

CARACTERIZACIÓN DE LA FAMILIA PROFESIONAL DISEÑO

La familia profesional Diseño se orienta a la formación de estudiantes con capacidades creativas, técnicas y tecnológicas para responder a la demandas sociales, culturales y productivas relacionadas con la comunicación visual, estética, la moda, la ilustración y el diseño digital. Su propósito es desarrollar competencia que integren la creatividad, funcionalidad, la innovación, la sostenibilidad y el uso de tecnologías emergentes. En este marco, la familia Diseño agrupa procesos, funciones y ocupaciones vinculadas con el diseño de modas y el diseño gráfico y multimedia, constituyendo la base para la identificación de las figuras profesionales del área Diseño.

a. Introducción

La familia de Diseño constituye un campo estratégico que impulsa la creatividad, la innovación y la identidad cultural en distintos sectores productivos, comerciales y de servicios. A través del diseño se generan soluciones estéticas, funcionales y sostenibles que responden a las necesidades de la sociedad y del mercado, contribuyendo al desarrollo económico y al fortalecimiento de las industrias creativas.

Esta familia profesional promueve la formación de bachilleres con competencias para concebir, planificar y materializar propuestas visuales, textiles y digitales, fomentando el emprendimiento, la inserción laboral y la continuidad de estudios superiores. Su enfoque integra la sensibilidad artística con el dominio técnico, preparando a los y las estudiantes para adaptarse a contextos dinámicos y en constante evolución.

b. Definición

El Bachillerato Técnico en la Familia Profesional de Diseño tiene como propósito desarrollar en el estudiantado competencias para conceptualizar, crear y ejecutar proyectos que integren creatividad, técnica e innovación, orientados a la generación de productos y servicios visuales, textiles y multimedia.

Se fundamenta en la integración de la creatividad, la funcionalidad, la innovación y la sostenibilidad, articulando procesos de investigación, experimentación y producción.

Este proceso formativo permite al estudiantado vincular el pensamiento creativo con la aplicación práctica, fortaleciendo sus capacidades para emprender, innovar y aportar al desarrollo cultural y productivo del país.

c. Clasificador Industrial Internacional Uniforme – CIIU

La Familia Profesional de Diseño se vincula con los sectores económicos y productivos identificados en el CIIU que abarcan actividades relacionadas con la creación, producción y comercialización de productos y servicios de diseño, entre ellos:

- **C14 FABRICACIÓN DE PRENDAS DE VESTIR.**
 - **C141 FABRICACIÓN DE PRENDAS DE VESTIR, EXCEPTO PRENDAS DE PIEL.**
 - **C1410 FABRICACIÓN DE PRENDAS DE VESTIR, EXCEPTO PRENDAS DE PIEL.**
 - **C1410.0 FABRICACIÓN DE PRENDAS DE VESTIR.**

- **C1410.01** Fabricación de prendas de vestir de cuero o cuero regenerado, incluidos accesorios de trabajo de cuero como: mandiles para soldadores, ropa de trabajo, etcétera.
- **C1410.02** Fabricación de prendas de vestir de telas tejidas, de punto y ganchillo, de telas no tejidas, entre otras, para hombres, mujeres, niños y bebés: abrigos, trajes, conjuntos, chaquetas, pantalones, faldas, calentadores, trajes de baño, ropa de esquí, uniformes, camisas, camisetas, etcétera.
- **C1410.03** Fabricación de ropa interior y ropa de dormir de telas tejidas, de punto y ganchillo, de encaje, etcétera, para hombres, mujeres y niños: panties, calzoncillos, pijamas, camisones, batas, blusas, slips, sujetadores, fajas, etcétera.
- **C1410.04** Actividades de confección a la medida de prendas de vestir (costureras, sastres).
- **C1410.05** Fabricación de gorros y sombreros (incluido los de piel y paja toquilla).
- **C1410.06** Servicios de apoyo a la fabricación de prendas de vestir, excepto prendas de piel a cambio de una retribución o por contrato.
- **C1410.09** Fabricación de otros accesorios de vestir: guantes, cinturones, chales, corbatas, corbatines, redecillas para el cabello, calzado de materiales textiles sin aplicación de suelas, etcétera, incluido la fabricación de partes de productos o prendas textiles.
- **C143 FABRICACIÓN DE ARTÍCULOS DE PUNTO Y GANCHILLO.**
 - **C1430 FABRICACIÓN DE ARTÍCULOS DE PUNTO Y GANCHILLO.**
 - **C1430.0 FABRICACIÓN DE ARTÍCULOS DE PUNTO Y GANCHILLO.**
 - **C1430.01** Fabricación de artículos de confección de punto y ganchillo: jerseys, suéteres, chalecos y artículos similares.
 - **C1430.02** Fabricación de medias, incluidos calcetines, leotardos y pantimedias.
 - **C1430.03** Servicios de apoyo a la fabricación de artículos de punto y ganchillo a cambio de una retribución o por contrato.
- **C18 IMPRESIÓN Y REPRODUCCIÓN DE GRABACIONES.**
 - **C181 IMPRESIÓN Y ACTIVIDADES DE SERVICIOS RELACIONADOS CON LA IMPRESIÓN.**
 - **C1811 ACTIVIDADES DE IMPRESIÓN.**
 - **C1811.0 ACTIVIDADES DE IMPRESIÓN.**
 - **C1811.01** Actividades de impresión de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas.
 - **C1811.02** Actividades de impresión de libros, diccionarios, enciclopedias y folletos, manuscritos musicales y partitura, mapas, atlas, carteles, etcétera; mediante impresión por Offset, foto grabación, impresión flexográfica e impresión en otros tipos de prensa, maquinas autocopistas, impresoras estampadoras, etcétera, incluida la impresión rápida.

