



INSTITUTO DO EMPREGO  
E FORMAÇÃO PROFISSIONAL



worldskills  
Portugal

## DESCRITIVO TÉCNICO

CAMPEONATO NACIONAL DAS PROFISSÕES DIGITAIS | SKILLSPORTUGAL DIGITAL 2021

# SPD 18 | DESIGN DE MODA – CALÇADO

## TÍTULO

WorldSkills Portugal - **Descritivo Técnico** da Competição de Design de Moda - Calçado

## 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](http://www.iefp.pt)

<https://worldskillsportugal.iefp.pt>

Facebook: [www.facebook.com/WorldskillsPortugal](http://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
- Isabel Teixeira | 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	<ul style="list-style-type: none"><li>• 542258 – Técnico/a Especialista em Design de Calçado (Referencial CNQ)</li></ul>
----------------------------------	--

## OBSERVAÇÕES

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

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

## Conteúdo

TÍTULO .....	1
PROMOTOR E CONCETOR .....	1
APROVAÇÃO .....	1
CONCEÇÃO METODOLÓGICA E COORDENAÇÃO GERAL .....	1
EQUIPA TÉCNICA/CONCETORES.....	1
DESIGN .....	1
OBSERVAÇÕES .....	1
<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>3</b>
1.1 ENQUADRAMENTO .....	3
1.2 RELEVÂNCIA E SIGNIFICADO DO PRESENTE DESCRITIVO TÉCNICO (DT) .....	3
1.3 DOCUMENTOS ASSOCIADOS AO DESENVOLVIMENTO DO DT .....	3
<b>2 REFERENCIAL DE EMPREGO.....</b>	<b>4</b>
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) .....	10
2.5 QUADRO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO vs MÓDULOS .....	11
<b>3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO.....</b>	<b>12</b>
3.1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO.....	12
3.2 ESTRUTURA GLOBAL DA PROVA .....	13
3.3 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E OS MÓDULOS DA COMPETIÇÃO .....	14
3.4 MÓDULOS: FASES DE PRÉ-SELEÇÃO E NACIONAL.....	15
3.5 Procedimentos específicos de avaliação .....	16
<b>3 ESTRUTURA DA PROVA .....</b>	<b>16</b>
4.1 NOTAS GERAIS .....	16
4.2 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA.....	17
4.3 FICHA DE AVALIAÇÃO .....	18
4.4 DESENVOLVIMENTO DA PROVA.....	19
<b>5 REQUISITOS DE SEGURANÇA.....</b>	<b>19</b>
5.1 GERAIS .....	19
<b>6 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO .....</b>	<b>20</b>
6.1 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS.....	20
6.2 DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE .....	20
6.3 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO .....	20
6.4 LAY-OUT TIPO DO POSTO DE TRABALHO.....	21
6.5 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO .....	21
6.6 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL.....	21
<b>7 CONCEITOS.....</b>	<b>22</b>

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: TÉCNICO/A ESPECIALISTA EM DESIGN DE CALÇADO
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: Design de Calçado

## 1.2 RELEVÂNCIA E SIGNIFICADO DO PRESENTE DESCRITIVO TÉCNICO (DT)

Nos termos previsto no Artigo 25.º, n.º 3, do Regulamento Geral e do Art.º 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 **Técnico/a Especialista em Design de Calçado** 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  
<https://catalogo.anqep.gov.pt/qualificacoesDetalhe/1122>
- 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 Especialista em Design de Calçado**

Descrição Geral da Atividade Profissional

Conceber e desenvolver produtos de calçado tendo em conta as tendências de moda, a qualidade, a estratégia comercial da empresa e os constrangimentos técnicos da produção.

### 2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

No âmbito da sua atividade profissional, o/a Técnico/a Especialista em Design de Calçado desenvolve as seguintes atividades operacionais:

1. Acompanhar as tendências de moda nacional e internacional, ao nível dos produtos, materiais (matérias-primas e acessórios), cores, inovações e tendências de mercado.
2. Relacionar as tendências com o *mix* de produtos e mercados da empresa.
3. Executar manualmente ou utilizando sistemas informáticos (nomeadamente o CAD) a partir de uma ideia original ou de um modelo já existente, esboços, croquis ou desenhos de calçado com o objetivo de desenvolver novas coleções.
4. Colaborar na construção e industrialização de protótipos.
5. Estruturar e planificar a estratégia de desenvolvimento de uma coleção.
6. Participar no desenvolvimento e industrialização de produtos.

