



Peluquería 29  
DESCRIPCIONES TÉCNICAS



## INTRODUCCIÓN

Nombre de la skill: Skill 29 El nombre de la habilidad es Peluquería.

Descripción de la skill: La Peluquería cubre peluquería para mujeres y para hombres.

Peluquería se refiere al tratamiento y cuidado del cabello. El cuidado del cabello se refiere a todo los tipos de técnicas de corte de pelo, rizado permanente, coloración del pelo, peinado y diseño de barba. A través del consejo profesional y del tratamiento, el peluquero / la peluquera intenta realzar la apariencia general y la personalidad del cliente.

La demanda de peluqueros modernos garantiza un conocimiento amplio, habilidad y comportamiento profesional. Los requisitos son el conocimiento de la moda, creatividad e imaginación, junto con un alto nivel técnico, que incluye los enfoques comercial y artístico.

Ámbito de aplicación: Cada experto y cada competidor deben conocer las descripciones técnicas de su Skill.

Referencias aplicables: En caso de duda, si no se encuentra ninguna referencia exacta en la normativa española, se aplicará la normativa de WorldSkills Internacional recogida en la última versión de sus normas o en su última versión de las descripciones técnicas de esta skill. En caso de no disponer de ellas o no poder descargarlas de la página [www.worldskills.org](http://www.worldskills.org), se solicitarán en [info@worldskillspain.es](mailto:info@worldskillspain.es)

## CONTENIDO DE LA COMPETICIÓN

La competición consiste en la demostración y valoración de las competencias propias de esta especialidad a través de un trabajo práctico (Test Project) que pondrá de manifiesto la preparación de los competidores respecto de las siguientes competencias:

- Corte de pelo para hombre y mujer
- Coloración del cabello para hombre y mujer
- Peinado para hombre y mujer
- Permanente para hombre
- Proyectos para hombre y para mujer

Seguridad y salud.

El competidor deberá conocer y entender las normativas y requerimientos relativos a seguridad y salud en el uso de la maquinaria, materias primas y espacios de trabajo de esta skill.

Competencias prácticas necesarias para el desarrollo de la prueba.

Las siguientes habilidades serán examinadas en uno o más de los módulos relacionados más abajo.

### Corte de pelo (para hombre y mujer)

El Competidor tiene que tener conocimientos y habilidad para:

- Reproducir un corte de pelo utilizando herramientas de peluquería como tijeras, navaja, maquirilla, a partir de una fotografía
- Interpretar su propio diseño individual siguiendo la inspiración comercial y OMC.
- Cortar el pelo en un plazo determinado de tiempo
- Cortar el pelo a un maniquí / postizo

### Coloración del cabello (para hombre y mujer)

El Competidor tiene que tener conocimientos y habilidad para:



- Mezclar, aplicar y retirar coloraciones y decoloración del cabello siguiendo las normas de Salud e Higiene.
- Producir una coloración artística o comercial en todas las longitudes de cabello según los requisitos de los proyectos
- Llevar a cabo diferentes técnicas creativas de coloración
- Operar los aceleradores de calor

#### Peinado (para hombre y mujer)

El Competidor tiene que tener conocimientos y habilidad para:

- Producir el aspecto requerido por el proyecto
- Secar y peinar pelo corto y pelo largo
- Usar los equipos termales
- Añadir postizos cuando sea requerido
- Añadir ornamentación
- Utilizar productos de peinado y acabado

#### Permanente (para hombre o mujeres)

El Competidor tiene que tener conocimientos y habilidad para:

- Usar productos para el rizado permanente siguiendo las normas de Seguridad e Higiene.
- Reproducir la forma a partir de una fotografía
- Proteger y conservar la estructura del cabello
- Operar los aceleradores de calor

#### Proyectos (para hombre y para mujer)

El Competidor tiene que tener conocimientos y habilidad para:

- Reproducir la imagen frontal de una fotografía en un maniquí
- Interpretar el corte y el rizo
- Diseñar un corte, una coloración o un rizo para integrarlo en la imagen frontal de la imagen facilitada en la fotografía

Conocimientos teóricos necesarios para el desarrollo de la prueba.

