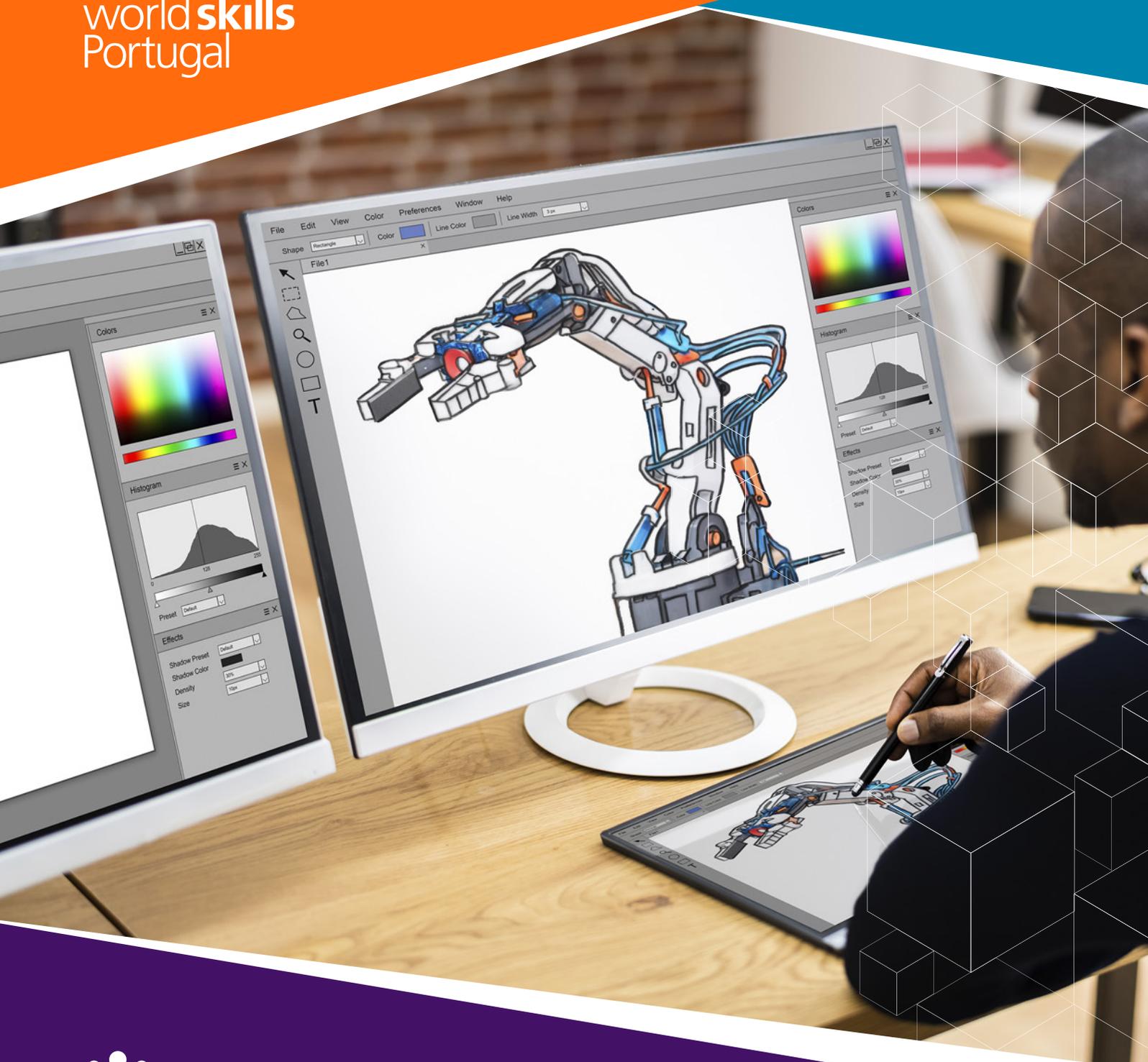


70
1950 - 2020



world skills
Portugal



INSTITUTO DO EMPREGO
E FORMAÇÃO PROFISSIONAL

DESCRITIVO TÉCNICO

CAMPEONATO NACIONAL DAS PROFISSÕES | SKILLSPORTUGAL PORTIMÃO 2023

DESENHO GRÁFICO

ARTES CRIATIVAS

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) 215803000

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 Diogo - WorldSkills Portugal | Delegado Técnico

EQUIPA TÉCNICA/CONCETORES

- Vasco Vaz - WorldSkills Portugal | Diretor Técnico
- Vanda Jesus - WorldSkills Portugal | Skills Advisor
- Nuno Viana - 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: **Artes Criativas**

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.

