



DESCRITIVO TÉCNICO

CAMPEONATO NACIONAL DAS PROFISSÕES DIGITAIS | SKILLSPORTUGAL DIGITAL 2021

SPD 11 | 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, 1900-003 Lisboa

Tel: (+351) 21 861 41 00

Website: www.iefp.pt

<https://worldskillsportugal.iefp.pt>

Facebook: www.facebook.com/WorldskillsPortugal

APROVAÇÃO

- António Leite - 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
- Vasco Vaz – WorldSkills Portugal
- Maria Germano – Secretariado da WorldSkills Portugal
- José Pedro Alfaiate | Presidente de Júri da SkillsPortugal Digital

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]

Correspondência com referenciais	• 213006 - Técnico/a de Multimédia • 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.

Conteúdo

TÍTULO	1
PROMOTOR E CONCETOR	1
APROVAÇÃO	1
CONCEÇÃO METODOLÓGICA E COORDENAÇÃO GERAL	1
EQUIPA TÉCNICA/CONCETORES	1
DESIGN	1
OBSERVAÇÕES	1
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 PROVA-TIPO (projeto-tipo no âmbito do mercado de trabalho)	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 E NACIONAL	13
3.5 Procedimentos específicos de avaliação	14
4. ESTRUTURA DA PROVA	14
4.1 NOTAS GERAIS	14
4.2 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA	15
4.3 FICHA DE AVALIAÇÃO	16
4.4 DESENVOLVIMENTO DA PROVA	17
5 REQUISITOS DE SEGURANÇA	17
5.1 GERAIS	17
6 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO	18
6.1 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS	18
6.2 DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE	18
6.3 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO	18
6.4 LAY-OUT TIPO DO POSTO DE TRABALHO	19
6.5 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO	19
6.6 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL	19
7 CONCEITOS	20

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: MULTIMÉDIA – ANIMAÇÃO/VÍDEO
Natureza da competição: Individual
Aplicação: Preparação e organização das provas de avaliação de desempenho profissional do SkillsPortugal Digital; 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: Escala 1 – 16 ≤ 23 anos (a 31 de dezembro de 2021) Escala 2 – 24 ≤ 35 anos (a 31 de dezembro de 2021) 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 previsto no Artigo 25º, nº 3, do Regulamento Geral e do Artº 17 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 Portugal - Regulamento do Campeonato das Profissões
<https://worldskillsportugal.iefp.pt/wp-content/uploads/2019/07/Regulamento-do-Campeonato-das-Profiss%C3%B5es.pdf>
- *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.anep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/1721>
<http://www.catalogo.anep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/231>
<http://www.catalogo.anep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/1712>
- WorldSkills International - Recursos *on-line*
<https://worldskills.org/skills/>

2 REFERENCIAL DE EMPREGO

2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO

Designação da atividade

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 decores 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 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 (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 FUNCIONAL: PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	Importância relativa (%)
PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	5%

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

- A legislação aplicável á sua profissão;
- Informática na ótica do utilizador (tratamento de texto, digitalização e paginação)
- Os fundamentos do sistema que contribuem para a sustentabilidade do produto final;
- Preparar adequadamente a lista de requisitos dos projetos a desenvolver;
- As técnicas associadas à recolha de informação;
- Os princípios inerentes ao planeamento e organização do trabalho, em função dos requisitos, prioridades e prazos.

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Seguir as normas e regulamentos de saúde e segurança;
- Manter um ambiente de trabalho seguro e confortável;
- Definir uma metodologia de trabalho;
- Aplicar conhecimentos relativos à correta construção do guião.
- Identificar e utilizar adequadamente os softwares informáticos em função do objetivo
- Planear a sequência de operações/técnicas a aplicar na resolução do problema
- Nomear/Organizar e Arquivar adequadamente os ficheiros digitais.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Planeamento de Tarefas
- Recolha e Sintetização de Informação
- Gestão do tempo
- Estrutura de pastas e ficheiros
- Organização do posto de trabalho
- Ergonomia, segurança e higiene

ÁREA FUNCIONAL: PRÉ E PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
PRÉ PRODUÇÃO DE IMAGEM, ÁUDIO E VÍDEO	20%

Os concorrentes **têm de 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.

