# 1.- Caracteres.

## 1.1.- Text.

La tipografía está compuesta por texto y el texto está compuesto por letras o caracteres, así que para empezar a entender el tema debemos empezar por los caracteres.

Un carácter hoy, una letra, es la representación de un código, por ejemplo, A = U+0041, que es una versión moderna del código ASCII.

### 1.1.1.- Glyph.

Diagrama

Descripción generada automáticamenteCada letra está definida dentro de un espacio propio que se llama **glifo**. No es más que una secuencia de puntos, algunos de ellos en Bézier, que definen la forma **outline** del carácter.

Los glifos pueden variar en ancho de un carácter a otro en algunos fonts.

### 1.1.2.- Typographic feature.

Los glifos se van acomodando uno detrás del siguiente como si fueran tipos de plomo.

En la realidad, hay **mecanismos internos**, propios de cada **Font** que hacen algunas correcciones.

Forma

Descripción generada automáticamenteLas **ligatures**, por ejemplo, ajustan y **traslapan los glifos en caso de ser necesario**, y de dos glifos hacen uno solo. Dependiendo de la tipografía, esto se hace siempre o según el contexto, tamaño, peso, o si es digital o impreso.

Según el tamaño o el medio en que se trabaja, por ejemplo, en un medio muy restrictivo como el Apple Watch, algunas tipografías se ajustan de forma automática para mejorar su legibilidad en casos extremos.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteEstos ajustes son **automáticos dentro del Font**, y no pueden influenciarse por el diseñador. Algunas tipografías lo hacen mucho mejor que otras, o han sido diseñadas con mucho más detalle.

### 1.1.3.- Rasterización.

**Cada glifo** es **desplegado** en la pantalla **de un modo particular según la tipografía y el tamaño** (nº de píxeles a disposición) en que se haya puesto la letra.

Algunas tipografías permiten incluso cambiar la forma del glifo de una misma letra para adaptarla mejor a la cantidad de pixeles que se tenga a disposición (esto depende del tamaño seleccionado). Cuando los pixeles son pocos, simplemente, no alcanzan para mostrar toda la forma.

Imagen que contiene juego, texto, dibujo

Descripción generada automáticamente

Cuando no hay pixeles suficientes para representar una letra, **se hacen simplificaciones muy fuertes para lograrlo**, tal como sucede en la imagen anterior. Además, algunas letras son más complejas que otras, y por supuesto, **algunos fonts son más fáciles** de representar que otros.

### 1.1.4.- Type anatomy & taxonomy.

#### 1.1.4.1.- Anatomía.

Las partes más importantes en una tipografía, son:

Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza baja

#### 1.1.4.2.- Sans & serif.

Al referirse a los **tipos de fonts**, habría mucho a qué referirse. Sin embargo, para los efectos que nos conciernen, los clasificamos en solo 4 grandes familias:

* **Con serifas** (classical serif / romanas).
* **Sin serifas** (sans serif / grotesque / palo seco).
* **Egipcias** (mecanas /slabs serif)
* **Fantasía** (todas las demás).

#### 1.1.4.3.- Screen fonts.

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza mediaSi unimos el concepto de rasterización y este último (del tratamiento de las serifas por familia), nos quedará claro que el tipo de Font que hayamos escogido **facilitará o complicará su visualización en pixeles**. Especialmente en tamaños pequeños, donde pocos pixeles están a disposición de cada carácter.

En la figura, se puede ver como se tratan de desplegar en tamaños pequeños los 4 tipos de **fonts**. **Entre más simple la letra, mejores resultados se obtienen (mejor legiblidad)**.

Las serifas y los ojos (bowls) pequeños suelen presentar problemas cuando hay pocos píxeles a disposición.

Por esta razón, se han creado fonts especialmente para ambientes digitales. Sin embargo, algunas cosas son obvias:

* **Las serifas se pierden** fácilmente en tamaños pequeños.
* **Las sans serif** son las tipografías que **funcionan mejor** en condiciones extremas.
* **Las tipografías complejas**, como las que llamamos de **fantasía**, **son las peores** en rendimiento en estos casos.
* **Las tipografías con bowls pequeños se tienden a cerrar en estas circunstancias.**

Además, en casos extremos, **la misma letra, en la misma tipografía y el mismo tamaño, puede resultar con distintos modos de representación**, solo por el hecho de que les “toca” un lugar distinto dentro de la cuadrícula de pixeles ya definida. Es decir, si el **asta (stem)** de una letra no cae exactamente en una línea de pixeles, entonces el antialiasing tratará de desplegarlo lo mejor que puede, pero será distinto del de otor carácter que no esté en ese mismo eje.

