



SkillsPORTUGAL

▶ DIGITAL 2022

CAMPEONATO NACIONAL DAS PROFISSÕES DIGITAIS



INSTITUTO DO EMPREGO
E FORMAÇÃO PROFISSIONAL



worldskills
Portugal

DESCRITIVO TÉCNICO

CAMPEONATO NACIONAL DAS PROFISSÕES DIGITAIS | SKILLSPORTUGAL DIGITAL 2022

SPD 09 | DESENHO GRÁFICO

TÍTULO

WorldSkills Portugal - Descritivo Técnico da Competição de Desenho Gráfico

PROMOTOR E CONCETOR

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

R. de Xabregas, 52, 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
- Nuno Viana | 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">• 213377 – Técnico/a de Design de Comunicação Gráfica (Referencial CNQ)• 40 – Graphic Design Technology (WorldSkills Europe)• 40 – Graphic Design Technology (WorldSkills International)
----------------------------------	--

OBSERVAÇÕES

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

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

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 PROJETO-TIPO NO ÂMBITO DO MERCADO DE TRABALHO (PROVA-TIPO).....	10
2.5 QUADRO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO vs MÓDULOS.....	11
3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO.....	12
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, REGIONAL E NACIONAL	15
3.5 Procedimentos específicos de avaliação	16
3 ESTRUTURA DA PROVA.....	16
4.1 NOTAS GERAIS.....	16
4.2 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA	17
4.3 FICHA DE AVALIAÇÃO.....	19
4.4 DESENVOLVIMENTO DA PROVA	19
5 REQUISITOS DE SEGURANÇA	20
5.1 GERAIS	20
5.2 ESPECÍFICOS.....	Erro! Marcador não definido.
6 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO.....	20
6.1 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS.....	20
6.2 DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE	20
6.3 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO.....	21
6.4 LAY-OUT TIPO DO POSTO DE TRABALHO	22
6.5 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO.....	22
6.6 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL.....	22
7 Conceitos	23

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: DESENHO GRÁFICO
Natureza da competição: <i>Individual</i>
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: Idade – 16 ≤ 35 anos (a 31 de dezembro de 2022) Experiência:

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 Desenho Gráfico constituindo-se como um guia para a preparação dos jovens e formadores para os campeonatos, para a elaboração e organização das provas e própria qualidade do campeonato e da formação profissional.

1.3 DOCUMENTOS ASSOCIADOS AO DESENVOLVIMENTO DO DT

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

- *WorldSkills 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/7370>
- *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 Design de Comunicação Gráfica

Descrição Geral da Atividade Profissional

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

<http://www.catalogo.anqep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/7370>

Nota: de acordo com a descrição do perfil profissional

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

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

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

Nota: de acordo com as atividades do perfil profissional

2.3 ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA

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

Os concorrentes têm de conhecer e compreender:

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

Os concorrentes terão de conseguir:

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

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

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

ÁREA DE COMPETÊNCIA	Importância relativa (%)
2. Análise, Interpretação e discussão do pedido do cliente	13%

Os concorrentes têm de conhecer e compreender:

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

Os concorrentes terão de conseguir:

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

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

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

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

Os concorrentes têm de conhecer e compreender:

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

Os concorrentes terão de conseguir:

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

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

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

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

Os concorrentes conhecer e compreender:

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

Os concorrentes terão de conseguir:

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

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

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

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

Os concorrentes têm de conhecer e compreender:

- Tendências tecnológicas e desenvolvimento da indústria
- Diferentes processos de produção/impressão, suas limitações e técnicas.
- Normas para edição e apresentação, manipulação e edição de imagem.
- Formatos de ficheiros, resoluções e compressões.
- Espaços de cor, conversões de cor, cores diretas e perfis de ICC.
- Miras de corte e *bleed* (sangra).
- Cortantes e verniz reservado
- Aplicações e *software* gráfico
- Diferentes tipos de papel e outros suportes gráficos

Os concorrentes terão de conseguir:

- Aplicar as correções e ajustes adequados a cada processo de reprodução/impressão
- Ajustar e manipular imagens que se adaptem ao grafismo e às especificações técnicas.
- Aplicar o modo de cor correto em função do tipo de ficheiro.
- Salvar no formato correto em função do tipo de ficheiro.
- Utilizar o *software* específico de forma abrangente e apropriada.
- Organizar os ficheiros em pastas, para produção ou para arquivo

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Aplicar as correções e ajustes adequados a cada processo de reprodução/impressão
- Ajustar e manipular imagens que se adaptem ao grafismo e às especificações técnicas
- Aplicar o modo de cor correto em função do tipo de ficheiro
- Salvar no formato correto em função do tipo de ficheiro
- Utilizar o *software* específico de forma abrangente e apropriada
- Organizar os ficheiros em pastas, para produção ou para arquivo

2.4 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 Desenho Gráfico.