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Selecionar imagem/vídeo fazendo uso de vários planos e enquadramentos;
- Selecionar áudio e foley adequado.
- Nomear/Organizar e Arquivar adequadamente os ficheiros digitais.
- Aplicar conhecimentos relativos à correta construção do guião e do storyboard.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Seleção de vídeo e imagem
- Seleção de áudio
- Esboço do guião e storyboard

ÁREA FUNCIONAL: EDIÇÃO E MONTAGEM	Importância relativa (%)
EDIÇÃO E MONTAGEM DE IMAGEM, ÁUDIO E VÍDEO	25%

Os concorrentes **têm de 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:**

- 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* (locação, sons ambiente e sons pontuais), utilizando programas informáticos específicos.
- Compor texto obedecendo às exigências da formatação e tendo em consideração e legibilidade do mesmo.
- Exportar o projeto multimédia final para vários formatos e resoluções dependendo do meio em que vai ser publicado.
- Gravar num determinado suporte de armazenamento secundário e criar o grafismo do mesmo.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Edição e sequência
- Sincronização do vídeo e imagens com o áudio
- Aplicação de transições

ÁREA FUNCIONAL: MOTION GRAPHICS	Importância relativa (%)
MOTION GRAPHICS	25%

Os concorrentes **têm de 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;
- A utilização de software de criação e edição de grafismos e *motion graphics*;

Os concorrentes **terão de conseguir:**

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

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Inclusão de Informação textual
- Criação de grafismos para animação
- Inclusão de imagens/Logos
- Criação de *motion graphics*

ÁREA FUNCIONAL: PÓS PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
Edição e montagem de imagem, áudio e vídeo	20%

Os concorrentes **têm de 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 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:**

- Corrigir 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* (locação, sons ambiente e sons pontuais), utilizando programas informáticos específicos.
- Compor texto obedecendo às exigências da formatação e tendo em consideração e legibilidade do mesmo.
- Exportar o projeto multimédia final para vários formatos e resoluções dependendo do meio em que vai ser publicado.
- Gravar num determinado suporte de armazenamento secundário e criar o grafismo do mesmo.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Tratamento do vídeo e imagens
- Correção de áudio/ambientes
- Aplicação de efeitos
- Inclusão de informação textual (incluindo ficha técnica)

ÁREA FUNCIONAL: APRESENTAÇÃO PROJETO	Importância relativa (%)
APRESENTAÇÃO DO PROJETO FINAL	5%
Os concorrentes têm de conhecer e compreender:	
• Noções de estética e composição visual; • Noções de cinematografia e comunicação em vídeo;	
Os concorrentes terão de conseguir:	
• Fazer uma breve apresentação do seu projeto, defendendo as opções estéticas e técnicas utilizadas • Comunicar em língua inglesa	
UNIDADES DE COMPETÊNCIA	
• Apresentação do produto multimédia • Comunicação em Inglês	

2.4 PROVA-TIPO (projeto-tipo no âmbito do mercado de trabalho)

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 **Multimédia – Animação/Vídeo**

A prova a desenvolver, de acordo com especificações técnicas pré-estabelecidas, deverá assentar em 5 áreas de atividade (módulos):

1. FILME PROMOCIONAL - PROJETO
2. FILME PROMOCIONAL - EDIÇÃO
3. MOTION GRAPHICS
4. PÓS PRODUÇÃO
5. APRESENTAÇÃO DO PROJETO