En la figura, **el texto pequeño se ve como “desenfocado”**, esto se debe a este fenómeno de que **no todas las letras caen en el mismo lugar** en la cuadrícula de píxeles.

Más abajo, **en zoom**, se puede ver que a pesar de que es el mismo tamaño y el mismo Font, **las “f”s y las “n”s se despliegan de forma claramente distintas**, y las astas de la “l”, de la “t” y de la “f” siendo del mismo ancho, se despliegan también de modos distintos.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Además, no todos los **fonts (typefaces)** **están en todas las computadoras**, por lo que **en caso de que** **se esté haciendo** **una aplicación web**, **se debe “empaquetar” la tipografía** con todos los archivos **o se debe leer la tipografía de un servidor que lo permita** en el momento que se carga la página. Si no, la página no se verá como pensó el diseñador, sino con un **Font de sustitución** de la computadora huésped.

Hay un conjunto de Fonts diseñados para ser “web safe fonts”, o “screen fonts”, sin embargo, las consideraciones a tomar son las mencionadas.

### 1.1.5.- Font & styles.

Cada familia de letras (**fonts o typefaces**), tiene a su vez un conjunto de variantes “styles”, “weights” o “pesos”. Los más conocidos son **light**, **italic** y **bold**.

El objetivo de estas variantes es poder generar una jerarquía en el diseño, subordinando unos pesos a otros. Esto lo veremos en el apartado de layout.

Texto

Descripción generada automáticamente

Todos estos elementos conforman los “typefaces”, que es el archivo que contiene todo:

* los **pesos**.
* las **ligatures**.
* los **glifos**.

## 1.2.- Typefaces.

Las fuentes son diseñadas por tipógrafos. Es decir, con pocas excepciones, los diseñadores no podemos cambiar nada en ellas. Sin embargo, hay algunos aspectos que sí podemos cambiar.

**Typeface**: es el conjunto de todas esas características que se agrupan en un solo archivo. Dentro de este ambiente es en el que el diseñador de información trabaja.

### 1.2.1.- Spacing.

Se trata del alineamiento de los glifos. Es decir, cada carácter tiene su propio fglifo, y cada glifo se coloca seguido del anterior, aun cuando los glifos, tienen anchos diversos según el carácter que representen.

Imagen que contiene dibujo

Descripción generada automáticamenteEn la figura se ve una tipografía típica en la que cada letra tiene su propio glifo, dependiendo del ancho de su anatomía.

Sin embargo, las llamadas “monospaces” respetan un ancho de glifo para todas las letras por igual. Como se ve, algunas de ellas mantienen el ancho del glifo aun a través de todos los pesos.

Imagen que contiene Calendario

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamenteEsto tiene ventajas en algunos casos. Por ejemplo, para manejar cifras en una hoja de cálculo.  
**Por ejemplo**: a la izquierda, una tipografía monospace, y a la derecha, una no monospace. Como se ve, para estos efectos, este tipo de Font tiene ventajas obvias.

### 1.2.2.- Tracking.

El spacing no se puede cambiar al ser una característica interna del Font. Sin embargo, **si se puede cambiar el tracking**. Esto es el **traslape que se le da a los glifos**. El traslape puede ser neutro, positivo o negativo, como se ve en la figura. Sin embargo, el cambio de tracking es igual para toda la sección de texto que se trabaja.

Un dibujo con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

En la figura se ve como a pesar de que cada letra tiene su glifo, estos se apartan 0, se traslapan según se defina el tracking (-50, 0, +50).

### 1.2.3.- Kerning.

Es un **ajuste interno** (y automático) que **ajusta pares de letras** que requieren un **tratamiento específico por el espacio negativo** (o contraformas) que generan cuando van una detrás de la otra.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente**Por ejemplo**: se ven tres pares de letras mostrando la diferencia entre la helvética neue, que sí corrige kerning, y la Microsoft Sans Serif, que no lo hace. Obviamente, el resultado es mucho más armonioso cuando se corrige el kerning.

