



DESCRITIVO TÉCNICO
(2017-2019)

MULTIMÉDIA ANIMAÇÃO / VÍDEO



FICHA TÉCNICA

TÍTULO

WorldSkills Portugal - Descrição Técnica da Competição de **MULTIMÉDIA – ANIMAÇÃO/VÍDEO**

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
- Helder Rodrigo Pinto - 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: GESTÃO E TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO

Correspondência com referenciais técnicos nacionais e internacionais	<ul style="list-style-type: none">• 213 - Audiovisuais e Produção dos Media: 213006 - Técnico/a de Multimédia (Nível 4 de Formação do QNQ)• 213 - Audiovisuais e Produção dos Media: 213240 Técnico/a Especialista em Desenvolvimento de Produtos Multimédia• 213 - Audiovisuais e Produção dos Media: 213351 Técnico/a de Vídeo
----------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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	6
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	8
3.1 ORIENTAÇÕES GERAIS	8
3.2 NATUREZA DA AVALIAÇÃO	9
3.3 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	9
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	16
3.10 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO	16
4 ESTRUTURA DA PROVA	17
4.1 NOTAS GERAIS	17
4.2 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA	17
4.3 DESENVOLVIMENTO DA PROVA	18
4.4 VALIDAÇÃO, SELEÇÃO E DIVULGAÇÃO DA PROVA.....	19
5 REQUISITOS DE SEGURANÇA	19
5.1 GERAIS	19
5.2 ESPECÍFICOS	20
6 GESTÃO DA COMPETIÇÃO/PROVA	20
6.1 PRESIDENTE DE JÚRI	20
6.2 JURADOS.....	21
6.3 CHEFE DE OFICINA	21
7 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO	22
7.1 MATERIAIS GENÉRICOS	22
7.2 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS	22
7.3 SOFTWARE ESPECÍFICO.....	22
7.4 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE	23
7.5 MATERIAIS PROIBIDOS NA ÁREA DA COMPETIÇÃO	23
7.6 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA.....	23
7.7 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO	24
7.8 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL.....	24
8 ANEXOS	
1 - Links a vídeos	
2 - Ficha de Segurança da Profissão	
3 - Exemplo de grelha de avaliação	
4 - Conceitos	

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: MULTIMÉDIA – ANIMAÇÃO/VÍDEO

Natureza da competição:

- Grupo de 2 elementos

Aplicação:

- Preparação e organização das provas de avaliação de desempenho profissional do SkillsPortugal, de acordo com os referenciais nacionais e padrões internacionalmente estabelecidos pela *WorldSkills International*;
- Como referência a outros eventos associados à preparação e organização de provas de desempenho profissional, como por exemplo as previstas no âmbito das diversas modalidades de formação.

Condições de participação no campeonato das profissões:

- ≤ 25 anos (a 31 de dezembro do ano da competição)
- Experiência: concepção, estruturação, captação, edição, montagem, sincronização e finalização de vídeo e animação.

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 Multimédia – Animação/Vídeo, 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 - Regulamentos dos Campeonatos das Profissões
<https://worldskillsportugal.iefp.pt/>

- Catálogo Nacional de Qualificações - Perfil profissional
http://www.catalogo.anqep.gov.pt/PDF/QualificacaoReferencialPDF/1557/CP/duplcertificacao/213006_RefCP
http://www.catalogo.anqep.gov.pt/PDF/QualificacaoReferencialPDF/231/EFA/tecnologica/213240_RefTec
http://www.catalogo.anqep.gov.pt/PDF/QualificacaoReferencialPDF/1624/EFA/tecnologica/213351_RefTec
- WorldSkills International - Recursos *on-line*
<https://www.worldskills.org/what/competitions/resources>

2 REFERENCIAL DE EMPREGO

2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO

2.1.1 Designação da Profissão

Multimédia – Animação/Vídeo

2.1.2 Descrição Geral da Atividade Profissional

O Técnico de Multimédia – Animação/Vídeo é o profissional qualificado apto a trabalhar individualmente ou em equipa, num projeto audiovisual, desde o planeamento, organização e preparação, passando pela produção até à pós-produção e exibição. Desta forma, encontra-se apto a captar e a editar imagens e sons, em diversos formatos, em decores naturais e em estúdio, e ainda a sincronizar, misturar, corrigir e montar imagens e sons na área da publicidade, animação, ficção, reportagem, videoclipe e vídeo experimental.

