



DESCRITIVO TÉCNICO

CAMPEONATO NACIONAL DAS PROFISSÕES | SKILLSPORTUGAL SETÚBAL 2020

VITRINISMO

ARTES CRIATIVAS



TÍTULO

WorldSkills Portugal - **Descritivo Técnico** da Competição de **Vitrinismo**

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
- Cristina Rodrigues | 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"> • 341028– Técnico/a de Vitrinismo (Referencial CNQ) • Visual Merchandising and Window Dressing (WorldSkills Europe) • Visual Merchandising and Window Dressing (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.....	4
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
Na estruturação da prova dever-se-á, ainda, considerar o seguinte:.....	15
4.3 FICHA DE AVALIAÇÃO.....	16
4.4 DESENVOLVIMENTO DA PROVA.....	16
5 REQUISITOS DE SEGURANÇA.....	17
5.1 GERAIS.....	17
5.2 ESPECÍFICOS.....	17
6 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO.....	18
6.1 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS.....	18
6.2 EQUIPAMENTOS GENÉRICOS.....	18
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.....	21
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	

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: VITRINISMO
<p>Natureza da competição:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individual
<p>Aplicação:</p> <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.
<p>Condições de participação no campeonato das profissões:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ≤ 25 anos (a 31 de dezembro de 2020) • Experiência: Desenvolvimento e implementação de montras em diversas tipologias de retalho.

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 **Vitrinismo** 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

Colocar o link para o perfil da profissão

- *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 Vitrinismo

Descrição Geral da Atividade Profissional

O Vitrinista é o profissional apto a intervir no espaço interior de loja bem como desenvolver e implementar montras em diversas tipologias de retalho. Tem como objetivos promover a imagem e o potencial dos produtos e/ou serviços, garantindo a otimização da atratividade e a rentabilidade do espaço, de acordo com o posicionamento definido.

(por referência à descrição CNQ - <http://www.catalogo.angep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/1733>)

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

No âmbito da sua atividade profissional, o visual merchandiser/vitrinista desenvolve as seguintes atividades operacionais:

1. Analisa as características do negócio e o perfil do público – alvo.
 - 1.1 Recolhe e analisa informações variadas, internas e externas à empresa, sobre as suas necessidades e as tendências de mercado;
 - 1.2. Analisa os comportamentos do consumidor, nomeadamente as determinantes das escolhas do produto e/ou serviço.
2. Utiliza a linguagem visual/plástica e o design como ferramentas para a empreender de forma inovadora e criativa a promoção visual de um negócio.
 - 2.1. Pesquisa constantemente recorrendo a diversificados meios de forma a enriquecer a sua cultura geral e visual;
 - 2.2. Conhece as tendências sociais, culturais, artísticas e do retalho.
3. Caracteriza o espaço de intervenção.
 - 3.1. Analisa o espaço de intervenção no contexto da sua arquitetura e da área envolvente;
 - 3.2. Efetua o estudo do espaço, identificando e classificando os locais estratégicos para a intervenção;
4. Elabora projetos para os diferentes espaços de exposição.
 - 4.1. Desenha por esboço, ou através de desenho técnico, a organização, a exposição e a decoração do espaço;
 - 4.2. Define uma disposição adequada dos elementos e do produto no espaço de exposição;
 - 4.3. Articula o projeto de intervenção em concordância com o parecer da equipa de marketing e/ou de vendas;
 - 4.4. Elabora o orçamento com vista a determinar os custos globais da intervenção.
5. Prepara as condições necessárias à concretização da intervenção no espaço.
 - 5.1. Planeia e organiza as etapas da intervenção;
 - 5.2. Seleciona os recursos necessários atendendo às características da intervenção;
 - 5.3. Executa e/ou adquire os adereços, suportes e equipamentos necessários, de acordo com os projetos elaborados.
6. Implementa e mantém a exposição e/ou decoração do espaço de intervenção de acordo com o projeto.
 - 6.1. Executa a exposição/disposição dos produtos, adereços, suportes e equipamentos necessários de acordo com as regras de saúde e segurança;
 - 6.2. Assegura a manutenção da exposição e decoração realizadas e proceder às alterações necessárias demonstrando a capacidade de resolução de problemas;
 - 6.3. Executa a desmontagem dos adereços, suportes e equipamentos.

