

# UDS

## ANTOLOGÍA

BASES DEL DISEÑO

*DISEÑO GRÁFICO*

*SEGUNDO CUATRIMESTRE*

---

## Marco Estratégico de Referencia

---

### ANTECEDENTES HISTORICOS

Nuestra Universidad tiene sus antecedentes de formación en el año de 1979 con el inicio de actividades de la normal de educadoras “Edgar Robledo Santiago”, que en su momento marcó un nuevo rumbo para la educación de Comitán y del estado de Chiapas. Nuestra escuela fue fundada por el Profesor de Primaria Manuel Albores Salazar con la idea de traer Educación a Comitán, ya que esto representaba una forma de apoyar a muchas familias de la región para que siguieran estudiando.

En el año 1984 inicia actividades el CBTiS Moctezuma Ilhuicamina, que fue el primer bachillerato tecnológico particular del estado de Chiapas, manteniendo con esto la visión en grande de traer Educación a nuestro municipio, esta institución fue creada para que la gente que trabajaba por la mañana tuviera la opción de estudiar por las tarde.

La Maestra Martha Ruth Alcázar Mellanes es la madre de los tres integrantes de la familia Albores Alcázar que se fueron integrando poco a poco a la escuela formada por su padre, el Profesor Manuel Albores Salazar; Víctor Manuel Albores Alcázar en septiembre de 1996 como chofer de transporte escolar, Karla Fabiola Albores Alcázar se integró como Profesora en 1998, Martha Patricia Albores Alcázar en el departamento de finanzas en 1999.

En el año 2002, Víctor Manuel Albores Alcázar formó el Grupo Educativo Albores Alcázar S.C. para darle un nuevo rumbo y sentido empresarial al negocio familiar y en el año 2004 funda la Universidad Del Sureste.

La formación de nuestra Universidad se da principalmente porque en Comitán y en toda la región no existía una verdadera oferta Educativa, por lo que se veía urgente la creación de una institución de Educación superior, pero que estuviera a la altura de las exigencias de los jóvenes que tenían intención de seguir estudiando o de los profesionistas para seguir preparándose a través de estudios de posgrado.

Nuestra Universidad inició sus actividades el 18 de agosto del 2004 en las instalaciones de la 4ª avenida oriente sur no. 24, con la licenciatura en Puericultura, contando con dos grupos de cuarenta alumnos cada uno. En el año 2005 nos trasladamos a nuestras propias instalaciones en la carretera Comitán – Tzitol km. 57 donde actualmente se encuentra el campus Comitán y el Corporativo UDS, este último, es el encargado de estandarizar y controlar todos los procesos operativos y Educativos de los diferentes Campus, Sedes y Centros de Enlace Educativo, así como de crear los diferentes planes estratégicos de expansión de la marca a nivel nacional e internacional.

Nuestra Universidad inició sus actividades el 18 de agosto del 2004 en las instalaciones de la 4ª avenida oriente sur no. 24, con la licenciatura en Puericultura, contando con dos grupos de cuarenta alumnos cada uno. En el año 2005 nos trasladamos a nuestras propias instalaciones en la carretera Comitán – Tzitol km. 57 donde actualmente se encuentra el campus Comitán y el corporativo UDS, este último, es el encargado de estandarizar y controlar todos los procesos operativos y educativos de los diferentes campus, así como de crear los diferentes planes estratégicos de expansión de la marca.

## **MISIÓN**

Satisfacer la necesidad de Educación que promueva el espíritu emprendedor, aplicando altos estándares de calidad Académica, que propicien el desarrollo de nuestros alumnos, Profesores, colaboradores y la sociedad, a través de la incorporación de tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **VISIÓN**

Ser la mejor oferta académica en cada región de influencia, y a través de nuestra Plataforma Virtual tener una cobertura Global, con un crecimiento sostenible y las ofertas académicas innovadoras con pertinencia para la sociedad.

## **VALORES**

- Disciplina
- Honestidad
- Equidad
- Libertad

## ESCUDO



El escudo de la UDS, está constituido por tres líneas curvas que nacen de izquierda a derecha formando los escalones al éxito. En la parte superior está situado un cuadro motivo de la abstracción de la forma de un libro abierto.

## ESLOGAN

“Mi Universidad”

## ALBORES



Es nuestra mascota, un Jaguar. Su piel es negra y se distingue por ser líder, trabaja en equipo y obtiene lo que desea. El ímpetu, extremo valor y fortaleza son los rasgos que distinguen.

---

## BASES DEL DISEÑO

---

### Objetivo de la materia:

Al terminar este curso el alumno será capaz de conocer, reconocer e interpretar los fundamentos del diseño en el campo del Diseño Gráfico, con el fin de establecer un diseño creativo que permita el buen uso de la comunicación visual e integral.

### TEMAS Y SUBTEMAS

#### UNIDAD I

#### FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

- 1.1 Concepto de Diseño Gráfico
- 1.2 Elementos conceptuales
- 1.3 Elementos visuales
- 1.4 Elementos de relación
- 1.5 Elementos prácticos

#### UNIDAD II

#### LA FORMA Y EL ESPACIO

- 2.1 El punto como forma
- 2.2 La línea como forma
- 2.3 Tipos de planos
- 2.4 Tipos de formas
- 2.5 La forma y su significado
- 2.6 Relación entre formas
- 2.7 Espacio

#### UNIDAD III

#### USO DEL ESPACIO

- 3.1 Énfasis o punto focal
- 3.2 Positivo /Negativo
- 3.3 Balance o Equilibrio
- 3.4 Ritmo o Movimiento
- 3.5 Proporción
- 3.6 Unidad o Armonía
- 3.7 Contraste
- 3.8 Simplicidad

