



TÍTULO

WorldSkills Portugal - **Descritivo Técnico** da Competição de **design de moda - vestuário**

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
- [Sandra Oliveira](#) | 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">• 542107 – Técnico de Design de Moda (referencial de formação – CNQ)
----------------------------------	--

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).....	8
2.5 QUADRO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO vs MÓDULOS	9
3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO	10
3.1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	10
3.2 ESTRUTURA GLOBAL DA PROVA.....	11
3.3 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E OS MÓDULOS DA COMPETIÇÃO	12
3.4 MÓDULOS: FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL	12
3.5 Procedimentos específicos de avaliação	13
3 ESTRUTURA DA PROVA.....	13
4.1 NOTAS GERAIS.....	13
4.2 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA	14
4.3 FICHA DE AVALIAÇÃO	15
4.4 DESENVOLVIMENTO DA PROVA	15
5 REQUISITOS DE SEGURANÇA	16
5.1 GERAIS	16
5.2 ESPECÍFICOS.....	Erro! Marcador não definido.
6 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO	16
6.1 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS.....	16
6.2 DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE	17
6.3 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO	17
6.4 LAY-OUT TIPO DO POSTO DE TRABALHO	17
6.5 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO	18
6.6 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL	18
7 Conceitos	19

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: DESIGN DE MODA - VESTUÁRIO
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 25.º, n.º 3, do Regulamento Geral e do Art.º17 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 **design de moda - vestuário** 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-dasProfiss%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/PDF/QualificacaoPerfilPDF/7276/542107_Perfil
- 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 moda - vestuário

Descrição Geral da Atividade Profissional

O Técnico de Design de Moda é o profissional que planeia, concebe e desenha novos produtos de vestuário e coleções para homem, senhora, criança, jeanswear e streetwear, tendo em conta as tendências de mercado e de moda internacionais, os padrões de qualidade, os requisitos funcionais, as condicionantes técnicas de produção, entre outros fatores, nomeadamente, domínio da língua inglesa.

(Descrição CNQ - <http://www.catalogo.anqep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/1686>)

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

No âmbito da sua atividade profissional, o/a Técnico/a de Design de moda - vestuário desenvolve as seguintes atividades operacionais:

1. Analisa o mercado, as tendências da moda, as condicionantes técnicas e os padrões de qualidade, com vista ao planeamento e conceção de novos produtos de vestuário e coleções;
2. Planeia coleções para os vários setores do vestuário, nomeadamente, estruturando as coleções e definindo os modelos a desenvolver de acordo com o mercado e a matéria prima;
3. Concebe, manualmente e/ou com recurso a meios informáticos, os modelos de vestuário que irão constituir a coleção;
4. Tem conhecimento das características das matérias primas;
5. Acompanha a execução do protótipo do modelo, nas fases de modelagem e confeção, verificando a sua conformidade com as especificações técnicas e com os padrões de qualidade definidos, nomeadamente, ao nível das matérias-primas, do corte, das costuras e dos acabamentos, propondo eventuais alterações sempre que necessário;
6. Apresenta o modelo de vestuário e/ou o seu protótipo ao cliente ou aos responsáveis pela empresa, com vista à sua aprovação e proceder a eventuais adaptações;
7. Desenvolve, junto dos destinatários, atividades de promoção das coleções de vestuário;
8. Elaborar relatórios e outros documentos de controlo, relativos à sua atividade.

2.3 ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA

Incorporar o mapa de competências

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;
- Gerir o tempo de forma a conseguir uma melhor rentabilização;
- Compilar a informação recolhida.

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	25%

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

- A língua inglesa;
- Os objetivos da apresentação do projeto;
- O desenvolvimento de apresentações técnicas escritas e ilustrativas.

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Apresentar o projeto em língua inglesa;
- Definir objetivos da apresentação do projeto;
- Desenvolver apresentações técnicas escritas e ilustrativas.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Exposição de apresentações em língua inglesa;
- Apresentação e defesa do projeto;
- Pesquisa, contextualização e objetividade;
- Desenvolvimento de apresentações técnicas escritas e ilustrativas.