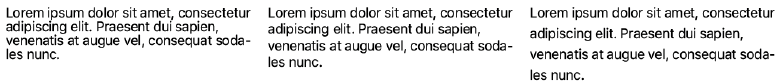
Para estos efectos, **algunas tipografías contienen tablas de ajustes**.

**Recalcar que el diseñador no tiene control sobre el kerning**. Esto sucede al interno del typeface, sin que el usuario pueda cambiarlo. Por esta razón, se podrán pensar que ciertas tipografías son parecidas como helvética neue y Microsoft sans serif. Se ven similares, pero son extremadamente distintas, resultando unas mucho más legibles y agradables que la otra.

Obviamente para trabajar con estos aspectos la selección de la tipografía es clave.

### 1.2.4.- Leading = interlineado.

Es el **espacio entre líneas** y es algo que **es posible de modificar** desde el diseño. Es **muy útil** para **unificar los layouts**. Veremos más adelante con detalle esto.



## 1.3.- Casos.

Vamos a ver algunos casos que engloban estos conceptos con situaciones típicas de diseño.

### 1.3.1.- Jerarquía.

Cuando se selecciona un Font, **se deben seleccionar los pesos** con los que se desea trabajar, para establecer una clara jerarquía entre ellos. Así, el lector sabrá sin problemas si es un título, un subtítulo, el cuerpo del texto o una nota al pie de página o de foto.

**Un buen diseño**, fácil de entender y eficiente **depende en gran parte de esta elección**.

### 1.3.2.- Legibilidad y densidad.

Están relacionadas. Obviamente, **unas tipografías son más legibles que otras. Esto generalmente se debe a dos cosas**:

* El **nivel de complejidad intrínseco** en la tipografía.
* La **diferenciación entre caracteres**.

#### 1.3.2.1.- Complejidad intrínseca.

En el ejemplo vemos dos textos en condiciones extremas. Podemos observar como el texto en zapfino (a la derecha) es intrínsecamente más compleja que la tipografía de la izquierda.



Como se ve en la figura, en este tamaño tan pequeño, es mucho más legible la tipografía sans serif que la de fantasía,

#### 1.3.2.2.- Diferenciación entre caracteres.

**Por ejemplo**: algunos números son parecidos en estructura. La parte de la derecha muestra juntos al 6 y al 9, y después al 8 y al 3, dejando claor que **los espacios en que se diferencian no son muy grandes**, y cuando se despliegan en formatos pequeños como en el centro, estos espacios tienden a desaparecer.

Imagen que contiene tijeras, arma

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene nombre de la empresa

Descripción generada automáticamenteOtro aspecto que vale la pena mencionar es: en algunos fonts, letras como “i” mayúscula y la “ele” son iguales, el “0” y la “O” mayúscula muy parecidos, etc.

En la figura se comparan dos fonts con las mismas letras para demotrar este problema.

**Este tipo de confusiones** son molestas en la lectura y **disminuyen la eficiencia de la misma**.

Sin embargo, tienen su utilidad: los captcha:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

### 1.3.3.- Lecturabilidad.

Es la **medida en que una tipografía favorece su lectura en textos largos**. Mientras que la legibilidad (de la que hemos hablado en el apartado anterior) es la medida en que se entiende cada carácter por separado.

**Factores que influyen en la lecturabilidad del diseño**: selección tipográfico, ancho de columna e interlineado. Estudiaremos más adelante en el documento sobre layout.

En este apartado, solo diremos que los **typefaces con peso medio, bowls medios y sin mucho contraste entre glifos** son los **más adecuados**. **Ejemplos**: las sans serif clásicas, helvética, frutiger o myriad.

* Las **serifas** ayudan a la lecturabilidad en el **papel**.
* En medio **digital**, dependiendo del tamaño, como hemos visto, las **serifas** pueden causar problemas de despliegue, convirtiéndose en **obstáculos de lecturabilidad**.
* Sin embargo, algunas cosas quedan muy claras: **jamás se debe usar tipografías de fantasía en párrafos**, ni ninguna otra que tenga caracterizaciones semánticas fuertes. Este tipo de “decoración” siempre dificulta la lectura.