#### UNIDAD IV

#### PERCEPCIÓN VISUAL DE LA FORMA

- 4.1 Ley de la Gestalt
- 4.2 Ley de proximidad
- 4.3 ley de semejanza
- 4.4 Ley de simetría
- 4.5 Ley de cierre
- 4.6 Ley de contraste

- 4.7 Ley figura/fondo
- 4.8 Ley de dirección
- 4.9 Ley de pregnancia

**INDICE**

**UNIDAD I  
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO**

- 1.1 Concepto de Diseño Gráfico .....9
- 1.2 Elementos conceptuales .....10
- 1.3 Elementos visuales .....11
- 1.4 Elementos de relación.....11
- 1.5 Elementos prácticos .....12

**UNIDAD II  
LA FORMA Y EL ESPACIO**

- 2.1 El punto como forma .....15
- 2.2 La línea como forma .....15
- 2.3 Tipos de planos .....15
- 2.4 Tipos de formas .....16
- 2.5 La forma y su significado .....17
- 2.6 Relación entre formas .....19

**UNIDAD III  
USO DEL ESPACIO**

- 3.1 Énfasis o punto focal .....20
- 3.2 Positivo /Negativo .....20
- 3.3 Balance o Equilibrio .....22
- 3.4 Ritmo o Movimiento .....22
- 3.5 Proporción .....23
- 3.6 Unidad o Armonía .....23
- 3.7 Contraste .....24
- 3.8 Simplicidad .....25

**UNIDAD IV****PERCEPCIÓN VISUAL DE LA FORMA**

4.1 Ley de la Gestalt .....	26
4.2 Ley de proximidad .....	26
4.3 ley de semejanza .....	26
4.4 Ley de simetría .....	26
4.5 Ley de cierre .....	27
4.6 Ley de contraste .....	27
4.7 Ley figura/fondo .....	27
4.8 Ley de dirección .....	27
4.9 Ley de pregnancia .....	27

**UNIDAD V****SISTEMA COMPOSITIVO**

5.1 Disposición .....	28
5.2 Posición .....	28
5.3 Dimensión .....	28
5.4 Proporción .....	28
5.5 Tipos de Composición .....	28
5.6 Fundamentos de la Composición .....	29

**UNIDAD VI****ESTRATEGIAS DE COMPOSICIÓN**

6.1 Activación del espacio .....	30
6.2 Contraste compositivo .....	31
6.3 Sistemas proporcionales .....	31

## UNIDAD I

### FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

#### 1.1 CONCEPTO DE DISEÑO GRÁFICO

El diseño gráfico es una disciplina que se encarga de transmitir con imágenes un mensaje concreto, dirigido a un público específico y con objetivos claros. Se trata de un tipo de comunicación visual que cuenta con múltiples aplicaciones. Utiliza formas, colores, tipografías y todo tipo de elementos visuales.

Sus raíces se remontan a los orígenes de la historia del arte y de la comunicación, habiendo experimentado un notable impulso a partir del surgimiento de las nuevas tecnologías. En la actualidad, el diseño gráfico tiene una importancia mayor que en cualquier otro momento de la historia. Uno de los sectores donde presenta una mayor relevancia es en la publicidad. Ahí, causar impacto y permanecer en la retina del espectador, es un factor clave.

Aunque el diseño gráfico es una profesión relativamente nueva, transmitir mensajes por medio de elementos visuales es un arte que tiene miles de años. Antes de la invención de la escritura, en el paleolítico, se observaban algunas representaciones gráficas con este objetivo.

Las pinturas rupestres eran la manera de expresarse que tenían las culturas prehistóricas y de contar acerca de sus costumbres, hechos importantes o creencias religiosas. No obstante, no fue hasta el siglo XVIII, gracias a la Revolución Industrial, cuando esta disciplina empezó a parecerse a lo que conocemos hoy, que gracias a los avances tecnológicos los artistas comenzaron a crear las portadas y contenido de libros y revistas. Más tarde, entre finales del siglo XIX y principios del XX, la especialización del trabajo y el auge de las agencias de publicidad hicieron que los diseñadores se dedicaran de forma exclusiva a idear piezas publicitarias. Esto separó la tarea de diseño de la de fabricación o impresión, que solían considerarse una misma actividad.

Con el paso del tiempo y la evolución de las nuevas tecnologías, esta doble condición de arte y comunicación se ha mantenido y hasta se ha visto potenciada, permitiendo la aparición de nuevas herramientas y tendencias.

Hoy en día es imposible imaginar un logotipo, packaging o cartel publicitario sin el trabajo de un diseñador detrás. Es por ello que esta figura se ha vuelto imprescindible en los departamentos creativos de cualquier gran empresa.

Diseñar es una disciplina que integra grandes cantidades de conocimientos actitudes e intuición pero es más que la suma de los diversos elementos que lo conforman: es comprender los fundamentos de la forma en la composición, aplicar dichos fundamentos para evocar emociones y simbolizar conceptos de mayor alcance, manipula los mensajes del color, comprender la semiótica y la relación entre los distintos tipos de signos visuales, controlar el ritmo de la jerarquía material e informativa, integrar tipos e imágenes para producir un mensaje unificado y coherente, planear la elaboración del trabajo y finalmente asegurar la calidad física de este como objeto ya sea impreso digitalizado o construido.

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.

## **1.2 ELEMENTOS CONCEPTUALES**

Son aquellos que están presentes en el diseño, pero que no sean visibles a la vista. Se dividen en cuatro elementos: el punto, la línea, el plano o el volumen, los que cobran especial relevancia con las nuevas técnicas 3D.

**PUNTO:** indica posición, no tiene largo ni ancho, es el principio y el fin de una línea

**LÍNEA:** es una sucesión de puntos, tiene largo, pero no ancho, tiene una posición y una dirección

**PLANO:** tiene largo y ancho, tiene posición y dirección y además está limitado por líneas

**VOLUMEN:** el recorrido de un plano en movimiento se convierte en volumen, tiene posición en el espacio y está limitado por planos, en un diseño bidimensional el volumen es ilusorio.