2.3 ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA

Área funcional: PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	Importância relativa (%)
PREPARAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO	10%

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

- As regras de **saúde, ergonomia e segurança no trabalho**, obrigações, regulamentos e documentação
- Os **equipamentos de proteção pessoal**, incluindo vestuário e calçado que deve ser usado
- As finalidades, usos, cuidados, **manutenção e armazenamento seguro das ferramentas manuais /elétricas** e de outros equipamentos
- As técnicas de gestão do tempo para apoiar a produtividade
- A importância da sustentabilidade e da responsabilidade ambiental nas práticas laborais

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Seguir os padrões e as regras de higiene e segurança
- Manter práticas de trabalho seguras e ergonómicas
- Identificar e usar apropriadamente os diversos equipamentos de proteção
- Selecionar e usar adequadamente os materiais e recursos disponíveis para o exercício da atividade
- Planear as tarefas em função das necessidades de modo a atingir os objetivos
- Saber trabalhar sobre pressão em função das necessidades do cliente/empresa
- Manter a área de trabalho limpa e arrumada
- Fazer a correta separação de lixo (resíduos sólidos)

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Padrões e regras de higiene e segurança no trabalho
- Limpeza e arrumação da área de trabalho

Área funcional: RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	Importância relativa (%)
COMPETÊNCIAS COMUNICACIONAIS E RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	10%

Os concorrentes **conhecer e compreender**:

- Os papéis e requisitos dos colegas e outros profissionais relacionados com Merchandising visual
- A importância de construir e manter um bom ambiente de trabalho no modo como se relaciona com a equipa e restantes elementos da organização
- O papel educativo e de responsabilidade social do visual merchandising
- Os métodos de negociação e aquisição de materiais e outros equipamentos
- As técnicas para resolver situações de conflito
- As técnicas e características para uma apresentação bem-sucedida

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Determinar com precisão as **necessidades e aspirações dos diferentes públicos**
- Criar e manter a confiança com diferentes públicos
- Manter consistentemente comunicações verbais e escritas eficazes com os colegas
- Ouvir, refletir e responder positivamente e construtivamente ao feedback dos colegas e clientes
- Refletir e responder adequadamente a questões ou críticas que sejam apresentadas
- **Apresentar com profissionalismo e objetividade as ideias, as sugestões e os projetos** aos colegas e/ou clientes

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Identificação do público-alvo
- Apresentação objetiva de ideias/projetos

Área funcional: PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS, INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE	15%

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

- Os tipos mais comuns de problemas que podem ocorrer no exercício da atividade profissional de um visual merchandiser/vitrinista
- As abordagens diagnósticas para a resolução de problemas
- As condicionantes técnicas que podem interferir na resolução de problemas em métodos e os processos para desenvolver um trabalho criativo e original
- Os métodos e os processos para desenvolver um trabalho criativo e original
- As tendências e as influências que podem contribuir para o desenvolvimento de um trabalho criativo e inovador

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- **Reconhecer rapidamente os problemas** e seguir um processo autogestão com vista à sua resolução
- Reorganizar as tarefas em conformidade com as necessidades específicas
- Procurar **inspiração e estímulos em meios diversificados**
- Manter a “mente aberta” para poder desenvolver soluções adequadas ao negócio, usando a imaginação para propor **soluções criativas e inovadoras**
- Manter-se atualizado com os programas de TI para design 2D e 3D e
- **Partilhar ideias que possam contribuir para melhorar o negócio/organização**

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Resolução de problemas
- Evidenciação criativa e plástica
- Arrojo e diferenciação
- Meios e recursos para apresentação de projetos

