



DESCRITIVO TÉCNICO

CAMPEONATO NACIONAL DAS PROFISSÕES | SKILLSPORTUGAL SETÚBAL 2020

TECNOLOGIAS DA MODA

ARTES CRIATIVAS



TÍTULO

WorldSkills Portugal - **Descritivo Técnico** da Competição de **Tecnologias da Moda**

PROMOTOR E CONCETOR

Instituto do Emprego e Formação Profissional, I.P. - Departamento de Formação Profissional R. de Xabregas, 52, 1949-003 Lisboa

Tel: (+351) 21 580 3010 E-mail: wsp@iefp.pt

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
- Maria Germano – Secretariado da WorldSkills Portugal
- M^a de Lurdes Sá | Presidente de Júri da WorldSkills Portugal

DESIGN

- Sandra Sousa Bernardo - WorldSkills Portugal | Marketing & Comunicação
- Nuno Viana – Conceção e Design Gráfico

Nos termos do Regulamento em vigor, este Descritivo Técnico está aprovado pela *WorldSkills Portugal*.

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

CLUSTER/ÁREA DE ATIVIDADE: **Artes Criativas**

Correspondência com referenciais	<ul style="list-style-type: none"> • 542107 - Técnico de Design de Moda (Referencial de Formação - CNQ) • 542115-Modelista de Vestuário (Referencial de Formação - CNQ) • 31- Fashion Technology (WorldSkills Europe) • 31- Fashion Technology (WorldSkills International)
----------------------------------	--

OBSERVAÇÕES

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

O Descritivo Técnico é o instrumento que elenca as condições de desenvolvimento da competição contextualizada no âmbito de uma determinada profissão.

ÍNDICE

1 INTRODUÇÃO	3
1.1 ENQUADRAMENTO	3
1.2 RELEVÂNCIA E SIGNIFICADO DO PRESENTE DESCRITIVO TÉCNICO (DT).....	3
1.3 DOCUMENTOS ASSOCIADOS AO DESENVOLVIMENTO DO DT.....	3
2 REFERENCIAL DE EMPREGO	4
2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO.....	4
2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS.....	4
2.3 ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA	6
2.4 PROJETO-TIPO NO ÂMBITO DO MERCADO DE TRABALHO (PROVA-TIPO).....	10
2.5 QUADRO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO vs MÓDULOS	11
3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO	12
3.1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	12
3.2 ESTRUTURA GLOBAL DA PROVA.....	13
3.3 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E OS MÓDULOS DA COMPETIÇÃO.....	14
3.4 MÓDULOS: FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL	15
3.5 PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO	16
4 ESTRUTURA DA PROVA	16
4.1 NOTAS GERAIS	16
4.2 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA	17
4.3 FICHA DE AVALIAÇÃO	19
4.4 DESENVOLVIMENTO DA PROVA.....	19
5 REQUISITOS DE SEGURANÇA	20
5.1 GERAIS	20
5.2 ESPECÍFICOS.....	20
6 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO	20
6.1 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS	21
6.2 EQUIPAMENTOS GENÉRICOS	21
6.3 EQUIPAMENTOS TÉCNICOS	21
6.4 FERRAMENTAS E MATÉRIAS PRIMAS TIPO a preparar pela organização	21
6.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE	22
6.6 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO.....	22
6.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA	23
6.8 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO	23
6.9 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL	23
7 ANEXOS	24
1 - Links a vídeos e outra informação promocional com exemplos da competição	
2 - Ficha de Segurança da Profissão	
3 - Exemplo de ficha de avaliação do CIS	
4 - Conceitos	

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: TECNOLOGIAS DA MODA
Natureza da competição: <ul style="list-style-type: none"> • Por equipa
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 2020) • Experiência: Design de Moda e Modelação de Vestuário

1.2 RELEVÂNCIA E SIGNIFICADO DO PRESENTE DESCRITIVO TÉCNICO (DT)

Nos termos do Regulamento do Campeonato das Profissões, 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 **tecnologias da moda** constituindo-se como um guia para a preparação dos jovens e formadores para os campeonatos, para a elaboração e organização das provas e própria qualidade do campeonato e da formação profissional.

