

70
1950 - 2020



world skills
Portugal



INSTITUTO DO EMPREGO
E FORMAÇÃO PROFISSIONAL

DESCRITIVO TÉCNICO

CAMPEONATO NACIONAL DAS PROFISSÕES | SKILLSPORTUGAL PORTIMÃO 2023

ANIMAÇÃO/VÍDEO

ARTES CRIATIVAS

TÍTULO

WorldSkills Portugal - **Descritivo Técnico** da Competição de **Multimédia – Animação/Vídeo**

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 - Delegado Técnico Assistente da *WorldSkills Portugal*
- **Vanda Jesus** | Skills Advisor da *WorldSkills Portugal*
- **José Pedro Alfaiate** | Presidente de Júri da *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"> • 213 - Audiovisuais e Produção dos Media (Referencial CNQ) • XX – XXXXXXXXXXXXXXXX (WorldSkills Europe) • XX – XXXXXXXXXXXXXXXX (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.....	4
2.4 ÁREAS DE COMPETÊNCIAS vs UNIDADES DE COMPETÊNCIA.....	5
2.5 DESCRIÇÃO DAS ÁREAS E UNIDADES DE COMPETÊNCIA.....	5
2.6 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO.....	9
2.7 MATRIZ DA PROVA-TIPO.....	10
2.8 RELAÇÃO ENTRE OS MÓDULOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA.....	10
2.9 QUADRO RESUMO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs MÓDULOS.....	11
3 AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO.....	12
3.1 PROVAS.....	12
3.1.1 FASES DO CAMPEONATO.....	12
3.1.2 PROVA DE PRÉ-SELEÇÃO.....	12
3.1.3 PROVA REGIONAL.....	12
3.1.4 PROVA NACIONAL.....	13
3.1.5 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA.....	14
3.1.6 DESENVOLVIMENTO DA PROVA.....	15
3.1.7 RESUMO DAS FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL.....	16
3.2 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO.....	16
3.2.1 FICHA DE AVALIAÇÃO.....	16
3.2.2 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E MÓDULOS DE COMPETIÇÃO.....	17
3.2.3 PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO.....	18
4 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO.....	19
4.1 INFRAESTRUTURAS TÉCNICAS.....	19
4.2 EQUIPAMENTOS GENÉRICOS.....	19
4.3 EQUIPAMENTOS TÉCNICOS.....	19
4.4 FERRAMENTAS E MATÉRIAS-PRIMAS TIPO A PREPARAR PELA ORGANIZAÇÃO.....	20
4.5 FERRAMENTAS E MATERIAIS DA RESPONSABILIDADE DO CONCORRENTE.....	20
4.6 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PROIBIDOS NA ÁREA DE COMPETIÇÃO.....	20
4.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA.....	21
4.7.1 LAYOUT GENÉRICO DE REFERÊNCIA DO ESPAÇO DA COMPETIÇÃO.....	21
4.7.2 LAYOUT-TIPO DE REFERÊNCIA DO POSTO DE TRABALHO.....	21
4.7.3 OUTRAS CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS DO POSTO DE TRABALHO.....	21
4.8 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO.....	22
4.9 SUSTENTABILIDADE ECONÓMICA / FINANCEIRA E AMBIENTAL.....	22
5 REQUISITOS DE SEGURANÇA.....	23
5.1 GERAIS.....	23
5.2 ESPECÍFICOS.....	23
6 ANEXOS.....	24

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: MULTIMÉDIA – ANIMAÇÃO/VÍDEO

Natureza da competição:
Por equipa de 2 elementos

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: conceção, estruturação, captação, edição, montagem, sincronização e finalização de vídeo e animação

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 **Multimédia – Animação/Vídeo** constituindo-se como um guia para a preparação dos jovens e formadores para os campeonatos, para a elaboração e organização das provas e própria qualidade do campeonato e da formação profissional.

1.3 DOCUMENTOS ASSOCIADOS AO DESENVOLVIMENTO DO DT

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

- *WorldSkills International* – O que fazemos
<https://worldskills.org/what/>
- WorldSkills Portugal - Regulamento do Campeonato das Profissões
<https://worldskillsportugal.iefp.pt/wp-content/uploads/2019/07/Regulamento-do-Campeonato-dasProfiss%C3%B5es.pdf>
- *WorldSkills International* - Quadro das Normas de Especificação
<https://worldskills.org/what/projects/wsss/>
- Catálogo Nacional de Qualificações - Perfil profissional e de formação
 - <http://www.catalogo.anqep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/1721>
 - <http://www.catalogo.anqep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/231>
 - <http://www.catalogo.anqep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/1712>
- WorldSkills International - Recursos *on-line*
<https://worldskills.org/skills/>

2 REFERENCIAL DE EMPREGO

2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO

Designação da atividade

Multimédia – Animação/Vídeo

Descrição Geral da Atividade Profissional

O Técnico de Multimédia – Animação/Vídeo é o profissional qualificado apto a trabalhar individualmente ou em equipa, num projeto audiovisual, desde o planeamento, organização e preparação, passando pela produção até à pós-produção e exibição. Desta forma, encontra-se apto a captar e a editar imagens e sons, em diversos formatos, em decore naturais e em estúdio, e ainda a sincronizar, misturar, corrigir e montar imagens e sons na área da publicidade, animação, ficção, reportagem, videoclip e vídeo experimental.

