DESCRITIVO TÉCNICO

CAMPEONATO NACIONAL DAS PROFISSÕES | SKILLSPORTUGAL SETÚBAL 2020

DESENHO GRÁFICO

ARTES CRIATIVAS

INSTITUTO DO EMPREGO
E FORMAÇÃO PROFISSIONAL

TÍTULO

WorldSkills Portugal - **Descritivo Técnico** da Competição de **Desenho Gráfico**

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
- Nuno Viana | 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 *WorldSkill*s Portugal.

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

CLUSTER/ÁREA DE ATIVIDADE: **ARTES CRIATIVAS**

Correspondência com referenciais	• 213004 – Técnico/a de Desenho Gráfico (Referencial CNQ) • 40 – Graphic Design Technology (WorldSkills Europe) • 40 – Graphic Design Technology (WorldSkills International)

OBSERVAÇÕES

Portugal, através do Instituto do Emprego e Formação Profissional, I.P. (IEFP), é membro fundador da *WorldSkills International* (WSI) e da *WorldSkills Europe* (WSE), estando representado nos Comités 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.

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

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....5
2.4 PROJETO-TIPO NO ÂMBITO DO MERCADO DE TRABALHO (PROVA-TIPO)....8
2.5 QUADRO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO vs MÓDULOS....9

3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO....10
3.1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO....10
3.2 ESTRUTURA GLOBAL DA PROVA....11
3.3 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E OS MÓDULOS DA COMPETIÇÃO....12
3.4 MÓDULOS: FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL....13
3.5 PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO....14

4 ESTRUTURA DA PROVA....14
4.1 NOTAS GERAIS....14
4.2 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA....15
4.3 FICHA DE AVALIAÇÃO....17
4.4 DESENVOLVIMENTO DA PROVA....17

5 REQUISITOS DE SEGURANÇA....18
5.1 GERAIS....18
5.2 ESPECÍFICOS....18

6 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO....19
6.1 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS....19
6.2 EQUIPAMENTOS GENÉRICOS....19
6.3 EQUIPAMENTOS TÉCNICOS....19
6.4 FERRAMENTAS E MATÉRIAS PRIMAS TIPO a preparar pela organização....20
6.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE....20
6.6 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO....20
6.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA....21
6.8 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO....22
6.9 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL....22

7 ANEXOS....22
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

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: **DESENHO GRÁFICO**
Natureza da competição: • Individual
Aplicação: • Preparação e organização das provas de avaliação de desempenho profissional do SkillsPortugal; • Como referência a outros eventos associados à preparação e organização de provas de desempenho profissional, como por exemplo as previstas no âmbito da formação profissional.
Condições de participação no campeonato das profissões: • ≤ 25 anos (a 31 de dezembro de 2020) • Experiência: Desenvolvimento Desenho Gráfico

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 **Desenho Gráfico** 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 Intern*ational – 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/1720/213004_Perfil
- WorldSkills International - Recursos *on-line*

  https://worldskills.org/skills/

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

2 REFERENCIAL DE EMPREGO

2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO

Designação da atividade

Técnico/a de Desenho Gráfico

Descrição Geral da Atividade Profissional

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

http://www.catalogo.anqep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/1720

Nota: de acordo com a descrição do perfil profissional

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

No âmbito da sua atividade profissional, o/a Técnico/a de Desenho Gráfico desenvolve as seguintes atividades operacionais:

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

Nota: de acordo com as atividades do perfil profissional

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

2.3 ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
1. Planeamento e organização	10%

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

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

Os concorrentes **terão de conseguir:**

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

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

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

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
2. Relacionamento interpessoal	13%

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

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

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)

Os concorrentes **terão de conseguir:**

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

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Seguir as instruções fornecidas para o desenvolvimento de um projeto
- Cumprir as normas do local de trabalho e de outros documentos técnicos
- Conhecer as normas mais recentes da indústria gráfica
- Apresentar as suas ideias ao cliente justificando as suas opções gráficas
- Expor as suas ideias de forma lógica e facilmente percetível
- Ser discreto e confidencial enquanto lida com o cliente
- Organizar e compilar uma solução para apresentar ao cliente
- Colocar questões ao cliente de forma correta e cordial~
- Usar assertividade e tato ao lidar com o cliente
- Mostrar o desenvolvimento do projeto utilizando maquetas e esboços

