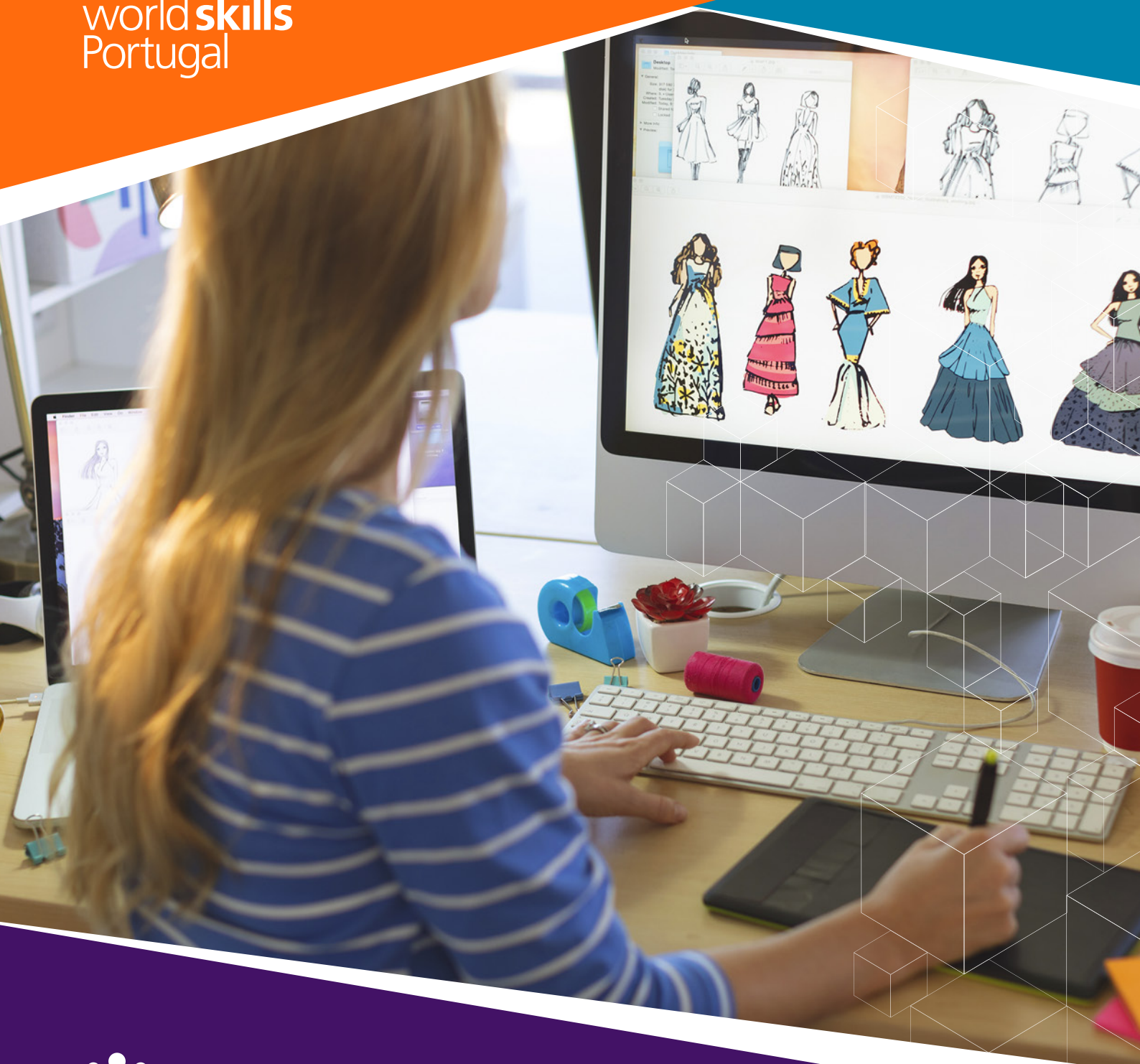


70
1950 - 2020



world skills
Portugal



INSTITUTO DO EMPREGO
E FORMAÇÃO PROFISSIONAL

DESCRITIVO TÉCNICO

CAMPEONATO NACIONAL DAS PROFISSÕES | SKILLSPORTUGAL PORTIMÃO 2023

TECNOLOGIAS DA MODA - DESIGNER

ARTES CRIATIVAS

TÍTULO

WorldSkills Portugal - **Descritivo Técnico** da Competição de **TECNOLOGIAS DA MODA - DESIGNER**

PROMOTOR E CONCETOR

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

R. de Xabregas, 52, 1900-003 Lisboa

Tel: (+351) 215803000

Website: www.iefp.pt

<https://worldskillsportugal.iefp.pt>

Facebook: www.facebook.com/WorldSkillsPortugal

APROVAÇÃO

- A identificar - WorldSkills Portugal | Delegado Oficial
- Conceição Matos - Diretora do Departamento de Formação profissional

CONCEÇÃO METODOLÓGICA E COORDENAÇÃO GERAL

- Carlos Diogo - WorldSkills Portugal | Delegado Técnico

EQUIPA TÉCNICA/CONCETORES

- Vasco Vaz - WorldSkills Portugal | Diretor Técnico
- Joaquim Nogueiro - WorldSkills Portugal | Skills Advisor
- Sandra Oliveira - Presidente de Júri | WorldSkills Portugal

DESIGN

- Sandra Sousa Bernardo - WorldSkills Portugal | Marketing & Comunicação
- Nuno Viana – Conceção e Design Gráfico

Nos termos do Regulamento em vigor, este Descritivo Técnico está aprovado pela *Worldskills Portugal*.

[palavras com aplicação em género devem aplicar-se automaticamente também ao outro]

CLUSTER/ÁREA DE ATIVIDADE: TÉCNICO DE DESIGN DE MODA

Correspondência com referenciais	<ul style="list-style-type: none"> • 542107- Técnico/a de Design de Moda (Referencial CNQ) • 31 – Fashion Technology (WorldSkills Europe) • 31 – Fashion 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 Comitês Estratégicos e Técnicos das referidas Organizações. Cabe ao IEFP a promoção, organização e realização de todas as atividades relacionadas com os Campeonatos das Profissões.