Área funcional: PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
PESQUISA E RECOLHA DE INFORMAÇÃO	10%

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

- A importância do merchandising visual como estratégia para comunicar com o público-alvo a personalidade de uma marca ou negócio
- As funções dos diversos departamentos e de outros profissionais que participam no desenvolvimento de um projeto
- O perfil do público-alvo
- As características do espaço de intervenção
- O orçamento disponível
- Os recursos necessários
- O tempo disponível para o desenvolvimento e implementação do projeto
- Os fatores comuns que determinam abordagens temáticas: Sazonalidade, Época de calendário, Efemérides, Campanhas promocionais, entre outros

Os concorrentes têm de **conseguir**:

- Pesquisar e analisar a identidade corporativa do negócio e/ou marca e os intervenientes no projeto
- Identificar e utilizar eficazmente os **instrumentos de investigação e pesquisa**
- **Sintetizar e selecionar a informação** de acordo com os objetivos da intervenção
- Utilizar a informação recolhida para o desenvolvimento da(s) ideia(s)

Área funcional: PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
<ul style="list-style-type: none"> Avaliar as diferentes soluções atendendo ao público-alvo, ao espaço, ao tempo e ao orçamento disponível Demonstrar preocupação com os padrões de exigência da loja/marca Inventariar os recursos necessários Representar a ideia em esboço, incluindo elementos gráficos, cores e materiais 	
UNIDADES DE COMPETÊNCIA	
<ul style="list-style-type: none"> Utilização de instrumentos de investigação e pesquisa Síntese e seleção de informação Planificação do trabalho: recursos, tempo e meios Representação de ideias 	

Área funcional: PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	20%
Os concorrentes têm de conhecer e compreender :	
<ul style="list-style-type: none"> As opções e as aplicações de programas de TI: Photoshop e Ilustrador Os desenvolvimentos tecnológicos e saber explorá-los O design 2D e 3D A escala e a proporção dos elementos no espaço 	
Os concorrentes têm de conseguir :	
<ul style="list-style-type: none"> Fazer projetos para montras ou interiores de loja em 2D e 3D, incluindo adereços, componentes de exposição e suportes gráficos Representar com precisão as ideias através do desenho Produzir desenhos à escala manualmente e por computador usando o Photoshop e Ilustrador Tornar a informação visual do projeto passível de ser interpretada e compreendida pelo colegas e/ou cliente 	
UNIDADES DE COMPETÊNCIA	
<ul style="list-style-type: none"> Representação de ideias através de desenho Desenho à escala Clareza e objetividade da informação visual 	

Área funcional: PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO	35%
Os concorrentes têm de conhecer e compreender :	
<ul style="list-style-type: none"> Os princípios de composição e disposição dos objetos no espaço – equilíbrio quantitativo Os pontos focais, linhas visuais e centro de interesse e as opções eficazes no uso da cor – equilíbrio cromático A importância, finalidade e função dos elementos decorativos – equilíbrio qualitativo Os suportes/componentes de exposição, materiais e os revestimentos de suportes à construção de adereços decorativos 	
Os concorrentes têm de conseguir :	
<ul style="list-style-type: none"> Disponer adequadamente objetos e produto no espaço expositivo, implementando o projeto de acordo com a proposta apresentada Apresentar os produtos de forma visível e de modo impactante, valorizando a apresentação do produto no espaço expositivo 	

Área funcional: PRODUÇÃO

Importância
relativa (%)

- **Conjugar de forma adequada as cores**, gerando contraste e/ou harmonias
- Usar adequadamente os materiais e ferramentas para a **produção de elementos decorativos**
- **Preparar adequadamente o espaço** para a pintura e/ou forragem considerando os períodos de secagem e o tempo disponível para a implementação
- Ter disponíveis as **ferramentas e os equipamentos necessários** para a execução da intervenção
- **Implementar adereços decorativos** e outros **suportes no espaço disponível** respeitando as regras de saúde e segurança
- Manter a área de trabalho limpa e arrumada
- Conhecer os **diferentes tipos de expositores e componentes de exposição** e expor o produto sem o danificar
- Dar atenção aos **acabamentos e ao detalhe** e avaliar o **resultado final em termos de impacto gerado**

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Correspondência do projeto à proposta apresentada
- Preparação do espaço
- Conjugação de cores
- Destaque ao produto
- Técnicas de exposição
- Utilização de materiais e ferramentas
- Acabamentos e detalhes
- Iluminação
- Finalização da instalação
- Impacto global da montra

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 Vitrinista**.

