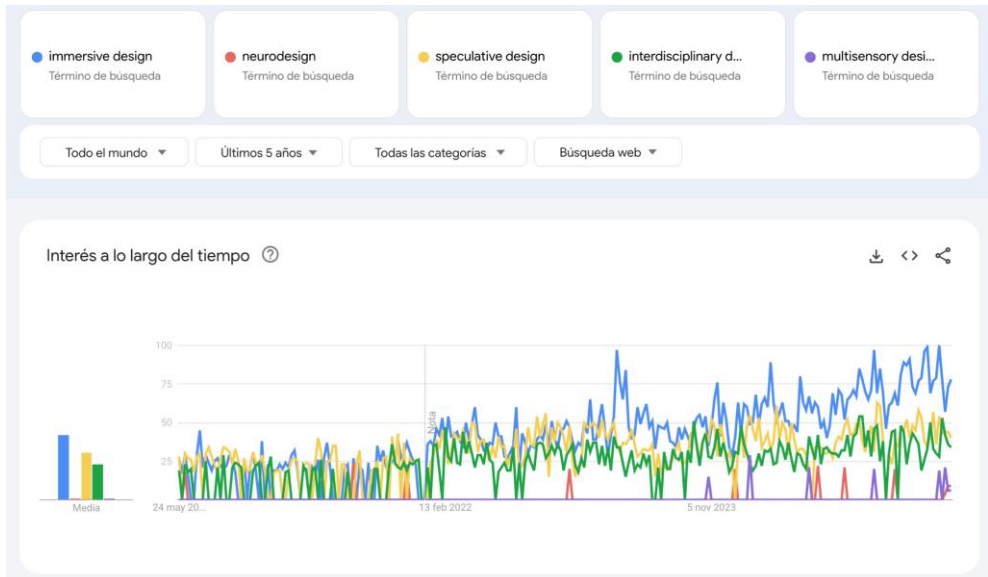
Los resultados obtenidos se interpretan a la luz del marco conceptual previamente establecido. De acuerdo a los parámetros seleccionados y los términos empleados, se visualiza un incremento sustancial a lo largo del tiempo en las búsquedas de 6 de los 10 términos establecidos: 3D Printing, Artificial Intelligence, Sustainability, Speculative Design, Immersive Design, Interdisciplinary Design. A su vez, se visualiza que dos de los términos: Augmented Reality y Virtual Reality, se mantienen constantes con la excepción de un pico de interés a finales del 2021 e inicios del 2022 (Lo cual coincide con el anuncio de Mark Zuckerberg de la plataforma de realidad virtual de Facebook, el Metaverse, anunciado en Octubre de 2021). Por último, se encontró que los términos Neurodesign y Multisensory Design, ni siquiera computan suficientes búsquedas para poder ser graficados a excepción de algunos picos esporádicos.

Tabla 1 Estado de las búsquedas de los términos de tendencias en diseño de mayo 2020 a mayo 2025. Elaboración Propia.

	Incrementa	Estable	Búsquedas esporádicas
3D Printing	x		
Artificial Intelligence	x		
Sustainability	x		
Speculative Design	x		
Immersive Design	x		
Interdisciplinary Design	x		
Augmented Reality		x	
Virtual Reality		x	
Neurodesign			x
Multisensory Design			x



Gráfica 1. Estado de las búsquedas de los términos de tendencias en diseño de mayo 2020 a mayo 2025 (1-5). Elaboración Propia.



Gráfica 2. Estado de las búsquedas de los términos de tendencias en diseño de mayo 2020 a mayo 2025 (6-10). Elaboración Propia.

5. Discusión: Hallazgos, incógnitas y el camino a seguir

De acuerdo a los resultados encontrados, podemos reconocer un incremento en las búsquedas en casi todos los términos. Esto confirma la hipótesis planteada de que los términos establecidos como nuevas tendencias de diseño en la literatura son efectivamente términos que se están buscando de forma incremental en el mundo. Sin embargo, aún queda la interrogante de los cuatro términos que no cumplen con la característica de ir al alza.

En primer lugar, los términos realidad aumentada y realidad virtual, si bien registran búsquedas, se mantienen de forma constante a lo largo del periodo establecido. Esto contrasta con la literatura que plantea estas disciplinas como una piedra angular del futuro del diseño. De aquí, me gustaría derivar la conclusión de que estos términos son más antiguos que los demás términos planteados (a excepción de la sustentabilidad) El término realidad virtual fue acuñado por Jaron Lanier en 1987 (Berkman, 2018), esto aunado a la revolución informática del siglo veinte hace que los términos RV y RA lleven décadas existiendo en el imaginario colectivo, lo cual podría explicar un interés constante, aunque sin un crecimiento significativo. No obstante, la literatura plantea un incremento exponencial de las capacidades virtuales en el futuro, por lo cual es posible que estas búsquedas incrementen en años posteriores.