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
3. Resolução de problemas	12%

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

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

Os concorrentes **terão de conseguir:**

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

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

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

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
4. Inovação, criatividade e design	25%

Os concorrentes **conhecer e compreender:**

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

Os concorrentes **terão de conseguir:**

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

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

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

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
5. Aspetos técnicos e conhecimento da indústria gráfica	40%

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

- Tendências tecnológicas e desenvolvimento da indústria
- Diferentes processos de produção/impressão, suas limitações e técnicas.
- Normas para edição e apresentação, manipulação e edição de imagem.
- Formatos de ficheiros, resoluções e compressões.
- Espaços de cor, conversões de cor, cores diretas e perfis de ICC.
- Miras de corte e *bleed* (sangra).

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
• Cortantes e verniz reservado • Aplicações e *software* gráfico • Diferentes tipos de papel e outros suportes gráficos	
Os concorrentes **terão de conseguir:** • Criar protótipos e maquetas para apresentação dos projetos • Montar (colar e cortar) apresentações *standard* • Aplicar as correções e ajustes adequados a cada processo de reprodução/impressão • Ajustar e manipular imagens que se adaptem ao grafismo e às especificações técnicas. • Aplicar o modo de cor correto em função do tipo de ficheiro. • Salvar no formato correto em função do tipo de ficheiro. • Utilizar o *software* específico de forma abrangente e apropriada. • Organizar os ficheiros em pastas, para produção ou para arquivo	
UNIDADES DE COMPETÊNCIA: • Criar protótipos e maquetas para apresentação dos projetos • Montar (colar e cortar) apresentações standard • Aplicar as correções e ajustes adequados a cada processo de reprodução/impressão • Ajustar e manipular imagens que se adaptem ao grafismo e às especificações técnicas • Aplicar o modo de cor correto em função do tipo de ficheiro • Salvar no formato correto em função do tipo de ficheiro • Utilizar o software específico de forma abrangente e apropriada • Organizar os ficheiros em pastas, para produção ou para arquivo	

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

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

A **estrutura do projeto (Prova)** a desenvolver, de acordo com especificações técnicas pré-estabelecidas, deverá assentar em 4 áreas de atividade (módulos):

1. Módulo 1 - Imagem Corporativa
2. Módulo 2 - Paginação
3. Módulo 3 - Promocional
4. Módulo 4 - New Media~

Como **aspetos críticos de sucesso** associados aos projetos a desenvolver, importa considerar:

a) O processo criativo;
b) O design final;
c) A utilização do computador e o conhecimento da indústria gráfica;
d) As habilidades manuais.

