



**Modalidad de competición 44:
Escaparatismo y Comercialización
Visual**

Descripción Técnica

Secretaría General de Formación Profesional

01/02/2024

Índice

1. Introducción a la modalidad de competición “44_ESCAPARATISMO Y COMERCIALIZACIÓN VISUAL”	3
1.1. ¿Quién patrocina la modalidad de competición?	3
1.2. ¿Qué hacen estos profesionales?	3
1.3. ¿Qué tecnologías emplean estos profesionales?	3
1.4. ¿En qué consiste la competición?	4
1.5. ¿Qué competencias se requieren para el desarrollo de la prueba?	4
1.6. ¿Qué conocimientos se relacionan con el desarrollo de la prueba?	4
2. Plan de pruebas	6
2.1. Definición de la prueba	6
2.2. Criterios para la evaluación las pruebas	9
2.3. Requerimientos generales de seguridad y salud	11
2.3.1. Equipos de protección personal	11
3. Desarrollo de la competición	12
3.1. Programa de la competición	12
3.2. Esquema de calificación ADJUNTAR HOJA DE EVALUACIÓN	12
3.3. Herramientas y equipos.	13
3.3.1. Herramientas y equipos aportados por el competidor.	13
3.3.2. Herramientas y equipos aportados por los miembros del jurado	14
3.3.3. Herramientas y equipos con riesgos especiales	14
3.4. Protección contra incendios	16
3.5. Primeros auxilios	16
3.6. Protocolo de actuación ante una situación de emergencia médica.	16
3.7. Higiene	16

1. Introducción a la modalidad de competición “44_ESCAPARATISMO Y COMERCIALIZACIÓN VISUAL”

La modalidad de competición es la nº 44, denominada ESCAPARATISMO Y COMERCIALIZACIÓN VISUAL.

La competición consistirá en el desarrollo de un trabajo práctico relacionado con la gestión del pequeño comercio, que requerirá a los y las competidoras pongan en práctica una amplia gama de conocimientos, habilidades y destrezas para demostrar sus competencias durante la competición.

1.1. ¿Quién patrocina la modalidad de competición?

Los patrocinadores de la modalidad de competición nº44 ESCAPARATISMO Y COMERCIALIZACIÓN VISUAL en su edición de 2024, a fecha de publicación de esta Descripción Técnica, son:

- SKFK 
- MRolo 
- OLFA 
- Pentel España 
- MAX
- KAPA LINE 

1.2. ¿Qué hacen estos profesionales?

Un/una técnica en merchandising es el/la responsable de optimizar la presentación, disponibilidad y rendimiento de los productos en el punto de venta, utilizando, sobre todo, estrategias visuales para impulsar las ventas y la rentabilidad.

El principal objetivo de un/una escaparatista es crear y diseñar escaparates atractivos y visualmente impactantes para tiendas o negocios siendo esencialmente responsable del "aspecto" del punto de venta minorista, maximizando además las ventas al comunicarse con el público objetivo y crear una atmósfera positiva. Si bien no es posible medir con precisión el impacto de las exhibiciones, se acepta que son un elemento cada vez más importante de la combinación de marketing y ventas de un negocio minorista exitoso.

1.3. ¿Qué tecnologías emplean estos profesionales?

Los y las escaparatistas emplean una variedad de tecnologías para mejorar y realzar la presentación visual en los escaparates. Aunque la creatividad y la habilidad manual siguen siendo fundamentales en este campo, la tecnología ha comenzado a desempeñar un papel importante en la creación de escaparates más atractivos y dinámicos. Algunas de las tecnologías que pueden emplear incluyen iluminación LED, pantallas y proyecciones, realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR) para permitir interactuar virtualmente con los productos o ver cómo se verían utilizando la tecnología, sensores de movimiento, tecnología de audio, impresión 3D, y software de diseño y modelado para planificar y visualizar el diseño del escaparate antes de su implementación.

Estas tecnologías se utilizan con el fin de mejorar la interacción con el escaparate, captar la atención de los espectadores y destacar los productos de manera más innovadora y atractiva.

1.4. ¿En qué consiste la competición?

La competición consiste en la demostración y valoración de las competencias propias de esta especialidad a través de un trabajo práctico denominado Plan de Pruebas en SpainSkills 2024 (Test Project en las competiciones internacionales) que pondrá de manifiesto la preparación de los competidores para diseñar un escaparate, y una mesa de presentación de un producto para venta, en una situación real de trabajo.

Para ello, la competición se dividirá en cuatro módulos:

- **Módulo A:** Diseño y argumentación de una propuesta. Elaboración de moodboard
- **Módulo B:** Diseño y elaboración sobre un A3 de un boceto.
- **Módulo C:** Montaje de la mesa de presentación.
- **Módulo D:** Montaje del escaparate.
- **Módulo E:** Defensa ante el jurado de la propuesta elegida.

