



DESCRITIVO TÉCNICO  
(2017-2019)

# WEB DESIGN



## FICHA TÉCNICA

### TÍTULO

WorldSkills Portugal - Descrição Técnica da Competição de **Web Design**

### PROMOTOR E CONCETOR

Instituto do Emprego e Formação Profissional, I.P. - Departamento de Formação Profissional

R. de Xabregas, 52, 1900-003 Lisboa

Tel: (+351) 21 861 41 00

Website: [www.iefp.pt](http://www.iefp.pt)

<https://worldskillsportugal.iefp.pt>

Facebook: [www.facebook.com/WorldSkillsPortugal](http://www.facebook.com/WorldSkillsPortugal)

### APROVAÇÃO

- Paulo Feliciano - *WorldSkills* Portugal | Delegado Oficial
- Conceição Matos – Diretora do Departamento de formação Profissional

### CONCEÇÃO METODOLÓGICA E COORDENAÇÃO GERAL

- Carlos Fonseca - *WorldSkills* Portugal | Delegado Técnico

### EQUIPA TÉCNICA/CONCETORES

- Carlos Diogo - Delegado Técnico Assistente da *WorldSkills* Portugal
- Carlos Pimenta - Presidente de Júri do *WorldSkills* Portugal

### DESIGN

- Sandra Sousa Bernardo – *WorldSkills* Portugal | Marketing & Comunicação

Nos termos do Regulamento em vigor, esta Descrição Técnica está aprovada pela Comissão Organizadora da *WorldSkills* Portugal.

[palavras com aplicação em género devem aplicar-se automaticamente também ao outro]

### CLUSTER/ÁREA DE ATIVIDADE: 525. CONSTRUÇÃO E REPARAÇÃO DE VEÍCULOS A MOTOR

Correspondência com referenciais técnicos nacionais e internacionais	<ul style="list-style-type: none"><li>• 213006 - Técnico/a de Multimédia (Referencial CNQ)</li><li>• 17 – Web Development (<i>WorldSkills</i> Europe)</li><li>• 17 – Web Design and Development (<i>WorldSkills</i> International)</li></ul>
--	--

### OBSERVAÇÕES

Portugal, através do Instituto do Emprego e Formação Profissional, I.P. (IEFP), é membro fundador da *WorldSkills International* (WSI) e da *WorldSkills Europe* (WSE), estando representado nos Comitês Estratégicos e Técnicos das referidas Organizações. Cabe ao IEFP a promoção, organização e realização de todas as atividades relacionadas com os Campeonatos das Profissões.

A *Descrição Técnica* é o instrumento que elenca as condições de desenvolvimento da competição contextualizada no âmbito de uma determinada profissão.

## ÍNDICE

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	4
1.1 RELEVÂNCIA E SIGNIFICADO DO DESCRITIVO TÉCNICO .....	4
1.2 DOCUMENTOS ASSOCIADOS AO DESENVOLVIMENTO DO DT.....	4
1.3 CONCEITOS.....	5
<b>2 REFERENCIAL DE EMPREGO</b> .....	6
2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO .....	6
2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS .....	6
2.3 ÁREAS DE COMPETÊNCIA .....	7
<b>3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO</b> .....	9
3.1 ORIENTAÇÕES GERAIS .....	9
3.2 NATUREZA DA AVALIAÇÃO .....	9
3.3 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO .....	10
3.4 ESTRUTURA DA PROVA (MÓDULOS DE COMPETIÇÃO).....	10
3.5 QUADRO DE RELAÇÃO ENTRE CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E MÓDULOS DE COMPETIÇÃO .....	11
3.6 SUB-CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO .....	11
3.7 PRINCÍPIOS A OBSERVAR NA ELABORAÇÃO DA GRELHA DE AVALIAÇÃO .....	12
3.8 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO .....	12
<b>4 ESTRUTURA DA PROVA</b> .....	13
4.1 NOTAS GERAIS .....	14
4.2 ORGANIZAÇÃO DA PROVA .....	14
4.3 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA (MÓDULOS) .....	15
4.4 VALIDAÇÃO, SELEÇÃO E DIVULGAÇÃO DA PROVA.....	15
4.5 ALTERAÇÕES DA PROVA NOS CAMPEONATOS .....	16
<b>5 REQUISITOS DE SEGURANÇA</b> .....	16
5.1 REQUISITOS GERAIS DE SEGURANÇA .....	16
5.2 REQUISITOS ESPECÍFICOS DE SEGURANÇA.....	16
<b>6 GESTÃO DA COMPETIÇÃO/PROVA</b> .....	17
6.1 PRESIDENTE DE JÚRI .....	17
6.2 JURADOS.....	18
6.3 CHEFE DE OFICINA .....	18
<b>7 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO</b> .....	18
7.1 MATERIAIS GENÉRICOS .....	18
7.2 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS .....	19
7.3 EQUIPAMENTOS ESPECÍFICOS.....	19
7.4 FERRAMENTAS E MATÉRIAS PRIMAS TIPO.....	19
7.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE .....	20
7.6 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO .....	20
7.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA.....	20
7.8 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO .....	21
7.9 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL.....	21
<b>8 ANEXOS</b> .....	22

## 1 INTRODUÇÃO

### 1.1 RELEVÂNCIA E SIGNIFICADO DO PRESENTE DESCRITIVO TÉCNICO (DT)

O Campeonato das Profissões desenvolvido no âmbito da *Worldskills* Portugal (WSP), caracteriza-se por ser uma competição onde os jovens põem à prova o seu talento profissional, considerando os **critérios de desempenho profissional** exigidos pelo mercado de trabalho, tendo em vista a resolução de problemas concretos ao nível do desenvolvimento, pelos jovens concorrentes, de um produto ou serviço, com valor económico para o mercado de trabalho.

O presente Descritivo Técnico (DT) é o instrumento de harmonização das condições técnicas de desenvolvimento do campeonato das profissões a nível local, regional e nacional, para a profissão de **Web Design** (interligada às internacionalmente estabelecidas), constituindo-se como um guia para a organização e participação dos jovens e formadores nos campeonatos e para a própria qualidade do campeonato e da formação profissional desenvolvida pelos diversos operadores de formação.

O DT enquadra para a profissão em apreço: i) Referencial de competências; ii) Referencial de avaliação de desempenho; iii) A estrutura da prova; iv) Os Requisitos de segurança; v) A gestão da competição; vi) A organização da competição (infraestruturas, materiais genéricos, equipamentos, ferramentas e matérias primas, Layout-tipo do espaço da competição e fatores de sustentabilidade e de promoção/divulgação da profissão).

Este DT é alvo de atualização permanente pela equipa de jurados no final de cada Campeonato, e servirá de base à organização e elaboração da prova para o campeonato seguinte.

Todos os intervenientes na competição - presidentes de júri, chefes de oficina, concorrentes, comissão organizadora, patrocinadores e outros participantes - devem conhecer, compreender e aplicar escrupulosamente o presente DT.