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* – O que fazemos
<https://worldskills.org/what/>
- *WorldSkills International* - Quadro das Normas de Especificação
<https://worldskills.org/what/projects/wsss/>
- Catálogo Nacional de Qualificações - Perfil profissional e de formação
http://www.catalogo.anqep.gov.pt/PDF/QualificacaoPerfilPDF/1779/542115_Perfil
http://www.catalogo.anqep.gov.pt/PDF/QualificacaoPerfilPDF/1686/542107_Perfil
- *WorldSkills International* - Recursos *on-line*
<https://worldskills.org/skills/>

2 REFERENCIAL DE EMPREGO

2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO

Designação da atividade

Técnico/a de Tecnologias da Moda

Descrição Geral da Atividade Profissional

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

(Descrição CNQ - <http://www.catalogo.angep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/1686>)

Descrição Geral da Atividade Profissional

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

(Descrição CNQ - <http://www.catalogo.angep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/1779>)

Nota: de acordo com a descrição do perfil profissional

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

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

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

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

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

tamanhos de acordo com a tabela de medidas.

9. Colabora na definição das especificações técnicas necessárias à confeção do modelo.

10. Controla a qualidade do modelo.

Nota: de acordo com as atividades do perfil profissional

2.3 ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
1. Planeamento e organização do posto de trabalho	7%

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

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

Os concorrentes **terão de conseguir**:

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

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

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

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
2. Comunicação e relacionamento interpessoal	7%

Os concorrentes **terão de demonstrar**:

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

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Língua inglesa
- Apresentação do projeto
- Trabalho de equipa

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
3. Criatividade e resolução de problemas	10%

Os concorrentes **conhecer e compreender:**

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

Os concorrentes **terão de conseguir:**

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

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Criatividade
- Aplicação das tendências de moda ao projeto
- Adaptação das matérias-primas ao projeto

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
4. Elaboração de desenhos técnicos	15%

Os concorrentes **conhecer e compreender:**

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

Os concorrentes **terão de conseguir:**

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

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Faz desenhos técnicos com os pormenores (esquemas de confeção)
- Apresentação das fichas técnicas

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
5. Modelação e Draping	20%

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

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

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Criar, desenvolver ou alterar moldes para diferentes tipos de vestuário, de acordo com a ficha técnica;
- Selecionar o melhor método de construção apropriado aos diferentes tipos de materiais e designers;
- Constrói o molde de acordo com a ficha técnica;
- Retira todos os componentes do molde dá valores de costuras e bainhas;
- Identifica todos os componentes do molde de acordo com as exigências da indústria;
- Aplica a técnica da moulage para a construção do molde no busto;
- Adapta o molde às exigências da indústria;
- Analisa a tabela de medidas;
- Analisa a vestibilidade das peças de vestuário;

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Tira medidas e aplica nos moldes
- Elabora moldes
- Transformar moldes
- Retirar os componentes do molde, dar valores de costura e piques
- Catalogar os moldes em língua Inglesa

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
6. Corte	10%

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

- A importância da colocação dos moldes sobre o tecido e a otimização das matérias primas
- A colocação correta dos moldes no tecido e a identificação do avesso do tecido
- A técnica da termocolagem
- A utilização das ferramentas de corte manuais ou elétricas

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Preparar o plano de corte otimizando a matéria-prima
- Aplicar a técnica de corte corretamente, todos os componentes em tecido
- Faz a termocolagem
- Proceder de acordo com as instruções do corte industrial

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
UNIDADES DE COMPETÊNCIA: <ul style="list-style-type: none"> • Posicionar o tecido • Colocar os componentes no tecido a F.D. • Corte e Termocolagem • Faz as marcações de bolsos e piques • Marcar o avesso do tecido nos componentes 	

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
6. Confeção	26%

Os concorrentes **conhecer e compreender:**

- O domínio das diferentes das máquinas de costura
- A técnica de passar a ferro

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Utilizar os diferentes tipos de máquinas de costura, máquinas de corte e cose e pensas de passar a ferro;
- Executar todo o processo de preparação montagem e acabamentos do produto

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Faz a união dos componentes
- Prega fechos (normais, invisíveis e divisíveis)
- Faz diferentes tipos de bolsos
- Faz diferentes tipos de mangas
- Faz diferentes tipos de golas
- Coloca forros em diferentes tipos de peças de vestuário
- Faz casas e prega botões, molas, colchetes.

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
7. Acabamentos/ Controlo de qualidade	XX%

Os concorrentes **conhecer e compreender:**

- Coloca as peças de vestuário no manequim
- Domina as técnicas de acabamento
- A técnica de passar a ferro

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Dominar as técnicas de passar a ferro;
- Executar todo o processo de preparação montagem das peças no manequim e acabamentos do produto

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Coloca as peças de vestuário no manequim
- Passa a ferro
- Faz os acabamentos das peças de vestuário

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/a concorrente terá de solucionar um problema concreto do mercado de trabalho**, associado à **atividade de produção de peças de vestuário**.

