



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

Optativa II – Composición en el diseño

Código de horario: 3405

Trabajo:  
(Meta) Video-tutorial

Grupo Argón:  
Cedeño, Daniel 8-999-1871  
Espinosa, José 8-995-1148  
Gómez, Sachellys 8-1010-734  
Hassel, Zehirimy 8-978-2106  
Madrid, Ashli 3-753-872

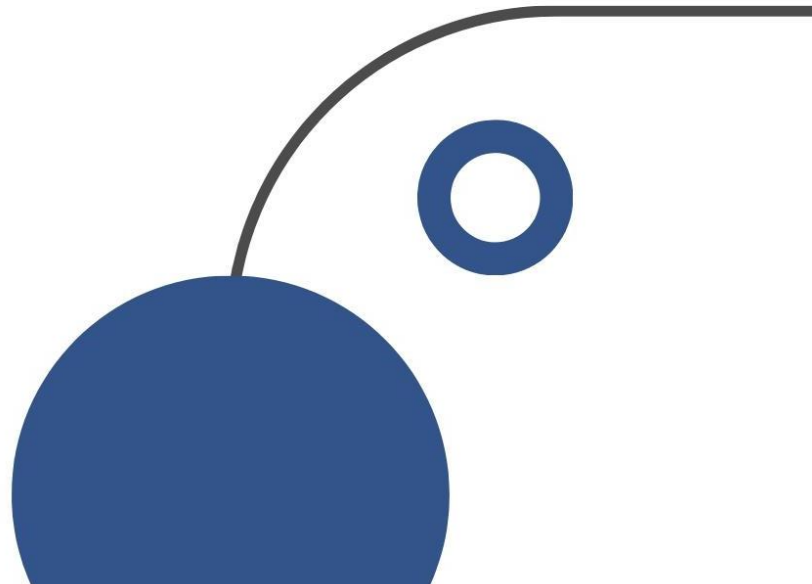
Fecha de entrega:  
29 de septiembre de 2024

## INTRODUCCIÓN

La composición en diseño gráfico es fundamental para organizar y presentar elementos visuales de manera efectiva, asegurando que el mensaje se comunique de forma clara y atractiva. Los principios esenciales, como el énfasis, el balance, el ritmo, la proporción, la unidad y la simplicidad, son clave para guiar la atención del espectador y lograr coherencia en el diseño.

Además, los elementos fundamentales del diseño incluyen conceptos como el punto, la línea, el plano y el volumen, así como elementos visuales como forma, medida, color y textura. Estos se combinan para crear una comunicación efectiva y significativa. La relación entre estos elementos, incluyendo dirección, posición y espacio, también influye en la percepción y el impacto del diseño.

Por último, la creatividad es vital en este campo, ya que permite a los diseñadores diferenciarse, resolver problemas de manera innovadora y desarrollar identidades de marca únicas. Cultivar la creatividad a través de la exploración y la experimentación es crucial para el crecimiento profesional en diseño gráfico. Este trabajo abordará estos aspectos, destacando cómo cada uno contribuye al desarrollo de composiciones efectivas y significativas.



## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	2
<b>ÍNDICE</b> .....	3
<b>LA COMPOSICIÓN</b> .....	7
1. Principios avanzados de la composición en diseño gráfico: .....	7
1.1 Énfasis o Punto focal.....	7
1.2 Balance o Equilibrio .....	8
1.3 Ritmo o Movimiento .....	8
1.4 Proporción o Escala: .....	9
1.5 Unidad o Armonía.....	10
1.6 Simplicidad .....	12
2. Tipos de composición en diseño gráfico: .....	13
2.1 Composiciones dinámicas.....	13
2.2 Composiciones estáticas.....	13
2.3 Composiciones figurativas .....	13
3. Uso del color en la composición: .....	14
3.1 Paletas de colores .....	14
3.2 Teoría del color .....	14
3.3 Contraste de color.....	14
4. Tipografía en la composición .....	15
4.1 Jerarquía tipográfica:.....	15
4.2 Espaciado (kerning, tracking y leading) .....	16
4.3 Combinación de fuentes .....	16
5. Psicología de la composición.....	17
5.1. Ley de la percepción visual (Gestalt): .....	17
5.1.1 Principio de Semejanza o similitud.....	17
5.1.2 Principio de Continuidad .....	18
5.1.3 Principio de Cierre.....	18
5.1.4 Principio de Proximidad.....	19
5.1.5 Principio de Figura y Fondo.....	19
5.1.6 Principio de Simetría .....	20
5.1.7 Principio de Dirección Común.....	20
8. Técnicas de retícula avanzada: .....	21

8.1 Retículas modulares:.....	22
8.2 Retículas diagonales o asimétricas:.....	22
8.3 Retículas basadas en la proporción áurea: .....	22
9. Composición interactiva en diseño web y UX/UI:.....	23
9.1 Jerarquía visual en UX/UI: .....	23
9.2 Composición adaptable (Responsive Design): .....	23
9.3 Microinteracciones: .....	23
10. El uso del espacio negativo .....	24
10.1 Minimizar el desorden: .....	24
10.2 Crear formas y mensajes ocultos: .....	24
10.3 Enfatizar la simplicidad: .....	24
<b>LA CREATIVIDAD EN EL DISEÑO GRÁFICO</b> .....	26
1. Captar la atención .....	27
2. Resolución de problemas .....	27
3. Conexión emocional .....	27
4. Diferenciación e identidad de marca.....	27
5. Comunicación y narración.....	27
<b>¿Cuál es la importancia de la creatividad en el diseño gráfico?</b> .....	28
<b>Creatividad como herramienta de supervivencia</b> .....	28
<b>¿Cómo impulsar tu creatividad?</b> .....	28
Competencia de diseñadores .....	29
Puntos importantes .....	29
<b>ELEMENTOS FUNDAMENTALES</b> .....	31
1. Elementos conceptuales .....	31
a) Punto.....	32
Quando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea o puede considerarse también una sucesión de puntos.....	32
b) Línea .....	32
El recorrido de una línea en movimiento crea un plano.....	32
c) Plano .....	33
d) Volumen .....	33
No tiene ninguna transformación. ....	33
2. Elementos visuales .....	34

a) Forma.....	34
b) Medida.....	34
c) Color .....	35
d) Textura .....	35
3. Elementos de relación .....	36
a) Dirección .....	36
b) Posición .....	36
c) Espacio .....	37
d) Gravedad .....	37
4. Elementos prácticos .....	38
a) Representación.....	38
b) Significado.....	38
c) Función.....	38
<b>CONCLUSIÓN .....</b>	<b>39</b>
MOCKUP.....	40
BIBLIOGRAFÍA.....	41



---

Tema 1 →

# COMPOSICIÓN



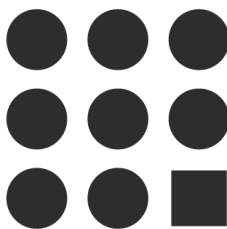
---

## LA COMPOSICIÓN

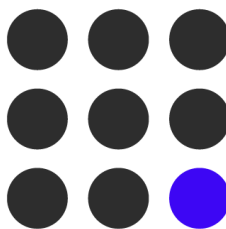
La composición en diseño gráfico es un componente fundamental que determina cómo se organizan y se presentan los elementos visuales dentro de un diseño. Una buena composición no solo hace que un diseño sea estéticamente agradable, sino que también facilita la comunicación del mensaje al público objetivo. Aquí hay más información sobre varios conceptos clave y técnicas que se utilizan en la composición dentro del diseño gráfico:

### 1. Principios avanzados de la composición en diseño gráfico:

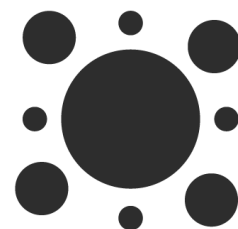
**1.1 Énfasis o Punto focal:** El principio de énfasis establece un punto focal o centro de atención sobre un elemento. Para lograrlo debemos romper la jerarquía visual y ayudarnos de la forma, el uso del color o el tamaño. Se trata de un principio clave, con el que podemos conseguir que nuestros diseños capten la atención de los espectadores.



FORMA



COLOR



TAMAÑO

*Principios del diseño gráfico: Énfasis o Punto focal*

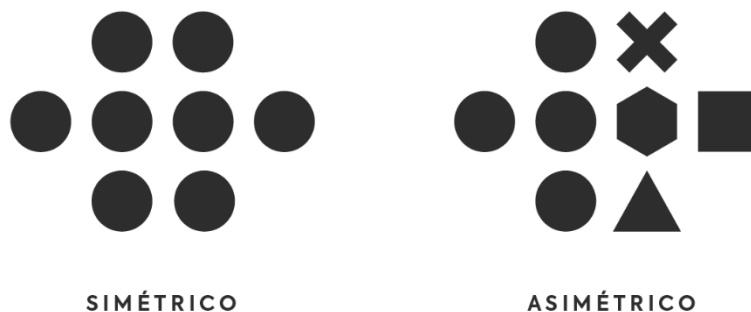
El principio de énfasis puede usarse con solo un elemento de diseño, como un círculo negro rodeado de espacio en blanco, pero la mayoría del tiempo se aplica a más de un elemento de diseño, como introduciendo líneas hacia el punto focal, para guiar al espectador hasta donde queremos llevar su atención.