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

ÍNDICE

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 PRINCIPAIS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS	5
2.4 ÁREAS DE COMPETÊNCIAS vs UNIDADES DE COMPETÊNCIA	6
2.5 DESCRIÇÃO DAS ÁREAS E UNIDADES DE COMPETÊNCIA	6
2.6 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	10
2.7 MATRIZ DA PROVA-TIPO.....	10
2.8 RELAÇÃO ENTRE OS MÓDULOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA.....	11
2.9 QUADRO RESUMO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs MÓDULOS	12
3 AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO	13
3.1 PROVAS.....	13
3.1.1 FASES DO CAMPEONATO.....	13
3.1.2 PROVA DE PRÉ-SELEÇÃO	13
3.1.3 PROVA REGIONAL	13
3.1.4 PROVA NACIONAL	14
3.1.5 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA.....	15
3.1.6 DESENVOLVIMENTO DA PROVA.....	17
3.1.7 RESUMO DAS FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL	17
3.2 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO.....	18
3.2.1 FICHA DE AVALIAÇÃO	18
3.2.2 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E MÓDULOS DE COMPETIÇÃO	19
3.2.3 PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO	19
4 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO	21
4.1 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS	21
4.2 EQUIPAMENTOS GENÉRICOS	21
4.3 EQUIPAMENTOS TÉCNICOS	21
4.4 FERRAMENTAS E MATÉRIAS-PRIMAS TIPO A PREPARAR PELA ORGANIZAÇÃO	21
4.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE	22
4.6 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO	22
4.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA.....	22
4.7.1 LAYOUT GENÉRICO DE REFERÊNCIA DO ESPAÇO DA COMPETIÇÃO	22
4.7.2 LAYOUT-TIPO DE REFERÊNCIA DO POSTO DE TRABALHO	23
4.7.3 OUTRAS CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS DO POSTO DE TRABALHO	23
4.8 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO	23
4.9 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL	23
5 REQUISITOS DE SEGURANÇA.....	24
5.1 GERAIS.....	24
6 ANEXOS.....	24

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: TECNOLOGIAS DA MODA

Natureza da competição:

Individual

Aplicação:

Preparação e organização das provas de avaliação de desempenho profissional do SkillsPortugal; Como referência a outros eventos associados à preparação e organização de provas de desempenho profissional, como por exemplo as previstas no âmbito da formação profissional.

Condições de participação no campeonato das profissões:

≤ 21 anos (a 31 de dezembro de 2023)

Experiência: Não aplicável

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 Tecnologias da Moda 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
<https://catalogo.anqep.gov.pt/qualificacoesDetalhe/7276>
- WorldSkills International - Recursos *on-line*
<https://worldskills.org/skills/>

2 REFERENCIAL DE EMPREGO

2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO

Designação da atividade

Técnico de Design de moda

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 Modelista de 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 e/ ou realiza 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.

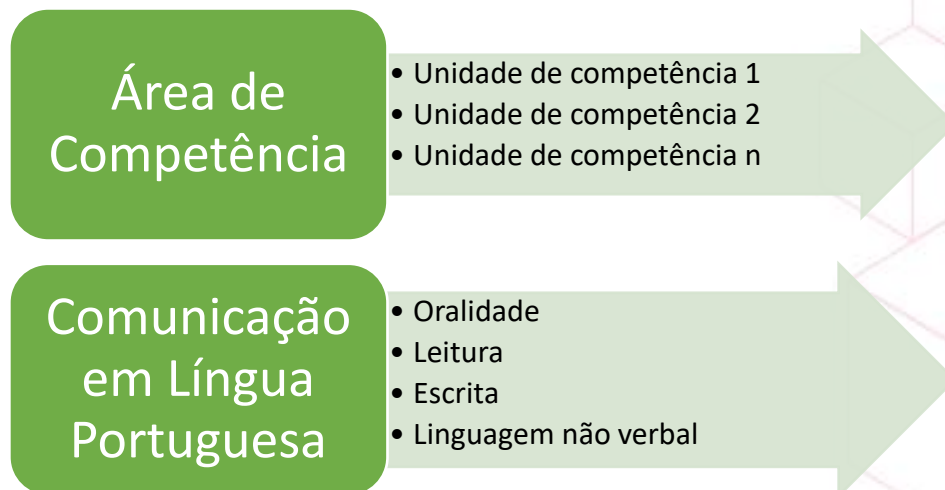
2.3 PRINCIPAIS AREAS DE COMPETÊNCIAS

Com base nas atividades operacionais relacionadas com a profissão foram elencadas as diversas competências. Destas, foram escolhidas as 6 mais preponderantes, tendo em consideração a complexidade da atividade e a sua importância para a profissão.

Áreas de competência		Peso relativo
A	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	5
B	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL E COMUNICAÇÃO	15
C	DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL	20
D	DESENVOLVIMENTO CRIATIVO	20
E	EXECUÇÃO TÉCNICA	15
F	DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA	20
Total		100

2.4 AREAS DE COMPETÊNCIAS vs UNIDADES DE COMPETÊNCIA

No seguinte diagrama apresenta-se a relação que existe entre áreas e unidades de competência. Enquanto a área de competência demonstra um saber fundamental de uma determinada profissão, a unidade de competência demonstra uma das muitas partes operacionais relacionadas com a área de competência.



2.5 DESCRIÇÃO DAS ÁREAS E UNIDADES DE COMPETÊNCIA

1-Área funcional: PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	Importância relativa (%)
PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	5 %

Os concorrentes terão 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.