Área funcional: Técnica	Importância relativa (%)
DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL	20%

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

- As tendências de moda adequadas ao tema proposto;
- Os diversos públicos a que se destina uma coleção peças de vestuário;
- A análise e adequação das tendências de moda ao tema proposto;
- A análise e adequação das paletas de cor, tipos de materiais e respetivos acessórios.

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Saber e definir as tendências de moda adequadas ao tema;
- Saber identificar o público alvo para o projeto definido;
- Pesquisar e contextualizar com objetividade as tendências de mercado para o tema proposto;
- Analisar e adequar a paleta de cores, o tipo de matérias e respetivos acessórios.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Desenvolvimento de conceitos dirigidos ao comportamento do consumidor, à segmentação do mercado e às tendências da moda adequação do público alvo;
- Estudo de mercado e das tendências de moda;
- Pesquisa, contextualização e objetividade;
- Seleção da paleta de cores, tipos de materiais e acessórios.

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

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

- Criação de coleções de acordo com um tema e um público alvo;
- Criação de coleções com pormenores diferenciadores;
- Criação de coleções com pormenores arrojados;
- Desenvolver uma coleção criativa, proporcional e equilibrada, de acordo com o tema proposto;
- Desenvolver o moodboard de acordo com o tema e o público alvo.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Desenvolver uma coleção de acordo com o tema proposto e respetivo público-alvo;
- Desenvolver uma coleção de acordo com o tema e com pormenores diferenciadores;
- Desenvolver uma coleção de acordo com o tema e com pormenores arrojados;
- Desenvolver uma coleção criativa, proporcional e equilibrada;
- Desenvolver o moodboard de acordo com o tema, paletas de cores).

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Desenvolvimento da coleção de acordo com o tema proposto e respetivo público-alvo;
- Originalidade;
- Inovação;
- Criatividade, proporção e equilíbrio;
- Elaboração do moodboard.

Área funcional: Técnica	Importância relativa (%)
DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA	25%

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

- Criação de fichas técnicas;
- Criação de desenhos técnicos com pormenores e pontos de foco;
- Criação de ilustrações de acordo com o tema e o público alvo;
- Conhecimento dos softwares para o desenho técnico e ilustrações;
- Criação de memória descritiva / justificativa.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Criar fichas técnicas de acordo os modelos desenvolvidos na coleção;
- Elaborar os desenhos técnicos de acordo com os modelos desenvolvidos na coleção;
- Elaborar ilustrações de acordo com o tema e o público alvo;
- Utilizar o software para o desenvolvimento do desenho técnico e ilustração;
- Realizar a memória descritiva/ justificativa.

Área funcional: Técnica

Importância
relativa (%)

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Elaboração de fichas técnicas;
- Desenho técnico com pormenores e pontos de foco;
- Desenho de ilustrações de acordo com o tema e o público alvo;
- Utilização de softwares de desenho técnico e ilustração;
- Incorporação de memória descritiva / justificativa.

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 Técnico de design de moda - vestuário.