**1.2 Balance o Equilibrio:** El principio de Balance o Equilibrio parte del peso visual de los elementos en una composición. Hacemos uso del balance para otorgar estabilidad y estructura, crear énfasis y dinamismo.

En el diseño, se intentará colocar los elementos visuales en una disposición estéticamente agradable o en una disposición particular para cumplir un propósito o apariencia particular.

El balance de una composición puede ser Simétrico o Asimétrico.

- **Balance Simétrico:** se da cuando los elementos se disponen simétricamente a ambos lados de los ejes, horizontal o vertical.
- **Balance Asimétrico:** se da cuando los elementos no mantienen simetría por forma, pero sí por peso visual.



*Principios del diseño gráfico: Balance o Equilibrio*

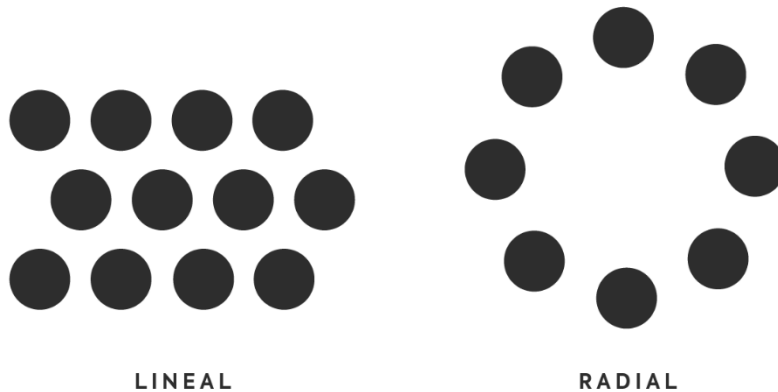
**1.3 Ritmo o Movimiento:** El principio del ritmo o de movimiento es la cualidad por la que podemos controlar al ojo alrededor de un elemento o espacio, podemos dirigir el ojo de los espectadores dentro de nuestra composición. El ritmo es la secuencia con que aparecen los elementos que componen el diseño: el orden, la repetición y la forma de organizarlos.

Si se usa correctamente este principio puede ser realmente muy útil para asegurar una correcta lectura de nuestro diseño.



El ritmo de una composición puede ser:

- Radial: Si los elementos se disponen de forma circular
- Lineal: Si la disposición de los elementos da una forma de continuidad.



*Principios del diseño gráfico: Ritmo o Movimiento*

**1.4 Proporción o Escala:** El principio de proporción se basa en la relación del tamaño de los objetos con la composición final. La proporción nos ayuda a comunicar la relación entre los diferentes elementos de diseño. También puede ayudarnos a marcar como más importante alguna parte en concreto, ya que los elementos grandes captan más atención que los pequeños.

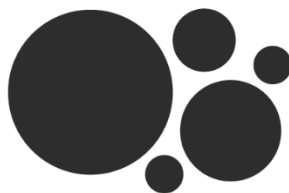


*Principios del diseño gráfico: Proporción o Escala*

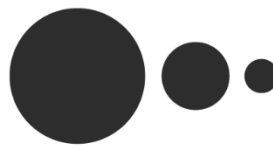
Dentro del principio de escala podemos tener en cuenta 3 subcategorías:

- **Tamaño:** cuando nos encontramos con elementos de diferentes tamaños relacionados entre sí.
- **Proporción:** elementos relacionados unos con otros, en una proporción visualmente armónica.
- **División:** elementos divididos en diferentes tamaños, creando todos ellos una unidad.

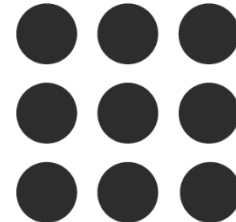
**1.5 Unidad o Armonía:** Un buen diseño siempre está relacionado con un grupo de elementos relacionados y organizados entre sí, representando una unidad. El principio de unidad nos ayuda a comunicar nuestro mensaje de forma coherente y armoniosa para lograr nuestro objetivo.



REPETICIÓN



SUCESIÓN



PROXIMIDAD

*Principios del diseño gráfico: Unidad o Armonía*

Dentro del principio de unidad podemos encontrar los siguientes subprincipios:

- **Principio de Repetición**

En diseño utilizamos la repetición para crear el sentimiento de unidad y consistencia a través de nuestra composición. Con la repetición conseguimos un estilo particular que genera cohesión, énfasis, estructura jerarquía y fortalece el diseño.

Podríamos decir que la repetición es un tipo de lavado de cerebro. Cuanto más vemos algo, más nos familiarizamos con ello. Para que os hagáis una idea, un excelente ejemplo de repetición en diseño es un branding de marca.

- **Principio de Sucesión**

Se logra cuando se usa recurrentemente un color o un elemento donde uno de ellos mantiene el punto focal.

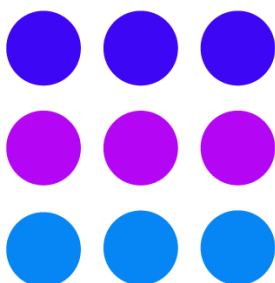
- **Principio de Proximidad**

La Proximidad es la disposición de elementos dentro de nuestra composición.

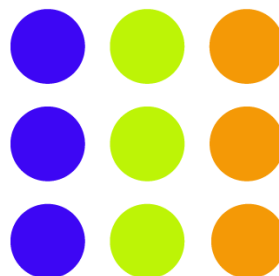
En diseño hacemos uso del principio de proximidad por dos razones:

- Crear conexiones: La proximidad puede generar una relación entre dos objetos, generar relevancia, jerarquía, estructurar
- Disipar conexiones: La proximidad también puede reflejar la carencia de relación entre elementos.

Y no debemos olvidar que también podemos otorgar unidad mediante la armonía con el uso de colores análogos o mediante el contraste con el uso de colores complementarios, como puede verse aquí abajo.

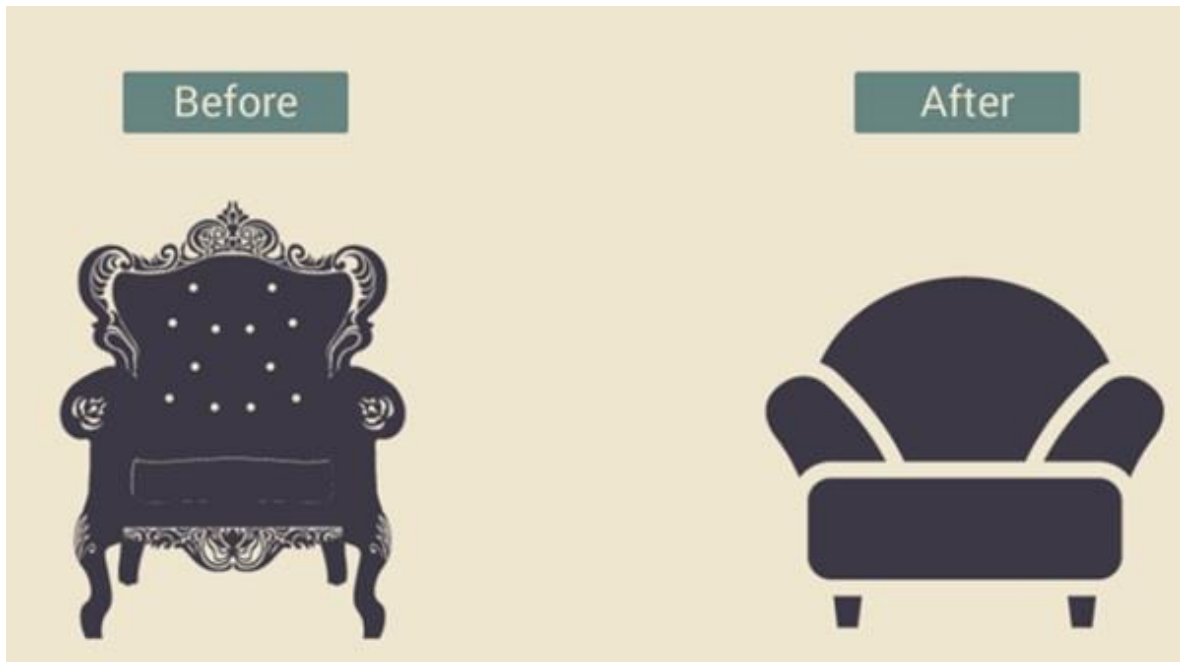


**ARMONÍA  
(ANÁLOGOS)**



**CONTRASTE  
(COMPLEMENTARIOS)**

**1.6 Simplicidad:** El principio de simplicidad es la disciplina que busca minimizar o sintetizar un diseño. Gracias a la simplicidad garantizamos que una pieza de comunicación sea clara y concisa. Además, este principio nos ayuda a crear balance y generar impacto.