### 1.2 DOCUMENTOS ASSOCIADOS AO DESENVOLVIMENTO DO DT

O presente DT foi elaborado na base dos padrões definidos a nível nacional e internacional, aconselhando-se a consulta dos seguintes instrumentos:

- *WorldSkills International* - Regras da Competição  
<https://www.worldskills.org/about/organization/wsi/official-documents/>
- *WorldSkills Portugal* - Regulamento do Campeonato das Profissões, Regulamento de Segurança e Saúde  
<https://worldskillsportugal.iefp.pt/>
- *WorldSkills International* - Quadro das Normas de Especificação  
<https://www.worldskills.org/what/career/skills-explained/information-and-communication-technology/web-design-and-development/>
- Catálogo Nacional de Qualificações - Perfil profissional e de formação  
<http://www.catalogo.anqep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/1557>
- *WorldSkills International* - Recursos *on-line*  
<https://www.worldskills.org/what/competitions/resources>

## 1.3 CONCEITOS

### REFERENCIAL DE EMPREGO

O referencial de emprego elenca, para cada profissão, a **designação da profissão** e a **descrição geral da atividade profissional**, as **atividades operacionais** e as **áreas de competência nucleares** identificadas a partir dos referenciais nacionais e internacionais.

### DESIGNAÇÃO DA PROFISSÃO

Identifica a designação do profissional no âmbito do mercado de trabalho, tendo por referência a designação estabelecida no âmbito da ANQEP e/ou da *WorldSkills International*.

### DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO

Descreve, de forma sintética, o objetivo da profissão e a sua importância para o mercado de trabalho, designadamente na produção de um determinado produto ou serviço. É utilizada a descrição existente no Perfil Profissional da ANQEP e/ou da *WorldSkills International*.

### ATIVIDADES OPERACIONAIS

Identificação das atividades que integram a profissão, numa lógica de processo produtivo. Compreende a decomposição da profissão em atividades (numa lógica funcional ou processual), identificadas a partir do referencial nacional, designadamente do Perfil profissional da profissão constante do CNQ.

### ÁREAS DE COMPETÊNCIA

Refere-se a uma **combinação de conhecimentos, aptidões e atitudes** adequados a um determinado contexto profissional, tendo em vista o desenvolvimento, no todo ou em parte, de um bem, seja ele um produto e/ou serviço, com valor para o mercado de trabalho. A cada área de competência associar-se-á um peso relativo da sua importância para a profissão. Esse peso poderá ser identificado a partir da complexidade, utilização, criticidade ou outro.

### CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Considerando que a avaliação pretende aferir se um desempenho está de acordo com um padrão planeado, esperado e desejado, os critérios de avaliação segmentam o referencial de emprego em 4 a 6 grandes áreas (de competência ou funcionais). Ou seja, os critérios de avaliação definem o âmbito da avaliação do desempenho profissional esperado.

### SUB-CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

O subcritério de avaliação é a decomposição do critério de avaliação (em áreas de produção ou do conhecimento), facilitando o desenvolvimento de instrumentos de medição do desempenho (aspetos) de forma clara, justa e transparente.

### MÓDULO DA COMPETIÇÃO

Os módulos estruturam a prova, integrando, de forma organizada, um conjunto de tarefas e/ou operações afins, tendo em vista o desenvolvimento de um produto ou serviço com valor para o mercado de trabalho. O módulo de avaliação poderá responder no todo ou em parte a uma área de competência.

### ASPETOS (INDICADORES)

Os aspetos (indicadores de avaliação) decorrem da decomposição dos subcritérios em indicadores de desempenho esperados, vertidos numa ficha de avaliação/grelha de observação, que facilite a medição do desempenho no desenvolvimento da prova, considerando as tarefas, operações atitudes e comportamentos esperados e observáveis. Podem ser considerados aspetos a altura, ângulo, peso, nivelamento, erros, tolerâncias, tempo de execução, processo, etc.

## PROVA

É o instrumento que fornece a informação necessária e específica de execução das tarefas a executar, de acordo com o perfil de emprego, áreas de competência, critérios e subcritérios de avaliação definidos (para jurados e concorrentes).

## FICHA DE AVALIAÇÃO/GRELHA DE OBSERVAÇÃO

É o instrumento de base dos jurados para observação do desempenho dos concorrentes para a correspondente avaliação. A observação poderá desenvolver-se em tempo real (isto é, no decurso da execução), ou na lógica do produto final.

## LISTA DE INFRAESTRUTURAS, MATERIAIS, FERRAMENTAS E EQUIPAMENTOS

Refere-se à identificação das características das infraestruturas, materiais, ferramentas e equipamentos necessários à organização e desenvolvimento da prova.

## LAYOUT-TIPO DA COMPETIÇÃO

Refere-se à organização do espaço da competição, identificando áreas e posicionamento de postos de trabalho e de áreas associadas a jurados, chefe de oficina e concorrentes.

## 2 REFERENCIAL DE EMPREGO

### 2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO

#### 2.1.1 Designação da Profissão

##### **Web Design**

#### 2.1.2 Descrição Geral da Atividade Profissional

Web Design engloba um vasto leque de competência no planeamento, produção e manutenção de sites.

O Web Design envolve a implementação de soluções específicas para a Web que seguem as regras e os objetivos comerciais delineados pelo cliente.

Durante o processo de desenvolvimento o Web Designer cria e implementa o design, desenvolve a programação necessária para criar as funcionalidades necessárias, testa e depura a solução desenvolvida e interage com o cliente de forma a criar uma solução que dê resposta às necessidades do mesmo.

### 2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

No âmbito da sua atividade profissional, o Web Designer desenvolve as seguintes atividades operacionais:

1. Criação e implementação de design para a Web (user interface design / UX design)
2. Desenvolvimento e programação de soluções do lado do cliente (Client side development)
3. Desenvolvimento e programação de soluções do lado do servidor (Server side development)
4. Instalação, configuração e programação de soluções de gestão de conteúdos (CMS)

## 2.3 ÁREAS DE COMPETÊNCIA

SECÇÃO 1	Importância relativa (%)
<b>Organização e gestão do trabalho</b>	6

Os concorrentes têm de **conhecer e compreender**:

- Princípios e práticas que permitem o trabalho produtivo em equipa
- Os princípios e comportamentos dos sistemas;
- Os aspetos dos sistemas que contribuem para produtos sustentáveis, estratégias e práticas
- Como tomar iniciativas e ser empreendedor para identificar analisar e avaliar a informação de diversas fontes
- Identificar múltiplas soluções para um problema e apresenta-las como uma opção em função do tempo, orçamento ou outros constrangimentos

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Solucionar problemas comuns de design e desenvolvimento web
- Tomar em consideração o limite as limitações de tempo e prazos
- Depurar e lidar com erros
- Utilizar um computador ou outro dispositivo recorrendo a uma variedade de pacotes de software
- Aplicar técnicas e competências de pesquisa para se manter atualizado com as últimas diretrizes do sector
- Planejar o horário de produção de cada dia de acordo com o tempo disponível
- Incluir ao arquivar todas as imagens associadas, fontes e arquivos no formato nativo de produção
- Utilizar sistemas de controlo de versão
- Efetuar cópias de segurança das soluções desenvolvidas

SECÇÃO 2	Importância relativa (%)
<b>Análise, comunicação e relacionamento interpessoal</b>	6

Os concorrentes têm de **conhecer e compreender**:

- Como resolver problemas de comunicação, incluindo a identificação do problema, pesquisa, análise, elaboração de solução, prototipagem, testes de utilizador e resultados obtidos
- Como interpretar e comunicar e através de conceitos e técnicas de design, incluído wire framing, storyboards e flowcharts;
- Os aspetos dos sistemas que contribuem para produtos sustentáveis, estratégias e práticas
- Como tomar iniciativas e ser empreendedor para identificar analisar e avaliar a informação de diversas fontes
- Identificar múltiplas soluções para um problema e apresenta-las como uma opção em função do tempo, orçamento ou outros constrangimentos

