



Cofinanciado por  
la Unión Europea



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y DEPORTES



Fondos Europeos



Junta de  
Castilla y León

# CyL SKILLS 2025

**Modalidad de Competición Nº: 44**

**ESCAPARATISMO Y COMERCIALIZACIÓN VISUAL**

## **Descripción Técnica**

Dirección General de Formación Profesional  
y Régimen Especial

MODALIDAD Nº44 ESCAPARATISMO Y COMERCIALIZACIÓN VISUAL



## ÍNDICE:

1. Introducción a la modalidad de Competición “44\_ESCAPARATISMO COMERCIALIZACIÓN VISUAL” Y
  - 1.1 ¿Quién patrocina la modalidad de competición?
  - 1.2 ¿Qué hacen estos profesionales?
  - 1.3 ¿Qué tecnologías emplean estos profesionales?
  - 1.4 ¿En qué consiste la competición?
  - 1.5 ¿Qué competencias se requieren para el desarrollo de la prueba?
  - 1.6 ¿Qué conocimientos se relacionan con el desarrollo de la prueba?
2. Plan de Pruebas
  - 2.1 Definición de las pruebas.
  - 2.2 Criterio de evaluación de las pruebas.
  - 2.3 Requerimientos generales de seguridad y salud.
    - 2.3.1 Equipos de Protección Personal.
    - 2.3.2 Verificación de los equipos y comprobaciones de seguridad.
3. Desarrollo de la competición.
  - 3.1 Programa de la competición.
  - 3.2 Esquema de calificación.
  - 3.3 Herramientas y equipos.
    - 3.3.1 Herramientas y equipos aportados por el competidor.
    - 3.3.2 Herramientas y equipos aportados por el jurado.
    - 3.3.3 Herramientas y equipos aportados por los patrocinadores.
  - 3.4 Protección contra incendios.
  - 3.5 Primeros auxilios.
  - 3.6 Protocolo de actuación ante una situación de emergencia sanitaria.
  - 3.7 Higiene.



**LAS SIGUIENTES DESCRIPCIONES TÉCNICAS SON PROVISIONALES Y PUEDEN SUFRIR MODIFICACIONES POR NÚMERO DE COMPETIDORES INSCRITOS O A CRITERIO DEL ÓRGANO COMPETENTE DE LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN.**

**1. Introducción a la modalidad de Competición “44\_ESCAPARATISMO Y COMERCIALIZACIÓN VISUAL”**

La competición consistirá en el desarrollo de un trabajo práctico que requerirá a los y las competidoras que 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?**

A fecha de la publicación de esta Descripción Técnica, no hay un acuerdo oficial con los posibles patrocinadores de la modalidad de competición nº44 ESCAPARATISMO Y COMERCIALIZACIÓN VISUAL en su edición de 2025

**1.2 ¿Qué hacen estos profesionales?**

Son los responsables 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 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.

**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 Castilla



y León Skills 2025 que pondrá de manifiesto la preparación de los competidores para diseñar un escaparate.

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 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 las pruebas.

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 podrá emplear los materiales de los que dispone.

**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 del escaparate.**

El o la competidora deberá realizar el diseño y montaje de un escaparate (se darán unas pautas sobre temática asesorados por el patrocinador: El Corte Inglés), 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 10-15 minutos argumentando las diferentes decisiones tomadas en cada uno de los módulos anteriores: moodboard, boceto y montaje del escaparate. Terminada la defensa, el jurado podrá plantear preguntas al alumno por otros 10-15 minutos.

#### 2.2 Criterio de evaluación de 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/>

<i>Criterios de evaluación</i>		
1	<b>Organización y gestión del trabajo</b>	Se ha realizado todo el trabajo requerido, fruto de la buena organización y gestión del mismo.
2	<b>Habilidades de comunicación e interpersonales</b>	Se ha explicado, de una manera clara, concisa y utilizando lenguaje técnico, la realización de los diferentes módulos.
3	<b>Resolución de problemas, innovación y creatividad</b>	Se han abordado los problemas de manera creativa y con proposiciones innovadoras.
4	<b>Breve Interpretación e Investigación</b>	Se ha realizado una buena interpretación y se ha demostrado una buena capacidad de investigación.
5	<b>Diseño</b>	Se han plasmado correctamente las ideas, la imagen y la marca mediante el diseño.
6	<b>Montaje</b>	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.

### 2.3.2 Verificación de los equipos y comprobaciones de seguridad.

El jurado de la modalidad de competición junto con los coordinadores técnicos vigilará y garantizará la seguridad del funcionamiento de las máquinas y se encargará de verificar el cumplimiento de los requisitos de seguridad eléctrica, mecánica y de seguridad en maquinaria establecidos.

## 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
<b>Módulo A: Moodboard</b>	3,5h			3,5h
<b>Módulo B: Boceto</b>	3,5h			3,5h
<b>Módulo C: Montaje de Escaparate</b>		7h	5h30'	12h30'
<b>Módulo D: Defensa Oral</b>			1h30'	1h30'
<b>TOTAL</b>	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. Es aconsejable aprovechar al máximo el tiempo.

### 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		TOTAL				
		A	B	C	D	
<b>A</b>	<b>Organización y gestión del trabajo.</b>	5	-	15	-	20
<b>B</b>	<b>Habilidades de Comunicación.</b>	-	-	-	10	10
<b>C</b>	<b>Resolución de problemas, innovación y creatividad.</b>	5	5	10	-	20
<b>D</b>	<b>Diseño.</b>	5	15	-	-	20
<b>E</b>	<b>Montaje,</b>			30		30
<b>TOTAL</b>		15	20	55	10	<b>100</b>

### 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.

Mesa y silla de trabajo.

Escalera de tres peldaños.

Caja de herramientas: martillo, alicates, tijeras, cúter, punzón, grapadora, desgrapadora, pistola de pegamento caliente, nivel y cinta métrica retráctil.

Elementos de fijación: cintas de gancho de doble cara, alambre, alfileres, chinchetas, cuelga fácil, cinta adhesiva, cinta de carroceros, tanza, barras de silicona para el pegado de la pistola térmica, pegamento de manualidades.

Papel kraf blanco, marrón y foam.

Cartulinas de colores.

Papel de regalo.

Etiquetas para poner precios.

Cintas de regalo.

Rotuladores edding 500 extra grueso.

Tempera escolar lavable, juego de 4 colores de 500 ml.

Pinceles de diferentes tamaños.

Botella de 2L de agua.

Vaso de plástico para mezclas.

Papel A3 para el boceto.

Cajas de distintos tamaños que se podrán envolver.

Bolsa de globos.

Porexpan (poliestireno expandido). En planchas y en bloques para composiciones 3D

Escaparates.

Además, se dispondrá de:

Balleta.





Papeleras.  
Cepillo y recogedor

### **3.3.3 Herramientas y equipos aportados por los posibles patrocinadores.**

Un maniquí por escaparate.  
Focos y/u otro tipo de atrezzo que puedan compartir con nosotros.  
Productos que se expongan en los escaparates.

### **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 sanitaria.**

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.

MODALIDAD Nº44 ESCAPARATISMO Y COMERCIALIZACIÓN VISUAL  
MODALIDAD Nº44 ESCAPARATISMO Y COMERCIALIZACIÓN VISUAL