

DESCRITIVO TÉCNICO

DESENHO GRÁFICO

Profissão 40

CLUSTER

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

- Ana Elisa - WorldSkills Portugal | Delegado Oficial
- Gustavo Seia – Coordenador do Núcleo da WorldSkills Portugal

CONCEÇÃO METODOLÓGICA E COORDENAÇÃO GERAL

- Vasco Vaz - Delegado Técnico da WorldSkills Portugal

EQUIPA TÉCNICA/CONCETORES

- Joaquim Nogueiro - Delegado Técnico Assistente da WorldSkills Portugal
- Rui Parente
- Sandra Gabadinho - Skills Advisor da WorldSkills Portugal
- Nuno Viana - Presidente de Júri da WorldSkills Portugal

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 Comitês Estratégicos e Técnicos das referidas Organizações. Cabe ao IEFP a promoção, organização e realização de todas as atividades relacionadas com os Campeonatos das Profissões.

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

ÍNDICE

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	9
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 Fase REGIONAL	13
3.1.3.4 Fase 1 Regional	13
3.1.3.5 Fase 2 Regional	13
3.1.4 PROVA NACIONAL	14
3.1.5 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA	16
3.1.6 DESENVOLVIMENTO DA PROVA	18
3.1.7 RESUMO DAS FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL	19
3.2 Procedimentos de avaliação.	19
3.2.1 FICHA DE AVALIAÇÃO	19
3.2.2 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E MÓDULOS DE COMPETIÇÃO	21
3.2.3 PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO	21
4 REQUISITOS DE SEGURANÇA	23
4.1 GERAIS	23
4.2 ESPECÍFICOS	23
5 ANEXOS	24

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: ≤ 20 anos (a 31 de dezembro de 2026) Experiência: prova de pré-seleção e 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

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

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

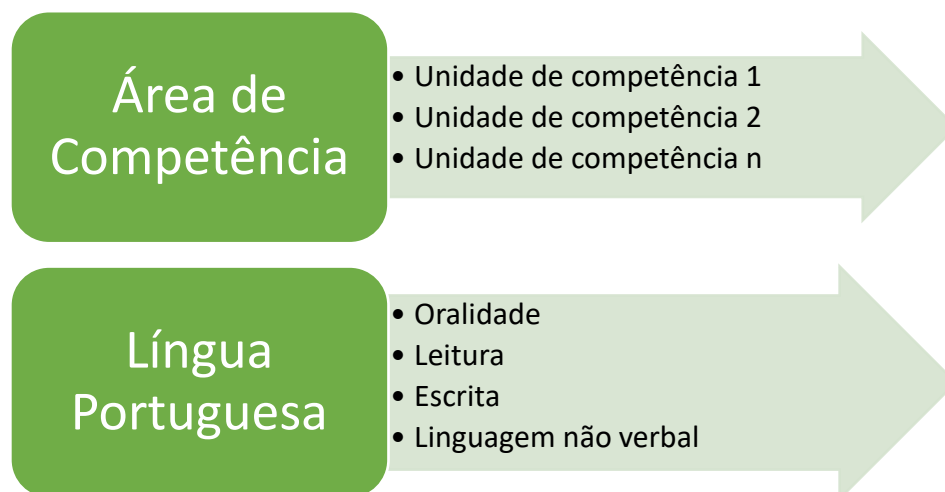
2.3 PRINCIPAIS AREAS DE COMPETÊNCIAS

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

Áreas de competência		Peso relativo
1	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	10
2	COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO	10
3	RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	10
4	INOVAÇÃO, CRIATIVIDADE E DESIGN	35
5	ASPETOS TÉCNICOS E CONHECIMENTO DA INDÚSTRIA GRÁFICA	35
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.

Área funcional: PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO

Importância
relativa (%)

- 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. COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO INTERPESSOAL

10%

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**:

- Ouvir e registar a vontade do cliente e contornos do projeto.
- Interpretar o projeto, clarificando as suas dúvidas junto do cliente.
- Visualizar e transpor os desejos do cliente para o projeto alertando para os custos de produção e limitações orçamentais.
- 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.
- Mostrar o desenvolvimento do projeto utilizando maquetas e esboços.

Área funcional: Técnica	Importância relativa (%)
3. RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	10%

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	35%

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

- Tendências criativas e desenvolvimento da indústria.
- 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.
- Considerar 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.