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Ler e compreender documentos de especificações
- Entregar um produto que responda aos requisitos e especificações do cliente
- Reunir, analisar e avaliar informações
- Interpretar padrões técnicos (standards) e requisitos
- Corresponder aos requisitos do cliente
- Apresentar um conceito que atenda aos requisitos empresariais

SECÇÃO 3	Importância relativa (%)
<b>Design do Site (Website design)</b>	22

Os concorrentes têm de **conhecer e compreender**:

- Como seguir os princípios e padrões de projeto para produzir design esteticamente agradável e criativo
- Questões relacionadas aos aspetos cognitivos, sociais, culturais, tecnológicos e contextos económicos para design

### SECÇÃO 3

Importância  
relativa (%)

- Como criar e adaptar gráficos para a Web
- Diferentes mercados-alvo e os elementos de design que satisfazem cada um dos mercados
- Protocolos para manter uma identidade corporativa, marca e guias implementação
- As limitações de diferentes dispositivos de navegação Web e resoluções de ecrã

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Criar, analisar e desenvolver uma resposta visual aos problemas de comunicação, incluindo a compreensão da hierarquia, tipografia, estética e composição
- Criar, manipular e otimizar imagens para a internet
- Identificar o mercado-alvo e criar um conceito para o projeto
- Crie designs responsivos que funcionem corretamente em vários ecrãs, resoluções e / ou dispositivos
- Transformar uma ideia num design estético e agradável
- Analisar e aplicar conceitos preliminares, escolhas de cores e tipografia

### SECÇÃO 4

Importância  
relativa (%)

#### Layout do site (Website layout)

22

Os concorrentes têm de **conhecer e compreender**:

- Padrões do Consórcio World Wide Web (W3C) para HTML e CSS
- Posicionamento e métodos de layout
- Usabilidade e design de interação
- Acessibilidade e comunicação para usuários com necessidades especiais
- Compatibilidade entre múltiplos navegadores (Cross Browser)
- Otimização para motores de busca (SEO - Search Engine Optimization)
- Como incorporar e integrar animações, áudio e vídeo onde necessário

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Criar código que esteja em conformidade e valide com os padrões do W3C
- Aplicar sites acessíveis e utilizáveis para diversos dispositivos e resoluções de ecrã
- Utilizar CSS ou outros arquivos externos para modificar a aparência do site
- Utilizar pré / pós-processadores CSS
- Criar e atualizar sites tendo em conta a experiência do utilizador e estar otimizado para os motores de busca

### SECÇÃO 5

Importância  
relativa (%)

#### Desenvolvimento do lado do cliente (Client side development)

22

Os concorrentes têm de **conhecer e compreender**:

- Programação com JavaScript
- Como integrar Libraries, Frameworks e outros sistemas ou recursos com JavaScript

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Criar animações de sites e implementar funcionalidades para adição de atrativo visual e ajuda contextual aos sites
- Criar e atualizar o código JavaScript para melhorar a funcionalidade de um site, usabilidade e estética
- Manipular dados e ficheiros de média, personalizando com JavaScript
- Criar código JavaScript modular e reutilizável

SECÇÃO 6	Importância relativa (%)
<b>Desenvolvimento do lado do servidor (Server side development)</b>	<b>14</b>
Os concorrentes têm de <b>conhecer e compreender</b> :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PHP orientado a objetos</li> <li>• Libraries e Frameworks do lado do servidor de código aberto</li> <li>• Como projetar e implementar bases de dados com o MySQL</li> <li>• Protocolo de FTP (File Transfer Protocol) e como interagir entre cliente e servidor</li> <li>• Como gerir a troca de dados entre o servidor e os sistemas clientes</li> <li>• Padrões de design de software (Exemplo: MVC (Model View Controller))</li> <li>• Segurança de aplicativos da Web</li> </ul>	
Os concorrentes têm de <b>conseguir</b> :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolver soluções que necessitem de recursos Server Side</li> <li>• Conceber e manipular ficheiros e dados que fazem uso da competência de programação</li> <li>• Proteger contra exploits de segurança</li> <li>• Integrar com código existente e com API (Programação de aplicativos Interfaces), Libraries e Framworks</li> </ul>	

SECÇÃO 7	Importância relativa (%)
<b>Sistemas de gestão de conteúdos (CMS – Content Management Systems)</b>	<b>8</b>
Os concorrentes têm de <b>conhecer e compreender</b> :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Benefícios e limitações de sistemas de gestão de conteúdo de código aberto</li> <li>• Como encontrar, escolher e implementar plugins / módulos adequados</li> <li>• Como implementar funcionalidades do lado do cliente para sites de CMS</li> <li>• Compreender a necessidade de manutenção e atualizações para plugins do CMS e módulos de segurança</li> </ul>	
Os concorrentes têm de <b>conseguir</b> :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalar, configurar e atualizar os sistemas de gestão de conteúdos</li> <li>• Instalar, configurar e atualizar plugins / módulos do CMS</li> <li>• Criar temas / modelos personalizados para CMS</li> <li>• Criar plugins / módulos personalizados</li> </ul>	

## 3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

### 3.1 ORIENTAÇÕES GERAIS

A avaliação do desempenho profissional é regida pela estratégia de avaliação da WSI Portugal. A estratégia estabelece os princípios e as técnicas que suportam a avaliação no âmbito do campeonato das profissões. As práticas de avaliação dos Jurados (*Experts*) são a pedra basilar das competições da WSI Portugal, razão pela qual esta matéria é objeto de permanente escrutínio e de desenvolvimento profissional.

Esta secção incide sobre a forma como os *Experts* devem avaliar o trabalho dos concorrentes nas provas bem como os procedimentos e requisitos para a avaliação. Os critérios de avaliação e os indicadores de desempenho (aspetos) constituem-se como um instrumento fundamental na medida em que associa a avaliação do desempenho ao referencial de emprego.

A ficha de avaliação e a prova podem ser desenvolvidos por uma ou por várias pessoas, ou por todos os *Experts*. As versões detalhadas e finais da ficha de avaliação e da prova devem ser aprovados por todos os *Experts* antes do início da competição, de forma a assegurar critérios de qualidade e de independência. A exceção a este procedimento aplica-se nas provas desenvolvidas por um elemento externo.

## 3.2 NATUREZA DA AVALIAÇÃO

### 3.2.1 AVALIAÇÃO OBJETIVA

Cada aspeto deve ser avaliado por um mínimo de 3 *Experts*. A menos que expressamente referido, apenas a pontuação máxima ou o “0” (zero) devem ser atribuídos. Quando usadas pontuações parciais (com base em tolerâncias), as mesmas devem estar claramente definidas no aspeto.

### 3.2.2 AVALIAÇÃO SUBJETIVA

A avaliação subjetiva utiliza a escala de 10 pontos indicada no quadro da página seguinte. Para aplicar a escala com rigor e consistência a avaliação subjetiva deve considerar referências (critérios) que orientem a avaliação face a cada aspeto.

1	Não pode ser avaliado
2	Muito mau
3	Mau
4	Insuficiente
5	Médio
6	Suficiente
7	Razoavelmente bom
8	Bom
9	Muito bom
10	Perfeito

De acordo com o prescrito no regulamento da competição, **a avaliação de natureza subjetiva deverá ser efetuada por uma equipa de 3 jurados, os quais utilizarão um cartão de votação próprio** da Worldskills Portugal.