*Principios del diseño gráfico: Simplicidad*

**Menos es más**, ¿por qué? Porque menos es más impactante. Un diseño simple es más fácil de comprender y más favorable a recordarse. Por tanto, para la simplicidad necesitamos eliminar o sintetizar información y detalles que no necesitamos.

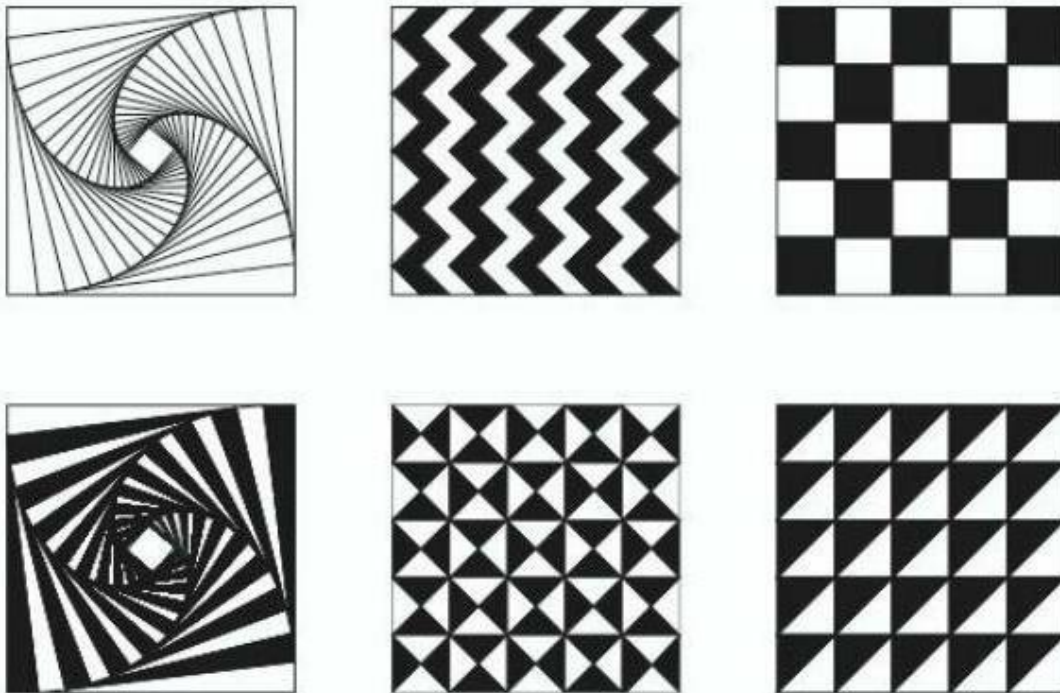
En el diseño gráfico es más difícil eliminar que añadir elementos, nos ayuda a añadir un valor de funcionalidad, elegancia y de consideración a un diseño. Requiere de experiencia, confianza y disciplina.

## 2. Tipos de composición en diseño gráfico:

**2.1 Composiciones dinámicas:** La composición dinámica es aquella que no produce movimiento.

**2.2 Composiciones estáticas:** La composición estática es aquella que no produce movimiento. Se busca equilibrio, orden, transmitir calma.

**2.3 Composiciones figurativas:** La composición figurativa se refiere al orden de los distintos elementos que se distribuyen en el plano o espacio y se presenta en todo armónico y expresivo.



*Tipos de composición en el diseño*

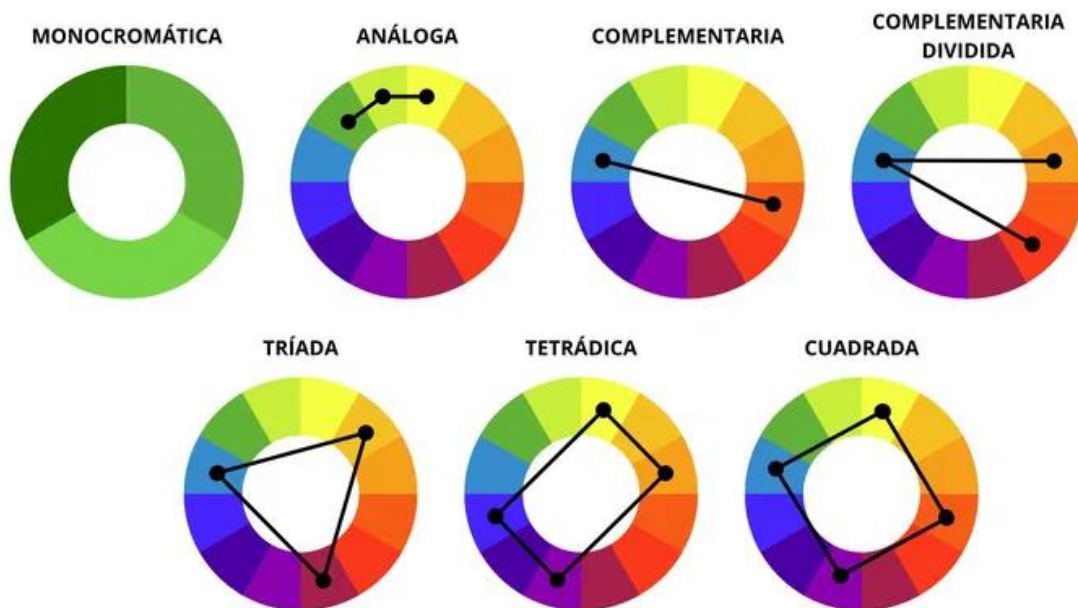
### 3. Uso del color en la composición:

El color es un elemento esencial que influye en cómo percibimos la composición. No solo afecta la estética, sino también las emociones y el mensaje que transmite el diseño. Algunos aspectos clave del uso del color en la composición incluyen:

**3.1 Paletas de colores:** La elección de una paleta de colores coherente ayuda a crear unidad visual en el diseño. Se pueden usar colores análogos (colores vecinos en el círculo cromático) para armonía o colores complementarios (colores opuestos) para crear contraste.

**3.2 Teoría del color:** Los colores pueden tener un impacto emocional y psicológico. Por ejemplo, el rojo puede asociarse con energía o peligro, mientras que el azul evoca calma y confianza. Conocer estos efectos permite que el diseñador use el color como una herramienta poderosa en la composición.

**3.3 Contraste de color:** Es fundamental para resaltar elementos clave en la composición. El contraste adecuado puede mejorar la legibilidad del texto y la diferenciación de elementos.



*Uso de color en la composición*

## 4. Tipografía en la composición

La tipografía es uno de los elementos más importantes en el diseño gráfico. El uso adecuado de fuentes y la disposición del texto son fundamentales para crear un diseño equilibrado y efectivo.

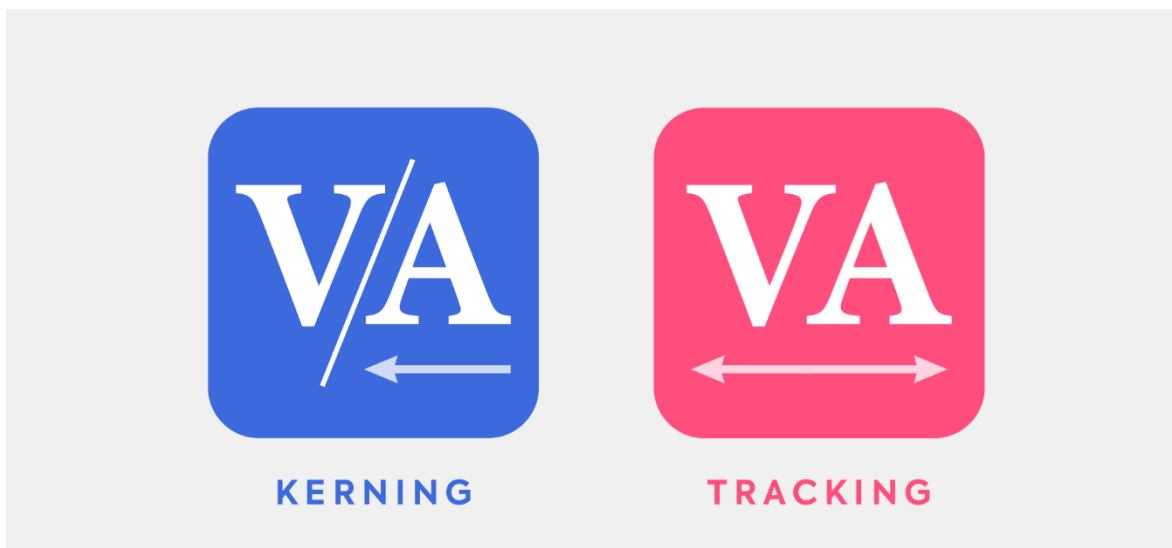
**4.1 Jerarquía tipográfica:** Usar diferentes tamaños, grosores o estilos de tipografía para crear una jerarquía clara. La jerarquía tipográfica se suele dividir en tres niveles: el nivel primario, donde se incluirían los titulares; el nivel secundario, que incluye subtítulos y pequeños bloques de texto; y el nivel terciario, que comprende el texto principal del diseño.