Área funcional: Técnica

Importância
relativa (%)

- Transformar uma ideia numa peça gráfica agradável e criativa.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Criar, analisar e desenvolver uma resposta visual de forma a comunicar problemas, incluindo a compreensão.
- Criar (incluindo fotografias compradas), manipular e otimizar imagens para impressão e para publicações digitais.
- Analisar o público-alvo e o produto a desenvolver.
- Criar um conceito em função do público-alvo.
- Considerar 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.

Área funcional: Técnica

Importância
relativa (%)

5. ASPETOS TÉCNICOS E CONHECIMENTO DA INDÚSTRIA GRÁFICA

35%

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 notação para esta prova em concreto são as constantes do quadro seguinte:

Critérios de Avaliação		Ponderação
A	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	10
B	COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO	10
C	RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	10
D	INOVAÇÃO, CREATIVIDADE E DESIGN	35
E	ASPETOS TÉCNICOS E CONHECIMENTO DA INDÚSTRIA GRÁFICA	35
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 5 áreas de atividade (módulos):

1. IMAGEM CORPORATIVA
2. PAGINAÇÃO
3. PROMOCIONAL
4. NEW MEDIA

2.8 RELAÇÃO ENTRE OS MÓDULOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA

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

Áreas de competência		Módulos da competição			
		1 - Imagem Corporativa	2 - Paginação	3 - Promocional	4 - New Media
1	Planeamento e organização	x	x	x	x
2	Comunicação e Relacionamento interpessoal	x	x	x	x
3	Resolução de Problemas	x	x	x	x
4	Inovação, criatividade e Design	x	x	x	x
5	Aspetos Técnicos e Conhecimento da Indústria Gráfica	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 (6 horas)
Local de realização	Nas instalações das entidades participantes
Conceção	Presidente de Júri
Competências Testadas	Para esta prova vão ser testadas as seguintes competências (áreas, unidades): Planeamento e organização, Comunicação e Relacionamento Interpessoal, Resolução de Problemas, Inovação, Criatividade e Design e Aspetos Técnicos e Conhecimento da Indústria Gráfica.
Modulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: IMAGEM CORPORATIVA
Descrição sumária da prova	O candidato terá de Criar uma assinatura gráfica (logótipo)
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: Computador com placa gráfica dedicada (mínimo 4 GB DDR ou equivalente, 12 Gb de memória RAM e disco SSD 250 Gb ou superior), monitor (mínimo 24”), software ADOBE Creative Cloud (versão atualizada)

3.1.3 Fase REGIONAL

3.1.3.4 Fase 1 Regional

É necessário aplicar ao melhor concorrente de todas as entidades inscritas numa profissão.

Duração	1 dias (6 horas máx.)
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, Comunicação e Relacionamento Interpessoal, Resolução de Problemas, Inovação, Criatividade e Design e Aspetos Técnicos e Conhecimento da Indústria Gráfica.
Modulo (s) Realizados	Esta prova vai ser constituída pelo módulo PROMOCIONAL.
Descrição sumária da prova	O Candidato deverá desenhar um cartaz no formato A2 com recurso a fotomontagem e grafismo vetorial. Será necessário criar um documento pronto para impressão offset (CMYK) com miras de corte e bleed. O grafismo utilizado será baseado em fotomontagem e ilustração vetorial
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: Computador com placa gráfica dedicada (mínimo 4 GB DDR ou equivalente, 12 Gb de memória RAM e disco SSD 250 Gb ou superior), monitor (mínimo 24”), software ADOBE Creative Cloud (versão atualizada)

3.1.3.5 Fase 2 Regional

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

Duração	14 horas (máx)
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, Comunicação e Relacionamento Interpessoal, Resolução de Problemas, Inovação, Criatividade e Design e Aspetos Técnicos e Conhecimento da Indústria Gráfica.
Modulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: IMAGEM CORPORATIVA E PROMOCIONAL
Descrição sumária da prova	O candidato terá de Criar uma assinatura gráfica (logótipo) E UM Manual de Normas Gráficas (simplificado) onde indica a codificação cromática e tipográfica, versão a uma cor, positivo e negativo e comportamento sobre fundos coloridos.
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: Computador com placa gráfica dedicada (mínimo 4 GB DDR ou equivalente, 12 Gb de memória RAM e disco SSD 250 Gb ou superior),

monitor (mínimo 24”), software ADOBE Creative Cloud (versão atualizada)

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 de 18 horas

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

Módulo	Duração	Dia sugerido
1- IMAGEM CORPORATIVA	5:00 H	C1
2- PAGINAÇÃO	7:00 H	C2
3- PROMOCIONAL	3:00 H	C3
4- NEW MEDIA	3:00 H	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 e realização 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;
- 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;
- 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, a serem desenvolvidos nos postos de trabalho;
- 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:

1. Módulo 1: Imagem corporativa

- Criar assinatura gráfica (logótipo) – aplicável a todo o tipo de processos de reprodução
- Definir Manual de Normas Gráficas
- Criar cartão comercial com recurso a cortante e/ou verniz reservado
- Aplicar a assinatura gráfica a diversos suportes e formatos
- Exportar a assinatura em várias extensões (PDF, PNG, SVG, etc)

2. Módulo 2: Paginação

- Criar capa e contracapa para brochura
- Criar miolo para brochura
- Definir layout, numeração automática e seções automáticas nas páginas mestras (parente)
- Formatar texto com recurso a estilos de parágrafos e de caracteres
- Criar índice automático (TOC)
- Criar tabelas a partir de texto

- Criar infográficos – com recurso ao ADOBE Illustrator se necessário
- Criar QR code a partir de texto
- Realizar fotomontagens com recurso a processos não destrutivos (usar máscaras e layers de ajuste)
- Ajustar resolução, modo de cor (CMYK, DUOTONE / TRITONE ou GRAYSCALE) e dimensão das imagens a paginar
- Aplicar verniz reservado e/ou cortante
- Preparar para produção gráfica: salvar no tipo de PDF especificado com os recursos definidos, miras de corte, miras de registo, sangra (bleed), miras de registo, barras de cor, etc.
- Maquetizar fisicamente a brochura unindo capas ao miolo
- Criar uma versão da brochura em PDF interativo com links funcionais e botões de navegação, no modo de cor RGB com resolução para monitor

3. **Módulo 3: Promocional** (conceção de cartaz, flyer, mupi, outdoor)

- Definir layout de cartaz, flyer, mupi ou outdoor com recurso ao ADOBE Photoshop e Illustrator
- Ajustar resolução, modo de cor e dimensão das imagens a paginar
- Realizar fotomontagens com recurso a processos não destrutivos (usar máscaras e layers de ajuste)
- Inserir logótipos dos patrocinadores, fornecidos em diversos formatos vetoriais e diferentes modos de cor
- Preparar para produção gráfica: salvar no tipo de PDF especificado com os recursos definidos, miras de corte, miras de registo, sangra (bleed), miras de registo, barras de cor, etc.
- Maquetizar fisicamente a peça gráfica, colada e aparada em suporte (K-line)
- Exportar peça gráfica otimizada para monitor / web

4. **Módulo 4: New Media** (criar animações gráficas – motion graphics)

- Definir formato do media em pixéis
- Usar grafismo respeitando o manual de normas gráficas do cliente
- Ajustar modo de cor, codec e número de frames por segundo em função do media
- Combinar animações gráficas com vídeo, áudio, fotografia e vetores

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

3.1.6 DESENVOLVIMENTO DA PROVA

3.1.6.1 Quem é responsável pela conceção da prova

A prova deverá ser desenvolvida:

– No TEAMS, pelo coletivo de jurados com a orientação e supervisão do presidente de júri.

– **O tema/cliente, opção 1:**

Se todos os Jurados, incluindo o Presidente de Júri e o Presidente de Júri Assessor, representarem um Candidato

O cliente de cada prova pode e deve ser sugerido pelos jurados e deverá ser sorteado no dia anterior a cada módulo (por exemplo: o tema/ cliente do terceiro dia de prova é sorteado e modificado no final do segundo dia de prova)

– **O tema/cliente, opção 2:**

Se o Presidente de Júri ou o Presidente de Júri Assessor não representarem um Candidato

O PJ ou o PJA será nomeado como guardião dos arquivos de trabalho e do tema/cliente que só será no dia da sua execução

3.1.6.2 Em que momento(s) é a prova desenvolvida

A prova é desenvolvida de acordo com o seguinte calendário:

	Período/momento	Atividade
1	No final da competição	É atualizado o DT para a competição seguinte e definidas características da próxima prova
2	3 meses antes da competição	As provas são elaboradas pelo concetor de acordo com o definido no ponto 1
3	Desejavelmente as provas não serão divulgadas na 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
6	Na preparação da competição C-4 a C-2	A prova e ficha de avaliação é apresentada aos jurados, testada/finalizada. Caso a prova tenha sido divulgada (ou no caso do presidente de júri se apresentar com concorrente), deve ser alterada pelo menos 30%, por votação entre a equipa de jurados.*

* Se o PJ tiver concorrente, a prova será divulgada na íntegra.