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					PRÉ E PRODUÇÃO			EDIÇÃO E MONTAGEM			MOTION GRAPHICS			PÓS-PRODUÇÃO DE ÁUDIO E VÍDEO E IMAGEM				APRESENTAÇÃO PROJETO						
		5%					20%			25%			25%			20%				5%						
		UNIDADES DE COMPETÊNCIA																								
		Planeamento de Tarefas	Recolha e Sintetização de Informação	Gestão do tempo	Estrutura de pastas e ficheiros	Organização do posto de trabalho	Ergonomia, segurança e higiene	Seleção de vídeo e imagem	Seleção de áudio	Esboço do guião e storyboard	Edição e sequência	Sincronização do vídeo e imagens com o áudio	Aplicação de transições	Inclusão de Informação textual	Criação de grafismos para animação	Inclusão de imagens/Logos	Criação de motion graphics	Tratamento do vídeo e imagens	Correção de áudio/ambientes	Aplicação de efeitos	Inclusão de informação textual (incluindo ficha técnica)	Apresentação do produto multimédia	Comunicação em Inglês			
Critérios	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				
	PRÉ E PRODUÇÃO	x	x	x	x	x	x	x	x																	
	EDIÇÃO E MONTAGEM	x		x	x	x	x				x	x	x													
	MOTION GRAPHICS	x	x	x	x	x	x							x	x	x	x									
	PÓS-PRODUÇÃO DE ÁUDIO E VÍDEO E IMAGEM	x	x	x	x	x	x											x	x	x	x					
	APRESENTAÇÃO PROJETO	x		x		x	x															x	x			
Módulos	FILME PROMOCIONAL - PROJETO	x	x	x	x	x	x	x	x	x																
	FILME PROMOCIONAL - EDIÇÃO	x		x	x	x	x				x	x	x					x	x	x	x					
	MOTION GRAPHICS	x	x	x	x	x	x							x	x	x	x	x	x	x						
	PÓS PRODUÇÃO	x	x	x	x	x	x											x	x	x	x					
	APRESENTAÇÃO DO PROJETO	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 - PRÉ E PRODUÇÃO

C - EDIÇÃO E MONTAGEM

D - MOTION GRAPHICS

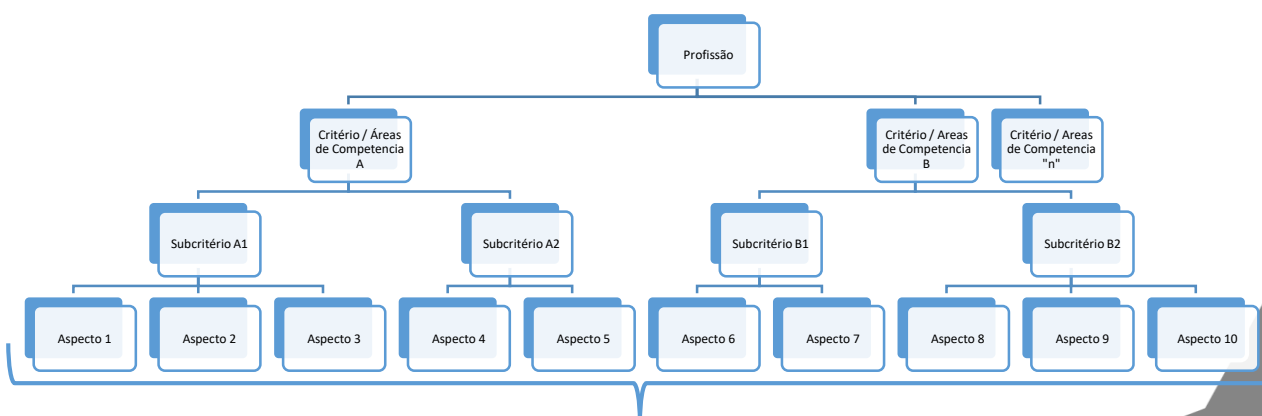
E - PÓS-PRODUÇÃO DE ÁUDIO E VÍDEO E IMAGEM

F - APRESENTAÇÃO 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		
		Mensurável	Ajuizável	Total
A	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	3	2	5
B	PRÉ E PRODUÇÃO	10	10	20
C	EDIÇÃO E MONTAGEM	12,5	12,5	25
D	MOTION GRAPHICS	12,5	12,5	25
E	PÓS-PRODUÇÃO DE ÁUDIO E VÍDEO E IMAGEM	10	10	20
F	APRESENTAÇÃO PROJETO	3	2	5
Total		51	49	100

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



A observar/avaliar no decorrer da Prova

3.2 ESTRUTURA GLOBAL DA PROVA

O objetivo da prova é fornecer condições de evidência das competências requeridas no âmbito da profissão e proporcionar condições de avaliação completas, equilibradas, justas e transparentes de acordo com as exigências técnicas da profissão. A relação entre a prova, o referencial de competências/critérios de avaliação é um dos indicadores chave para a garantia da qualidade do campeonato.