Por último, los términos de neurodiseño y diseño multisensorial, al ni siquiera tener suficientes búsquedas para arrojar datos graficables a excepción de algunos picos esporádicos, generan dos posibles conclusiones: Por un lado, existe la posibilidad de que estos términos no se conviertan en las nuevas tendencias en diseño y simplemente son términos pasajeros que las áreas especializadas están explorando. Por otro lado, es factible que estos términos sean demasiado nuevos y debido a eso su interés entre los internautas aún se encuentre en sus primeras etapas. De hecho, la universidad de Stanford inició su iniciativa de neurodiseño apenas en el 2018 (Stanford NeuroDesign Research, s.f.). Esto podría indicar que estos términos incrementarán en interés en los siguientes años.

No obstante, estas tendencias también plantean tensiones importantes. Por ejemplo, los entornos inmersivos pueden derivar en fenómenos de sobrecarga sensorial o en la priorización del entretenimiento sobre el contenido con tintes más críticos o artísticos. Se han observado ya instalaciones “artísticas” inmersivas en distintas ciudades del mundo en las que el contenido no cumple con los estándares curatoriales de una instalación de arte. Por ejemplo: la instalación *Dreams de Fantasy Lab* (s.f.) en la Ciudad de México.

A su vez, el auge de los espacios virtuales ha contribuido a nuevas formas de mediación digital en la interacción social, normalizando las relaciones a través de micrófonos y cámaras y la pérdida del contacto físico que ha caracterizado a las relaciones humanas por milenios. Desde una perspectiva laboral también hemos observado cómo la virtualidad ha permitido a los empleadores subcontratar empleados de distintas latitudes con la intención de ahorrar costos operativos y de nómina lo que resulta en una perpetuación de las desigualdades y el estancamiento de los salarios.

Por otro lado, el uso de inteligencia artificial abre cuestionamientos éticos relacionados con la autoría, la automatización del trabajo creativo y el sesgo algorítmico. Así como un cambio epistemológico en relación a la conceptualización, ejecución y sentido del diseño en sus diversas facetas. La eficiencia e inmediatez en el uso de las inteligencias artificiales puede resultar en objetos de diseño que carezcan de un entendimiento real de la experiencia humana y de las necesidades actuales y futuras de los individuos y las sociedades.

En este sentido, las tendencias analizadas no deben entenderse como procesos inherentemente positivos, sino como fenómenos complejos que requieren un análisis crítico capaz de considerar tanto sus posibilidades como sus riesgos.

Estas tensiones evidencian la encrucijada en la que se encuentra el campo del diseño en la actualidad. Más que avanzar en una única dirección, el diseño contemporáneo parece configurarse como un sistema en el que convergen los tres ejes establecidos previamente: el tecnológico, el metodológico y el sociocultural. En este contexto, el futuro del diseño no puede entenderse como una imagen

lineal, sino como un campo dinámico de fluctuación entre innovación, ética y experiencia humana.

6. Conclusiones Preliminares

Los resultados de este artículo nos indican que los términos planteados por la literatura como nuevas tendencias en el diseño van, efectivamente a la alza en el interés de las búsquedas de los internautas. Con sus debidas excepciones, en general parece que el futuro del diseño va enfocado a lo establecido en los antecedentes: un interés por la fusión de la vida material y la virtual, interés por la sustentabilidad y la ecología, nuevos enfoques y metodologías de diseño, la incorporación de la inmersividad y lo multisensorial, así como el papel de la inteligencia artificial en el diseño.

A su vez, existen limitaciones en este trabajo que no nos permiten visualizar el panorama completo. Por un lado, el uso de herramientas de búsqueda de repositorios especializados nos daría un mejor panorama de los términos que están siendo explorados por especialistas en materia de diseño y no por el público en general; eso nos permitiría generar un mapa más claro de las tendencias de los profesionales en el área. Por otro lado, algunos términos de búsqueda como inteligencia artificial o sustentabilidad, nos están arrojando números más altos debido al panorama tan amplio de dichos términos. Una investigación posterior debería prestar especial atención en acotar los resultados de búsqueda de esos términos a búsquedas relacionadas al diseño.

A partir de los hallazgos, es posible plantear que el futuro del diseño no responde a una única dirección, sino a la convergencia de tres dimensiones: la hibridación entre lo físico y lo digital/virtual, la creciente complejidad de los sistemas sociotécnicos y la necesidad de enfoques críticos que permitan anticipar escenarios futuros. Partiendo de esta triada, se puede identificar un enorme potencial de conceptualización en la teoría y epistemología del diseño. Tal vez se trate de el mejor momento de oportunidad en la historia del diseño como disciplina

para encontrar las justificaciones teórico-críticas que nos permitan imaginar, diseñar y producir futuros más justos, sustentables y humanos. La principal aportación de este estudio radica precisamente en la articulación de un marco conceptual que permita interpretar las tendencias del diseño contemporáneo, no como fenómenos aislados, sino como parte de un sistema complejo en constante proceso de cambio.