1-Área funcional: PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO

Importância
relativa (%)

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Planear tarefas
- Recolher e Sintetizar Informação
- Gerir o tempo
- Estruturar pastas e ficheiros
- Organizar o posto de trabalho
- Aplicar boas regras de ergonomia, segurança e higiene

Área funcional: TÉCNICA

Importância
relativa (%)

COMUNICAÇÃO

25%

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

- A língua inglesa;
- Os objetivos da apresentação do projeto;
- O desenvolvimento de apresentações técnicas escritas e ilustrativas.
- Os elementos que compõem as formas visuais, a maneira como são organizadas e as impressões que causam no observador;
- Um bom relacionamento interpessoal com os interlocutores internos e externos com vista ao desenvolvimento de um bom nível de colaboração;
- Formas e estilos apropriados de comunicação com clientes de diferentes culturas, idades, expectativas e preferências;
- Manter registos relativos a clientes, materiais e outros assuntos relevantes;
- Boas práticas de *marketing* sobre a comunicação da visão do designer ao cliente

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Apresentar o projeto em língua inglesa;
- Definir objetivos da apresentação do projeto;
- Desenvolver apresentações técnicas escritas e ilustrativas.
- Demonstrar iniciativa no sentido de encontrar as melhores soluções na resolução de situações concretas;
- Manter o ambiente seguro e agradável, cumprindo as solicitações propostas;
- Compreender as instruções solicitadas de acordo com o cliente ou solicitações;
- Acordar com os clientes as intervenções;
- Manter contato positivo e *feedback* com o cliente durante o processo e dar conselhos;
- Estruturar e planificar uma apresentação;
- Demonstrar capacidade de comunicação oral, visual e escrita;
- Manipular elementos de forma a obter uma comunicação visual eficaz;
- Elaborar um portfólio de coleção que transmita informação em texto e ilustração com clareza e impacto visual.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Ter atitude profissional e sentido de responsabilidade
- Ter capacidade de adaptação
- Fazer exposição de apresentações em língua inglesa
- Apresentar e defender projetos
- Pesquisar, contextualizar e objetividade
- Desenvolver apresentações técnicas escritas e ilustrativas

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

Os concorrentes terão 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:

- Desenvolver conceitos dirigidos ao comportamento do consumidor, à segmentação do mercado e às tendências da moda
- Desenvolver peças de acordo com o estudo de mercado e das tendências de moda
- Selecionar paleta de cores, materiais e acessórios

Área funcional: TÉCNICA	Importância relativa (%)
DESENVOLVIMENTO CRIATIVO	20%

Os concorrentes terão 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).

Área funcional: TÉCNICA	Importância relativa (%)
--------------------------------	---------------------------------

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Desenvolver coleções de acordo com o tema proposto e respetivo publico alvo
- Ter originalidade na elabora de peças
- Desenvolver peças inovadoras
- Ser criatividade, e demonstrar proporção e equilíbrio
- Elaborar moodboard

Área funcional: TÉCNICA	Importância relativa (%)
--------------------------------	---------------------------------

EXECUÇÃO TÉCNICA	15%
-------------------------	------------

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

- Análise de uma ilustração/ imagem ou croquis técnico de um pormenor de uma peça de vestuário
- Técnicas de execução de moldes de pormenores de peças de vestuário
- Técnicas de corte no tecido
- Técnicas de confeção de peças de vestuário.

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Construir um molde de um pormenor de uma peça de vestuário
- Cortar em tecido o molde de um pormenor de uma peça de vestuário
- Confeccionar o pormenor de uma peça de vestuário

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Modelar em pormenor uma qualquer surpresa
- Cortar tecido de um pormenor surpresa
- Confeccionar pormenores surpresa

Área funcional: TÉCNICA	Importância relativa (%)
--------------------------------	---------------------------------

DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA	20%
-----------------------------	------------

Os concorrentes terão 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 memoria 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 memoria descritiva/ justificativa.

Área funcional: TÉCNICA

 Importância
relativa (%)

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Elaborar Fichas técnicas
- Elaborar peças de desenho técnico com pormenores e pontos de foco
- Desenhar ilustrações de acordo com o tema e o público alvo
- Utilizar softwares de desenho técnico e de ilustração
- Elaborar uma memória descritiva/ justificativa

2.6 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Existe uma relação direta entre área de competência e critério de avaliação. Da mesma forma, as unidades de competências correspondem aos subcritérios de avaliação. Decorrente da análise do perfil de emprego, ponderadas as importâncias relativas das diversas áreas de competência, os critérios de avaliação e a respetiva ponderação para esta prova em concreto são as constantes do quadro seguinte:

Critérios de Avaliação		Ponderação
A	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	5
B	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL E COMUNICAÇÃO	25
C	DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL	20
D	DESENVOLVIMENTO CRIATIVO	20
E	EXECUÇÃO TÉCNICA	15
F	DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA	20
Total		100

2.7 MATRIZ DA PROVA-TIPO

Para efeito de aferição das competências e de avaliação do desempenho profissional, o/a concorrente terá de solucionar um problema concreto do mercado de trabalho, associado à atividade de Técnico de Design de Moda.

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

1. Modelação / draping de um pormenor surpresa
2. Investigação no Design de Moda
3. Concepção de Projetos de Moda
4. Planificação técnica de Vestuário
5. Comunicação de Projetos de Moda

2.8 RELAÇÃO ENTRE OS MÓDULOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA

A relação entre as áreas de competência e os módulos de competição, incluindo as pontuações associadas, são as descritas no quadro seguinte:

Áreas de competência		Módulos da competição					
		Investigação no Design de Moda	Concepção de Projetos de Moda	Planificação técnica de Vestuário	Modelação / draping de um pormenor surpresa	Comunicação de Projetos de Moda	Total
A	Planeamento e organização			5			5
B	Relacionamento Interpessoal e comunicação					15	15
C	Desenvolvimento conceptual	20					20
D	Desenvolvimento criativo		20				20
E	Execução técnica				15		15
F	Documentação técnica			15		10	25
Total		20	20	20	15	25	100

3 AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

3.1 PROVAS

3.1.1 FASES DO CAMPEONATO

Os candidatos à participação no campeonato nacional têm de superar duas provas prévias ao campeonato nacional. Estas provas têm dificuldade crescente e pretendem trazer um processo de filtro e de afinação das competências dos candidatos.



3.1.2 PROVA DE PRÉ-SELEÇÃO

A prova de pré-seleção tem como objetivo apoiar as entidades formadoras inscritas a selecionar o seu melhor concorrente em cada profissão, de acordo com as prescrições técnicas definidas neste documento.