A **estrutura do projeto (Prova)** a desenvolver, de acordo com especificações técnicas pré-estabelecidas, deverá assentar em 6 áreas de atividade (módulos):

1. Módulo 1 - Design
2. Módulo 2 – Desenho Técnico
3. Módulo 3 – Modelação e Draping
4. Módulo 4 - Corte
5. Módulo 5 - Confeção
6. Módulo 6 – Caixa Mistério

Como **aspectos críticos de sucesso** associados ao projeto a desenvolver, importa considerar:

- a) Pesquisa e design;
- b) Croqui e ficha técnica;
- c) Técnica de modelação;
- d) Técnica de corte;
- e) Técnica de confeção;
- f) Qualidade e aspeto final.

2.5 QUADRO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO vs MÓDULOS

Quadro correspondência de Critérios de Áreas de Competência Unidades de Competência com Critérios de Avaliação e Módulos																																						
ÁREAS DE COMPETÊNCIA																																						
70 worldskills Portugal	Planeamento e organização do posto de trabalho	Comunicação e relacionamento interpessoal	Criatividade e resolução de problemas	Elaboração de desenhos Técnicos	Modelação e Draping	Corte	Confeção					Acabamentos/Controlo de qualidade																										
	7%	7%	10%	15%	20%	10%	26%					5%																										
UNIDADES DE COMPETÊNCIA																																						
	Organização do posto de trabalho	Gestão do tempo	Higiene e segurança no posto de trabalho	Trabalho de equipa	Apresentação do projeto	Domínio da língua inglesa	Aplicação das tendências de moda ao projeto	Adaptação da matéria prima ao modelo	Criatividade	Faz desenhos técnicos com os parâmetros (esquemas de confeção)	Apresentação das fichas técnicas	Tira medidas e aplica no molde	Elabora moldes	Transformar moldes	Retirar os componentes do molde, dar valores de costura e proques	Classificar os moldes em inglês	Posicionar o tecido	Colocar os componentes no tecido a F.D.	Corte e termocostagem	Fazer as marcações de bolsos e proques	Marcar o aresso do tecido nos componentes	Faz a união de componentes	Pregiar fechos	Faz diferentes tipos de bolsos	Faz diferentes tipos de mangas	Criarlar	Pregiar botões, miolas, corchetes	Conceção de forros em peças de vestuário	Faz diferentes tipos de golas	Técnicas de colocação de peças em manequim	Técnicas de acabamento	Passar a ferro						
Critérios	Planeamento e organização do posto de trabalho	X	X	X																																		
	Comunicação e relacionamento Interpessoal				X	X	X																															
	Criatividade e resolução de problemas							X	X	X																												
	Elaboração de fichas técnicas										X	X																										
	Modelação													X	X	X	X	X																				
	Corte																	X	X	X	X	X																
	Confeção																						X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						
Acabamentos/Controlo de qualidade																																	X	X	X			
Módulos	Design	X	X	X			X	X	X																													
	Desenho Técnico	X	X	X			X	X	X		X	X																										
	Modelação e Draping	X	X	X									X	X	X	X	X																					
	Corte	X	X	X														X	X	X	X	X																
	Confeção	X	X	X																			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Caixa mistério	X	X	X				X	X	X																									X	X	X	

3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

3.1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

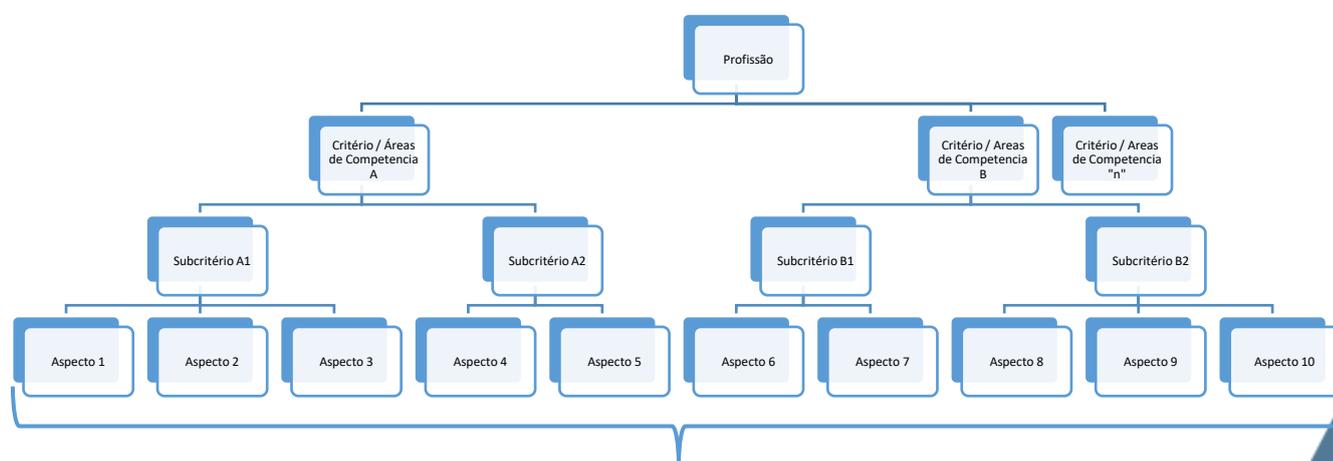
Decorrente da análise do perfil de emprego, ponderadas as importâncias relativas das diversas áreas de competência, os critérios de avaliação a considerar na elaboração da prova são os seguintes:

- A - Planeamento e organização do posto de trabalho
- B - Comunicação e relacionamento interpessoal
- C - Criatividade e resolução de problemas
- D - Elaboração de fichas técnicas
- E - Modelação
- F - Corte
- G - Confeção
- H - Acabamentos/Controlo de qualidade

Os critérios de avaliação e a respetiva notação para esta prova em concreto são as constantes do quadro seguinte:

Critérios de Avaliação		Natureza e Ponderação		
		Mensurável	Ajuizável	Total
A	Planeamento e organização do posto de trabalho	4	3	7
B	Comunicação e relacionamento interpessoal	7		7
C	Criatividade e resolução de problemas		10	10
D	Elaboração de fichas técnicas	5	10	15
E	Modelação	20		20
F	Corte	10		10
G	Confeção	26		26
H	Acabamentos/Controlo de qualidade	2	3	5
Total		74	26	100

Nota: Cada critério será dividido em subcritérios e estes divididos em aspetos a observar.



A observar/avaliar no decorrer da Prova

3.2 ESTRUTURA GLOBAL DA PROVA

O objetivo da prova é fornecer condições de evidência das competências requeridas no âmbito da profissão e proporcionar 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/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 produto ou serviço, e a avaliação do conhecimento teórico está limitado ao estritamente necessário à conclusão prática do projeto (prova).

Os módulos de avaliação estruturam a forma de organização da prova e correlacionam os critérios de avaliação com as atividades operacionais (do módulo) a que os concorrentes serão sujeitos. Os módulos de competição decorrem, no caso em concreto, pesquisar, desenhar e efetuar todo o processo de fabrico de peças de vestuário.

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

1. Módulo 1 - Design
2. Módulo 2 - Desenho técnico
3. Módulo 3 - Modelação
4. Módulo 4 - Corte
5. Módulo 5 - Confeção
6. Módulo 6 - Caixa mistério

No âmbito da prova, os postos de trabalho são sorteados para toda a prova e as provas desenvolvidas pelos concorrentes nos seus postos de trabalho.

A prova tem duração total entre 16 e 22 horas.

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

Quadro Módulos Tempo Dia de prova			
			
	Módulos	Tempo	Dia sugerido
1	Design	2h	C1
6	Desenho Técnico	2h	C1
2	Modelação e Draping	5 h	C2
3	Corte	2h	C2
4	Confeção	9 h	C3 e C4
5	Caixa mistério	2h	C4

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

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

		Quadro correspondência de Critérios de Avaliação Módulos							
		Critérios de Avaliação							
		A	B	C	D	E	F	G	H
		Planeamento e organização do posto de trabalho	Comunicação e relacionamento interpessoal	Criatividade e resolução de problemas	Elaboração de fichas técnicas	Modelação	Corte	Confeção	Acabamentos/Controlo de qualidade
Módulos	Design	X	X	X	x				
	Desenho Técnico	X	X	x	x				
	Modelação e Draping	X	X			x			
	Corte	X	X				x		
	Confeção	X	X					x	x
	Caixa mistério	X	X	x					x