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

No âmbito da sua atividade profissional, o Técnico de Multimédia – Animação/Vídeo desenvolve as seguintes atividades operacionais:

1. Planear um projeto multimédia audiovisual através da criação de argumento, sinopse, guião, guião-técnico, storyboard e orçamento, tendo em conta o produto a realizar e o público-alvo a atingir.
2. Recolher materiais de referência, arte conceptual para construir os guiões.
3. Preparar e selecionar os equipamentos e tecnologias para realização de vídeo em função dos objetivos pretendidos e dos produtos multimédia a desenvolver.
4. Estudar enquadramentos e planos de acordo com os cenários, luz e meio envolvente.
5. Recolher e captar imagem/vídeo e áudio em estúdio e ao vivo, utilizando técnicas de gravação e fazendo uso de vários planos e enquadramentos.
6. Selecionar de um conjunto de vídeos aqueles que serão usados num projeto multimédia.
7. Editar, corrigir e montar imagem e vídeo em sequência para a conceção de um filme bem estruturado e que consiga transmitir a mensagem pretendida, utilizando programas informáticos específicos.
8. Misturar e sincronizar áudio com imagem e vídeo, incluído foley's (locação, sons ambiente e sons pontuais), utilizando programas informáticos específicos.
9. Criar grafismos e animações 2D/3D animados recorrendo a programas informáticos específicos.
10. Compor texto obedecendo às exigências da formatação e tendo em consideração e legibilidade do mesmo.
11. Exportar o projeto multimédia final para vários formatos e resoluções dependendo do meio em que vai ser publicado.
12. Gravar num determinado suporte de armazenamento secundário e criar o grafismo do mesmo.

2.3 ÁREAS DE COMPETÊNCIA

ÁREA FUNCIONAL: PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO (PRÉ-PRODUÇÃO)	Importância relativa (%)
Planeamento e organização de um projeto audiovisual integrado	10
<p>Os concorrentes têm de conhecer e compreender:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A legislação relativa aos direitos de autor; • As fases de um planeamento de produção multimédia; • As regras do processo de construção de um guião técnico e storyboard, assim como do desenvolvimento de uma narrativa; • Noções de história do cinema; • Informática na ótica do utilizador (tratamento de texto, digitalização e paginação). <p>Os concorrentes têm de conseguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planear um projeto audiovisual criando guião-técnico e storyboard; • Recolher materiais de referência, arte conceptual para construir os guiões; • Preparar e seleccionar os equipamentos e tecnologias para captação de imagem/vídeo e áudio; • Aplicar enquadramentos e planos de acordo com os cenários, luz e meio envolvente. 	
ÁREA FUNCIONAL: RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	Importância relativa (%)
Comunicação, relação e trabalho em equipa	5
<p>Os concorrentes terão de demonstrar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinamismo e pro-atividade; • Organização do seu posto de trabalho e interação com os restantes elementos da equipa, de forma a responder às solicitações dos clientes e do serviço; • Interesse/motivação relativamente à realidade quotidiana e cultural com vista à atualização de conhecimentos e ao desenvolvimento da capacidade crítica e criativa; • Criatividade e sentido estético na conceção de objetos gráficos; • Capacidade de adaptação face às novas tecnologias em idioma universal (Língua Inglesa); • Capacidade de decisão sobre as soluções mais adequadas na resolução de problemas técnicos; • Capacidades de liderança e de coordenação de projetos. • Cumprimento dos prazos estabelecidos. 	
ÁREA FUNCIONAL: PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
Recolha e gravação e áudio e vídeo	15
<p>Os concorrentes têm de conhecer e compreender:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terminologia específica da realização de vídeo; • Noções básicas de psicologia e perceção visual; • Noções de fotografia; • Planos e enquadramentos de gravação de imagem/vídeo; • Regras de enquadramentos e planos de acordo com os cenários, luz e meio envolvente. • Técnicas de gravação de foley's (locação, sons ambiente e sons pontuais); • O funcionamento e utilização de equipamentos e tecnologias para recolha e captação de imagem/vídeo e áudio; <p>Os concorrentes têm de conseguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recolher e captar imagem/vídeo utilizando técnicas de gravação e fazendo uso de vários planos e enquadramentos; • Recolher e gravar áudio em estúdio e ao vivo, utilizando técnicas de gravação de foley's. 	