Duração	1 dia (6 horas)
Local de realização	Nas instalações das entidades participantes
Conceção	Presidente de Júri
Competências Testadas	Para esta prova vão ser testadas as seguintes competências (áreas, unidades): Desenvolvimento conceptual e desenvolvimento criativo
Modulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: Concepção de Projetos de Moda, Planificação técnica de Vestuário
Descrição sumária da prova	O candidato terá de elaborar um coordenado, ficha técnica e um moodboard respetivo
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: Computador, programa de ilustrador / photoshop

3.1.3 PROVA REGIONAL

A prova regional tem como objetivo identificar os melhores candidatos, por região e por profissão.

Duração	3 dias (14 horas)
Local de realização	Em local a definir pela organização dentro de cada região.
Conceção	Presidente de Júri
Competências Testadas	Para esta prova vão ser testadas as seguintes competências (áreas, unidades): Desenvolvimento conceptual e desenvolvimento criativo,
Modulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: Investigação no design de moda, Concepção de Projetos de Moda, Planificação técnica de Vestuário
Descrição sumária da prova	O candidato terá de pesquisar sobre um tema, elaborar uma coleção, elaborar fichas técnicas e um moodboard relacionado com o tema
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: Computador, programa de ilustrador / photoshop

3.1.4 PROVA NACIONAL

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, associados a diversos trabalhos técnicos referentes à profissão.

No âmbito das provas, os postos de trabalho são sorteados para toda a prova e desenvolvidas pelos concorrentes nos seus postos de trabalho.

A prova tem duração total entre 16 e 22 horas.

Toma-se como referência a seguinte distribuição da competição pelos 3 dias do campeonato:

Quadro Módulos Tempo Dia de prova			
	Módulos	Tempo	Dia sugerido
1	Modelação / draping de um pormenor surpresa	3:30	C1
2	Investigação no Design de Moda	3:00	C1
3	Concepção de Projetos de Moda	6:00	C2
4	Planificação técnica de Vestuário	4:30	C3
5	Comunicação de Projetos de Moda	01:10	C3

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

- Estar em conformidade com o prescrito no presente DT e respeitar as exigências e as normas de avaliação prescritas;
- Ser acompanhada por uma grelha de avaliação a validar pelos jurados antes do início da prova;
- Ser, obrigatoriamente, testada antes de ser proposta à Worldskills Portugal, para garantir que foi aferido o seu funcionamento/construção/realização/exequibilidade dentro do tempo previsto, segundo as exigências da profissão, assim como a fiabilidade e a adequação da lista de infraestruturas;
- Ser acompanhada de meios de prova da sua exequibilidade no tempo previsto. Por exemplo, a fotografia de um projeto realizado segundo os parâmetros da prova, com o auxílio do material e do equipamento previsto, segundo os conhecimentos requeridos e dentro dos tempos definidos;
- Sempre que a resolução do projeto de prova resulte em algo passível de ser apresentado, desde que não comprometa os objetivos da prova, a prova de exequibilidade do projeto deve ser exposta no local da competição;
- Quando se preveja um protótipo, deve fazer referência às condições da sua exposição durante o Campeonato;

- Estar de acordo com as regras de Segurança e Higiene específicas para a profissão em questão, não devendo a sua execução colocar os concorrentes em situação de perigo, e quando isso for inevitável, devem ser previstos meios de proteção adequados;
- Ter em atenção aspetos associados à sustentabilidade, visando por um lado a minimização dos custos associados à sua organização, e por outro o respeito pelas normas ambientais e consequentemente a diminuição da pegada ecológica associada ao evento;
- Não incidir em áreas não abrangidas pelo presente Descritivo Técnico, nem alterar a distribuição da avaliação nele prevista;
- A avaliação assentar 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.
- 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.

3.1.5 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA

A prova é constituída por:

- Orientações gerais para a equipa de jurados (antes, durante e após a realização das provas);
- Cronograma de desenvolvimento da prova;
- Orientações para os concorrentes;
- Caracterização e descrição da prova: memória descritiva, desenhos técnicos e outras especificações;
- Ficha de classificação por concorrente, critérios, subcritérios, aspetos a avaliar e pontuações associadas;
- Instruções para o responsável do espaço de competição (supervisor de infraestruturas);
- Ata, termo de aceitação e outra documentação associada.

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

- A avaliação estará dividida por 5 módulos, a serem desenvolvidos num posto de trabalho atribuído por sorteio;
- Todos os concorrentes têm de competir em todos os módulos;
- O concorrente tem de executar as tarefas de forma independente.

Especificações de cada módulo a considerar na estruturação da prova:

Apresentar aqui, para cada módulo, indicações pertinentes referentes ao tipo de tarefa a realizar e as competências associadas, de forma a permitir uma clara interpretação dos objetivos de cada módulo. Permitindo desta forma fazer uma adequada preparação dos concorrentes.

1. **Modelação / draping de um pormenor surpresa** - O concorrente tem de analisar uma ilustração ou imagem ou croquis técnico de um pormenor de uma peça de vestuário ex: gola, punho, bolso.... Terá de construir os moldes do pormenor e tirar os respetivos moldes finais. Terá de cortar os moldes em tecido. O concorrente tem de confeccionar o tecido cortado de forma a apresentar o pormenor selecionado pronto em tecido.
2. **Investigação no Design de Moda** - 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.

3. Conceção de Projetos de moda

O concorrente tem de desenvolver uma coleção de alguns 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 sketch ou ilustração, algumas peças de vestuário, frente e costas e as ilustrações de alguns coordenados.

4. Planificação técnica de vestuário

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

Tem de estruturar fichas técnicas de algumas peças de vestuário 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 ou mais peças de vestuário, realizado em adobe Photoshop ou programa similar.

5. 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 uma apresentação onde mostra a coleção desenvolvida e respetiva informação.

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.