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

Módulo 1 - Pesquisa no Design de Moda - vestuário

Módulo 2 – Conceção de Projetos de Moda

Módulo 3 – Planificação técnica de Vestuário

Módulo 4 - Comunicação de Projetos de Moda

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			DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA							
		5%			25%			20%			25%			25%							
		UNIDADES DE COMPETÊNCIA																			
		Planeamento de Tarefas	Recolha e Síntese de Informação	Gestão do tempo	Estrutura de pastas e ficheiros	Organização do posto de trabalho	Ergonomia, segurança e higiene	Apresentações e defesa do projeto em língua inglesa	Pesquisa, contextualização e objetividade	Desenvolvimento de apresentações técnicas escritas e ilustrativas	Desenvolvimento de conceitos dirigidos ao comportamento do consumidor, à segmentação do mercado e às Tendências da moda	Pesquisa, contextualização e objetividade	Seleção da paleta de cores, materiais e acessórios	Desenvolvimento da coleção de acordo com o tema proposto e respetivo público alvo	Criatividade, proporção e inovação	Elaboração do moodboard	Elaboração das Fichas técnicas	Desenho técnico com pormenores e pontos de foco	Desenho de ilustrações de acordo com o tema e o público alvo	Utilização de softwares de desenho técnico e ilustração	Incorporação de memória descritiva/ justificativa
Critérios	Planeamento e organização	X	X	X	X	X	X														
	Comunicação							X	X	X											
	Desenvolvimento conceptual										X	X	X								
	Desenvolvimento criativo													X	X	X					
	Documentação técnica																X	X	X	X	X
Módulos	Pesquisa no Design de Moda - vestuário	X	X	X	X	X	X		X		X	X								X	
	Concepção de Projetos de Moda	X	X	X	X	X	X			X	X			X	X	X			X	X	X
	Planificação técnica de Vestuário	X	X	X	X	X	X	X					X		X		X	X	X	X	
	Comunicação de Projetos de Moda	X	X	X	X	X	X	X			X									X	X

3 REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

3.1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

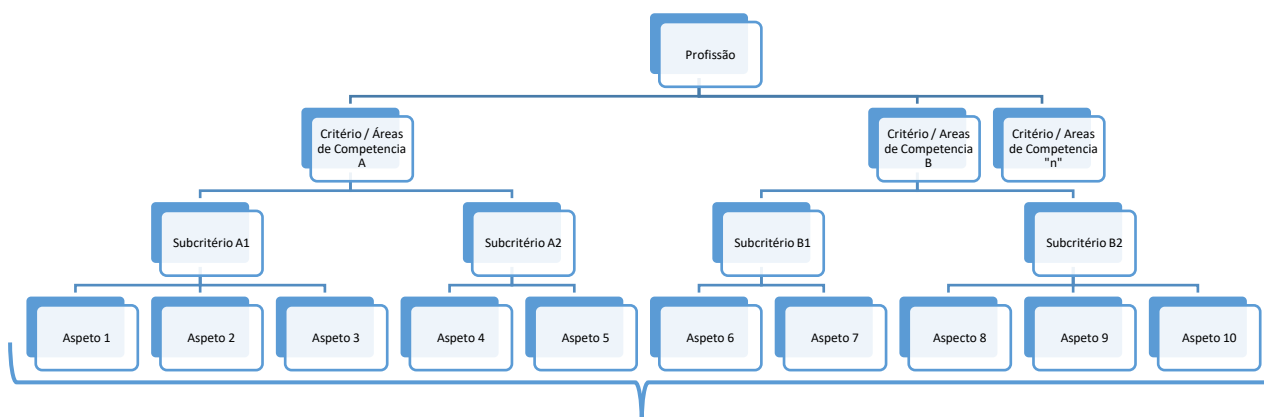
Decorrente da análise do perfil de emprego, ponderadas as importâncias relativas das diversas áreas de competência, os critérios de avaliação a considerar na elaboração da prova são os seguintes:

- A – Planeamento e organização
- B - Comunicação
- C – Desenvolvimento conceptual
- D – Desenvolvimento criativo
- E – Documentação técnica

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	0	5
B	Comunicação	20	5	25
C	Desenvolvimento conceptual	5	15	20
D	Desenvolvimento criativo	15	10	25
E	Documentação técnica	20	5	25
Total		65	35	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, pesquisar, conceber uma coleção, desenvolver fichas técnicas e comunicar e defender o projeto.