### **I.3 ELEMENTOS VISUALES**

Representan todo lo visible por el ser humano, que se percibe por:

**FORMA:** todo lo visible tiene una forma, la cual aporta para la percepción del ojo una identificación del objeto

**MEDIDA:** todas las formas tienen un tamaño

**COLOR:** el color se utiliza comprendiendo no sólo los del espectro solar, sino asimismo los neutros como el blanco negro y grises; y las variaciones tonales y cromáticas. El color es un fenómeno físico de la luz, relacionado con las diferentes longitudes de onda en la zona visible del espectro electromagnético que perciben las personas y algunos animales a través de los órganos de la visión, como una sensación que nos permite diferenciar los objetos del espacio con mayor precisión

**TEXTURA:** tiene que ver con el tipo de superficie resultante de la utilización del material. Puede atraer tanto al sentido del tacto como al visual.

### **I.4 ELEMENTOS DE RELACIÓN**

Se refiere la ubicación de la interrelación de las formas en un diseño que a su vez enlazan a los conceptuales y visuales.

**DIRECCIÓN:** la dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.

**POSICIÓN:** la posición de una forma depende del elemento o estructura que la contenga

**ESPACIO:** todas las formas formas pequeñas que sean ocupan un espacio espacio asimismo puede ser visible o ilusorio (para dar una sensación de profundidad)

**GRAVEDAD:** el efecto de gravedad no solamente es visual, sino que también psicológica. Podemos atribuir estabilidad a una forma o a un grupo de ellas

## I.5 ELEMENTOS PRÁCTICOS

Los elementos prácticos van más allá del diseño y si y cómo es esperar son conceptos abstractos.

**REPRESENTACIÓN:** se refiere a la forma de realizar el diseño: puede ser una representación realista, estilizada o semi-abstracta

**SIGNIFICADO:** todo Diseño con lleva consciente o subconscientemente un significado un mensaje

**FUNCIÓN:** para lo que está creado dicho diseño

Dentro de estos cuatro grupos, existen también algunos elementos principales que conforman los principios del diseño gráfico y que todo profesional debe conocer a fondo para proyectar y concebir sus composiciones. Aunque los criterios para definirlos pueden ser diversos, y dependen del nivel de detalle que se considere, estos son los más importantes:

**Línea:** es un conjunto sucesivo de puntos que suele definir la dirección de las composiciones. La línea, además, separa planos, denota movimiento y delimita las áreas de cualquier diseño.

**Forma:** es una línea cerrada que se inicia y termina en el mismo punto, creando figuras bidimensionales bien definidas. Se divide en formas geométricas, como los triángulos, cuadrados y círculos, y libres, que representan cualquier otro objeto en un plano 2D.

**Color:** es uno de los elementos más relevantes en el diseño. Influye en la percepción de saturación, temperatura e incluso brillo. No solo se refiere a la presencia de tonos del círculo cromático, sino también a la ausencia de ellos, en zonas blancas, negras y cualquier graduación de ambos colores.

Dentro de este ámbito se sitúa también uno de los conocimientos imprescindibles de todo diseñador gráfico: la psicología del color. Se trata del estudio del efecto que tienen los distintos colores en el comportamiento, las emociones y el estado de ánimo de las personas. Esta información es imprescindible para poder usarlos de manera apropiada y de acuerdo a lo que se busca transmitir.

**Contraste:** una propiedad que se basa en la relatividad de los colores, pues estos se aprecian de una u otra manera según su entorno. Así, el contraste se refiere a la diferencia de intensidad entre los distintos elementos, y es esencial para equilibrar cualquier composición.

**Textura:** se trata de la impresión que generan las superficies de las formas y objetos utilizados. La textura se encarga de evocar sensaciones táctiles a partir de la vista, creando cuerpos suaves, duros, rugosos, ondulados, etc.

**Tipografía:** Se refiere a la elección de los tipos de letras y la manera en la que se integran con el resto de los elementos. Las características de la tipografía seleccionada dependerá de los objetivos del diseño. De hecho, existen profesionales que se dedican exclusivamente a diseñarlas como parte de su especialidad.

**Fotografías:** hoy en día son parte habitual de cualquier proyecto publicitario, editorial o de redes sociales. Pueden abarcarlo todo, sirviendo de base o funcionar como un complemento.

Trabajar con fotos es parte del día a día de un diseñador. Aunque casi siempre se usan bancos de imágenes, a veces es necesario capturarlas directamente. Por eso, es clave saber jugar con la luz y los objetos, además de poder hacer los retoques y correcciones necesarias en la postproducción que se realiza con la ayuda de programas.

**Equilibrio:** se refiere a la distribución de todos los elementos de la composición. Puede existir un equilibrio simétrico o asimétrico, según si dicha disposición se produce de forma equitativa alrededor de un eje o no. En esta última categoría tiene mucho peso la regla de tercios, que divide el plano en tres partes iguales y coloca los objetos en una de las situadas en los extremos, dejando las otras dos despejadas.

Además de estos fundamentos básicos del diseño gráfico, es importante para todo profesional tener conocimientos de otras herramientas complementarias como el marketing y la publicidad. También, saber usar los principales programas de diseño y contar con el uso de los equipos mínimos necesarios como el ordenador y la tableta de dibujo digital.

