



DESCRITIVO TÉCNICO

CAMPEONATO NACIONAL DAS PROFISSÕES I SKILLSPORTUGAL SETÚBAL 2020

MULTIMÉDIA - ANIMAÇÃO/VÍDEO

TÍTULO

WorldSkills Portugal - **Descritivo Técnico** da Competição de **Multimédia – Animação/Vídeo**

PROMOTOR E CONCETOR

Instituto do Emprego e Formação Profissional, I.P. - Departamento de Formação Profissional

R. de Xabregas, 52, 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
- Hélder Rodrigo Pinto | 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	• 213006 - Técnico/a de Multimédia (Referencial CNQ) • 213240 - Técnico/a Especialista em Desenvolvimento de Produtos Multimédia) • 213351 - Técnico/a de Vídeo
----------------------------------	---

OBSERVAÇÕES

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

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	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
3.6 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	16
4.4 DESENVOLVIMENTO DA PROVA	17
5 REQUISITOS DE SEGURANÇA	17
5.1 GERAIS	17
5.2 ESPECÍFICOS	18
6 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO	18
6.1 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS	18
6.2 EQUIPAMENTOS GENÉRICOS	18
6.3 EQUIPAMENTOS TÉCNICOS	19
6.4 FERRAMENTAS TIPO a preparar pela organização	19
6.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE	19
6.6 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO	19
6.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA	20
6.8 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO	21
6.9 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL	21
7 ANEXOS	21
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: MULTIMÉDIA - ANIMAÇÃO/VÍDEO

Natureza da competição:

- Por equipa de 2 elementos

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: concepção, estruturação, captação, edição, montagem, sincronização e finalização de vídeo e animação

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 **Multimédia – Animação/Vídeo** constituindo-se como um guia para a preparação dos jovens e formadores para os campeonatos, para a elaboração e organização das provas e própria qualidade do campeonato e da formação profissional.

1.3 DOCUMENTOS ASSOCIADOS AO DESENVOLVIMENTO DO DT

O presente DT foi elaborado na base dos padrões definidos a nível nacional e internacional, aconselhando-se a consulta dos seguintes instrumentos:

- *WorldSkills International* – O que fazemos
<https://worldskills.org/what/>
- *WorldSkills International* - Quadro das Normas de Especificação
<https://worldskills.org/what/projects/wsss/>
- Catálogo Nacional de Qualificações - Perfil profissional e de formação
http://www.catalogo.anqep.gov.pt/PDF/QualificacaoPerfilPDF/1855/213006_Perfil
http://www.catalogo.anqep.gov.pt/PDF/QualificacaoPerfilPDF/1712/213351_Perfil
<http://www.catalogo.anqep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/231>
- *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 Multimédia – Animação/vídeo

Descrição Geral da Atividade Profissional

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

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

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

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

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

2.3 ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA

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

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

- A legislação relativa aos direitos de autor;
- As fases de um planeamento de produção multimédia;
- As regras do processo de construção de um guião técnico e storyboard, assim como do desenvolvimento de uma narrativa;
- Noções de história do cinema;
- Informática na ótica do utilizador (tratamento de texto, digitalização e paginação).

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Planear um projeto audiovisual criando guião-técnico e storyboard;
- Recolher materiais de referência, arte conceptual para construir os guiões;
- Preparar e selecionar os equipamentos e tecnologias para captação de imagem/vídeo e áudio;
- Aplicar enquadramentos e planos de acordo com os cenários, luz e meio envolvente

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Planeamento do trabalho
- Organização e Gestão de tempo
- Originalidade e Criatividade
- Limpeza e organização do local de trabalho

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
2. Comunicação, relação e trabalho em equipa	5%

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Ser dinâmicos e proativos;
- Organizar o seu posto de trabalho e interagir com os restantes elementos da equipa, de forma a demonstrar capacidade de resposta às solicitações dos clientes e do serviço;
- Demonstrar Interesse/motivação relativamente à realidade quotidiana e cultural com vista à atualização de conhecimentos e ao desenvolvimento da capacidade crítica e criativa;
- Ter criatividade e sentido estético na conceção de objetos gráficos;
- Ter capacidade de adaptação face às novas tecnologias em idioma universal (Língua Inglesa);
- Ter capacidade de decisão sobre as soluções mais adequadas na resolução de problemas técnicos;
- Ter capacidade de apresentação e argumentação sobre os produtos criados.
- Ter capacidades de liderança e de coordenação de projetos.
- Cumprir os prazos estabelecidos