### 1.3.4.- Semántica (semantic/voice).

**Cada Font** por sí mismo **tiene una semántica implícita**, que **define su carácter**.

No es lo mismo una tipografía que usamos para mandar un mail, que una que se usa para un video-game. Del mismo modo, no se usa la misma tipografía para un banco que para una barra de chocolates.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. Es la típica times. En realidad un tipo así sería lo más adecuado para este uso de un rótulo de un banco. Las serifas son clásicas y recuerdan a las letras escritas con cincel en piedra.
2. Es claramente infantil. Sería bueno para un kínder garden, no para un banco.
3. Es casual y espontánea, como para un boceto de un diseñador o arquitecto.
4. Es una sans serif, es una tipografía seria, aunque con una asociación semántica más moderna. Podría ser adecuada para un banco que pretende dar la imagen de contemporáneo con servicios en línea para niños y jóvenes.
5. Es claramente infantil. Sería bueno para un kínder garden, no para un banco.
6. Es la típica de código, usada en los ambientes de programación, y por supuesto no adecuada para este uso.

Es decir, solo la 1 y la 4 serían adecuadas, jamás se debe usar alguna de las otras para este fin (la marca de un banco).

Sin embargo, vemos muchos bancos con tipografía semánticamente incorrectas, como en el siguiente ejemplo:

Un dibujo de un perro

Descripción generada automáticamente con confianza media

Esto de comunicar imágenes semánticas a través de la tipografía, se usa en muchos ambientes. Por ejemplo, las ciudades con gráfica bien definida. La siguiente figura es típica de una entrada del subterráneo de Nueva York. Diseñado en helvética, todos los que conocen la ciudad están acostumbrados a ella.

Texto

Descripción generada automáticamenteTexto

Descripción generada automáticamente

No sería lo mismo si usáramos otra tipografía como noteworthy (como en el ejemplo de la derecha), por ejemplo. Sería definitivamente otra ciudad, una menos seria, sin duda.

Tampoco sería lo mismo si usáramos una letra light en snickers:

Texto

Descripción generada automáticamente

# 2.- Layout.

## 2.1.- La retícula.

La mayoría de los diseños tienen como estructura interna una retícula cuadrangular que sirve para organizar los elementos que están en él. **La existencia de esta base le da unidad al diseño** y le permite al lector **encontrar de manera fácil y lógica lo que busca** dentro de la página o diseño.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Las **dimensiones** de los elementos de la retícula se deben **definir con mucho cuidado** para que sean modulares y **apoyen la legibilidad y la lecturabilidad**.

## 2.2.- El formato

El formato, como muchos otros aspectos, ha cambiado mucho desde la entrada de la digitalidad.

* **En los formatos clásicos**, se optaba por A4 o A5, que eran los tamaños oficiales de los documentos.
* **En los formatos digitales**, vino el responsive design. Esto es: es un modo de hacer un diseño que se adapta “automáticamente” a los tamaños de las distintas plataformas: PC, tablets, y smartphones.

Según a quien le preguntes, cada plataforma tiene necesidades distintas, así que el diseño debe tomar eso en cuenta. Pero eso es tema de otro text.

Se debe **tener claro cuál es el espacio a disposición**. **Por ejemplo**, para un browser, en este momento se parte de una pantalla de 1024x768 px, para poder abarcar a la mayoría de usuarios [V10], casualmente en estos días funciona tanto para smartphones como para computadoras personales. A este espacio habría que restarle el espacio que requieren las superficies de navegación de los browsers. Después de una sustracción conservadora, el espacio real que nos queda es de unos 960x650px, que es la dimensión que hoy se considera estándar para empezar a diseñar.

## 2.3.- Selección de la fuente.

Es una decisión muy importante que puede entorpecer todo el diseño. Además, a partir de la fuente se deciden otras cosas, por lo que si nos equivocamos en la selección de fuente, mucho del diseño ya estará mal desde el inicio.

Las **fuentes más usadas** para el **cuerpo de texto** deben ser **muy regulares** en los cuerpos y el **ancho del glifo**. Para una lectura fluida queremos que un promedio de 3 a 4 palabras estén dentro del rango de la visión central del lector.