3.1.6 DESENVOLVIMENTO DA PROVA

- Quem é responsável pela conceção da prova

A prova poderá ser desenvolvida:

- pelo Presidente de Júri

- Em que momento(s) é a prova desenvolvida

A prova é desenvolvida de acordo com o seguinte calendário:

	Período/momento	Atividade
1	No final da competição	É atualizado o DT para a competição seguinte e definidas características da próxima prova
2	8 meses antes da competição	As provas são elaboradas pelo concetor de acordo com o definido no ponto 1
3	Desejavelmente as provas não serão divulgadas na íntegra	
4	2 meses de antecedência	Serão divulgadas características técnicas de equipamentos e/ou materiais e uma estrutura tipo da prova
5	Um mês antes da competição	Se possível, divulgação de elementos técnicos dos equipamentos a fornecer pela entidade patrocinadora ou organização
6	Na preparação da competição C-4 a C-2	<p>A prova e ficha de avaliação é apresentada aos jurados, testada/finalizada.</p> <p>Caso a prova tenha sido divulgada, ou se o concetor da prova se apresentar com concorrente, esta deve ser alterada pelo menos 30%. As alterações são decididas por votação entre a equipa de jurados.</p> <p>Nota: A alteração “30%”, a existir, não pode implicar, em qualquer caso, alterações à lista de infraestruturas previamente aprovada.</p>

3.1.7 RESUMO DAS FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL

Quadro correspondência de Critérios de Avaliação Módulos Fases do Campeonato															
Critérios de Avaliação		Módulos de Avaliação					Fase de Pré-seleção			Fase Regional			Fase Nacional		
		Investigação no Design de Moda	Concepção de Projetos de Moda	Planificação técnica de Vestuário	Modelação / draping de um pormenor surpresa	Comunicação de Projetos de Moda	Referência								
							25% do previsto no Descritivo Técnico			50% do previsto no Descritivo Técnico			100% do previsto no Descritivo Técnico		
							Carga Horária:								
							6 horas			14 horas			22 horas		
							Nível de exigência da prova								
Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta							
A	Planeamento e organização		x	x			x							x	
B	Relacionamento Interpessoal e comu								x					x	
C	Desenvolvimento conceptual													x	
D	Desenvolvimento criativo								x					x	
E	Execução técnica								x					x	
F	Documentação técnica								x					x	
Fases do Campeonato	Pré-seleção		x	x			Nível de exigência da prova:								
	Regional	x	x	x			Alto: corresponde a níveis de exigência de desempenho estabelecido pelo Descritivo Técnico nacional;								
	Nacional	x	x	x	x	x	Médio: a correspondente a 50% do estabelecido para níveis de alta exigência; Baixo: a correspondente a 25% do estabelecido para níveis de alta exigência.								

3.2 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO.

3.2.1 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		Pontuação				
		A	Critério A	Critério / Área de Competência				
		B	Critério B	a)				
Sub Critérios ID	Sub Critérios Nome e Descrição	Tipo Avaliação M= Mensurável 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	0	Desempenho abaixo do padrão da indústria, incluindo não tentativa		1	2,00
b)		M	Aspecto Mensurável 1	1	O desempenho de acordo com o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama baixa)			
		M	Aspecto Mensurável 2	2	O desempenho supera o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama média)			
		M	Aspecto Mensurável 2	3	Excelente desempenho em relação às expectativas da indústria (Produto ou serviço de luxo)			
					Descrição detalhada	Medida Pretendida Sim / Não	1	2,00
					Descrição detalhada		1	2,00

Os aspetos poderão ser de duas naturezas, **mensuráveis** e **ajuizáveis**.

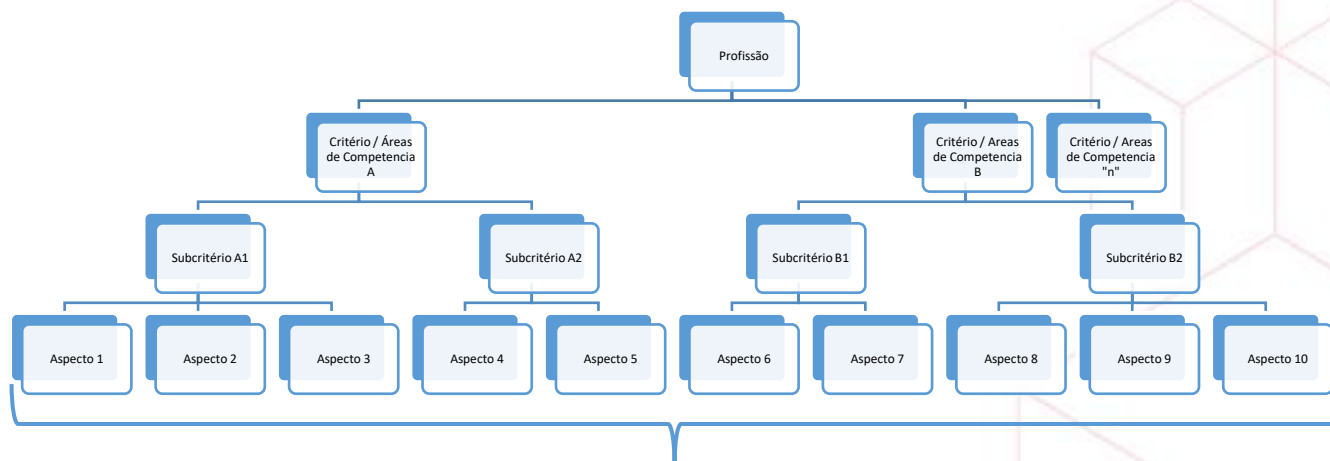
Os aspetos a observar de **natureza mensurável (d)** englobam:

- Medir a altura, diâmetro, largura
- Saber o peso, densidade, rugosidade
- 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 dos jurados não podem interferir no juízo e avaliação que estão a fazer no momento da votação. Esta avaliação baseia-se exclusivamente na confrontação com os standards previamente definidos.