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Trabalho de equipa
- Relacionamento interpessoal
- Apresentação do produto multimédia
- Comunicação em Inglês

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
3. Produção de imagem, áudio e vídeo	10%

Os concorrentes **conhecer e compreender:**

- Terminologia específica da realização de vídeo;
- Noções básicas de psicologia e percepção visual;
- Noções de fotografia;
- Planos e enquadramentos de gravação de imagem/vídeo;
- Regras de enquadramentos e planos de acordo com os cenários, luz e meio envolvente.
- Técnicas de gravação de foley's em estúdio e ao vivo (locução, sons ambiente e sons pontuais);
- O funcionamento e utilização de equipamentos e tecnologias para recolha e captação de imagem/vídeo e áudio

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Recolher e captar imagem/vídeo utilizando técnicas de gravação e fazendo uso de vários planos e enquadramentos;
- Recolher e gravar áudio, utilizando técnicas de gravação de foley's

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Recolha e gravação de imagem, áudio e vídeo
- Enquadramentos e planos
- Utilização de mecanismos que permitam estabilidade de imagem
- Utilização da iluminação

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
4. Pós-Produção de imagem, áudio e vídeo	45%

Os concorrentes **conhecer e compreender:**

- Noções de design;
- Noções de estética e composição visual;
- Noções de artes gráficas;
- Regras de tipografia e formatação de texto;
- Noções de física: luz e cor;
- Noções de cinematografia e comunicação em vídeo;
- A utilização de software de criação, edição e montagem de imagem/vídeo;
- A utilização de software mistura e tratamento de áudio;
- Regras de animação e transição de vídeo;
- Formatos de exportação de vídeo

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Selecionar de um conjunto de imagens e vídeos aqueles que serão usados num projeto multimédia.
- Editar, corrigir e montar imagem e vídeo em sequência para a conceção de um filme bem estruturado e que consiga transmitir a mensagem pretendida, utilizando programas informáticos específicos.
- Misturar e sincronizar áudio com imagem e vídeo, incluído foley's (locução, sons ambiente e sons pontuais), utilizando programas informáticos específicos.
- Compor texto obedecendo às exigências da formatação e tendo em consideração e legibilidade do mesmo.

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
---------------------	--------------------------

- Exportar o projeto multimédia final para vários formatos e resoluções dependendo do meio em que vai ser publicado.
- Gravar num determinado suporte de armazenamento secundário e criar o grafismo do mesmo.
-

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Seleção das imagens/vídeo e áudio
- Tratamento e edição das imagens/vídeo e áudio
- Sincronização das imagens/vídeo com o áudio
- Inclusão de informação textual (incluindo ficha técnica)
- Tipografia e cores

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
5. Animação	30%

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Criar grafismos e animações 2D/3D animados recorrendo a programas informáticos específicos.
- Compor texto obedecendo às exigências da formatação e tendo em consideração a legibilidade do mesmo.
- Exportar animações para vários formatos e resoluções dependendo do meio em que serão usadas

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Transições
- Informação textual
- Tipografia e cores
- Criação de grafismos para animação
- Motion graphics

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

A **estrutura do projeto (Prova)** a desenvolver, de acordo com especificações técnicas pré-estabelecidas, deverá assentar em 3 áreas de atividade (módulos):

1. Módulo 1 - Animação stop motion
2. Módulo 2 – Filme publicitário/promocional
3. Módulo 3 – Capa de CD/DVD

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

- i) Desenho de um guião e guião técnico/storyboard para o bom planeamento;
- ii) Recolha e gravação de imagens, vídeo e foley's para integração no vídeo;
- iii) Montagem, edição e tratamento de imagem/vídeo e áudio;
- iv) Sincronização de imagem/vídeo com o áudio
- v) Criação de grafismos e animações para integrar no projeto multimédia;
- vi) Criação de uma capa de CD/DVD;
- vii) Finalização e exportação do projeto multimédia.