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.....	5
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.....	18
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.....	20
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.....	22
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.....	23
4.7.1 LAYOUT GENÉRICO DE REFERÊNCIA DO ESPAÇO DA COMPETIÇÃO.....	23
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.....	24
4.9 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL.....	24
5 REQUISITOS DE SEGURANÇA.....	25
5.1 GERAIS.....	25
5.2 ESPECÍFICOS.....	25
6 ANEXOS.....	25

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: DESENHO GRÁFICO

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:

≤ **25 anos** (a 31 de dezembro de 2023)

Experiência: prova de seleção, prova regional

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-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/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.angep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/1720>

Nota: de acordo com a descrição do perfil profissional

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

No âmbito da sua atividade profissional, o/a Técnico/a de Design de Comunicação Gráfica desenvolve as seguintes atividades operacionais:

1. Concebe e maquetiza peças gráficas bi e tridimensionais utilizando meios eletrónicos e manuais.
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 (em película e) em chapa 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.
11. Colabora na verificação da qualidade da impressão analisando as primeiras folhas e dando sugestões sobre o apuramento de cores.

Nota: de acordo com as atividades do perfil profissional

2.3 PRINCIPAIS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS

Com base nas atividades operacionais relacionadas com a profissão foram elencadas as diversas competências. Destas, foram escolhidas as 5 (num limite entre 5 a 8) mais preponderantes, tendo em consideração a complexidade da atividade e a sua importância para a profissão.

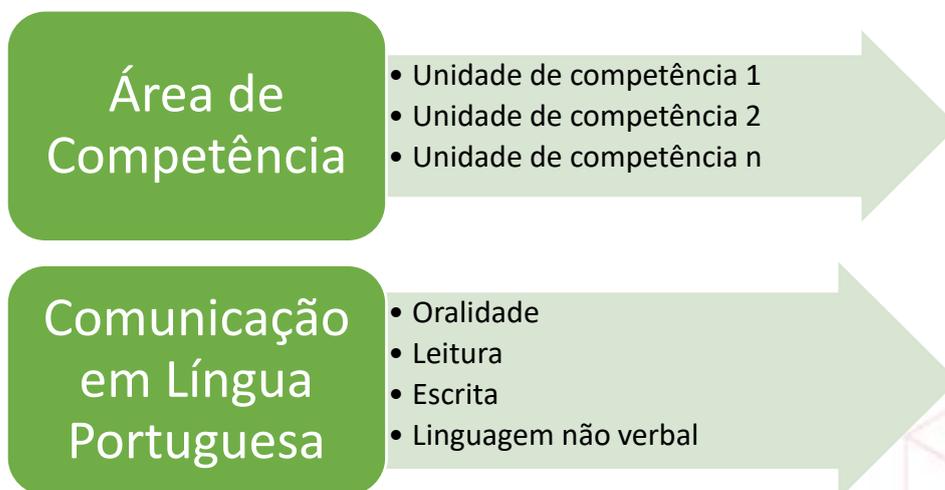
(Atenção: manter as áreas A e B como obrigatórias em todas as profissões e acrescentar mais 3 a 6 áreas de competências específicas da profissão)

(O peso relativo deverá ser distribuído pelas 5 a 8 áreas de competência de forma a dar um total de 100)

Áreas de competência		Peso relativo
A	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	10%
B	COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO	13%
C	RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	12%
D	INOVAÇÃO, CRIATIVIDADE E DESIGN	25%
E	ASPETOS TÉCNICOS E CONHECIMENTO DA INDÚSTRIA GRÁFICA	40%
Total		100%

2.4 ÁREAS 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

Área funcional: PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	Importância relativa (%)
1. PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	10 %

Os concorrentes terão 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 contratempos.
- Resolver problemas e adaptar-se a alterações pedidas no decorrer do desenvolvimento do projeto.
- Gerir várias tarefas em simultâneo.
- 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 contratempos
- Resolver problemas e adaptar-se a alterações pedidas no decorrer do desenvolvimento do projeto
- Orientar o projeto para as exigências do mercado.