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



A observar/avaliar no decorrer da Prova

3.2.2 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E MÓDULOS DE COMPETIÇÃO

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

Critérios de Avaliação (distribuição da pontuação pelos diversos módulos da competição)		Módulos da competição					
		Investigação no Design de Moda	Concepção de Projetos de Moda	Planificação técnica de Vestuário	Modelação / draping de um pormenor surpresa	Comunicação de Projetos de Moda	Total
A	Planeamento e organização			5			5
B	Relacionamento Interpessoal e comunicação					15	15
C	Desenvolvimento conceptual	20					20
D	Desenvolvimento criativo		20				20
E	Execução técnica				15		15
F	Documentação técnica			15		10	25
Total		20	20	20	15	25	100

3.2.3 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

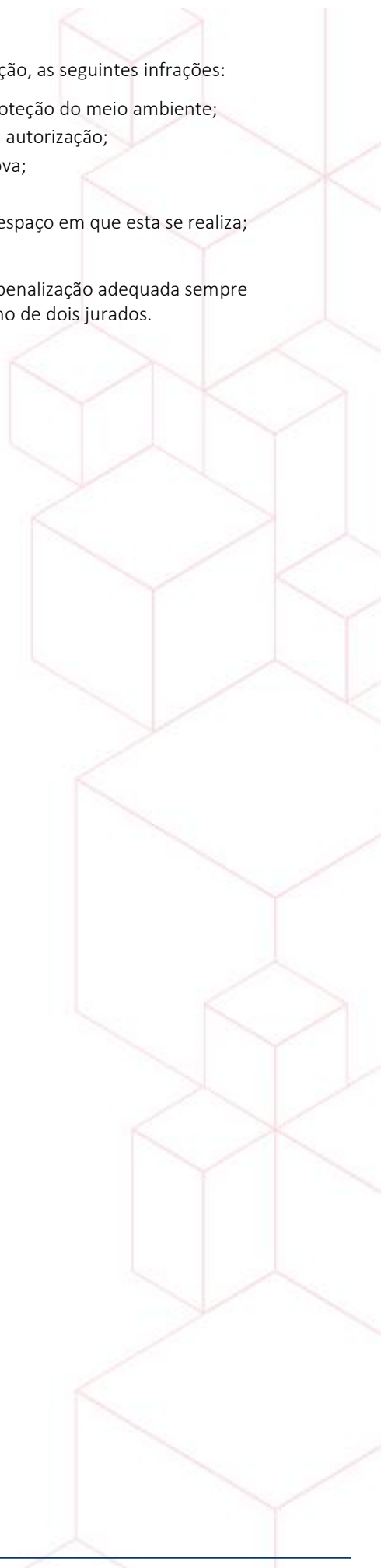
As pontuações referentes a essas operações/tarefas devem ser atribuídas aos concorrentes que tentaram/iniciaram a execução da(s) mesma(s);

- Em todos os casos, os jurados têm de avaliar, na íntegra, todos os aspetos da ficha de avaliação de cada concorrente;
- A pontuação atribuída aos aspetos a avaliar, pode variar de acordo com a escala definida para cada competição. No entanto, deve refletir o grau de complexidade/dificuldade aceitável pela realidade do sector;
- Na constituição dos grupos de jurados para avaliação, devem ser tidas em consideração a experiência em campeonatos das profissões e a experiência profissional;
- O grupo de jurados responsável pela avaliação de um determinado subcritério deverá avaliar todos os aspetos, referentes a esse subcritério, em todos os concorrentes;

Poderão ser consideradas, para efeitos de penalização, com impacto na avaliação, as seguintes infrações:

- O não cumprimento das regras de higiene e segurança no trabalho e de proteção do meio ambiente;
- A existência de qualquer comunicação com o público ou jurado sem prévia autorização;
- A utilização de materiais ou equipamentos não autorizados no módulo/prova;
- A permanência no local da prova fora dos períodos autorizados;
- O acesso a qualquer informação, por qualquer meio, acerca da prova e do espaço em que esta se realiza;

Qualquer destas infrações será aceite para discussão e posterior aplicação de penalização adequada sempre que haja prova física ou, na falta desta, seja observada e reportada pelo mínimo de dois jurados.



4 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO

A prova deve ser acompanhada da lista exaustiva, que identifique e especifique, de forma precisa, qualitativa e quantitativa, os consumíveis e matérias-primas específicas a preparar por concorrente. No âmbito das listas de infraestruturas, materiais e equipamentos referenciados nesta descrição técnica, **não são tidos em consideração a indicação a qualquer marca comercial.**

Será na base da prova a elaborar que, em função dos apoios e patrocínios que se vierem a verificar ou, na ausência destes, que se identificarão os modelos e/ou marcas dos equipamentos a considerar no desenvolvimento das provas.

4.1 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS

Os requisitos de infraestrutura técnica a seguir identificados são **fornecidos pelo organizador** da competição e a quantidade deverá ser adequada ao número de concorrentes em competição.

- Energia elétrica para os computadores, máquinas de costura

4.2 EQUIPAMENTOS GENÉRICOS

Toda a lista de materiais genéricos a seguir identificados são **fornecidos pelo organizador ou entidade(s) patrocinadora(s)** da competição e a quantidade deverá ser adequada ao número de concorrentes e jurados em competição.

- Mesas e Cadeiras;
- Materiais de limpeza;
- Extintor de incêndio e Kit primeiros socorros;
- Cacifos e mobiliário;
- Material de economato diverso;
- Computador para o CIS;
- Balde de recolha diferenciada de resíduos, pá e vassoura;
- Relógio de parede ou similar;
- Extensões elétricas.

4.3 EQUIPAMENTOS TÉCNICOS

Toda a lista de equipamentos e máquinas ferramenta a seguir identificados são fornecidos pelo organizador ou entidade(s) patrocinadora(s) da competição e a quantidade deverá ser adequada ao número de concorrentes e jurados em competição.

- 1 computador para cada concorrente
- Software ilustrator, Photoshop e Indesign
- 1 busto para cada concorrente
- Mesa de corte para cada concorrente

4.4 FERRAMENTAS E MATÉRIAS-PRIMAS TIPO A PREPARAR PELA ORGANIZAÇÃO

As matérias-primas e materiais tipo a utilizar no desenvolvimento das provas, a preparar/adquirir pela organização serão:

- Pano cru
- Linhas
- Folhas A4

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

4.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE

Os fatos e calçado de trabalho, bem como os restantes EPI's, são da responsabilidade dos concorrentes.

Os concorrentes deverão ser portadores das suas ferramentas individuais, usuais para a profissão, devendo as mesmas estar em bom estado de funcionamento e de proteção, tais como:

- Tesoura de tecido
- agulhas
- alfinetes
- canetas ou qualquer material de escrita

Os concorrentes poderão fazer-se acompanhar de 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.