Los conocimientos teóricos son necesarios pero no son examinados de forma explícita.

Los conocimientos teóricos se limitan a los necesarios para llevar a cabo trabajos prácticos como las hojas de análisis, los dibujos o los bocetos.

- La interpretación de los cortes de pelo y los peinados serán confirmados por los Expertos de forma previa a la Competición, teniendo en cuenta la forma de la cabeza.
- Ejemplo– Artístico/Comercial – técnico o libre.
- Conocimiento de los cosméticos utilizados para el cabello y su aplicación.

No se examina el conocimiento de las normas y regulaciones.

Trabajo práctico:

El Test Project consiste en un trabajo práctico realizado sobre maniqués.

El Competidor / La Competidora tiene que llevar a cabo, de forma independiente, las siguientes tareas:

- Planificación y creatividad
- Organización y gestión del tiempo
- Análisis del cabello
- Métodos de trabajo eficaces, Seguridad e Higiene en el trabajo (SHT)
- Corte de pelo (todos los aspectos y técnicas)
- Aplicación de productos de coloración (todos los aspectos y técnicas)
- Rizado permanente
- Peinado del cabello
- Diseño de barba



Integración de cabello

Para todas las tareas arriba mencionadas, tienen que aplicarse las técnicas adecuadas y las habilidades profesionales.

## TEST PROJECT

Formato / Estructura del test project.

El formato del Test Project consiste en una serie de módulos autónomos.

<b>Módulo</b>		<b>Tiempo</b>
A	Corte y estilo clásico esculpido de caballeros con diseño de barba completa (OMC)	2.30 horas
C	Corte de moda con color para caballeros	2 horas 30 minutos
E	Estilo creativo de competición de señoras con realce de color	4 horas
F	Cabello de noche de competición para señoras con extensiones y ornamentación	1 hora 45 minutos
G	Cabello largo de moda de señora con color	3 horas 30 minutos
H	Transformación en corte de moda para señora (a partir de foto)	3 horas

Formato de presentación del test project.

El test project se describirá en un documento de Word

Responsables del diseño del test project.

Cualquier experto puede presentar una propuesta de test project a partir de su segunda competición, teniendo en cuenta las siguientes condiciones:

- Plazo de presentación de las propuestas: Las propuestas de los Test Projects se presentarán como mínimo ocho meses antes de la competición, en formato Word. Los diseños de foto se llevarán el día C-2, dos días antes del inicio de la competición, en papel y en formato digital.
- Método de aprobación: Los Test Projects serán aprobados por votación en persona, para cualquier modificación se realizará por votación a través del foro. Los diseños de foto serán revisados previamente por los expertos para seleccionar todos aquellos que cumplan con los requisitos, después serán votados por los competidores el día de familiarización. El test project será aprobado por al menos el 50% de los expertos que forman el jurado.

Publicación del test project. : Los Test Projects se publicarán seis meses antes de la competición.

Esquema de puntuación.

El test project se acompaña de una propuesta de puntuación que se basa en los criterios de evaluación que se definen en el apartado "Evaluación". Este esquema de puntuación forma parte de la propuesta del test project que finalmente se apruebe y deberá ser introducido en el sistema CIS antes de la competición.

Validación del test project. Se deberá demostrar que el test project puede ser terminado con los materiales, equipamientos, conocimientos y tiempos con que se cuenta. Esto se acreditará con la fotografía de la finalización de los módulos de competiciones anteriores.



Preparación del test project para la competición. La coordinación de los trabajos necesarios para que el test project pueda realizarse durante la competición es responsabilidad del jefe de expertos y su adjunto.

Todos los Expertos están invitados a traer fotografías para los módulos de fotografía de la actual Competición. Tras una discusión inicial con todos los Expertos se acuerda qué fotos cumplen con los requisitos. Los Competidores de la Competición actual votan para seleccionar las dos fotografías finales.

