



Región de Murcia
Consejería de Educación y
Formación Profesional



44

ESCAPARATISMO DESCRIPCIÓN TÉCNICA

RMskills'25



Cofinanciado por
la Unión Europea

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
1.1. ¿Quién patrocina la modalidad de competición?	3
1.2. ¿Cuál es el perfil profesional de un escaparatista?	3
1.3. ¿Qué tecnologías emplean estos profesionales?	4
1.4. ¿En qué consiste la competición?	4
1.5. ¿Qué competencias se requieren para el desarrollo de la prueba?	4
2. PLAN DE PRUEBAS	5
2.1 Definición de la prueba	5
2.2. Criterios para la evaluación las pruebas	7
2.3 Requerimientos generales de seguridad y salud	7
2.3.1. Equipos de protección personal	7
3. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN	8
3.1 Programa de la competición	8
3.2 Esquema de calificación	8
3.2 Procedimiento de evaluación	9
4. HERRAMIENTAS Y EQUIPOS	9
4.1 Herramientas y equipos aportados por el competidor	9
4.2 Herramientas y equipos aportados por la organización	10
4.3 Herramientas y equipos con riesgos especiales	10
4.4 Protección contra incendios	11
4.5 Primeros auxilios y emergencia médica	11
4.6 Higiene	11
4.7 Esquema orientativo zona de competición	11

1. Introducción

RMSkills se define como la fase regional de SpainSkills en la Región de Murcia, competición con la que comparte objetivos, filosofía y cuyas normas respeta. El Programa de Educativo “Competición Regional de formación profesional RMSkills” es un proyecto impulsado desde la Dirección General de Formación Profesional, Enseñanzas de Régimen Especial y Educación Permanente tiene como objetivo promover la formación profesional y la participación ciudadana en el ámbito educativo de la Región de Murcia.

Se trata de unas competiciones que se llevan a caballo entre dos cursos escolares, y que se dividen en dos etapas: una primera etapa, en la que se organizan las competiciones a nivel regional: RMSkills'25; y una segunda etapa, donde se desarrollan las competiciones a nivel estatal: SpainSkills'26 y que supone un compromiso por parte tanto del centro educativo, como por parte del profesorado implicado y alumnado.

En este documento se describe la modalidad de competición 44, denominada ESCAPARATISMO. La competición consistirá en el desarrollo de un trabajo práctico relacionado con las técnicas comerciales empleadas en tiendas físicas para presentar de forma atractiva sus productos. El escaparatismo es la técnica comercial que trata de decorar, organizar y diseñar un escaparate con un aspecto llamativo y tiene como finalidad captar la atención de los usuarios. La presente modalidad de competición requerirá que los y las competidoras pongan en práctica una amplia gama de conocimientos, habilidades y destrezas para demostrar sus competencias en este ámbito.

1.1. ¿Quién patrocina la modalidad de competición?

Los patrocinadores de la modalidad de competición no 44 ESCAPARATISMO en su edición de 2025, a fecha de publicación de esta Descripción Técnica, son:

- Tahe (<https://tahecosmetics.com/>)



- Como miembros del jurado, colaborará tanto un representante de Tahe, como varios profesionales relacionados con el ámbito del visual merchandising.

1.2. ¿Cuál es el perfil profesional de un escaparatista?

El escaparatista es el profesional encargado de diseñar y organizar espacios comerciales para destacar los productos y atraer la atención del público. Su labor consiste en crear ambientes atractivos y funcionales que potencien la presentación, disponibilidad y rendimiento de los artículos en el punto de venta.

Para ello, debe dominar técnicas de decoración, combinando elementos clave como la publicidad, los colores, la iluminación y el mobiliario. Su objetivo es captar el interés del cliente, despertar su deseo y, en última instancia, impulsar las ventas.

Una buena comunicación visual con el público es esencial en sus diseños, ya que contribuye directamente al éxito comercial. Aunque el impacto de los escaparates no siempre se puede medir

con exactitud, está demostrado que juegan un papel fundamental dentro de la estrategia de marketing y ventas de cualquier negocio minorista.

1.3. ¿Qué tecnologías emplean estos profesionales?

Tal y como aparece reflejado en la “Descripción técnica de SpainSkills 2024, los y las escaparatas 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 Test Project (Plan de Pruebas en Spainskills 2024 y Test Project en las competiciones internacionales) que pondrá de manifiesto la preparación de los competidores para diseñar un escaparate 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 del escaparate.
- Módulo D: Defensa ante el jurado de la propuesta elegida.

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

- 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.
- Preparar los espacios acordes a un moodboard previamente diseñado para el espacio.
- Organizar y supervisar el montaje de escaparates en el establecimiento comercial.
- Utilizar software adecuado para la creación de bocetos y visualización de proyectos.
- Ser capaz de adaptarse a las tendencias del comercio electrónico y omnicanalidad, integrando estrategias digitales con el diseño físico de los espacios comerciales.
- Actuar según las normas y recomendaciones de seguridad y salud.