4.6 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO

Na área de trabalho é apenas permitido o equipamento/material fornecido ou que, sendo dos concorrentes, tenha aprovação do júri. No caso de um concorrente não seguir esta orientação, poderá sofrer penalização no critério “preparação do trabalho” da respetiva prova.

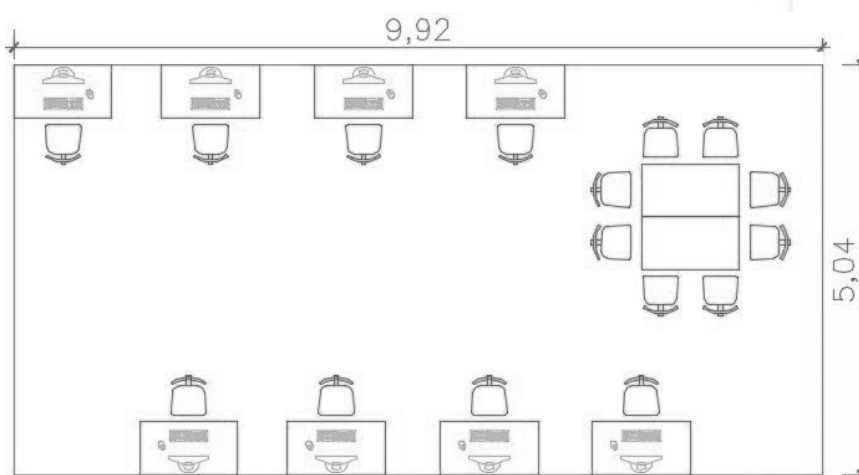
Os jurados devem informar, clara e inequivocamente, sobre os tipos de materiais e equipamentos que não devem circular na área da competição.

Os concorrentes NÃO devem trazer:

- Qualquer meio de captação de imagem e/ou som, exceto se fizer parte das ferramentas da responsabilidade dos concorrentes (Multimédia);
- Telemóvel;

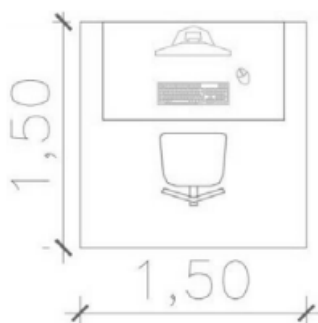
4.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA

4.7.1 LAYOUT GENÉRICO DE REFERÊNCIA DO ESPAÇO DA COMPETIÇÃO



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

4.7.2 LAYOUT-TIPO DE REFERÊNCIA DO POSTO DE TRABALHO



Os concorrentes irão necessitar de uma secretária com computador e uma outra de apoio. A confeção de peças será realizada no layout da profissão Tecnologia da moda - vestuário

4.7.3 OUTRAS CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS DO POSTO DE TRABALHO

- O Piso deve ser antiderrapante...;
- Desejavelmente, o espaço para cada posto de trabalho deverá ser de 5m²;
- Distância mínima do público: ±1m

4.8 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO

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

4.9 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL

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

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

5 REQUISITOS DE SEGURANÇA

5.1 GERAIS

O Regulamento de Segurança encontra-se divulgado no site da Worldskills Portugal e integra uma ficha de segurança específica da profissão, de cumprimento **OBRIGATÓRIO**, e que se organiza em torno dos seguintes itens:

- Procedimentos gerais;
- Segurança de máquinas, substâncias perigosas e limpeza;
- Perigos/riscos significativos da profissão;
- Equipamento de proteção individual.

Para além do previsto na ficha de segurança, os participantes e a organização devem observar o seguinte:

- Os concorrentes devem deixar a sua área de trabalho livre de qualquer objeto, de modo a evitar que tropecem, escorreguem ou caiam;
- O fato e calçado de trabalho é da responsabilidade dos participantes. Quando necessário, os concorrentes devem trazer os seus Equipamentos de Proteção Individual (EPI) para a execução das provas;
- Os concorrentes estão obrigados a utilizar as EPI's adequados às operações sempre que se encontrem na zona de competição;
- Abster-se da utilização de qualquer objeto que possa comprometer a sua segurança, como, por exemplo, pulseiras, colares ou fios, etc.;
- Os jurados devem utilizar o equipamento de proteção individual sempre que estejam nas áreas onde os mesmos são obrigatórios para os concorrentes, sendo que o calçado de proteção tem de ser sempre utilizado no local de competição;
- Deve existir, no mínimo, um *kit* de primeiros socorros na área de trabalho;
- No decurso do campeonato nacional, a organização da WSP providenciará assistência médica no local.

Nota: A Ficha de Segurança desta profissão encontra-se no anexo 2 a este DT.

6 ANEXOS

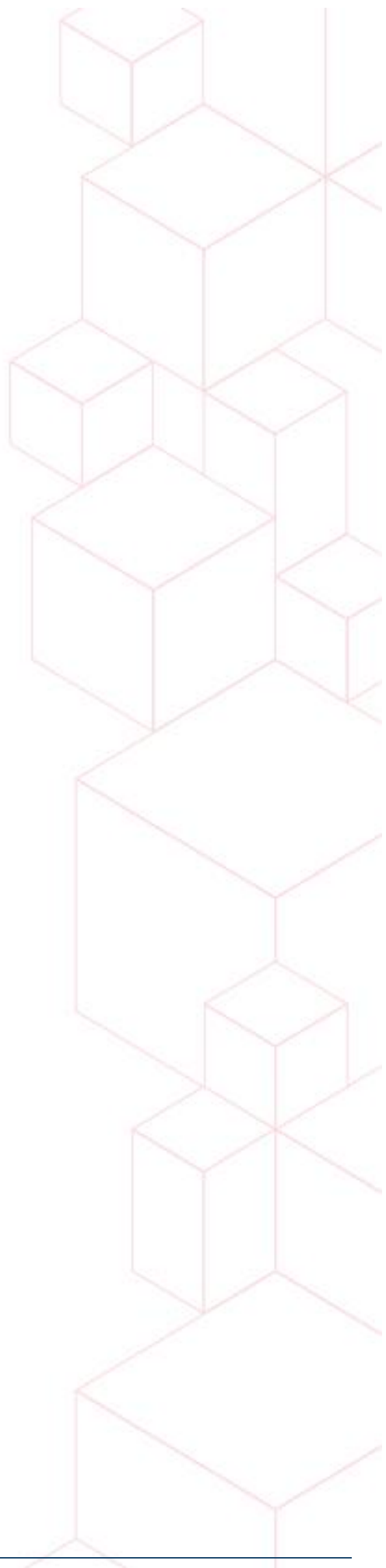
Anexo 1	<i>Links a vídeos e outra informação promocional com exemplos da competição e do processo de trabalho</i>
Anexo 2	Ficha de segurança da profissão
Anexo 3	Marking form do CIS
Anexo 4	Conceitos