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

- i) o processo criativo;
- ii) o design final;
- iii) a utilização do computador e o conhecimento da indústria gráfica.

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

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

3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

3.1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

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

A - Processo Criativo

B – Design Final

C – Utilização do Computador

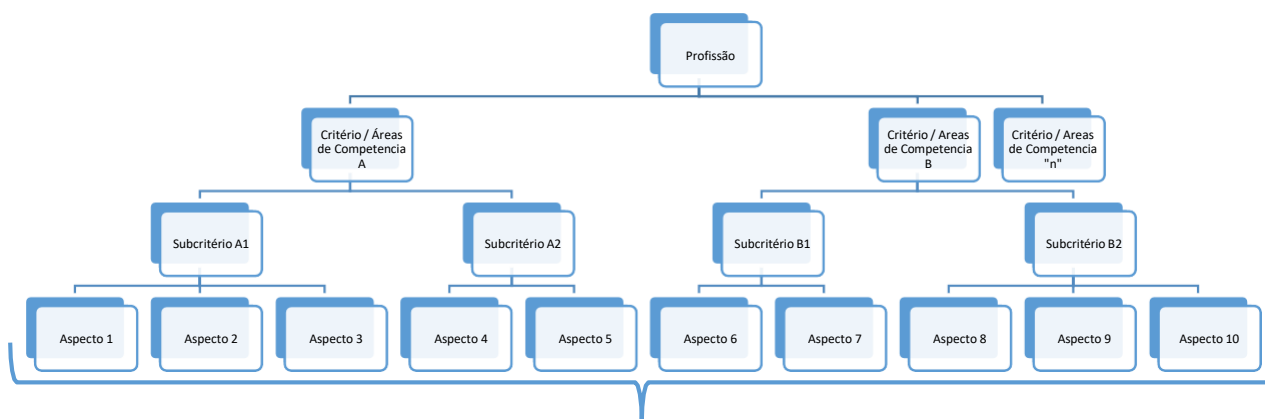
D – Conhecimento da Indústria Gráfica

E – Organização, arquivo e tipo de ficheiros

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

CRITÉRIOS de Avaliação		Natureza e Ponderação		
		Mensurável	Ajuizável	Total
A	Processo Criativo		15	15
B	Design Final		42	42
C	Utilização do Computador	20		20
D	Conhecimento da Indústria Gráfica	17		17
E	Organização, arquivos e tipo de ficheiros	6		6
Total		43	57	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, da justaposição das atividades operacionais associadas à execução de diversas peças gráficas.

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

Módulo 1 – Imagem Corporativa

Módulo 2 – Paginação

Módulo 3 - Promocional

Módulo 4 – New Media

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	Imagem Corporativa	3h30	C1
6	Paginação	3h30	C2
2	Promocional	3h30	C3
3	New Media	3h30	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
		Processo criativo	Design final	Utilização do computador	Conhecimento da Indústria Gráfica	Organização, arquivos e tipo de ficheiros
Módulos	imagem corporativa	x	x	x	x	x
	paginação	x	x	x	x	x
	promocional	x	x	x	x	x
	new media	x	x	x		x

3.4 MÓDULOS: FASES DE PRÉ-SELEÇÃO E NACIONAL

Quadro correspondência de Critérios de Avaliação | Módulos | Fases do Campeonato

 Critérios de Avaliação		Módulos de Avaliação				Fase de Pré-seleção			Fase Nacional			
		Imagem Corporativa	Paginação	Promocional	New Media	Referência						
						25% do previsto no Descritivo Técnico			100% do previsto no Descritivo Técnico			
						Carga Horária:						
						1 - 3 horas			12 - 15 horas			
						Nível de exigência da prova						
						Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	
A	Processo Criativo					X					X	
B	Design Final						X					X
C	Utilização do Computador					X						X
D	Conhecimento da Indústria Gráfica											X
E	Organização, arquivos e tipo de ficheiros											X
Fases do Campeonato	Pré- seleção	x		X		Nível de exigência da prova:						
	Nacional	x	x	x	x	Alto: 100% do estabelecido para a alta exigência; Médio: 75% do estabelecido para a alta exigência; Baixo: 50% do estabelecido para a 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.