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

Quadro correspondência de Critérios de Avaliação Módulos Fases do Campeonato																				
 Critérios de Avaliação		Módulos de Avaliação						Fase de Pré-seleção			Fase Regional			Fase Nacional						
		Design	Desenho Técnico	Modelação e Draping	Corte	Confeção	Caixa mistério	Referência												
								25% do previsto no Descritivo Técnico			50% do previsto no Descritivo Técnico			100% do previsto no Descritivo Técnico						
								Carga Horária:												
								6 horas			14 horas			22 horas						
								Nível de exigência da prova												
Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta												
A	Planeamento e organização do posto de trabalho		X					X												X
B	Comunicação e relacionamento interpessoal																			X
C	Criatividade e resolução de problemas																			X
D	Elaboração de fichas técnicas																			X
E	Modelação																			X
F	Corte																			X
G	Confeção																			X
H	Acabamentos/Controlo de qualidade																			X
Fases do Campeonato	Pré-seleção																			X
	Regional			X	X	X														
	Nacional	X	X	X	X	X	X													
								Nível de exigência da prova: Alto: corresponde a níveis de exigência de desempenho estabelecido pelo Descritivo Técnico nacional; Médio: a correspondente a 75% do estabelecido para níveis de alta exigência; Baixo: a correspondente a 50% do estabelecido para níveis de alta												

3.5 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 consiga completar devido a falta de ferramenta/equipamento na sua caixa de ferramenta (aplicável nos casos em que a ferramenta/equipamento seja da responsabilidade do concorrente ou respetiva entidade);
- Se algum concorrente não poder completar operações/tarefas da prova devido a falhas que não lhe sejam imputadas, tais como:
 - Falhas do posto de trabalho
 - Avarias de equipamentos não imputável a mau uso do concorrente
 - Falhas de energia

As pontuações referentes a essas operações/tarefas devem ser atribuídas aos concorrentes que tentaram/iniciaram a execução da (s) mesma (s);

- Em todos os casos os jurados têm de avaliar, na íntegra, todos os aspetos da ficha de avaliação de cada concorrente;
- A pontuação atribuída aos aspetos a avaliar pode variar de acordo com a escala definida para cada competição. No entanto, deve refletir o grau de complexidade/dificuldade aceitável pela realidade do sector;
- Na constituição dos grupos de jurados para avaliação, devem ser tidas em consideração a experiência em campeonatos das profissões e a experiência profissional;
- O grupo de jurados responsável pela avaliação de um determinado subcritério deverá avaliar todos os aspetos, referentes a esse subcritério, em todos os concorrentes;

Poderão ser consideradas para efeitos de penalização, com impacto na avaliação, as seguintes infrações

- 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 módulo/prova;
- A permanência no local da prova fora dos períodos autorizados;
- O acesso a qualquer informação, por qualquer meio, acerca da prova e do espaço em que esta se realiza;

Qualquer destas infrações será aceite para discussão e posterior aplicação de penalização adequada sempre que, haja prova física ou, na falta desta, seja observada e reportada pelo mínimo de dois jurados.

4 ESTRUTURA DA PROVA

4.1 NOTAS GERAIS

A prova será desenhada para uma execução num período não inferior a 16 horas e não superior a 22 horas, sendo constituída pelos seguintes 6 módulos de competição:

1. Módulo 1 - Design
2. Módulo 2 - Desenho técnico
3. Módulo 3 - Modelação/Draping
4. Módulo 4 - Corte
5. Módulo 5 - Confeção
6. Módulo 6 - Caixa mistério

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

- Estar em conformidade com o prescrito no presente DT e respeitar as exigências e as normas de avaliação prescritas;
- Ser acompanhada por uma grelha de avaliação a validar pelos jurados antes do início da prova;
- Ser, obrigatoriamente, testada antes de ser proposta à Worldskills Portugal, 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;

- Ser 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 se preveja um protótipo, deve fazer referência às condições da sua exposição durante o Campeonato;
- Estar 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;
- Ter 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 incidir em áreas não abrangidas pelo presente Descritivo Técnico, nem alterar a distribuição da avaliação nele prevista;
- 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 (supervisor de infraestruturas);
- Ata, termo de aceitação e outra documentação associada.

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

- A avaliação estará dividida por 6 módulos, a serem desenvolvidos num posto de trabalho, atribuído por sorteio;
- Todas as equipas têm de competir em todos os módulos;
- A prova terá como duração mínima - 16 horas;
- A prova terá como duração máxima - 22 horas;
- A equipa tem de executar as tarefas de forma independente.

