



world skills  
Portugal



## REGULAMENTO DO CONCURSO

PARA A CRIAÇÃO DA MASCOTE DA  
WORLDSKILLS PORTUGAL

# REGULAMENTO DO CONCURSO

## PARA A CRIAÇÃO DA MASCOTE DA WORLDSKILLS PORTUGAL

### ENQUADRAMENTO

Os Campeonatos das Profissões são competições dirigidas a jovens entre os 17 e os 25 anos, que concluíram ou se encontram a frequentar um percurso de qualificação, em modalidades de educação e formação profissional, e têm como objetivo demonstrar o nível individual de competências, rigor e domínio de técnicas e de ferramentas para o exercício de cada profissão a concurso.

Consistem em provas práticas de desempenho que são avaliadas segundo critérios exigentes e de acordo com prescrições técnicas estabelecidas internacionalmente por júris compostos de peritos altamente qualificados (formadores, profissionais, empresários).

Estes Campeonatos permitem, ainda, fazer uma avaliação da eficácia da formação profissional ministrada por diferentes entidades formadoras, e, simultaneamente, contribuir para o aumento da qualidade, da inovação e da criatividade.

Os Campeonatos têm lugar de 2 em 2 anos e reúnem os classificados com as melhores pontuações nas fases de pré-seleção e nos Campeonatos Regionais, que disputam entre si o título de campeão nacional em cada profissão.

Os campeões da fase nacional candidatam-se a uma participação nos Campeonatos Europeu e Mundial das Profissões, organizados, respetivamente, pela WorldSkills Europe e pela WorldSkills International.

Cabe ao Instituto do Emprego e Formação Profissional, I.P., através da sua estrutura WorldSkills Portugal, a promoção, organização e realização de todas as atividades relacionadas com os Campeonatos das Profissões.

## Artigo 1.º

### ÂMBITO

O presente regulamento estabelece os termos e condições de candidatura ao concurso lançado pelo Instituto do Emprego e Formação Profissional, I.P. (IEFP, IP) / WorldSkills Portugal para a criação e desenho da mascote da WorldSkills Portugal.

## Artigo 2.º

### OBJETIVO

O Instituto do Emprego e Formação Profissional, I.P. / WorldSkills Portugal, adiante designado por IEFP, IP / WSP é a entidade promotora do concurso mencionado no artigo anterior, tendo por objetivo criar a mascote da WorldSkills Portugal a ser utilizada em materiais promocionais, produzidos em diversos suportes e conteúdos físicos e digitais.

## Artigo 3.º

### DESTINATÁRIOS

1. O concurso destina-se a jovens com idade entre os 18 e os 25 anos, independentemente de estarem a estudar, frequentar formação ou a trabalhar.
2. As candidaturas podem ser individuais ou em grupo.
3. Os concorrentes poderão apresentar mais do que uma proposta, devendo, nesse caso, apresentá-las como candidaturas autónomas.
4. Os concorrentes são responsáveis pela originalidade dos trabalhos apresentados, assumindo toda a responsabilidade pela utilização indevida de criatividade de que não são autores decorrente de reclamações de terceiros no que respeita a direitos de autor e direitos conexos, nos termos e com os efeitos previstos na legislação aplicável, nomeadamente no que concerne à indemnização ao IEFP, IP / WSP ou a terceiros por danos sofridos ou infrações ao presente regulamento, emergentes da violação de direitos de propriedade intelectual.
5. Não poderá ser imputada ao IEFP, IP / WSP qualquer responsabilidade ou prejuízo por uso indevido, abusivo ou ilegal de direitos de terceiros, respondendo os concorrentes, em todos os casos, perante os mesmos.
6. Qualquer trabalho que não seja original será desclassificado.

7. O IEFP, IP / WSP poderá, a qualquer momento, rever o processo de qualificação de um concorrente, sendo que, quando se verificar que um concorrente não está habilitado para o presente concurso nos termos deste regulamento, ou ter prestado falsas declarações, o IEFP, IP / WSP reserva-se o direito de cancelar unilateralmente a sua qualificação em qualquer fase do concurso e excluir o respetivo concorrente.