Área funcional: COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO	Importância relativa (%)
2.RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	13 %

Os concorrentes terão 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 – **unidades de competência ou o que os concorrentes têm de conhecer e compreender?**
- 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 funcional: TÉCNICA	Importância relativa (%)
3.RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	12%

Os concorrentes terão 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 funcional: TÉCNICA	Importância relativa (%)
4.INOVAÇÃO, CRIATIVIDADE E DESIGN	25%

Os concorrentes terão de **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

Área funcional: TÉCNICA

 Importância
relativa (%)

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 funcional: TÉCNICA

 Importância
relativa (%)

5.ASPETOS TÉCNICOS E CONHECIMENTO DA INDÚSTRIA GRÁFICA
40%

 Os concorrentes terão 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:**

- Criar protótipos e maquetas para apresentação dos projetos
- Montar (colar e cortar) apresentações *standard*
- 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:

- Criar protótipos e maquetas para apresentação dos projetos
- Montar (colar e cortar) apresentações *standard*
- 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

2.6 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:

(O peso relativo deverá ser distribuído pelos 5 a 8 critérios de avaliação de forma a dar um total de 100)

Critérios de Avaliação		Ponderação
A	PROCESSO CRIATIVO	15%
B	DESIGN FINAL	35%
C	UTILIZAÇÃO DO COMPUTADOR	10%
D	CONHECIMENTO DA INDÚSTRIA GRÁFICA	30%
E	HABILIDADES MANUAIS	10%
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 Comunicação 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 - New Media
3. Módulo 3 - Paginação
4. Módulo 4 - Promocional

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		Imagem corporativa	New media	paginação	promocional	Total
A	Planeamento e organização	2	3	3	2	10
B	Relacionamento interpessoal	4	3	3	3	13
C	Resolução de problemas	3	2	4	3	12
D	Inovação, criatividade e Design	7	5	7	6	25
E	Aspetos técnicos e conhecimento da indústria gráfica	10	5	15	10	40
Total						100

2.9 QUADRO RESUMO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs MÓDULOS

ÁREAS DE COMPETÊNCIA		Aspectos Técnicos e Conhecimento da Indústria Gráfica		40%	
		Resolução de Problemas	Inovação, Criatividade e Design	12%	25%
ÁREAS DE COMPETÊNCIA		Relacionamento Interpessoal		13%	
		Planeamento e Organização	Resolução de Problemas	10%	12%
UNIDADES DE COMPETÊNCIA		Relacionamento Interpessoal		13%	
		Planeamento e Organização	Resolução de Problemas	10%	12%
Critérios	Interferir as especificações do cliente	x	x	x	x
	cumprir o prazo definido	x	x	x	x
	manter uma conta profissional e adequada	x	x	x	x
	gerir o trabalho sobre pressão cumprindo os prazos definidos	x	x	x	x
	interpretar e realizar os projetos de forma sustentável minimizando os custos para o cliente	x	x	x	x
	recuperar de contemplos	x	x	x	x
	resolver problemas e adaptar-se a alterações pedidas no decorrer do desenvolvimento do projeto	x	x	x	x
	gerir o tempo	x	x	x	x
	orientar o projeto para o mercado e público-alvo	x	x	x	x
	seguir as orientações fornecidas para o desenvolvimento de um projeto	x	x	x	x
Módulos	new media	x	x	x	x
	promocional	x	x	x	x
	paginação	x	x	x	x
	imagem corporativa	x	x	x	x
	Interferir as especificações do cliente	x	x	x	x
	cumprir o prazo definido	x	x	x	x
	manter uma conta profissional e adequada	x	x	x	x
	gerir o trabalho sobre pressão cumprindo os prazos definidos	x	x	x	x
	interpretar e realizar os projetos de forma sustentável minimizando os custos para o cliente	x	x	x	x
	recuperar de contemplos	x	x	x	x
Unidades de Competência	Determinar os requisitos e especificidades de um projeto	x	x	x	x
	Resolver problemas determinando a melhor solução	x	x	x	x
	Gerir o tempo disponível para o desenvolvimento de um projeto	x	x	x	x
	Verificar o desenvolvimento do trabalho com regularidade forma a minimizar e antecipar	x	x	x	x
	Criar, analisar e desenvolver uma resposta visual de forma a dar resposta ao cliente	x	x	x	x
	Criar e manipular fotografias. Preparar imagem para impressão e publicação digital	x	x	x	x
	Analisar o público-alvo e mercado a alcançar	x	x	x	x
	Direcionar as soluções em função do público-alvo e mercado	x	x	x	x
	Ter em consideração o impacto de cada elemento na composição. Hierarquizar a	x	x	x	x
	Usar todos os elementos fornecidos e definidos pelo cliente na peça gráfica	x	x	x	x
Respeitar as normas gráficas definidas para a empresa ou produto (Manual de Normas	x	x	x	x	
Respeitar o conceito original de design	x	x	x	x	
Melhorando o apelo visual	x	x	x	x	
Transformar uma ideia numa peça gráfica original e apelativa	x	x	x	x	
Criar protótipos e maquetas para apresentar o conceito	x	x	x	x	
Montar (cortar e colar) apresentações standard	x	x	x	x	
Aplicar as correções e ajustes adequados a cada processo de reprodução / impressão	x	x	x	x	
Ajustar e manipular imagens que se adaptem a grafismo e as especificações técnicas	x	x	x	x	
Aplicar o modo de cor correto em função do tipo de ficheiro	x	x	x	x	
Salvar no formato correto em função do tipo de ficheiro	x	x	x	x	
Utilizar o software específico de forma abrangente e apropriada	x	x	x	x	
Organizar os ficheiros em pastas para produção ou para arquivo	x	x	x	x	

