

Disciplina

Diseño gráfico

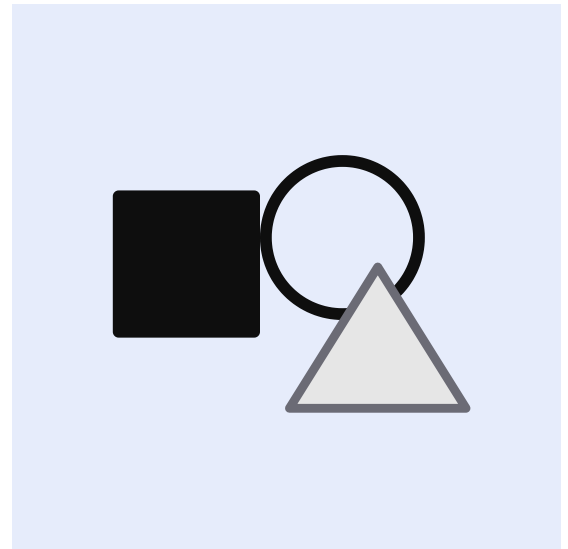
Combina imagen, tipografía y composición para comunicar un mensaje a un público concreto con un objetivo concreto: informar, persuadir o identificar.

En inglés

Graphic design

Origen

El término se usa desde principios del siglo XX; historia de Meggs (1983)



De qué se ocupa

Un mensaje puede perderse aunque sea correcto: si no se ve, no se entiende o no se recuerda, no llega.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Decide qué tiene que ver primero quien mira, y diseña para eso.

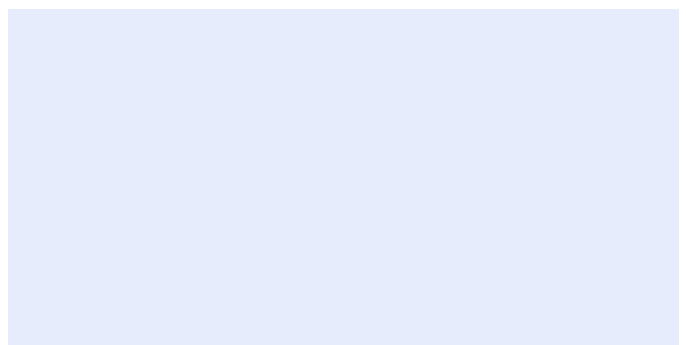
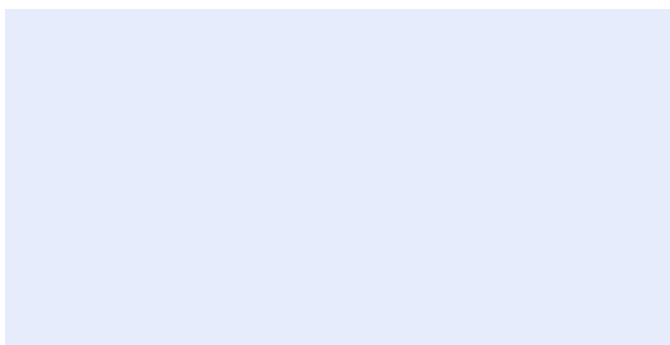
✗ Evita

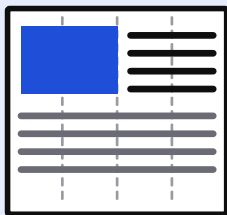
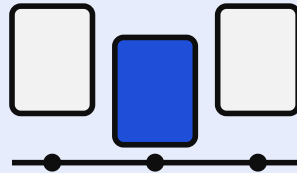
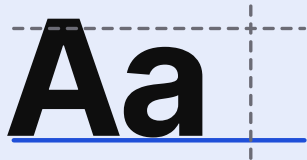
Elegir un estilo antes de saber qué hay que comunicar.

👁 Para no caer

Prueba la pieza con el público real: lo que entiende el equipo no siempre lo entiende la gente.

Ideas propias





Modelo

Retícula

Una estructura invisible de columnas y márgenes que ordena todo lo que va en una página o una pantalla.

En qué se apoya

Psicología cognitiva

Principios de la Gestalt

Semiótica

Principios

Para alguien

Se diseña pensando en quién recibe el mensaje y cómo lo interpreta.

Jerarquía

Lo importante se ve primero.

Forma y contenido

La forma tiene que servir al mensaje, no competir con él.

Autores y obras

Philip B. Meggs (1983)

Escribió una historia completa del diseño gráfico como disciplina propia, hoy obra de referencia.

Jorge Frascara (2004)

Defendió el diseño de comunicación como un proceso centrado en cómo la gente interpreta los mensajes, no solo en el estilo.

Conexiones

Se apoya en

Diseño generativo
Especialidad

Identidad de marca
Especialidad

Relacionado con

Diseño de información
Disciplina

Diseño de marca
Disciplina

Diseño editorial
Disciplina

Ilustración
Disciplina

Motion graphics
Disciplina

Fuentes

Fuentes originales

- Frascara, J. (2004). Communication design: Principles, methods, and practice. Allworth Press.

Revisiones académicas

- Meggs, P. B. (1983). A history of graphic design. Van Nostrand Reinhold.

Última revisión: 22 de octubre de 2026