#### **Artigo 4.º**

### **OBSERVÂNCIA**

1. Todos os concorrentes devem apresentar-se, em qualquer fase do concurso, em conformidade com as disposições do presente regulamento.
2. Ao participarem no concurso, os concorrentes aceitam, por completo e sem reservas, as disposições do presente regulamento, considerando as decisões do IEFP, IP / WSP como finais e vinculativas.
3. A não observância das referidas disposições invalidam a participação no concurso.

#### **Artigo 5.º**

### **REQUISITOS**

As candidaturas que incluam mensagens de natureza política ou religiosa, elementos que direta ou indiretamente promovam o ódio, violência, racismo, pornografia ou qualquer forma de discriminação, ou que sejam contrárias à legislação em vigor, à ordem pública e moral, ou aos valores da WorldSkills, serão liminarmente eliminadas do concurso.

#### **Artigo 6.º**

### **CONTEÚDO DA CANDIDATURA**

1. Deverão obrigatoriamente constar de cada proposta de candidatura os seguintes elementos:
  - a) Ficha de Inscrição devidamente preenchida e assinada, declarando a aceitação dos termos deste regulamento (Anexo 1), sendo que, caso se trate de uma candidatura em grupo, cada elemento deve preencher uma ficha.
  - b) Declaração de Cedência dos Direitos de Autor (Anexo 2), sendo que, caso se trate de uma candidatura em grupo, cada elemento deve preencher uma declaração.

c) Proposta de identidade visual, composta pelos seguintes elementos:

i. Proposta de projeto de mascote através de imagem ilustrada nos seguintes termos:

- Mascote com elementos que caracterizem as equipas que representam Portugal nos Campeonatos das Profissões.

- O projeto deve incluir obrigatoriamente as 3 ilustrações (variações da mascote, 3 “poses” distintas), sendo que, caso tal não se verifique, a proposta não será considerada.

- Descrição, até ao máximo de 1500 caracteres (com espaçamento), com os seguintes elementos:

i.a) Nome da mascote e justificação da escolha;

i.b) Memória descritiva com as características e principais traços distintivos da mascote proposta;

i.c) Descrição e justificação da racionalidade criativa da opção apresentada e do conceito do projeto desenvolvido.

ii. Manual de normas gráficas no qual devem constar os seguintes elementos:

Identidade gráfica, com indicação dos elementos que a compõem:

- mascote nas 3 variações previstas na alínea c) i);
- uma das três ilustrações em versão monocromática e em negativo
- uma versão da mascote em 3 dimensões
- indicação da(s) tipografia(s) usada(s) - nome da mascote

nota 1: a versão digital do manual de normas deve ter a seguinte resolução: 1920 x 1080px

nota 2: pode incluir outros elementos no manual (por exemplo: capa, índice, comportamento sobre fundos e diferentes materiais)

**A mascote deve incluir as cores da WorldSkills Portugal, a saber:**

PANTONE	CMYK	RGB
<b>7722 C</b>	<b>91   44   57   50</b>	<b>41   73   73</b>
<b>7474 C</b>	<b>95   28   41   16</b>	<b>41   116   128</b>
<b>375 C</b>	<b>50   0   100   0</b>	<b>169   213   47</b>
<b>349 C</b>	<b>90   32   93   24</b>	<b>59   105   61</b>
<b>108 C</b>	<b>2   11   99   0</b>	<b>246   218   20</b>
<b>186 C</b>	<b>11   100   81   3</b>	<b>177   23   48</b>

## **Comportamento da imagem:**

Pretende-se que a Mascote da WorldSkills Portugal tenha várias aplicações, em merchandising (canetas, t-shirts, etc) e uma versão em tecido que permita a confecção de um fato - as propostas que tiverem em consideração esta vertente terão primazia.

Deve ser considerada a utilização da mascote na versão vetorial para estampagem sobre diferentes materiais.

A versão 3D da mascote deve ter potencial de animação.

As ilustrações policromática, monocromática e em negativo da mascote devem ser obrigatoriamente apresentadas em formato vetorial - "ai" ou "eps".

