



DESCRITIVO TÉCNICO
(2017-2019)

TECNOLOGIAS DA MODA

FICHA TÉCNICA

TÍTULO

WorldSkills Portugal - Descrição Técnica da Competição de **Tecnologias da Moda**

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

<https://worldskillsportugal.iefp.pt>

Facebook: 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
- Lurdes Alves - 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: ARTES CRIATIVA

Correspondência com referenciais técnicos nacionais e internacionais	• 542 - Indústrias do Têxtil, Vestuário, Calçado e Couro - (CNQ) • 542107 - Técnico de Design de Moda (Referencial de Formação - CNQ) • 542115-Modelista de Vestuário (Referencial de Formação - CNQ) • 31- Fashion Technology (WorldSkills International)
--	--

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

1 INTRODUÇÃO	4
1.1 ENQUADRAMENTO	4
1.2 RELEVÂNCIA E SIGNIFICADO DO DESCRITIVO TÉCNICO (DT)	4
1.3 DOCUMENTOS ASSOCIADOS AO DESENVOLVIMENTO DO DT	4
2 REFERENCIAL DE EMPREGO	5
2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE PROFISSIONAL	5
2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS	5
2.3 ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA	7
2.4 PROJETO-TIPO NO ÂMBITO DO MERCADO DE TRABALHO (PROVA-TIPO)	10
2.5 QUADRO: UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs PROJETO-TIPO A DESENVOLVER	11
3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO	12
3.1 ORIENTAÇÕES GERAIS	12
3.2 NATUREZA DA AVALIAÇÃO	12
3.3 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	13
3.4 ESTRUTURA GLOBAL DA PROVA	13
3.5 RELAÇÃO ENTRE CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E MÓDULOS DE COMPETIÇÃO	14
3.6 SUBCRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	15
3.7 MÓDULOS DE COMPETIÇÃO: FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL	17
3.8 CRITÉRIOS/SUBCRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	18
3.9 PRINCÍPIOS A OBSERVAR NA ELABORAÇÃO DA GRELHA DE AVALIAÇÃO	20
3.10 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO	20
4 ESTRUTURA DA PROVA	21
4.1 NOTAS GERAIS	21
4.2 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA	21
4.3 DESENVOLVIMENTO DA PROVA	22
4.4 VALIDAÇÃO, SELEÇÃO E DIVULGAÇÃO DA PROVA	23
5 REQUISITOS DE SEGURANÇA	23
5.1 GERAIS	23
5.2 ESPECÍFICOS	24
6 GESTÃO DA COMPETIÇÃO/PROVA	24
6.1 PRESIDENTE DE JÚRI	24
6.2 JURADOS	25
6.3 CHEFE DE OFICINA	25
7 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO	26
7.1 MATERIAIS GENÉRICOS	26
7.2 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS	26
7.3 EQUIPAMENTOS ESPECÍFICOS	27
7.4 FERRAMENTAS E MATÉRIAS PRIMAS TIPO	27
7.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE	27
7.6 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO	28
7.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA	28
7.8 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO	29
7.9 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL	29
8 ANEXOS	
1 - Links a vídeos e outra informação promocional com exemplos da competição	
2 - Ficha de Segurança da Profissão	
3 - Exemplo de ficha de avaliação de desempenho (SkillsPortugal, Coimbra 2016)	
4 - Conceitos	

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

ATIVIDADE: TECNOLOGIAS DA MODA

Natureza da competição:

- Equipa (Designer e Modelista de moda)

Aplicação:

- Preparação e organização das provas de avaliação de desempenho profissional do SkillsPortugal;
- Como referência a outros eventos associados à preparação e organização de provas de desempenho profissional, como por exemplo as previstas no âmbito da formação profissional.

Condições de participação no campeonato das profissões:

- ≤ 21 anos (a 31 de dezembro de 2018)
- Experiência: Design de Moda e Modelação de Vestuário.

1.2 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 avaliação de desempenho profissional associados à resolução de problemas concretos do mercado de trabalho, no contexto do desenvolvimento de um produto ou serviço, com valor económico e/ou social.

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 atividade de “Design de Moda e Modelação de Vestuário”, constituindo-se como um guia para a preparação dos jovens e formadores para os campeonatos, para a elaboração e organização das provas e própria qualidade do campeonato e da formação profissional.

O DT enquadra para a atividade em apreço no âmbito das seguintes temáticas: i) enquadramento do referencial de emprego/competências; ii) referencial de avaliação de desempenho; iii) estrutura da prova; iv) requisitos de segurança; v) gestão da prova; vi) organização da prova: 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 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.