1.5. ¿Qué competencias se requieren para el desarrollo de la prueba?

- Preparar los espacios acordes a un *moodboard* previamente diseñado para el espacio.
- Elaborar proyectos de implantación de espacios comerciales, aplicando criterios económicos y comerciales.

- Determinar criterios de composición y montaje de escaparates, analizando información sobre psicología del consumidor o de la consumidora, tendencias, criterios estéticos y criterios comerciales.
- Diseñar distintos tipos de escaparates, respetando objetivos técnicos, comerciales y estéticos previamente definidos.
- Organizar y supervisar el montaje de escaparates en el establecimiento comercial.
- Actuar según las normas y recomendaciones de seguridad y salud.

1.6. ¿Qué conocimientos se relacionan con el desarrollo de la prueba?

Los conocimientos teóricos y prácticos que se relacionan con el desarrollo de la prueba son los aprendidos en los distintos módulos de los ciclos formativos de la familia profesional de COMERCIO Y MARKETING.

1. Planificación, organización y gestión de actividades de compraventa de productos y servicios.
2. Diseño de distribución y organización de un espacio comercial, analizando los elementos básicos que lo conforman.
3. Selección de los elementos interiores y exteriores que determinan la implantación, adecuando los mismos a un espacio y una información determinada.

2. Plan de pruebas

2.1. Definición de la prueba

El día anterior al inicio de la competición (C-1), los competidores dispondrán de un tiempo para familiarizarse con el material, el equipamiento y los procesos, teniendo la posibilidad de resolución de dudas.

El plan de Pruebas es en un proyecto modular que se ejecutará individualmente durante tres días (C1, C2 y C3). Cada módulo se debe completar en el tiempo asignado para que sea calificado de manera independiente. El competidor debe avisar al jurado una vez acabe y éste anotará el tiempo empleado para cada uno de los módulos. Sólo en el caso de igualdad en la puntuación se valorará como mejor clasificado aquel competidor que haya dedicado menos tiempo.

Cada módulo puede estar compuesto de una o más pruebas. Al comienzo de cada módulo, el jurado informará a los competidores sobre las tareas a realizar y los aspectos críticos de las mismas, y los competidores recibirán una copia impresa del Plan de Pruebas, incluyendo todas las especificaciones que se necesiten para su desarrollo.

El Plan de Pruebas incluirá, al menos, los siguientes apartados:

- Descripción de los módulos de los que consta el plan de pruebas.
- Programación de la competición.
- Criterios de evaluación de cada módulo.
- Sistema de calificación.
- Momento de la evaluación de los módulos.

Los y las competidoras dispondrán de 15 minutos para leer el Plan de Pruebas en solitario. Después, tendrán otros 15 minutos de comunicación abierta con los tutores. Durante la lectura y la comunicación abierta, los y las competidoras y tutores/as sólo dispondrán de la copia impresa del Plan de Pruebas, no podrán tomar notas ni utilizar dispositivos electrónicos. Después de este tiempo, los y las competidoras deberán tomar sus propias decisiones.

El o la competidora deberá, utilizando de manera segura los recursos suministrados por la organización y las herramientas y materiales permitidos, realizar durante la competición una serie de ejercicios prácticos basados en:

Módulo A: Diseño y argumentación de una propuesta. Elaboración de moodboard

El o la concursante comenzará con la planificación de trabajo en papel (timing), incluyendo la preparación de la defensa final.

El concursante tendrá que pensar en el diseño del escaparate y argumentar la propuesta.

El objetivo debe ser transmitir una idea, una emoción, un concepto o una sensación a través de la selección de imágenes, colores, tipografías y otros elementos gráficos, todo ello mediante un moodboard. Para la realización del moodboard el concursante emplea la aplicación Moodboard Mural (<https://mural.co/>).

Módulo B: Diseño y elaboración sobre un A3 de un boceto.

El o la concursante tendrá que desarrollar el boceto a lápiz en A3 a mano alzada y coloreado para representar la idea o el concepto visual de la mesa de presentación y del escaparate en base a lo propuesto en el módulo A.

Así mismo, se deberán elegir los materiales y técnicas a utilizar para el diseño y montaje.

Módulo C: Montaje de la mesa de presentación.

El o la competidora deberá realizar el diseño y montaje de una mesa de presentación de complementos de temporada primavera-verano, utilizando de manera segura los recursos suministrados por la organización y las herramientas y materiales permitidos.

Módulo D: Montaje del escaparate.