ÁREA FUNCIONAL: PÓS-PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
Conceber um produto multimédia em vídeo	70
<p>Os concorrentes têm de conhecer e compreender:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Noções de design; • Noções de estética e composição visual; • Noções de artes gráficas; • Regras de tipografia e formatação de texto; • Noções de física: luz e cor; • Noções de cinematografia e comunicação em vídeo; • A utilização de software de criação, edição e montagem de imagem/vídeo; • A utilização de software mistura e tratamento de áudio; • Regras de animação e transição de vídeo; • Formatos de exportação de vídeo. <hr/> <p>Os concorrentes têm de conseguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selecionar de um conjunto de vídeos aqueles que serão usados num projeto multimédia. • Editar, corrigir e montar imagem e vídeo em sequência para a conceção de um filme bem estruturado e que consiga transmitir a mensagem pretendida, utilizando programas informáticos específicos. • Misturar e sincronizar áudio com imagem e vídeo, incluído foley's (locação, sons ambiente e sons pontuais), utilizando programas informáticos específicos. • Criar grafismos e animações 2D/3D animados recorrendo a programas informáticos específicos. • Compor texto obedecendo às exigências da formatação e tendo em consideração e legibilidade do mesmo. • Exportar o projeto multimédia final para vários formatos e resoluções dependendo do meio em que vai ser publicado. • Gravar num determinado suporte de armazenamento secundário e criar o grafismo do mesmo. 	

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 **realização de um produto audiovisual**. Neste contexto, o concorrente **terá de criar uma animação recorrendo à técnica Stop Motion e um filme publicitário sobre um tema a ser sorteado no início da prova**.

A **estrutura do projeto** a desenvolver, de acordo com especificações técnicas pré-estabelecidas, deverá assentar em 4 grandes áreas:

- i) Desenho do guião e guião técnico/storyboard;
- ii) Criação de uma animação Stop Motion;
- iii) Criação de um filme publicitário;
- iv) Criação de uma capa de CD/CVD para o projeto audiovisual integrado.

Como **aspetos críticos de sucesso** associados ao projeto audiovisual a desenvolver, importa considerar: i) desenho de um guião e guião técnico/storyboard para o bom planeamento; ii) recolha e gravação de imagens, vídeo e foley's para integração no vídeo; iii) montagem, edição e tratamento de imagem/vídeo e áudio; iv) sincronização de imagem/vídeo com o áudio v) criação de grafismos e animações para integrar no projeto multimédia; vi) criação de uma capa de CD/DVD; vii) finalização e exportação do projeto multimédia.

2.5 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 de um projeto audiovisual integrado				Comunicação, relação e trabalho em equipa	Recolha e gravação e áudio e vídeo			Conceber um produto multimédia em vídeo								
		Planeamento do trabalho	Organização e Gestão de tempo	Criatividade e Originalidade	Utilização do guião e storyboard adequadamente		Qualidade das imagens/vídeo e áudio	Enquadramentos e planos	Utilização da iluminação	Seleção das imagens/vídeo e áudio	Tratamento e edição das imagens/vídeo e áudio	Sincronização das imagens/vídeo com o áudio	Inclusão de informação textual adequada, incluído ficha técnica	Cuidado na escolha da tipografia e cores	Criação de animações e efeitos			
PROJETO-TIPO: DESENVOLVIMENTO DE UM PPRODUTO AUDIOVISUAL	Aspetos críticos de sucesso	Desenho de um guião e guião técnico/storyboard	x	x	x	x	x		x	x							x	
		Recolha e gravação de imagens, vídeo e foley's para integração no vídeo	x	x	x	x	x	x	x	x								
		Montagem, edição e tratamento de imagem/vídeo e áudio	x	x	x	x	x	x	x		x	x		x	x			
		Sincronização de imagem/vídeo com o áudio	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x					x
		Criação de grafismos e animações para integrar no projeto multimédia	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x
		Criação de uma capa de CD/DVD	x	x	x	x	x	x	x		x	x		x	x			
	Estrutura	Finalização e exportação do projeto multimédia	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
		Guião e guião técnico/storyboard	x	x	x	x	x											
		Animação Stop Motion	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
		Filme publicitário	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
		Capa de CD/CVD	x	x	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

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 - Planeamento de um projeto audiovisual
- B - Produção
- C - Pós-Produção
- D - Gravação de um suporte físico

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	Planeamento de um projeto audiovisual	15	5	20
B	Produção	15		15
C	Pós-Produção	50	10	60
D	Gravação de um suporte físico		5	5
Total		80	20	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 aos diversos de um produto multimédia apoiado nos meios audiovisuais.

Neste contexto, no caso da competição em apreço, a estrutura da prova assenta no âmbito dos seguintes 3 módulos de competição:

- Módulo 1 - Animação Stop-Motion
- Módulo 2 - Filme publicitário
- Módulo 3 - Capa de CD/DVD

No âmbito da presente prova, os postos de trabalho são fixos, sendo sorteados para cada equipa concorrente antes do início das provas no momento do briefing inicial.