## UNIDAD II

### LA FORMA Y EL ESPACIO

Todo diseño gráfico, toda creación de imágenes, independientemente del medio y de la intención giran en torno a la manipulación de la forma. Se trata de crear algo que se pueda mirar, que tenga buen aspecto y que ayude al público a comprender no sólo que es lo que está viendo, sino que significa para ellos el hecho de verlo. La “forma” es ese algo: figuras, líneas, texturas, palabras e imágenes. La forma que se escoge o se crea, sea cual sea su propósito debería considerarse con el máximo cuidado posible porque cada forma independientemente de su abstracción o de su aparente sencillez, supone un significado. Nuestro cerebro se sirve de las formas para identificar las cosas: la forma es un mensaje. Cuando vemos un círculo, por ejemplo, nuestras mentes intentan identificarlo: ¿es el sol? ¿es la luna? ¿la tierra, una moneda, una perla? Ninguna forma es mejor comunicadora que otros, pero la elección de la forma es vital si esta ha de comunicar el mensaje deseado.

Además crear esa forma con la mayor belleza posible supone la diferencia entre el diseño y el amontonamiento de cosas delante de un público y dejar que éste se las arregle solo. El término ‘bello’ tiene un sinfín de significados dependiendo del contexto. Aquí no estamos hablando de la belleza en el sentido de algo bonito, sereno, delicado o sensual, o en un sentido académico propio de las Bellas Artes o de un catálogo de decoración. Las ilustraciones agresivas destrozadas, los collages son bellos; los bastos tipos tallados en madera son bellos; las imágenes toscas de toda índole puede ser bellas. Aquí, ‘bello’, como adjetivo, podría reemplazarse por el término ‘resuelto’: significa que las partes de la forma están relacionadas entre sí y que no hay ninguna que no había recibido consideración o que sea ajena a cualquier otro. O por el término decidido, en el sentido de qué la forma posee confianza, credibilidad, está hecha con un propósito.

La forma cumple su función determinada en un lugar y ese lugar se llama simplemente espacio. Este término que describe una realidad tridimensional se refiere a algo que en la mayoría de los casos es una superficie bidimensional. Esa superficie puede ser una tarjeta de visita, un cartel, una página web, una pantalla de televisor, en lateral de una caja o un escaparate acristalados de un comercio. Independientemente de la superficie de la que se trate es un espacio bidimensional sobre el que se va a actuar, por medio de la forma,

para darle la apariencia de un espacio tridimensional. en la pintura a este espacio se le llama plano pictórico y los pintores lo han imaginado, históricamente, como una extraña ventana entre el mundo físico y la profundidad ilusoria del entorno pintado. este sentido de profundidad ilusoria por detrás como debajo del plano pictórico se puede aplicar igualmente tanto a la imaginería figurativa como a la abstracta.

## 2.1 EL PUNTO COMO FORMA

La pequeñez del punto es relativa según el marco de referencia en el que está contenido. La forma más común del punto es un círculo compacto, carente de ángulos y dirección pero también puede ser un cuadrado, triángulo, óvalo o incluso una forma irregular.

## 2.2 LA LÍNEA COMO FORMA

Es una sucesión de puntos, tiene largo, pero no ancho, tiene una posición y una dirección.

**Línea imaginaria:** Generada por el observador entre dos o más puntos intercalados por intervalos regulares.

La sucesión de 6 puntos sugieren un movimiento circular.

Con más esfuerzo, podemos unir los puntos de manera de encontrar otras figuras

La línea da la sensación de delgadez, pero esto es variable según la relación entre su longitud y su ancho. Para esto debemos tener en cuenta:

**La forma total (apariencia):** recta, curva, quebrada, a mano alzada.

**El cuerpo:** el ancho de la línea contenido por sus extremos, con habituales bordes lisos y paralelos variar pareciendo una línea afilada, vacilante o irregular.

**Las extremidades:** si la línea es delgada pasarán desapercibidos pero si tiene un ancho importante, sus extremidades comenzarán a tener prominentes.

Los puntos dispuestos en hilera pueden dar una sensación de línea. En este caso no es una línea visual sino conceptual.

## 2.3 TIPOS DE PLANO

La línea describe un contorno al cerrarse y unirse con su origen. Hay una delimitación de dos zonas, una acotada (Figura) y otra infinita (Fondo).

Del universo de los contornos posibles hay 3 básicos que pertenecen a la geometría:

el cuadrado (horizontal y vertical), el triángulo equilátero (oblicuas), y el círculo (curva), a partir de aquí la variación es infinita.

Por lo tanto, un plano es un área de diseño en un espacio ininterrumpido, definido por bordes.

**Planos geométricos:** contruidos matemáticamente.

**Planos irregulares:** limitados por líneas rectas que no están relacionadas matemáticamente.

Rectilíneo: formado por líneas rectas libres.

Orgánicos: formado por curvas libres.

Mixtos: combina líneas rectas y curvas de manera libre.

**Planos gestuales:** tienen un aspecto “artístico”.

Manuscritos: caligráficos o creados a mano alzada.

Accidentales: determinadas por el efecto de procesos o materiales especiales u obtenidas accidentalmente.

## 2.4 TIPOS DE FORMAS

A la hora de diseñar, los componentes visuales son esenciales para que el público tenga una percepción exacta de lo que queremos mostrarles. La gente no suele darse cuenta, pero reaccionan de forma diferente a los objetos visuales, afectando incluso en sus emociones y comportamiento. Por eso, es importante conocer el significado que tienen cada una de las formas que usemos en nuestros diseños.

Así, las posicionaremos con conocimiento de causa, y buscando el efecto deseado. Y veremos como estos significados se han usado en algunos logos muy conocidos.

La psicología del color es uno de los aspectos esenciales, y tener una paleta de colores adecuada dice mucho del significado de nuestros diseños. Al comprender el papel de la psicología del color y la forma, como diseñadores podemos controlar el significado que aporta un logotipo. Cada componente elegido cuidadosamente ayuda a las personas a leer el significado del logotipo correcto.

Podemos aglutinar las formas en tres grupos básicos:

**Formas Geométricas** – son las primeras que nos vienen a la mente cuando pensamos en *formas*. Círculos, cuadrados, rectángulos, hexágonos... están formados por patrones regulares, y son fácilmente reconocibles. Nos dan una idea de orden y eficacia.

**Formas Orgánicas** – en su mayoría son irregulares, con formas libres y asimétricas. Nos dan una sensación más reconfortantes, ya que suelen ser formas que encontramos en la naturaleza, como hojas, flores o rocas. Aunque en este punto también entrarían, por ejemplo, formas hechas por el hombre, como las manchas de tinta.

**Formas Abstractas** – son formas reconocibles, pero no son reales. Suelen ser más estilizadas, o simplificaciones de formas orgánicas. También pueden representar ideas o sentimientos, como los emojis.

Una vez hemos hecho esta primera organización, vamos a centrarnos en las diferentes forma geométricas, y su uso en el diseño gráfico. Y de forma específica, como se han usado para crear logotipos.

Los logotipos no basan completamente su significado en su forma geométrica. Es importante hacer uso de otras herramientas de composición que tenemos a nuestro alcance. Es interesante tener todas estas referencias en mente, y mezclarlas de forma eficaz al diseñar.

## 2.5 LA FORMA Y SU SIGNIFICADO

Llegados a este punto, vamos a hacer un listado con algunas de las formas geométricas esenciales, y cual es el significado e imagen que dan cada una de ellas. Acompañadas de ejemplos de logotipos reconocibles que hacen buen uso de sus principios.

## **Círculos**

Los círculos dan un aspecto de plenitud, algo terminado. Posiblemente, sea la forma más usada en los logotipos, ya sea la forma del propio logo, o como cerramiento del mismo.

También pueden representar el constante movimiento. En esta categoría también hay que incluir otros tipos de formas circulares, como las elipses.

## **Cuadrados o Rectángulos**

Los cuadrados nos dan una idea de estabilidad. Que no se pueden mover con facilidad. También con robustez y seguridad, aunque si no se usas correctamente pueden dar una imagen aburrida. Por eso, muchas veces se suelen llenar de un color, o una combinación de colores. O también añadirle otros elementos, como letras o textos.

## **Triángulos**

Si trabajamos con triángulos, un aspecto muy importante es decidir en que dirección estará apuntando. Los triángulos, al igual que pasa con las flechas, nos dicen diferentes cosas según hacia donde señalen. Por ejemplo, la derecha significa progreso, mientras que a la izquierda es una especie de vuelta al pasado. Aunque también hay que tener en cuenta hacia que público nos vamos a dirigir, ya que estas direcciones tienen este significado en países occidentales. Por eso hay que pensar al diseñar según el país.

## **Pentágonos / Hexágonos / Octógonos**

Aunque hemos citado estas tres figuras geométricas, lo hacemos porque son los polígonos de mas de cuatro lados más comunes. De este listado, seguramente sean las formas con usos mas diversos. Pueden usarse para dar un aspecto de profundidad a una imagen bidimensional, o para crear una composición de formas mediante pequeñas piezas

## **Espirales**

Las espirales tienen un formato muy poderoso cuando lo usamos para diseñar. Y es por ello que debemos tener cuidado cuando nos decantemos por ellas. Dan una imagen de ser complejas, por lo que suelen centrar la atención si el resto de la composición da un

aspecto más tranquilo. Pero si las usamos en solitario, es una forma muy potente, con mucho dinamismo e intensidad.

### **Formas Curvadas**

Las formas curvadas se asocian al movimiento, el placer y la generosidad. Añaden un punto inesperado a las formas. Estas formas se pueden añadir a otras formas, como los cuadrados, para darles un aspecto más relajado. Le dan un toque de suavidad.

El uso de formas puede ser una forma interesante de agregar un significado, o crear un nuevo interés visual en nuestros proyectos de diseño. Al igual que con cualquier otro tipo de efecto, hay que tener en cuenta el no usar de demasiadas formas a la vez.

La mayoría de los proyectos profesionales utilizan formas de tal manera que ni siquiera somos conscientes de que están siendo usadas. Así es como debería ser, mantenerlo simple. Si jugamos con las formas, es preferible seguir el *truco* de utilizar variaciones de la misma en lugar de usar diferentes tipos de formas.

## **2.6 RELACIÓN ENTRE FORMAS**

Las formas pueden encontrarse entre sí de diferentes maneras:

**Distanciamiento:** ambas formas separadas entre sí.

**Toque:** si las acercamos anulamos el espacio entre ellas hasta tocarse.

**Superposición:** si acercamos aún más, una se cruza encima de la otra.

**Penetración:** igual que superposición pero ambas parecen transparentes, no hay arriba y abajo, los contornos los siguen siendo visibles.

**Unión:** igual que superposición pero ambas formas quedan reunidas y se convierten en una nueva forma.

**Sustracción:** cuando una forma negativa se cruza con una positiva.

**Intersección:** igual que penetración pero solamente vemos la porción en que ambas se cruzan.

**Coincidencia:** si acercamos las formas hasta coincidir, obtenemos una única forma.

## UNIDAD III

### USO DEL ESPACIO

#### 3.1 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.

El principio de énfasis puede usarse también con sólo un único elemento de diseño, como sería por ejemplo un círculo negro rodeado de espacio en blanco, pero la mayor parte del tiempo éste principio se aplica a más de un elemento de diseño, como por ejemplo introduciendo líneas hacia el punto focal, para guiar al ojo de los espectadores hasta donde queremos llevar su atención.

#### 3.2 POSITIVO /NEGATIVO

Espacio positivo y negativo son términos que se refieren a la composición en diseño gráfico la figura; el espacio que rodea el punto focal. El espacio negativo no es necesariamente un espacio blanco o vacío, sino un espacio que sirve de apoyo a fondo. El espacio positivo incluye los elementos del primer plano, mientras que el espacio negativo incluye el fondo.