- **C1811.03** Actividades de impresión de sellos de correo, estampillas y timbres fiscales, documentos de títulos, boletos de entradas a espectáculos, cheques y otros valores o documentos de garantía y de seguridad, mediante impresión por Offset, fotograbación, impresión flexográfica e impresión en otros tipos de prensa, maquinas autocopistas, impresoras estampadoras, etcétera, incluida la impresión rápida.
- **C1811.04** Actividades de impresión de pósters, gigantografías, catálogos de publicidad, prospectos y otros impresos publicitarios, calendarios, formularios comerciales, directorios y otros materiales impresos de uso comercial, papel de correspondencia álbumes, agendas personales, diarios, tarjetas de invitación, de visita, de presentación y otros materiales impresos mediante impresión por Offset, fotograbación, impresión flexográfica e impresión en otros tipos de prensa, maquinas autocopistas, impresoras estampadoras, etcétera, incluida la impresión rápida.
- **C1811.05** Actividades de impresión directa en textiles, plásticos, vidrio, metal, madera y cerámica (excepto serigrafía sobre textiles o prendas de vestir).
- **C1811.06** Actividades de Impresión en etiquetas o marbetes (por procedimientos litográficos, de rotograbado, flexográficos, u otros).
- **C1812** ACTIVIDADES DE SERVICIOS RELACIONADOS CON LA IMPRESIÓN.
 - **C1812.0** ACTIVIDADES DE SERVICIOS RELACIONADOS CON LA IMPRESIÓN.
 - **C1812.01** Actividades de encuadernación de hojas impresas para confeccionar libros, folletos, revistas, catálogos etcétera, mediante el colado, cortado, ensamblado, engomado, compaginado, hilvanado (cosido), encuadernado con adhesivo, recortado, estampado en oro, encuadernación espiral, etcétera.
 - **C1812.02** Actividades de servicios de preparación de placas, planchas y tintes para el estampado y la impresión e impresión en relieve (incluidas planchas de fotopolímeros), preparación de la composición de imágenes y placas para imprentas tipográficas y de Offset. Composición tipografía, fotocomposición, la incorporación de datos antes de la impresión, incluso mediante el escaneo y reconocimiento óptico de caracteres, compaginación electrónica y grabado de cilindros para rotograbado.
 - **C1812.03** Actividades de diseño de productos impresos por ejemplo bocetos, diagramas, patrones, croquis, maquetas, etcétera, producción de pruebas.
 - **C1812.04** Actividades de producción de obras artísticas incluso piedras litográficas y planchas de madera preparadas.
 - **C1812.06** Actividades de servicios combinados de impresión de texto e imágenes.
 - **C1812.07** Actividades gráficas, como el estampado en hueco y estampado a troquel, impresión de libros Braille, troquelado y perforado,