El Presidente del Jurado se lleva las dos fotografías finales seleccionadas, realiza las copias (una por Competidor / Competidora) y las guarda en sobres sellados hasta el día de la Competición, momento en que selecciona al azar uno de los sobres sellados, con antelación al comienzo de la Competición.

Cambios en el test project.

Se equipara el 30% de cambios al Test Project con los módulos de fotografías. Se invita a todos los Expertos a remitir una fotografía en papel y en formato digital a la Competición y de aquellas remitidas se seleccionan dos fotografías finales. Estas no se dan a conocer a los Competidores hasta que el Presidente del Jurado selecciona una al azar al comienzo del módulo.

## GESTIÓN DE LA SKILL Y CAUCES DE COMUNICACIÓN

Foros. Con anterioridad a la competición, todas las discusiones, comunicaciones, colaboraciones o decisiones se realizarán a través del foro específico de cada skill del que cada jefe de expertos es moderador.

Informaciones relativas a la competición. Toda la información estará disponible para todos los competidores y expertos en el área de "documentación" de la web [www.worldskillsspain.es](http://www.worldskillsspain.es)

Esta información incluirá las normas de la competición, las descripciones técnicas, los test projects y cualquier otra relacionada con la competición.

## GESTIÓN DIARIA DE LA SKILL DURANTE LA COMPETICIÓN

La gestión diaria de la skill durante la competición se recoge en el Plan de Gestión de la skill. Este plan es la hoja de ruta donde se recogen las tareas, horarios, responsabilidades, etc de cada uno de los implicados en el desarrollo de la competición desde al menos 5 días antes a la competición y hasta 2 días después. Su realización y actualización es responsabilidad del Equipo Gestor de la Skill, que son el jefe de expertos, su adjunto y el presidente del jurado. Este Equipo Gestor debe asegurar también que el plan se cumpla durante la competición.

## EVALUACIÓN

Esta Sección describe la forma en que los Expertos valorarán el Test Project o los módulos. También se detallan las especificaciones para la valoración así como los procedimientos y los requerimientos para puntuar.

Criterios de evaluación.

Esta sección define los criterios de valoración y el número de puntos (subjettivos y objetivos) concedidos. El número total de puntos para todos los criterios de valoración tiene que ser 100.



Módulo	Criterio	Puntos		
		Subjetivos	Objetivos	Total
<b>A</b>	Corte y estilo clásico esculpido de caballeros con diseño de barba completa	6	12	18
<b>C</b>	Corte y color de moda para caballeros	6	9	15
<b>E</b>	Estilo creativo de competición de señoras con realce de color	7	13	20
<b>F</b>	Cabello de noche creativo de competición de señoras con extensiones y ornamentación	5	10	15
<b>G</b>	Cabello largo de moda de señora con color	6	12	18
<b>H</b>	Transformación de corte de moda de señora (a partir de foto)	6	8	14
<b>Total =</b>		<b>36</b>	<b>64</b>	<b>100</b>

Especificaciones de evaluación.

A - Corte y estilo clásico esculpido de caballeros con diseño de barba completa

Objetiva

- Infracción de las Descripciones Técnicas o de las Normas de la Competición
- La línea del cuello parte desde 0 grados
- Diseño OMC
- Herramientas y Productos
  - o Solo se ha usado el secador de mano .
  - o No se ha usado maquinilla para cortar el pelo
  - o No se ha usado espuma, gel o *spray* de color

Subjetiva

- Diseño de barba
- Corte
- Forma/Silueta
- Acabado
- Impresión general

C - Corte y color de moda para caballeros

Objetiva

- Infracción de las Descripciones Técnicas o de las Normas de la Competición
- El corte no puede ser de vanguardia y no debe reflejar OMC
- No hay manchas de tinte en la piel del maniquí a excepción del cuero cabelludo
- No hay ausencia de color en el cabello
- No se han usados *spray*, espuma ni lápices de color

Subjetiva

- Impresión general del corte y del peinado
- Impresión general del color
- Impresión general