El o la competidora deberá realizar el diseño y montaje de un escaparate de outfit de primavera-verano de mujer, utilizando de manera segura los recursos suministrados por la organización y las herramientas y materiales permitidos.

Para ello, de acuerdo con las competencias necesarias y con los conocimientos relacionados, el trabajo práctico que se proponga requerirá, desplegar las siguientes actividades:

- Preparación del material de decoración y atrezzo, con los elementos seleccionados y siguiendo las pautas del boceto.
- Realización de un pre-montaje, ensamblando las piezas, materiales previamente trabajados. Ajustando al espacio del escaparate, siguiendo las pautas del tema seleccionado, ...
- Realización del montaje final, siguiendo las normas y principios de un escaparatista.

Módulo E: Defensa ante el jurado de la propuesta elegida.

Cada participante realizará una defensa oral de 10 minutos argumentando las diferentes decisiones tomadas en cada uno de los módulos anteriores, moodboard, boceto, mesa de presentación y montaje del escaparate.

2.2. Criterios para la evaluación las pruebas

El Plan de Pruebas irá acompañado de los correspondientes criterios de calificación basados en los siguientes criterios de evaluación, que a su vez están basados en los estándares ocupacionales de WorldSkills (WSOS):

<https://worldskills.org/what/projects/wsos/2024/events/579/skills/1684/>

Criterios de evaluación		
1	Organización y gestión del trabajo	Se ha realizado todo el trabajo requerido, fruto de la buena organización y gestión del mismo.
2	Habilidades de comunicación e interpersonales	Se ha explicado, de una manera clara, concisa y utilizando lenguaje técnico, la realización de los diferentes módulos.
3	Resolución de problemas, innovación y creatividad	Se han abordado los problemas de manera creativa y con proposiciones innovadoras.

Criterios de evaluación		
4	Breve Interpretación e Investigación	Se ha realizado una buena interpretación y se ha demostrado una buena capacidad de investigación.
5	Diseño	Se han plasmado correctamente las ideas, la imagen y la marca mediante el diseño.
6	Montaje	Se han aplicado correctamente los principios del escaparatismo.

2.3. Requerimientos generales de seguridad y salud

Cada competidor o competidora deberá trabajar con el máximo de seguridad, aplicando las medidas de seguridad en máquinas y herramientas y empleando los equipos de protección individual (EPI) correspondientes, tales como calzado de seguridad, gafas de seguridad, protecciones auditivas, guantes y mascarillas. Podrán utilizar calzas, para evitar ensuciar el suelo del escaparate.

El competidor deberá conocer y entender las normativas y requerimientos relativos a la seguridad y salud en el uso de las herramientas, materias primas y espacios de trabajo. Para ello los/las competidoras deberán estar familiarizadas con las instrucciones de seguridad propias de su profesión.

2.3.1. Equipos de protección personal

Los y las concursantes deben de emplear el siguiente equipo de protección personal:

- Ropa de trabajo.
- Gafas de seguridad.
- Botas y guantes de seguridad.

La ropa debe llevarse de tal forma que no entre en contacto con el material que se vaya a trabajar.

3. Desarrollo de la competición

3.1. Programa de la competición

La competición se desarrollará a lo largo de tres jornadas, dividida en módulos para facilitar su ejecución y evaluación, de acuerdo con el siguiente esquema:

Módulo: Descripción del trabajo a realizar	Día 1 (C1)	Día 2 (C2)	Día 3 (C3)	horas
Módulo A: Moodboard	2h			2h

Módulo B: Boceto	2h			2h
Módulo C: Mesa de presentación	3h			3h
Módulo D: Montaje de Escaparate		7h	5h30'	12h30'
Módulo E: Defensa Oral			1h30'	1h30'
TOTAL	7h	7h	7h	21h

En caso de terminar con un módulo antes de tiempo, además de informar al jurado para anotar los tiempos y utilizarlos en caso de empate, podrán comenzar con el módulo siguiente, pero nunca podrán volver al módulo anterior ya dado por terminado.

3.2. Esquema de calificación

Para la evaluación de cada de las pruebas, se aplicarán criterios de calificación especificados en los anteriores puntos; cada una de las pruebas tendrá una calificación, y para obtener la puntuación final, se hará de acuerdo con el siguiente esquema:

Criterios de evaluación		MÓDULOS					TOTAL
		A	B	C	D	E	
A	Organización y gestión del trabajo	-	-	5	5	-	10
B	Habilidades de Comunicación	-	-	-	-	10	10
C	Resolución de problemas, innovación y creatividad	4	-	4	7	-	15
D	Breve Interpretación e Investigación	5	-	-	-	-	5
E	Diseño	5	15	-	-	-	20
H	Montaje			10	30		40
TOTAL		14	15	19	42	10	100

3.3. Herramientas y equipos.

3.3.1. Herramientas y equipos aportados por el competidor.

Los y las competidoras deberán aportar su propio equipo de protección personal, según las normas de seguridad y salud.