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

No âmbito da sua atividade profissional, o Técnico de Multimédia – Animação/Vídeo desenvolve as seguintes atividades operacionais:

1. Planear um projeto multimédia audiovisual através da criação de argumento, sinopse, guião, guião-técnico, storyboard e orçamento, tendo em conta o produto a realizar e o público-alvo a atingir.
2. Recolher materiais de referência, arte conceptual para construir os guiões.
3. Preparar e seleccionar os equipamentos e tecnologias para realização de vídeo em função dos objetivos pretendidos e dos produtos multimédia a desenvolver.
4. Estudar enquadramentos e planos de acordo com os cenários, luz e meio envolvente.
5. Recolher e captar imagem/vídeo e áudio em estúdio e ao vivo, utilizando técnicas de gravação e fazendo uso de vários planos e enquadramentos.
6. Seleccionar de um conjunto de vídeos aqueles que serão usados num projeto multimédia.
7. Editar, corrigir e montar imagem e vídeo em sequência para a conceção de um filme bem estruturado e que consiga transmitir a mensagem pretendida, utilizando programas informáticos específicos.
8. Misturar e sincronizar áudio com imagem e vídeo, incluído *foley* (locação, sons ambiente e sons pontuais), utilizando programas informáticos específicos.
9. Criar grafismos e animações 2D/3D animados recorrendo a programas informáticos específicos.
10. Compor texto obedecendo às exigências da formatação e tendo em consideração e legibilidade do mesmo.
11. Exportar o projeto multimédia final para vários formatos e resoluções dependendo do meio em que vai ser publicado.
12. Gravar num determinado suporte de armazenamento secundário e criar o grafismo do mesmo.

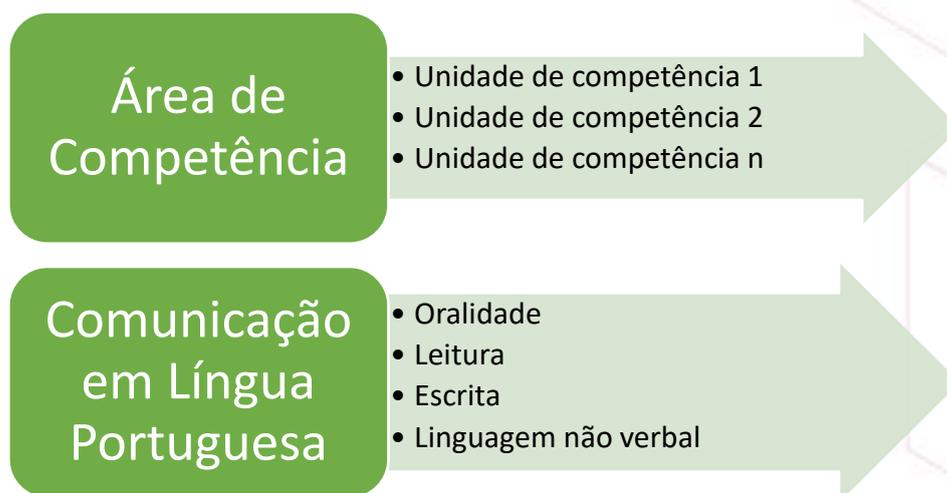
2.3 PRINCIPAIS AREAS DE COMPETÊNCIAS

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	10
B	COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO	5
C	PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO	10
D	PÓS PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO	40
E	ANIMAÇÃO	30
F	APRESENTAÇÃO DO PRODUTO	5
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

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

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

- A legislação aplicável á 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;

Área funcional: PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO

 Importância
relativa (%)

- 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 ficheiro digitais.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Planeamento de Tarefas
- Recolha e Sintetização de Informação
- Gestão do tempo
- Estrutura de pastas e ficheiros
- Organização do posto de trabalho
- Ergonomia, segurança e higiene

Área funcional: Relacionamento Interpessoal

 Importância
relativa (%)

RELACIONAMENTO INTERPESSOAL

5%

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

- Iniciativa no sentido de encontrar as melhores soluções na resolução de situações concretas;
- 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
- Conhecimentos básicos de inglês falado e escrito (aconselhável)

 Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Manter o ambiente seguro e agradável, cumprindo as solicitações propostas;
- Compreender as instruções solicitadas de acordo com os o cliente ou solicitações;
- Acordar com os clientes as intervenções;
- Manter contato positivo e feedback com o cliente durante o processo e dar conselhos;