A **estrutura do projeto** a desenvolver, de acordo com especificações técnicas pré-estabelecidas, deverá assentar no desenvolvimento 3 montras temáticas.

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

- i) pesquisa e interpretação de informação;
- ii) Design e comunicação;
- iii) Intervenção no espaço;
- iv) Produção de adereços e/ou suportes de exposição;
- v) Implementação do produto;
- vi) Instalação da montra.

3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

3.1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

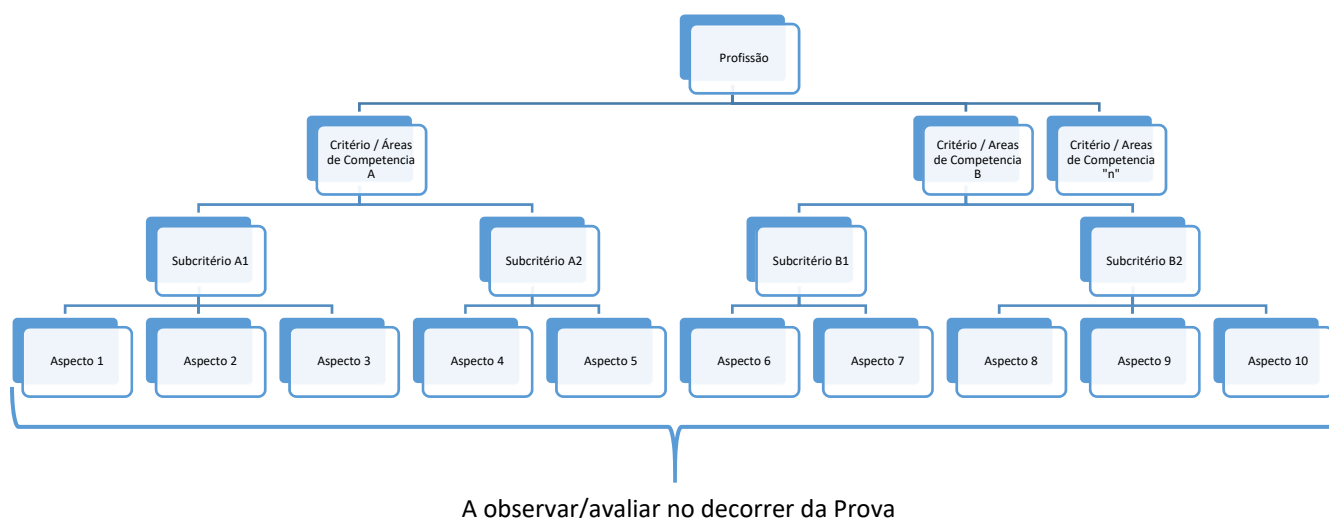
Decorrente da análise do perfil de emprego, ponderadas as importâncias relativas das diversas áreas de competência, os critérios de avaliação a considerar na elaboração da prova são os seguintes:

- A. Preparação e organização do trabalho
- B. Competências Comunicacionais e Relacionamento Interpessoal
- C. Resolução de problemas, inovação e criatividade
- D. Pesquisa e Recolha de Informação
- E. Desenvolvimento de projeto
- F. Implementação de projeto

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		
		Ajuizável	Mensurável	Total
A	Preparação e organização do trabalho		10	10
B	Competências Comunicacionais e Relacionamento Interpessoal	10	5	15
C	Resolução de problemas, inovação e criatividade	10	10	20
D	Pesquisa e Recolha de Informação	10	5	15
E	Desenvolvimento de projeto	5	10	15
F	Implementação de projeto	8	17	25
Total		43	57	100

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



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 às diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto de intervenção para um espaço de montra.