¿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. Organización del montaje del escaparate comercial:
 - Planificación de actividades.
 - Materiales y medios.
 - Cronograma de montaje.
 - Técnicas que se utilizan habitualmente para el montaje de escaparates.
 - Presupuesto del escaparate comercial.
 - Métodos de cálculo de presupuestos.
 - Programas informáticos utilizados en la gestión de tareas y proyectos.

2. Diseño de distribución y organización de un espacio comercial:
 - Estudio y conocimiento del cliente.

3. Diseño de distintos tipos de escaparate:
 - El color en la definición del escaparate.
 - Iluminación en escaparatismo.
 - Elementos para la animación del escaparate.
 - Aspectos esenciales del escaparate.
 - Bocetos de escaparates.
 - Programas informáticos de diseño y distribución de espacios.

4. Criterios de composición y montaje de escaparates:
 - El escaparate y la comunicación.
 - La percepción y la memoria selectiva.
 - La imagen.
 - La asimetría y la simetría.
 - Las formas geométricas.

2. Plan de pruebas

2.1 Definición de la prueba

Antes del inicio de las pruebas, se realizará una presentación de las mismas y los competidores dispondrán de unos minutos para familiarizarse con el material, el equipamiento y los procesos, teniendo la posibilidad de resolución de dudas. El Plan de Pruebas es un proyecto modular que se ejecutará individualmente durante dos días (C1 y C2). 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 un máximo de 15 minutos para leer el Plan de Pruebas en solitario. Después, tendrán otros 15 minutos, como máximo, 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 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 empleará la aplicación Canva (www.canva.com).

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 del escaparate en base a lo propuesto en el módulo A.

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

Módulo C: Montaje del escaparate.

El o la competidora deberá realizar el diseño y montaje de un escaparate de cosmética natural (cuidado capilar y corporal natural), 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 D: Defensa ante el jurado de la propuesta elegida.

Cada participante realizará una defensa oral de 5 minutos argumentando las diferentes decisiones tomadas en cada uno de los módulos anteriores, moodboard, boceto 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/>

			Ponderación (%)
1	Organización y gestión del trabajo	Se ha realizado todo el requerido, fruto de la buena organización y gestión del mismo.	10
2	Habilidades de comunicación e interpersonales	Se ha explicado, de una manera clara, concisa y utilizando lenguaje técnico, la realización de los diferentes módulos.	5
3	Resolución de problemas, innovación y creatividad	Se han abordado los problemas de manera creativa y con propuestas innovadoras.	15
4	Breve Interpretación e Investigación	Se ha realizado una buena interpretación y se ha demostrado una buena capacidad de investigación.	10
5	Diseño	Se han plasmado correctamente las ideas, la imagen y la marca mediante el diseño.	20
6	Ejecución	Se han aplicado correctamente los principios del escaparatismo.	40
			100

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 competidores deberán estar familiarizados con las instrucciones de seguridad propias de su profesión.

2.3.1. Equipos de protección personal

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

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

Estos equipos deben guardarse debidamente, separados del resto de materiales.

3. Desarrollo de la competición

3.1 Programa de la competición

La competición se desarrollará a lo largo de dos jornadas, divididas 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)	Horas
Módulo A: Moodboard	2 horas		2 horas
Módulo B: Boceto	2 horas		2 horas
Módulo C: Montaje de Escaparate	4 horas	3 horas	7 horas
Módulo D: Defensa Oral		30 minutos (5 minutos por participante)	30 minutos
TOTAL	8 horas	3 horas 30 minutos	11 horas 30 minutos

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 una de las pruebas, se aplicarán criterios de calificación especificados anteriormente. Cada una de las pruebas tendrá una calificación final. Para obtener la puntuación final, se hará de acuerdo con el siguiente esquema, basado en "WorldSkills Occupational Standards" (<https://worldskills.org/what/projects/wsos/2024/events/579/skills/1684/>):

		MÓDULOS				Ponderación (%)
		A	B	C	D	
1	Organización y gestión del trabajo			10		10
2	Habilidades de comunicación e interpersonales				5	5
3	Resolución de problemas, innovación y creatividad	5		10		15
4	Breve Interpretación e Investigación	5			5	10
5	Diseño	5	15			20
6	Ejecución			40		40
	TOTAL	15	15	60	10	100

3.2 Procedimiento de evaluación

El procedimiento de evaluación, que será descrito con todo detalle en el Test Project, recoge los siguientes aspectos generales:

- El jurado utilizará las hojas de registro para tener en cuenta los tiempos e incidencias correspondientes. Participarán como jurado tanto los patrocinadores como los tutores. Se adaptará la hoja de evaluación a cada uno de ellos, detallando los ítems de evaluación que deben considerar unos y otros, así como su ponderación.
- Para asegurar la transparencia, se entregará a cada competidor la misma hoja u hojas de evaluación que posteriormente usará el jurado.
- La evaluación se realizará sobre cada ítem definido en la propia prueba.
- Los miembros del jurado no podrán manipular o tocar las estructuras/estaciones de competición en el proceso de evaluación de la prueba.