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Trabalhar em Equipa
- Atitude Profissional
- Sentido Responsabilidade

Área funcional: Relacionamento Interpessoal	Importância relativa (%)
<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade de adaptação • Postura profissional 	

Área funcional: Produção De Imagem, Áudio E Vídeo	Importância relativa (%)
PRODUÇÃO DE IMAGEM, ÁUDIO E VÍDEO	10%

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

- Terminologia específica da realização de vídeo;
- Noções básicas de psicologia e perceção visual;
- Noções de fotografia;
- Planos e enquadramentos de gravação de imagem/vídeo;
- Regras de enquadramentos e planos de acordo com os cenários, luz e meio envolvente.
- Técnicas de gravação de *foley* em estúdio e ao vivo (locução, sons ambiente e sons pontuais);
- O funcionamento e utilização de equipamentos e tecnologias para recolha e captação de imagem/vídeo e áudio

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Recolher e captar imagem/vídeo utilizando técnicas de gravação e fazendo uso de vários planos e enquadramentos;
- Recolher e gravar áudio, utilizando técnicas de gravação de *foley*

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Recolha e gravação de imagem/vídeo e áudio
- Enquadrar e definir planos
- Utilizar mecanismos de estabilização
- Utilizar iluminação

Área funcional: Pós Produção De Imagem/Vídeo/Áudio	Importância relativa (%)
PÓS PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO	40X%

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

- Noções de design;
- Noções de estética e composição visual;
- Noções de artes gráficas;
- Regras de tipografia e formatação de texto;
- Noções de física: luz e cor;
- Noções de cinematografia e comunicação em vídeo;
- A utilização de software de criação, edição e montagem de imagem/vídeo;
- A utilização de software mistura e tratamento de áudio;
- Regras de animação e transição de vídeo;

Área funcional: Pós Produção De Imagem/Vídeo/Áudio

Importância
relativa (%)

- Formatos de exportação de vídeo

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Selecionar de um conjunto de imagens e vídeos aqueles que serão usados num projeto multimédia.
- Editar, corrigir e montar imagem e vídeo em sequência para a conceção de um filme bem estruturado e que consiga transmitir a mensagem pretendida, utilizando programas informáticos específicos.
- Misturar e sincronizar áudio com imagem e vídeo, incluído *foley* (locução, sons ambiente e sons pontuais), utilizando programas informáticos específicos.
- Compor texto obedecendo às exigências da formatação e tendo em consideração e legibilidade do mesmo.
- Exportar o projeto multimédia final para vários formatos e resoluções dependendo do meio em que vai ser publicado.
- Gravar num determinado suporte de armazenamento secundário e criar o grafismo do mesmo.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Seleção de imagem/vídeo e áudio
- Tratamento e edição de imagem/vídeo e áudio
- Sincronização de imagem/vídeo e áudio
- Inclusão de informação textual (incluindo ficha técnica)
- Aplicação de conceitos de tipografia e cores

Área funcional: Animação

Importância
relativa (%)

ANIMAÇÃO

30%

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

- Noções de design;
- Noções de estética e composição visual;
- Noções de artes gráficas;
- Regras de tipografia e formatação de texto;
- Noções de física: luz e cor;
- Noções de cinematografia e comunicação em vídeo;
- A utilização de software de criação, edição e montagem de imagem/vídeo;
- A utilização de software mistura e tratamento de áudio;
- Regras de animação e transição de vídeo;
- Formatos de exportação de vídeo

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Criar grafismos e animações 2D/3D animados recorrendo a programas informáticos específicos.
- Compor texto obedecendo às exigências da formatação e tendo em consideração e legibilidade do mesmo.
- Exportar animações para vários formatos e resoluções dependendo do meio em que serão usadas

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Inclusão de transições

Área funcional: Animação	Importância relativa (%)
<ul style="list-style-type: none"> Inclusão de informação textual (incluindo ficha técnica) Aplicação de conceitos de tipografia e cores Criação de grafismos para animação Inclusão de <i>Motion Graphics</i> 	

Área funcional: Apresentação Projeto	Importância relativa (%)
APRESENTAÇÃO PROJETO	5%

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

- Noções de estética e composição visual;
- Noções de cinematografia e comunicação em vídeo;

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Fazer uma breve apresentação do seu projeto, defendendo as opções estéticas e técnicas utilizadas
- Comunicar em língua inglesa

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Apresentação do produto multimédia
- Comunicação em Inglês

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	10
B	COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO	5
C	PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO	10
D	PÓS PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO	40
E	ANIMAÇÃO	30
F	APRESENTAÇÃO DO PRODUTO	5
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 Multimédia – Animação/Vídeo.