**A diferença entre a votação máxima e mínima não deverá, nunca, ser superior a 3 pontos.** Sempre que se verifique uma diferença superior, a equipa de jurados argumentará as suas votações e voltará a classificar até que a diferença se situe dentro do parâmetro previsto. **A classificação final dessa avaliação é a média aritmética das classificações observadas.**

**Em alternativa a avaliação de natureza subjetiva poderá ser efetuada por uma equipa de 5 jurados, o processo de avaliação é idêntico ao anteriormente descrito, sendo que neste caso a diferença entre a votação máxima e mínima não deverá, nunca, ser superior a 5 pontos.**

De seguida **são eliminados o valor máximo assim como o valor mínimo.** As restantes 3 pontuações atribuídas serão os valores a ser considerados para efeitos de média.

## 3.3 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Decorrente da análise do perfil de emprego, ponderadas as importâncias relativas das diversas áreas de competência, os critérios de avaliação a considerar na elaboração da prova são os seguintes:

- A - Organização e gestão do trabalho
- B - Análise, comunicação e relacionamento interpessoal
- C - Design do Site (Website design)
- D - Layout do site (Website layout)
- E - Desenvolvimento do lado do cliente (Client side development)
- F - Desenvolvimento do lado do servidor (Server side development)
- G - Sistemas de gestão de conteúdos (CMS – Content Management Systems)

Os critérios de avaliação e a respetiva notação para esta prova em concreto, são as constantes do quadro seguinte (pode haver ligeiros ajustes de pontuação conforme a elaboração da prova mas não superiores a 5%):

Critérios de Avaliação		Notação		
		Subjetiva	Objetiva	Total
<b>A</b>	Organização e gestão do trabalho	3	3	6
<b>B</b>	Análise, comunicação e relacionamento interpessoal	3	3	6
<b>C</b>	Design do Site (Website design)	6	16	22
<b>D</b>	Layout do site (Website layout)	6	16	22
<b>E</b>	Desenvolvimento do lado do cliente (Client side development)	5	17	22
<b>F</b>	Desenvolvimento do lado do servidor (Server side development)	2	12	14
<b>G</b>	Sistemas de gestão de conteúdos (CMS – Content Management Systems)	2	6	8
<b>Total</b>		27	73	100

### 3.4 ESTRUTURA DA PROVA

O objetivo da prova é fornecer condições de avaliação completas, equilibradas, justas e transparentes de acordo com as exigências técnicas da profissão. A relação entre a prova, o referencial de competências e os critérios de avaliação é um dos indicadores chave para a garantia da qualidade do campeonato.

A prova assume contornos de uma competição modular, visando a avaliação individual das diferentes competências necessárias a um desempenho profissional exemplar. Consiste no desenvolvimento de trabalhos práticos, na base de um conjunto de atividades associadas à resolução de problemas e ao desenvolvimento de um bem ou serviço, e a avaliação do conhecimento teórico está, apenas, limitado ao necessário para levar a efeito o projeto.

Os módulos de avaliação estruturam a forma de organização da prova e correlacionam os critérios de avaliação com as atividades operacionais (do módulo) a que os concorrentes serão sujeitos.

Nesta competição a estrutura da prova assenta no âmbito dos seguintes 4 módulos de competição:

- Módulo 1 - Implementação em HTML/CSS de um design previamente elaborado
- Módulo 2 - Design e Implementação do Web Site (Client side development)
- Módulo 3 - Design e Implementação de sistema integrado de Client side / Server side development
- Módulo 4 - Instalação, configuração e implementação de sistema de CMS

No âmbito da presente prova, os postos de trabalho são individuais e serão sorteados no início da competição.

Toma-se como referência a seguinte distribuição da competição pelos 4 dias do campeonato:

Módulo	Tempo	Dia sugerido
1 - Implementação em HTML/CSS de um design previamente elaborado	4h	Dia 1
2 - Design e Implementação do Web Site (Client side development)	6h 30m	Dia 2
3 – Design e Implementação de sistema integrado de Client side / Server side development	6h 30m	Dia 3
4 – Instalação, configuração e implementação de sistema de CMS	4h	Dia 4

### 3.5 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E OS MÓDULOS DA COMPETIÇÃO

A relação entre os critérios de avaliação e os módulos de competição, incluindo as pontuações associadas, são as descritas no quadro seguinte:

Critérios de Avaliação (distribuição das pontuação pelos diversos módulos da competição)		Módulos da competição				
		Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4	Total
<b>A</b>	Organização e gestão do trabalho	1	1	3	1	6
<b>B</b>	Análise, comunicação e relacionamento interpessoal	1	2	2	1	6
<b>C</b>	Design do Site (Website design)	2	10	4	6	22
<b>D</b>	Layout do site (Website layout)	12	6	4		22
<b>E</b>	Desenvolvimento do lado do cliente (Client side development)		15	7		22
<b>F</b>	Desenvolvimento do lado do servidor (Server side development)			14		14
<b>G</b>	Sistemas de gestão de conteúdos (CMS – Content Management Systems)				8	8
<b>Total</b>		16	34	34	16	100

### 3.6 SUBCRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os subcritérios de avaliação são criados por quem elabora a prova e respetiva grelha de avaliação, tendo em conta a distribuição dos critérios por módulos nos pontos acima e as respetivas competências conforme ponto 2.3.

### 3.7 PRINCÍPIOS A OBSERVAR NA ELABORAÇÃO DA GRELHA DE AVALIAÇÃO

A grelha de avaliação traduz, ao nível de cada módulo de competição, os aspetos a avaliar decorrentes de cada subcritério de avaliação definido.

Cada um dos aspetos define, em pormenor, um único item a ser avaliado. Os aspetos poderão ser avaliados tanto objetivamente como subjetivamente, constando da respetiva ficha de avaliação. Na elaboração do processo de avaliação, dever-se-á privilegiar, tanto quanto possível, a avaliação objetiva.

A ficha de avaliação lista em detalhe cada aspeto do critério/subcritério a ser avaliado juntamente com a pontuação que lhe foi atribuída. A soma da pontuação atribuída é desenvolvida na escala de 0 a 100.

No anexo 3, apresenta-se exemplo de desagregação dos subcritérios em aspetos, conforme exemplo da figura seguinte. A grelha de avaliação é parte integrante da prova, devendo a sua versão final ser concertada entre os diversos jurados que constituem o júri de avaliação.