1.3 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/creative-arts-and-fashion/fashion-technology/>

- Catálogo Nacional de Qualificações - Perfil profissional e de formação
http://www.catalogo.anqep.gov.pt/PDF/QualificacaoReferencialPDF/1481/EFA/tecnologica/542107_R efTec
<http://www.catalogo.anqep.gov.pt/PDF/QualificacaoReferencialPDF/1485/EFA/duplacentificacao/5421 15 RefEFA>

2 REFERENCIAL DE EMPREGO

2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO

Designação da Atividade Profissional

O Técnico de **Design de Moda** é o profissional que Planeia, Concede e Desenha novos produtos de vestuário e coleções para homem, senhora, criança, jeanswear e streetwear, tendo em conta as tendências de mercado e de moda internacionais, os padrões de qualidade, os requisitos funcionais, as condicionantes técnicas de produção, entre outros factores, domínio da língua inglesa.

(Descrição CNQ - http://www.catalogo.anqep.gov.pt/Qualificacoes/PDFQualificacaoPerfil/1529/523077_Perfil)

Descrição Geral da Atividade Profissional

O técnico **Modelista de Vestuário** é o profissional que analisa as fichas técnicas, elabora os moldes de peças de vestuário de homem, senhora e criança acordo com as especificações da ficha técnica, executa a técnica de gradação de acordo com a tabela de medidas, elabora o plano de corte, executa o protótipo e analisa a vestibilidade .

(Descrição CNQ - <http://www.catalogo.anqep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/1517>)

Nota: de acordo com a descrição do perfil profissional

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

No âmbito da sua atividade, o **Técnico de Design de Moda** desenvolve os seguintes serviços principais com valor para o mercado de trabalho:

1. Analisa o mercado, as tendências da moda, as condicionantes técnicas e os padrões de qualidade, com vista ao planeamento e conceção de novos produtos de vestuário e coleções;
2. Planeia coleções para os vários setores do vestuário, nomeadamente, estruturando as coleções e definindo os modelos a desenvolver;
3. Concede, manualmente e/ou com recurso a meios informáticos, os modelos de vestuário que irão constituir a coleção;
4. Acompanha a execução do protótipo do modelo, nas fases de modelagem e confeção, verificando a sua conformidade com as especificações técnicas e com os padrões de qualidade definidos, nomeadamente, ao nível das matérias-primas, do corte, das costuras e dos acabamentos, propondo eventuais alterações sempre que necessário;
5. Apresenta o modelo de vestuário e/ou o seu protótipo ao cliente ou aos responsáveis pela empresa, com vista à sua aprovação e proceder a eventuais adaptações;
6. Desenvolve, junto dos destinatários, atividades de promoção das coleções de vestuário;
7. Elaborar relatórios e outros documentos de controlo, relativos à sua atividade.

No âmbito da sua atividade, o **Modelista de Vestuário** desenvolve os seguintes serviços principais com valor para o mercado de trabalho:

1. Analisa as fichas técnicas, com vista a definir as especificações dos moldes.
2. Constrói os moldes base de acordo com as características do modelo.
3. Executa e adapta moldes de modelos de peças de vestuário com vista à sua confeção.
4. Identifica todos os componentes inerentes ao modelo.
5. Executa/acompanha o corte do modelo, utilizando todos os conhecimentos em relação as matérias-primas e ao consumo do tecido.
6. Executa/acompanha todo o processo de confeção do modelo, propondo eventuais alterações de melhoria sempre que se justifique.

7. Analisa a vestibilidade do modelo e procede as possíveis alterações caso sejam necessárias.
8. Executa a gradação dos moldes, manualmente ou através de sistema informático para os diferentes tamanhos de acordo com a tabela de medidas.
9. Colabora na definição das especificações técnicas necessárias à confeção do modelo.
10. Controla a qualidade do modelo.

Nota: de acordo com as atividades do perfil profissional

2.3 ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA

ÁREA FUNCIONAL: PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO	Importância relativa (%)
PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO	5

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

- Os procedimentos na utilização, conservação e manutenção das ferramentas, matérias-primas e meios auxiliares inerentes à profissão;
- Os procedimentos associados à limpeza e arrumação do local de trabalho, segurança e saúde no trabalho e preservação do meio ambiente;
- As tendências da moda e as condicionantes técnicas e padrões de qualidade.

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- **Interpretar elementos do projeto e outras especificações técnicas;**
- Determinar as quantidades de materiais, **tempos de execução**, bem como os respetivos custos;
- Selecionar os materiais, instrumentos, as ferramentas e os meios auxiliares a utilizar em função dos trabalhos a realizar;
- **Organizar o posto de trabalho** e os materiais e equipamentos a utilizar;
- **Cumprir as regras de higiene e segurança** no trabalho;

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Interpretação de fichas técnicas
- Organização do posto de trabalho
- Segurança e higiene no trabalho
- Gestão do tempo

ÁREA FUNCIONAL: COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	Importância relativa (%)
COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	5

Os concorrentes **terão de demonstrar**:

- Iniciativa no sentido de encontrar as melhores soluções na resolução de situações concretas;
- Um bom relacionamento interpessoal com os interlocutores internos e externos com vista ao desenvolvimento de um bom nível de colaboração;
- Adaptação à evolução dos materiais, dos equipamentos e das novas tecnologias;
- Capacidade de comunicação de uma ideia na **apresentação de um projeto**.
- **Domínio da língua inglesa**

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Língua inglesa
- Apresentação de projetos

ÁREA FUNCIONAL: PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE	10

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

- A importância da indústria da moda;
- A relevância da criatividade para a indústria da moda.