La jerarquía tipográfica nos va a permitir establecer una correcta jerarquía visual, organizará nuestra composición y aclarará el orden de lectura.



*Tipografía en la composición: Jerarquía tipográfica*

4.2 Espaciado (kerning, tracking y leading): Ajustar el espacio entre las letras (kerning), el espacio entre las palabras o líneas de texto (tracking) y el espaciado vertical entre líneas (leading) para mejorar la legibilidad y la estética.



*Tipografía en la composición: Espaciado*

4.3 Combinación de fuentes: Es importante combinar fuentes de manera equilibrada. Evitar el uso de demasiados tipos de fuentes en una sola composición y optar por combinaciones que sean armónicas pero diferenciadas (como una fuente serif para títulos y una sans-serif para el cuerpo de texto).

***Lorem ipsum  
dolor sit amet.***

FUENTE TIPOGRÁFICA:  
LYON DISPLAY BLACK

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam  
nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat  
volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation  
ullamcorper suscipit lobortis.

FUENTE TIPOGRÁFICA:  
SOURCE SERIF LIGHT

*Tipografía en la composición: Combinación de fuentes*



## 5. Psicología de la composición

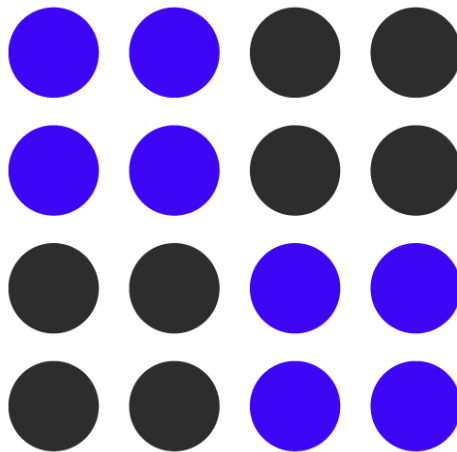
5.1. Ley de la percepción visual (Gestalt): Las leyes de la Gestalt se refieren a cómo los seres humanos perciben visualmente los elementos como un todo, más que como partes individuales. Estas leyes, como la proximidad, semejanza y continuidad, son clave para organizar los elementos de una composición de manera que el espectador los perciba como un conjunto coherente.

**Gestalt** es una palabra alemana que significa **patrón, figura o forma**

### 5.1.1 Principio de Semejanza o similitud

[Wucius Wong \(1997, p. 69\)](#) describe la similitud como formas que pueden parecerse entre sí, pero no ser idénticas. Si no son idénticas, no están en repetición. Están en similitud.

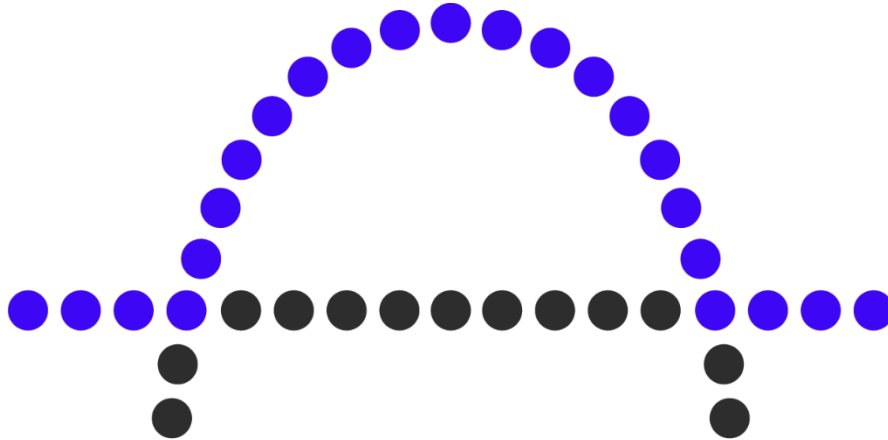
Si un diseño se compone de elementos similares, el espectador recibirá el conjunto como un patrón, equilibrado y coherente. Esta similitud puede ser de: Forma, color, textura o tamaño.



*Principio de Semejanza o similitud*

### 5.1.2 Principio de Continuidad

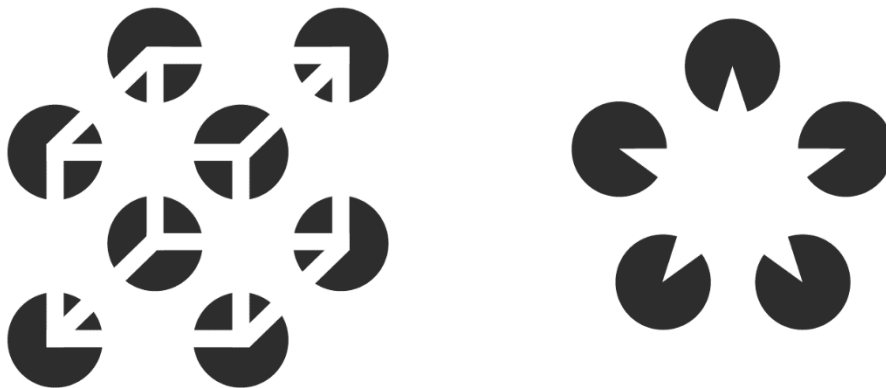
El ojo seguirá el camino visual más coherente y sencillo. Es atraído por la continuidad de una línea o una curva. Este principio se puede utilizar para atraer la atención visual hacia un elemento del diseño que queramos destacar.



*Principio de Continuidad*

### 5.1.3 Principio de Cierre

Cuando percibimos una figura que no está cerrada, nuestro cerebro trabajará en completar la información que falta para transmitir una forma completa. Esto ocurre porque buscamos la estabilidad y según la Teoría de la Gestalt, las formas cerradas son más estables.



*Principio de Cierre*

#### 5.1.4 Principio de Proximidad

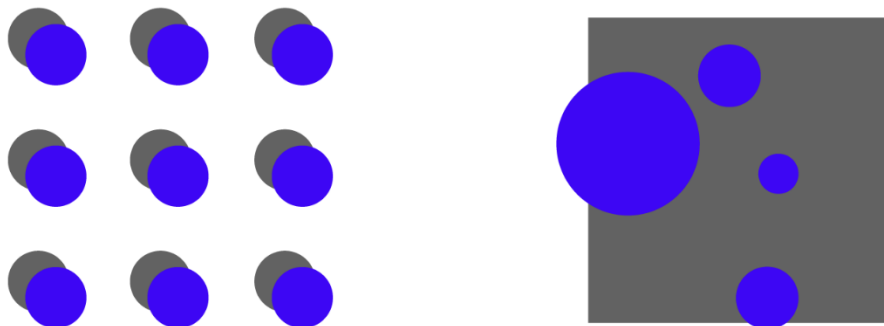
Este principio describe como tendemos a agrupar formas que están próximas entre sí. Percibiéndolas como un todo, aunque sean elementos separados. Para ello deben compartir alguna de estas características: Forma, color, tamaño o textura.



*Principio de Proximidad*

#### 5.1.5 Principio de Figura y Fondo

Describe la tendencia del ojo humano a ver un objeto separado de lo que le rodea. Este principio funciona porque nuestro cerebro no puede tratar un mismo objeto como forma y fondo a la vez. Nuestro cerebro quiere ver el objeto en primer plano y el fondo como dos elementos independientes.