Prevê-se uma duração de 22H para o total da prova.

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

Módulo	Tempo	Dia sugerido
Animação Stop-Motion	8h00	Dia 1 e dia 2
Filme publicitário	12h00	De dia 2 até dia 4
Capa de CD/DVD	2h00	Dia 4

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

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

Critérios de Avaliação (distribuição das pontuação pelos diversos módulos da competição)		Módulos da competição			
		1 - Animação Stop-Motion	2 - Filme publicitário	3 - Capa de CD/DVD	Total
A	Planeamento de um projeto audiovisual	6	11	3	20
B	Produção	7	7	1	15
C	Pós-Produção	20	35	5	60
D	Gravação de um suporte físico	2	2	1	5
Total		35	55	10	100

3.6 SUBCRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Critério A - Planeamento de um projeto audiovisual		Pontos	Módulos		
[Subcritérios]			1	2	3
A.1	Interesse/enquadramento do tema e enredo	2	1	1	0
A.2	Mensagem passada com sucesso	3	1	2	0
A.3	Criatividade e o originalidade	4	1	2	1
A.4	Adequação ao público alvo	3	1	1	1
A.5	Desenho do Guião-Técnico e Storyboard	5	1	4	0
A.6	Impacto do design	3	1	1	1
Total		20	6	11	3

Critério B - Produção		Pontos	Módulos		
[Subcritérios]			1	2	3
B.1	Captação de um conjunto de fotogramas sequenciais	1	1	0	0
B.2	Qualidade da imagem/vídeo	4,5	2	2	0,5
B.3	Enquadramentos e planos bem conseguidos	4,5	2	2	0,5
B.4	Iluminação ou utilização da luz ambiente adequada	2	1	1	0
B.5	Qualidade dos foley's	3	1	2	0
Total		15	7	7	1

Critério C - Pós-produção		Pontos	Módulos		
[Subcritérios]			1	2	3
C.1	Cuidado no tratamento das imagens/vídeo	7	2	4	1
C.2	Boa seleção e recolha da imagem/vídeo captados	7	3	3	1
C.3	Boa seleção e recolha dos foley's	3	1	2	0

C.4	Sincronização adequada da imagem/vídeo com o áudio	6	2	4	0
C.5	Inclusão de informação textual apropriada	4	1	2	1
C.6	Ficha técnica bem especificada	6	2	4	0
C.7	Tipografia (legibilidade do tipo de letra, adequação e formatação)	6	2	3	1
C.8	Cores utilizadas	4	1	2	1
C.9	Transições de cenas adequadas	5	2	3	0
C.10	Criação e integração de efeitos de animação	12	4	8	0
Total		60	20	35	5

Critério D Gravação de um suporte físico [Subcritérios]		Pontos	Módulos		
			1	2	3
D.1	Duração de acordo com as especificações	1,5	0,5	1	0
D.2	Formato e resolução como as especificações	1,5	0,5	0,5	0,5
D.3	Frame Rate	0,5	0,5	0	0
D.4	Pastas e nomes dos ficheiros guardados e organizados	1,5	0,5	0,5	0,5
Total		5	2	2	1

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

Distribuição dos módulos e dos critérios de avaliação associados, às fases de pré-seleção, regional e nacional.		Módulos			Pré-seleção			Regional			Nacional		
		ANIMAÇÃO STOPMOTION	FILME PUBLICITÁRIO	CAPA CD/DVD	Referência: 25% do previsto no DT Carga Horária: 6 horas			Referência: 25% do previsto no DT Carga Horária: 6 horas			Referência: 100% do previsto no DT Carga Horária: 22 horas		
					Nível de exigência da prova								
					Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta
A	PLANEAMENTO DE UM PROJETO AUDIOVISUAL	✓	✓	✓		x		X					X
B	PRODUÇÃO	✓	✓	✓									X
C	PÓS-PRODUÇÃO	✓	✓	✓		X		X					X
D	GRAVAÇÃO DE UM SUPORTE FÍSICO	✓	✓	✓		X		X					X
PROVAS	Pré-seleção		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 <i>WorldSkills Europe</i> 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										
	Nacional	X	X	X									