3.3.2. Herramientas y equipos aportados por la organización/los patrocinadores

- Papel kraft y cartulinas de colores variados.
- Papeles para manualidades, de naturaleza y colorido variados.
- Goma eva de varios colores.
- Cartón pluma.
- Porexpan y cortador.
- Hilo de nylon de diferentes medidas.
- Celo normal y de doble cara.
- Rotuladores, pinturas, ceras, lapiceros.
- Tijeras, grapadora, cutter, pistolas de silicona y barritas.
- Chinchetas, clavos y alfileres de varias clases.
- Agujas e hilo de colores variados.
- Pinturas acrílicas y pinceles.
- Martillo
- Alargaderas, ladrones,...
- Alambres.
- Tabla de corte.

3.3.3. Herramientas y equipos con riesgos especiales

A continuación, se especifican las herramientas de uso común en esta competición y que pueden provocar una situación de peligro:

Pistola de silicona

- Riesgo de quemaduras: La boquilla y el lacre fundido pueden alcanzar temperaturas de más de 190° C. Evitar el contacto con ambos y utilizar guantes y vestuario apropiados.
- Olores: El lacre emite vapores cuyo olor puede resultar molesto. En caso de utilización incorrecta, pueden producirse irritaciones de las mucosas. Utilizar mascarilla. El lugar de trabajo debe estar bien ventilado.

Grapadora eléctrica

- Utilizar gafas de protección siempre que opere con esta herramienta. Llevar ropa adecuada de seguridad (protección auditiva, guantes, casco, etc.) evita el riesgo de lesiones.

- Eliminar todas las llaves de ajuste antes de trabajar con la herramienta, ya que estas podrían conducir a graves lesiones.
- Una postura correcta y estable facilita el control de la herramienta y reduce el peligro de sufrir accidentes.
Atrapamiento: Vestir de forma adecuada para su actividad, no llevar puesto ropa holgada ni joyas, ni el pelo suelto.

Si los dispositivos cuentan con piezas para recogida del polvo y otros desechos, asegurarse de que estos estén bien sujetos. El uso de estas partes en los dispositivos reducirá el riesgo de lesiones y daños provocados por el polvo.

Plancha

- Quemaduras por contacto con las partes calientes de la plancha. Recubrir las partes de la máquina que alcancen temperatura con material aislante.
- Quemaduras por proyección de vapor a presión y a altas temperaturas. Instalar resguardos que eviten acceder a los conductos de vapor. La instalación del suministro de vapor debe cumplir con la normativa de aplicación vigente.
- Sobreexposición a altas temperaturas debido al vapor ocasionado durante la operación de planchado. Instalación de sistemas de ventilación, captación y extracción de los vapores generados.
- Contacto eléctrico directo e indirecto con elementos en tensión del equipo y conexiones desprotegidas e indirecto con partes en tensión por un fallo de aislamiento.
- Instalación de sistemas de separación de fuentes de energía claramente visibles e identificables y corte del suministro.

Cortador de porexpan

- Utilizar el dispositivo en una zona de trabajo bien ventilada.
- No quemar restos sobre la cuchilla, lo que pudiera deformarla.
- No tocar la cuchilla durante el calentamiento y no colocarla cerca de materiales inflamables
- después de que haya calentado.
- Para evitar quemaduras, tocar la cuchilla después de que haya enfriado.
- Asegurarse de que la potencia de salida y la velocidad de corte sean las correctas, ya que el sobrecalentamiento puede dañar la máquina y sus accesorios.
- Soltar el interruptor de accionamiento durante 1s después de 30s de trabajo para evitar el sobrecalentamiento del aparato.

3.4. Protección contra incendios

En la zona de la competición se colocarán extintores portátiles que deben de ser fácilmente visibles, accesibles y estarán señalizados.

3.5. Primeros auxilios

En la zona de competición habrá de forma permanente un kit de primeros auxilios.

3.6. Protocolo de actuación ante una situación de emergencia médica.

En la zona de competición habrá de forma visible un cartel en el que vendrá especificado el protocolo de actuación en caso de emergencia médica.

3.7. Higiene

Se mantendrá el espacio de trabajo en todo momento limpio, sin residuos en el suelo que puedan ocasionar resbalones, tropiezos, caídas o accidentes en las máquinas.

El competidor se responsabilizará de mantener su área de trabajo en perfectas condiciones.