A prova assume contornos de uma competição modular, visando a avaliação individual das diferentes competências necessárias a um desempenho profissional exemplar. Consiste no desenvolvimento de trabalhos práticos, na base de um conjunto de atividades associadas à resolução de problemas e ao desenvolvimento de um produto ou serviço, e a avaliação do conhecimento teórico está limitado ao estritamente necessário à conclusão prática do projeto (prova).

Os módulos de avaliação estruturam a forma de organização da prova e correlacionam os critérios de avaliação com as atividades operacionais (do módulo) a que os concorrentes serão sujeitos. Os módulos de competição decorrem, no caso em concreto, **Multimédia – Animação/Vídeo**.

Neste contexto, no caso da competição em apreço, a estrutura da prova assenta no âmbito dos seguintes 5 módulos de competição.

1. FILME PROMOCIONAL - PROJETO
2. FILME PROMOCIONAL - EDIÇÃO
3. MOTION GRAPHICS
4. PÓS PRODUÇÃO
5. APRESENTAÇÃO DO PROJETO

A prova tem duração total entre 12 e 15 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	FILME PROMOCIONAL - PROJETO	3	C1
2	FILME PROMOCIONAL - EDIÇÃO	4	C2
3	MOTION GRAPHICS	4	C3
4	PÓS PRODUÇÃO	2	C4
5	APRESENTAÇÃO DO PROJETO	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, incluindo as pontuações associadas, são as descritas no quadro seguinte:

Quadro correspondência de Critérios de Avaliação Módulos						
		Critérios de Avaliação				
		A	B	C	D	E
		PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	PRÉ E PRODUÇÃO	EDIÇÃO E MONTAGEM	MOTION GRAPHICS	PÓS-PRODUÇÃO DE ÁUDIO E VÍDEO E IMAGEM
	FILME PROMOCIONAL - PROJETO	x	x			
	FILME PROMOCIONAL - EDIÇÃO	x		x		x
	MOTION GRAPHICS	x			x	x
	PÓS PRODUÇÃO	x				x
	APRESENTAÇÃO DO PROJETO	x				x

3.4 MÓDULOS: FASES DE PRÉ-SELEÇÃO E NACIONAL

Quadro correspondência de Critérios de Avaliação Módulos Fases do Campeonato												
 CAMPEONATO NACIONAL DAS PROFISSÕES DIGITAIS Critérios de Avaliação		Módulos de Avaliação					Fase de Pré-seleção			Fase Nacional		
		FILME PROM OCION AL - PROJE TO	FILME PROM OCION AL - EDIÇÃ O	MOTIO N GRAPH ICS	PÓS PROD UÇÃO	APRES ENTAÇ ÃO DO PROJE TO	Referência					
							25% do previsto no Descritivo Técnico			100% do previsto no Descritivo Técnico		
							Carga Horária:					
							3 horas			15 horas		
							Nível de exigência da prova					
							Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta
A	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO							x			x	
B	PRÉ E PRODUÇÃO							x				x
C	EDIÇÃO E MONTAGEM							x				x
D	MOTION GRAPHICS							x				x
E	PÓS-PRODUÇÃO DE ÁUDIO E VÍDEO E IMAGEM							x				x
F	APRESENTAÇÃO PROJETO											x
Fases do Campeo nato	Pré-seleção		x	x	x		Nível de exigência da prova:					
	Nacional	x	x	x	x	x	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.					

3.5 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 em cada concorrente, ainda que não tenha terminado a prova;
- 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 utilização de equipamentos ou softwares não autorizados no módulo/prova;
- O acesso ou permanência no ambiente de desenvolvimento da prova fora dos períodos autorizados;
- O acesso a qualquer informação, por qualquer meio, acerca da prova e do modo em que esta se realiza;

Qualquer destas infrações será aceite para discussão e posterior aplicação de penalização adequada sempre que, haja prova 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 12 horas e não superior a 15 horas, sendo constituída pelos seguintes 5 módulos de competição:

1. FILME PROMOCIONAL - PROJETO
2. FILME PROMOCIONAL - EDIÇÃO
3. MOTION GRAPHICS
4. PÓS PRODUÇÃO
5. APRESENTAÇÃO DO PROJETO

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 estabelecidas;

- 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 software e do equipamento previsto, segundo os conhecimentos requeridos e dentro dos tempos definidos;
- 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 avaliação por concorrente, critérios, subcritérios, aspetos a avaliar e pontuações associadas;
- Ata, termo de aceitação e outra documentação associada.

