

GUÍA DOCENTE ESCAPARATISMO

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º y 4º

Anual/semestral: Semestral

Tipo de asignatura: Optativa

Materia: Optativa

Horas de docencia semanales: 2

Horas de trabajo totales: 84

ECTS: 3

Departamento: Proyectos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura otorgará a los/as alumnos/as los conocimientos fundamentales que les permitan desarrollar un proyecto y programación de un escaparate (materialidad, técnicas lumínicas y competitivas), así como la introducción en el concepto de Visual Merchandising.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos, CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica, CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales, CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo, CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño, CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos, CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

→ Competencias específicas

CEI4 Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos, CEI5 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto, CEI6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica, CEI9 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector, CEI15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su

incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Definición y realización de proyectos de escaparatismo, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
2	CONCEPTO - Función, misión y fin del escaparate. - El escaparatista. - La creatividad.	2
2	INTRODUCCIÓN AL VISUAL MERCHANDISING - Marketing. Publicidad en el Lugar de Venta (PLV). - Entorno del escaparate. Visibilidad. Iluminación. - Ratios del escaparate. - Programación del Escaparate: Temporadas y promociones.	2
2	HERRAMIENTAS TÉCNICO-COMPOSITIVAS - El color. - El mensaje. - Análisis sociológico del lugar. - Psicología del producto.	2
6	ANÁLISIS DE ESCAPARATES.	6
24	PROYECTO DE ESCAPARATISMO. - Análisis del entorno exterior e interior. - Aspectos funcionales. - La idea. - Elaboración de un proyecto de escaparatismo.	36

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas

6

Asistencia a clases prácticas lectivas

29

Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	1
TOTAL	36

→ **Actividades de trabajo autónomo** **horas**

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	42
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	6
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

Estamos ante una asignatura que requiere una ejercitación eminentemente práctica, pero que necesita de unos conocimientos básicos referentes a las teorías compositivas relacionadas con el corto tiempo de exposición real de un escaparate y la Publicidad en el Lugar de Venta (PLV), los materiales a emplear y sus técnicas de fijación, así como teorías de iluminación adecuadas.

Los conocimientos teóricos se adquirirán a través del desarrollo del temario propuesto a lo largo del curso. Paralelamente se realizarán ejercicios prácticos correspondiéndose con el nivel de conocimientos adquiridos hasta el momento. Se facilitará a los alumnos los enunciados de los ejercicios por escrito, donde quede explicado de manera adecuada en qué consiste el ejercicio, qué documentación debe generarse, y cuáles son los plazos de entrega.

Los ejercicios prácticos planteados en el curso se darán sobre supuestos reales con el fin de familiarizar al alumno con la realidad profesional. Se podrán desarrollar manualmente, o recurriendo a técnicas informáticas.

Se potenciará por parte del profesorado la coordinación horizontal e interdisciplinar. En el trabajo común (exposiciones, charlas, publicaciones, etc...) se fomentará la colaboración entre estudiantes de diferentes especialidades.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ **Actividades de trabajo presencial**

- Clases teóricas en las que el profesor explicará los contenidos y mostrará ejemplos.
- Clases teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo.
- Clases prácticas en las que el alumnado deba aplicar los conocimientos adquiridos a los trabajos del curso.
- Actividades de desarrollo individual: proyectos individuales.
- Actividades de trabajo en grupo: ejercicios y trabajos sobre problemas concretos.
- Tutorías y correcciones individualizadas.
- Presentación y corrección pública de trabajos.

→ **Actividades de trabajo autónomo**

- Preparación de proyectos fuera del aula: búsqueda de información, materiales, desarrollo de maquetas o prototipos, resolución del documento, memoria...
- Desarrollo de trabajos prácticos.
- Estudio práctico.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/los estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ Estudiantes evaluados por un tribunal

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

- Evaluación oral, como método para medir los objetivos educativos relativos a la expresión oral.
- Trabajos de análisis y observación.
- Realización de proyectos.
- Pruebas controladas escritas/dibujadas.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Concebir, planificar y desarrollar proyectos efímeros con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación. Analizar el lenguaje de los objetos de forma adecuada. Conocer las especificaciones y condicionantes del diseño de elementos y espacios de escaparatismo. Investigar sobre situaciones físicas transitorias, diseños abiertos, relaciones espacio temporales. Investigar y crear con materiales caducos y soluciones técnicas móviles, desmontables y/o reutilizables. Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos. Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Será obligatoria la presentación de todas las prácticas, y haber obtenido en cada una de ellas una calificación superior a 5,00 para la superación de la asignatura.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE**→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Concebir, planificar y desarrollar proyectos efímeros con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación. Analizar el lenguaje de los objetos de forma adecuada. Conocer las especificación y condicionantes del diseño de elementos y espacios de escapatismo. Investigar sobre situaciones físicas transitorias, diseños abiertos, relaciones espacio temporales. Investigar y crear con materiales caducos y soluciones técnicas móviles, desmontables y/o reutilizables. Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.	90%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN -	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Concebir, planificar y desarrollar proyectos efímeros con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación. Analizar el lenguaje de los objetos de forma adecuada. Conocer las especificación y condicionantes del diseño de elementos y espacios de escapatismo. Investigar sobre situaciones físicas transitorias, diseños abiertos, relaciones espacio temporales. Investigar y crear con materiales caducos y soluciones técnicas móviles, desmontables y/o reutilizables. Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Concebir, planificar y desarrollar proyectos efímeros con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación. Conocer las especificación y condicionantes del diseño de elementos y espacios de escapatismo. Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.	50%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Concebir, planificar y desarrollar proyectos efímeros con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación. Analizar el lenguaje de los objetos de forma adecuada. Conocer las especificación y condicionantes del diseño de elementos y espacios de escapatismo. Investigar sobre situaciones físicas transitorias, diseños abiertos, relaciones espacio temporales. Investigar y crear con materiales caducos y soluciones técnicas móviles, desmontables y/o reutilizables. Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Concebir, planificar y desarrollar proyectos efímeros con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación. Conocer las especificación y condicionantes del diseño de elementos y espacios de escapatismo. Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.	50%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA**Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.**

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

- Espacios de trabajo autónomo.
- Impresora 3D.
- Plotter.
- Impresora de corte.
- Bibliografía.
- Pantalla/proyector.

→ Recursos de la/el estudiante

- Ordenador personal.
- Herramientas y material de dibujo.
- Herramientas y material para la realización de maquetas.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Belli, S. (2020). Visual merchandising: Principios y prácticas del escaparatismo y el diseño de interiores comerciales. Hoaki Books.
- García Navarro, L. (2016). Escaparatismo y visual merchandising. IC Editorial.
- González García, M. A. (2015). Escaparatismo en el pequeño comercio. Paraninfo.
- Marín Martínez, M. B. (2016). Escaparatismo y diseño de espacios comerciales. Paraninfo.
- Varios autores. (2012). Diseño de escaparates. Editorial Vértice.

- Varios autores. (2009). Escaparatismo: Ideas prácticas (Unique Window Display). Reditar.