Especificações de cada módulo a considerar na estruturação da prova:

1. Módulo 1 - Design

Criatividade

Originalidade e conceito

Inovação

Apresentação do trabalho

2. Módulo 2 - Desenho técnico

Desenhos técnicos com pormenores
Desenhos de acordo com o mercado
Desenhos de acordo com a matéria prima
Apresentação do trabalho

3. Módulo 3 – Modelação e Draping

Colocação dos moldes de forma correta no tecido
Colocação de todos os componentes
Otimização das matérias-primas
Marcação do avesso do tecido
Termocolagem

4. Módulo 4 - Corte

Planificação do molde
Retirar todos os componentes
Identificação dos moldes em língua inglesa
Valores de costuras e bainhas
Acertos de costuras
Marcações nos moldes (furos e piques)
Apresentação dos moldes

5. Módulo 5 - Confeção

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

6. Módulo 6 - Caixa mistério

Aplicação dos materiais
Criatividade
Originalidade

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

4.3 FICHA DE AVALIAÇÃO

Na ficha de avaliação são registados todos os aspetos a avaliar, aglutinados em subcritérios (b) (unidades de competência) e critérios (a) (áreas de competência)

Exemplo de ficha de avaliação.

Sub Critérios ID	Sub Critérios Nome e Descrição	Tipo Avaliação M=Mensurável J=Ajuizável	Descrição dos Aspectos	Pontos Ajuizável	Explicações detalhadas (M ou J) OU Descrição dos pontos Ajuizáveis	Medida Requerida (Só para M)	Áreas de Competência	Pontuação Máxima
A1	Subcritério 1	J	Aspecto Ajuizável 1	0	Desempenho abaixo do padrão da indústria, incluindo não tentativa		1	2,00
b)		M	Aspecto Mensurável 1	1	O desempenho de acordo com o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama baixa)			
		M	Aspecto Mensurável 2	2	O desempenho supera o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama média)			
		M	Aspecto Mensurável 2	3	Excelente desempenho em relação às expectativas da indústria (Produto ou serviço de luxo)			
					Descrição detalhada	Medida Pretendida Sim / Não	1	2,00
					Descrição detalhada		1	2,00

Os aspetos poderão ser de duas naturezas, **mensuráveis** e **ajuizáveis**

Os aspetos a observar de **natureza mensurável** (d) englobam:

- Medir a altura, diâmetro, largura
- Saber o peso, densidade, rugosidade
- Cumpriu / Não cumpriu
- Fez / não fez / fez parte
- Preparou / não preparou / parcialmente
- Existe / Não existe / Existe parte

Os aspetos a observar de **natureza ajuizável** (c) serão comparados com um padrão / standard. Vão ser acompanhados de descritores em texto (e), foto e/ou padrões que clarifiquem os standards e ajudem à correta avaliação.

Na avaliação de **aspetos ajuizáveis** (c) o gosto ou opinião pessoal não podem interferir, esta avaliação baseia-se na confrontação com os standards previamente definidos.

4.4 DESENVOLVIMENTO DA PROVA

4.4.1 Quem é responsável pela conceção da prova

A prova poderá ser desenvolvida:

- pelo Presidente de Júri
- por um grupo de jurados indicados por decisão do Júri no final do campeonato anterior
- pelo patrocinador
- por uma entidade externa independente indicada pela organização

4.4.2 Em que momento (s) é a prova desenvolvida

A prova é desenvolvida de acordo com o seguinte calendário:

Período/momento	Atividade
1	No final da competição
2	8 meses antes da competição
3	Desejavelmente as provas não serão divulgadas na íntegra

4	6 meses de antecedência	Serão divulgadas características técnicas de equipamentos e/ou materiais e uma estrutura tipo da prova
5	Um mês antes da competição	Se possível, divulgação de elementos técnicos dos equipamentos a fornecer pela entidade patrocinadora
6	Na preparação da competição C-4 a C-2	A prova e ficha de avaliação é apresentada aos jurados, testada/finalizada. Caso a prova tenha sido divulgada deve ser alterada pelo menos 30%, por votação entre a equipa de jurados.

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

5 REQUISITOS DE SEGURANÇA

5.1 GERAIS

O Regulamento 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;
- O fato e calçado de trabalho é da responsabilidade dos participantes. Quando necessário, os concorrentes devem trazer os seus Equipamentos de Proteção Individual (EPI) para a execução das provas;
- Os concorrentes estão obrigados a utilizar as EPIs adequados às operações sempre que se encontrem na zona de competição;
- Qualquer objeto que possa comprometer a sua segurança, p. ex. pulseiras, fios, etc.;
- Os jurados devem utilizar o equipamento de proteção individual sempre que estejam nas áreas onde os mesmos são obrigatórios para os concorrentes, sendo que o calçado de proteção tem de ser sempre utilizado no local de competição;
- Deve existir, no mínimo, um *kit* de primeiros socorros na área de trabalho;
- No decurso do campeonato nacional, a organização da WSP providenciará na local assistência médica.

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

5.2 ESPECÍFICOS

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

6 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.