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

- A avaliação estará dividida por 5 módulos, a serem desenvolvidos num posto (s) de trabalho (s);
- Todos os concorrentes têm de competir em todos os módulos;
- A prova terá como duração mínima - 12 horas;
- A prova terá como duração máxima - 15 horas;
- O concorrente tem de executar as tarefas de forma independente.

Especificações de cada módulo a considerar na estruturação da prova:

1. FILME PROMOCIONAL – PROJETO

- Seleção de vídeos e imagens a incluir a partir de *stock footage* e de forma a ilustrar o tema sorteado, com relação às profissões em competição
- Seleção de áudio a incluir a partir de *stock footage*
- Esboço do guião e *storyboard* com indicação dos elementos a incluir, transições, animações e *motion graphics*

2. FILME PROMOCIONAL – EDIÇÃO

- Edição e sequência dos vídeos e imagens a ilustrar o tema sorteado
- Sincronização do vídeo e imagens com o áudio e *foley*

- Aplicação de transições e exportação do projeto

3. MOTION GRAPHICS

- Inclusão de Informação textual adequada
- Criação de grafismos para animação
- Inclusão de imagens/Logos e animação dos mesmos
- Criação de *motion graphics*

4. PÓS PRODUÇÃO

- Tratamento do vídeo e imagens e correção de cor e transições
- Correção de áudio/ambientes
- Aplicação de efeitos especiais
- Inclusão de informação textual (incluindo ficha técnica)

5. APRESENTAÇÃO DO PROJETO

- Apresentação do produto multimédia final e comunicação em Inglês

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		B		Critério A		10				
						Critério B		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 Requerida (Só para M)	Áreas de Competência	Pontuação Máxima		
A1	Subcritério 1	J	Aspecto Ajuizável 1	c)	0	Desempenho abaixo do padrão da indústria, incluindo não tentativa	e)		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 **ajuizáveis**

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

- Cumpriu / Não cumpriu
- Fez / não fez / fez parte
- Preparou / não preparou / parcialmente
- Existe / Não existe / Existe parte

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

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

4.4 DESENVOLVIMENTO DA PROVA

4.4.1 Quem é responsável pela conceção da prova

A prova poderá ser desenvolvida:

- pelo Presidente de Júri
- por uma entidade externa

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	6 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 íntegra	
4	3 meses de antecedência	Serão divulgadas características técnicas de equipamentos e uma estrutura tipo da prova
5	Um mês antes da competição	Se possível, divulgação de elementos técnicos dos equipamentos a fornecer pela entidade parceira
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, de cumprimento **OBRIGATÓRIO**, e que se organiza em torno dos seguintes itens:

- Os concorrentes devem deixar a sua área de trabalho livre de qualquer objeto, de modo a evitar que tropecem, escorreguem ou caiam;
- O local de trabalho deverá ser bem iluminado e devidamente climatizado.
- Respeitar as regras de ergonomia e descanso regular.

6 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO

A prova deve ser desenvolvida de acordo com a lista especificada neste ponto, onde são identificados de forma precisa, o “hardware” e software a utilizar.

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.

- Acesso a uma virtual machine na cloud, contendo os seguintes softwares e sistemas operativos (a lista definitiva de software e respetivas versões será disponibilizada mais perto da realização do campeonato):
 - Windows 10 profissional
 - Microsoft 365 Educação
 - Microsoft TEAMS
 - Adobe acrobat reader
 - Firefox and Chrome browsers
 - 7-Zip Compressão ficheiros
 - VLC Media Player
 - Adobe Illustrator
 - Adobe Photoshop
 - Adobe Premiere
 - Adobe After Effects
 - Adobe Audition
 - Adobe Flash
 - Sony Vegas 9.0
 - Quick Time
- Disponibilização e configuração de IPCAM a cada participante.