Nota: de acordo com as atividades do perfil profissional

## 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 à 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: Técnica	Importância relativa (%)
COMUNICAÇÃO	20%

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

- As funções da linguagem;
- Os processos de comunicação;
- Os princípios associados à perceção;
- Os elementos que compõem as formas visuais, a maneira como estão organizadas e as impressões que causam no observador;
- Boas práticas de *marketing* sobre comunicação da visão do *designer* ao cliente.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Estruturar e planificar uma apresentação;
- Demonstrar capacidades de comunicação oral, visual e escrita;
- Manipular os elementos de forma a obter uma comunicação visual eficaz;
- Elaborar um portfólio da coleção que transmita informação em texto e ilustração com clareza e impacto visual.

**UNIDADES DE COMPETÊNCIA:**

- Pesquisa, contextualização e objetividade;
- Apresentação e defesa do projeto (comunicação oral);
- Desenvolvimento da apresentação (comunicação visual e escrita).

Área funcional: Técnica	Importância relativa (%)
DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL	15%

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

- O conceito de *marketing*;
- Variáveis individuais e sociais do comportamento do consumidor;
- Segmentação e posicionamento de mercado;
- As diversas influências económicas e culturais que afetam a moda;
- Diferentes fontes de pesquisa para tendências da moda;
- Vários tipos e formatos de imagens.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Aplicar metodologias de pesquisa e análise de comportamentos de consumo e prognósticos de moda;
- Pesquisar, analisar, sintetizar, aplicar e avaliar temáticas relacionadas com a criação;
- Criar e/ou tratar imagens matriciais utilizando ferramentas informáticas;
- Priorizar imagens resultantes das pesquisas;
- Criar um *moodboard* que reflita e sumarize o público-alvo, a estação e o tema para a coleção;
- Desenvolver uma base informativa de articulação com os domínios práticos e técnicos.

**UNIDADES DE COMPETÊNCIA:**

- Desenvolvimento de conceito dirigido ao comportamento do consumidor, à segmentação do mercado e às tendências da moda;
- Elaboração do *moodboard*;
- Seleção da paleta de cores, materiais/acessórios e formas.

Área funcional: Técnica	Importância relativa (%)
DESENVOLVIMENTO CRIATIVO	25%

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

- Condições, limitações e exigências relacionadas com o mercado da moda e do calçado;
- Os elementos estruturais da linguagem plástica;
- Técnicas de expressão e representação utilizando diferentes meios atuantes;
- Princípios, práticas e técnicas para a criação de uma coleção.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Desenvolver modos próprios de expressão e comunicação visuais utilizando com eficiência os diversos recursos do desenho (livre ou esquemático);
- Explorar e aplicar as potencialidades do desenho no âmbito do calçado;
- Demonstrar capacidade de organização na atividade de projetar;
- Desenvolver uma gama de ideias relacionadas que resulte num grupo coeso e coerente de modelos;
- Representar com acuidade a forma de calçado, os modelos e pormenores associados.

**UNIDADES DE COMPETÊNCIA:**

- Estudo/Reprodução da/s forma/s de calçado;
- Seleção/trabalho de motivos/referentes visuais;
- Criação de coleção cápsula;
- Articulação entre forma e função;
- Criatividade, proporção e equilíbrio.

Área funcional: Técnica	Importância relativa (%)
ILUSTRAÇÃO DIGITAL	20%

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

- As articulações entre percepção e representação do mundo visível;
- Os conceitos estruturais da comunicação visual e da linguagem plástica.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Criar imagens e paginação utilizando *software* de desenho vetorial;
- Manipular diferentes elementos de forma a criar ilustrações informativas (técnicas e estéticas / claras e proporcionais) de modelos de calçado;
- Ampliar e esquematizar detalhes, se necessário.

**UNIDADES DE COMPETÊNCIA:**

- Aplicação da cor;
- Aplicação das texturas/padrões;
- Expressão do volume;
- Expressão das espessuras dos materiais/acessórios/aplicações;
- Incorporação dos cravados (linhas de costura);
- Utilização de *software* específico.