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

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																																							
		Planeamento e Organização									Relacionamento Interpessoal									Resolução de Problemas				Inovação, Criatividade e Design									Aspetos Técnicos e Conhecimento da Indústria Gráfica								
		10%									13%									12%				25%									40%								
		UNIDADES DE COMPETÊNCIA																																							
		Interpretar as especificações do cliente e do projeto.	Cumprir os prazos definidos.	Manter uma conduta profissional adequada.	Gerir o trabalho sobre pressão cumprindo os prazos definidos.	Interpretar e realizar os projetos de forma sustentável, minimizando o desperdício e custos	Recuperar de contratempos.	Resolver problemas e adaptar-se a alterações pedidas no decorrer do desenvolvimento do	Gerir o tempo	Orientar o projeto para as exigências do mercado.	Seguir as instruções fornecidas para o desenvolvimento de um projeto.	Cumprir as normas do local de trabalho e de outros documentos técnicos.	Conhecer as normas mais recentes da indústria gráfica.	Apresentar as suas ideias ao cliente justificando as suas opções gráficas.	Expor as suas ideias de forma lógica e facilmente perceível	Ser discreto e confidencial enquanto lida com o cliente.	Organizar e compilar uma solução para apresentar ao cliente.	Colocar questões ao cliente de forma correta e cordial.	Usar assertividade e tato ao lidar com o cliente.	Mostrar o desenvolvimento do projeto utilizando maquetes e esboços.	Utilizar a capacidade analítica para determinar os requisitos e especificações do projeto.	Ter capacidade de resolver problemas determinando e especificando a melhor solução.	Gerir o tempo disponível para o desenvolvimento do projeto.	Verificar o desenvolvimento do trabalho com regularidade para minimizar/ precaver problemas	Criar, analisar e desenvolver uma resposta visual de forma a comunicar problemas, incluindo a	Criar (incluindo fotografias compradas), manipular e otimizar imagens para impressão e	Analisar o público-alvo e o produto a desenvolver	Criar um conceito em função do público-alvo.	Ter em consideração o impacto de cada elemento que é adicionado durante o processo criativo.	Utilizar todos os elementos fornecidos na peça gráfica.	Respeitar as normas gráficas definidas para a empresa / produto	Respeitar o conceito original de design e melhorar o apelo visual.	Transformar uma ideia numa peça gráfica apelativa e criativa.	Criar protótipos e maquetes para apresentação dos projetos	Montar (colar e cortar) apresentações standard	Aplicar as correções e ajustes adequados a cada processo de reprodução/impressão	Ajustar e manipular imagens que se adaptem ao grafismo e às especificações técnicas.	Aplicar o modo de cor correto em função do tipo de ficheiro.	Salvar no formato correto em função do tipo de ficheiro.	Utilizar o software específico de forma abrangente e apropriada.	Organizar os ficheiros em pastas, para produção ou para arquivo.
Critérios	Processo Criativo	x		X		X	X	X	X	X	X					X	X	X	X		X		X	X	X		X	X	X			X	X								
	Design Final		x		X	X	X	X		X	X	X		X	X		X		X		X		X	X	X		X	X	X	X	X	X					X				
	Utilização do computador / Conhecimento da Indústria Gráfica						X		X			X	X								x	X	X			X				X						X	X	X	X	X	X
	Habilidades Manuais	X	X		X		X		x											X			X	X										X	X						
Módulos	Imagem Corporativa	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Paginação	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Promocional	X	X	X	X	x	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	x	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	x	X	x	X	X	X	X	X
	New Media	x	x	x	x		x	X	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	X	X	x	x	x	x	x				x	x	x	x	X

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

3.1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

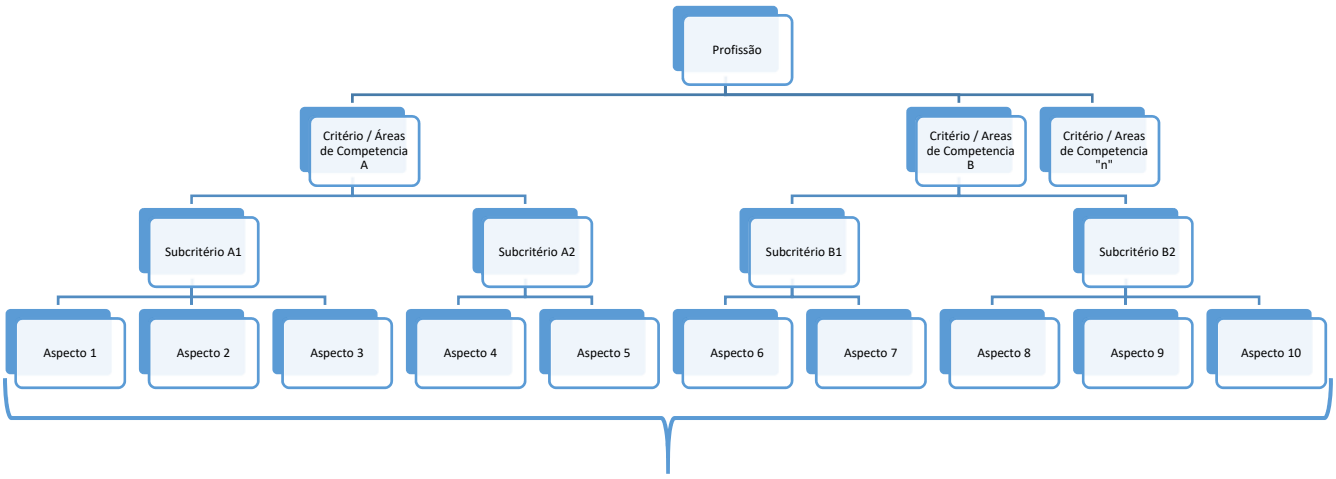
Decorrente da análise do perfil de emprego, ponderadas as importâncias relativas das diversas áreas de competência, os critérios de avaliação a considerar na elaboração da prova são os seguintes:

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

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

Critérios de Avaliação		Natureza e Ponderação		
		Mensurável	Ajuizável	Total
A	Processo Criativo		15	15
B	Design Final		42	42
C	Utilização do Computador e Conhecimento da Indústria Gráfica	40		40
D	Habilidades Manuais		3	3
	Total	40	60	100

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



A observar/avaliar no decorrer da Prova

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.
[Design Gráfico – Descritivo Técnico]

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, da justaposição das atividades operacionais associadas à execução de diversas peças gráficas.

Neste contexto, no caso da competição em apreço, a estrutura da prova assenta no âmbito dos seguintes 4 módulos de competição.

1. Módulo 1 – Imagem Corporativa
2. Módulo 2 – Paginação
3. Módulo 3 - Promocional
4. Módulo 4 – New Media

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	Imagem Corporativa	4 h	C1
6	Paginação	6 h	C2
2	Promocional	6 h	C3
3	New Media	4 h	C4

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.
[Design Gráfico – Descritivo Técnico]

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
		Processo criativo	Design final	Utilização do computador / Conhecimento da Indústria Gráfica	Habilidades manuais
Módulos	imagem corporativa	x	x	x	
	paginação	x	x	x	x
	promocional	x	x	x	x
	new media	x	x	x	

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.
[Design Gráfico – Descritivo Técnico]

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		
						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								
		Imagem Corporativa	Paginação	Promocional	New Media	Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta
A	Processo Criativo					X				X				x
B	Design Final						X				X			X
C	Utilização do Computador e Conhecimento da Indústria					X				X				X
D	Habilidades Manuais									x				X
Fases do Campeonato	Pré-seleção	x		X		**Nível de exigência da prova:**								
	Regional	x	x	X		**Alto**: corresponde a níveis de exigência de desempenho estabelecido pelo Descritivo Técnico nacional;								
	Nacional	x	x	x	x	**Médio**: a correspondente a 75% do estabelecido para níveis de alta exigência; **Baixo**: a correspondente a 50% do estabelecido para níveis de alta exigência.								

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.
[Design Gráfico – Descritivo Técnico]

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 integra, 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 4 módulos de competição:

1. Módulo 1 - Imagem corporativa (criação e aplicação de logo; definição de Manual de Normas Gráficas);
2. Módulo 2 - Criação de layout e Paginação (livros e brochuras)
3. Módulo 3 - Promocional (cartazes, mupi)
4. Módulo 4 - New Media (publicações on-line)

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;

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

- 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 4 módulos, a serem desenvolvidos num posto de trabalho, atribuído por sorteio;
- Todos os concorrentes têm de competir em todos os módulos;
- A prova terá como duração mínima - 16 horas;
- A prova terá como duração máxima - 22 horas;
- O concorrente tem de executar as tarefas de forma independente.