Sub-Critério A	Subcritérios Nome ou Descrição	Tipo de Aspeto O = Obj S = Sub	Aspeto – Descrição do aspeto a avaliar	Apresenta para Avaliação Objetiva		Avaliação Máxima Critério A 1,7,00
				Esqueto ou Diagrama simbol	Int. extra	
A1		O				
A1.0		O	Utilização das EPI			0,20
A1.1	Preparação do trabalho, higiene e	O	Limpeza da área trabalho			0,20

### 3.8 PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO

No âmbito da profissão em apreço, determina-se a aplicação das seguintes condicionantes de avaliação:

- Não poderá ser atribuída pontuação aos aspetos que o concorrente não consegue completar devido a falta de ferramenta/equipamento na sua caixa de ferramenta (aplicável no caso de ser o concorrente a ter de fornecer a ferramenta/equipamento);
- Se algum concorrente não poder completar aspetos da prova devido a falhas no posto de trabalho – que, claramente, são atribuídas à organização – os pontos devem ser concedidos ao concorrente, ou a todos os concorrentes que tentaram executar o(s) aspeto(s);
- Quando exista falha na ferramenta/equipamento – não imputável a mau uso do concorrente - que impeça a finalização da(s) tarefa(s), devem ser atribuídos todos os pontos respeitantes aos aspetos afetados;
- Os jurados têm de completar todos os aspetos da folha de avaliação de cada concorrente;
- A pontuação dos aspetos pode variar de acordo com a escala definida para cada competição. No entanto, devem ser valorizados tendo em conta o grau de complexidade/dificuldade aceitável pela realidade do sector;
- Na constituição dos grupos de jurados devem ser tidos em consideração a experiência em competições de campeonatos das profissões e a experiência profissional;
- Sempre que possível, os mesmos jurados avaliarão, sempre, os aspetos que lhe foram atribuídos;

No âmbito da presente profissão, serão consideradas as seguintes infrações, com impacto na avaliação. Tais infrações só serão aceites para discussão quando, na falta de prova física, for observada por 2 jurados no mínimo.

- O não cumprimento das regras de higiene e segurança no trabalho e de proteção do meio ambiente;
- A existência de qualquer comunicação com o público ou jurado sem prévia autorização;
- A utilização de materiais ou equipamentos não autorizados no critério/prova;
- A utilização de produtos de marca concorrente à do patrocínio (sem tapar a marca);
- A permanência no local da prova durante os períodos de descanso;
- A coleta de qualquer informação, por qualquer meio, acerca da prova e do espaço em que esta se realiza;

## 4 ESTRUTURA DA PROVA

### 4.1 NOTAS GERAIS

A prova será desenhada para uma execução num período não superior a 22 horas, sendo constituída pelos seguintes 4 módulos de competição:

- Módulo 1 - Implementação em HTML/CSS de um design previamente elaborado
- Módulo 2 - Design e Implementação do Web Site (Client side development)
- Módulo 3 - Design e Implementação de sistema integrado de Client side / Server side development
- Módulo 4 - Instalação, configuração e implementação de sistema de CMS

No desenho da prova deverão, ainda, ser levados em consideração os seguintes requisitos:

- Estará em conformidade com o prescrito no presente DT e respeitar as exigências e as normas de avaliação prescritas;
- Será acompanhada por uma grelha de avaliação a validar antes do início da prova (exemplo no anexo 3);
- Será, obrigatoriamente, testada antes de ser proposta à Comissão Técnica, para garantir que foi aferido o seu funcionamento/construção/realização dentro do tempo previsto etc. (segundo as exigências da profissão), assim como a fiabilidade e a adequação da lista de infraestruturas;
- Será acompanhada de meios de prova da sua exequibilidade no tempo previsto. Por exemplo, a fotografia de um projeto realizado segundo os parâmetros da prova, com o auxílio do material e do equipamento previsto, segundo os conhecimentos requeridos e dentro dos tempos definidos;
- Quando preveja um protótipo, deve fazer referência à sua exposição durante o Campeonato;
- Estará de acordo com as regras de Segurança e Higiene específicas para a profissão em questão, não devendo a sua execução colocar os concorrentes em situação de perigo, e quando isso for inevitável, devem ser previstos meios de proteção adequados;
- Terá em atenção aspetos associados à sustentabilidade, visando por um lado a minimização dos custos associados à sua organização, e por outro o respeito pelas normas ambientais e consequentemente a diminuição da pegada ecológica associada ao evento;
- Não incide em áreas não abrangidas pelo referencial de especificações técnicas, nem afeta o equilíbrio da pontuação do referencial;
- Apenas prevê a avaliação do conhecimento e compreensão através da sua aplicação em contexto de prática real de trabalho;
- Não avalia o conhecimento sobre regras e regulamentos da WorldSkills.

## 4.2 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA

A prova é constituída por:

- Orientações gerais para a equipa de jurados (antes, durante e após a realização das provas);
- Cronograma de desenvolvimento da prova;
- Orientações para os concorrentes;
- Caracterização e descrição da prova: memória descritiva, desenhos técnicos e outras especificações;
- Ficha de classificação por concorrente, critérios, subcritérios, aspetos a avaliar e pontuações associadas;
- Instruções para o responsável do espaço de competição (chefe de oficina);
- Ata, termo de aceitação e outra documentação associada.

Na estruturação da prova dever-se-á, ainda, considerar o seguinte:

- A avaliação estará dividida por 4 módulos, a serem desenvolvidos em cada dia de competição;
- Todos os concorrentes têm de competir em todos os módulos;
- A prova terá como duração máxima - 22 horas;
- O concorrente tem de executar as tarefas de forma independente.

A avaliação assenta em atividades representativas da profissão. O cronograma da prova, sempre que possível, deve ser elaborado de modo a garantir atividades de avaliação durante todo o tempo da competição.

## 4.3 DESENVOLVIMENTO DA PROVA

A prova terá de ser fornecida em suporte informático, em formato DWG para os desenhos, Folha de Cálculo para as grelhas de avaliação e Processador de Texto para a descrição da prova ou outro em função da especificidade da prova, devendo ser utilizados os formulários fornecidos pelo WSP.

O concorrente recebe as folhas com as tarefas a desenvolver, podendo ser necessário anotar, em folhas de resposta, dados técnicos solicitados. Os concorrentes têm direito a tempo de familiarização, com os módulos, no dia anterior ao início da competição.

#### 4.3.1 Quem desenvolve

A prova (e os módulos que a integra) é desenvolvida por um técnico altamente especializado na profissão em questão, com experiência relevante no âmbito do campeonato das profissões, do mercado de trabalho, formação e avaliação, tendo como fator preferencial formação específica no âmbito da Worldskills Portugal, sendo indicado pela Comissão Organizadora.

O prazo de execução é, por norma, 2 meses antes do início do campeonato. As exceções aos prazos e divulgação são sempre autorizadas pelo Comité Técnico do WSP.

#### 4.3.2 Como e onde a prova ou os módulos são desenvolvidos

A prova pode ser desenvolvida da seguinte forma:

- Pelos jurados através do fórum de discussão, ou outro canal de comunicação que o possibilite;
- Pelos jurados no local da competição;
- Por entidade independente que possua conhecimentos na área;
- Pelo presidente de júri.

#### 4.3.3 Em que momento(s) é a prova desenvolvida

A prova é desenvolvida de acordo com o seguinte calendário:

Período/momento	Atividade
No final da competição	É atualizada a DT para a competição seguinte
Três meses antes da competição	É elaborada a prova tipo
Um mês antes da competição	n.a.
No decurso da competição	A avaliação é escolhida, testada e finalizada nos dias que precedem a competição, e no local da competição. Pode, a qualquer momento, ser alterada até 30% por votação entre a equipa de jurados, sempre que, para tal, exista justificação válida.

**Nota:** A alteração “até 30%” não pode implicar, em qualquer caso, alterações à lista de infraestruturas previamente aprovada.

## 4.4 VALIDAÇÃO, SELEÇÃO E DIVULGAÇÃO DA PROVA

A prova será validada cumpridos que estão os requisitos previstos no presente DT, e desde que comprovada a exequibilidade técnica, no tempo previsto, e com os materiais previstos.

O presidente de júri garantirá que os aspetos a avaliar estão validados por todos os jurados que participaram no seu desenvolvimento.