2.5 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				Comunicação, relação e trabalho em equipa				Produção de imagem, áudio e vídeo				Pós-Produção de imagem, áudio e vídeo				Animação						
		10%				5%				10%				45%				30%						
		UNIDADES DE COMPETÊNCIA																						
		Planeamento do trabalho	Organização e Gestão de tempo	Originalidade e Criatividade	Limpeza e organização do local de trabalho	Trabalho de equipa	Relacionamento Interpessoal	Apresentação do produto multimédia	Comunicação em Inglês	Recolha e gravação de imagem, áudio e vídeo	Enquadramentos e planos	Utilização de mecanismos que permitam estabilidade de imagem	Utilização da iluminação	Seleção das imagens/vídeo e áudio	Tratamento e edição das imagens/vídeo e áudio	Sincronização das imagens/vídeo com o áudio	Inclusão de informação textual (incluído ficha técnica)	Tipografia e cores	Transições	Informação textual	Tipografia e cores	Criação de grafismos para animação	Motion graphics	
Critérios	Planeamento e organização	x	x	x	x																			
	Comunicação, relação e trabalho em equipa					x	x	x	x															
	Produção de imagem, áudio e vídeo									x	x	x	x											
	Pós-Produção de imagem, áudio e vídeo												x	x	x	x	x							
	Animação																	x	x	x	x	x		
Módulos	Animação Stop Motion	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		
	Filme publicitário/promocional	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		
	Capa de CD/DVD		x	x				x	x	x	x		x	x	x		x	x						

3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

3.1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

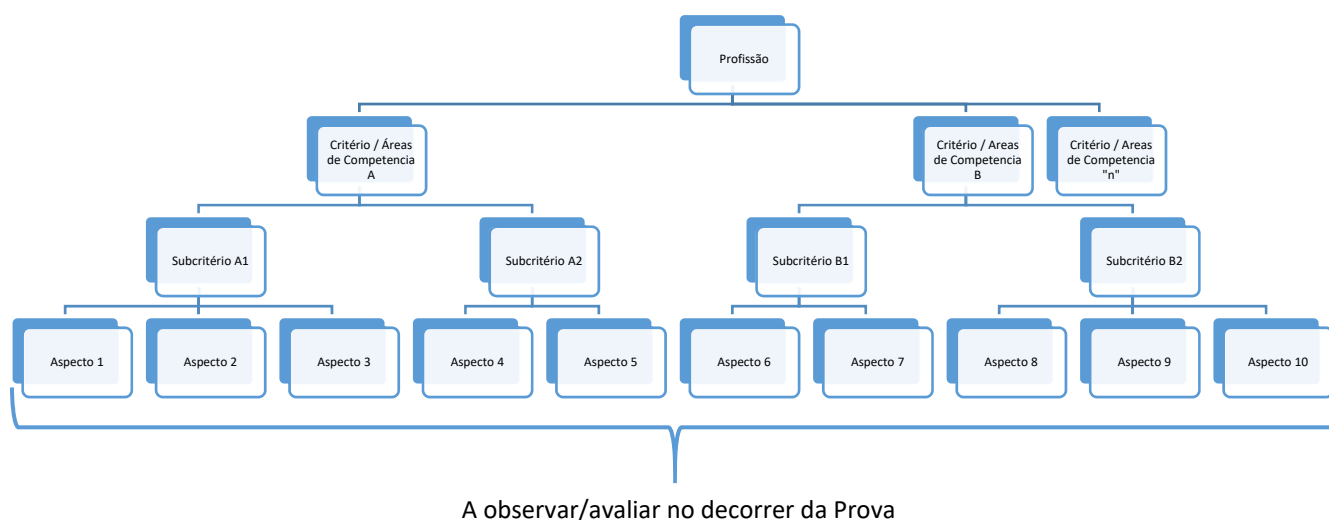
Decorrente da análise do perfil de emprego, ponderadas as importâncias relativas das diversas áreas de competência, os critérios de avaliação a considerar na elaboração da prova são os seguintes:

- A – Planeamento e organização
- B – Comunicação, relação e trabalho em equipa
- C – Produção de imagem, áudio e vídeo
- D – Pós-Produção de imagem, áudio e vídeo
- E – Animação

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	Guião e guião técnico/storyboard	8	2	10
B	Comunicação, relação e trabalho em equipa	3	2	5
C	Produção de imagem, áudio e vídeo	2	8	10
D	Pós-Produção de imagem, áudio e vídeo	10	35	45
E	Animação	10	20	30
Total		33	67	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.