#### E - Estilo creativo de competición de señoras con realce de color

##### Objetiva

- Infracción de las Descripciones Técnicas o de las Normas de la Competición
- Las extensiones no han sido cortadas, teñidas ni arregladas antes del comienzo del módulo E
- No hay manchas de tinte en la piel del maniquí
- No hay ausencia de color en el cabello
- No se han usado *spray*, espuma ni lápices de color
- Diseño OMC

##### Subjetiva

- Corte
- Color
- Impresión general del acabado

#### F – Cabello de noche creativo de competición de señoras con extensiones y ornamentación

##### Objetiva

- Infracción de las Descripciones Técnicas o de las Normas de la Competición
- Se ha usado un mínimo de 2 ó 3 postizos
- Solo se han retocado las puntas (no se han hecho cambios del corte de pelo del módulo E)
- No se han utilizado adornos hechos de pelo o que parezcan fibras.
- No pueden utilizarse *spray* ni espuma de color

##### Subjetiva

- Integración de las extensiones
- Impresión general
- Ornamentación

#### G – Cabello largo de moda de señora con color

##### Objetiva

- Infracción de las Descripciones Técnicas o de las Normas de la Competición
- No se usan extensiones o postizos
- No hay ausencia de color en el cabello
- No se corta ni se texturiza
- No hay manchas de tinte en la piel de maniquí
- No se pueden utilizar *sprays* ni espuma de color

##### Subjetiva

- Creatividad del color
- Creatividad del peinado
- Impresión general
- Ornamentación

#### H – Transformación de corte de moda de señora (a partir de foto)

##### Objetiva

- Infracción de las Descripciones Técnicas o de las Normas de la Competición
- No se pueden utilizar *spray* ni espuma de color
- El final refleja la foto - solo vista frontal
- El corte refleja la foto- solo vista frontal
- Ha cambiado más del 25%

##### Subjetiva

- Impresión general
- Impresión del color
- Impresión del corte



Puntuación Objetiva: SI o NO

Puntuación Subjetiva:

10	Trabajo Perfecto
9	Trabajo Excelente
8	Muy Buen Trabajo
7	Buen Trabajo
6	Trabajo Medio o Regular
5	Trabajo Básico (mínimo de los aceptados)
4	Trabajo Básico Bajo
3	Trabajo Flojo/Débil
2	Trabajo Muy Flojo/Débil
1	Trabajo Inaceptable

Procedimiento de evaluación.

- Los Expertos decidirán juntos sobre el Test Project, la puntuación y los criterios de valoración y/o sobre la lista de materiales y la definición de las expectativas del módulo y los criterios del estilo de peinado, que serán confirmados por los Expertos antes de la Competición.
- Los Expertos tienen que conocer en su totalidad y ser informados sobre la terminología y los resultados requeridos para los módulos individuales.
- Antes de cada módulo se sacan de la urna los números de tocador de los Competidores.
- Los Expertos del Jurado y los Comisarios tienen que reducir las conversaciones mientras se está desarrollando la Competición para evitar distraer a los Competidores.

### La Puntuación

- Tendrá lugar un marcado a ciegas.
- Los Expertos que tienen que juzgar se sentarán en una sala separada y no entrarán en la zona de competición durante la Competición.
- Una vez que se ha completado el módulo, mientras los Jurados subjetivos están en la sala del Jurado, todas las herramientas y las banderas deben ser sacadas del lugar de trabajo de los Competidores de manera que no quede ningún indicio de los Miembros. Una vez que se ha retirado todo, el grupo del Jurado ciego puede salir a la zona de la Competición para juzgar.
- Cuando un Experto juzga a un compatriota Competidor, esa puntuación entrará en el recuento.
- El Jurado tiene que abandonar la zona de Competición y dirigirse a la sala separada (o sala del jurado) antes del sorteo de los tocadores en cada módulo.

Este procedimiento se seguirá para cada prueba.