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

- Módulo I – Projeto para montra temática
- Módulo II – Produção de montra temática
- Módulo III – Montagem de montra temática

No âmbito da prova, os postos de trabalho são fixos 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:


 Módulos	Tempo	Dia sugerido
Módulo 1 - Projeto para montra temática	6H	C1
Módulo 2 - Produção de montra temática	9H	C2, C3
Módulo 3 - Montagem de montra temática	6H	C3, 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, incluindo as pontuações associadas, são as descritas no quadro seguinte:

		Critérios de Avaliação					
		Preparação e organização do trabalho	Competências Comunicacionais e Relacionamento Interpessoal	Resolução de problemas, inovação e criatividade	Pesquisa e Recolha de Informação	Desenvolvimento de projeto	Implementação de projeto
Módulos	I - Projeto para Montra temática	x	x				
	II - Produção de Montra Temática	x	x	x	x	x	x
	III - Montagem de Montra Temática	x	x	x	x	x	x

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

 Critérios de Avaliação		Módulos de Avaliação			Fase de Pré-seleção			Fase Regional			Fase Nacional		
		1	2	3	Referência								
		I – Projeto para mostra temática	II – Produção para mostra temática	III – Montagem de Mostra Temática	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
A	Preparação e organização do trabalho				x				x				x
B	Competências Comunicacionais e Relacionamento Interpessoal				x				x				x
C	Resolução de problemas, inovação e criatividade								x				x
D	Pesquisa e Recolha de Informação				x				x				x
E	Desenvolvimento de projeto								x				x
F	Implementação de projeto								x				x
Fases do Campeonato	Pré-seleção	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	Médio: a correspondente a 75% do estabelecido para níveis de alta exigência; Baixo: a correspondente a 50% do estabelecido para níveis de alta exigência.								

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 3 módulos de competição:

- Modulo I - Projeto para montra temática
- Módulo II - Produção de montra temática
- Módulo III - Montagem de montra temática

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 3 módulos, a serem desenvolvidos sem rotação de posto de trabalho;
- 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

- Módulo 1 – Projeto para montra temática
Produção de um suporte físico ou digital para a apresentação do projeto pretendido para a montra que evidencie competências de design, fazendo recurso ao desenho através de técnicas manuais e/ou tecnológicas.
- Módulo 2 – Produção de montra temática
Intervenção no espaço da montra, produção de adereços e preparação de todos os elementos necessários para a realização da montra que evidencie competências no domínio do espaço e na manipulação de materiais e ferramentas.
- Módulo 3 – Montagem de montra temática
Disposição dos elementos no espaço da montra e implementação dos produtos/artigos a promover que evidencie competências ao nível da composição e exposição de produto.

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: Instalação elétrica no quadrilátero da montra e alteração da estrutura da montra.

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.

		Skill name		Profissão XXXXX		Critério / Área de Competência		Pontuação	
		A	Critério A	a)				10	
		B	Critério B					10	
Sub-Critérios ID	Sub-Critérios Nome e Descrição	Tipo Avaliação M=Mens. J=Ajaz.	Descrição dos Aspectos	Pontos Ajuzável	Explicações detalhadas (M ou J) OU Descrição dos pontos Ajuzáveis	Medida Requerida (Só para M)	Áreas de Competência	Pontuação Máxima	
A1	Subcritério 1	J	Aspecto Ajuzável 1	c)	0	Desempenho abaixo do padrão da indústria, incluindo não tentativa		1	2,00
b)					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 **ajuzáveis**

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 ajuzável** (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 ajuzáveis** (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	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.

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.