A existir lugar à seleção de uma prova ou de um modelo de suporte ao desenvolvimento da mesma, a sua seleção far-se-á através de votação dos jurados antes da competição, sendo suficiente a maioria simples.

As provas já implementadas em edições de campeonatos anteriores, serão divulgadas no *site* da Worldskills Portugal (<https://worldskillsportugal.iefp.pt/>).

Por uma questão de transparência e igualdade, a prova final, devido às características de desenvolvimento desta, como p. ex. dificuldade em identificar a marca e os modelos das viaturas, em reunir todo o equipamento para teste, etc., não pode ser divulgada na fase de preparação (antes da competição).

## 5 REQUISITOS DE SEGURANÇA

### 5.1 GERAIS

#### Uma Visão Partilhada - Zero Acidentes

Temos o objetivo comum da criação de uma ação preventiva e de uma cultura de segurança nos Campeonatos das Profissões. A Worldskills Portugal quer familiarizar todas as equipas participantes com a visão “zero incidentes”.

A abordagem zero incidente significa promover a consciencialização de todas as equipas participantes para a importância da Segurança e Saúde Ocupacional.

Isto significa avaliar os perigos e os riscos, em conformidade com todas as normas de segurança, a operação segura das ferramentas e máquinas, uso de equipamento de proteção individual, manutenção de equipamentos de proteção individual em bom estado e manutenção de uma boa gestão do local da competição.

#### Política de segurança

A segurança é uma responsabilidade partilhada entre a organização da Worldskills Portugal, os voluntários, os delegados, observadores, concorrentes, jurados e chefes de oficina.

A segurança deve constituir uma componente integral das atividades da competição. Juntos, queremos criar uma cultura de segurança e assim assegurar uma competição bem sucedida.

Todos os participantes têm o direito de conhecer, participar e direito de recusa. A Worldskills Portugal conta com a compreensão e a responsabilidade de todos no cumprimento e respeito das regras de segurança constantes no Manual de Segurança e Higiene.

### 5.2 ESPECÍFICOS

O Manual de Segurança encontra-se divulgado no site da Worldskills Portugal e integra uma ficha de segurança específica da profissão, de cumprimento **OBRIGATÓRIO**, e que se organiza em torno dos seguintes itens:

- Procedimentos gerais;
- Segurança de máquinas, substâncias perigosas e limpeza;
- Perigos/riscos significativos da profissão;
- Equipamento de proteção individual.

Para além do previsto na ficha de segurança os participantes e a organização devem observar o seguinte:

- Os concorrentes devem deixar a sua área de trabalho livre de qualquer objeto, de modo a evitar que tropecem, escorreguem ou caiam;
- Os concorrentes estão obrigados a utilizar as EPI sempre que se encontrem na zona de competição;
- Os jurados devem utilizar o equipamento de proteção individual sempre que estão em avaliação, sendo que o calçado de proteção tem de ser sempre utilizado no local de competição;
- O fato e calçado de trabalho é da responsabilidade dos participantes. Quando necessário, os concorrentes devem trazer as suas luvas e óculos de proteção para a execução das provas.
- Existirá uma zona de descanso para os concorrentes, para utilizar sempre que não estão em prova, ou nos períodos de descanso da mesma;
- Deve existir, no mínimo, um *kit* de primeiros socorros na área de trabalho;
- Devem ser acautelados mecanismos de exaustão de gases de escape;
- Deve existir material que possibilite a absorção/remoção de óleo e combustível;
- No decurso do campeonato nacional, a organização da WSP providenciará no local assistência médica.

**Nota:** A Ficha de Segurança desta profissão encontra-se no anexo 2 a este DT.

## 6 GESTÃO DA COMPETIÇÃO/PROVA

## 6.1 PRESIDENTE DE JÚRI

### NOMEAÇÃO

De acordo com o prescrito no Regulamento do Campeonato das Profissões o Presidente do Júri é nomeado pela Comissão Organizadora, sob proposta do Delegado Técnico da Worldskills Portugal, antes do evento, para as diversas fases do Campeonato das Profissões.

O Presidente do Júri deverá, preferencialmente, ser um técnico com experiência reconhecida na área e, preferencialmente, ter participado em vários Campeonatos nas suas fases Regionais, Nacionais e Internacionais sendo, ainda, relevante a participação em ações de formação da Worldskills Portugal.

Sempre que se justifique, nomeadamente em profissões com 6 ou mais concorrentes participantes, atenta a natureza e complexidade da gestão da competição, o Presidente de Júri poderá ser coadjuvado por um Presidente de Júri Assessor, identificado por este no início do campeonato. São fatores preferenciais nesta designação, jurados com experiência relevante em competições anteriores.

### RESPONSABILIDADES RELEVANTES

- Elaborar provas para a fase de seleção Regional e Nacional do Campeonato das Profissões;
- Manter atualizado o presente DT através da dinamização dos jurados procurando contributos para a sua revisão, atualização e melhoria. Os contributos deverão ser comunicados por escrito ao Presidente do Júri pelos jurados que as compilará num só documento para ser discutido pelo coletivo de Júri;
- Antes de abandonar o local da competição, o Presidente do Júri e o Delegado Técnico (ou em quem este delegue) organizarão a discussão e revisão da Descrição Técnica da Profissão;
- Gerir a competição de acordo com as normas ditadas pelo Regulamento da Competição e pelo presente Descritivo Técnico, tendo presentes os princípios de equidade e transparência, com vista à seleção do melhor representante de Portugal nas competições internacionais;
- Em caso de conflito durante a competição, deverá o Presidente de Júri conseguir consenso no seio do Júri. Em caso de impossibilidade de resolução do problema, deve ser solicitada a presença do Delegado Técnico dos campeonatos para mediar o conflito;
- Sempre que, no decurso da competição, se detete a necessidade de prolongamento do tempo de competição, esta deverá ser proposta ao Delegado Técnico/Comissão Organizadora para aprovação até ao final do 2º dia de competição. Todas as alternativas possíveis devem ser estudadas antes de pedir ou aprovar um alargamento do tempo da competição;
- Assegurar que a lista de infraestruturas é precisa e satisfatória;
- Garantir que as instruções para os concorrentes são claras e concisas;
- Fazer cumprir os prazos de desenvolvimento, preparação e execução da competição, nomeadamente os que dizem respeito ao fecho e entrega de documentação;
- Nomear jurados com responsabilidades especiais, designadamente, na área de higiene e segurança; apoio administrativo; sustentabilidade; controlo de documentação dos concorrentes, conferência de ferramenta e equipamento ou outras.

## 6.2 JURADOS

### NOMEAÇÃO

De acordo com o prescrito no Regulamento do Campeonato das Profissões o jurado é nomeado pela entidade participante no campeonato, sendo um técnico com experiência na profissão e com conhecimento dos procedimentos inerentes ao campeonato das profissões.

### RESPONSABILIDADES RELEVANTES

- Em estreita articulação com o Presidente de Júri, o Jurado é responsável pela preparação, realização e gestão do concurso, de acordo com os regulamentos do Campeonato das Profissões, podendo assessorar o Presidente de Júri em áreas específicas;
- O jurado, para além da responsabilidade associada à gestão da prova, representa o seu concorrente de acordo com previsto no Regulamento;
- Antes da competição, apoia na preparação os detalhes finais da prova, critérios, subcritérios e aspetos a

serem avaliados, e a sua ponderação, bem como todos os detalhes associados ao espaço, equipamentos, matérias-primas e ferramentas;

- O Jurado garante que as Provas são explicadas detalhadamente aos concorrentes, designadamente: i) Os critérios de avaliação; ii) A “check-list” de Saúde, Segurança e a “check-list” de Transparência e Equidade, incluindo medidas disciplinares em caso de incumprimento;
- O jurado procede à avaliação das provas de forma imparcial e justa, assegurando os resultados das avaliações em segredo.