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 (7 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): imagem corporativa e promocional.
Modulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: Imagem corporativa e promocional
Descrição sumária da prova	O candidato terá de desenhar um logótipo, criar um (mini) manual de normas gráficas e desenhar um cartaz com recurso a fotomontagem.
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: - Computador com 16 GB RAM (mínimo), placa gráfica 2 Gb DDR3 (mínimo) - Software Adobe Creative Cloud: Illustrator; Photoshop e Acrobat DC pro

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): imagem corporativa, paginação e promocional.
Modulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: Imagem corporativa, paginação e promocional.
Descrição sumária da prova	O candidato terá de desenhar um logótipo, criar um (mini) manual de normas gráficas, pagnar uma brochura (capa e miolo) e desenhar um cartaz com recurso a fotomontagem.
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: - Computador com 16 GB RAM (mínimo), placa gráfica 2 Gb DDR3 (mínimo) - Software Adobe Creative Cloud: Illustrator; Photoshop; InDesign e Acrobat DC pro

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, imagem corporativa, paginação, promocional e new media.

No âmbito da prova, os postos de trabalho são **sorteados para toda a prova** e as provas 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:

Módulo	Duração	Dia sugerido
1- imagem corporativa	5 horas	C1
2- new media	3 horas	C1
3- paginação	7 horas	C2
4- promocional	6 horas	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 conseqüentemente 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 4 módulos;
- 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. Módulo 1: Imagem corporativa (criação e aplicação de logo; definir Manual de Normas gráficas)

- Design de logótipo em Adobe Illustrator
- Definir tipografia e cores usadas no logótipo (codificação tipográfica e cromática), 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: New Media (design de publicações on-line e off-line, e aplicativos mobile e desktop)

- Definir formato do media em pixéis
- Design de layout para media em função do Manual de Normas Gráficas do cliente
- 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 projeto

3. Módulo 3: Paginação (design de layout e paginação de livros, desdobráveis e brochuras)

- 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 índice automático (TOC)
- Criar seções automáticas
- 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)
- Preparar peça gráfica para produção; páginas ou spreads; salvar em PDF específico (X1a, X3, X4) com miras de corte, de dobra e de registo, colour bars para CMYK, layers (PDF X4), page information e bleed
- Criar PDF interativo com links funcionais no modo de cor sRGB e com 72 ppi de resolução
- Maquetizar paginação (montar brochura ou revista)

4. Módulo 4: Promoconal (conceção de cartaz, flyer, mupi, outdoor)

- Definir layout de cartaz, flyer, mupi ou outdoor em Adobe Illustrator e Adobe Photoshop
- Ajustar resolução, modo de cor (RGB, CMYK, DUOTONE / TRITONE e GRAYSCALE) e dimensão das imagens
- Utilizar logótipos fornecidos em diversos formatos vectoriais (eps, pdf, ai e svg), 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 específico (X1a, X3, X4) com miras de corte, de dobra e de registo, colour bars para CMYK, layers (PDF X4), page information e bleed
- Exportar em formato de imagem para a web (RGB, 72 ppi)