A versão em três dimensões deve ser obrigatoriamente apresentada em formato "raster" – "png" ou "psd", com fundo transparente e com a resolução 1920 x 1080 px.

A mascote em formato vetorial não pode estar protegida para edição.

## **Artigo 7.º**

### **SUBMISSÃO DAS CANDIDATURAS**

1. Ficheiros eletrónicos a submeter:

- **Manual de normas gráficas em formato PDF (1920 x 1080 px) com:**

- **três versões policromáticas da mascote**
- **uma das três ilustrações em versão monocromática**
- **uma das três ilustrações versão negativo**
- **uma versão da mascote em 3D**
- **indicação da tipografia usada**

- **Um ficheiro nativo (editável) das três ilustrações em formato vetorial: "ai" ou "eps"**

- **Um "render" da versão 3D em formato "png" ou "psd", com fundo transparente e com a resolução 1920 x 1080 px.**

2. O prazo limite para a submissão das propostas é as 24:00 horas (GMT) de 31 de outubro de 2017, considerando-se a data de submissão a data de registo de entrada no correio eletrónico mencionado no número seguinte.

3. Apenas serão consideradas as candidaturas submetidas, no prazo anteriormente mencionado, cujas propostas sejam acompanhadas dos formulários que constam dos Anexos 1 e 2 ao presente regulamento, devida e totalmente preenchidos, enviadas para o seguinte endereço de correio eletrónico: [wsp@iefp.pt](mailto:wsp@iefp.pt).
4. As candidaturas devem ser submetidas com todos os documentos mencionados no número anterior, acompanhado de todos os elementos técnicos detalhados no artigo anterior, em conformidade com as disposições do presente regulamento.
5. O IEFP, IP / WSP não aceita candidaturas submetidas fora do prazo previsto.
6. O IEFP, IP / WSP reserva-se o direito de requerer ao candidato que complemente e/ou esclareça os conteúdos da sua proposta, em qualquer momento do concurso.
7. Todas as candidaturas que não cumpram com o disposto nos números anteriores serão consideradas desqualificadas e não serão avaliadas.
8. Nenhum dos elementos das propostas submetidas a concurso será devolvido aos concorrentes.
9. O IEFP, IP / WSP não assume qualquer responsabilidade por possíveis consequências relacionadas com atrasos na submissão, danos ou perdas de documentos e/ou elementos técnicos, ou outros incidentes no processo de submissão.
10. O IEFP, IP / WSP notificará cada concorrente selecionado para as diversas fases do concurso, através de mensagem enviada para o endereço de correio eletrónico indicado pelo concorrente no Anexo 1.

## Artigo 8.º

### FASES DO CONCURSO

O presente concurso inclui as seguintes fases:

- a) Apresentação de propostas: de 2 a 31 de outubro de 2017.
  - i. Análise e validação das propostas que cumpram integralmente os requisitos e condições estabelecidos no presente regulamento, as quais passam à fase seguinte;
  - ii. As candidaturas apresentadas que não integrem todos os conteúdos mencionados nos artigos anteriores e aquelas rececionadas após o término do período definido na alínea a) serão recusadas.
- b) Avaliação de propostas e pré-seleção: entre 1 e 10 de novembro de 2017.

- i. O Júri, identificado no artigo 10.º, irá avaliar todas as propostas validadas na fase anterior, de acordo com os critérios de avaliação mencionados no artigo 9.º;
  - ii. As propostas que obtenham as 10 melhores pontuações passam à fase seguinte.
- c) Votação pública das propostas: entre 13 e 17 e novembro de 2017.
- i. A WorldSkills Portugal disponibilizará na sua página de Facebook as 10 propostas que obtiveram as 10 melhores pontuações nos termos do referido na alínea anterior;
  - ii. Todos os utilizadores poderão votar na sua proposta favorita, assinalando com um *like / gosto* a sua preferência;
  - iii. Os utilizadores votantes devem usar o seu perfil pessoal do Facebook para votar;
  - iv. Cada utilizador poderá apenas votar numa proposta;
  - v. Serão anulados todos os votos dos utilizadores que votem em mais do que uma proposta.
- d) As propostas mencionadas na alínea anterior serão analisadas em reunião de Júri a realizar até 5 dias após o término da votação, na qual será apurado o vencedor final do concurso, de acordo com a seguinte ponderação:
- i. Avaliação pelo Júri do concurso - 60%;
  - ii. Votação na página do Facebook da WorldSkills Portugal – 40%.
- e) Às 3 (três) propostas que obtenham as pontuações mais elevadas, resultante da ponderação constante da alínea anterior serão atribuídos o 1.º, 2.º e 3.º lugares.
- f) Os candidatos vencedores, apurados nos termos da alínea anterior, serão notificados da decisão final para o endereço de correio eletrónico mencionado no Anexo 1 ao presente regulamento.

## Artigo 9.º

### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1. Na fase de avaliação de propostas e pré-seleção, referida na alínea b) do artigo 8.º, os trabalhos são avaliados pelo Júri numa escala de 0 a 20 valores, de acordo com os seguintes critérios:

a) Coerência e harmonia da imagem da mascote com a imagem gráfica da WorldSkills Internacional e da WorldSkills Portugal – 15%;

Nota: consultar o endereço:

<https://www.worldskills.org/media/resources/brand/>

- b) Imagem intemporal, jovem, apelativa e inovadora em torno do conceito da World Skills – 20%;
- c) Atratividade em torno de uma imagem mobilizadora dos jovens para o mundo das profissões/ apoio às equipas nacionais que representam Portugal nas competições internacionais - 15%;
- d) Integração dos valores da WorldSkills – Excelência; Dedicção; Responsabilidade; Justiça; Igualdade; Esforço; Reconhecimento; Respeito – associados à promoção das profissões - 15%;
- e) Facilidade de apreensão e leitura da imagem gráfica em diversos suportes, nomeadamente com flexibilidade, viabilidade comercial e versatilidade em várias dimensões, materiais e áreas necessária para a produção de diversos produtos licenciados, como, por exemplo: pins, vestuário, mochilas, ou animações para TV, Internet ou telemóveis - 15%.

## Artigo 10.º

### JÚRI

1. Os trabalhos apresentados serão avaliados por um Júri, constituído por 5 elementos, abaixo identificados:
  - a) Nuno Viana, formador da área de Desenho Gráfico e Multimédia / Presidente de Júri da WorldSkills, que preside;
  - b) Bruno Amaral dos Reis, formador da área de Desenho Gráfico e Multimédia;
  - c) Liliana Filipa Gaspar Faria Bispo, formadora da área de Desenho Gráfico e Multimédia;
  - d) Carlos Fonseca, Coordenador do Núcleo/Delegado Técnico da WorldSkills Portugal;
  - e) Sandra Bernardo, Marketing e Comunicação da WorldSkills Portugal.
2. Compete ao Júri a receção das propostas recebidas, a verificação da conformidade das mesmas com os requisitos do concurso e a avaliação dos trabalhos, tendo em conta os critérios mencionados no artigo 9.º.
3. O Júri reserva-se ao direito de não atribuir os prémios previstos no regulamento, caso as propostas não apresentem os requisitos mínimos de qualidade e usabilidade.
4. Em caso de empate, resultante do somatório da avaliação do júri e da votação na página de Facebook o presidente do Júri dispõe de voto de qualidade.
5. Das decisões do Júri não haverá lugar nem a recurso nem a reclamação.

## Artigo 11.º

### NOME DA MASCOTE

1. O processo de escolha do nome da mascote é independente do processo de seleção e avaliação da respetiva imagem, sendo escolhido exclusivamente pelo Júri.
2. Nos termos do referido no n.º anterior, o Júri reserva-se o direito de selecionar, de entre todas as propostas válidas apresentadas a concurso, um nome que integre, ou não, as propostas de imagem vencedoras.
3. No caso do Júri considerar não haver nomes que se adequem à imagem, abrangência e objetivos da mascote, fica este coletivo responsável pela escolha de um nome.

## Artigo 12.º

### PRÉMIOS

1. Os concorrentes que ficarem em 1.º, 2.º e 3.º lugares ficam automaticamente apurados para competir no Campeonato Nacional das Profissões, SkillsPortugal Beja | Alentejo 2018, dispensando as fases de pré-seleção, desde que cumpram com os critérios de elegibilidade, nomeadamente em termos de idade.
2. Os packages de participação no Campeonato Nacional das Profissões acima referidos são suportados pelo IEFP, IP / WSP.
3. Os concorrentes que ficarem em 1.º, 2.º e 3.º lugares e que não sejam elegíveis para participar no Campeonato Nacional das Profissões, SkillsPortugal Beja | Alentejo 2018, serão premiados, nos seguintes termos:
  - a) 1.º lugar – Cheque Fnac no valor de 500,00€ (quinhentos euros)
  - b) 2.º lugar – Cheque Fnac no valor de 300,00€ (trezentos euros)
  - c) 3.º lugar – Cheque Fnac no valor de 200,00€ (duzentos euros)
4. O 1.º classificado verá a sua mascote utilizada em todos os materiais promocionais que a WorldSkills Portugal produzir para promover e divulgar a sua atividade.
5. Todas as propostas apresentadas a concurso poderão ser selecionadas para efeitos de publicação e/ou apresentação em exposições, ou ainda para desenvolvimento futuro.
6. No caso do nome escolhido pelo Júri para a mascote não integrar nenhuma das propostas vencedoras, será atribuído um prémio ao autor, nos mesmos termos que os referidos na alínea c) do n.º 3.

7. Havendo concordância entre o nome escolhido pelo Júri e a obtenção do 1.º, 2.º ou 3.º lugares pela imagem da mascote, não se verifica cumulatividade de prémios.

### **Artigo 13.º**

#### **ENTREGA DE PRÉMIOS E PUBLICITAÇÃO DOS RESULTADOS**

1. Os prémios referidos no artigo anterior serão entregues publicamente na cerimónia de encerramento do Campeonato Nacional das Profissões, SkillsPortugal, Beja | Alentejo 2018, no dia 2 de março de 2018.
2. Os resultados serão divulgados no Portal do IEFP, IP, no sítio de Internet e redes sociais da WorldSkills Portugal.

### **Artigo 14.º**

#### **DIREITOS DE AUTOR E CONEXOS**

1. Os concorrentes cederão ao IEFP, IP / WSP todos os direitos de autor e conexos referentes à utilização, reprodução, cópia, publicação, alteração, adaptação, modificação ou distribuição da mascote, em todos e quaisquer meios ou formas, atuais e futuros, sem que lhes assista o direito a qualquer remuneração por tal cedência.
2. O IEFP, IP / WSP reserva-se o direito de registar a mascote em seu nome, caso assim o entenda, incluindo diligenciar junto das entidades competentes a proteção de quaisquer sobre os mesmos não carecendo para tal de autorização do respetivo autor.
3. O IEFP, IP / WSP reserva-se o direito de utilizar a proposta vencedora sempre que o entenda por conveniente, nos formatos, suportes e fins que considere adequados, não carecendo para tal de autorização dos respetivos autores e sem que lhes assista o direito a qualquer remuneração por tal utilização e divulgação.
4. Todos os candidatos, ao assinarem a declaração constante no Anexo 2 ao presente regulamento expressam a sua concordância com as disposições expressas neste artigo.

## Artigo 15.º

### DISPOSIÇÕES GERAIS

1. Compete ao Júri do concurso decidir sobre qualquer disposição omissa a este regulamento.
2. O IEFP, IP / WSP reserva-se o direito de, por motivos de força maior, proceder a alterações ao presente regulamento, publicitando as mesmas nos respetivos sítios de Internet.
3. O candidato vencedor deverá, no prazo máximo de 5 (cinco) dias após a notificação da votação final do concurso, mencionada na alínea f) do artigo 8.º, entregar as artes finais das peças desenvolvidas.
4. Para informações e/ou dúvidas os interessados devem dirigir-se por correio eletrónico para o seguinte endereço: [wsp@iefp.pt](mailto:wsp@iefp.pt).