Designação	Dimensões (mm)	Observações
	ou outras especificações	
Sacos de lixo	120L	Embalagens com várias unidades
Caixotes de lixo para reciclagem	100L	3 caixotes
Kit primeiros socorros		1
Proteção para chão	Plástico (450x150cm)	Por concorrente
Tábua de engomar		2 de chão (+baratas)
Ferro de engomar		2
Líquido de limpeza		1 Lava-tudo
Limpa vidros		1 por concorrente (spray)
Vassoura com cabo e pá para o lixo		1 por concorrente
Extensão elétrica	3m7/Com 3 plugues/orifícios (circulares)	1 por concorrente
Escadote	De 4 degraus	1 por concorrente
Resma papel	A4	3 resmas
Balde (esfregona)		1 quantidade
Esfregona		1 quantidade
Panos de limpeza	Tipo pano de cozinha	2 por concorrente
Rolos de papel absorvente cozinha		3 rolos por concorrente
Rolos de película aderente cozinha		1 por concorrente
Rolos de papel de alumínio cozinha		1 por concorrente
Base de corte		1 por concorrente
Mini - Bancada – tipo (Black & Decker)		1 por concorrente
Aspirador		1 unidade

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;
- Quadro branco, 1 unidade,
- Canetas e materiais de limpeza, para quadro branco;
- Extintor de incêndio e Kit primeiros socorros;
- Cacifos e material de economato diverso;
- Computador e impressora a cores;
- Instalação *Illustrater, Photoshop e Autocad*
- Balde de recolha do lixo, pá e vassoura;

- Relógio de parede;
- Extensões elétricas triplas 3 metros;
- *Wifi* (para pesquisas sobre os temas)

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.

- Caixa de ferramentas
- Portátil
- Serra de recorte (tico-tico)
- Lâminas para tico-tico (Kit com diferentes lâminas para madeira)
- Lápis, borracha e afia.
- Esquadro
- X-ato/s com segurança e Lâminas para x-ato
- Nível
- Tesoura/s
- Alfinetes
- Espátula/s para aplicação de vinil
- Toalhetes húmidos
- Colas diversas
- Corda ou cordel
- Régua/s metálica
- Pregos e parafusos (tamanhos sortidos)
- Gancho/s e camarões
- Martelo de orelhas
- Agrafador de Estofador manual e agrafos 5mm
- Alicates/s de corte
- Alicates/s de pontas
- Pioneses
- Clipes
- Chave/s de fendas/PZ/PH (tamanhos sortidos) ou parafusadora
- Fio de nylon/s
- Arame/s
- Fita-cola/s
- Fita/s– cola/s de dupla face
- Fita de pintor (crepado 20mm)
- Massa adesiva (bostick ou uhu patafix)
- Fita métrica
- Pistola de cola Termo fusível
- Tubos de cola Termo fusível transparente
- Caneta/s de acetato
- Álcool etílico

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:

Designação	Dimensões (mm)	Observações
	ou outras especificações	
Tinta de base aquosa branca	2L	por concorrente em embalagens individuais
Tinta de base aquosa preta	1L	por concorrente em embalagens individuais
Tinta de base aquosa amarela	1L	por concorrente em embalagens individuais
Tinta de base aquosa azul	1L	por concorrente em embalagens individuais
Tinta de base aquosa magenta	1L	por concorrente em embalagens individuais
Conchas de sopa plásticas	3 un	por concorrente
Tabuleiros de pintura	3 un	por concorrente
Rolos de pintura para tinta de base aquosa	3 un	por concorrente
Trinchas 1 polegada	1 un	por concorrente
Trinchas 2 polegadas	1 un	por concorrente
Trinchas 4 polegadas	1 un	por concorrente
Caixa paralelepípedo 1000x250x250 cm de mdf 6 ou 8 mm	1 un	por concorrente
Caixa paralelepípedo 850x250x250 cm de mdf 6 ou 8 mm	1 un	por concorrente
Caixa paralelepípedo 650x250x250 cm de mdf 6 ou 8 mm	1 un	por concorrente
Pincel nº4	2 un	por concorrente
Colheres de pau	1 un	por concorrente
Porta Retrato A5 de moldura branca	2 un	por concorrente
Caixa mistério em cartão 35x56x30 cm	1 un	por concorrente
Cartolinas azul porto	3 un	por concorrente
Cartolinas verde sporting	3 un	por concorrente
Cartolinas amarelas	3 un	por concorrente
Cartolinas vermelhas	2 un	por concorrente
Cartolinas Pretas	2 un	por concorrente
Cartolinas Brancas	2 un	por concorrente
Placa de aglomerado 10mm (120x60 cm)	1 un	por concorrente
Caixa de frutas de madeira (40x30x13 cm)	3 un	por concorrente
Molas de roupas em madeira	3 embalagens	por concorrente
Garrafas de plásticos vazios 1,5L (todas as tampas devem ser da mesma cor).	6 un	por concorrente
Garrafas de plásticos vazios 0,5L (todas as tampas devem ser da mesma cor).	6 un	por concorrente
Garrafões de plásticos vazios 5L sem rótulo (todas as tampas devem ser da mesma cor).	6 un	por concorrente
Garrafa de água de vidro tipo VOSSI	2 un	por concorrente
Jornal completo	3 un	por concorrente
Elementos da caixa mistério	1 un	por concorrente