Área funcional: Técnica	Importância relativa (%)
DESENHO TÉCNICO	15%

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

- Fundamentos básicos do desenho técnico adaptados à indústria do calçado;
- Os processos de desenvolvimento e fabrico inerentes à industrialização de produtos de calçado;
- Vocabulário técnico associado a procedimentos de fabrico, técnicas de construção, materiais e acessórios.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Elaborar desenhos planos de especificação dos modelos com precisão e proporcionalidade;
- Recorrer a diferentes vistas/planos, se necessário;
- Legendar os desenhos utilizando o vocabulário apropriado.

**UNIDADES DE COMPETÊNCIA:**

- Representação segundo as normas de desenho técnico;
- Utilização de termos técnicos da indústria do calçado;
- Indicação dos processos de fabrico/construção dos modelos;
- Indicação da natureza dos materiais e acessórios.

## 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 conceção de coleções de calçado. A prova a desenvolver, de acordo com especificações técnicas pré-estabelecidas, deverá assentar em quatro áreas de atividade (módulos):

Módulo 1 – Estudo do mercado de moda

Módulo 2 – Criação de coleção cápsula

Módulo 3 – Ilustração | Desenho de especificação

Módulo 4 - Apresentação

## 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		DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL		DESENVOLVIMENTO CRIATIVO		ILUSTRAÇÃO DIGITAL				DESENHO TÉCNICO															
		5%		20%		15%		25%		20%				15%															
		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	Pesquisa, Contextualização e Objetividade	Apresentação e defesa do projeto (comunicação oral)	Desenvolvimento da Apresentação (comunicação visual e escrita)	Desenvolvimento de conceito dirigido ao comportamento do consumidor, à segmentação do mercado e às tendências da moda	Elaboração do moodboard	Seleção da paleta de cores, materiais/acessórios e formas	Estudo/Reprodução da/s forma/s de calçado	Seleção/trabalho de motivos/referentes visuais	Criação de coleção cápsula	Articulação entre forma e função	Criatividade, proporção e equilíbrio	Aplicação da cor	Aplicação das texturas/padrões	Expressão do volume	Expressão das espessuras dos materiais/acessórios/aplicações	Incorporação dos cravados (linhas de costura)	Utilização de software específico	Representação segundo as normas de desenho técnico	Utilização de termos técnicos da indústria do calçado	Indicação dos processos de fabrico/construção dos modelos	Indicação da natureza dos materiais e acessórios	
Critérios	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	X	X	X	X	X	X																						
	COMUNICAÇÃO							X	X	X																			
	DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL										X	X	X																
	DESENVOLVIMENTO CRIATIVO													X	X	X	X	X											
	ILUSTRAÇÃO DIGITAL																			X	X	X	X	X	X				
	DESENHO TÉCNICO																									X	X	X	X
Módulos	Estudo do mercado de moda	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X				X						X					
	Criação de coleção cápsula	X	X	X	X	X	X			X				X	X	X	X							X					
	Ilustração   Desenho de especificação	X	X	X	X	X	X			X									X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	Apresentação	X	X	X	X	X	X	X	X	X									X						X				

### 3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

#### 3.1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

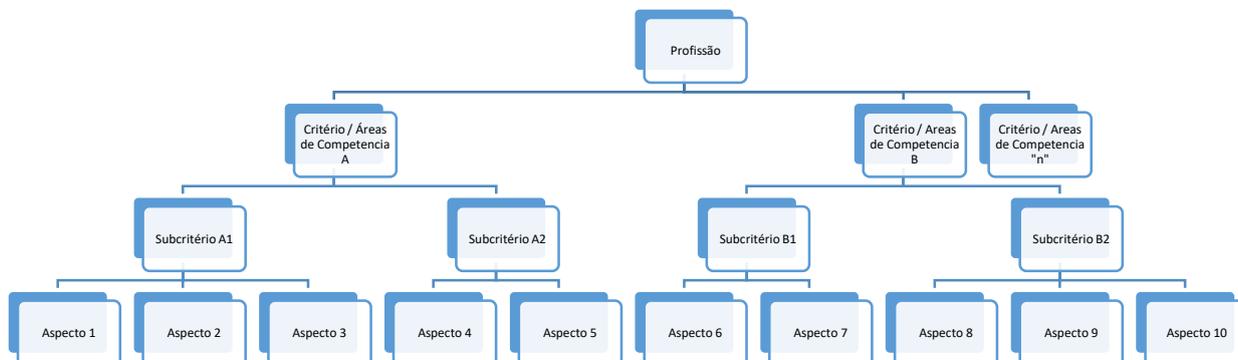
Decorrente da análise do perfil de emprego, ponderadas as importâncias relativas das diversas áreas de competência, os critérios de avaliação a considerar na elaboração da prova são os seguintes:

- A – Planeamento e organização
- B - Comunicação
- C – Desenvolvimento conceptual
- D – Desenvolvimento criativo
- E – Ilustração digital
- F – Desenho técnico

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

Critérios de Avaliação		Natureza e Ponderação		
		Mensurável	Ajuizável	Total
A	Planeamento e organização	5		5
B	Comunicação		20	20
C	Desenvolvimento conceptual	5	10	15
D	Desenvolvimento criativo	5	20	25
E	Ilustração digital	20		20
F	Desenho técnico	15		15
<b>Total</b>		<b>50</b>	<b>50</b>	<b>100</b>

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, objetivando a conceção de uma coleção cápsula de modelos de calçado.

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

- Módulo 1 – Estudo do mercado de moda
- Módulo 2 – Criação de coleção cápsula
- Módulo 3 – Ilustração | Desenho de especificação
- Módulo 4 - Apresentação

A prova tem duração total entre 12 e 15 horas.

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

Quadro Módulos   Tempo   Dia de prova			
	Módulos	Tempo	Dia sugerido
1	Estudo do mercado de moda	04h00	C1
2	Criação de coleção cápsula	04h00	C2
3	Ilustração   Desenho de especificação	05h00	C3
4	Apresentação	00h06	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	F
		PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	COMUNICAÇÃO	DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL	DESENVOLVIMENTO CRIATIVO	ILUSTRAÇÃO DIGITAL	DESENHO TÉCNICO
Módulos	Estudo do mercado de moda	X	X	X	X		
	Criação de coleção cápsula	X	X		X	X	
	Ilustração   Desenho de especificação	X	X		X	X	X
	Apresentação	X	X	X	X	X	X

### 3.4 MÓDULOS: FASES DE PRÉ-SELEÇÃO E NACIONAL

 <b>Critérios de Avaliação</b>		Módulos de Avaliação				Fase de Pré-seleção			Fase Nacional		
		Estudo do mercado de moda	Criação de coleção cápsula	Ilustração   Desenho de especificação	Apresentação	Referência					
						25% do previsto no Descritivo Técnico			100% do previsto no Descritivo Técnico		
						Carga Horária:					
						3 horas			13 horas 06 min		
						Nível de exigência da prova					
						Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta
A	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO		X							X	
B	COMUNICAÇÃO		X							X	
C	DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL									X	
D	DESENVOLVIMENTO CRIATIVO		X							X	
E	ILUSTRAÇÃO DIGITAL		X							X	
I	DESENHO TÉCNICO									X	
Fases do Campeonato	Pré-seleção		X	X	X	<b>Nível de exigência da prova:</b> Alto: 100% do estabelecido para a alta exigência; Médio: 75% do estabelecido para a alta exigência; Baixo: 50% do estabelecido para a alta exigência					
	Nacional	X	X	X	X						

### 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 responsáveis 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.

## 3 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 quatro módulos de competição:

1. Estudo do mercado de moda
2. Criação de coleção cápsula
3. Ilustração | Desenho de especificação
4. Apresentação

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 previsto;
- 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 X 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. Módulo 1 – Estudo do mercado de moda

- Redação de texto sucinto com definição do perfil do público-alvo e referências ao mercado;
- Redação de texto sucinto de apresentação da tendência ou ambiente sugerido;
- Apresentação de *Moodboard* que reflita e sumarize o público-alvo, a estação e o tema da coleção;
- Incorporação de significantes de referentes visuais a trabalhar (morfologia, tipologia, texturas, detalhes e sistemas de aperto);
- Incorporação de paleta de cores, materiais/acessórios e formas;
- Compilação de toda a informação num portfólio digital visualmente equilibrado e apelativo, com tratamento de texto, imagem e paginação, coerentes com o público-alvo, o conceito e o tema ou tendência.

### 2. Módulo 2 – Criação de coleção cápsula

- Estudo do volume e definição do contorno da/s forma/s base;
- Criação de coleção cápsula de quatro modelos calçáveis;
- Desenho proporcional, equilibrado e criativo das peças constituintes dos modelos e de pormenores (sistemas de aperto, aplicações e decorações de superfície);
- Desenho do solado;
- Tratamento do interior dos modelos;
- Representação das espessuras resultantes das sobreposições;
- Compilação de toda a informação num portfólio digital visualmente equilibrado e apelativo.

### 3. Módulo 3 – Ilustração | Desenho de especificação

- Ilustração digital e informativa contemplando: a aplicação da cor, texturas/padrões, a expressão do volume e das espessuras dos materiais e acessórios ou aplicações;
- Incorporação dos cravados (linhas de costura) na ilustração;
- Elaboração de desenhos técnicos dos quatro modelos;
- Inclusão de anotações com observância dos termos técnicos da indústria do calçado, informando sobre os processos de fabrico/construção dos modelos e a natureza dos materiais e acessórios;
- Compilação de toda a informação num portefólio digital visualmente equilibrado e apelativo.

### 4. Módulo 4 - Apresentação

- Apresentação e defesa do projeto, em comunicação oral estruturada, contextualizada e objetiva, acompanhada da/sustentada na visualização do portefólio realizado nos módulos 1,2 e 3.

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 / Area de Competência							
		A	Critério A						
		B	Critério B						
Sub Critérios ID	Sub Critérios Nome e Descrição	Tipo Avaliação M=Mens. J = Ajuz.	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	0	Desempenho abaixo do padrão da indústria, incluindo não tentativa		1	2,00	
b)			c)	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		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:

- 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 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	1,5 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	1 mês 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 InDesign
- 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.

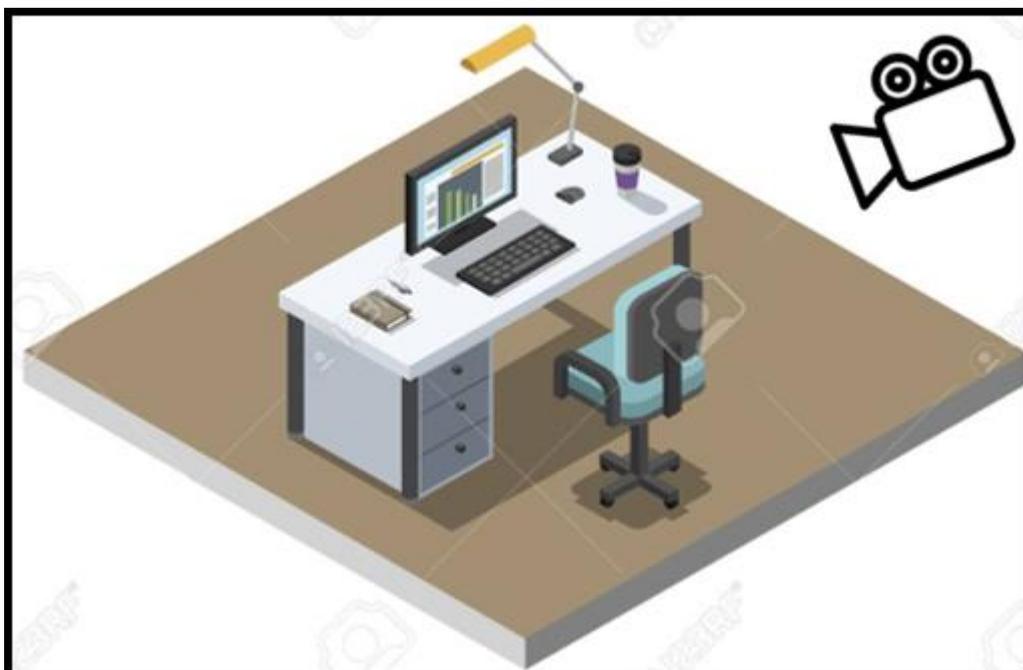
No caso de um concorrente não seguir esta orientação, poderá sofrer penalização no critério “preparação do trabalho” da respetiva prova.

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.