La interacción entre el espacio positivo y el negativo es esencial para crear interés visual y una buena composición. El espacio positivo y negativo puede construir los siguientes elementos en un diseño:

**Ritmo:** El espacio positivo y el negativo crean una sensación de ritmo y movimiento mediante patrones y repeticiones. Alterne el espacio positivo y negativo en sus obras para ayudar al ojo del espectador a navegar por la pieza.

**Equilibrio:** El espacio negativo equilibra el espacio positivo para que una obra visual no abrume a los espectadores. El espacio positivo es donde se desarrolla la acción, mientras

que el espacio negativo es una zona tranquila. El uso del espacio negativo también puede ayudar a atraer la atención hacia el foco principal de la obra.

**Enfoque:** Una obra no tiene por qué estar cargada para ser eficaz. Una composición con una gran cantidad de espacio negativo puede ser más sencilla que una con más espacio positivo. Aun así, el espacio negativo permite al espectador interpretar y apreciar rápidamente el punto focal.

**Dimensión:** Cuando se crean dibujos o pinturas tridimensionales sobre una superficie bidimensional, el espacio negativo alrededor de la carrera principal la hace resaltar y añade dimensión.

**El jarrón de Rubin (1915):** Esta ilusión óptica del psicólogo Edgar Rubin demuestra que no todo el mundo está de acuerdo con la carrera de una imagen. En el Jarrón de Rubin, las personas que ven el área blanca como el espacio positivo verán un jarrón, mientras que las personas que ven el área negra como el espacio positivo verán dos caras.

**Cielo y agua (1938):** Este grabado en blanco y negro de M. C. Escher establece una sensación de ritmo entre la interacción de las formas positivas y las negativas. En la parte superior del cuadro hay mirlos, formas positivas sobre un fondo blanco. A medida que el ojo se desplaza hacia abajo, los elementos negros se convierten en espacio negativo, y el fondo blanco se transforma en la forma positiva de un pez. Dependiendo del objeto que se enfoque en el centro de la impresión, el pájaro o el pez se convierte en la forma positiva.

**Símbolo del yin y el yang:** El famoso símbolo del equilibrio es también un ejemplo de Notan, un concepto de diseño japonés que dice que la luz y la oscuridad se necesitan mutuamente para lograr el equilibrio. No se puede tener un espacio positivo sin un espacio negativo y viceversa.

### 3.3 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.

### 3.4 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.

### 3.5 Proporción

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.

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.

### 3.6 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.

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.

### **3.7 CONTRASTE**

Tiene que ver con estímulos sensoriales que permiten resaltar elementos o zonas en una composición mediante la oposición o diferencia entre estas, es decir, en un diseño gráfico se genera contraste cuando hay una diferencia notable entre dos elementos.

El contraste es uno de los principios más divertidos en el diseño gráfico e incluso el más radical. Se trata de arriesgar y que el elemento principal del producto gráfico en torno al cual giran todos los demás, destaque frente al resto. En pocas palabras, se trataría de no ser cobarde y lanzarse con originalidad. Ahora bien, ¿cómo se puede generar contraste en una composición?

Hay varias fórmulas:

Utilizar un tipo de letra a un tamaño grande con uno mucho más pequeño.

Usar trazos de línea de amplio grosor con otros trazos mucho más finos.

Utilizar el amplio espectro de colores y mezclar, por ejemplo, un color frío con uno cálido. También puedes jugar con las saturaciones o intensidades.

Jugar con el espacio entre líneas. Párrafos con un interlineado mayor y bloques de texto con un interlineado menor, creará un contraste inmediato.

La utilización de texturas completamente diferentes también lograrán este efecto.

### 3.8 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. Menos es mas, ¿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.

Suele ser bastante común que los diseñadores gráficos más principiantes interpreten que los diseños que cuentan con simplicidad no son tan buenos o tan interesantes que otros más sobrecargados, pero la simplicidad nos ayuda también a añadir un valor de funcionalidad, de elegancia y de consideración a un diseño. “La simplicidad es la mayor sofisticación”.

En el diseño gráfico es más difícil eliminar que añadir elementos, por eso el principio de simplicidad es lo que puede separar a un diseñador amateur de uno profesional. Requiere de experiencia, confianza y disciplina.

Aquí va un consejo, siempre que necesites desarrollar un concepto, valora más una idea fuerte y simple antes que incorporar varias pequeñas a tu diseño.

Y esto sería todo, ya conocéis los 6 principios del diseño gráfico. Ahora nos tocará reflexionar cómo aplicarlos unos con otros para reforzar nuestro mensaje y generar mayor impacto. Usarlos nos ayudará a entrenar al ojo y ganar soltura en nuestra profesión.

## UNIDAD IV

### PERCEPCIÓN VISUAL DE LA FORMA

#### 4.1 LEY DE LA GESTALT

La percepción visual es la interpretación de la información transmitida por los estímulos lumínicos externos que, a través de un proceso cerebral activo, se transforma en una representación o copia de la realidad.

La percepción es subjetiva, pues las imágenes se analizan en base a las vivencias, la cultura y la experiencia personal. Las leyes gestálticas o Leyes de la Gestalt, desarrolladas por los psicólogos del movimiento alemán Gestalt, se basa en la premisa de que el todo es superior a la suma de sus partes. A principios del siglo XX, esta escuela definió diferentes leyes o principios de la percepción visual.

#### 4.2 LEY DE PROXIMIDAD

Los elementos que están a una distancia cercana suelen ser percibidos como un grupo o como un mismo objeto.

#### 4.3 LEY DE SEMEJANZA

Las figuras parecidas (ya sea por su tamaño, forma o color) se suelen agrupar y percibir como una unidad.

#### 4.4 LEY DE CONTINUIDAD

La mente tiende a seguir un patrón, aunque esta haya desaparecido. Por ejemplo, en una foto con punto de fuga, los elementos que aparecen en planos alejados se reconocen gracias a los que aparecen definidos en primer plano.