6.1 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.

- Exemplo: cabina / energia trifásica xx amperes / água quente e fria, etc.
- Potência elétrica adequada ao equipamento/Ferramentas elétricas a utilizar (por concorrente);
- Iluminação apropriada

6.2 EQUIPAMENTOS GENÉRICOS

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

- Mesas e Cadeiras;
- Materiais de limpeza;
- Extintor de incêndio e Kit primeiros socorros;
- Cacifos e mobiliário
- Material de economato diverso;
- Computador para o CIS;
- Balde de recolha diferenciada de resíduos, pá e vassoura;
- Relógio de parede ou similar;
- Extensões elétricas.

6.3 EQUIPAMENTOS TÉCNICOS

Toda a lista de equipamentos e máquinas ferramenta 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.

- Exemplo: 1 fresadora CNC por 4 concorrentes
- Máquina de ponto preso (1 por equipa)
- Cadeira regulável em altura e com rodas 1 por máquina
- Máquina de corte e cose (1 por cada 2 equipa)
- Mesa de passar com aspiração e ferro com caldeira (1 por equipa)
- Mesa / estirador = 2m x 1m x 1m (1 por equipa)
- Cadeira de estirador (1 por formando)
- Manequim (1 por equipa)
- Charriot
- Cabides (1 por formando)

6.4 FERRAMENTAS E MATÉRIAS PRIMAS TIPO a preparar pela organização

As matérias primas e materiais tipo a utilizar no desenvolvimento das provas, a preparar/adquirir pela organização serão:

Matérias-primas a atribuir por equipa (outros produtos patrocináveis):

- Tecidos
- Linhas
- Forros
- Entretelas
- Aviamentos

As ferramentas tipo a utilizar no desenvolvimento das provas, a preparar/adquirir pela organização serão:

- Agulha para as diferentes máquinas de costura
- Agulha para coser à mão e alfinetes
- Etiquetas de papel para identificarem o avesso do tecido no corte
- Pesos

- Giz de alfaiate/cores várias
- Recortilha
- Alicates de piques
- Conjunto de réguas de modelagem (curva e escantilhão)
- Régua de 1 mt
- Esquadros
- Papel cartaz
- Papel vegetal
- Etiquetas Metto para marcar o tecido
- Fita métrica com milímetros
- Fita-cola
- Caixa mistério com materiais para ornamentação do coordenado

6.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE

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

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. Tais como:

- Dedal
- Tesoura de papel
- Tesoura de tecido manual ou elétrica
- Esquadro milimétrico
- Vazadores
- Abre casas
- Iman
- Lápis de tecido, lapiseira de minas, borrachas e esferográficas
- Almofadas para passar a ferro

6.6 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.

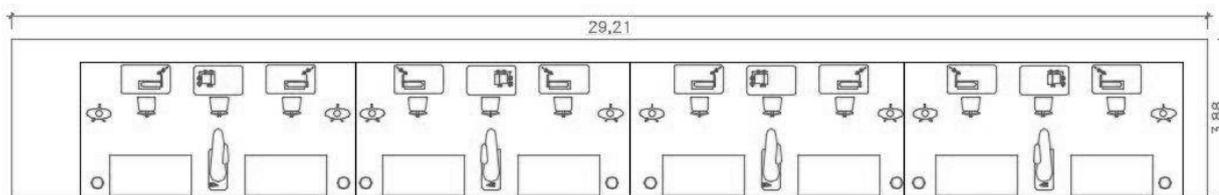
Os jurados devem informar, clara e inequivocamente, sobre os tipos de materiais e equipamentos que não devem circular na área da competição.

Os concorrentes NÃO devem trazer:

- Qualquer meio de captação de imagem e/ou som, exceto se fizer parte das ferramentas da responsabilidade dos concorrentes (Multimédia);
- Telemóvel;
- Qualquer objeto que possa comprometer a sua segurança, p. ex. pulseiras, fios, etc.;

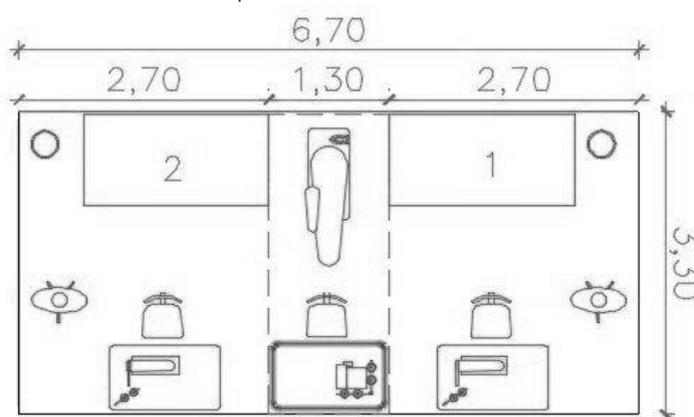
6.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA

6.7.1. 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.