4. Herramientas y equipos

4.1 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 (botas de protección, cascos, auriculares, mascarillas, guantes y gafas). Cada participante deberá garantizar la protección y limpieza del espacio de trabajo mediante el uso de material cubre suelo, plástico cubre todo o similar.

Cada participante podrá traer, de entre los elementos que se detallan a continuación, los que considere apropiados:

SIERRA/SERRUCHO	GOMA EVA	PINTURA	ACRÍLICA
PISTOLA TERMOFUSIBLE*	POREXPAN	(COLORES PRIMARIOS +	
BARRAS SILICONA	PAPEL SEDA	BLANCO+NEGRO)	
ESCALERA O PELDAÑOS	PAPEL CELOFÁN	AEROSOL DE PINTURA	
MARTILLO	PAPEL KRAFT	DISOLVENTE	
GRAPADORA*	CARTÓN PLUMA	VELCRO	
GRAPADORA TEJIDOS*	LÁPICES DE COLORES	LONAS BLANCA/NEGRA	
FLEXÓMETRO	CERAS DE COLORES	LONA PARA PEGAR	
ALICATES/TENAZAS	ROTULADORES	VELCRO	
DESTORNILLADOR	ACUARELAS	CHICLE DE PEGAR	
CORTADOR POREXPAN*	CUERDAS	ALFILERES Y AGUJAS	
TABLA DE CORTE	HILO DE YUTE O CÁÑAMO	HILO DE COSER	
COMPÁS	TELA DE ARPILLERA	ROLLO ALAMBRE	
BOL DE MEZCLAS	MALLA METÁLICA	LIMPIAPIPAS	
MEDIDOR	PIEDRAS	CAJAS DE CARTÓN	
FIELTRO PLASTIFICADO	ARENA DE SÍLICE	PLEGABLE	
CARTULINAS	REGLA	GRAPAS	
PAPEL PINOCHO	FILM TRANSPARENTE	CHINCHETAS	
PAPEL CREPE	CELO		

Se permite a los participantes traer un objeto cotidiano de bajo coste (silla, caja, cubo, etc) que deberán descontextualizar en su propuesta.

Si algún participante desea aportar materiales distintos a los mencionados, deberá informar y solicitar a las coordinadoras su inclusión en dicha lista antes del 1 de marzo de 2025. En caso de confirmarse la inclusión de dichos materiales, el resto de competidores será oportunamente informado.

4.2 Herramientas y equipos aportados por la organización

ESCAPARATES	COLA BLANCA	RODILLO
FOCOS INALÁMBRICOS	CINTA DE CARROCERO	BANDEJA PARA PINTURA
REGLETAS	FOLIOS	BRIDAS
IMPRESORA	LÁPIZ	PUAS
CARTUCHOS	BOLÍGRAFO	CINTA DE DOBLE CARA
ORDENADORES	GOMA	ALCAYATAS
PLASTIFICADORA	SACAPUNTAS	MATERIAL DE LIMPIEZA
FUNDAS PARA PLAST.	TUBOS DE CARTÓN	(ESCOBA, RECOGEDOR,
ROLLO DE PRECINTO	CUERDA DE YUTE	BAYETAS MICROFIBRA,
HILO DE NYLON	BROCHAS	LIMPIAHOGAR)
TIJERA	PINCEL REDONDO	
CUTTER	PINCEL FINO	

4.3 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. Es obligatorio evitar el contacto directo 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. Es obligatorio 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. Es preciso 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.

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 se haya calentado.
- Para evitar quemaduras, tocar la cuchilla después de que se 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.

4.4 Protección contra incendios

En la zona de la competición se colocarán extintores portátiles que deben de ser fácilmente visibles, accesibles y estarán señalizados. Al inicio de las pruebas se informará debidamente de su ubicación.

4.5 Primeros auxilios y emergencia médica

En la zona de competición habrá de forma permanente un kit de primeros auxilios. En caso de ser necesario, los competidores deberán solicitar información y ayuda a las coordinadoras. Al inicio de las pruebas se informará debidamente de cómo proceder en caso de emergencia médica. Los competidores deben informar a la organización si padecen alguna enfermedad que pueda suponer un riesgo durante el desarrollo de las pruebas.

4.6 Higiene

En todo momento, el espacio de trabajo se mantendrá 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.

4.7 Esquema orientativo zona de competición

La zona de competición estará ubicada en el Aula Ateca del CIFP Politécnico de Murcia, donde los competidores dispondrán de una estructura individual de escaparate para cada uno. A fecha de la publicación de esta guía, la estructura prevista es un escaparate sin trasera de 1,5 x 1 x 2.2 m (largo x fondo x alto), con perfiles de acero y base de madera.

El espacio dispondrá, además de puntos de luz; ordenadores, impresora y plastificadora.