A estrutura do projeto (Prova) a desenvolver, de acordo com especificações técnicas pré-estabelecidas, deverá assentar em 3 áreas de atividade (módulos):

1. Animação *Stop Motion*
2. Filme Publicitário/Promocional
3. Apresentação do Produto

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			
		Animação Stop Motion	Filme Publicitário/ Promocional	Apresentação Produto	Total
A	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	4	4	2	10
B	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	2	2	1	5
C	PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO	5	5	0	10
D	PÓS PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO	20	20	0	40
E	ANIMAÇÃO	20	10	0	30
F	APRESENTAÇÃO DO PRODUTO	0	0	5	5
Total		51	41	8	100

2.9 QUADRO RESUMO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs MÓDULOS

Quadro correspondência de Critérios de Áreas de Competência | Unidades de Competência com Critérios de Avaliação e Módulos

		ÁREAS DE COMPETÊNCIA																											
		PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO				RELACIONAMENTO INTERPESSOAL				PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO				PÓS PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO				ANIMAÇÃO				APRESENTAÇÃO PRODUTO							
		10%				5%				10%				40%				30%				5%							
		UNIDADES DE COMPETÊNCIA																											
		Planeamento de Tarefas	Recolha e Sintezação de Informação	Gestão do tempo	Estrutura de pastas e ficheiros	Organização do posto de trabalho	Ergonomia, segurança e higiene	Trabalhar em Equipa	Atitude Profissional	Sentido Responsabilidade	Capacidade de adaptação	Postura profissional	Recolha e gravação de imagem/vídeo e áudio	Enquadrar e definir planos	Utilizar mecanismos de estabilização	Utilizar iluminação	Seleção de imagem/vídeo e áudio	Tratamento e edição de imagem/vídeo e áudio	Sincronização de imagem/vídeo e áudio	Inclusão de informação textual (incluindo ficha técnica)	Aplicação de conceitos de tipografia e cores	Inclusão de transições	Inclusão de informação textual (incluindo ficha técnica)	Aplicação de conceitos de tipografia e cores	Criação de grafismos para animação	Inclusão de Motion Graphics	Apresentação do produto multimédia	Comunicação em Inglês	
Critérios	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO												X	X	X	X													
	PÓS PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO																	X	X	X	X								
	ANIMAÇÃO																						X	X	X	X	X		
APRESENTAÇÃO PRODUTO																											X	X	
Módulos	Animação Stop Motion	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
	Filme Publicitário/ Promocional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
	Apresentação do Produto	X	X	X	X	X	X	X	X	X	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): PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO RELACIONAMENTO INTERPESSOAL PÓS PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO
Modulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: Filme Publicitário/Promocional
Descrição sumária da prova	O candidato terá de selecionar e editar e tratar vídeos, imagens e áudio a incluir a partir de <i>stock footage</i> fornecido, sincronizar vídeo e imagens com o áudio e <i>foley</i> , aplicar transições, incluir informação textual adequada, incluir imagens/logos e animação dos mesmos, criar <i>motion graphics</i> e exportar o projeto
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: PCs com software de edição de imagem, vídeo e áudio, lado a lado, em equipas de 2.

3.1.3 PROVA REGIONAL

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

Duração	3 dias (12 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): PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO RELACIONAMENTO INTERPESSOAL PÓS PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO
Modulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: Filme Publicitário/Promocional,

	Apresentação do produto
Descrição sumária da prova	O candidato terá de selecionar e editar e tratar vídeos, imagens e áudio a incluir a partir de <i>stock footage</i> fornecido, sincronizar vídeo e imagens com o áudio e <i>foley</i> , aplicar transições, incluir informação textual adequada, incluir imagens/logos e animação dos mesmos, criar <i>motion graphics</i> e exportar o projeto
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: PCs com software de edição de imagem, vídeo e áudio, lado a lado, em equipas de 2.

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 não 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, Animação *Stop Motion*, Filme Publicitário/ Promocional, Apresentação do Produto.

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- Animação <i>Stop Motion</i>	7	C1
2- Filme Publicitário/ Promocional	11	C2+C3
3- Apresentação do Produto	3	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 3 módulos, a serem desenvolvidos num (atribuído por sorteio) posto de trabalho;
- Todos os concorrentes têm de competir em todos os módulos;
- O concorrente tem de executar as tarefas em equipas de 2.

