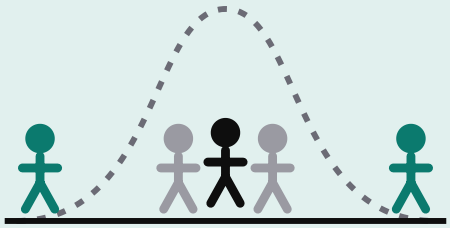
Método

Usuarios extremos

Investigar tanto con personas típicas del público como con personas en sus extremos, para descubrir necesidades y usos que el usuario medio no muestra.



En inglés
Extremes and mainstreams

Origen
Práctica de IDEO, recogida en IDEO.org (2015)

Resultado
Necesidades, usos inesperados y trucos que la gente se inventa, más allá del usuario medio

Para qué sirve

Evita que el diseño olvide a quien más lo necesita y a quien lo usa de formas que nadie imaginó.

Elementos clave

Los dos lados del espectro
Se eligen personas que varían en lo que importa, como la edad o el tamaño del hogar.

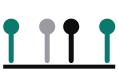
Los extremos enseñan
Sus trucos y soluciones caseras abren ideas nuevas.

También el centro
Se habla con personas típicas para no diseñar solo para los casos raros.

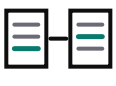
Cómo se hace

1 

Se definen los ejes en los que varía el público.

2 

Se habla con personas de los extremos y del centro.

3 

Se comparan sus necesidades y sus trucos.

Aplicaciones en diseño

Cuándo usarlo

Al elegir a quién entrevistar u observar al principio de un proyecto.

Evita

Convertir a los extremos en una curiosidad; también son personas para las que se diseña.

Para no caer

Trata con cuidado a quien suele quedar fuera de estas conversaciones: explícale por qué su opinión importa.

Conexiones

Lo usan

- Diseño inclusivo
- Diseño social

Relacionado con

- Entrevista en profundidad
- Personas

Autores y obras

2015	**IDEO.org**	Lo recoge como «extremos y mayoría» en su guía de diseño centrado en las personas, con la idea de que lo que sirve a un usuario extremo suele servir también a los demás.
2018	**Kat Holmes**	Defiende diseñar con las personas que quedan excluidas para que el resultado funcione para más gente.

Fuentes

Fuentes originales

- Holmes, K. (2018). Mismatch: How inclusion shapes design. MIT Press.

Fuentes secundarias

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

Última revisión: 25 de octubre de 2026

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