*Principio de Figura y Fondo*

#### 5.1.6 Principio de Simetría

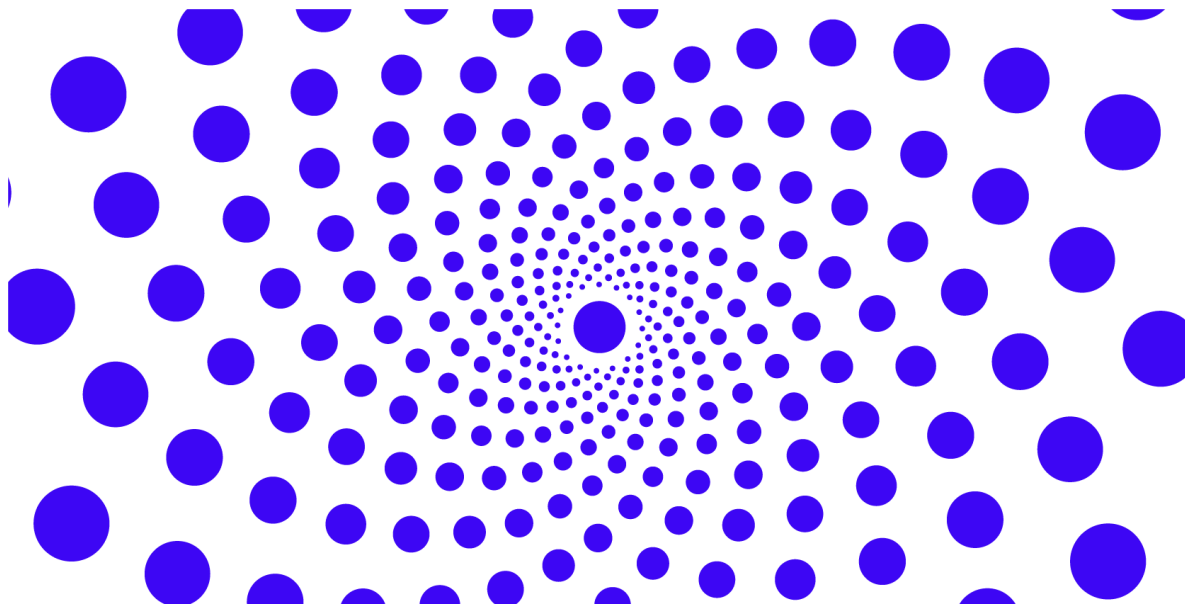
Los objetos de simetría y orden se perciben como parte del mismo grupo. Un diseño desordenado y desequilibrado hará que el espectador pierda el tiempo tratando de analizarlo, en lugar de centrarse en el mensaje que la composición quiere transmitir.



*Principio de Simetría*

#### 5.1.7 Principio de Dirección Común

En los últimos años se habla también de este principio de dirección común. Esta última ley teoriza que los objetos y elementos que parecen construir un patrón o flujo en la misma dirección se perciben como parte de un grupo.



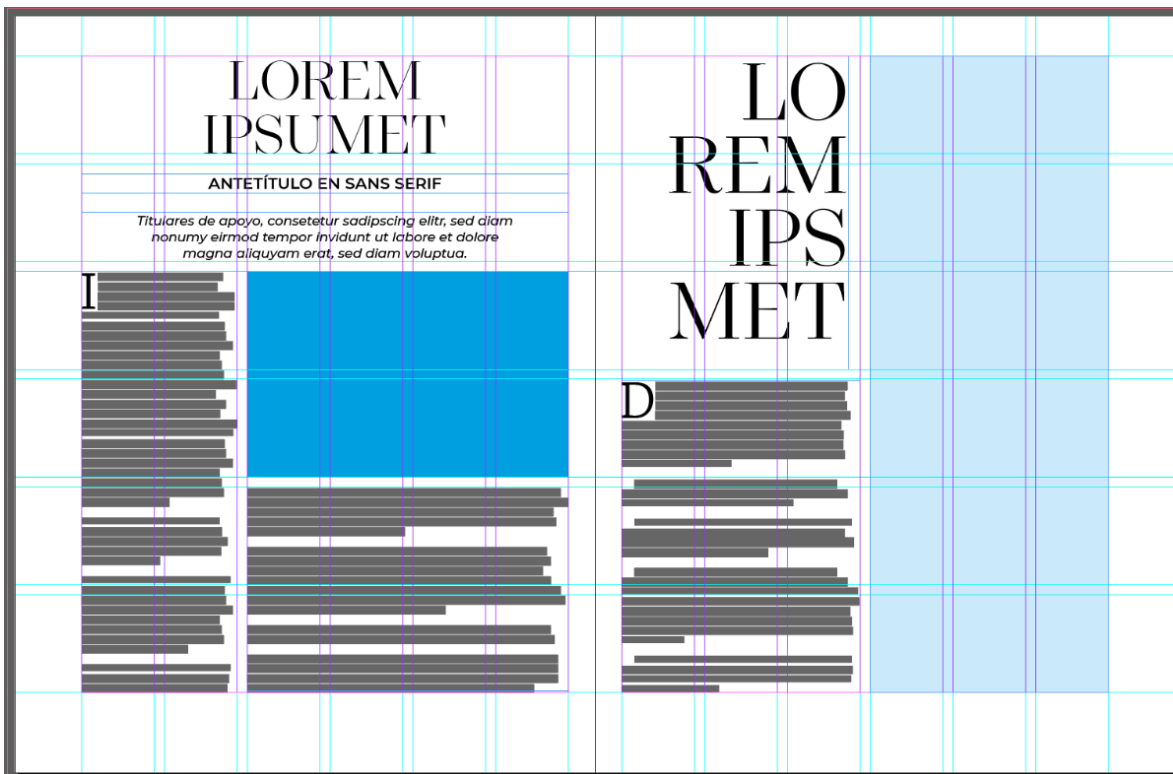
*Principio de Dirección Común*

## 8. Técnicas de retícula avanzada:

Las retículas son sistemas de organización que ayudan a crear diseños equilibrados y consistentes. Una retícula adecuada posibilita la disposición sistemática y lógica de texto e ilustraciones de un modo compacto y con ritmo propio.

Los beneficios que reporta trabajar con una retícula son sencillos: claridad, eficacia, economía y continuidad.

Aunque la retícula más básica es la cuadrícula (basada en filas y columnas), en diseño gráfico avanzado se utilizan diversos tipos de retículas para mejorar la composición:

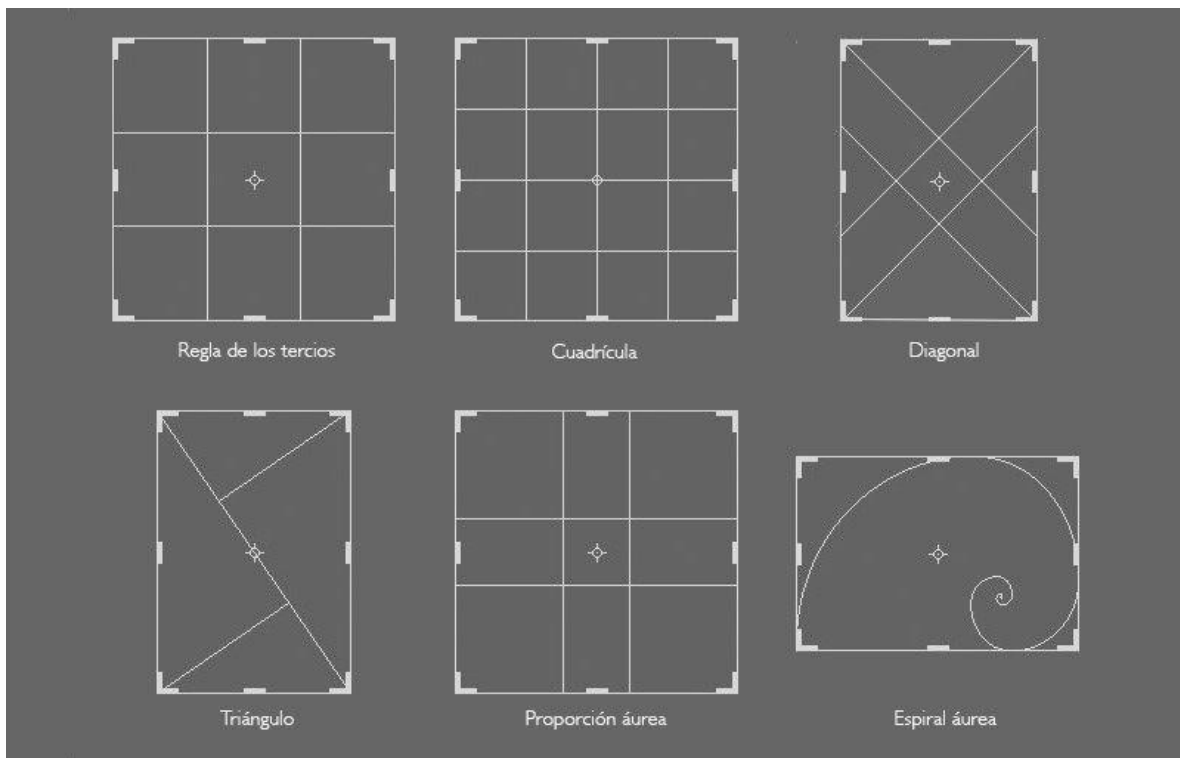


*Composición: Retículas*

**8.1 Retículas modulares:** Son versiones más complejas de las cuadrículas, donde las columnas y las filas pueden variar en tamaño y proporción. Son especialmente útiles en diseño editorial o web, donde se deben organizar muchos elementos diferentes.

**8.2 Retículas diagonales o asimétricas:** Las retículas no siempre necesitan ser rígidas. Las retículas diagonales crean dinamismo y una sensación de movimiento, lo que es útil para diseños modernos y vanguardistas.