## 6.3 CHEFE DE OFICINA

### NOMEAÇÃO

De acordo com o prescrito no Regulamento do Campeonato das Profissões o chefe de oficina é nomeado pela organização, sendo um técnico qualificado na profissão em apreço, sendo desejável possuir conhecimento dos procedimentos inerentes ao campeonato das profissões.

### RESPONSABILIDADES RELEVANTES

O chefe de oficina detém as seguintes atribuições e responsabilidade:

- a responsabilidade pela montagem do espaço oficial, instalações, máquinas, ferramentas, conexões elétricas e outras, e todos os itens especiais listados nas “Prescrições Técnicas da Profissão”;
- preparação de instrumentos e equipamentos para as avaliações, materiais necessários à execução da prova, garantindo níveis de qualidade adequados ao evento;
- preparar os postos de trabalho com os equipamentos requeridos de acordo com o layout aprovado e dotações de material por concorrente devidamente organizados e embalados;
- garantir que o local da competição fica conforme as normas de Saúde, Segurança e Higiene, providenciando acessos, locais de trabalho e de passagem devidamente identificados, assim como os meios de proteção coletiva e fixa adequados à profissão pela qual é responsável, garantindo que os meios de socorro e emergência se encontram acessíveis.
- no decurso da profissão, promover a adaptação ao posto trabalho por parte dos concorrentes, dando todas as explicações necessárias e promovendo o treino nas máquinas sempre que necessário, fornecendo para isso os materiais ou equipamentos adequados;
- findo o evento, proceder à desmontagem dos equipamentos de acordo com o programa aprovado e as normas estabelecidas, no que poderá ser coadjuvado por técnicos das empresas patrocinadoras.

## 7 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO

A prova deve ser acompanhada da lista exaustiva, que identifique e especifique, de forma precisa, qualitativa e quantitativa, os consumíveis e matérias primas específicas a preparar por concorrente. No âmbito das listas de infraestruturas, materiais e equipamentos referenciados nesta descrição técnica, **não são tidos em consideração a indicação a qualquer marca comercial.**

Será na base da prova a elaborar que, em função dos apoios e patrocínios que se vierem a verificar ou, na ausência destes, que se identificarão os modelos e/ou marcas dos equipamentos a considerar no desenvolvimento das provas.

### 7.1 MATERIAIS GENÉRICOS

Toda a lista de materiais genéricos a seguir identificados são **fornecidos pelo organizador ou entidade(s) patrocinadora(s)** da competição e a quantidade deverá ser adequada ao n.º de concorrentes e jurados em competição.

- Mesas e Cadeiras;
- Quadro branco, canetas e materiais de limpeza;
- Extintor de incêndio e Kit primeiros socorros;
- Cacifos e material de economato diverso;

- Computador e impressora a cores;
- Balde de recolha do lixo, pá e vassoura;
- Relógio de parede;
- Extensões elétricas.

## 7.2 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS

Os requisitos de infraestrutura técnica a seguir identificados são **fornecidos pelo organizador** da competição e a quantidade deverá ser adequada ao n.º de concorrentes em competição.

- Potência elétrica adequada ao equipamento/Ferramentas elétricas a utilizar (por concorrente);
- Iluminação apropriada;
- Rede local individual para a prova com acesso à internet limitado apenas endereços web necessários ao desenvolvimento da prova

## 7.3 EQUIPAMENTOS ESPECÍFICOS

Toda a lista de infraestruturas e equipamentos específicos a seguir identificados são **fornecidos pelo organizador ou entidade(s) patrocinadora(s)** da competição e a quantidade deverá ser adequada ao n.º de concorrentes em competição.

- Computadores
- Monitores
- Teclados
- Ratos
- Pen drive
- Software específico para o desenvolvimento das provas

## 7.4 FERRAMENTAS E MATÉRIAS PRIMAS TIPO

Os concorrentes não deverão trazer quaisquer ferramentas ou equipamentos. Todo o material será fornecido pela organização.

## 7.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE

Os concorrentes poderão fazer-se acompanhar dos seguintes equipamentos pessoais, desde que, durante a fase de preparação da prova, tal seja autorizado pelo presidente do júri:

- Teclado (sem memória interna)
- Rato
- Tapete do rato
- Mesa gráfica / digitalizadora (ex: wacom)
- Headphones (preferencialmente com fio comprido para poder chegar ao computador)

Nota: Todos os equipamentos fornecidos pelo concorrente à exceção dos headphones não deverão sair do posto de trabalho até ao final das provas.

## 7.6 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO

Na área de trabalho é apenas permitido o equipamento/material fornecido ou que sendo dos concorrentes tenha aprovação do júri. No caso de um concorrente não seguir esta orientação, poderá sofrer penalização no critério “preparação do trabalho” da respetiva prova.

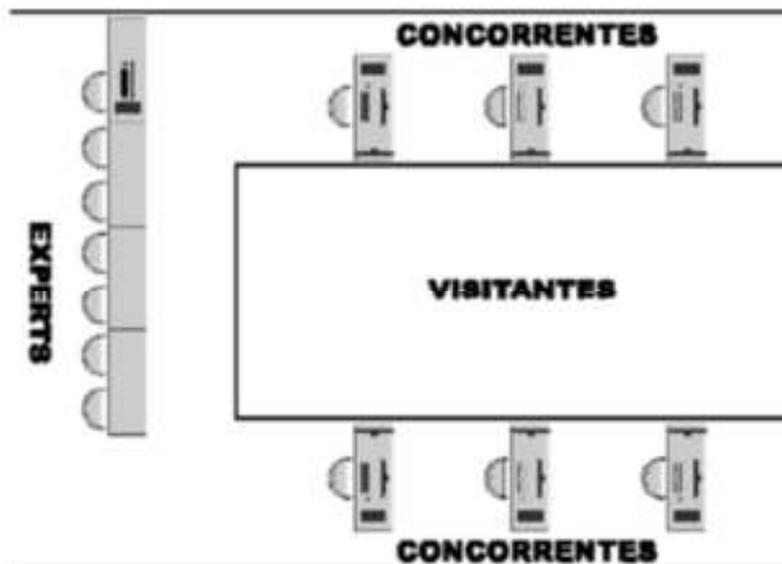
Os jurados devem informar, clara e inequivocamente, sobre os tipos de materiais e equipamentos que não devem circular na área da competição.

**Os concorrentes NÃO devem trazer:**

- Qualquer aparelho de som ou imagem;
- Telemóvel;
- Bloco de apontamentos, ou outro dispositivo que sirva para anotações;

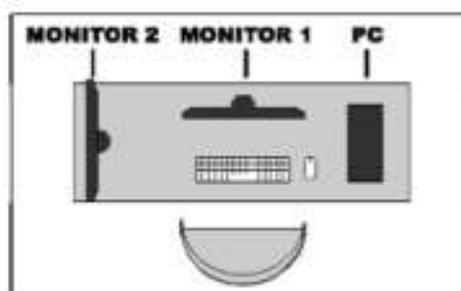
## 7.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA

### 7.7.1. Layout genérico de referência do espaço da competição



Nota: Dimensões, n.º de postos de trabalho e *layout* variam em função das características do espaço e do n.º de concorrentes.