3.1.6 DESENVOLVIMENTO DA PROVA

- Quem é responsável pela conceção da prova

A prova poderá ser desenvolvida:

- pelo coletivo de jurados com orientação e supervisão do 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	3 meses antes da competição	As provas são elaboradas pelos autores de acordo com o definido no ponto 1
3	Desejavelmente as provas não serão divulgadas na íntegra	
4	4 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 testada/finalizada.</p> <p>Caso a prova tenha sido divulgada, ou se o autor 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> <p>Nota2: A alteração “30%” corresponde ao “Cliente” definido pelo coletivo de jurados que deverá ser sorteado em C -1. Deverão ser ainda alteradas especificações técnicas como: tipo de PDF, características do PDF (miras, bleed) dimensão do bleed, formato das peças gráficas, resolução das imagens e modo de cor.</p>

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

Critérios de Avaliação		imagem corporativa	new media	paginação	promocional	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	processo criativo						x			x				
B	design final						x		x					
C	utilização do computador							x		x				
D	conhecimento da indústria gráfica							x		x				
E	habilidades manuais									x				
F														
G														
H														
I														
Fases do Campeonato	Pré-seleção	x			x									
	Regional	x		x	x									
	Nacional	x	x	x	x									

Nível de exigência da prova:
Alto: corresponde a níveis de exigência de desempenho estabelecido pelo Descritivo Técnico nacional;
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 XXXX							
		Critério / Área de Competência							
		A	Critério A						
		B	Critério B	a)					
								Pontuação	
								10	
								10	
Sub Critérios ID	Sub Critérios Nome e Descrição	Tipo Avaliação H=Hens 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 b)	Subcritério 1	J	Aspecto Ajuizável 1 c)	0	Desempenho abaixo do padrão da indústria, incluindo não tentativa e)		1	2,00	
		M	Aspecto Mensurável 1		1 O desempenho de acordo com o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama baixa)				
		M	Aspecto Mensurável 2 d)		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)				
					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:

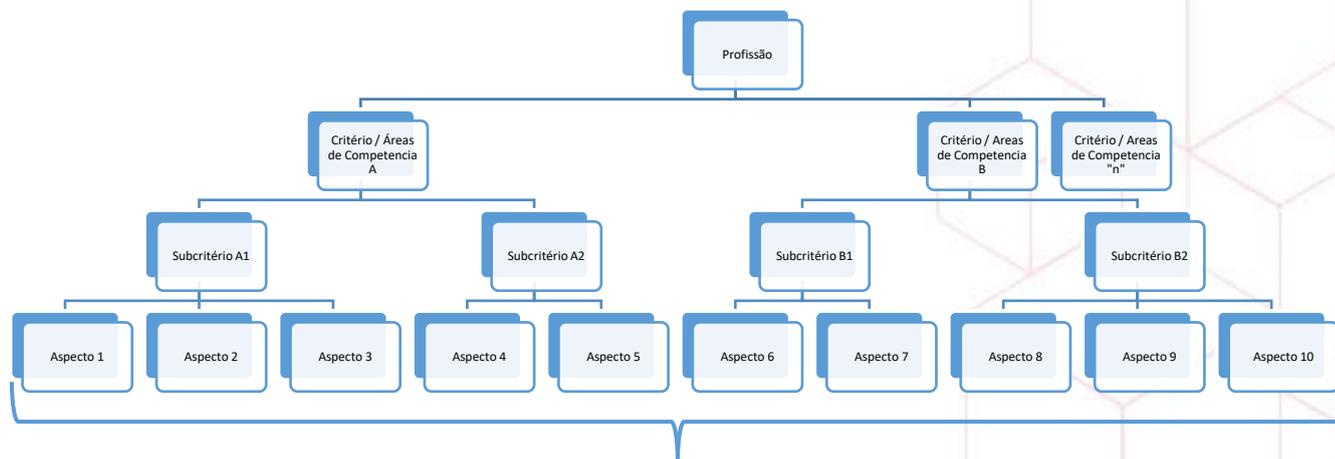
- Medir dimensão da peça gráfica
- Medir bleed
- Verificar tipo de PDF
- Verificar modo de cor
- Cumpriu / Não cumpriu
- Fez / não fez / fez parte
- Preparou / não preparou / parcialmente
- Existe / Não existe / Existe parte

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)		imagem corporativa	new media	paginação	promocional	Total
A	processo criativo	4	3	4	4	15
B	design final	9	8	9	9	35
C	utilização do computador	2,5	2,5	2,5	2,5	10
D	conhecimento da indústria	9	3	11	7	30
E	habilidades manuais	2	0	5	3	10
Total						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.