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

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

No âmbito da prova, os postos de trabalho são fixos, sendo 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	Animação Stop Motion	8	C1+C2
2	Filme publicitário/promocional	11	C2+C3
3	Capa de CD/DVD	2	C4

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

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

		Critérios de Avaliação				
		A	B	C	D	E
		Guião e guião técnico/storyboard	Comunicação, relação e trabalho em equipa	Produção de imagem, áudio e vídeo	Pós-Produção de imagem, áudio e vídeo	Animação
Módulos	Animação Stop Motion	x	x	x	x	x
	Filme publicitário/promocional	x	x	x	x	x
	Capa de CD/DVD	x	x	x	x	

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

Quadro correspondência de Critérios de Avaliação Módulos Fases do Campeonato														
 Critérios de Avaliação		Módulos de Avaliação			Fase de Pré-seleção			Fase Regional			Fase Nacional			
		Animação Stop Motion	Filme publicitário/promocional	Capa de CD/DVD	Referência									
					25% do previsto no Descritivo Técnico			50% do previsto no Descritivo Técnico			100% do previsto no Descritivo Técnico			
					Carga Horária:									
					6 horas			12 horas			22 horas			
					Nível de exigência da prova									
					Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	
A	Planeamento e organização				x					x				
B	Comunicação, relação e trabalho em equipa				x		x					x		
C	Produção de imagem, áudio e vídeo											x		
D	Pós-Produção de imagem, áudio e vídeo				x				x			x		
E	Animação				x				x			x		
Fases do Campeonato	Pré-seleção			x										
	Regional			x										
	Nacional	x		x	x									
Nível de exigência da prova: Alto: corresponde a níveis de exigência de desempenho estabelecido pelo Descritivo Técnico nacional; Médio: a correspondente a 75% do estabelecido para níveis de alta exigência; Baixo: a correspondente a 50% do estabelecido para níveis de alta exigência.														

3.6 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:

1. Módulo 1 - Animação *Stop-Motion*;
2. Módulo 2 – Filme publicitário
3. Módulo 3 – Capa de CD/DVD

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 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 - Animação Stop- Motion

- Stop Motion é uma técnica de animação fotograma a fotograma, como recurso a uma máquina fotográfica/vídeo e onde se utilizam diversos materiais. Esses materiais são movidos e fotografados frame a frame e posteriormente montados de forma sequencial criando a impressão de movimento, sendo que, para cada segundo de filme são necessários entre 12 a 24 frames. Também podem incluir efeitos gráficos e sonoros;
- O tema será obrigatório: **WORLD SKILLS PORTUGAL**;
- Público-alvo deste módulo: potenciais futuros concorrentes, empresas patrocinadoras e público em geral que pretenda conhecer o campeonato nacional das profissões;
- Exigirá a criação de um guião-técnico e storyboard;
- Deverá ter em consideração a criatividade e originalidade, inclusão de informação textual e integração de elementos gráficos e animações;
- A duração e exportação devem ser cumpridas de acordo com as especificações da prova

2. Módulo 2 – Filme Publicitário

- O Vídeo, hoje, é uma ferramenta indispensável de comunicação para qualquer empresa tanto para autopromoção como para divulgar os seus produtos e serviços. O vídeo diverte, entretém, emociona, ensina, divulga, sensibiliza, mas acima de tudo, informa. As pessoas procuram, encontram, visualizam e partilham os vídeos baseando-se no seu conteúdo. O vídeo atinge todos os públicos e está a conquistar cada vez mais mercado;
- O tema é específico e será sorteado no início da prova para cada equipa concorrente, o qual deve ser respeitado com rigor;
- Público-alvo deste módulo: potenciais futuros concorrentes, empresas patrocinadoras e público em geral que pretenda conhecer o campeonato nacional das profissões;
- Exigirá a criação de um guião-técnico e storyboard;
- Deverá ter em consideração a criatividade e originalidade, inclusão de informação textual e integração de elementos gráficos e animações;
- A duração e exportação devem ser cumpridas de acordo com as especificações da prova.