Por último, se plantea que investigaciones futuras pueden encontrar las líneas interseccionales entre los términos en la literatura y la producción de objetos, servicios y demás output en el mundo empresarial, creativo, físico y virtual. Es de suma importancia que en el futuro se contabilicen y analicen los proyectos de diseño, con sampleos estadísticamente relevantes, que están utilizando estas nuevas tendencias en sus metodologías para entender hacia dónde se mueve el diseño en el futuro. Futuras investigaciones podrían incorporar análisis bibliométricos, estudios de patentes o métricas industriales, así como análisis de consumo en distintas áreas con el fin de lograr una visión más clara y nítida del futuro del diseño.

Referencias

- AMC Entertainment Holdings, Inc. (2025). Cj 4DPLEX and AMC Entertainment to bring unparalleled premium experiences 4DX and SCREENX auditoriums to AMC and ODEON moviegoers at 65 locations worldwide [Press release]. <https://investor.amctheatres.com/news-events/press-releases/detail/380/cj-4dplex-and-amc-entertainment-to-bring-unparalleled-premium-experiences-4dx-and-screenx-auditoriums-to-amc-and-odeon-moviegoers-at-65-locations-worldwide>
- Archaos BIAC. (2018, Agosto, 29). Adrien M & Claire B - Mirages & miracles / BIAC 2019 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iD2MpbDwT4o&t=9s>

- Auernhammer, J., Sonalkar, N., & Saggar, M. (2020). NeuroDesign: From neuroscience research to design thinking practice. En H. Plattner, C. Meinel & L. Leifer (Eds.), *Design Thinking Research* (pp. 302-317). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-62037-0_16
- Becerra, G. (2020). La Teoría de los Sistemas Complejos y la Teoría de los Sistemas Sociales en las controversias de la complejidad. *Convergencia*, 27, e12148. <https://doi.org/10.29101/crcs.v27i83.12148>
- Berkman, M.I. (2018). History of Virtual Reality. In: Lee, N. (eds) *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9_169-1
- Bogue, R. (2013). Robotic vision boosts automotive industry quality and productivity. *Industrial Robot: An International Journal*, 40, 415-419. <https://doi.org/10.1108/IR-04-2013-342>
- Chanchamnan, P., San, S., & Ho, C. (2023). Design in the age of Artificial Intelligence: A literature review on the enhancement of User Experience Design with AI. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.33028.91523>
- Dagdanova, M. B. (2021). *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 751, 012042. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/751/1/012042>
- Fantasy Lab. (s. f.). Fantasy Lab México. <https://fantasylab.mx/>
- Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya. (s. f.). Diseño especulativo. Design Toolkit. <https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/disenio-especulativo/>
- Google. (2025). Realidad Aumentada. Google Arts & Culture. <https://artsandculture.google.com/project/ar/art>
- Haque, M. (2018). Nano Fabrics in the 21st century: a review. *Asian Journal of Nanoscience and Materials*, 2(2), 131-148. <https://doi.org/10.26655/ajnanomat.2019.3.2>

- Landymore, F. (2025). Project says it's recreating dinosaur skin to make T-Rex leather, but is it really? *Futurism*. <https://futurism.com/dinosaur-skin-t-rex-leather>
- Marcelino-Aranda, M., Macías Alcibar, A., Martínez-Rodríguez, M. C., & Camacho, A. D. (2022). La economía circular como alternativa hacia un nuevo modelo para la actividad industrial sustentable. *Revista Tecnología en Marcha*, 35(3), 195-206. <https://dx.doi.org/10.18845/tm.v35i3.5599>
- Norman, D. (2023). *Emotional design, why we love (or hate) everyday things*. Tantor Media, Inc.
- Pallasmaa, J. (2010). *Los ojos de la piel. La arquitectura de los sentidos*. Editorial Gustavo Gili.
- Pursuit of Art. (2019). *First Digital Art Museum: teamLab Borderless*. <https://www.pursuitofart.com/blog/first-digital-art-museum-teamlab-borderless>
- Rodrigo Hernández-Ramírez & João Batalheiro Ferreira. (2024). The Future End of Design Work: A Critical Overview of Managerialism, Generative AI, and the Nature of Knowledge Work, and Why Craft Remains Relevant. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 10(4), 414-440. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2024.11.002>
- Shi, J. & Fang, Z. (2023). A glimpse into Victor Papanek's "critical design theory" and its contemporary applications. *Advances in Operation Research and Production Management*, 1, 15-19. <https://doi.org/10.54254/3029-0880/1/2023003>
- Sommermeier, L., Santos, M., & Cunha, J. (2023). Emotional design in fashion: Memories and experience in a redesign project. https://doi.org/10.1007/978-3-031-43937-7_45
- Stanford NeuroDesign Research. (s.f.). *About*. Stanford University. Recuperado el 29 de mayo de 2025, de <https://neurodesign.stanford.edu/about>