- Potência elétrica adequada ao equipamento/Ferramentas elétricas a utilizar (por concorrente);
- Iluminação apropriada;

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.

- Computador iMAC por concorrente – mínimo: 23”, 16 Gb ram, processador M1, SSD 500 Gb, 2 Gb memória gráfica dedicada, teclado e rato compatível.
- Impressora a cores A3 laser com retro verso – 1 por cada 6 concorrentes
- Rede ethernet: conexão entre computadores e impressora
- Software ADOBE CREATIVE CLOUD – 1 licença por concorrente
- Projetor e tela de projeção para apresentação dos clientes (briefing) e conteúdo dos módulos
- Relógio de parede

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:

- Cola de stick para papel
- Cola de papel (tubo)
- Fita-cola
- Papel 120 gr – 2 resmas A3
- Cartolina escolar preta – 1 por concorrente + 2 backup
- Placa K-line 1000 x 700 x 5 mm – 1 por concorrente + 2 backup

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

- Mesa de Luz (ou Base de corte para papel + mesa de suporte para a base)
- X-ato metálico
- Régua metálica

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:

- Teclado (opcional)
- Rato (opcional)
- Mesa gráfica / Wacom (opcional)

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.

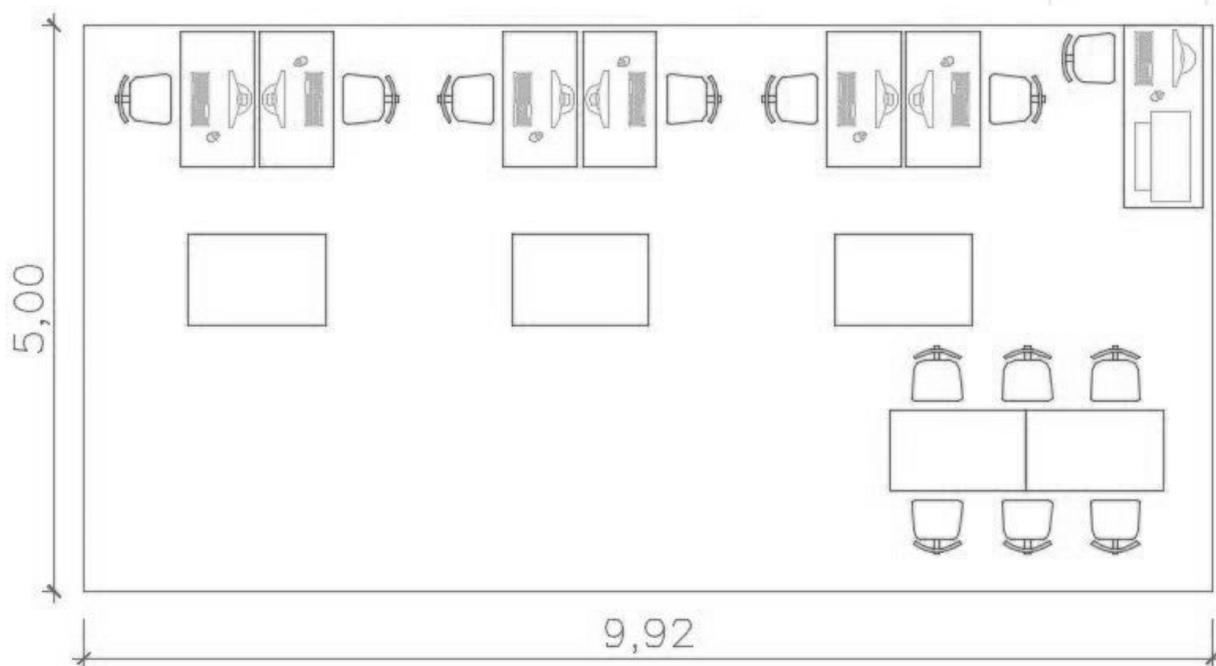
Os jurados devem informar, clara e inequivocamente, sobre os tipos de materiais e equipamentos que não devem circular na área da competição.

Os concorrentes **NÃO** devem trazer:

- Qualquer meio de captação de imagem e/ou som
- Telemóvel;
- Dispositivos de armazenamento de dados (por exemplo: pendrive, cartão de memória, disco externo)

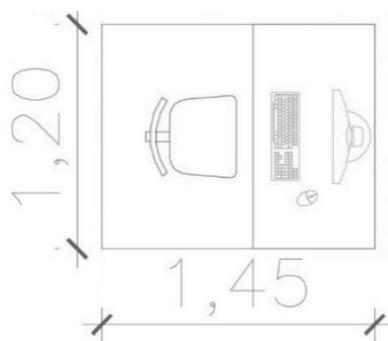
4.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA

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



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 2m²;
- Distância mínima do público: ±2m

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.

5.2 ESPECÍFICOS

É expressamente proibida a utilização de colas em spray ou qualquer outro tipo de aerossol.

Os X-ato devem permanecer fechado (lamina protegida) sempre que não estejam em utilização.

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:

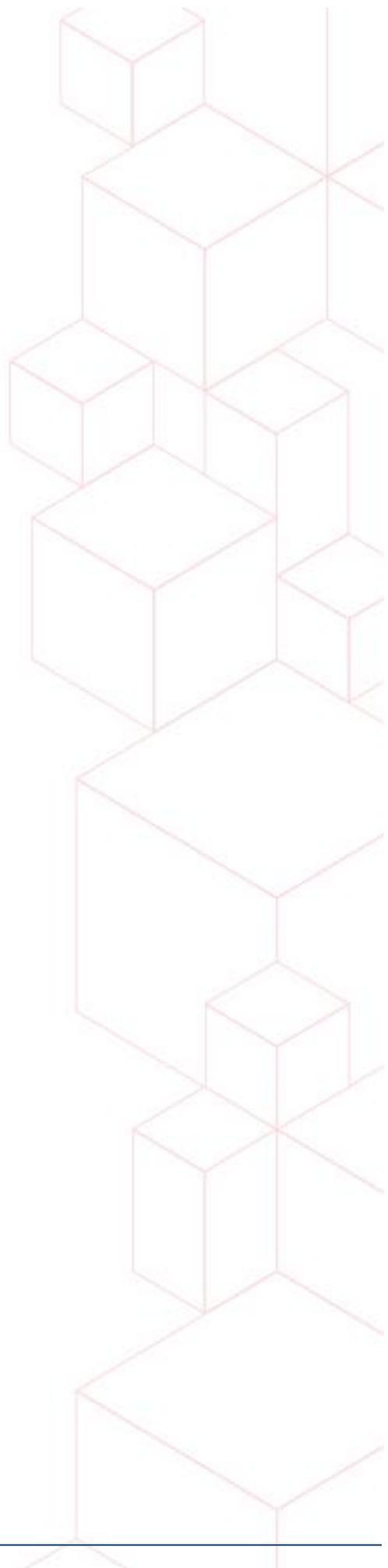
<https://www.youtube.com/watch?v=wDdnS1d0CG8>

<https://www.youtube.com/watch?v=0BnuvEoyaZ0>

<https://www.youtube.com/watch?v=LKQq3Dhcqjg>

Anexo 2

Ficha de Segurança



Anexo 3

Exemplo de Ficha de Avaliação do CIS

Marking Form

Campeonato Nacional

Skill 99 - XXXX
Sub Criterion A1 - Subcritério 1
Competitor (1234) Concorrente A
Marking Team (1234) Jurado 1, (5678) Jurado 2, (1357) Jurado 3, (2468) Jurado 4
Competition Day 1 **Marking Scheme Lock** 18-03-2019 14:52:32 **Mark Entry Lock** _____

JUDGEMENT MARKING

Aspect ID	Max Mark	Aspect of Sub Criterion - description	Expert Score (0 to 3)	Mark Awarded	
J1	2.00	Aspecto Ajuizável 1	(5678) Jurado 2	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px; background-color: #cccccc;" type="text"/>
		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)	(1357) Jurado 3	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
		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)	(2468) Jurado 4	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
		Descrição detalhada			

MEASUREMENT MARKING

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 style="width: 80px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
M2	2.00	Aspecto Mensurável 2 Descrição detalhada	Sim / Não	<input style="width: 80px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" 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.