- estampado en relieve, barnizado y laminado, alzado, encartación y plegado.
- **C1812.09** Otras actividades de servicios relacionados con la impresión: servicios de preparación de datos digitales, etcétera.
 - **C182 REPRODUCCIÓN DE GRABACIONES.**
 - **C1820.03** Actividades de reproducción a partir de copias matrices de programas informáticos y datos en discos.
 - **M74 OTRAS ACTIVIDADES PROFESIONALES, CIENTÍFICAS Y TÉCNICAS.**
 - **M741 ACTIVIDADES ESPECIALIZADAS DE DISEÑO.**
 - **M7410 ACTIVIDADES ESPECIALIZADAS DE DISEÑO.**
 - **M7410.0 ACTIVIDADES ESPECIALIZADAS DE DISEÑO.**
 - **M7410.01** Diseño de telas, prendas de vestir, calzado, joyas, muebles y otros artículos de decoración interior y de moda, así como de otros efectos personales y enseres domésticos.
 - **M7410.02** Diseño industrial, es decir creación y desarrollo de diseños y especificaciones que optimizan la utilización, el valor y la apariencia de los productos, incluyendo la determinación de los materiales, la construcción, el mecanismo, la forma, el color y el acabado del producto, teniendo en cuenta las características y necesidades humanas y consideraciones relacionadas con la seguridad, el atractivo en el mercado, la eficiencia en la producción, la distribución, la utilización, y la facilidad de mantenimiento.
 - **M7410.03** Actividades de diseñadores gráficos.
 - **M7410.09** Otras actividades especializadas de diseño.
 - **M742 ACTIVIDADES DE FOTOGRAFÍA.**
 - **M7420.02** Realización de fotografías para anuncios comerciales, para editoriales, y para actividades relacionadas con la moda, los bienes raíces o el turismo, actividades de fotógrafos de prensa.

Dentro de la Familia Profesional de Diseño, se han considerado las siguientes figuras profesionales:

1. Diseño de modas
2. Diseño gráfico y multimedia

d. Unidades de Competencia de la Familia Profesional Diseño

La construcción de las unidades de competencias genéricas para la Familia Profesional Diseño en el primer y segundo año responde a la necesidad de asegurar una formación integral y progresiva en el estudiantado. Estas unidades permiten consolidar las bases conceptuales, procedimentales y actitudinales que servirán de soporte para el desarrollo de competencias más especializadas en las distintas figuras profesionales. A continuación, se desarrolla las unidades de competencia con sus componentes:

UNIDAD DE COMPETENCIA (UC):	
UC1: Analizar contextos, necesidades de usuarios y tendencias culturales para generar conceptos de diseño creativos e innovadores, considerando funcionalidad, sostenibilidad y pertinencia cultural.	
Elementos de competencia (EC)	Criterios de desempeño (CD)
EC1: Investigar tendencias, necesidades del usuario y referentes culturales.	CD1.1: Clasifica información relevante sobre tendencias y referentes culturales.
	CD1.2: Analiza las necesidades del usuario y su contexto para fundamentar conceptos de diseño.
	CD1.3: Relaciona la información recopilada con criterios de funcionalidad, sostenibilidad y pertinencia cultural.
EC2: Destacar oportunidades de innovación en productos o servicios visuales, textiles o multimedia.	CD2.1: Identifica aspectos de los productos o servicios existentes que pueden mejorarse o reinterpretarse de manera creativa.
	CD2.2: Relaciona las oportunidades de innovación con tendencias actuales, necesidades del usuario y contexto sociocultural.
	CD2.3: Comunica claramente las oportunidades detectadas, justificando las propuestas con argumentos sencillos y coherentes.
	CD2.4: Evalúa la factibilidad básica de implementar las ideas innovadoras en proyectos reales
EC3: Generar conceptos de diseño (función, estética, creatividad, contexto y técnica), en productos y/o servicios atractivos, creativos e innovadores.	CD3.1: Propone múltiples alternativas de concepto de diseño, demostrando creatividad e innovación.
	CD3.2: Selecciona la alternativa más adecuada según criterios estéticos y contextuales.
	CD3.3: Justifica cada concepto considerando la pertinencia cultural, la funcionalidad y la sostenibilidad.
	CD3.4: Representa los conceptos mediante bocetos, esquemas o mapas visuales comprensibles.