6.7.2. Layout-tipo de referência do posto de trabalho



6.7.3. Outras características adicionais do posto de trabalho

- O Piso deve ser antiderrapante...;
- Desejavelmente, o espaço para cada posto de trabalho deverá ser de Xm^2 ;
- Distância mínima do público: $\pm 1m$

6.8 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, em formas de promover a profissão. Essas formas de promoção da profissão 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.

6.9 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.

7 ANEXOS

Anexo 1	<i>Links a vídeos e outra informação promocional com exemplos da competição e do processo de trabalho</i>
Anexo 2	Ficha de segurança da profissão
Anexo 3	Marking form do CIS
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=l1er4Z3iTdQ>

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

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

Anexo 2
Ficha de Segurança

		<h2 style="text-align: center;">31. TECNOLOGIAS DA MODA</h2> <h3 style="text-align: center;">FICHA DE SEGURANÇA</h3>						
PROCEDIMENTOS GERAIS								
Familiarize-se com as regras de segurança, nomeadamente com a segurança elétrica geral, segurança das máquinas e ferramentas e as exigências do equipamento de proteção individual.								
SEGURANÇA DE MÁQUINAS								
Não é permitida a utilização de equipamentos de trabalho, máquinas ou ferramentas elétricas sem marcação CE ou em mau estado de conservação e/ou funcionamento.								
SUBSTÂNCIAS PERIGOSAS								
Leia os rótulos e cumpra as indicações no manuseamento de substâncias perigosas.								
LIMPEZA								
<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 ações não impedem o trabalho dele. 								
PERIGOS					RISCOS SIGNIFICATIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Contacto com ferramentas cortantes ou pontiagudas; • Contacto com tecidos; • Contacto equipamentos elétricos; • Adoção de posturas forçadas. 					<ul style="list-style-type: none"> • Lesões (cortes e feridas); • Irritação das vias respiratórias e alergias; • Eletrização; • Lesões músculo-esqueléticas. 			
EQUIPAMENTO DE PROTECÇÃO INDIVIDUAL								
Pessoal autorizado a entrar na área de competição								
Chefes de Equipa								
Chefes de Oficina								
Delegados Técnicos								
Observadores								
Jurados								
Concorrentes								
Legenda:	Requerido				Recomendado			
Para sua segurança cumpra as regras!								

Anexo 3

Exemplo de Ficha de Avaliação do CIS



Marking Form

Campeonato Nacional



Skill 99 - XXXX

Sub Criterion A1 - Subcritério 1

Competitor (1234) Concorrente A

Marking Team (1234) Jurado 1, (5678) Jurado 2, (1357) Jurado 3, (2468) Jurado 4

Competition Day 1 Marking Scheme Lock 18-03-2019 14:52:32 Mark Entry Lock _____

JUDGEMENT MARKING

Aspect ID	Max Mark	Aspect of Sub Criterion - description	Expert Score (0 to 3)	Mark Awarded	
J1	2.00	Aspecto Ajudável 1 0 - Desempenho abaixo do padrão da indústria, incluindo não tentativa 1 - O desempenho de acordo com o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama baixa) 2 - O desempenho supera o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama média) 3 - Excelente desempenho em relação às expectativas da indústria (Produto ou serviço de luxo)	(5678) Jurado 2	<input type="text"/>	
			(1357) Jurado 3	<input type="text"/>	
			(2468) Jurado 4	<input type="text"/>	

MEASUREMENT MARKING

Aspect ID	Max Mark	Aspect of Sub Criterion - description	Requirement	Result or Actual Value	Mark Awarded
M1	2.00	Aspecto Mensurável 1 Descrição detalhada	Medida Pretendida	<input type="text"/>	<input type="text"/>
M2	2.00	Aspecto Mensurável 2 Descrição detalhada	Sim / Não	<input type="text"/>	<input type="text"/>

6.00

Maximum Mark for Sub Criterion

Mark Awarded

Page 1 / 1 18-03-2019 15:07:31

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.

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.

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.

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).

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 deverá corresponder no todo ou em parte a uma área de competência. Haverá tantos módulos quantos os necessários a avaliar todas as áreas de competência.

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, supervisor de infraestruturas e concorrentes.