**8.3 Retículas basadas en la proporción áurea:** La proporción áurea (1.618) es una relación matemática que se ha utilizado durante siglos en el arte y la arquitectura. Esta proporción puede aplicarse en el diseño gráfico para crear una composición que sea visualmente atractiva y equilibrada. Se usa comúnmente en la disposición de imágenes, texto y otros elementos.



*Tipos de retículas*

## 9. Composición interactiva en diseño web y UX/UI:

En el contexto del diseño web y el diseño de interfaces de usuario (UI/UX), la composición va más allá del uso estático de elementos visuales. La forma en que los usuarios interactúan con un diseño influye directamente en cómo se deben organizar los elementos.



*Composición interactiva en diseño web*

### 9.1 Jerarquía visual en UX/UI:

Es fundamental en el diseño de interfaces digitales, donde el objetivo es guiar al usuario de manera intuitiva hacia la acción deseada (clics, navegación, etc.). Los botones de llamada a la acción, los encabezados y el texto deben disponerse para que el usuario sepa qué hacer.

**9.2 Composición adaptable (Responsive Design):** Con la proliferación de dispositivos de diferentes tamaños, las composiciones en diseño gráfico deben ser flexibles. El diseño adaptable implica reorganizar los elementos de la composición para que se vean bien y funcionen en pantallas grandes, medianas y pequeñas, manteniendo la consistencia visual y funcionalidad.

**9.3 Microinteracciones:** Son pequeñas animaciones o cambios visuales que ocurren cuando el usuario interactúa con un diseño (por ejemplo, cuando pasa el cursor sobre un botón o desliza un contenido). Estas microinteracciones forman parte de la composición global y ayudan a mejorar la experiencia del usuario.

## 10. El uso del espacio negativo

El espacio negativo, también conocido como espacio en blanco, es el área vacía alrededor de los elementos en un diseño. Lejos de ser un mero “vacío”, el espacio negativo es esencial para lograr un diseño equilibrado y organizado.

**10.1 Minimizar el desorden:** El espacio negativo permite que los elementos importantes respiren, eliminando la sensación de desorden visual. Esto mejora la legibilidad y hace que el mensaje principal sea más claro.

**10.2 Crear formas y mensajes ocultos:** A veces, el espacio negativo se usa de manera creativa para formar imágenes o mensajes ocultos, lo que añade un nivel adicional de significado al diseño. Ejemplos clásicos de esto se ven en logotipos donde las áreas vacías entre los elementos principales crean nuevas formas.

**10.3 Enfatizar la simplicidad:** En el diseño minimalista, el espacio negativo es uno de los recursos más valiosos. Al reducir los elementos al mínimo esencial y dejar que el espacio en blanco haga el trabajo de resaltar lo importante, el diseño se vuelve más impactante.



*Uso del espacio negativo*





---

Tema 2 →

# CREATIVIDAD



---

## LA CREATIVIDAD EN EL DISEÑO GRÁFICO

La creatividad es una habilidad que permite, a quien la posee, inventar cosas, objetos o elementos nuevos a partir de algo que ya existe. La palabra creatividad proviene precisamente del concepto de crear. Por lo que se trata de una capacidad vinculada, de una forma u otra, al acto de imaginar y producir algo nuevo o diferente.

Esta capacidad humana surge como una herramienta de supervivencia. Gracias a ella hemos podido evolucionar a lo que somos hoy día. Así pues, podría considerarse como una de las cualidades más valiosas del ser humano.



Según [ProAlley](#), la creatividad consiste en lo siguiente:

1. **Captar la atención**

Diseños poco convencionales, tipografía única, uso innovador del color e imágenes cautivadoras son formas en que la creatividad mejora el impacto visual de un diseño.

2. **Resolución de problemas**

La creatividad permite a los diseñadores abordar los problemas de diseño desde diferentes ángulos. Pueden encontrar formas efectivas de comunicar mensajes complejos, simplificar información o crear experiencias de usuario intuitivas.

3. **Conexión emocional**

Utilizando la combinación correcta de elementos visuales, se pueden aprovechar las emociones de los espectadores, generando empatía, alegría, entusiasmo o curiosidad.

4. **Diferenciación e identidad de marca**

Ayuda a crear identidades de marca únicas, estilos visuales distintos y logotipos diferenciados. Al infundir creatividad, se deja una impresión duradera y se establecer una fuerte presencia de marca.

5. **Comunicación y narración**

La comunicación eficaz es el núcleo del diseño gráfico y la creatividad juega un papel crucial en la transmisión de mensajes. Los diseñadores utilizan su destreza creativa para crear imágenes que cuenten historias convincentes, simplifiquen información compleja y comuniquen ideas de una manera visualmente atractiva.

## ¿Cuál es la importancia de la creatividad en el diseño gráfico?

La creatividad es esencial en el diseño gráfico por varias razones:

1. Ayuda a los diseñadores a **diferenciar su trabajo**, haciéndolo destacar en un mercado competitivo.
2. Los diseños creativos **captan la atención, evocan emociones y dejan un impacto** duradero en los espectadores.
3. Permite a los diseñadores resolver desafíos de diseño de manera efectiva, encontrando **formas innovadoras de comunicar información compleja** o crear experiencias de usuario intuitivas
4. **Mejora la comunicación al contar historias convincentes** y transmitir mensajes visualmente atractivos y memorables.

## Creatividad como herramienta de supervivencia

La creatividad es una habilidad que permite, a quien la posee, inventar cosas, objetos o elementos nuevos a partir de algo que ya existe. La palabra creatividad proviene precisamente del concepto de crear. Por lo que se trata de una capacidad vinculada, de una forma u otra, al acto de imaginar y producir algo nuevo o diferente.

Esta capacidad humana surge como una herramienta de supervivencia. Gracias a ella hemos podido evolucionar a lo que somos hoy día. Así pues, podría considerarse como una de las cualidades más valiosas del ser humano.

## ¿Cómo impulsar tu creatividad?

- Explora diversas fuentes de inspiración, como la naturaleza, el arte, la cultura y la tecnología.
- Investiga, experimenta con diferentes técnicas de diseño y busca comentarios de otros estudiantes o profesores.

- Adopta una mentalidad de curiosidad, mentalidad abierta y aprendizaje continuo para superar los límites de tu creatividad y desarrollar tu propio estilo.

### Competencia de diseñadores

En consecuencia, el diseñador necesita de un dominio multidisciplinario, trabajo al servicio de los variados campos del conocimiento, de la constante actualización de información, técnicas, tecnologías y tendencias, las cuales deben adaptarse conforme vayan apareciendo en el mercado. En la práctica de la profesión hay retos para los que se necesita tener competencias necesarias para optimizar el tiempo y los recursos. También es importante el trabajo forjado en equipo y la facilidad de dar a entender ideas. Pero es en la creatividad e innovación donde el diseñador se destaca entre los demás profesionales del rubro, pues son cualidades necesarias para proveer soluciones ante problemas de la comunicación visual y generar cambios duraderos.

En un mundo plagado de estímulos sensitivos, la importancia de destacar es vital para los diseñadores. Por eso, en diseño es necesario desarrollar la creatividad y proponer ideas que consigan llamar la atención. Se puede recurrir al humor, a la sorpresa, a la simpatía, o al impacto visual. Cada diseñador desarrolla su propio estilo para llegar al público.

### Puntos importantes

La creatividad no es un don natural exclusivo de algunas personas, sino que puede desarrollarse con el tiempo mediante determinadas técnicas y puede aplicarse tanto en tu vida personal como laboral.

Algunas maneras de tener creatividad incluyen la búsqueda de inspiración en otros, la exploración, el plasmar las ideas en papel, rodearse de personas con intereses afines, así como descansar cuando sea necesario.

La práctica regular y el desarrollo de la creatividad son fundamentales para el crecimiento profesional, especialmente en campos como el marketing o el diseño gráfico, donde la creatividad juega un papel vital.