Especificações de cada módulo a considerar na estruturação da prova:

1. **Módulo 1 - Imagem corporativa:**

   - Design de logótipo em Adobe Illustrator

   - Definir tipografia, cores usadas no logótipo (codificação tipográfica e cromática) e Manual de Normas Gráficas (brand book)

   - Aplicação de logótipo a estacionário e materiais de trabalho e promocionais (cartão, papel timbrado, envelope, fardas, veículos, merchandising)

   - Definir cortante (por exemplo, para cartão comercial com cantos redondos)

   - Aplicar logótipo a peças gráficas segundo orientações do Manual de Normas Gráficas (brand book)

   - Maquetizar apresentação de logótipo com recurso a k-line e cola de stick

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

2. Módulo 2 – Paginação:
   - Definir "layout" de paginação no Adobe Indesign
   - Utilizar numeração automática e páginas mestras
   - Formatar texto com recurso a estilos de caracter e de parágrafo
   - Criar tabelas a partir de texto
   - Criar QR code a partir de texto
   - Realizar fotomontagens com processos não destrutivos (utilizar máscaras e smart objects)
   - Ajustar resolução, modo de cor e dimensão das imagens utilizadas na paginação e capas
   - Inserir grafismos desenvolvidos no Adobe Illustrator
   - Aplicar verniz em zonas específicas da paginação
   - Criar booklet (páginas impostas para impressão)
   - Criar PDF (X1a; X3 ou X4) com miras de corte, miras de bleed,e de registo, bleed (sangramento) e layers
   - Criar PDF interativo com links funcionais
   - Maquetizar paginação (colagem de páginas)

3. Módulo 3 – Promocional:
   - Definir layout de cartaz, mupi ou outdoor em Adobe Illustrator e Adobe Photoshop
   - Ajustar resolução, modo de cor e dimensão das imagens
   - Utilizar logótipos fornecidos em diversos formatos vectoriais (eps, pdf, ai), converter para o modo de cor usado na peça gráfica (PANTONE, RGB, CMYK, Grayscale)
   - Realizar fotomontagens e ajustes de imagem com processos não destrutivos (utilizar máscaras, smart objects e layers de ajuste)
   - Preparar peça gráfica para produção; salvar em PDF para impressão com miras de corte e bleed
   - Exportar em formato de imagem para a web (RGB, 72 ppi)

4. Módulo 4 - New Media:
   - Definir formato do media em pixéis
   - Desing de layout para media
   - Criar menu e esquema de navegação intuitivo e com boa usabilidade
   - Ajustar resolução, modo de cor e dimensão das imagens para monitor
   - Utilizar artboards do Photoshop com layers para apresentar graficamente o projecto

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

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

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

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.

Skill name

Profissão XXXXX

	Criterio / Area de Competência	Pontuação
A	Critério A	10
B	Critério B	10

a)

Sub Criterios ID	Sub Criterios Nome e Descrição	Tipo Avaliação M=Mens. J = Ajuiz.	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 b)	Subcritério 1	J	Aspecto Ajuizável 1 c)	0	Desempenho abaixo do padrão da indústria, incluindo não tentativa e)		1	2,00
				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)			
		M	Aspecto Mensurável 1 d)		Descrição detalhada	Medida Pretendida	1	2,00
		M	Aspecto Mensurável 2		Descrição detalhada	Sim / Não	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

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

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	É atualizado o DT para a competição seguinte e definidas características da próxima prova
2	8 meses antes da competição	As provas são elaboradas pelo concetor de acordo com o definido no ponto 1
3	Desejavelmente as provas não serão divulgadas na integra	
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.

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

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.

- 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.
Por concorrente:

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

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

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:

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

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.

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.