- Ejemplo: Cuando la primera prueba ha terminado, los Expertos entrarán, y puntuarán el maniquí.
  - Los Expertos se dividirán en grupos y rotarán entre los Comisarios, los miembros del Jurado Objetivo y los miembros del Jurado Subjetivo. Se nominará a un jefe del Jurado y a un portavoz de los Comisarios en cada grupo.
  - Los Expertos que no juzgan serán Comisarios para supervisar y garantizar que los Competidores siguen las normas.
- Los Comisarios deberían permanecer en la zona de la Competición todo el tiempo.
- Los Expertos que no son ni Jurado ni Comisarios deberían permanecer fuera de la zona de competición.
  - Cuando se ha terminado la puntuación, los Expertos y el Competidor / Competidora pueden entrar a tomar fotografías.
  - Cuando todo el mundo ha terminado de puntuar, los Expertos tienen que ir al Jefe de Expertos con las hojas de puntuación.
  - Los Expertos Libres tienen que abandonar la zona de Competición o permanecer en las salas de Administración, excepto si son requeridos por el Comité de Expertos o el Director del Comité de Expertos.



### **Escala de puntuación objetiva**

Cada Proyecto tendrá criterios individuales que serán facilitados al Competidor y al Experto antes de la Competición. Estas mismas hojas serán utilizadas por el Jurado Objetivo durante la Competición para registrar cualquier infracción.

### **Infracciones**

Se puede incurrir en infracción por lo siguiente:

- Instructores adicionales– Si los Competidores hablan con personas de la audiencia éstas pueden ser consideradas instructores. En caso de que se dé cualquier tipo de instrucción se incurrirá en una infracción e incluso en la descalificación. Al menos 2 Expertos han de ser testigos de estos hechos.
- Tocar la cabeza del maniquí después de que se haya dicho a los Competidores que dejen las herramientas y el módulo haya terminado.
- Usar materiales, equipos, instrumentos, herramientas o accesorios que no son parte de los criterios de ese módulo individual.
- Los Competidores tienen que producir diferentes estilos para cada módulo; cada módulo debería ser individual en cuanto al aspecto: cuando las pruebas son similares en contenido, por ejemplo, corte y color para hombre. Deberían juzgarse el mismo día para poder comparar la similitud y las diferencias.
- Instrucciones adicionales, de cualquier Experto o fuera de los perímetros señalados.
- Utilizar los materiales, productos, equipos, herramientas, accesorios que no son parte del módulo individual.
- No cumplir con las normas de Seguridad e Higiene.
- El trabajo terminado y mostrado tiene que reflejar los estándares comerciales de la industria.
- El Competidor no puede aplicar maquillaje o vestido antes de que la Competición haya sido juzgada.

Si se producen infracciones, se reducirá de 0.25 en 0.25 puntos como criterio de puntuación objetiva. Cada proyecto tiene un Jurado Objetivo y cualquier infracción tiene que ser atestiguada y aprobada por al menos dos de los jueces.

### **Acabado e impresión**

- El resultado del corte de pelo terminado es confirmado en cada módulo.
- La impresión general se refiere a los elementos del diseño utilizados para crear el resultado de los diseños acabados, incluyendo el diseño de la barba, donde sea de aplicación, teniendo en cuenta las líneas, la forma, la simetría, la textura, la continuidad y el color.
- La impresión general del corte y del peinado se refiere específicamente al corte y al peinado teniendo en cuenta la línea, la forma, el equilibrio y la textura.
- La impresión general del color se refiere al resultado del color específicamente, sin incluir el corte de pelo ni el peinado, teniendo en cuenta el diseño del color, la creatividad y la profesionalidad de la aplicación, que se evidencia en la no existencia de manchas de color alrededor del nacimiento del pelo en el maniquí, del cuero cabelludo y en la zona del cuello.
- La impresión general de integración se refiere a la continuidad del diseño y de la textura que se refleja en la forma, el equilibrio y la textura del diseño.