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 4 módulos de competição:

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

No desenho da prova deverão, ainda, ser levados em consideração os seguintes requisitos:

- Estar em conformidade com o prescrito no presente DT e respeitar as exigências e as normas de avaliação 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 4 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 - Imagem corporativa:

- Design de logótipo em Adobe Illustrator
- Definir tipografia, cores usadas no logótipo (codificação tipográfica e cromática) e Manual de Normas Gráficas (brand book)
- Aplicação de logótipo a estacionário e materiais de trabalho e promocionais (cartão, papel timbrado, envelope, fardas, veículos, merchandising)
- Definir cortante (por exemplo, para cartão comercial com cantos redondos)
- Aplicar logótipo a peças gráficas segundo orientações do Manual de Normas Gráficas (brand book)
- Maquetizar apresentação de logótipo com recurso a k-line e cola de stick

2. Módulo 2 – Paginação:

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

3. Módulo 3 – Promocional:

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

4. Módulo 4 - New Media:

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

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

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

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							
		A	Critério A						
		B	Critério B	a)					
								Pontuação	
								10	
								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	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 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	3 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	2 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:
 - Mac OS Catalina ou superior
 - Microsoft 365 Educação
 - Microsoft TEAMS
 - Adobe acrobat DC
 - Adobe Bridge 2019 / 2020 / 2021
 - Adobe Photoshop 2019 / 2020 / 2021
 - Adobe Illustrator 2019 / 2020 / 2021
 - Adobe Indesign 2019 / 2020 / 2021
- 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.

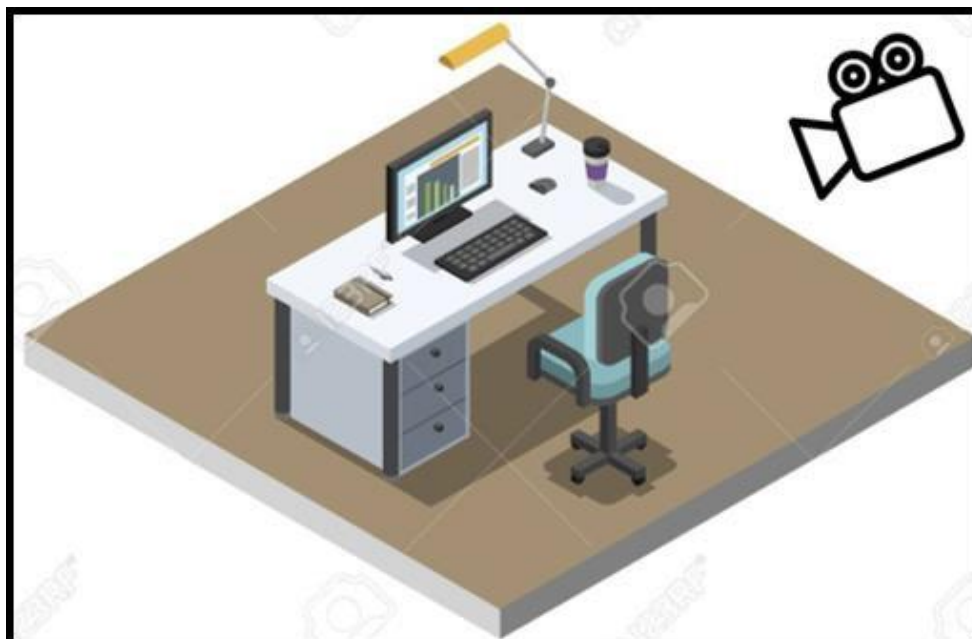
No caso de um concorrente não seguir esta orientação, poderá sofrer penalização no critério “preparação do trabalho” da respetiva prova.

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).
- Estar num local isolado e distante de perturbações externas

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.