Todos os temas/clientes serão criados pelo coletivo de jurados, tendo por base nas propostas apresentadas por cada um.

Se o PJ não tiver concorrente, a prova será divulgada na íntegra, mas o tema/cliente será preparado e modificado apenas pelo PJ, tendo como base as propostas apresentadas pelos jurados.

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

Quadro correspondência de Critérios de Avaliação Módulos Fases do Campeonato																		
Critérios de Avaliação	Módulos de Avaliação						Fase Pré-seleção			1.ª fase Regional			2.ª Fase Regional			Campeonato Nacional		
	1 - IMAGEM CORPORATIVA	2 - PAGINAÇÃO	3 - PROMOCIONAL	4 - NEW MEDIA			Referência											
							25% do previsto no Descritivo Técnico			25% do previsto no Descritivo Técnico			50% do previsto no Descritivo Técnico			100% do previsto no Descritivo Técnico		
							Carga Horária:											
							6 horas			6 horas (máx.)			14 horas (máx.)			18 horas (máx.)		
							Nível de exigência da prova											
Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta							
A	Planeamento e organização						x			x				x				x
B	Comunicação e Relacionamento interpessoal						x			x				x				x
C	Resolução de Problemas						x			x				x				x
D	Inovação, Criatividade e Design						x				x			x				x
E	Aspetos Técnicos e Conhecimento da Indústria Gráfica						x				x			x				x
F																		
G																		
Fases do Campeonato	Pré-seleção						X											
	1.ª Fase Regional										X							
	2.ª Fase Regional						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.

Sub Critérios ID	Sub Critérios Nome e Descrição	Tipo Avaliação M=Mensurável J=Ajuz.	Descrição dos Aspectos	Pontos Ajuzável	Explicações detalhadas (M ou J) OU Descrição dos pontos Ajuzáveis	Medida Requerida (Só para M)	Áreas de Competência	Pontuação Máxima
A1	Subcritério 1	J	Aspecto Ajuzável 1	0	Desempenho abaixo do padrão da indústria, incluindo não tentativa		1	2,00
				1	O desempenho de acordo com o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama baixa)			
				2	O desempenho supera o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama média)			
				3	Excelente desempenho em relação às expectativas da indústria (Produto ou serviço de luxo)			
		M	Aspecto Mensurável 1		Descrição detalhada	Medida Pretendida	1	2,00
		M	Aspecto Mensurável 2		Descrição detalhada	Sim / Não	1	2,00

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

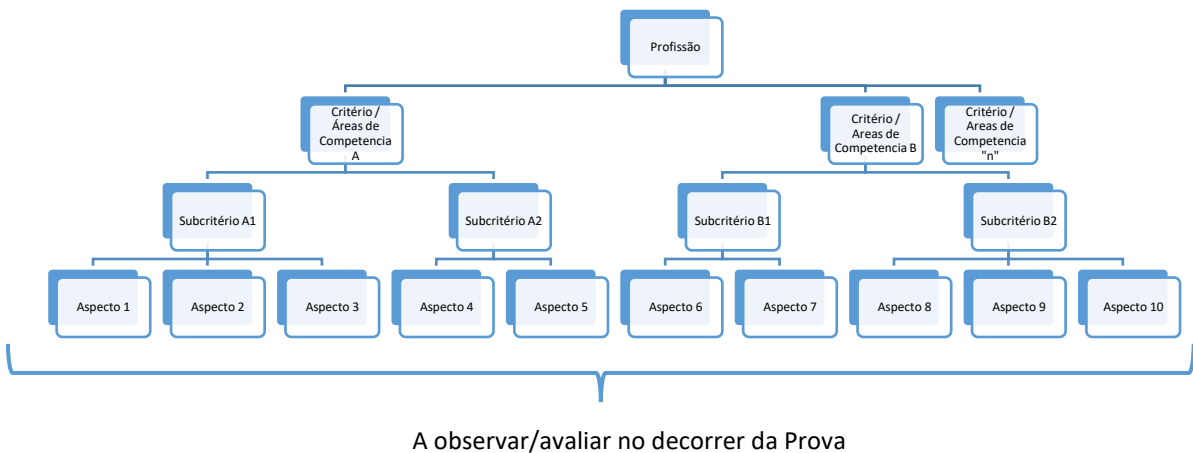
- Medir dimensão da peça gráfica
- Medir sangra (bleed)
- Verificar tipo de PDF
- Verificar modo de cor
- Cumpriu / Não cumpriu
- