



DESCRITIVO TÉCNICO
(2017-2019)

DESENHO GRÁFICO



FICHA TÉCNICA

TÍTULO

WorldSkills Portugal - Descrição Técnica da Competição de Desenho Gráfico

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
- Nuno Miguel Rodrigues Viana - 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 CRIATIVAS

Correspondência com referenciais técnicos nacionais e internacionais	<ul style="list-style-type: none"> • 213004 – Técnico/a de Desenho Gráfico (Nível 4 de Formação do QNQ) (Referencial CNQ) • 40 – Graphic Design Technology (WorldSkills Europe) • 40 – Graphic Design 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 ATIVIDADEPROFISSIONAL	5
2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS	5
2.3 ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA	5
2.4 PROJETO-TIPO NO ÂMBITO DO MERCADO DE TRABALHO (PROVA-TIPO).....	7
2.5 QUADRO: UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs PROJETO-TIPO A DESENVOLVER	8
3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO	9
3.1 ORIENTAÇÕES GERAIS	9
3.2 NATUREZA DA AVALIAÇÃO	9
3.3 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	10
3.4 ESTRUTURA GLOBAL DA PROVA	10
3.5 RELAÇÃO ENTRE CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E MÓDULOS DE COMPETIÇÃO	11
3.6 SUBCRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	11
3.7 MÓDULOS DE COMPETIÇÃO: FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL	13
3.8 CRITÉRIOS/SUBCRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	14
3.9 PRINCÍPIOS A OBSERVAR NA ELABORAÇÃO DA GRELHA DE AVALIAÇÃO	17
3.10 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO	17
4 ESTRUTURA DA PROVA	18
4.1 NOTAS GERAIS	18
4.2 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA	18
4.3 DESENVOLVIMENTO DA PROVA	19
4.4 VALIDAÇÃO, SELEÇÃO E DIVULGAÇÃO DA PROVA.....	20
5 REQUISITOS DE SEGURANÇA	20
5.1 GERAIS	20
5.2 ESPECÍFICOS	21
6 GESTÃO DA COMPETIÇÃO/PROVA	21
6.1 PRESIDENTE DE JÚRI	21
6.2 JURADOS.....	22
6.3 CHEFE DE OFICINA	23
7 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO	23
7.1 MATERIAIS GENÉRICOS.....	23
7.2 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS	23
7.3 EQUIPAMENTOS ESPECÍFICOS.....	24
7.4 FERRAMENTAS E MATÉRIAS PRIMAS TIPO.....	24
7.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE	24
7.6 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO	24
7.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA.....	25
7.8 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO	25
7.9 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL.....	25
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: DESENHO GRÁFICO
Natureza da competição: <ul style="list-style-type: none"> • Individual
Aplicação: <ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • ≤ 21 anos (a 31 de dezembro de 2018) • Experiência: Desenvolvimento Desenho Gráfico.

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 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 **Desenho Gráfico** (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.

1.3 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/>
- Catálogo Nacional de Qualificações - Perfil profissional e de formação
<http://www.catalogo.anqep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/4>
- WorldSkills International - Recursos *on-line*
<https://www.worldskills.org/what/competitions/resources>

2 REFERENCIAL DE EMPREGO

2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE PROFISSIONAL

2.1.1 Designação da Profissão

Desenho Gráfico (nota: de acordo com a designação do WSP)

2.1.2 Descrição Geral da Atividade Profissional

O Designer Gráfico é o profissional que concebe e maquetiza peças gráficas bi e tridimensionais, utilizando meios eletrónicos e manuais. Prepara a arte final para produção (impressão, gravação, plotagem, fresagem, corte) e acompanha o processo de pre-impressão e produção.

Nota: de acordo com a descrição do perfil profissional

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

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

1. Concebe e maquetiza peças gráficas bi e tridimensionais utilizando meios eletrónicos e manuais.
2. Efetua tratamento de texto relativamente à sua forma e conteúdo utilizando programas informáticos específicos (Adobe Indesign).
3. Efetua tratamento, recorte e edição de imagem, utilizando programas informáticos específicos (Adobe Photoshop).
4. Define o layout de publicações e executa paginação utilizando programas informáticos específicos (Adobe Indesign).
5. Executa provas em baixa resolução para correção de conteúdos e provas em alta resolução para verificação de cor, utilizando meios eletrónicos e digitais a fim de verificar a sua conformidade com os objetivos pretendidos.
6. Efetua o registo da composição gráfica (em película e) em chapa com vista à sua posterior utilização utilizando meios eletrónicos.
7. Procede à calibração dos equipamentos de forma a obter a qualidade pretendida na reprodução dos trabalhos gráficos.
8. Efetua o tratamento de textos, imagens, infografias, tabelas e grafismos e compõe a arquitetura de páginas para publicações on-line.
9. Colabora na verificação da qualidade da impressão analisando as primeiras folhas e dando sugestões sobre o apuramento de cores.

Nota: de acordo com as atividades do perfil profissional

2.3 ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA

1 . PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	Importância relativa (%)
Organização de trabalho e planeamento	10%

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

- Os regulamentos de higiene e segurança no trabalho e as boas práticas de trabalho em segurança.
- Os constrangimentos dos prazos definidos pela indústria
- Os termos técnicos utilizados na indústria
- A natureza e propósito dos projetos e especificações dos clientes.
- Os programas gráficos e ser capaz de realizar os pedidos do cliente.
- Métodos de trabalho com limitações organizacionais.
- Métodos de trabalho em equipa de forma a atingir objetivos comuns.

Os concorrentes têm de **conseguir**:

1. PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO

 Importância
 relativa (%)

- Interpretar as especificações do cliente e do projeto.
- Cumprir os prazos definidos.
- Manter uma conduta profissional adequada.
- Gerir o trabalho sobre pressão cumprindo os prazos definidos.
- Interpretar e realizar os projetos de forma sustentável, minimizando o desperdício e custos para o cliente.
- Recuperar de contratempos.
- Resolver problemas e adaptar-se a alterações pedidas no decorrer do desenvolvimento do projeto.
- Ser multitarefas.
- Gerir o tempo
- Orientar o projeto para as exigências do mercado.

2. RELACIONAMENTO INTERPESSOAL

 Importância
 relativa (%)

Capacidade de comunicação e relações pessoais

13%

Os concorrentes terão de demonstrar:

- Capacidade de ouvir e registar a vontade do cliente e contornos do projeto.
- Capacidade de interpretar o projeto, clarificando as suas dúvidas junto do cliente.
- Como visualizar e transpor os desejos do cliente para o projeto alertando para os custos de produção e limitações orçamentais.
- Capacidade de construir e manter relações produtivas de trabalho.
- Resolver mal entendidos e conflitos nas relações de trabalho.
- Garantir que todos os envolvidos no projeto compreendem o objetivo do projeto gráfico.

Os concorrentes deverão ser capazes de utilizar os seus conhecimentos académicos para:

- Seguir as instruções fornecidas para o desenvolvimento de um projeto.
- Cumprir as normas do local de trabalho e de outros documentos técnicos.
- Conhecer as normas mais recentes da indústria gráfica.
- Apresentar as suas ideias ao cliente justificando as suas opções gráficas.

Utilizar a sua capacidade de comunicação para:

- Expor as suas ideias de forma lógica e facilmente perceptível.
- Ser discreto e confidencial enquanto lida com o cliente.
- Organizar e compilar uma solução para apresentar ao cliente.
- Colocar questões ao cliente de forma correta e cordial.
- Usar assertividade e tato ao lidar com o cliente.
- Mostrar o desenvolvimento do projeto utilizando maquetas e esboços.

3. RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

 Importância
 relativa (%)

RESOLVER PROBLEMAS

12%

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

- Problemas comuns e contratempos que podem ocorrer no desenvolvimento do projeto.
- A forma de resolver pequenos problemas informáticos e de impressão. Configurar os softwares gráficos.

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Utilizar a capacidade analítica para determinar os requisitos e especificações do projeto.
- Ter capacidade de resolver problemas determinando e especificando a melhor solução.
- Gerir o tempo disponível para o desenvolvimento do projeto.
- Verificar o desenvolvimento do trabalho com regularidade para minimizar/ precaver problemas futuros

4. INOVAÇÃO, CRIATIVIDADE E DESIGN

 Importância
 relativa (%)

INOVAÇÃO, CRIATIVIDADE E DESIGN

25%

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

- Tendências criativas e desenvolvimento da industria

4. INOVAÇÃO, CRIATIVIDADE E DESIGN

 Importância
 relativa (%)

- Como escolher e definir cores, tipografia e grafismos em função do produto.
- Princípios e técnicas para adaptar o grafismo a diversas composições.
- O público-alvo e respetivos grafismos capazes de satisfazer cada mercado.
- Os protocolos que permitem manter a coerência gráfica respeitando os pressupostos definidos.
- Manter a consistência quando melhora um grafismo (redesign)
- Os princípios de um design criativo e apelativo.
- As tendências do design contemporâneo e os princípios do design de comunicação.
- Os formatos standard e configurações utilizadas na indústria.

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Criar, analisar e desenvolver uma resposta visual de forma a comunicar problemas, incluindo a compreensão da hierarquia, tipografia, estética e comunicação.
- Criar (incluindo fotografias compradas), manipular e otimizar imagens para impressão e publicações digitais.
- Analisar o público-alvo e o produto a desenvolver.
- Criar uma ideia adequada ao público-alvo.
- Ter em consideração o impacto de cada elemento que é adicionado durante o processo criativo.
- Utilizar todos os elementos fornecidos na peça gráfica.
- Respeitar as normas gráficas definidas para a empresa / produto.
- Respeitar o conceito original de design e melhorar o apelo visual.
- Transformar uma ideia numa peça gráfica agradável e criativa.

5. ASPETOS TÉCNICOS E CONHECIMENTO DA INDÚSTRIA GRÁFICA

 Importância
 relativa (%)

ASPETOS TÉCNICOS E CONHECIMENTO DA INDÚSTRIA GRÁFICA

40%

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

- Tendências tecnológicas e desenvolvimento da indústria
- Diferentes processos de produção/impressão, suas limitações e técnicas.
- Normas para edição e apresentação, manipulação e edição de imagem.
- Formatos de ficheiros, resoluções e compressões.
- Espaços de cor, conversões de cor, cores diretas e perfis de ICC.
- Miras de corte e *bleed* (sangra).
- Cortantes e verniz reservado
- Aplicações e *software* gráfico
- Diferentes tipos de papel e outros suportes gráficos.

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Criar protótipos e maquetas para apresentação dos projetos
- Montar (colar e cortar) apresentações *standard*
- Aplicar as correções e ajustes adequados a cada processo de reprodução/impressão
- Ajustar e manipular imagens que se adaptem ao grafismo e às especificações técnicas.
- Aplicar o modo de cor correto em função do tipo de ficheiro.
- Salvar no formato correto em função do tipo de ficheiro.
- Utilizar o *software* específico de forma abrangente e apropriada.
- Organizar os ficheiros em pastas, para produção ou para arquivo.

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

Para efeito de aferição das competências e de avaliação do desempenho profissional, **o concorrente terá de solucionar um problema concreto do mercado de trabalho**, associado à conceção e maquetização de peças gráficas bi e tridimensionais, utilizando meios eletrónicos e manuais, preparação de artes finais para produção (impressão, gravação, plotagem, fresagem, corte) e acompanhamento do processo de pre-impressão e produção.

Como **aspectos críticos de sucesso** associados aos projetos a desenvolver, importa considerar: i) o processo criativo; ii) o design final; iii) a utilização do computador e o conhecimento da indústria gráfica; iv) as habilidades manuais.

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 – Processo Criativo
- B – Design Final
- C – Utilização do Computador e Conhecimento da Indústria Gráfica
- D – Habilidades Manuais

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	Processo Criativo	15		15
B	Design Final	42		42
C	Utilização do Computador / Conhecimento da Indústria Gráfica		40	40
D	Habilidades Manuais	3		3
Total		60	40	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, da justaposição das atividades operacionais associadas à execução de diversas peças gráficas

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

- Módulos avaliados separadamente
- Módulos autónomos

Nota: Os temas para o(s) teste(s) devem ser propostos e preparados pelos Jurados e votados nos dias de preparação. Os testes devem ser mantidos em segredo dos Concorrentes até ao dia C1.

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

Módulo	Tempo	Dia sugerido
imagem corporativa (criação e aplicação de logo)	03h30	1º DIA (C1)
Paginação (livros e brochuras)	07h00	2º DIA (C2)
Promocional (cartazes, mupi)	07h00	3º DIA (C3)
New Media (publicações on-line)	03h30	4º DIA (C4)

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)		1 – imagem corporativa	2 - paginação	3 - promocional	4 – new media	Total
A	Processo criativo	6	3	3	3	15
B	Design final	10	10	12	10	42
C	Utilização do computador / Conhecimento da Indústria Gráfica	10	15	10	5	40
D	Habilidades manuais	1,5	1,5	0	0	3
Total		27.5	29.5	25	18	100

3.6 SUBCRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Critério A – Processo Criativo		Pontos	1	2	3	4
[Subcritérios]						
A.1	Ideia e originalidade	5	2	1	1	1
A.2	Compreensão do público-alvo	5	1	2	1	1
A.3	União e relação entre as tarefas	5	1	1	2	1
Total		15	4	4	4	3

Critério B – Design Final		Pontos	1	2	3	4
[Subcritérios]						
B.1	Qualidade da composição	4	1	1	1	1
B.2	Impacto visual e capacidade de comunicação	5	1	1	2	1
B.3	Tipografia: escolha de tipo, legibilidade e formatação.	5	1	2	1	1
B.4	Escolha de cores: harmonia e equilíbrio	5	2	1	1	1
B.5	Manipulação de imagem: retoque, clonagem, mesclagem, ajuste cromático/contraste)	7	0	3	3	1
B.6	Desenho vetorial: número de pontos e concordâncias	6	3	0	2	1
B.7	Design informativo: quadros, tabelas, gráficos mapas	5	0	3	2	0
B.8	Maquetas virtuais e apresentações 3D	5	1	2	1	1
Total		42	9	13	13	7

Critério C – Utilização do computador		Pontos				
			1	2	3	4
[Subcritérios]						
C.1	Resolução das imagens utilizadas nas tarefas	3	0	2	0.5	0.5
C.2	Modo de cor (RGB / CMYK)	3	0	2	0.5	0.5
C.3	Imagens e elementos com as dimensões especificadas na tarefa	2	0	1	0.5	0.5
C.4	Utilização de folhas de estilos e páginas mestras conforme especificado na tarefa	2	0	2	0	0
C.5	Dimensões finais da peça gráfica conforme indicado na tarefa	2	0.5	0.5	0.5	0.5
C.6	Todo o texto está presente	2	0.5	0.5	0.5	0.5
C.7	Todos os elementos estão presentes	2	0.5	0.5	0.5	0.5
C.8	Respeitou as normas gráficas indicadas para tarefa	2	0	1	0.5	0.5
C.9	Bleed aplicado conforme descrito na tarefa	2	0.5	1	0.5	0
C.10	Miras de corte, vinco e registo conforme descrito na tarefa	2	0.5	1	0.5	0
C.11	Trapping aplicado conforme descrito na tarefa	2	2	0	0	0
C.12	Overprint aplicado conforme descrito na tarefa	3	1.5	1.5	0	0
C.13	Utilização de cores directas e compostas conforme descrito na tarefa	3	1	1	1	0
C.14	Cortante e/ou verniz reservado aplicados conforme descrito na tarefa	2	1	1	0	0
C.15	Ficheiros salvos no formato descrito na tarefa	2	0.5	0.5	0.5	0.5
C.16	ICC aplicado conforme descrito na tarefa	2	0.5	1	0.5	0
C.17	Salvar no tipo de PDF (X1a; X3; X4) descrito na tarefa	2	0.5	1	0.5	0
C.18	Pasta para produção salva conforme descrito na tarefa.	2	0.5	0.5	0.5	0.5
Total		40	10	18	7.5	4.5

Critério D – Habilidades manuais		Pontos				
			1	2	3	4
[Subcritérios]						
D.1	Montagem de impressão em suporte de apresentação: colagem e corte	2	0.5	1	0.5	0
D.2	Entrega das impressões pedidas na tarefa	1	0.5	0	0.5	0
Total		3	1	1	1	0

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			
		Imagem Corporativa	Paginação	Promocional	New Media	Nível de exigência da prova									
						Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	
A	Processo Criativo	x	x	x	X	X				X					x
B	Design Final	X	x	x	x	X				X					X
C	Utilização do Computador e Conhecimento da Indústria Gráfica	x	x	x	X	X				X					X
D	Habilidades Manuais	X	x	x		x				x					X
Módulos da Prova	Pré-seleção	x		X		Considera-se como nível de exigência da prova : <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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											
	Nacional	x	x	x	x										

3.8. CRITÉRIOS/SUBCRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Critério A – Processo Criativo		Ref.	Fase de Pré-Seleção (módulos)				Fase Regional (módulos)				Fase Nacional (módulos)			
[Subcritérios]			M1		M3		M1	M2	M3		M1	M2	M3	M4
A.1	Ideia e originalidade	5	3		2		2	2	1		2	1	1	1
A.2	Compreensão do público-alvo	5	3		2		2	1	2		1.5	1	1.5	1
A.3	União e relação entre as tarefas	5	2		3		3	1	1		2	1	1	1
Sub-Total		15	8		7		7	4	4		5.5	3	3.5	3
Total			15				15				15			

Critério B – Design Final		Ref.	Fase de Pré-Seleção (módulos)				Fase Regional (módulos)				Fase Nacional (módulos)			
[Subcritérios]			M1		M3		M1	M2	M3		M1	M2	M3	M4
B.1	Qualidade da composição	4	2		2		2	1	1		1	1	1	1
B.2	Impacto visual e capacidade de comunicação	5	2,5		2,5		1	2	2		1	1	2	1
B.3	Tipografia: escolha de tipo, legibilidade e formatação.	5	2.5		2.5		2	2	1		1	2	1	1
B.4	Escolha de cores: harmonia e equilíbrio	5	3		2		2	2	1		2	1	1	1
B.5	Manipulação de imagem: retoque, clonagem, mesclagem, ajuste cromático/contraste)	7			7			3	4			3	3	1
B.6	Desenho vetorial: número de pontos e concordâncias	6	5		1		3	1	2		3	1	1	1
B.7	Design informativo: quadros, tabelas, gráficos mapas	5			5			4	1			3		2
B.8	Maquetas virtuais e apresentações 3D	5	3		2		2	2	1		1	2	1	1
Sub-Total		42	18		24		12	17	13		9	14	10	9
Total			42				42				42			

Critério C – Utilização do computador	Ref.	Fase de Pré-Seleção (módulos)				Fase Regional (módulos)				Fase Nacional (módulos)			
		M1	M2	M3	M4	M1	M2	M3	M4	M1	M2	M3	M4
[Subcritérios]													
C.1 Resolução das imagens utilizadas nas tarefas	3			3			2	1			1	1	1
C.2 Modo de cor (RGB / CMYK)	3			3			2	1			1	1	1
C.3 Imagens e elementos com as dimensões especificadas na tarefa	2	1		1			1	1			1	0.5	0.5
C.4 Utilização de folhas de estilos e páginas mestras conforme especificado na tarefa	2			2			2				2		
C.5 Dimensões finais da peça gráfica conforme indicado na tarefa	2			2			1	1			1	0.5	0.5
C.6 Todo o texto está presente	2	1		1		0.5	1	0.5		0.5	0.5	0.5	0.5
C.7 Todos os elementos estão presentes	2	1		1		0.5	1	0.5		0.5	0.5	0.5	0.5
C.8 Respeitou as normas gráficas indicadas para a tarefa	2			2			1	1			1	0.5	0.5
C.9 Bleed aplicado conforme descrito na tarefa	2	1		1		0.5	0.5	1		0.5	0.5	1	
C.10 Miras de corte, vinco e registo conforme descrito na tarefa	2	1		1		0.5	0.5	1		0.5	0.5	1	
C.11 Trapping aplicado conforme descrito na tarefa	2	2				2				2			
C.12 Overprint aplicado conforme descrito na tarefa	3	2		1		1	1	1		1	1	1	
C.13 Utilização de cores directas e compostas conforme descrito na tarefa	3	2		1		1	1	1		1	1	1	
C.14 Cortante e/ou verniz reservado aplicados conforme descrito na tarefa	2	1		1		1	1			1	1		
C.15 Ficheiros salvos no formato descrito na tarefa	2	1		1		0.5	1	0.5		0.5	0.5	0.5	0.5
C.16 ICC aplicado conforme descrito na tarefa	2			2			1	1			1	1	
C.17 Salvar no tipo de PDF (X1a; X3; X4) descrito na tarefa	2	1		1		0.5	1	0.5		0.5	1	0.5	
C.18 Pasta para produção salva conforme descrito na tarefa.	2	1		1		0.5	1	0.5		0.5	0.5	0.5	0.5
Sub-Total	40												
Total				40				40				40	

Critério D – Habilidades manuais		Ref.	Fase de Pré-Seleção (módulos)				Fase Regional (módulos)				Fase Nacional (módulos)			
[Subcritérios]			M1		M3		M1	M2	M3		M1	M2	M3	M4
D.1	Montagem de impressão em suporte de apresentação: colagem e corte	2	1		1		1	0.5	0.5		1	1		
D.2	Entrega das impressões pedidas na tarefa	1	1				0.5		0.5		0.5		0.5	
Sub-Total		3	2		1		1.5	0.5	1		1.5	1	0.5	
Total			3				3				3			
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 = Sub	Aspeto - Descrição do aspeto a avaliar	Apenas para Avaliação Objetiva		Avaliação Máxima Critério A 17,00
				Requisito ou Dimensão nominal	Inf. extra	
A1	Preparação do trabalho, higiene e	O				
A1.0		O	Utilização das EPI	Sempre		0,20
A1.1		O	Limpeza da área trabalho			0,20

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;

4.1 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:

- imagem corporativa (criação e aplicação de logo; definição de Normas Gráficas);
- Paginação (livros e brochuras);
- Promocional (cartazes, mupi);
- New Media (publicações on-line);

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 de posto de trabalho sorteado previamente;
- 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.

Especificações de cada módulo a considerar na estruturação da prova:

- **IMAGEM CORPORATIVA:**
 - Design de logótipo em Adobe Illustrator
 - Definir tipografia, cores usadas no logótipo (codificação tipográfica e cromática) e Manual de Normas Gráficas (brand book)
 - Aplicação de logótipo a estacionário e materiais de trabalho e promocionais (cartão, papel timbrado, envelope, fardas, veículos, merchandising)
 - Definir cortante (por exemplo, para cartão comercial com cantos redondos)
 - Aplicar logótipo a peças gráficas segundo orientações do Manual de Normas Gráficas (brand book)
 - Maquetizar apresentação de logótipo com recurso a k-line e cola de stick
- **PAGINAÇÃO:**
 - Definir “layout” de paginação no Adobe Indesign
 - Utilizar numeração automática e páginas mestras
 - Formatar texto com recurso a estilos de carácter e de parágrafo
 - Criar tabelas a partir de texto
 - Criar QR code a partir de texto
 - Realizar fotomontagens com processos não destrutivos (utilizar máscaras e smart objects)
 - Ajustar resolução, modo de cor e dimensão das imagens utilizadas na paginação e capas
 - Inserir grafismos desenvolvidos no Adobe Illustrator
 - Aplicar verniz em zonas específicas da paginação
 - Criar booklet (páginas impostas para impressão)
 - Criar PDF (X1a; X3 ou X4) com miras de corte, miras de bleed, e de registo, bleed (sangramento) e layers
 - Criar PDF interativo com links funcionais
 - Maquetizar paginação (colagem de páginas)
- **PROMOCIONAL:**
 - Definir layout de cartaz, mupi ou outdoor em Adobe Illustrator e Adobe Photoshop
 - Ajustar resolução, modo de cor e dimensão das imagens
 - Utilizar logótipos fornecidos em diversos formatos vectoriais (eps, pdf, ai), converter para o modo de cor usado na peça gráfica (PANTONE, RGB, CMYK, Grayscale)
 - Realizar fotomontagens e ajustes de imagem com processos não destrutivos (utilizar máscaras, smart objects e layers de ajuste)
 - Preparar peça gráfica para produção; Salvar em PDF para impressão com miras de corte e bleed
 - Exportar em formato de imagem para a web (RGB, 72 ppi)
- **NEW MEDIA:**
 - Definir formato do media em pixéis
 - Desing de layout para media
 - Criar menu e esquema de navegação intuitivo e com boa usabilidade
 - Ajustar resolução, modo de cor e dimensão das imagens para monitor
 - Utilizar artboards do Photoshop com layers para apresentar graficamente o projecto

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.

Estão excluídas tarefas que incluam os seguintes trabalhos/componentes: programação de qualquer tipo, todas as tarefas do segmento *new media* são baseadas no grafismo e usabilidade/navegabilidade.

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 Comitê 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	Se possível, divulgação de elementos técnicos das viaturas a fornecer pela entidade patrocinadora
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 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;
- Quadro branco, canetas e materiais de limpeza;
- Extintor de incêndio e Kit primeiros socorros;
- Cacifos e material de economato diverso;
- Balde de recolha do lixo / reciclagem de papel
- 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;

Nota: Em cada competição os Jurados devem rever e atualizar a lista de infraestruturas.

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.

Por concorrente

- Computador iMAC – mínimo: 23”, 8 Gb ram, processador i5, HD 500 Gb, 1 Gb memória gráfica dedicada, teclado e rato compatível.
- Impressora a cores A3 laser com retro-verso
- Rip para controle da impressão
- Rede ethernet: conexão entre computadores e impressora
- Software ADOBE CREATIVE SUITE CC

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:

- Base de corte para papel + mesa de suporte para a base
- X-acto
- Régua metálica
- Cola de stick
- Fita-cola

7.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE

Os fatos e calçado de trabalho são da responsabilidade dos concorrentes.

Os concorrentes poderão fazer-se acompanhar das suas ferramentas pessoais de trabalho, desde que, durante a fase de preparação da prova, tal seja autorizado pelo presidente do júri.

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;
- Dispositivos de armazenamento de dados (pendrive, cartão de memória ou disco externo)

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.

7.8 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 <i>Check-List</i> 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=wDdnS1d0CG8>
<https://www.youtube.com/watch?v=0BnuvEoyaZ0>
<https://www.youtube.com/watch?v=LKOq3Dhcqjg>

Anexo 2

Ficha de Segurança

		<h1>34. DESENHO GRÁFICO</h1> <h2>FICHA DE SEGURANÇA</h2>						
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 ou em mau estado de conservação e/ou funcionamento.								
SUBSTÂNCIAS PERIGOSAS								
Leia os rótulos e cumpra as indicações no manuseamento de substâncias perigosas.								
LIMPEZA								
<ul style="list-style-type: none"> 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				
<ul style="list-style-type: none"> Interacção com ecrãs; Contacto equipamentos eléctricos; Posturas incorrectas. 				<ul style="list-style-type: none"> Diminuição da acuidade visual, cansaço ocular; Electrização; Lesões da coluna e músculo-esqueléticas. 				
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!								

Anexo 3

Exemplo de Ficha de Avaliação de Desempenho

Nome da Profissão		
Desenho Gráfico		
Critérios de avaliação		Valores
A	Processo Criativo	20,00
B	Design Final	24,00
C	Destreza Manual	6,00
D	Utilização do Computador	25,00
E	Conhecimento da Indústria Gráfica e Pré-Impressão	25,00

Sub Critério A	Subcritérios Nome ou Descrição	Tipo de Aspecto O = Obj S = Sub	Aspecto - Descrição do aspecto a avaliar	Apenas para Avaliação Objetiva		Avaliação Máxima Critério A 20,00
				Requisito ou Dimensão nominal	Informações extra	
A1	Criatividade e originalidade	S				3,00
	Adequação ao público-alvo	S				1,00
	Unidade e relação entre as partes	S				2,00
A2	Criatividade e originalidade - cartaz	S				1,50
	Criatividade e originalidade - flyer	S				1,50
	Unidade e relação entre as partes - cartaz	S				1,00
	Unidade e relação entre as partes - flyer	S				1,00
A3	Criatividade e originalidade	S				2,00
	Adequação ao público-alvo	S				1,00
	Unidade e relação entre as partes	S				2,00
A4	Criatividade e originalidade	S				1,50
	Adequação ao produto	S				1,00
	Unidade e relação entre as partes	S				1,50

Sub Critério B	Subcritérios Nome ou Descrição	Tipo de Aspecto O = Obj S = Sub	Aspecto - Descrição do aspecto a avaliar	Apenas para Avaliação Objetiva		Avaliação Máxima Critério B 24,00	
				Requisito ou Dimensão nominal	Informações extra		
B1	Composição: estética e equilíbrio	S				0,75	
	Impacto visual do logótipo	S				0,75	
	Escolha tipográfica –	S	combinação entre tipos (não usar tipos semelhantes)			0,75	
	Escolha tipográfica –	S	corpos de texto escolhidos			0,75	
	Escolha tipográfica –	S	legibilidade dos tipos			0,75	
	Qualidade do desenho vetorial – logo	S				0,75	
	Apresentação gráfica das codificações	S				0,75	
	Escolha de cores –	S	contraste e conjugação de cores			0,75	
	B2	Composição: estética e equilíbrio - cartaz	S				1,00
		Composição: estética e equilíbrio - flyer	S				1,00
Impacto visual - cartaz		S				1,00	
Impacto visual - flyer		S				1,00	
Escolha tipográfica – cartaz		S				0,50	
Escolha tipográfica – flyer		S				0,50	
Escolha de cores, conjugação e harmonia - cartaz		S				0,50	
Escolha de cores, conjugação e harmonia - flyer		S				0,50	
B3	Composição: estética e equilíbrio	S				1,00	
	Impacto visual e poder da comunicação	S				1,00	
	Utilização APENAS de tipografia definida na codificação	S				1,00	
	Utilização APENAS das cores PANTONE definidas na codificação e suas tramas	S				1,00	
	Grafismos complementares	S				1,00	
	Grafismo da numeração	S				0,50	
	Grafismo das fotografias	S				0,50	
B4	Composição: estética e equilíbrio	S				1,00	
	Impacto visual da página HOME	S				0,75	
	Impacto visual da página PRODUTOS	S				0,75	
	Impacto visual da página CONTATOS	S				0,75	
	Utilização APENAS de tipografia definida na codificação	S				1,00	
	Utilização APENAS das cores PANTONE definidas na codificação e suas tramas	S				1,00	
	Grafismos complementares	S				0,75	

Sub Critério C	Subcritérios Nome ou Descrição	Tipo de Aspeto O = Obj S = Sub	Aspeto - Descrição do aspeto a avaliar	Apenas para Avaliação Objetiva		Avaliação Máxima Critério C 6,00
				Requisito ou Dimensão nominal	Informações extra	
C1	Maquetização da brochura – aspecto geral	S				1,00
	colagens	S				1,00
C2	Maquetização do cartaz - colagem	S				1,00
	Maquetização do cartaz - cortes	S				1,00
C3	Maquetização da brochura – aspecto geral	S				1,00
	colagens	S				1,00

Sub Critério D	Subcritérios Nome ou Descrição	Tipo de Aspeto O = Obj S = Sub	Aspeto - Descrição do aspeto a avaliar	Apenas para Avaliação Objetiva		Avaliação Máxima Critério D 25,00
				Requisito ou Dimensão nominal	Informações extra	
D1	Formato do ficheiro logótipo - A3	O				1,00
	· formato codificações - A4	O				1,00
	· Logótipo em PNG - RGB / 600 PPI	O				1,00
	· Pasta no desktop com nome correto + ficheiros organizados	O				1,00
	· Impressão logótipo – A3 lado maior 300 mm	O				1,00
	· Impressão codificações – A4	O				1,00
D2	· Medidas do cartaz –	O	1200 x 1750 mm ao alto			1,00
	· Medidas do flyer –	O	200 x 90 mm ao baixo			1,00
	· Modo de cor do PDF – cartaz	O	CMYK			0,50
	· Modo de cor do PDF – flyer	O	CMYK			0,50
	· Resolução – cartaz	O	150 ppi			1,00
	· Resolução – flyer –	O	300 ppi			1,00
	· Todos os elementos estão presentes - cartaz	O				0,50
	· Todos os elementos estão presentes - flyer	O				0,50
	· Pasta no desktop com nome correto + ficheiros organizados	O				0,50
	· Impressão do Cartaz em redução	O				0,50
D3	· Formato da brochura	O	190 x 100 mm			1,00
	· Utilização de estilos de parágrafos –	O	em todo o texto do miolo			1,00
	· Resolução das imagens –	O	240 a 375 DPI			1,00
	· Place no indesign –	O	imagens linked e não embeded			0,50
	· Numeração automática –	O	colocada nas mestras			1,00
	· Utilização de Páginas mestras para os grafismos constantes	O				0,50
	· Utilização de todo o texto	O				0,50
	· Utilização de todos os elementos gráficos	O				0,50
	· Respeito pelas orientações	O	2 produtos por página			0,50
	· Pasta no desktop com nome correto + ficheiros organizados	O				0,50
D4	· Formato do layout	O				1,00
	· Resolução das imagens –	O	72 ppi, sem tolerância			1,00
	· Resolução do ficheiro Illustrator	O	72 ppi, sem tolerância			1,00
	· Todos os elementos estão presentes - home	O				0,50
	· Todos os elementos estão presentes – produtos	O				0,50
	· Todos os elementos estão presentes - contatos	O				0,50
	· Pasta no desktop com nome correto + ficheiros organizados	O				0,50

Sub Critério E	Subcritérios Nome ou Descrição	Tipo de Aspeto O = Obj S = Sub	Aspeto - Descrição do aspeto a avaliar	Apenas para Avaliação Objetiva		Avaliação Máxima Critério E 25,00
				Requisito ou Dimensão nominal	Informações extra	
E1	Logótipo em Illustrator cores PANTONE + SOLID COATED	O	(ficheiro Illustrator em CMYK)			3,50
	Logótipo em PDF/X-4 modo de cor CMYK	O	(conversão de PANTONES em CMYK PROCESS COLOR)			3,50
		O				
E2	Utilização de tipografia definida na codificação – cartaz e flyer	O				1,00
	Bleed- cartaz	O	8 mm			1,00
	Bleed- flyer	O	4 mm			1,00
	Fotomontagem com recurso a máscaras - cartaz	O				1,00
	Utilização de layers de ajuste - cartaz	O				1,00
	Tipo de PDF - cartaz	O	(PDF/X-3a)			1,00
	Tipo de PDF - flyer	O	(PDF/X-3a)			1,00
E3	Bleed	O	(4 mm – sem tolerância)			0,50
	Imagens em CMYK	O				1,00
	Grafismos em PANTONE	O				1,00
	Utilização APENAS das cores definidas na codificação	O				1,00
	Utilização APENAS da tipografia definida na codificação	O				1,00
	Imposição automática – print booklet	O				1,00
	PDF/X-4	O	PANTONES + CMYK + MIRAS + BLEED			1,00
	Gravar em Indesign – editável	O				0,50
E4		O				
	Cores PANTONE convertidas em RGB	O				2,00
	Ficheiro Illustrator	O	RGB / 72 ppi			2,00

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.