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. Animação *Stop Motion*:

- Recolha e gravação de imagem/vídeo e áudio
- Enquadrar e definir planos
- Utilizar mecanismos de estabilização
- Utilizar iluminação
- Seleção de imagem/vídeo e áudio
- Tratamento e edição de imagem/vídeo e áudio
- Sincronização de imagem/vídeo e áudio
- Inclusão de informação textual (incluindo ficha técnica)
- Aplicação de conceitos de tipografia e cores

Inclusão de transições

2. Filme Publicitário/ Promocional

Recolha e gravação de imagem/vídeo e áudio
 Enquadrar e definir planos
 Utilizar mecanismos de estabilização
 Utilizar iluminação
 Seleção de imagem/vídeo e áudio
 Tratamento e edição de imagem/vídeo e áudio
 Sincronização de imagem/vídeo e áudio
 Inclusão de informação textual (incluindo ficha técnica)
 Aplicação de conceitos de tipografia e cores
 Inclusão de transições

3. Apresentação do Produto

Apresentação do produto multimédia
 Comunicação em Inglês

3.1.6 DESENVOLVIMENTO DA PROVA

- Quem é responsável pela conceção da prova
 - A prova será 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	12 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	11 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

Critérios de Avaliação		Módulos de Avaliação			Fase de Pré-seleção			Fase Regional			Fase Nacional						
		Animação Stop Motion	Filme Publicitário/Promocional	Apresentação do Produto	Referência												
					25% do previsto no Descritivo Técnico			50% do previsto no Descritivo Técnico			100% do previsto no Descritivo Técnico						
		Carga Horária:															
		7 horas			14 horas			21 horas									
		Nível de exigência da prova															
Baixa			Média			Alta			Baixa			Média			Alta		
A	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO				X				X							X	
B	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL				X				X							X	
C	PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO															X	
D	PÓS PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO				X				X							X	
E	ANIMAÇÃO															X	
F	APRESENTAÇÃO PRODUTO								X							X	
Fases do Campeonato	Pré-seleção		X		Nível de exigência da prova:												
	Regional		X		Alto: corresponde a níveis de exigência de desempenho estabelecido pelo Descritivo Técnico nacional;												
	Nacional	X	X	X	Médio: a correspondente a 50% do estabelecido para níveis de alta exigência; Baixo: a correspondente a 525% 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									
Critério / Área de Competência									
Pontuação									
A		Critério A			10				
B		Critério B			10				
Sub Critérios ID	Sub Critérios Nome e Descrição	Tipo Avaliação M=Mens J=Ajuiz	Descrição dos Aspectos	Pontos Ajuizável	Explicações detalhadas (M ou J) OU Descrição dos pontos Ajuizáveis	Medida Requerida (So 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)		1	2,00	
		M	Aspecto Mensurável 2	2	O desempenho supera o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama média)		1	2,00	
		M	Aspecto Mensurável 2	3	Excelente desempenho em relação às expectativas da indústria (Produto ou serviço de luxo)		1	2,00	
		M	Aspecto Mensurável 2		Descrição detalhada	Medida Pretendida Sim / Não	1	2,00	
		M	Aspecto Mensurável 2		Descrição detalhada		1	2,00	

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

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

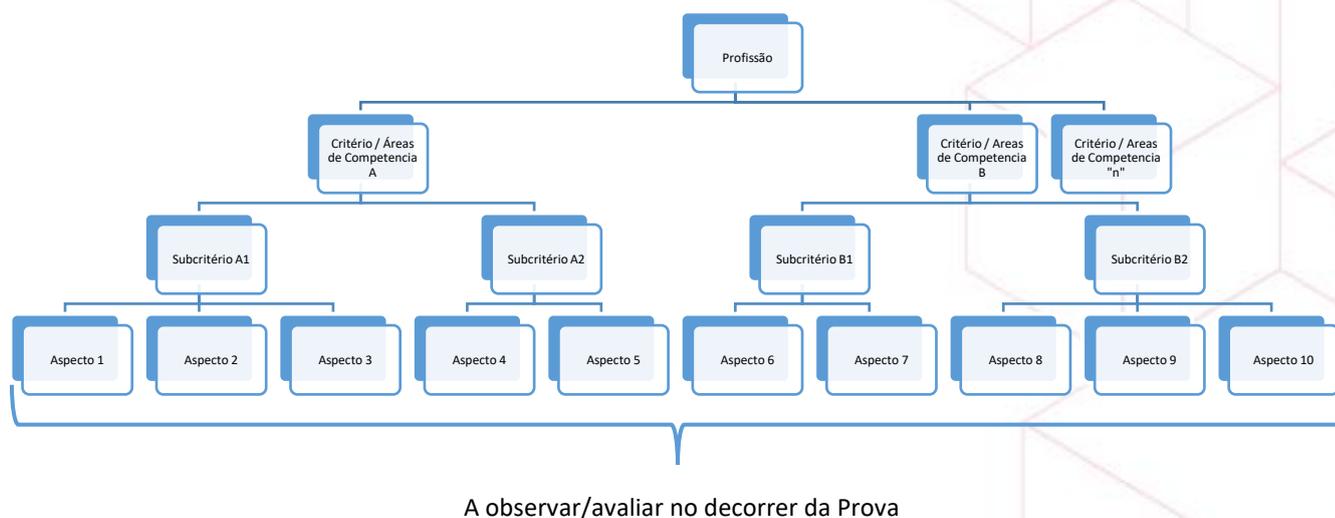
- Medir a altura, diâmetro, largura

- 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 ajuzável** (c) serão comparados com um padrão / standard. Vão ser acompanhados de descritores em texto (e), foto e/ou padrões que clarifiquem os standards e ajudem à correta avaliação.