3.8 CRITÉRIOS/SUBCRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL

Critério A - Planeamento de um projeto audiovisual		Pré-Seleção (módulos)			Regional (módulos)			Nacional (módulos)		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
[Subcritérios]										
A.1	Interesse/enquadramento do tema e enredo		2			2		1	1	0
A.2	Mensagem passada com sucesso		3			3		1	2	0
A.3	Criatividade e o originalidade		4			4		1	2	1
A.4	Adequação ao público alvo		3			3		1	1	1
A.5	Desenho do Guião-Técnico e Storyboard		5			5		1	4	0
A.6	Impacto do design		3			3		1	1	1
Sub-Total			20			20		20		

Critério B - Produção		Pré-Seleção (módulos)			Regional (módulos)			Nacional (módulos)		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
[Subcritérios]										
B.1	Captação de um conjunto de fotogramas sequenciais							1	0	0
B.2	Qualidade da imagem/vídeo							2	2	0,5
B.3	Enquadramentos e planos bem conseguidos							2	2	0,5
B.4	Iluminação ou utilização da luz ambiente adequada							1	1	0
B.5	Qualidade dos foley's							1	2	0
Sub-Total			0			0		15		

Critério C – Pós-Produção		Pré-Seleção (módulos)			Regional (módulos)			Nacional (módulos)		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
[Subcritérios]										
C.1	Cuidado no tratamento das imagens/vídeo		8			8		2	4	1
C.2	Boa seleção e recolha da imagem/vídeo captados		8			8		3	3	1
C.3	Boa seleção e recolha dos foley's		4			4		1	2	0
C.4	Sincronização adequada da imagem/vídeo com o áudio		8			8		2	4	0
C.5	Inclusão de informação textual apropriada		5			5		1	2	1
C.6	Ficha técnica bem especificada		7			7		2	4	0
C.7	Tipografia (legibilidade do tipo de letra, adequação e formatação)		7			7		2	3	1
C.8	Cores utilizadas		5			5		1	2	1
C.9	Transições de cenas adequadas		7			7		2	3	0
C.10	Criação e integração de efeitos de animação		16			16		4	8	0
Sub-Total			75			75		60		

Critério D – Gravação de um suporte físico		Pré-Seleção (módulos)			Regional (módulos)			Nacional (módulos)		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
[Subcritérios]										
D.1	Duração de acordo com as especificações		2			2		0,5	1	0
D.2	Formato e resolução como as especificações		2			2		0,5	0,5	0,5
D.3	Frame Rate		0			0		0,5	0	0
D.4	Pastas e nomes dos ficheiros guardados e organizados		1			1		0,5	0,5	0,5
Sub-Total			5			5		5		

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.

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		O				
A1.0		O	Utilização das EPI	Sempre		0,20
A1.1	Preparação do trabalho, higiene e	O	Limpoza 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 equipamento de trabalho (da responsabilidade do concorrente);
- Se algum concorrente não puder 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 nos equipamentos – não imputável a mau uso do concorrente – que impeça a finalização da(s) tarefa(s), devem ser atribuído aos concorrentes tempo extra (nunca superior ao tempo perdido) ou quando esta opção não é possível, serão atribuídos todos os pontos respeitantes aos aspetos afetados;
- Os jurados têm de completar todos os aspetos da folha de avaliação de cada concorrente;
- 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 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 3 módulos de competição:

- a) Animação *Stop-Motion*;
- b) Filme publicitário;
- c) Capa de CD/DVD;

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, projetos audiovisuais, segundo os conhecimentos requeridos e dentro dos tempos definidos;
- 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 3 módulos;
- Todos os concorrentes têm de competir em todos os módulos;
- A prova terá como duração máxima de 22 horas;
- Os concorrentes executam as tarefas em equipa de 2 elementos.

Especificações de cada módulo a considerar na estruturação da prova:

- Animação Stop-Motion:
 - Stop Motion é uma técnica de animação fotograma a fotograma, como recurso a uma máquina fotográfica/vídeo e onde se utilizam diversos materiais. Esses materiais são movidos e fotografados frame a frame e posteriormente montados de forma sequencial criando a impressão de movimento, sendo que, para cada segundo de filme são necessários entre 12 a 24 frames. Também podem incluir efeitos gráficos e sonoros;
 - O tema será obrigatório: **WORLDSKILLA PORTUGAL**;
 - Público-alvo deste módulo: potenciais futuros concorrentes, empresas patrocinadores e público em geral que pretenda conhecer o campeonato nacional das profissões;
 - Exigirá a criação de um guião-técnico e storyboard;
 - Deverá ter em consideração a criatividade e originalidade, inclusão de informação textual e integração de elementos gráficos e animações;
 - A duração e exportação devem ser cumpridas de acordo com as especificações da prova.
- Filme publicitário:
 - O Vídeo, hoje, é uma ferramenta indispensável de comunicação para qualquer empresa tanto para autopromoção como para divulgar os seus produtos e serviços. O vídeo diverte, entretém, emociona, ensina, divulga, sensibiliza, mas acima de tudo, informa. As pessoas procuram, encontram, visualizam e partilham os vídeos baseando-se no seu conteúdo. O vídeo atinge todos os públicos e está a conquistar cada vez mais mercado;
 - O tema é específico e será sorteado no início da prova para cada equipa concorrente, o qual deve ser respeitado com rigor;
 - Público-alvo deste módulo: potenciais futuros concorrentes, empresas patrocinadores e público em geral que pretenda conhecer o campeonato nacional das profissões;
 - Exigirá a criação de um guião-técnico e storyboard;
 - Deverá ter em consideração a criatividade e originalidade, inclusão de informação textual e integração de elementos gráficos e animações;
 - A duração e exportação devem ser cumpridas de acordo com as especificações da prova.
- Capa de CD/DVD:
 - O objetivo deste módulo é criar uma capa de CD/DVD com as dimensões especificadas na prova;
 - Público-alvo deste módulo: potenciais futuros concorrentes, empresas patrocinadores e público em geral que pretenda conhecer o campeonato nacional das profissões;
 - Deverá ter em consideração a criatividade e originalidade, inclusão de informação textual e integração de elementos gráficos e animações.

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: criação de material de marketing e publicidade para os vídeos, impressão e gravação em suportes físicos.

4.3 DESENVOLVIMENTO DA PROVA

A prova será fornecida em suporte informático: a prova em PDF e em folha de cálculo para as grelhas de avaliação.

Os concorrentes têm direito a um 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 atualizado o DT para a competição seguinte
Três meses antes da competição	É elaborada a prova tipo
Um mês antes da competição	Divulgação da prova
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 desde que sejam cumpridos os requisitos previstos no presente DT, e desde que comprovada a exequibilidade técnica, no tempo previsto, e com os equipamentos 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, será 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 equipamentos;
- Perigos/risco significativos da profissão;

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;
- 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;
- Computador com ligação à internet;
- Colunas de áudio;
- Extensões elétricas;
- Armários para guardar equipamento dos concorrentes (discos rígidos, máquinas fotografias, tripés);
- Balde do lixo.

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.

- Dois computadores (um para cada concorrente) ligados em rede um ao outro mas sem acesso à internet;
- Teclado e rato.

7.3 SOFTWARE ESPECÍFICO

Toda a lista de infraestruturas e software específico 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.

- Windows 7 (mínimo), 8 ou 10 (preferencial);
- Microsoft Office 2007 (mínimo), 2010, 2013 ou 2015 (preferencial);
- Adobe Photoshop CC 2014 (mínimo), CC 2017 (preferencial) – Língua Inglesa;
- Adobe Illustrator CC 2014 (mínimo), CC 2017 (preferencial) – Língua Inglesa;
- Adobe Premiere CC 2014 (mínimo), CC 2017 (preferencial) – Língua Inglesa;
- Adobe After Effects CC 2014 (mínimo), CC 2017 (preferencial) – Língua Inglesa;
- Adobe Audition CC 2014 (mínimo), CC 2017 (preferencial) – Língua Inglesa;
- Adobe Flash CC 2014 (mínimo) ou Animate CC 2017 preferencial) – Língua Inglesa;
- SonyVegas 9.0 – Língua Inglesa;
- QuickTime;
- VLC.

7.4 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE

Os concorrentes deverão fazer-se acompanhar dos seus equipamentos, usuais para a profissão, devendo os mesmos estar em bom estado de funcionamento e de proteção, nomeadamente:

- Mesa digitalizadora (se necessitar);
- Auscultadores (um para cada concorrente);
- Disco externo (para backup – ser formatado no início da prova);
- Equipamento de gravação de imagem/vídeo e áudio (máquinas fotográficas e/ou filmar, tripés...);
- Uma seleção de 5 músicas e 15 sons (a validar pelo Júri);
- Uma seleção de 5 tipos de letra (a validar pelo Júri);
- Uma seleção de 5 presets para After Effects.

Nota: Todo o hardware que necessite de ser instalado deve vir acompanhado das drives em CD original.

7.5 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.