3. Módulo 3 – Capa de CD/DVD

- O objetivo deste módulo é criar uma capa de CD/DVD com as dimensões especificadas na prova;
- Público-alvo deste módulo: potenciais futuros concorrentes, empresas patrocinadoras e público em geral que pretenda conhecer o campeonato nacional das profissões;
- Deverá ter em consideração a criatividade e originalidade, inclusão de informação textual e integração de elementos gráficos e animações

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

Estão excluídas tarefas que incluam os seguintes trabalhos/componentes: criação de material de marketing e publicidade para os vídeos, impressão e gravação em suportes físicos.

4.3 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				10				
		B		Critério B		a)		10				
Sub Critérios ID	Sub Critérios 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 Requisita (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		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 Sim / Não	1	2,00		
		M	Aspecto Mensurável 2			Descrição detalhada						

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
- Cumprir / Não cumprir
- Fez / não fez / fez parte
- Preparou / não preparou / parcialmente

- Existe / Não existe / Existe parte

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

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

4.4 DESENVOLVIMENTO DA PROVA

4.4.1 Quem é responsável pela conceção da prova

A prova poderá ser desenvolvida:

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

4.4.2 Em que momento (s) é a prova desenvolvida

A prova é desenvolvida de acordo com o seguinte calendário:

	Período/momento	Atividade
1	No final da competição	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.

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

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.

6.4 FERRAMENTAS TIPO a preparar pela organização

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

- Windows 10;
- Microsoft Office 2007 (mínimo), 2010, 2013 ou 2015 (preferencial);
- Adobe Photoshop CC 2014 (mínimo), CC 2019 (preferencial) – Língua Inglesa;
- Adobe LightRoom CC 2014 (mínimo), CC 2019 (preferencial) – Língua Inglesa;
- Adobe Illustrator CC 2014 (mínimo), CC 2019 (preferencial) – Língua Inglesa;
- Adobe Premiere CC 2014 (mínimo), CC 2019 (preferencial) – Língua Inglesa;
- Adobe After Effects CC 2014 (mínimo), CC 2019 (preferencial) – Língua Inglesa;
- Adobe Audition CC 2014 (mínimo), CC 2019 (preferencial) – Língua Inglesa;
- Adobe Flash CC 2014 (mínimo) ou Animate CC 2019 preferencial) – Língua Inglesa;
- SonyVegas 9.0 – Língua Inglesa;
- QuickTime;
- VLC.

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

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

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

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.

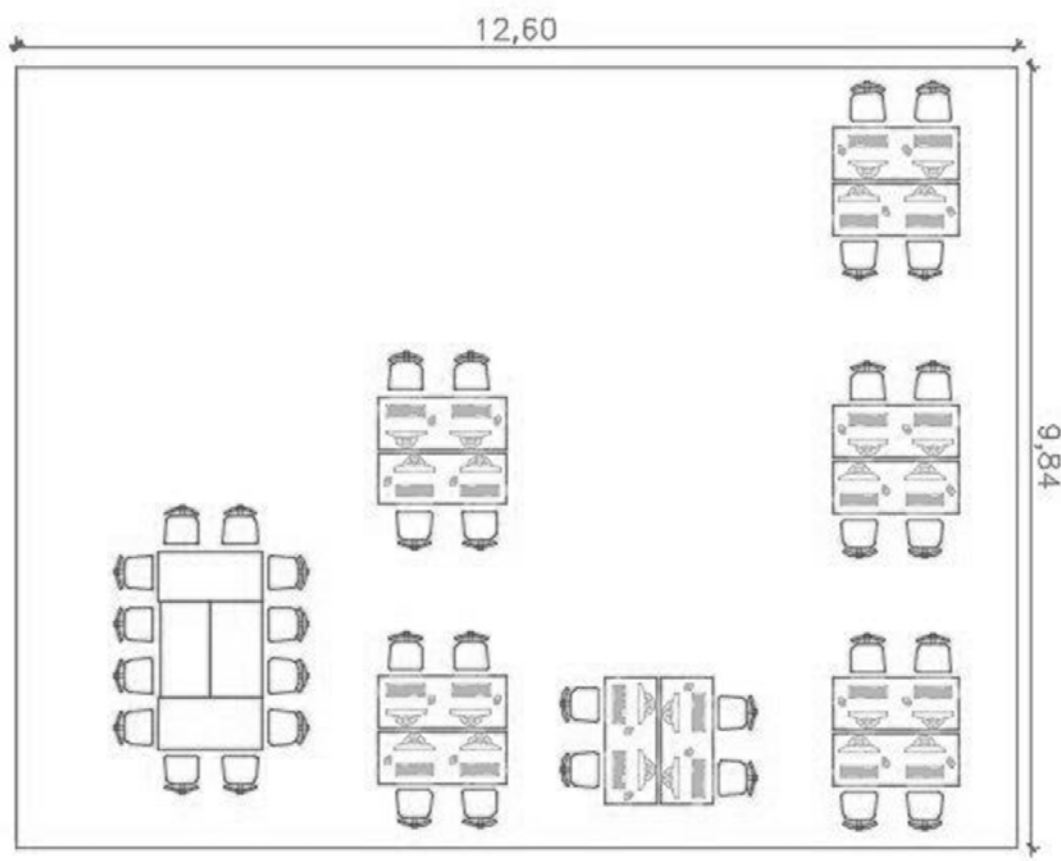
Os jurados devem informar, clara e inequivocamente, sobre os tipos de materiais e equipamentos que não devem circular na área da competição.