Estudios demuestran que la forma que tenemos de leer es palabra a palabra, no letra a letra. Por esta razón, tipografías con mucho contraste entre letras, como las de fantasía, entorpecen seriamente la lectura.

Con esto claro, **la elección de la tipografía es siempre una decisión semántica**.

* **Serifas**: más tradicionales.
* **Palo seco**: más contemporáneas.

**Por ejemplo**: el uso de una tipografía como DIN acentúa el carácter técnico de un escrito, y el uso de una baskerville, pues lo hace mucho más romántico, como para una novela.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente con confianza media

Además, hay que tener en cuenta los usos y las jerarquías, en especial en formato digital, por todo lo visto en tamaños pequeños.

**El uso de las serifas** en **tamaños pequeñ**os puede **entorpecer** mucho el diseño, **lo mismo que las light y ultra light**.

## 2.4.- El ancho de la columna.

Una vez definido el formato o espacio a disposición del layout, debemos decidir el diseño de la columna.

La **columna define el resto de la retícula**. Esto es debido a que, **para una lectura fluida y confortable**, la longitud de la columna debe contener en promedio **entre 7 y 10 palabras por línea**.

Obviamente, un Font de mayor tamaño, requerirá de un ancho de columna mayor para mantener el promedio de palabras por línea.

Las **columnas con un promedio mayor de palabras**, **dificultará que el lector regrese a la línea correcta de su lectura**.

El ancho de columna óptimo genera las condiciones para un ritmo regular y agradable, que posibilita una lectura fluida, y sobre todo, pendiente del contenido.

Así que **combinando** la **tipografía** escogida, el **tamaño**, el **peso** para el cuerpo del texto y el **formato** seleccionado finalmente, **se tienen los primeros elementos para diseñar la retícula**.

## 2.5.- Leading = interlineado.

Es crítico para definir la retícula. Se trata de la separación entre líneas.

* Una **separación entre líneas muy estrecha** **confunde al ojo** en cuál línea se encuentra y en cuál debe continuar.
* Una **separación entre líneas muy ancha cansa al ojo** por excesivo movimiento y se ocupa mucho espacio (en el medio digital, mucho scroll) para la misma cantidad de texto.

**Para definir el interlineado correcto**: se debe tomar en cuenta la altura de los ascendentes y los descendentes de la tipografía escogida. Se parte de ahí para generar la separación entre líneas. **Esta separación debe andar cerca del 10% o 20% de la altura total del Font**. También hay que tener en cuenta que los ascendentes y descendentes pocas veces se van a “topar” entre líneas.

Sin embargo, **en caso de haber varias columnas**, **los diferentes tamaños y cortes de las tipografías usadas deben ser modulares**, de modo que puedan combinarse en forma vertical. En la figura se ve como las líneas rojas, las líneas medias del interlineado se comparten a través de los diversos tamaños de tipo.

Tabla

Descripción generada automáticamente

Esto garantiza la modulación correcta en forma vertical cuando hay diferentes tamaños e figuras y textos.

## 2.6.- Los márgenes.

Los márgenes también deben tomarse en cuenta para definir la retícula. **En el caso de las aplicaciones digitales, los márgenes son simples**. Sin embargo, **buenos espacios en blanco** (o espacios negativos), bien diseñados, **ayudan a la navegación**, a la **secuencia** y a la **pertenencia**.

**Ejemplo**: del uso de la retícula en la web.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

## 2.7.- Alineamiento.

El alineamiento es otro concepto que se encuentra muy confuso hoy en día, y sin embargo, es esencial para la lecturabilidad.

* **En la tipografía** solo se deben usar **en el texto un 5% de las fuentes que existen** y el 95% (fantasía) se usan en frases cortas o marcas.
* **El alineamiento central, forzado y derecho** solo debe ser usados en textos pequeños y con fines específicos. Esto es; **el 95% de los textos deben estar justificados a la izquierda**.

**Por ejemplo**:

Texto

Descripción generada automáticamente

**En la figura se ve el mismo texto**, uno con alineación izquierda y otro forzada. **En el texto forzado** se ve claramente como nacen espacios vacíos entre las palabras, por ejemplo, **en la cuarta línea**, esto **dificulta la visión central** y la posibilidad de ver varias palabras al mismo tiempo, lo que **disminuye seriamente la velocidad y la fluidez de la lectura**.