---



Tema 3 →

**ELEMENTOS**

**FUNDAMENTALES**

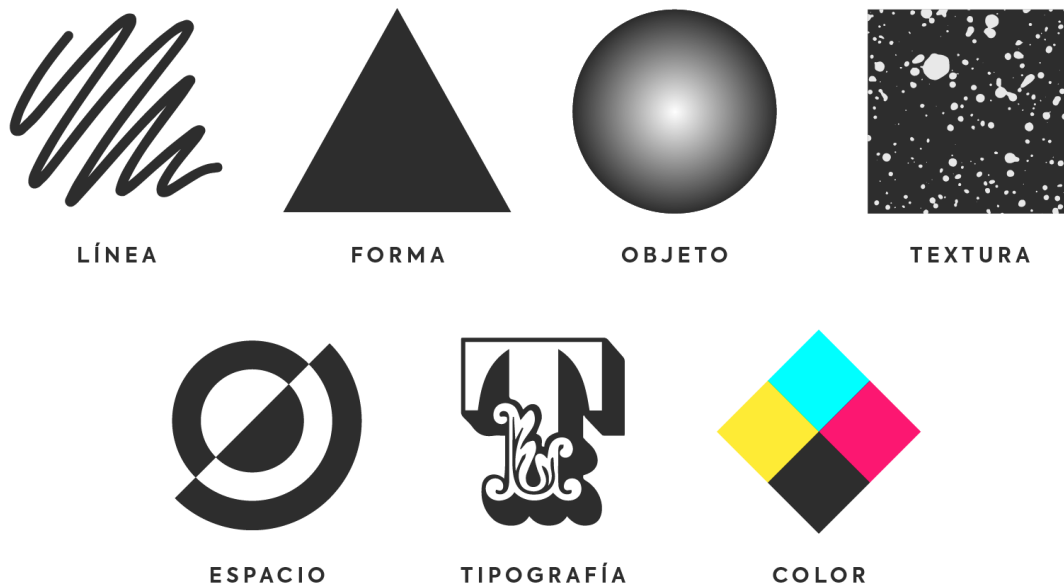


---

## ELEMENTOS FUNDAMENTALES

Los fundamentos básicos del diseño gráfico se componen de algunos elementos sin los que el profesional no podría crear, desarrollar y proyectar sus grandes trabajos. Estos son la base de todo producto visual y por separado no cobran el mismo sentido.

[Wong \(1997, p. 42\)](#) considera que los elementos están relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados en nuestra experiencia visual general. Además, menciona que, si separamos estos elementos, pueden parecerse bastante abstractos, pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño.



1. **Elementos conceptuales:** Los elementos conceptuales se utilizan durante las primeras etapas del diseño, cuando aún se está prototipando. Son efímeros e invisibles, ya que son utilizados únicamente para plasmar una idea, una posición o una dirección dentro de un determinado espacio visual.

Los elementos conceptuales son el punto, la línea, el plano y el volumen. En la siguiente imagen animada se puede ver cómo a partir del punto se pueden crear todos los elementos conceptuales.

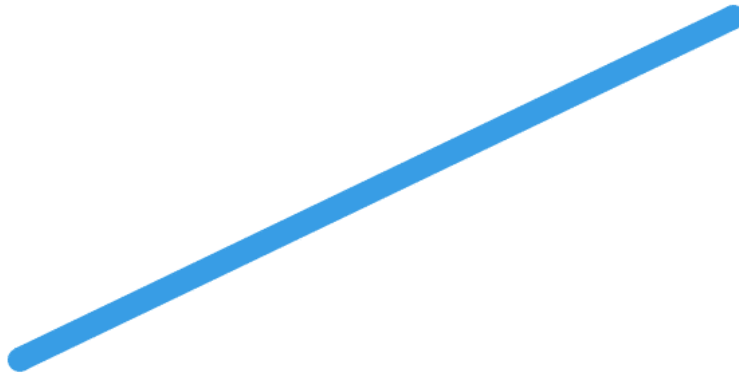
- a) **Punto:** Cuando se habla de un punto se hace para indicar una posición dentro de un espacio determinado. Cuando hacemos foco en un punto concreto tenemos que tener en cuenta los elementos adyacentes y su influencia.

Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea o puede considerarse también una sucesión de puntos.



- b) **Línea:** Es un ente invisible, es la traza que deja un punto al moverse. Es, por lo tanto, un producto que surge del movimiento.

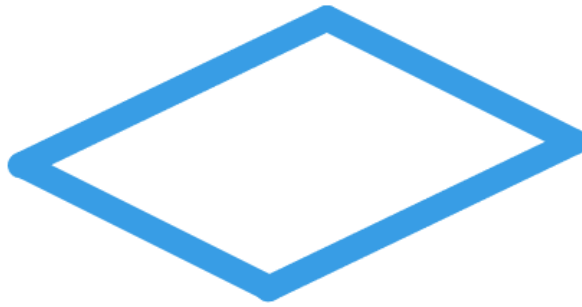
El recorrido de una línea en movimiento crea un plano.





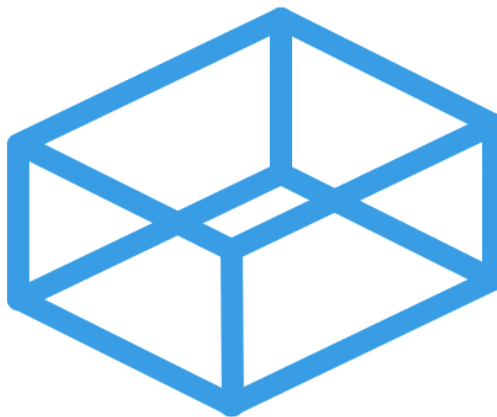
- c) **Plano:** Como elemento icónico, tiene una naturaleza absolutamente espacial. Nos permite imaginar un contenedor de una sola dimensión con superficie material.

El recorrido de un plano en movimiento da lugar a la aparición del volumen.



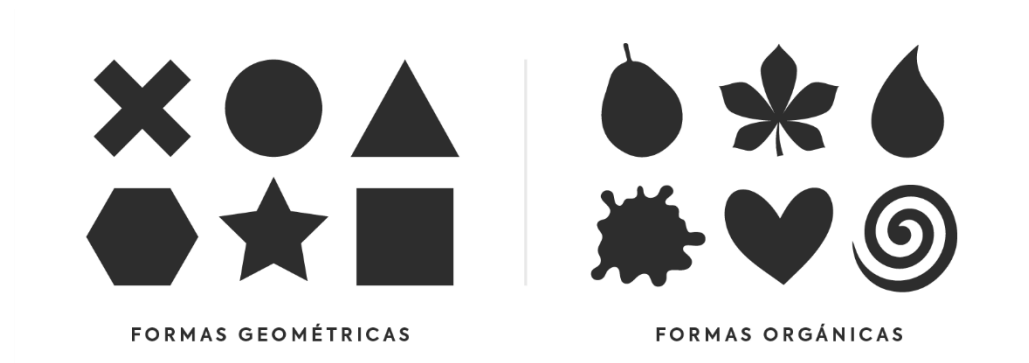
- d) **Volumen:** Este concepto facilita la representación más realista de los elementos del diseño. Nos permite fragmentar el espacio plástico de la imagen sugiriendo una tercera dimensión a partir de la articulación de planos bidimensionales superpuestos.

No tiene ninguna transformación.



2. **Elementos visuales:** representan todo lo visible por el ser humano, que se percibe por su forma, tamaño, color y textura.

- a) **Forma:** Se refiere a la silueta o contorno de un objeto. Las formas pueden ser geométricas (cuadrados, círculos) o orgánicas (formas irregulares que imitan la naturaleza). Teniendo en cuenta a Wong, W. (1997, p. 146), las formas pueden clasificarse de manera genérica según su contenido específico. Una forma que contenga un tema identificable establece una comunicación con los observadores en términos que van más allá de lo puramente visual. A estas formas se les denomina formas figurativas.



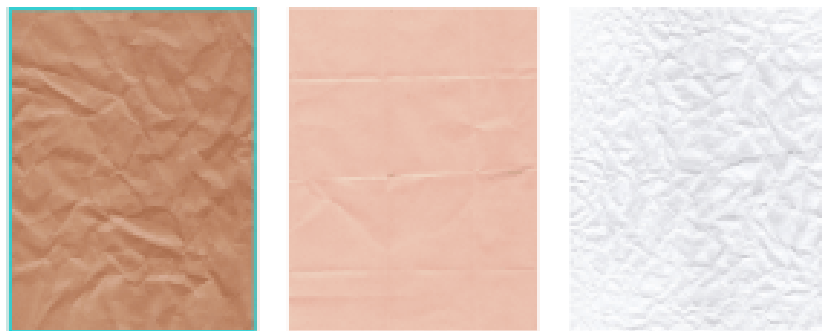
- b) **Medida:** Se relaciona con las dimensiones de los elementos en un diseño. La escala y la proporción afectan la percepción del tamaño y la importancia de cada componente.



- c) **Color:** Aporta emoción y significado a un diseño. El color no solo afecta la estética, sino que también puede influir en las emociones y en el comportamiento del espectador.



- d) **Textura:** Se refiere a la superficie de un objeto y cómo se siente o se ve. Puede ser real (física) o visual (simulada) y añade profundidad y interés a los diseños.



3. **Elementos de relación:** Como la dirección, posición, gravedad y espacio, son a su vez los que enlazan a los conceptuales y visuales.

a) **Dirección:** Indica la dirección de un elemento con respecto al resto de elementos presentes en el sistema. Se puede utilizar para crear un flujo visual que guíe al usuario a través de la página. Por ejemplo, una dirección diagonal puede crear una sensación de movimiento, mientras que una dirección vertical puede dar una sensación de estabilidad y solidez.



b) **Posición:** Define la posición exacta de un elemento respecto a la estructura en el que se encuentra ubicado. Los elementos pueden estar posicionados de manera simétrica o asimétrica. Una disposición simétrica es más formal y puede ser útil para transmitir una sensación de orden. En cambio, una disposición asimétrica puede ser más dinámica y emocionante.