Condiciones de ejecución de la Unidad de Competencia:	
Espacios e instalaciones:	Entorno de aprendizaje Taller de arte y diseño
Insumos y recursos:	Computador Internet Guías, manuales, tutoriales, videotutoriales, documentales, entre otros.
Información utilizada:	Broncano, F. (2006), "Diseño y la representación en la ingeniería", en Aracil, Javier, Ingeniería y pensamiento, Fundación del Monte, Sevilla. Carvajal Villaplana, Á. (2003), "La función de la noción de diseño en la tecnología", Revista de la Universidad de Costa Rica, vol. 41, núm. 103, pp. 107-116. Gwilt, A. (2014), Moda sostenible, Gustavo Gili, Barcelona. Glaser, Milton (2008/2014), Diseñador/Ciudadano. Cuatro lecciones leves (más o menos sobre diseño), Gustavo Gili, Barcelona. Martín, A. (2013), Transformation Design: o el cambio de paradigma del diseño, en Amonatela Técnicas y métodos creativos aplicados a la conceptualización del diseño. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6264879.pdf Diseño gráfico para arte, moda, cine, arquitectura, fotografía y diseño de productos y todo lo demás de Andy Cooke

UNIDAD DE COMPETENCIA (UC):	
UC 2: Aplicar fundamentos, principios y técnicas de diseño para elaborar propuestas visuales, productos textiles o proyectos multimedia que integren creatividad, funcionalidad y coherencia estética.	
Elementos de competencia (EC)	Criterios de desempeño (CD)
EC1: Reconocer principios y fundamentos del diseño (línea, forma, color, composición, equilibrio, ritmo, contraste, armonía).	CD1.1: Identifica correctamente cada principio y fundamento del diseño en ejemplos visuales, gráficos o de indumentaria.
	CD1.2: Analiza piezas gráficas, productos o prendas evidenciando el uso de los principios de diseño.
	CD1.3: Aplica los fundamentos del diseño ajustando formas, colores y texturas según la intención estética y la funcionalidad en distintos contextos creativos.
	CD1.4: Relaciona los fundamentos con la percepción estética y la comunicación visual del usuario.
EC2: Generar ideas creativas mediante técnicas de diseño (brainstorming, mapas conceptuales, moodboards, design thinking), considerando funcionalidad, estética y pertinencia cultural.	CD2.1: Emplea técnicas de ideación (brainstorming, mapa conceptual, moodboard o design thinking), de manera organizada para generar múltiples alternativas de diseño.
	CD2.2: Considera la funcionalidad, estética y pertinencia cultural al desarrollar cada idea creativa.
	CD2.3: Explica de manera clara y estructurada las decisiones creativas tomadas durante el proceso de generación de ideas.
EC3: Elaborar propuestas visuales o formales en bocetos, esquemas o prototipos iniciales.	CD3.1: Representa ideas de manera clara y comprensible mediante bocetos, esquemas o prototipos iniciales.
	CD3.2: Aplica fundamentos del diseño (línea, forma, color, composición, proporción) en las representaciones realizadas.
	CD3.3: Organiza y jerarquiza visualmente los elementos en los bocetos o esquemas según la intención del proyecto.

	CD3.4: Presenta los prototipos o bocetos, explicando las decisiones de diseño de manera clara y creativa.
EC4: Evaluar las propuestas según criterios de estética, funcionalidad, ergonomía y pertinencia cultural.	CD4.1: Analiza la funcionalidad de la propuesta considerando el uso previsto y las necesidades del usuario.
	CD4.2: Valora la pertinencia cultural del diseño, relacionando símbolos, estilos o referencias con el contexto.
	CD4.3: Propone mejoras o ajustes simples basados en la evaluación de estética, funcionalidad, ergonomía y contexto.
Condiciones de ejecución de la Unidad de Competencia:	
Espacios e instalaciones:	Entorno de aprendizaje Taller de arte y diseño
Insumos y recursos:	Computador Internet Aplicaciones ofimáticas Mesas de trabajo y caballetes Guías, manuales, tutoriales, videotutoriales, documentales, entre otros.
Información utilizada:	Paci, T., & Drudi, E. K. (2025). Dibujo de figurines para el diseño de moda (3. ^a ed.). Hoaki Books. Burgo, F., Burgo, S., & Burgo, M. (2023). Il Figurino di Moda: Mujer, Hombre, Niños – Accesorios (8 ^a ed.). Istituto di Moda Burgo. Brambatti, M. (2017). Ilustración de moda: técnicas y métodos de dibujo profesional. Promopress. López López, A. M. (2018). Diseño digital de moda. Anaya Multimedia. López López, A. M. (2019). Diseño Gráfico Digital. Anaya Multimedia. Borrero, R. (2024). Psicología y uso del color: claves para la comunicación visual. Mars Company.