Además, **el ojo no tiene referencias de donde terminan las líneas**, es decir, en un texto alineado a la izquierda, **las líneas terminan con diferentes largos y con ello, el ojo sabe en cuál línea va y cuál es la siguiente**. En un alineado forzado, se necesita más concentración y mayor fatiga para la misma operación.

Los **otros alineamientos (como el centrado)**, jamás se debe usar en un párrafo. La fluidez de la lectura cae en forma exponencial. Estos alineados **solo se deben usar para casos excepcionales con fines semánticos, de acento o anomalía**.

## 2.8.- Jerarquía.

**Layout** es la jerarquía. Se trata de **dirigir la vista de los lectores a los sitios correctos del diseño en la secuencia correcta**. En la jerarquía, intervienen los siguientes elementos:

* **Tipografía**: como vimos, se trata de administrar los pesos (o cortes) de los fonts seleccionados, para que se lea claramente cuáles son elementos principales (como títulos o subtítulos), y la jerarquía entre todos ellos.
* **Color**: puede ser un elemento muy llamativo, y por tanto, se debe administrar con mucho cuidado. El mal uso del color puede complicar toda la jerarquía.
* **Layout**: el tamaño de los elementos por supuesto **definen su jerarquía**, sin embargo, **la** **posición** **también**.

El **diagrama de Gutenberg** ya **define** una **jerarquía**, **y** más importante aún: una **secuencia**.

Por supuesto, se puede manejar la jerarquía a través del espacio, principalmente con el manejo del espacio negativo (ósea, a través del layout).

**Por ejemplo**: aquí vemos 4 modos distintos de definir un título.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

1. En el primero, usa el mismo peso y tamaño del Font que el texto del párrafo. En este caso, **la jerarquía está definida por la posición**.
2. En el segundo, tiene mayor tamaño.
3. En el tercero, tiene el mismo tamaño que en el primero, y está en negrita, pero se posiciona más cerca del cuerpo del tesxto.
4. En el cuarto, utiliza un tamaño mucho más grande y, además, mantiene ese posición que respeta el espacio del cuerpo de texto.

Este es el tipo de ejercicios que se debe realizar en el layout **para definir la jerarquías y secuencias de los documentos**.

## 2.9.- Pertenencia.

**Para guiar la secuencia de lectura**, además del diagrama de Gutenberg, **es muy importante la pertenencia** (concepto basado en la ley de pertenencia por proximidad Gestalt).

La **manipulación de la secuencia de lectura** es uno de los elementos **fundamentales para bajar la carga cognitiva**. Es muy **importante que el lector lea los elementos en el orden en que están pensados**. Si no es así, durará mucho más tiempo entendiendo. En medios digitales, es peor: se corre el riesgo de que simplemente abandone la página.

Para lograrlo, es importante que el lector **sepa qué elementos se pertenecen**, de modo que, vaya de lo general a lo particular entendiendo la información, tal y como fue pensado que la leyera.

**Por ejemplo**:

A la izquierda la distancia entre los párrafos y el título es la misma, así que no se sabe si el título es un párrafo de una sola línea o el título del párrafo inferior. en cambio, en el ejemplo de la derecha, al aumentar la distancia entre el párrafo superior y el título queda claro de una sola vista, que la línea siguiente, es el título del párrafo inferior.

Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Dependiendo de los elementos que se combinen, esto puede ser muy confuso**. **Por ejemplo**: en la figura de arriba vemos una noticia de un diario de Costa Rica, a la izquierda los elementos funcionan bien, pero a la derecha, la foto parece ser parte de la noticia, y **por la ley de la superioridad de la imagen, el lector ve la imagen primero y después lee el título**, y le cuesta unos segundos darse cuenta de que **no son elementos de la misma noticia**.

Captura de pantalla de un celular con texto e imágenes de una persona

Descripción generada automáticamenteLos elementos separadores, como las líneas de la figura de arriba, **son la última opción**. Un buen diseño debe mantener las relaciones de pertenencia y secuencia con gran claridad sin forzar la atención con estos elementos. Sin embargo, más usados como en el ejemplo, ni con ellos presentes se logra.