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Usar **soluções criativas e inovadoras** na **resolução de desafios de design e de produção**;
- Ter espírito autocritico na análise da qualidade do trabalho produzido no sentido de procurar soluções para resolução das imperfeições encontrada;
- Demonstrar capacidade de **adaptabilidade de materiais-tipo a uma ideia de projeto**;
- Aplicar **técnicas de acabamentos** apelativas;

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Criatividade e inovação
- Técnicas de acabamento
- Resolução de desafio
- adaptabilidade de materiais-tipo a uma ideia de projeto

ÁREA FUNCIONAL: PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
DESIGN E FICHAS TÉCNICAS	10

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

- Os princípios de desenho de elementos e materiais disponíveis na indústria da moda: características, uso e cuidados;
- O impacto da cultura e tradição no desenho da moda e as tendências atuais da moda e temas relacionados com materiais e fabrico, cor e estilo;
- Adaptar materiais de substituição como parte de um projeto de moda;
- A articulação entre cores, estilos, materiais, acessórios e temas e gama de estilos e cortes comuns no mercado;
- O impacto do tamanho na aparência aspeto visual do corpo;
- Como comunicar conceitos de design e ideias a potenciais clientes e industria.

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- **Analisar tendências de moda** e aplica-las ao projeto de design do público-alvo em concreto;
- Criar um tema/tendência e ilustrá-lo para comunicar ideias, conceitos e visões;
- Identificar diferentes procedimentos de fabrico e selecionar o mais adequado, aplicando diferentes acessórios ao projeto a desenvolver;
- Coordenar as cores, estilos, materiais e acessórios na produção de um design de alta qualidade;
- Aplicar criatividade e inovação no projeto a **desenvolver/adaptar fichas técnicas** com todos os detalhes/pormenores;

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Análise de tendências de moda

- Execução de fichas técnicas
- Adaptação de fichas técnicas

ÁREA FUNCIONAL: PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
CONSTRUÇÃO DO MOLDE / DRAPING	20

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

- A construção das peças de vestuário usando moldes /draping
- O processo de execução de moldes para diferente vestuário;
- O uso de software específico para produção de moldes;
- A utilização da técnica de draping na construção de moldes;
- Analisar tabelas de medidas;
- Aplicar os valores da gradação das diferentes peças de vestuário;

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Criar, desenvolver ou **alterar moldes** para diferentes tipos de vestuário, de acordo com a **ficha técnica**;
- Selecionar o melhor método de construção apropriado aos diferentes tipos de materiais e designers;
- **Constrói o molde** de acordo com a ficha técnica;
- **Retira todos os componentes do molde** dá valores de costuras e bainhas;
- **Identifica todos os componentes do molde** de acordo com as exigências da indústria;
- Aplica a **técnica da moulage** para a construção do molde;
- **Adapta o molde às exigências da indústria**;
- Analisa a tabela de medidas;
- **Analisa a vestibilidade das peças** de vestuário;

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Análise de fichas técnicas
- Alteração de moldes
- Construção de moldes
- Componentes de moldes
- Técnica da Moulage
- Adaptação de moldes a exigências industriais
- Análise de vestibilidade

ÁREA FUNCIONAL: PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
CORTE E COSTURA TÉCNICAS DE ACABAMENTOS	50

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

- A importância da colocação dos moldes sobre o tecido e a otimização das matérias primas
- A colocação correta dos moldes no tecido
- A utilização das ferramentas de corte manuais ou elétricas
- O domínio das diferentes das máquinas de costura
- A técnica de passar a ferro

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Interpretar fichas técnicas
- Preparar o plano de corte otimizando a matéria-prima
- Aplicar a técnica de corte corretamente todos os componentes em tecido
- Proceder de acordo com as instruções do corte industrial
- Utilizar os diferentes tipos de máquinas de costura, máquinas de corte e cose e pensas de passar a ferro;
- Executar todo o processo de **preparação montagem e acabamentos do produto**

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Plano de costura
- Técnica de corte
- Manuseamento de máquinas de costura
- Técnicas de costura
- Croquis e modelos
- Acabamento e qualidade

2.4 PROJETO-TIPO NO ÂMBITO DO MERCADO DE TRABALHO (PROVA-TIPO)

Para efeito de aferição das competências e de avaliação do desempenho profissional, **a equipa terá de solucionar um problema concreto do mercado de trabalho**, associado à **produção de peças de vestuário**.

A **estrutura do projeto** a desenvolver, de acordo com especificações técnicas pré-estabelecidas, deverá assentar em 6 grandes áreas:

- Inovação, criatividade e design;
- Desenho técnico e elaboração de ficha técnica;
- Medeção;
- Corte;
- Confeção

Como **aspectos críticos de sucesso** associados ao projeto a desenvolver, importa considerar: i) pesquisa e design; ii) croqui e ficha técnica; iii) técnica de modelação; iv) técnica de corte; v) técnica de confeção; vi) qualidade e aspeto final.

2.5 QUADRO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs PROJETO-TIPO A DESENVOLVER

(relação entre as Áreas/Unidades de competência e o projeto a desenvolver (estrutura e aspetos críticos de sucesso))			ÁREAS/UNIDADE DE COMPETÊNCIA																													
			Planeamento e organização do trabalho				Comunicação e relacionamento interpessoal		Resolução de problemas inovação e criatividade			Design e ficha técnica			Construção do molde/ Draping								Corte e Costura e técnicas de acabamentos									
			Interpretação das fichas técnicas	Organização do posto de trabalho	Gestão do tempo	Higiene e segurança trabalho no trabalho	Apresentação do trabalho	Domínio da língua Inglesa	Criatividade e Inovação	Técnicas de acabamentos	Capacidade de resolução de desafios	Aplicabilidade dos materiais da caixa mistério	Tendências de moda e aplica ao projeto	Execução de fichas técnicas com os respetivos pormenores	Adaptação de ficha técnica de acordo com as alterações efetuadas	Análise de ficha técnica	Alterações ao molde de acordo com a ficha técnica	Construção o molde, planifica	Extração de todos os componentes do molde	Identifica todos os componentes do molde	Aplica a técnica da moldagem para a construção do molde	Adapta o molde as exigências da indústria	Análise da vestibilidade	Execução do plano de corte	Corte, correto, de todos os componentes em tecido	Domínio das maquinas de costura	Leitura da ficha técnica	Executa todas as operações de costura	Semelhança entre o croqui e o modelo	Acabamento da s peças com qualidade	Passar a ferro	
PROJETO-TIPO: PRODUÇÃO DE PEÇAS DE VESTUÁRIO	Aspetos críticos de sucesso	Pesquisa e Design	X		X		X	X	X			X										X										
		Croqui e ficha tecnica	X	X	X	X			X		X		X	X								X										
		Modelação		X	X	X									X	X	X	X	X	X	X	X							X			
		Corte		X	X	X													X			X	X	X								
		Confeção		X	X	X				X	X								X			X				X	X	X				
		Caixa mistério		X	X	X			X	X	X	X																X				
	Estrutura	Aspetto final	X	X	X	X	X		X	X	X	X				X				X		X	X					X	X	X	X	
		Inovação, criatividade e design			X		X	X	X		X	X																				
		Desenho técnico e ficha técnica	X		X	X								X								X							X			
		Modelação	X	X	X	X									X	X	X	X	X	X	X											
Corte			X	X	X																	X	X									
Confeção			X	X	X				X																X	X	X					
Caixa mistério e aspeto final			X	X	X	X		X		X											X						X	X	X			

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

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.

AVALIAÇÃO SUBJETIVA

A avaliação subjetiva utiliza a escala de 0 a 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.

0	Não fez
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.

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 - Pesquisa e Design
- B - Croqui e Ficha Técnica
- C - Modelação
- D - Corte
- E - Confeção
- F - Aplicabilidade dos materiais da caixa mistério
- G - Aspeto final

Os critérios de avaliação e a respetiva notação para esta prova em concreto, na sua totalidade de natureza objetiva, são as constantes do quadro seguinte:

Critérios de Avaliação		Notação		
		Subjetiva	Objetiva	Total
A	Pesquisa e Design	X		15
B	Croqui e Ficha Técnica	X		10
C	Modelação		X	21
D	Corte		X	11
E	Confeção		X	32
F	Aplicabilidade dos materiais da caixa mistério	X		6
G	Aspeto final	X		5
Total				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. Os módulos de competição decorrem, no caso em concreto, pesquisar, desenhar e efetuar todo o processo de fabrico de peças de vestuário.

Neste contexto, no caso da competição em apreço, a estrutura da prova assenta no âmbito dos seguintes 6 módulos de competição:

- Criatividade Inovação e Design
- Desenho técnico e Atualização da ficha técnica
- Modelação
- Corte
- Confeção
- Aplicabilidade da caixa mistério
- Aspeto final

No âmbito da presente prova, os postos de trabalho são fixos e as provas desenvolvidas pelos concorrentes em regime de rotação/alternância entre os diversos postos de trabalho.

Toma-se como referência a seguinte distribuição da competição pelos 6 dias do campeonato:

Módulo	Tempo	Dia sugerido
Criatividade Inovação e Design	Variável em função da prova	1º dia
Desenho técnico e actualização da Ficha Técnica		1º ao 4º dia
Modelação		2º e 3º dia
Corte		1º dia
Confeção		2º ao 4º dia
Aspetto final e Aplicabilidade da caixa mistério		4º dia

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						Total
		1 – Inovação e criatividade e Design	2 – Desenho técnico/Atualização da Ficha técnica	3 – Modelação / Draping	4 – Corte	5 – Confeção	6 – Aspetto final/ Aplicabilidade da caixa mistério	
A	Pesquisa e Design	X						15
B	Croqui e Ficha Técnica		X					10
C	Modelação			X				21
D	Corte				X			11
E	Confeção					X		32
F	Aplicabilidade dos materiais da caixa mistério		X				X	6
G	Aspetto final						X	5
Total		15	10	20	10	30	10	10

3.6 SUBCRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Critério A – Pesquisa e Design		Pontos	Módulos					
			1	2	3	4	5	6
[Subcritérios]								
A.1	Apresentação do trabalho	5	1	1				3
A.2	Pesquisa direcionada ao tema	5	1	1				3
A.3	Inovação e criatividade	5	1	1				3
Total		15	3	3				9

Critério B – Croqui e ficha técnica		Pontos	Módulos					
			1	2	3	4	5	6
[Subcritérios]								
B.1	Desenho técnico	5	5					
B.2	Atualização da ficha técnica com o trabalho final	5						5
Total		10	5					5

Critério C - Modelação		Pontos	Módulos					
			1	2	3	4	5	6
[Subcritérios]								
C.1	De acordo com o chec- list a definir	21			21			
Total		21			21			

Critério D - Corte		Pontos	Módulos					
			1	2	3	4	5	6
[Subcritérios]								
D.1	Posicionamento dos moldes no tecido					3		
D.2	Otimização da matéria prima					3		
D.3	Identificação do avesso do tecido					2		
D.4	Corte regular					1		
D.5	Marcação dos piques					1		
D.6	Organização e limpeza do posto de trabalho					1		
Total		11				11		

Critério E - Confeção		Pontos	Módulos					
			1	2	3	4	5	6
[Subcritérios]								
E.1	De acordo com o chec- list a definir1ªPeça	21					21	
E.2	De acordo com o chec- list a definir2ª Peça	11					11	
Total		32					32	

Critério F - Aplicabilidade dos materiais da caixa mistério		Pontos	Módulos					
			1	2	3	4	5	6
[Subcritérios]								
F.1	Aplicar 3 dos materiais da caixa mistério							4
F.2	Atualização da ficha técnica			2				
Total		6						

Critério G – Aspeto Final		Pontos	Módulos					
			1	2	3	4	5	6
[Subcritérios]								
G.1	Passar a ferro						3	
G.2	Semelhança entre ao desenho e modelo							1
G.3	Apresentação do trabalho							1
Total		5					3	2

Nota: O conteúdo dos projetos associados aos critérios C e E, serão desenvolvidos *in site* por uma equipa de jurados, através da elaboração de uma check-list.

3.7 MÓDULOS: FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL

Critérios de Avaliação (distribuição das pontuação pelos diversos módulos da competição)		Módulos						Fase de Pré-seleção			Fase Regional			Fase Nacional			
								Referência: 25% do previsto no Descritivo Técnico. Carga Horária: 6 horas			Referência: 50% do previsto no Descritivo Técnico. Carga Horária: 14 horas			Referência: 100% do previsto no Descritivo Técnico. Carga Horária: 22 horas			
		Inovação, criatividade e design	Desenho tecnico e ficha tecnic	Modelação	Corte	Confeção	Caixa mistério e aspeto final	Nível de exigência da prova									
								Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	
A	Pesquisa e Design	✓					✓										X
B	Croqui e ficha tecnica	✓	✓				✓					X					X
C	Modelação			✓													X
D	Corte				✓							X					X
E	Confeção					✓	✓		X			X					X
F	Caixa mistério						✓		X			X					X
G	Aspeto final		✓				✓		X			X					X
Módulos da Prova	Pré-seleção					X	X	Considera-se como nível de exigência da prova : ▪ Alta : corresponde a níveis de exigência de desempenho estabelecida pela <i>WorldSkills</i> Internacional ou, na ausência desta, a estabelecida pela WorldSkills Europe ou pelo Descritivo Técnico nacional; ▪ Média : a correspondente a 75% do estabelecido para níveis de alta exigência; ▪ Baixa : a correspondente a 50% do estabelecido para níveis de alta exigência.									
	Regional		X		X	X	X										
	Nacional	X	X	X	X	X	X										