6.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE

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

Os concorrentes devem fazer-se acompanhar das suas ferramentas pessoais de trabalho (mencionadas no ponto 6.5), desde que, durante a fase de preparação da prova, tal seja autorizado pelo presidente do júri.

São igualmente da responsabilidade do concorrente os equipamentos específicos mencionados no ponto 6.4.

As ferramentas mencionadas servem como referencial, pelo que é da responsabilidade do concorrente a seleção das mesmas

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;
- Qualquer objeto que possa comprometer a sua segurança, p. ex. pulseiras, fios, brincos compridos, anéis etc.;
- Cabelos compridos, não podem estar soltos
- Telemóvel.
- [deverão ser acrescentadas outras restrições de materiais ou equipamentos de acordo com o enunciado da prova]

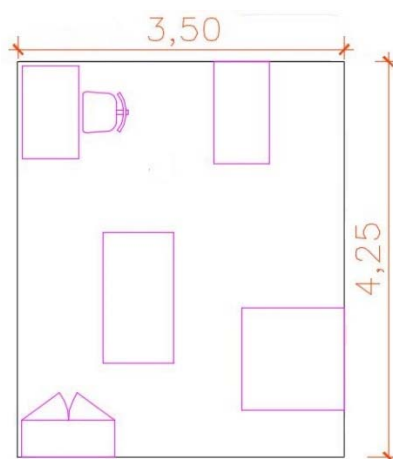
6.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA

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 e lavável e sem tapetes;
- Desejavelmente, o espaço para cada posto de trabalho deverá ser de 14m²;
- Distância mínima do público: 1,5m
- Montra panorâmica (aglomerado de madeira – MDF para a estrutura/ acrílico para uma das frentes do quadrilátero /grelha metálica para suspensão de elementos a partir do teto/iluminação lateral e/ou no teto, com focos direcionáveis no mínimo 6 (3/3 nas laterais ou seis no teto) a cor da luz: branco quente (2700 Kelvin) e fluxo luminoso: 400 Lumen
- 2 Pontos de corrente (um dentro da montra outro no posto de trabalho)
- 1 Mesa (90 cm altura/ tampo 70cmX120cm)
- 1 Cadeira

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=n-QsvfDTjcU>

<https://www.youtube.com/watch?v=fV83R0DavFM>

Anexo 2

Ficha de Segurança



44. VITRINISMO

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
<ul style="list-style-type: none"> Contacto com ferramentas cortantes ou pontiagudas; Contacto com substâncias irritantes; Contacto equipamentos elétricos; Adoção de posturas forçadas e movimentação manual de cargas. 	<ul style="list-style-type: none"> Lesões (cortes e feridas); Irritação cutânea; Inalação de contaminantes químicos; 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								
Observador								
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 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	<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.