#### **4.5 LEY DE SIMETRÍA**

Se basa en que nuestro cerebro percibe las imágenes simétricas como iguales y, a la distancia, como un solo elemento.

#### **4.6 LEY DE CIERRE**

La mente tiende a añadir los elementos que faltan para completar una figura que está incompleta.

#### **4.7 LEY DE CONTRASTE**

Los elementos que se diferencian y que son singulares tienden a destacar, porque contrastan.

#### **4.8 LEY FIGURA/FONDO**

Nuestro cerebro tiende a separar el fondo de los demás elementos importantes, pero se basa en la premisa que no existe figura sin un fondo que la sustente.

#### **4.9 LEY DE DIRECCIÓN**

La atención se centra donde se dirijan los elementos ubicados en la imagen. También se conoce como principio de destino común.

#### **4.10 LEY DE PREGNANCIA**

La mente es capaz de percibir formas incompletas o no del todo evidentes. Esta herramienta se utiliza mucho en publicidad y marketing.

### **UNIDAD V**

#### **SISTEMA COMPOSITIVO**

El sistema compositivo es la distribución, organización y orden de los elementos que componen un todo, este sistema compositivo para poder solucionar proyectos visuales informativos y gráficos más eficaces requiere de cuatro aspectos importantes que son:

## 5.1 DISPOSICIÓN

Es la manera en cómo están ordenados los elementos que componen un diseño

## 5.2 POSICIÓN

Es la manera en cómo está colocado un elemento dentro de un plano

## 5.3 DIMENSIÓN

Tiene que ver con el tamaño del elemento más importante así como la variación del mismo tamaño para lograr un equilibrio real y limpieza del trabajo

## 5.4 PROPORCIÓN

Es la relación de medida y valor entre los elementos es el peso que nos puede dar un elemento. La proporción es importante porque es una mala elección en el valor o peso de un elemento pudiera causar ineficacia en la información

## 5.5 TIPOS DE COMPOSICIÓN

Según la disposición de los elementos gráficos se da expresión formal a una composición, determinando su clase o estilo de composición. Las clases fundamentales en el lenguaje compositivo son dos: las llamadas **composiciones clásicas o estáticas, y las composiciones libres o dinámicas.**

**La composición clásica** está basada en motivos estéticos que se han afirmado a través de los siglos en todas las expresiones artísticas fundamentales. Esta composición aprovecha el estatismo de la unidad, del equilibrio, del ritmo y de la simetría, conjugando los elementos compositivos individuales en una armonía de conjunto. Esta composición se expresa mediante normas bien precisas y determinadas. Esta clase de composición busca en la obra una afirmación estática para acentuar el sentido de continuidad y eliminar cuanto pudiera sugerir movilidad, evolución o transformación.

**La composición libre o dinámica** esta dominada por el contraste en todas las expresiones posibles que los distintos elementos pueden ofrecer. No se inspira en

reglas constantes sino en expresar una sensación con todos los medios que se dispone. La composición libre aspira a embriagarse de aquel flujo incesante, incontenible e irrepitible que es la vida. Pero para obtener todo esto debe someterse a ciertas exigencias fundamentales para la composición, tales como la unidad y el equilibrio.

## 5.6 FUNDAMENTOS DE LA COMPOSICIÓN

La composición es también una organización de energías, un moverse en un paisaje dinámico de formas. Estas fuerzas y su organización se complementan recíprocamente en el conjunto de leyes fundamentalmente inmutables, porque siendo trascendentales y universales son, al mismo tiempo, generadoras y generadas por la buena composición. En el instante en que establecemos un espacio con un elemento gráfico se crean estas fuerzas y tensiones generadoras de la composición que influyen en las diversas formas de expresión y percepción del hombre. La labor del compositor es saber ver, saber sentir, saber expresar estas fuerzas según su capacidad creadora. Algunos autores las practican intuitivamente y otros más intelectuales someten su obra compositiva a la investigación científica.

Algunos de los conceptos esenciales intrínsecos en toda composición:

### La unidad

La función de una composición debe resolverse en la unidad, en la armonía viva y total entre lenguaje y elementos gráficos, entre contenido y forma. La unidad en la composición es el fin último de toda organización de fuerzas, la unidad estética del producto. La unidad es, pues, el principio del orden estético. Todos los elementos están en relación con el orden que forma esta unidad cuyo valor es superior a la simple suma de elementos.

La unidad es tan necesaria en la composición, que resulta imposible aislar de ella un detalle, o bien, modificarlo ligeramente, sin que todo el conjunto se resienta. Cuanto más perfecta quiere ser una obra en su conjunto, más íntimamente están unidas sus partes. Al querer dar unidad a una obra, los detalles no sólo no obstaculizan, sino, que son indispensables.

Construir con unidad es el objetivo final de la buena composición, pero ya debe estar presente en los primeros pasos del proyecto. El diseñador contribuye a la unidad del

mensaje con su visión personal de las cosas y con su técnica particular, es decir con su propio estilo.

### **Variedad e interés**

La variedad en la composición consiste en el modo de escoger los elementos que la componen, para crear un interés. El interés es creado por el conflicto, el contraste y las tensiones que surgen entre los elementos particulares de la composición; entre líneas y masas, entre direcciones y estructuras, entre el espacio-intervalo de los elementos particulares y los valores cromáticos opuestos. El interés nace, pues, de la variedad.

Cuanto más variada sea una composición, mayor será el interés que suscite, de donde se derivará luego su fuerza de atracción y de agresividad sobre el observador. Por consiguiente, el medio más efectivo para atraer la atención consiste en procurar hacer descubrir, en la forma propuesta el mayor número posible de intereses.

