

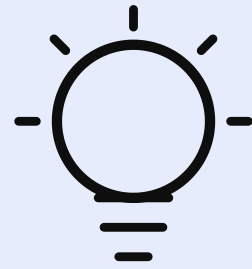
Concepto

Insight

Una interpretación nueva y bien fundamentada sobre las personas y su contexto, que explica por qué hacen lo que hacen y abre oportunidades de diseño.

Origen

Práctica del diseño centrado en las personas (IDEO.org, 2015; Kolko, 2010)



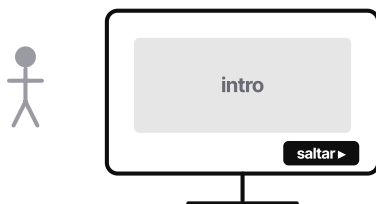
Qué problema aborda

Ayuda a distinguir los datos de lo que significan, que es lo que de verdad orienta el diseño.

Un ejemplo

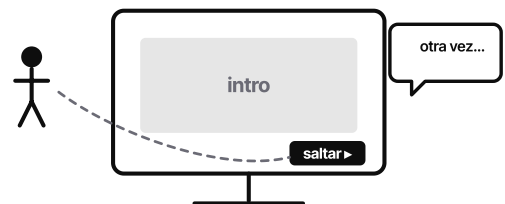
Lo que el equipo aprende sobre cómo la gente ve series.

Un hallazgo



Muchas personas adelantan la introducción cuando ven varios capítulos seguidos. **Es un dato.**

Un insight



Quien ve varios capítulos seguidos quiere seguir la historia sin interrupciones, pero tiene que saltar la introducción a mano cada vez. **Abre una oportunidad.**

El hallazgo describe lo que pasa; el insight explica por qué importa y dónde está la fricción.

Por qué pasa

1



Se parte de hechos observados, nunca de suposiciones.

2



Se conectan varios hallazgos hasta ver un motivo común.

3



Se formula como deseo y fricción: qué quiere la persona y qué se lo impide.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Escribe cada insight en una frase: lo que la persona quiere, pero lo que se lo impide.

✗ Evita

Llamar insight a un dato o a una opinión del equipo.

👁 Para no caer

Si un insight es solo una hipótesis, válidalo antes de diseñar a partir de él.

Hallazgo ≠ insight

Lo que dice la investigación

Los datos, los porcentajes y las tendencias no son insights: un insight interpreta los hechos y extrapola historias individuales a verdades más amplias (IDEO.org, 2015).

● ● ○ **Evidencia debatida.** No hay una fórmula única para redactar insights; la de deseo y fricción es una de las más usadas en la práctica.

Autores y obras

IDEO.org (2015)

Describió cómo pasar de las historias de las personas a insights en The Field Guide to Human-Centered Design.

Jon Kolko (2010)

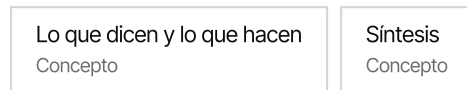
Situó los insights dentro de la síntesis del diseño.

Conexiones

Se usa en



Relacionado con



Fuentes

Fuentes originales

- Kolko, J. (2010). Abductive thinking and sensemaking: The drivers of design synthesis. *Design Issues*, 26(1), 15–28. Ver fuente (<https://doi.org/10.1162/desi.2010.26.1.15>)

Fuentes secundarias

- IDEO.org (2015). The field guide to human-centered design. IDEO.org.

Última revisión: 22 de octubre de 2026