Anexo 1

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

- Não aplicável

Anexo 2
Ficha de Segurança



Anexo 3

Exemplo de Ficha de Avaliação do CIS

Aspect ID	Max Mark	Aspect of Sub Criterion - description	Expert Score (0 to 3)	Mark Awarded	
J1	2.00	Aspecto Ajuizável 1 0 - Desempenho abaixo do padrão da indústria, incluindo não tentativa 1 - O desempenho de acordo com o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama baixa) 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)	(5678) Jurado 2 <input type="text"/> (1357) Jurado 3 <input type="text"/> (2468) Jurado 4 <input type="text"/>	<input type="text"/>	
Aspect ID	Max Mark	Aspect of Sub Criterion - description	Requirement	Result or Actual Value	Mark Awarded
M1	2.00	Aspecto Mensurável 1 Descrição detalhada	Medida Pretendida	<input type="text"/>	<input type="text"/>
M2	2.00	Aspecto Mensurável 2 Descrição detalhada	Sim / Não	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6.00 Maximum Mark for Sub Criterion				Mark Awarded	

Page 1 / 1 18-03-2019 15:07:31

CiS software provided courtesy of WorldSkills International www.worldskills.org Copyright © WorldSkills International 2019. All rights reserved

Anexo 4

Conceitos

REFERENCIAL DE EMPREGO

O referencial de emprego elenca, para cada profissão, a **designação da profissão** e a **descrição geral da atividade profissional**, as **atividades operacionais** e as **áreas de competência nucleares** identificadas a partir dos referenciais nacionais e internacionais.

DESIGNAÇÃO DA PROFISSÃO

Identifica a designação do profissional no âmbito do mercado de trabalho, tendo por referência a designação estabelecida no âmbito da ANQEP e/ou da *WorldSkills International*.

DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO

Descreve, de forma sintética, o objetivo da profissão e a sua importância para o mercado de trabalho, designadamente na produção de um determinado produto ou serviço. É utilizada a descrição existente no Perfil Profissional da ANQEP e/ou da *WorldSkills International*.

ATIVIDADES OPERACIONAIS

Identificação das atividades que integram a profissão, numa lógica de processo produtivo. Compreende a decomposição da profissão em atividades (numa lógica funcional ou processual), identificadas a partir do referencial nacional, designadamente do Perfil profissional da profissão constante do CNQ.

ÁREAS DE COMPETÊNCIA

Refere-se a uma **combinação de conhecimentos, aptidões e atitudes** adequados a um determinado contexto profissional, tendo em vista o desenvolvimento, no todo ou em parte, de um bem, seja ele um produto e/ou serviço, com valor para o mercado de trabalho. A cada área de competência associar-se-á um peso relativo da sua importância para a profissão. Esse peso poderá ser identificado a partir da complexidade, utilização, criticidade ou outro.

FICHA DE AVALIAÇÃO/GRELHA DE OBSERVAÇÃO

É o instrumento de base dos jurados para observação do desempenho dos concorrentes para a correspondente avaliação. A observação poderá desenvolver-se em tempo real (isto é, no decurso da execução), ou na lógica do produto final.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Considerando que a avaliação pretende aferir se um desempenho está de acordo com um padrão planeado, esperado e desejado, os critérios de avaliação segmentam o referencial de emprego em 4 a 6 grandes áreas (de competência ou funcionais). Ou seja, os critérios de avaliação definem o âmbito da avaliação do desempenho profissional esperado.

SUB-CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

O subcritério de avaliação é a decomposição do critério de avaliação (em áreas de produção ou do conhecimento), facilitando o desenvolvimento de instrumentos de medição do desempenho (aspetos) de forma clara, justa e transparente.

ASPETOS (INDICADORES)

Os aspetos (indicadores de avaliação) decorrem da decomposição dos subcritérios em indicadores de desempenho esperados, vertidos numa ficha de avaliação/grelha de observação, que facilite a medição do desempenho no desenvolvimento da prova, considerando as tarefas, operações atitudes e comportamentos esperados e observáveis. Podem ser considerados aspetos a altura, ângulo, peso, nivelamento, erros, tolerâncias, tempo de execução, processo, etc.

PROVA

É o instrumento que fornece a informação necessária e específica de execução das tarefas a executar, de acordo com o perfil de emprego, áreas de competência, critérios e subcritérios de avaliação definidos (para jurados e concorrentes).

MÓDULO DA COMPETIÇÃO

Os módulos estruturam a prova, integrando, de forma organizada, um conjunto de tarefas e/ou operações afins, tendo em vista o desenvolvimento de um produto ou serviço com valor para o mercado de trabalho. O módulo de avaliação deverá corresponder no todo ou em parte a uma área de competência. Haverá tantos módulos quantos os necessários a avaliar todas as áreas de competência.

LISTA DE INFRAESTRUTURAS, MATERIAIS, FERRAMENTAS E EQUIPAMENTOS

Refere-se à identificação das características das infraestruturas, materiais, ferramentas e equipamentos necessários à organização e desenvolvimento da prova.

LAYOUT-TIPO DA COMPETIÇÃO

Refere-se à organização do espaço da competição, identificando áreas e posicionamento de postos de trabalho e de áreas associadas a jurados, supervisor de infraestruturas e concorrentes.