- c) **Espacio:** Todos los elementos presentes en un sistema ocupan un espacio. Sin embargo, este espacio puede ofrecer diferentes sensaciones en cuanto a su profundidad. El espacio negativo, también conocido como espacio en blanco, puede ser utilizado para dar un respiro al ojo del usuario y permitirle centrarse en los elementos importantes de la página. También puede utilizarse para separar los elementos y crear una jerarquía visual.



- d) **Gravedad:** La gravedad es la fuerza que ejerce sobre los objetos en una página. Gracias a la sensación de gravedad podemos dar diferentes sensaciones a los elementos: pesadez, estabilidad, inestabilidad, etc. Los objetos pueden parecer más pesados o más ligeros dependiendo de cómo se coloquen. Por ejemplo, si un objeto se coloca en la parte superior de una página, puede parecer más ligero que si se coloca en la parte inferior.



4. **Elementos prácticos:** Los elementos prácticos son aquellos que tienen una interpretación subjetiva y a los que podemos dotar de un significado.

a) **Representación:** Un elemento es representativo cuando se ha creado a partir de un objeto presente en el mundo real. Ejemplo: Representación de la luna.

b) **Significado:** Un elemento tiene un significado cuando transmite un mensaje. Ejemplo: el Yin Yang describe las dos fuerzas fundamentales opuestas y complementarias que se encuentran en todas las cosas.

c) **Función:** Un elemento tiene una función cuando es capaz de transmitir el propósito para el cual ha sido creado. Ejemplo: la señal de prohibido hace la función de prohibir el paso.



*Representación*



*Significado*



*Función*

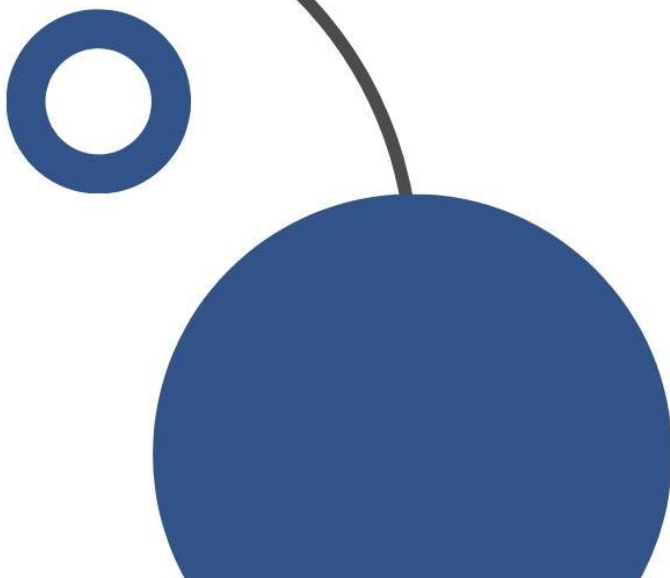
De acuerdo con [Wong \(1997, p. 44\)](#) en existen elementos denominados “marcos de referencia” que señalan los límites exteriores de un diseño y define la zona dentro de la cual funcionan juntos los elementos creados y los espacios que se han dejado en blanco. También señala que los elementos visuales del marco visible no deben ser descuidados. Si no existe un marco real, los bordes de un cartel, o las páginas de una revista o las diversas superficies de un paquete se convierten en referencias al marco para los diseñadores respectivos.

## CONCLUSIÓN

En conclusión, la composición en diseño gráfico es un proceso integral que combina principios fundamentales y elementos visuales para crear obras efectivas y comunicativas. La correcta aplicación de conceptos como el énfasis, el balance y la unidad permite a los diseñadores guiar la atención del espectador y transmitir mensajes claros. Asimismo, el uso consciente del color, la tipografía y el espacio negativo potencia la emoción y la legibilidad del diseño.

La interrelación entre elementos conceptuales, visuales y prácticos es crucial para generar una experiencia visual coherente y atractiva. Además, la creatividad emerge como un factor determinante, no solo para destacar en un mercado competitivo, sino también para resolver problemas y construir identidades de marca significativas.

En un mundo donde la comunicación visual es cada vez más relevante, dominar estos aspectos no solo enriquece el trabajo del diseñador, sino que también impacta positivamente en la manera en que los mensajes son percibidos y comprendidos por el público. Así, la combinación de técnica y creatividad se convierte en la clave para desarrollar soluciones innovadoras y efectivas en el ámbito del diseño gráfico.



MOCKUP



[Link para visualizar el Video y Metavideo](#)



## BIBLIOGRAFÍA

Wong, W. (1997). Fundamentos del diseño.

Secretaria, & Secretaria. (2023, 7 diciembre). *¿Qué es el diseño gráfico? Conoce sus fundamentos*. Escuela ESDIMA. <https://esdima.com/que-es-el-diseno-grafico-2/>

De Lanús, U. N. (2021, 14 febrero). *Fundamentos del diseño - Wucius Wong* [Diapositivas]. SlideShare. <https://es.slideshare.net/slideshow/fundamentos-del-disenowuciuswongintro/242710425>

Sandoval, A. M. L. (2021, 10 diciembre). Composición gráfica - Angela Maria Londoño Sandoval - Medium. *Medium*. <https://medium.com/@angelalondonos/composici%C3%B3n-gr%C3%A1fica-9345f59a5ddb>

Aceituno, M. L. (s. f.). 1.3. *Composición tipográfica*. [https://libros.uvq.edu.ar/spm/13\\_composicin\\_tipogrifica.html#:~:text=La%20composici%C3%B3n%20tipogr%C3%A1fica%20es%20el,modular%20los%20distintos%20contenidos%20escritos](https://libros.uvq.edu.ar/spm/13_composicin_tipogrifica.html#:~:text=La%20composici%C3%B3n%20tipogr%C3%A1fica%20es%20el,modular%20los%20distintos%20contenidos%20escritos)

Carreño, D. (2015, 7 octubre). *La Composición en el Diseño Gráfico*. Agencia Marketing Fuerteventura. <https://waarket.com/la-composicion-en-el-diseno-grafico/>

- Tempone, D., & Tempone, D. (2021, 13 octubre). *¿Qué es la composición en diseño gráfico?* Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/9020-que-es-la-composicion-en-diseno-grafico>
- Estudio Mique. (2022, 23 agosto). *¿Qué es la composición en diseño gráfico?* Diseño Gráfico Zaragoza, Estudio Mique. <https://www.mique.es/que-es-composicion-diseno-grafico/>
- Llasera, J. P. (2024, 12 septiembre). *Jerarquía visual: qué es y cómo aplicarla bien*. Hey Jaime. <https://heyjaime.com/blog/jerarquia-visual/>
- Llasera, J. P. (2024b, septiembre 23). *Kerning y Tracking: Qué son y en qué se diferencian*. Hey Jaime. <https://heyjaime.com/blog/kerning-y-tracking/#:~:text=El%20kerning%20es%20una%20modificaci%C3%B3n,usuario%20para%20alterar%20su%20valor.>
- Combinaciones de colores*. (2023, 20 diciembre). Enciclopedia Significados. <https://s1.significados.com/foto/combinaciones-de-colores-en-la-teoria-del-color.jpg?class=article>
- Maceira, L. (2020, 29 junio). *Composiciones*. Pinterest. <https://es.pinterest.com/pin/314266880252085199/>
- Hožová, K. (2022, 27 septiembre). *Zentangle Patterns*. Pinterest. <https://es.pinterest.com/pin/703756185136327/>
- Albin. (2021, 25 marzo). *La importancia de la creatividad en el diseño*. Espacio Creativo. Diseño y Creatividad. <https://www.estudioec.com/la-importancia-de-la-creatividad-en-el-diseno/>

C3tecEdu. (2024, 9 abril). La creatividad en el Diseño Gráfico. Ceutec.

<https://ceutec.hn/la-creatividad-en-el-diseno-grafico/>

Cruz, A. L. (2024b, marzo 18). Elementos visuales: forma, medida, color, textura.

Eniun. <https://www.eniun.com/elementos-visuales-forma-medida-color-textura/>

Cruz, A. L. (2024c, marzo 21). Elementos conceptuales: punto, línea, plano y

volumen. Eniun. <https://www.eniun.com/elementos-conceptuales-punto-linea-plano-volumen/>

Cruz, A. L. (2024d, marzo 21). Elementos prácticos: representación, significado y

función. Eniun. <https://www.eniun.com/elementos-practicos-representacion-significado-funcion/#:~:text=Los%20elementos%20pr%C3%A1cticos%20son%20aquellos,el%20significado%20y%20la%20funci%C3%B3n.>

Cruz, A. L. (2024, 18 marzo). Elementos de relación: dirección, posición, espacio,

gravedad. Eniun. <https://www.eniun.com/elementos-relacion-direccion-posicion-espacio-gravedad/>