3.8 SUBCRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Critério A - Pesquisa e Design		Fase de Pré-Seleção (módulos)						Fase Regional (módulos)						Fase Nacional (módulos)					
[Subcritérios]		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
A.1	Apresentação do trabalho						5						5	1	1				3
A.2	Pesquisa direcionada ao tema						5						5	1	1				3
A.3	Inovação e Criatividade						5						5	1	1				3
Total		15						15						15					
Critério B – Croqui e Ficha Técnica		Fase de Pré-Seleção (módulos)						Fase Regional (módulos)						Fase Nacional (módulos)					
[Subcritérios]		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
B.1	Desenho técnico													5					
B.2	Atualização da FT trabalho final						10						6						5
Total		10						6						10					
Critério C - Modelação		Fase de Pré-Seleção (módulos)						Fase Regional (módulos)						Fase Nacional (módulos)					
[Subcritérios]		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
C.1	De acordo com o chec-list															21			
Total														21					
Critério D - Corte		Fase de Pré-Seleção (módulos)						Fase Regional (módulos)						Fase Nacional (módulos)					
[Subcritérios]		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
D.1	Posicionamento moldes no tecido										4						3		
D.2	Otimização da matéria prima										4						3		
D.3	Identificação do avesso do tecido										3						2		
D.4	Corte regular										2						1		
D.5	Marcação dos piques e furos										2						1		
D.6	Organização/limpeza do PT										2						1		
Total								17						11					

Critério E - Confeção		Fase de Pré-Seleção (módulos)						Fase Regional (módulos)						Fase Nacional (módulos)					
[Subcritérios]		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
E.1	De acordo com o check-list a definir 1ª Peça					35						30						21	
E.2	De acordo com o check-list a definir 2ª Peça					20						15						11	
Total		55						45						32					

Critério F - Aplicabilidade da caixa mistério		Fase de Pré-Seleção (módulos)						Fase Regional (módulos)						Fase Nacional (módulos)					
[Subcritérios]		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
F.1	Aplicar 3 dos materiais da caixa mistério						8						5						4
F.2	Atualização da ficha técnica								3						2				
Total		8						9						6					

Critério G – Aspeto Final		Fase de Pré-Seleção (módulos)						Fase Regional (módulos)						Fase Nacional (módulos)					
[Subcritérios]		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
G.1	Passar a ferro					10						4						3	
G.2	Semelhança entre o desenho e o modelo						2						2						1
G.3	Apresentação do trabalho						2						2						1
Total		12						8						5					
Total da prova		100						100						100					

3.9 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 = Subj.	Aspeto – Descrição do aspeto a avaliar	Apensas para Avaliação Objetiva		Avaliação Máxima Critério A
				Esqueto no Desempenho numeral	Inf. extra	
A1		O				
A1.0		O	Utilização das EPI	Sempre		0,30
A1.1	Preparação do trabalho, higiene e	O	Limpeza das áreas trabalho			0,30

3.10 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 6 módulos de competição:

- Inovação e Criatividade e Design
- Desenho técnico e Atualização da ficha técnica
- Corte
- Modelação
- Confeção
- Aspeto Final e aplicabilidade da caixa mistério

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 (equipas);
- 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 rotação de posto de trabalho;
- Todas as equipas têm de competir em todos os módulos;

- A prova terá como duração máxima - 22 horas;
- A equipa tem de executar as tarefas de forma independente.

Especificações de cada módulo a considerar na estruturação da prova:

- **Pesquisa e Design**

Criatividade
Originalidade e conceito
Desenhos técnicos
Grau de dificuldade
Apresentação do trabalho

- **Estudo de encaixe e corte**

Colocação dos moldes de forma correta no tecido
Colocação de todos os componentes
Otimização das matérias-primas
Tremocolagem

- **Modelação**

Análise da ficha técnica
Planificação do molde
Retirar todos os componentes
Identificação dos moldes
Valores de costuras e bainhas
Acertos de costuras
Marcações nos moldes (furos e piques)
Apresentação dos moldes

- **Confeção**

União das costuras
Pinças bem executadas
Orlados
Golas bem colocadas
Bolsos bem executados
Mangas bem pregadas
Colocação de entretelas
Colocação de fecho
Qualidade da confeção
Técnicas de acabamentos

- **Aspetto final**

Passar a ferro
Controlo de qualidade
Apresentação final do trabalho
Semelhança entre o croqui e o modelo

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 não estão autorizados a usar sapatos de salto alto
- Os cabelos compridos têm que estar apanhados
- Os concorrentes não estão autorizados a usar pulseiras, anéis e fios compridos por forma a danificar os materiais
- As máquinas de costura têm que estar desligadas sempre que seja necessário proceder à sua manutenção;
- A colocação da água das caldeiras é da responsabilidade do chefe da oficina
- Não é permitido comer no local da competição
- 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 veículos 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;
- 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 com minutos;
- 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;

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.