### **SEGURIDAD Y SALUD**

Para esta habilidad en concreto tienen que cumplirse los siguientes requisitos de seguridad:

- Identificar las salidas de emergencia más próximas.
- Comprobar todos los equipos eléctricos antes de cada módulo.
- Desenchufar los equipos eléctricos con las manos secas (tirar del enchufe, no del cable).
- Llevar guantes de protección durante los procesos químicos en los que la piel es directamente expuesta a éstos.
- Llevar delantal plástico durante la realización de procesos químicos.



- Los competidores y Las competidoras deberán llevar calzado plano y completamente cerrado durante la realización de las pruebas.
- Los primeros auxilios están disponibles en caso de heridas...alzar la mano o buscar a un Juez de planta de forma inmediata.
- Todas las heridas tienen que informarse a WorldSkills Spain en las plantillas facilitadas en la Carpeta del Skill.
- Utilizar los carritos para llevar las herramientas y el equipo para la Competición
- Limpiar toda el agua vertida.
- Colocar la basura en el cubo de la basura.
- Poner las toallas usadas en el sitio indicado.
- Dejar las zonas de trabajo ordenadas y profesionales y limpiar los espejos antes de abandonar la zona de la habilidad.
- La zona de trabajo tiene que estar limpia de cajas de herramientas y de bolsas. Almacenar las cajas de herramientas en la zona que se facilite.
- Los Competidores tienen que usar los bancos y las zonas de trabajo facilitadas– no el suelo– para preparar su trabajo.

## MATERIALES Y EQUIPAMIENTO

En la elaboración de este apartado se tiene en cuenta todos los criterios necesarios para asegurar la sostenibilidad económica de la competición, ajustando las listas de materiales a lo estrictamente necesario para el desarrollo de las pruebas.

Lista de infraestructuras.

Lista adjunta.

Al finalizar la competición, los expertos deberán revisar esta lista de infraestructuras para aconsejar sobre la ampliación o no de espacio y equipamiento en la próxima competición.

Materiales, herramientas y equipamiento que aportan los competidores.

- Los competidores deberán traer todos los útiles y herramientas necesarias para la realización de las pruebas.
  - Útiles y herramientas de corte.
  - Útiles y herramientas para peinado y colocación de extensiones.
  - Ornamentación.
  - Útiles y herramientas para color.
  - Útiles y herramientas para ondulación permanente.
- Asegurarse de que todo el equipo eléctrico ha sido probado y etiquetado.
- Los Competidores deben traer sus propios productos, excepto champú y mascarilla.

La categoría de patrocinador será conocida con antelación al comienzo de la Competición.

Es obligatorio que cada competidor aporte y utilice correctamente durante la competición su propio equipo de protección personal, según las normas de seguridad y salud de aplicación en esta skill.

Materiales, herramientas y equipamiento que aportan los expertos.

Las fotografías de los módulos necesarios.

Es obligatorio que cada experto aporte y utilice correctamente durante la competición su propio equipo de protección personal, según las normas de seguridad y salud de aplicación en esta skill.



Materiales, herramientas y equipamiento prohibidos en el área de competición de esta skill. Ningún Competidor ni Experto podrá llevar un teléfono móvil. El Jefe de Expertos tendrá un teléfono oficial que puede pasar a un Experto / Experta designado, que tendrá que abandonar la zona de la habilidad.

Diseño del área de competición. Plano adjunto.

## DIFUSIÓN

### **Maximizar el compromiso de los visitantes y de los medios de comunicación.**

A continuación se muestra una lista de posibles formas de maximizar el compromiso de los visitantes y de los medios de comunicación.

- Pantallas demostrativas
- Usar las descripciones de los Módulos
- Reforzar la comprensión de la actividad del Competidor
- Oportunidades de carrera
- Informe diario del estado de la Competición
- Vídeo demostrativo de competiciones anteriores.

## SOSTENIBILIDAD

- Reciclar
- Uso de materiales "verdes"
- Uso de los Proyectos de Prueba completados después de la Competición.
- Uso de maniqués de cabello de cabra, en lugar de natural, su uso reduce costes.