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;

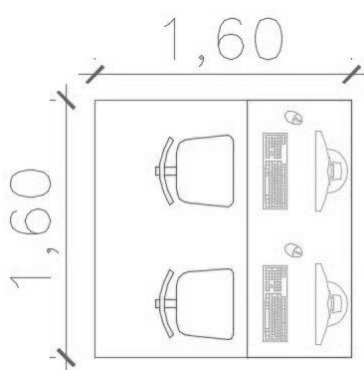
6.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA

6.7.1. Layout genérico de referência do espaço da competição



Nota: Dimensões, n.º de postos de trabalho e *layout* variam em função das características do espaço e do n.º de concorrentes.

6.7.2. Layout-tipo de referência do posto de trabalho



6.7.3. Outras características adicionais do posto de trabalho

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

6.8 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO

Sempre que as condições o permitam, deverá a organização, os patrocinadores e a equipa de jurados trabalhar nos espaços contíguos à competição, em formas de promover a profissão. Essas formas de promoção da profissão poderão ser de demonstração, através de meios audiovisuais ou de espaços de experimentação, onde os visitantes sejam convidados a experimentar operações específicas da profissão em apreço.

6.9 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL

Em cada competição, os Jurados devem rever e melhorar a lista de infraestruturas, tendo em conta os princípios da sustentabilidade. Tendo em vista a otimização dos recursos, deve constar apenas o indispensável, evitando o desnecessário e o excessivo.

Sempre que possível deverá ser dada preferência a materiais com menor impacto ambiental.

7 ANEXOS

Anexo 1	<i>Links a vídeos e outra informação promocional com exemplos da competição e do processo de trabalho</i>
Anexo 2	Ficha de segurança da profissão
Anexo 3	Marking form do CIS
Anexo 4	Conceitos

Anexo 1

Links a vídeos e outra informação promocional com exemplos da competição e do processo de trabalho;

<https://helpx.adobe.com/pt/photoshop.html?promoid=5NHJ8FD2&mv=other>
<https://helpx.adobe.com/pt/illustrator.html?promoid=YSYG8WM&mv=other>
<https://helpx.adobe.com/premiere-pro.html>
<https://helpx.adobe.com/pt/after-effects.html?promoid=RBS7NR3C&mv=other>
<https://helpx.adobe.com/br/support/audition.html>
<https://helpx.adobe.com/pt/animate.html?promoid=W6K8JWBB&mv=other>
<https://sony-vegas.br.uptodown.com/windows>

Anexo 2

Ficha de Segurança

 P4. MULTIMÉDIA (ANIMAÇÃO/VÍDEO) 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!	

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	(5678) Jurado 2		0
		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)	(1357) Jurado 3		
		2 - O desempenho supera o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama média)	(2468) Jurado 4		
		3 - Excelente desempenho em relação às expectativas da indústria (Produto ou serviço de luxo)			

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

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.