- Máquina de ponto preso (1 por equipa)
- Cadeira reguláveis em altura e com rodas 1 por máquina
- Máquina de corte e cose (1 por cada 2 equipa)
- Mesa de passar com aspiração e ferro com caldeira (1 por equipa)
- Mesa / estirador = 2m x 1m x 1m (1 por formando)
- Cadeira de estirador (1 por formando)
- Cesto do lixo
- Manequim (1 por equipa)
- Charrio
- Cabides (1 por formando)

7.4 FERRAMENTAS E MATÉRIAS PRIMAS TIPO

Os concorrentes deverão ser portadores das suas ferramentas individuais, usuais para a profissão, devendo as mesmas estar em bom estado de funcionamento e de proteção.

A seguinte lista de ferramentas deverá ser tida em consideração na elaboração da prova e, como tal, estar garantido pela entidade organizadora no local da competição, exceto se as mesmas forem da responsabilidade do concorrente:

- Agulha para as diferentes máquinas de costura
- Agulha para coser à mão e alfinetes
- Etiquetas de papel para identificarem o avesso do tecido no corte
- Pesos
- Giz de alfaiate/cores várias
- Recortilha
- Alicates de piques
- Conjunto de réguas de modelagem (curva e escantilhão)
- Régua de 1 mt
- Esquadros
- Papel cartaz
- Papel vegetal
- Etiquetas Metto para marcar o tecido
- Fita métrica com milímetros
- Fita-cola
- Caixa mistério com materiais para ornamentação do coordenado

Ferramentas a atribuir por equipa (outros produtos patrocináveis):

- Tecidos
- Linhas
- Forros
- Entretelas
- Aviaamentos

7.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE

Os concorrentes deverão, assim, fazer-se acompanhar das suas ferramentas pessoais de trabalho, ou de outras não listadas, desde que não constem da lista de ferramentas proibidas.

- Dedal
- Tesoura de papel
- Tesoura de tecido
- Esquadro milimétrico

- Vazadores
- Abre casas
- Iman
- Lápis de tecido, lapiseira de minas , borrachas e esferográficas
- Almofadas para passar a ferro

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 meio de captação de imagem e/ou som;
- Qualquer objeto que possa comprometer a sua segurança, p. ex. pulseiras, fios, etc.;
- 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

- O Piso deve ser antiderrapante
- Desejavelmente, o espaço para cada posto de trabalho deverá ser de 15 m²
- 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 4	Conceitos

Anexo 1

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

<https://www.youtube.com/watch?v=Iler4Z3iTdQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=gGZFCXgtUP8>

<https://www.youtube.com/watch?v=1KdkEK-Llh4>

Anexo 2

Ficha de Segurança

		1.04 MODA/FASHION FICHA DE SEGURANÇA							
PROCEDIMENTOS GERAIS									
Familiarize-se com as regras de segurança, nomeadamente com a segurança eléctrica geral, segurança das máquinas e ferramentas e as exigências do equipamento de protecção individual.									
SEGURANÇA DE MÁQUINAS									
Não é permitida a utilização de equipamentos de trabalho, máquinas ou ferramentas eléctricas sem marcação CE.									
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 acções não impedem o trabalho dele.									
PERIGOS					RISCOS SIGNIFICATIVOS				
- Contacto com ferramentas cortantes ou pontiagudas; - Contacto com tecidos; - Contacto equipamentos eléctricos; - Adopção de posturas forçadas.					- Lesões (cortes e feridas); - Irritação das vias respiratórias e alergias; - Electrização; - Lesões músculo-esqueléticas.				
EQUIPAMENTO DE PROTECÇÃO INDIVIDUAL									
Pessoal autorizado a entrar na área de competição									
Chefes de Equipa									
Chefes de Oficina									
Delegados Técnicos									
Obser.									
Jurados									
Concorrentes									
Legenda:	Requerido					Recomendado			
Para sua segurança cumpra as regras!									

Anexo 3

Exemplo de check-list de avaliação

Nome da Profissão		
Tecnologias da Moda		
	Critérios de avaliação	Valores
A	Pesquisa e Design	10,00
B	Croqui Ficha Técnica	5,00
C	Modelação do Casaco	15,00
D	Corte	15,00
E	Confeção do vestido e casaco	35,00
F	Organização do posto de trabalho	5,00
G	Aspetto Final	15,00