Na avaliação de **aspetos ajuzáveis** (c), o gosto ou opinião pessoal 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.



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			
		Animação Stop Motion	Filme Publicitário/ Promocional	Apresentação Produto	Total
A	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	4	4	2	10
B	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	2	2	1	5
C	PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO	5	5	0	10
D	PÓS PRODUÇÃO DE IMAGEM/VÍDEO/ÁUDIO	20	20	0	40
E	ANIMAÇÃO	20	10	0	30
F	APRESENTAÇÃO DO PRODUTO	0	0	5	5
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.

Dois computadores (um para cada concorrente) ligados em rede um ao outro, mas sem acesso à internet;

Teclado e rato.

Leitor de cartões SD

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.

Dois computadores (um para cada concorrente) ligados em rede um ao outro, mas sem acesso à internet;

Teclado e rato.

Leitor de cartões SD

4.4 FERRAMENTAS E MATÉRIAS-PRIMAS TIPO A PREPARAR PELA ORGANIZAÇÃO

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

Windows atual;
Microsoft Office atual;
Adobe Acrobat atual – Língua Inglesa;
Adobe Photoshop atual – Língua Inglesa;
Adobe LightRoom atual – Língua Inglesa;
Adobe Illustrator atual – Língua Inglesa;
Adobe Premiere atual – Língua Inglesa;
Adobe Media Encoder atual – Língua Inglesa;
Adobe After Effects atual – Língua Inglesa;
Adobe Audition atual – Língua Inglesa;
Adobe Animate atual – Língua Inglesa;
QuickTime;
VLC.

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:

- Mesa digitalizadora (se necessitar);
- Auscultadores (um para cada concorrente);
- Disco externo/PEN Drive (para backup – a ser formatado no início da prova);
- Equipamento de gravação de imagem/vídeo e áudio (máquinas fotográficas e/ou filmar, tripés...);
- Dispositivos de armazenamento secundário para o equipamento de gravação (cartões SD, Micro SD – a serem formatados no início da prova);
- Uma seleção de 5 músicas e 15 sons (a validar pelo Júri);
- Uma seleção de 5 tipos de letra (a validar pelo Júri);
- Uma seleção de 5 *presets* para *After Effects* (a validar pelo Júri).
- Nota: Todo o hardware que necessite de ser instalado deve vir acompanhado das drivers em CD original.
- 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.

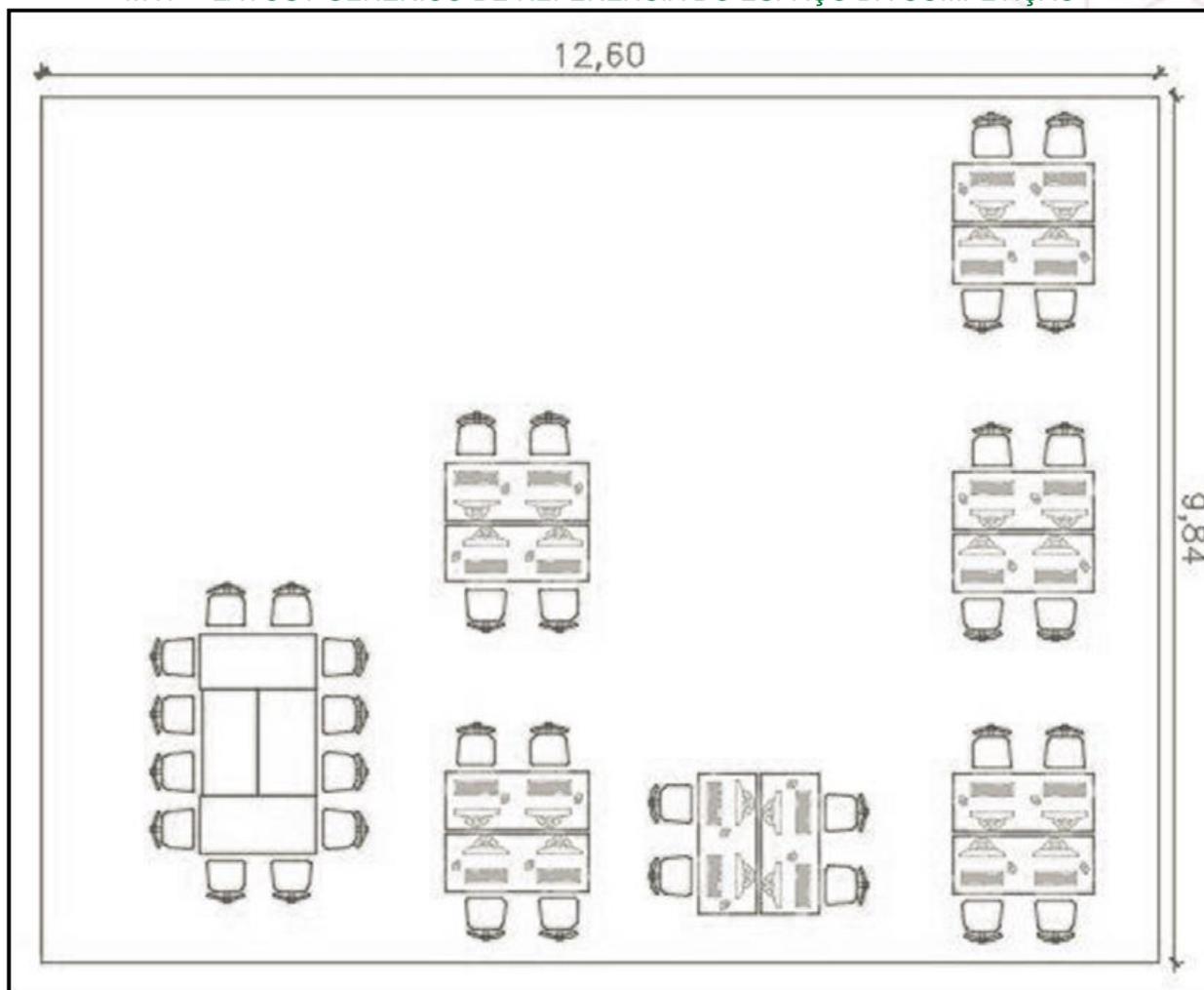
Os jurados devem informar, clara e inequivocamente, sobre os tipos de materiais e equipamentos que não devem circular na área da competição.

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;

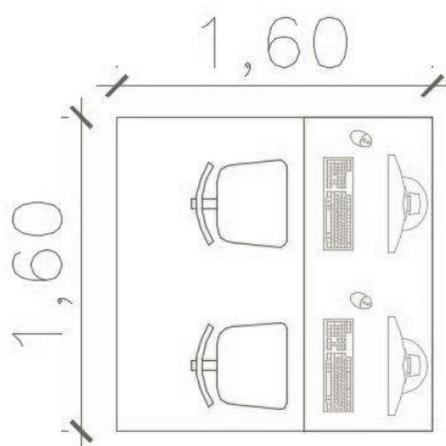
4.7 LAY-OUT TIPO DA COMPETIÇÃO/PROVA

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



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 4m²;
- Distância mínima do público: ±1m

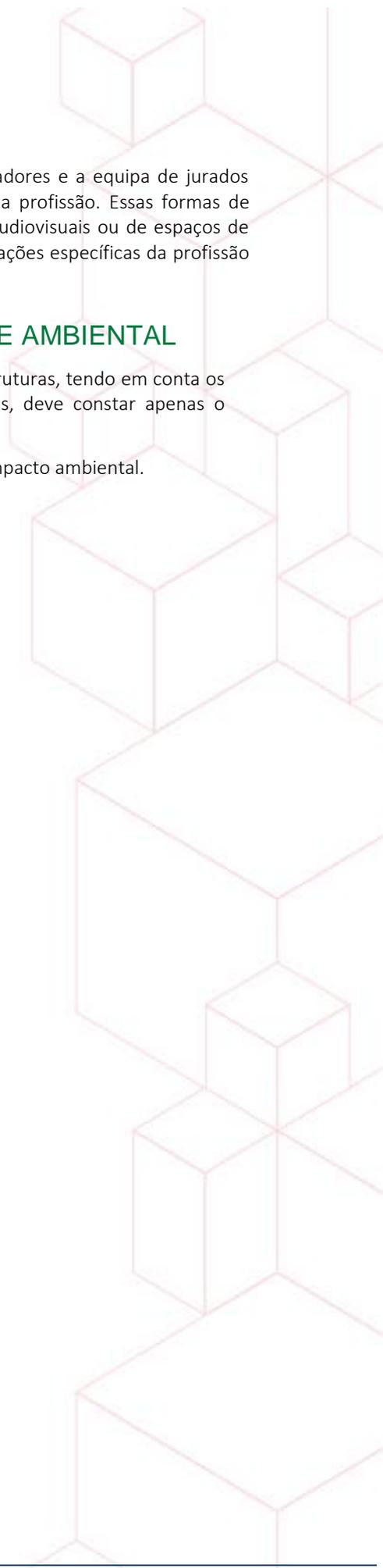
4.8 ATIVIDADES DE PROMOÇÃO DA PROFISSÃO

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.