## **UNIDAD VI**

### **ESTRATEGIAS DE COMPOSICIÓN**

#### **6.1 ACTIVACIÓN DEL ESPACIO**

Durante el proceso de composición de la forma dentro de un espacio determinado, partes de este se desconectan de otras. Una sección puede ser separada o bloqueada físicamente con respecto a otra si un elemento cruza el espacio desde un límite hasta el otro o puede ser separada ópticamente porque es un conjunto de formas ha sido alineado de tal forma que se disuade al ojo pasar al espacio contiguo. Centrar la mayor parte de la actividad visual en la parte superior de la composición es una manera excelente de crear énfasis y otra zona de contraste como descanso. Pero esta estrategia también puede dar como resultado espacios vacíos o aislados de la actividad. En todos estos casos el espacio puede ser que se considere inerte o inactivo. Un espacio inerte o inactivo llamar a la atención por la siguiente razón: no se comunica con los demás espacios de la composición. Activar

estos espacios significa obligarlos a entrar de nuevo en un diálogo con los demás espacios de la composición.

## 6.2 CONTRASTE COMPOSITIVO

crear zonas de diferente presencia o cualidad, áreas que contrastan entre sí, es inseparable de diseñar una composición bien resuelta y dinámica. Aunque el término contraste se aplique a relaciones específicas también es aplicable a la cualidad resultante de las diferencias en las relaciones entre las formas y los espacios que interactúan dentro de un formato. La confluencia de estados variados de contraste recibe también a veces el nombre de tensión de ángulos; una composición que contraste zonas con un intenso ritmo de líneas activas con zonas más abiertas irregulares puede caracterizarse por crear una tensión en el ritmo. El término tensión también puede sustituirse por contraste cuando describimos formas o zonas individuales centradas en tipos específicos de contraste.

## 6.3 SISTEMAS PROPORCIONALES

Controlar el movimiento del ojo entre los elementos formales, ya sean estos ilustrativos a tipográficos, así como crear relaciones armónicas entre ellos resulta más fácil si se crea un sistema de intervalos reconocibles y repetidos al que incorporen tanto los elementos positivos como los negativos. El diseñador desarrolla estas proporciones de manera intuitiva en ocasiones al desplazar los materiales dentro del espacio del formato o cambiar sus tamaños relativos, para ver en qué momento los espacios entre los elementos y sus alturas o anchuras acaban por corresponderse o establecer referencias entre sí. Una vez hecho este descubrimiento el análisis de las proporciones produce un sistema de intervalos repetidos que el diseñador aplica de la manera que necesita.

También es posible que el diseñador comience con un enfoque matemático e intelectualizado por el si tuve el material dentro de las relaciones deseadas. No obstante, este enfoque presenta el riesgo de que quizá algunos de los elementos no encajen muy bien, lo que puede dar un resultado aparentemente y definido o desconectado de la lógica

de la composición o peor aún que se creen intervalos estáticos y rígidos entre positivo y negativo que resulten demasiado tranquilos extraños o limitadores.

Dentro de los sistemas proporcionales que encontramos en la composición son:

**Ley de los tercios.-** Un enfoque matemático simplificado divide todo el formato en tercios de izquierda a derecha y de arriba abajo, basado en la suposición de que las intersecciones de estos ejes serán los puntos en los que se concentre el cerebro. A medida que las medidas horizontales y verticales del formato se exageran las unas con respecto a las otras los tercios resultantes también resultan más exagerado pero siguen presentando una unidad proporcional que un diseñador puede utilizar para situar sus composiciones. Aunque dividir un formato en tercios crear relaciones intrínsecamente simétricas entre los tres espacios definidos, los dos ejes que definen estos intervalos iguales también ofrecen un sistema proporcional muy asimétrico de 1/3 frente a 2/3

**Lógica musical.-** los intervalos entre las notas musicales o acordes también pueden llevar a crear estructuras espaciales proporcionalmente relacionadas. De hecho, desde la edad media los diseñadores de libros han utilizado estas proporciones para crear relaciones entre los márgenes de la página y los bloques de texto. Al igual que los intervalos musicales, la estructura rítmica o temática de las composiciones musicales puede aplicarse a las distancias entre los elementos en un diseño.

**Lógica matemática.-** crear intervalos basados en sistemas matemáticos es otra estrategia de proporción cualquier progresión numérica o relación fraccionar puede ser un punto de partida: relación entre números impares (1,3,5,7,), por ejemplo, o dobles (1,2,4,8,16). El primer ejemplo muestra este segundo sistema como base para sus rupturas espaciales. Un matemático italiano del siglo XIII, Leonardo Fibonacci, descubrió una progresión natural de números en la que cada número es la suma de los anteriores dos. Casualmente este es la misma relación proporcional que rigen la proporción áurea.

**Agrupación áurea.-** es un sistema proporcional aplicado por primera vez al diseño por los escultores griegos y los arquitectos Fidias y tinos el número o rectángulo áureo procede de la relación entre un cuadro y un rectángulo si dibujamos una línea diagonal

desde la esquina superior izquierda de un cuadrado hasta el punto medio de su lado inferior y después bajamos esa línea diagonal a la base obtenemos la longitud del rectángulo que se construye a partir del cuadro inicial. Curiosamente si dividimos el área de este rectángulo entre el lado más corto, se crea un cuadrado y un rectángulo nuevo con las mismas proporciones que el cuadrado y el rectángulo originales. Si dividimos cada nuevo rectángulo del mismo modo, se produce la misma proporción una y otra vez en tamaño decreciente. Si conectamos las esquinas de los cuadrados con arcos la espiral resultante revela la forma de una caracola.

## **FUENTES BIBLIOGRÁFICAS**

**Fundamentos de Diseño Gráfico**, Edit. Paidotribo

**Diseño de Logos**, David AIREY

**Bases y fundamentos del diseño**, Wucius Wong, GG Diseño