Sub Critéri o A	Subcritérios Nome ou Descrição	Tipo de Aspecto O = Obj S = Sub	Aspetto - Descrição do aspeto a avaliar	Apenas para Avaliação Objetiva		Avaliaç ão Máxima Critério
				Requisito ou Dimensão nominal	Informações extra	
A1	CASACO	O	Apresentação	0	0	0,00
	0 Apresentação e contextualização	S	Criatividade / Inovação	0	0	3,00
	0 Criatividade	S		0	0	3,00
	0 Aplicação das técnicas	S		0	0	2,00
	0 Conceito	S		0	0	2,00
	0	0	0	0	0	0,00
	0	0	0	0	0	0,00
B1	CASACO	O		0	0	0,00
	0 Adaptação da ficha ao produto	O		0	0	1,50
	0 Inclusão de toda a informação	O	Colocação da amostras de tecidos	0	0	1,50
	0 Compreensão total da peça com zoom dos por	O	Detalhes de informação	0	0	1,00
	0 Descrição técnica	O		0	0	1,00
C1	Modelação	O		0	0	0,00
	0 Técnica de transformação / Plano	O		0	0	4,00
	0 Pletar moldes com acertos de costuras	O		0	0	5,00
	0 Valores de costuras e bainhas	O		0	0	1,00
	0 Marcação de picos e furos	O		0	0	2,00
	0 Identificação dos componentes	O		0	0	1,50
	0 Marcação do fio direito	O		0	0	1,50
	0	0	0	0	0	0,00
D1	Vestido	O		0	0	0,00
	0 Colocação dos moldes a fio direito	O	Moldes bem colocados com os alinetes	0	0	3,50
	0 Colocação de todos os componentes	O		0	0	2,50
	0 Consumo do tecido	O		0	0	2,50
	0 Simbologia do tecido	O		0	0	1,00
	0 Corte regular do tecido	O		0	0	2,50
	0 Marcação dos piques e furos	O		0	0	1,50
	0 Colocação das entreteias nas vistas	O		0	0	1,50

Sub Critéri o E	Subcritérios Nome ou Descrição	Tipo de Aspecto O = Obj S = Sub	Aspecto - Descrição do aspecto a avaliar	Apenas para Avaliação Objetiva		Avalia ção Máxima Critério
				Requisito ou Dimensão nominal	Informações extra	
						35,00
E1	Vestido	O		0	0	0,00
0	Unir ombros	O		0	0	0,50
0	Unir encaixe da frente	O		0	0	1,00
0	Unir lateral à frente	O		0	0	1,00
0	Fazer pinga de peito	O		0	0	0,25
0	Costura do meio costas	O		0	0	0,25
0	Pregar fecho	O		0	0	3,00
0	Costuras laterais	O		0	0	0,50
0	Unir vistas ao forro	O		0	0	1,00
0	Unir vistas aos decotes frente e costas	O		0	0	1,00
0	Unir vistas às cavas	O		0	0	1,00
0	Pespointo de encosto nos decotes	O		0	0	1,00
0	Pespointo de encosto nas cava	O		0	0	1,00
0	Remate do fecho no decote	O		0	0	1,00
0	Oitlar costuras do meio costas do vestido	O		0	0	1,00
0	Oitlar costuras laterais	O		0	0	1,00
0	Oitlar costuras do encaixe da frente	O		0	0	0,50
0	Oitlar bainha	O		0	0	0,50
0	Fazer pingas de peito no forro	O		0	0	0,50
0	Costura do meio costas do forro	O		0	0	0,25
0	Costuras laterais do forro	O		0	0	0,50
0	Oitlar costuras do meio costas do forro	O		0	0	0,50
0	Oitlar costuras laterais do forro	O		0	0	0,50
0	Fazer bainha do forro	O		0	0	0,50
0	Fazer bainha do vestido à mão	O		0	0	2,00
0	Cravar vistas nas costuras laterais	O		0	0	0,25
0	Rematar o forro no meio das costas	O		0	0	1,50
0	Costuras laterais casaco	O		0	0	1,00
0	Coser mangas casaco	O		0	0	2,00
0	Fazer os forros	O		0	0	2,00
0	Unir as vistas ao forro	O		0	0	2,00
0	Unir o forro ao casaco	O		0	0	2,00
0	Aplicabilidade dos materiais ox mistério	O		0	0	4,00
Sub Critéri o F	Subcritérios Nome ou Descrição	Tipo de Aspecto O = Obj S = Sub	Aspecto - Descrição do aspecto a avaliar	Apenas para Avaliação Objetiva		Avalia ção Máxima Critério
				Requisito ou Dimensão nominal	Informações extra	
						5,00
F1	Gestão do tempo	O		0	0	0,00
0	Desenvolvimento do trabalho de equipa	S		0	0	2,00
0	Organização do posto de trabalho	S		0	0	1,00
0	Limpeza do posto de trabalho	S		0	0	1,00
Sub Critéri o G	Subcritérios Nome ou Descrição	Tipo de Aspecto O = Obj S = Sub	Aspecto - Descrição do aspecto a avaliar	Apenas para Avaliação Objetiva		Avalia ção Máxima Critério
				Requisito ou Dimensão nominal	Informações extra	
						15,00
G1	Vestido e casaco	O		0	0	0,00
0	Acabamentos	S		0	0	2,00
0	Colagem das telas	S		0	0	1,00
0	Aplicação dos materiais da caixa mistério em S	S		0	0	3,00
0	Passar a ferro	S		0	0	4,00
0	Semelhança entre croqui e a peça final	S		0	0	5,00

Anexo 4

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.