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

1. Pesquisa no design de moda - vestuário
2. Conceção de projetos de moda
3. Planificação técnica de vestuário
4. Comunicação de projetos de moda

A prova tem duração total de 13:05 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	Pesquisa no Design de Moda	3	C1
2	Concepção de Projetos de Moda	5	C1 e C2
3	Planificação técnica de Vestuário	4	C3
4	Comunicação de Projetos de Moda	01:05	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:

Quadro correspondência de Critérios de Avaliação Módulos		Critérios de Avaliação				
		A	B	C	D	E
		Planeamento e organização	Comunicação	Desenvolvimento conceptual	Desenvolvimento criativo	Documentação técnica
Módulos	Pesquisa no Design de Moda - vestuário	X	X	X		X
	Concepção de Projetos de Moda	X	X	X	X	X
	Planificação técnica de Vestuário	X	X	X	X	X
	Comunicação de Projetos de Moda	X	X	X		X

3.4 MÓDULOS: FASES DE PRÉ-SELEÇÃO E NACIONAL

Quadro correspondência de Critérios de Avaliação Módulos Fases do Campeonato										
		Módulos de Avaliação				Fase de Pré-seleção		Fase Nacional		
		Pesquisa no Design de Moda - vestuário	Concepção de Projetos de Moda	Planificação técnica de Vestuário	Comunicação de Projetos de Moda	Referência				
25% do previsto no Descritivo Técnico						100% do previsto no Descritivo Técnico				
Critérios de Avaliação						Carga Horária:				
						3 horas		13:05 horas		
						Nível de exigência da prova				
						Baixa	Média	Alta	Baixa	Média
A	Planeamento e organização					X				X
B	Comunicação									X
C	Desenvolvimento conceptual					X				X
D	Desenvolvimento criativo					X				X
E	Documentação técnica					X				X
Fases do Campeonato	Pré-seleção		X	X		Nível de exigência da prova: 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 puder 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 quatro módulos de competição:

1. Pesquisa no design de moda - vestuário
2. Conceção de projetos de moda
3. Planificação técnica de vestuário
4. Comunicação de projetos de moda

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. Pesquisa no Design de moda - vestuário

O concorrente tem de definir um subtema de acordo com tema base de inspiração. Tem de apresentar painéis de pesquisa de referência de cores, formas e detalhes.

Criar um moodboard com imagens e a respetiva paleta de cores, tem de sugerir uma paleta de materiais. O concorrente tem de escrever memória descritiva de apresentação da coleção e tem de descrever por texto e imagens o ambiente referente ao público-alvo para desenvolvimento de coleção.

2. Conceção de Projetos de moda

O concorrente tem de desenvolver uma coleção de três coordenados de acordo com um tema e público-alvo, e desenvolver esboços e desenhos de peças para uma coleção mostrando a sua relação com os moodboards de pesquisa.

Tem de desenhar de forma mais detalhada, em croqui técnico ou ilustração, quatro peças, frente e costas e as ilustrações de três coordenados.

3. Planificação técnica de vestuário

O concorrente tem de realizar desenhos técnicos a linha e coloridos de duas peças utilizando software de desenho vetorial.

Tem de estruturar fichas técnicas de duas peças com informações relevantes à sua compreensão.

O concorrente tem de idealizar um estampado para aplicação localizada ou all-over numa das peças.

O concorrente tem de incluir na ficha técnica a sugestão de estampado, idealizado pelo mesmo, para uma peça, realizado em adobe Photoshop ou programa similar.

4. Comunicação de projetos de moda

O concorrente tem de organizar um dossiê digital, com atenção à apresentação gráfica, onde apresente todos os itens de desenvolvimento da prova com informações escritas em inglês, ou português e inglês.

Deve realizar um pequeno vídeo onde apresente a coleção desenvolvida.

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		Pontuação					
		A	Critério A						
		B	Critério B	a)					
				10					
				10					
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 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		Descrição detalhada	Medida Pretendida	1	2,00	
		M	Aspecto Mensurável 2	d)	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 mês e meio 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	1 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

- 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
- Nas máquinas virtuais apenas estará instalado o software e as extensões listadas nesta lista.
- NOTA: é recomendado que o acesso à máquina virtual aconteça através de PC com Sistema Windows
 -

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.