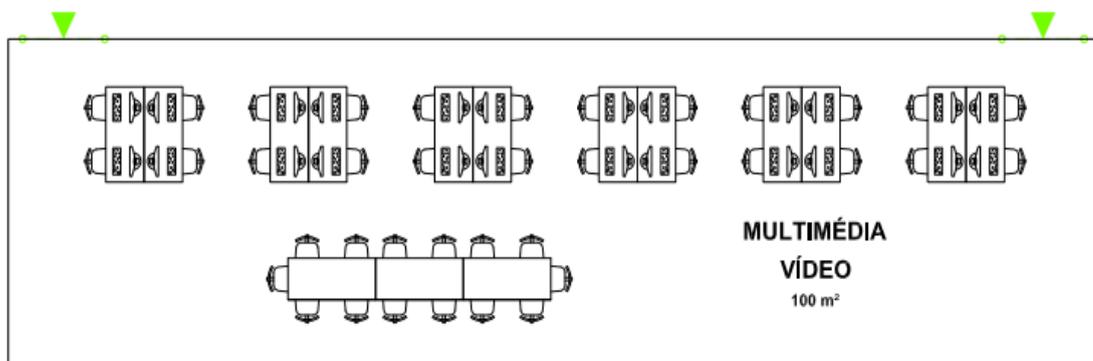
Os jurados devem informar, clara e inequivocamente, sobre os tipos de materiais e equipamentos que não devem circular na área da competição.

Os concorrentes **NÃO** devem trazer:

- Qualquer elemento com direitos de autor ou desenvolvido por outrem que não seja alvo de avaliação e assim permitido pelo júri;
- Qualquer objeto que possa comprometer a sua segurança.

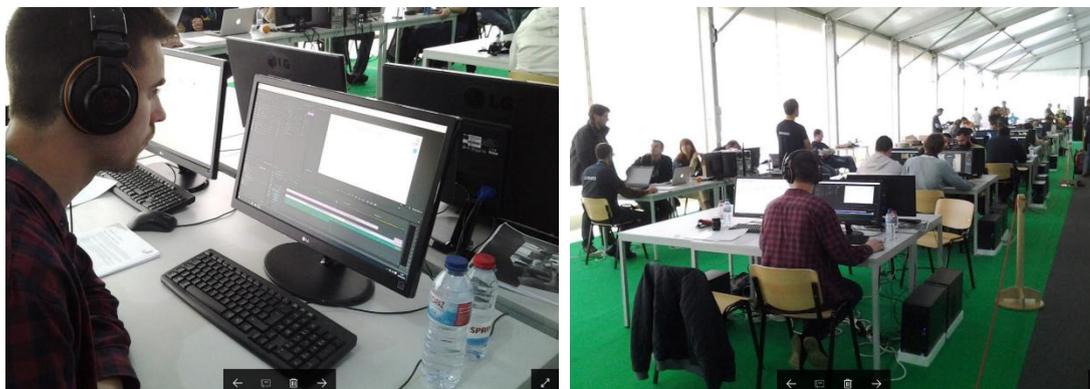
7.6 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA

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

- Desejavelmente, cada concorrente deve ter 2 mesas para cada computador mais uma ao lado para pousar equipamento e para suporte ao módulo 1 – Stop Motion;

7.7 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.

7.8 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	Links a vídeos e 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://helpx.adobe.com/pt/photoshop.html?promoid=5NHJ8FD2&mv=other>
<https://helpx.adobe.com/pt/illustrator.html?promoid=YSYYG8WM&mv=other>
<https://helpx.adobe.com/premiere-pro.html>
<https://helpx.adobe.com/pt/after-effects.html?promoid=RBS7NR3C&mv=other>
<https://helpx.adobe.com/br/support/audition.html>
<https://helpx.adobe.com/pt/animate.html?promoid=W6K8JWBB&mv=other>
<https://sony-vegas.br.uptodown.com/windows>

Anexo 2

Ficha de Segurança da profissão

 P4. MULTIMÉDIA - ANIMAÇÃO/VÍDEO 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 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	
Multimédia - Animação/Vídeo	
CrITÉRIOS de avaliação	Valores
Processo Criativo	21,00
Utilização das ferramentas	69,00
Cumprimento das especificações técnicas da prova	10,00

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 21,00
			Requisito ou Dimensão nominal	Informações extra	
Processo Criativo - Stop Motion					
	S	Interesse do tema e do enredo da animação			1,00
	S	Criatividade			1,00
	S	Originalidade			1,00
	S	Adequação ao público-alvo			1,00
	O	Layout do guião técnico/storyboard (Desenho e descrição)		(-50% se não cumprir o layout)	1,00
	S	Planificação do guião técnico/storyboard			0,50
Processo Criativo - Vídeo Promocional					
	O	Enquadramento do tema sorteado			1,00
	S	Mensagem do tema sorteado passada com sucesso			2,00
	S	Criatividade			3,00
	S	Originalidade			3,00
	S	Adequação ao público-alvo			1,00
	O	Layout do guião técnico/storyboard (Desenho e descrição)		(-50% se não cumprir o layout)	1,00
	S	Planificação do guião técnico/storyboard			0,50
Processo Criativo - Capa CD/DVD					
	S	Criatividade			1,00
	S	Originalidade			1,00
	S	Adequação ao público-alvo			1,00
	S	Impacto de design			1,00
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 10,00
Especificações Técnicas - Stop Motion					
	O	Duração			1,00
	O	Formato e resolução			0,50
	O	Mínimo de 7fps c			2,00
	O	Pastas e nomes dos ficheiros guardados e organizados como especificado			0,50
Especificações Técnicas - Vídeo Promocional					
	O	Duração do mini-genérico		(entre 10seg e 20seg)	1,00
	O	Duração do vídeo		(entre 40seg e 50seg)	1,00
	O	Duração do Produto Final: mini-genérico + vídeo		(máx. 1:00min)	1,00
	O	Formato e resolução Produto Final: mini-genérico + vídeo			0,50
	O	Pastas e nomes dos ficheiros guardados e organizados como especificado			0,50
Especificações Técnicas - Capa CD/DVD					
	O	Tamanho			1,00
	O	Formato e resolução			0,50
	O	Pastas e nomes dos ficheiros guardados e organizados como especificado			0,50

Subcritérios Nome ou Descrição	Tipo de Aspeto O = Obj S = Sub	Aspeto - Descrição do aspeto a avaliar	Apenas para Avaliação Objetiva		Avaliação Máxima Cadaço
			Requisito ou Dimensão	Informações extra	
Utilização das Ferramentas - Stop Motion					
	O	Criação de um conjunto de cenários e/ou personagens e/ou objectos ou escolha de já existentes para utilização			1,00
	O	Captação de um conjunto de fotogramas sequenciais			1,00
	S	Qualidade da imagem dos fotogramas			2,00
	S	Enquadramentos e planos bem conseguidos			3,00
	O	Edição e montagem da animação com os fotogramas			1,00
	S	Sincronização com áudio adequado			2,00
	S	Inclusão de informação textual apropriada			2,00
	O	Ficha técnica bem especificada (mínimo 3 elementos)	(-25%/elem)		1,00
	S	Tipografia (legibilidade do tipo de letra, adequação e formatação)			2,00
	S	Criação e integração de efeitos de animação			2,00
Utilização das Ferramentas - Vídeo Promocional					
	O	Criação do mini-genérico da animação			1,00
	S	Criação de animações adequadas no mini-genérico			3,00
	S	Inclusão de informação textual apropriada no mini-genérico			3,00
	S	Sincronização do áudio no mini-genérico			2,00
	S	Adequação de sons ambiente no mini-genérico			2,00
	S	Adequação de sons pontuais no mini-genérico			1,00
	O	Gravação de áudio e vídeo			1,00
	S	Boa seleção e recolha das imagens das fotografias e vídeo captados			2,00
	S	Boa seleção e recolha do som gravado			2,00
	S	Enquadramentos e planos bem conseguidos			4,00
	O	Edição e montagem da animação em vídeo			1,00
	S	Sincronização do áudio no vídeo			3,00
	S	Adequação de sons ambiente no vídeo			2,00
	S	Adequação de sons pontuais no vídeo			2,00
	S	Inclusão de informação textual apropriada no vídeo			3,00
	S	Criação e integração de efeitos gráficos no vídeo			2,00
	S	Criação e integração de efeitos de vídeo			2,00
	S	Criação e integração de transições no vídeo			2,00
	O	Ficha técnica bem especificada (mínimo 5 elementos)	(-25% por cada elemento em falta)		2,00
	S	Tipografia (legibilidade do tipo de letra, adequação e formatação)			2,00
	S	Interligação do áudio entre o mini-genérico e o vídeo			3,00
	S	Interligação entre as duas partes (mini-genérico e vídeo) bem conseguida			3,00
	O	Finalização e exportação de vídeo			1,00
Utilização das Ferramentas - Capa CD/DVD					
	S	Tipografia (legibilidade do tipo de letra, adequação e formatação)			1,00
	S	Cores utilizadas			1,00
	S	Qualidade da imagem das fotografias utilizadas			1,00

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.