### 7.7.2. Layout-tipo de referência do posto de trabalho



### 7.7.3. Outras características adicionais do posto de trabalho

- Distância mínima do público: 1m

## 7.8 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO

Sempre que as condições o permitam, deverá a organização, os patrocinadores e a equipa de jurados trabalhar nos espaços contíguos à competição formas de promover a profissão, as quais poderão ser de demonstração, através de meios audiovisuais ou de espaços de experimentação, onde os visitantes sejam convidados a experimentar operações específicas da profissão em apreço.

## 7.9 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL

Em cada competição, os Jurados devem rever e melhorar a lista de infraestruturas, tendo em conta os princípios da sustentabilidade. Tendo em vista a otimização dos recursos, deve constar apenas o indispensável, evitando o desnecessário e o excessivo.

Sempre que possível deverá ser dada preferência a materiais com menor impacto ambiental. Igualmente, deverão ser previstas na ficha de avaliação da prova, formas de penalizar os concorrentes pelo desperdício que produzam. Nas profissões em que o fator criatividade seja determinante, os materiais complementares (que não sejam comuns a todos os concorrentes) devem ser da responsabilidade dos concorrentes. Nestas profissões a sustentabilidade deve constar nos critérios de avaliação

## 8 ANEXOS

Anexo 1	<i>Links</i> a vídeos e outra informação promocional com exemplos da competição e do processo de trabalho
Anexo 2	Ficha de segurança da profissão
Anexo 3	Exemplo de Check-List de avaliação

### Anexo 1

Links a vídeos e outra informação promocional com exemplos da competição e do processo de trabalho;

<https://www.youtube.com/watch?v=EzRZSSZ4RAI>

### Anexo 2

#### Ficha de Segurança



## 17. Web Design

### FICHA DE SEGURANÇA

PROCEDIMENTOS GERAIS

Familiarize-se com as regras de segurança, nomeadamente com a segurança elétrica geral, segurança das máquinas e ferramentas e as exigências do equipamento de proteção individual.

SEGURANÇA DE MÁQUINAS

Não é permitida a utilização de equipamentos de trabalho, máquinas ou ferramentas elétricas sem marcação CE ou em mau estado de conservação e/ou funcionamento.

SUBSTÂNCIAS PERIGOSAS

Leia os rótulos e cumpra as indicações no manuseamento de substâncias perigosas.

LIMPEZA

- As áreas da competição devem ser mantidas limpas e organizadas;
- As zonas de passagem devem ser mantidas limpas e desobstruídas;
- Na área de competição, tenha certeza que nenhum material interfere com o funcionamento do concorrente adjacente à sua área e que as suas ações não impedem o trabalho dele.

PERIGOS	RISCOS SIGNIFICATIVOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interação com ecrãs;</li> <li>• Contacto equipamentos elétricos;</li> <li>• Posturas incorretas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diminuição da acuidade visual, cansaço ocular;</li> <li>• Eletrição;</li> <li>• Lesões da coluna e músculo-esqueléticas.</li> </ul>

EQUIPAMENTO DE PROTECÇÃO INDIVIDUAL

**Pessoal autorizado a entrar na área de competição**

Chefes de Equipa

Chefes de Oficina

Delegados

Técnicos

Observador

Jurados

Concorrentes










Legenda: Requerido Recomendado

Para sua segurança cumpra as regras!



Notificações de Segurança | SkillsPortugal, Beja | Alentejo 2018  
V1/16/05/2017 (Ofonsec)

### Anexo 3

#### Exemplo de Ficha de Avaliação de Desempenho

		Skill name			
		Web Design		Mark	
		Critérios			
	A	Design de Estrutura e Layout	14,00		
	B	Implementação Front End - Estrutura (HTML/CSS)	8,00		
	C	Implementação Front End - Conteúdo (Programação)	20,00		
	D	Implementação Back End - Login / Admin	20,00		
	E	Multimédia (Animação, Vídeo)	23,00		
	F	Integração Geral (validação de standards e aspecto geral)	15,00		

Item Código (S)	Item - Critério Nome ou Descrição	Assunto Tipo C = Obj E = Subj	Assunto - Descrição	Por Objectivo Assessment Grid		Max Mark
				Res. obtidos de Máximo Total	Res. - (Para Asses. Informático)	
A1	Design de Estrutura e Layout (Obj.)	E	Web Site - Design - Ficheiro Mockup no formato correto (.PNG)		Deduzir 0,50 por cada item em falta.	3,50
			Web Site - Design - Utiliza o LOGO fornecido (identidade conforme instruções)			1,00
			Web Site - Design - Main Menu - Botões/linka conforme solicitado			1,00
			Web Site - Design - Função/abrir de Login			1,00
			Web Site - Design - Funcionalidade de Acessibilidade			1,00
			Web Site - Design - Apresentação Interact, Contactos e Copyright			1,00
			Web Site - Design - Apresentação Links, Facebook e Twitter			1,00
A2	Design de Estrutura e Layout (Subj.)	E	Backup Dia 1 efetuado para PEN Drive	(Ficheiro: projetoXX-dia1.zip)	Deduzir 0,50 por cada item em falta.	3,50
			Esquema de Conte adaptado ao conceito do Projeto			1,50
			Layout/Design do site adaptado ao à entidade/conceito do Projeto			3,00
A3	Design de Estrutura e Layout (Subj.)	E	Layout/Design do site (Originalidade, Criatividade, Coerção)		Deduzir 0,50 por cada item em falta.	3,00
						3,00

Item Código (S)	Item - Critério Nome ou Descrição	Assunto Tipo C = Obj E = Subj	Assunto - Descrição	Por Objectivo Assessment Grid		Max Mark
				Res. obtidos de Máximo Total	Res. - (Para Asses. Informático)	
B1	Implementação Front End - Estrutura (HTML/CSS) (Obj.)	E	Web Site - Implementação - Todos os páginas resumo (UI)		Deduzir 0,25 por cada item em falta.	3,50
			Web Site - Implementação - Utiliza o LOGO fornecido (identidade conforme instruções)			1,00
			Web Site - Implementação - Main Menu - Visual e Funcional			2,50
			Web Site - Implementação - Apresentação Interact, Contactos e Copyright			3,50
			Web Site - Implementação - Apresentação Links, Facebook e Twitter			3,50
			Web Site - Implementação - Apresentação Conteúdo (Pode ser conteúdo de texto (Link muda de URL e é apresentada conteúdo)			1,00
			Web Site - Implementação - Apresentação Conteúdo (Pode ser conteúdo de texto (Link muda de URL e é apresentada conteúdo)			1,00
B2	Implementação Front End - Estrutura (HTML/CSS) (Subj.)	E	Design/Estrutura do Front End em conformidade com o Mockup apresentado		Deduzir 0,25 por cada item em falta.	1,50
			Layout/Design do site implementado (Originalidade, Criatividade, Coerção)			1,50

Item Código (S)	Item - Critério Nome ou Descrição	Assunto Tipo C = Obj E = Subj	Assunto - Descrição	Por Objectivo Assessment Grid		Max Mark
				Res. obtidos de Máximo Total	Res. - (Para Asses. Informático)	