5.2 ESPECÍFICOS

Os concorrentes deverão ser responsáveis pela segurança dos equipamentos que trouxeram: Instrumentos de captação, registo, *backup* amovível, etc.

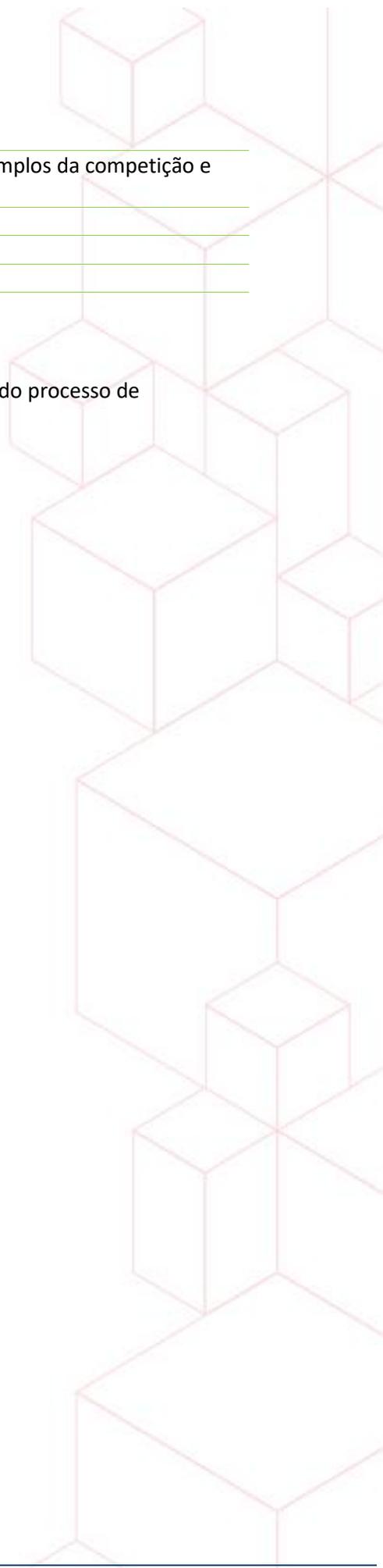
6 ANEXOS

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

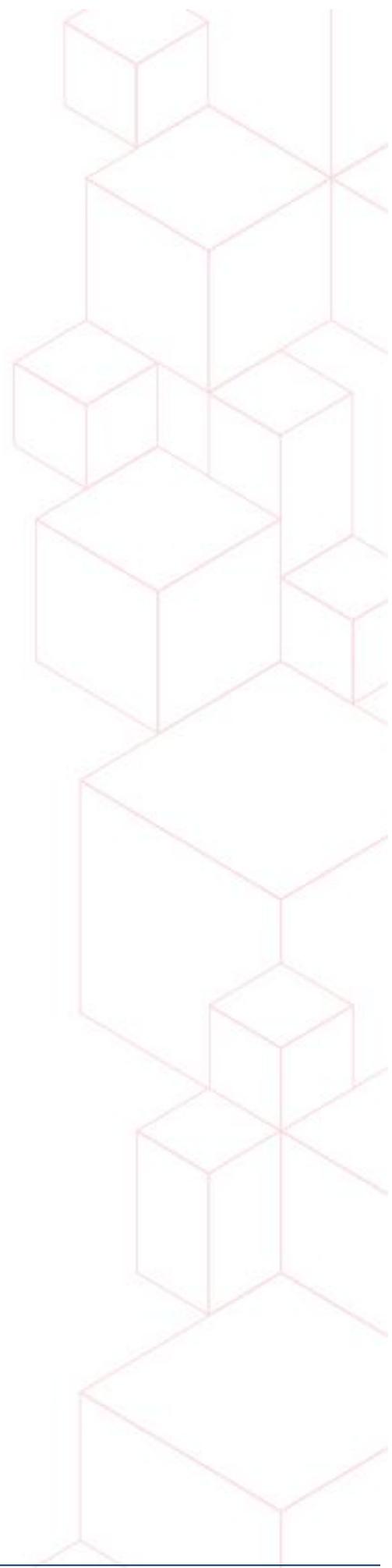
Anexo 1

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

<https://helpx.adobe.com/pt/photoshop.html?promoid=5NHJ8FD2&mv=other>
<https://helpx.adobe.com/pt/illustrator.html?promoid=YSYYG8WM&mv=other>
<https://helpx.adobe.com/premiere-pro.html>
<https://helpx.adobe.com/pt/after-effects.html?promoid=RBS7NR3C&mv=other>
<https://helpx.adobe.com/br/support/audition.html>
<https://helpx.adobe.com/pt/animate.html?promoid=W6K8JWBB&mv=other>
<https://sony-vegas.br.uptodown.com/windows>



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 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) 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)	(1357) Jurado 3	<input type="text"/>	
			(2468) Jurado 4	<input type="text"/>	

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 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

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.