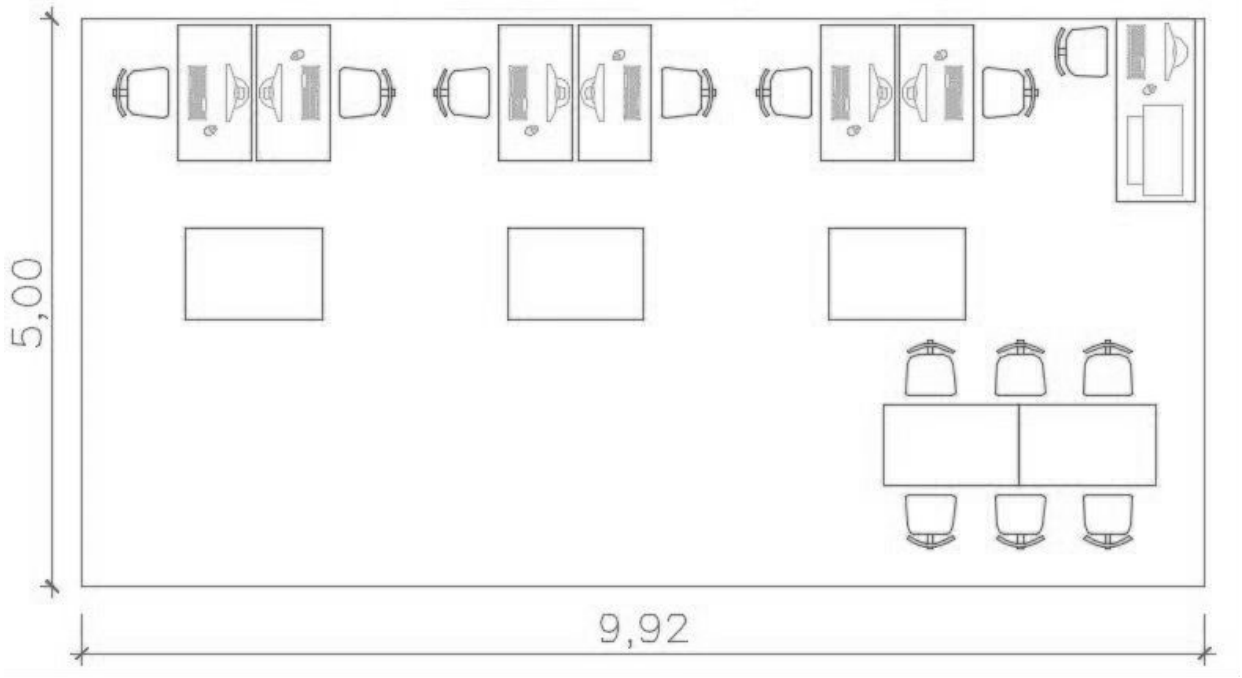
Os concorrentes NÃO devem trazer:

- Qualquer meio de captação de imagem e/ou som, exceto se fizer parte das ferramentas da responsabilidade dos concorrentes (Multimédia);
- Telemóvel;
- Bloco de apontamentos, ou outro dispositivo que sirva para anotações;
- Dipositivos de armazenamento de dados (pendrive, cartão de memória ou disco externo

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

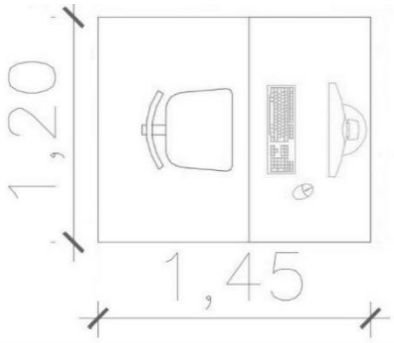
6.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA

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 caraterísticas 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 Xm²;
- Distância mínima do público: ±1m

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

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	*Links* a vídeos e outra informação promocional com exemplos da competição e do processo de trabalho
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=wDdnS1d0CG8
https://www.youtube.com/watch?v=0BnuvEoyaZ0
https://www.youtube.com/watch?v=LKOq3Dhcqig

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

Anexo 2
Ficha de Segurança

40. DESENHO GRÁFICO

FICHA DE SEGURANÇA

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

- 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
• Interação com ecrãs; • Contacto equipamentos elétricos; • Posturas incorretas.	• Diminuição da acuidade visual, cansaço ocular; • Eletrização; • 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!

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

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 Ajuizável 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		
			(1357) Jurado 3		
			(2468) Jurado 4		

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		
M2	2.00	Aspecto Mensurável 2 Descrição detalhada	Sim / Não		

6.00 Maximum Mark for Sub Criterion — Mark Awarded

Page 1 / 1 — 18-03-2019 15:07:31

CiS software provided courtesy of WorldSkills International www.worldskills.org

Copyright © WorldSkills International 2019. All rights reserved

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.
[Desenho Gráfico – Descritivo Técnico]

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 *WolrdSkills 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).

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.

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 caraterísticas 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.

© WorldSkills Portugal. Todos os direitos reservados.