6.2 DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE

Os concorrentes deverão ter um acesso físico aos computadores virtuais:

- Mesa ou secretária de trabalho
- Cadeira (de escritório se possível)
- Eletricidade para os equipamentos
- Iluminação adequada à tarefa.
- Desktop ou Portátil capaz de suportar o acesso à cloud
- Um ou mais monitores
- Teclado, Rato e respetivo tapete.
- Acesso à internet com pelo menos 40/40 Mbps

Os concorrentes poderão utilizar outras ferramentas pessoais de trabalho, desde que, durante a fase de preparação da prova (C-4 a C-1), tal seja autorizado pelo presidente do júri.

6.3 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO

Na área de trabalho é apenas permitido o equipamento previsto. Outros equipamentos dos concorrentes só poderão ser utilizados com aprovação do presidente de júri.

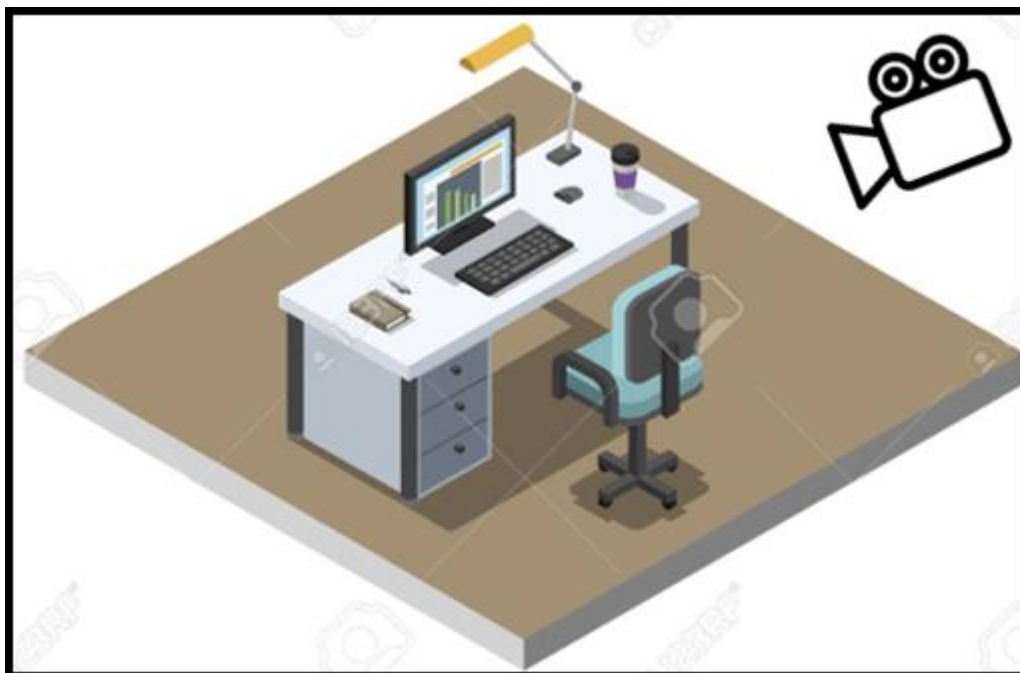
No caso de um concorrente não seguir esta orientação, poderá sofrer penalização no critério “preparação do trabalho” da respetiva prova.

Os jurados devem informar, clara e inequivocamente, sobre os tipos de equipamento e software que não podem ser utilizados na competição.

Os concorrentes **NÃO** devem/podem:

- Utilizar tecnologia de armazenamento de dados (Pen USB, Discos Externos)
- Utilizar telemóvel;
- Informação digital gravada
- Fazer cópias dos documentos disponibilizados
- Comunicar com o seu jurado durante os períodos de prova.

6.4 LAY-OUT TIPO DO POSTO DE TRABALHO



Características adicionais do posto de trabalho

- Boa iluminação
- Deve estar num lugar com baixo ruído
- Ter disponíveis ligações à rede elétrica
- Ter disponíveis ligações à internet (Wired or Wi-Fi).

6.5 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO

Sempre que as condições o permitam, deverá a organização, os patrocinadores e a equipa de jurados trabalhar no sentido de disponibilizar live stream do trabalho realizado pelos concorrentes.

6.6 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL

Tendo em vista a otimização dos recursos, deve constar apenas o indispensável, evitando o desnecessário e o excessivo. Deve ser excluída a necessidade de impressão de qualquer documento.

7 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, SOFTWARE E EQUIPAMENTOS

Refere-se à identificação das características das infraestruturas, 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.