	<p>Ureta Montecinos, J. R., & Valerio Urrutia, P. (2023). La alfabetización visual en la formación de docentes. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.</p> <p>Gregori-Giralt, E., & Molina, P. (2024). Repensar la alfabetización visual: definiciones, enfoques y desafíos. Universitat Oberta de Catalunya.</p> <p>Diseño gráfico para arte, moda, cine, arquitectura, fotografía y diseño de productos y todo lo demás de Andy Cooke</p>
--	---

UNIDAD DE COMPETENCIA (UC):	
UC3: Crear ilustraciones digitales aplicadas al diseño, integrando fundamentos, herramientas tecnológicas y criterios estéticos para representar y comunicar de manera efectiva conceptos, productos y propuestas creativas, asegurando calidad visual y pertinencia al contexto.	
Elementos de competencia (EC)	Criterios de desempeño (CD)
EC1: Aplicar fundamentos del diseño (color, forma, composición, proporción, equilibrio) en la elaboración de ilustraciones digitales.	CD1.1: Emplea los fundamentos del diseño de manera adecuada en las ilustraciones digitales, respetando proporciones, equilibrio y composición.
	CD1.2: Organiza los elementos visuales de manera armoniosa para facilitar la comprensión y apreciación de la ilustración.
	CD1.3: Aplica combinaciones de color coherentes con la intención estética y comunicativa del proyecto.
	CD1.4: Mantiene coherencia estética en toda la ilustración, demostrando aplicación efectiva de los fundamentos del diseño.
EC2: Ajustar detalles de las ilustraciones (colores, texturas, proporciones, efectos) para garantizar coherencia estética y funcionalidad visual.	CD2.1: Modifica colores, texturas y proporciones para mejorar la legibilidad y claridad de la ilustración.
	CD2.2: Diseña la ilustración asegurando que los ajustes refuercen la funcionalidad visual y la comunicación del concepto.
	CD2.3: Formula soluciones creativas que enriquezcan la comunicación del concepto o producto, mejoren la comprensión visual y mantengan coherencia estética y funcionalidad.
EC3: Integrar creatividad e innovación en las ilustraciones digitales para fortalecer la comunicación visual y conceptual.	CD3.1: Aplica técnicas innovadoras para destacar la identidad y el concepto de la propuesta.
	CD3.2: Propone alternativas creativas que aporten valor estético y funcional a la ilustración.
	CD3.3: Justifica de manera clara las decisiones creativas y de innovación adoptadas en la ilustración digital.

Condiciones de ejecución de la Unidad de Competencia:	
Espacios e instalaciones:	Entorno de aprendizaje Taller de arte y diseño Laboratorio Informático
Insumos y recursos:	Computador Proyector Internet Software de edición de imagen, video, animación y modelado 3D Cámaras fotográficas y de video
Información utilizada:	López López, A. M. (2018). Diseño digital de moda. Anaya Multimedia. López López, A. M. (2019). Diseño Gráfico Digital. Anaya Multimedia. López López, A. M. (2011). Coolhunting Digital, a la caza de las últimas tendencias. Anaya Multimedia. Paci, T., & Drudi, E. K. (2025). Dibujo de figurines para el diseño de moda (3. ^a ed.). Hoaki Books. Universidad de Granada. (2021). Manual de uso eficaz de medios sociales: guía para redes sociales de la Universidad de Granada. UGR Diseño gráfico para arte, moda, cine, arquitectura, fotografía y diseño de productos y todo lo demás de Andy Cooke

e. **Relación de las Unidades de competencia de la Familia Diseño y módulos genéricos**

Tabla 1. Relación Unidades de competencia – módulos genéricos

No.	Unidad de Competencia	Módulo genérico
1	Analizar contextos, necesidades de usuarios y tendencias culturales para generar conceptos de diseño creativos e innovadores, considerando funcionalidad, sostenibilidad y pertinencia cultural.	Fundamentos del diseño y creatividad
2	Aplicar fundamentos, principios y técnicas de diseño para elaborar propuestas visuales, productos textiles o proyectos multimedia que integren creatividad, funcionalidad y coherencia estética.	Técnicas de representación gráficas
3	Crear ilustraciones digitales aplicadas al diseño, integrando fundamentos, herramientas tecnológicas y criterios estéticos para representar y comunicar de manera efectiva conceptos, productos y propuestas creativas, asegurando calidad visual y pertinencia al contexto.	Ilustración digital orientada a diseño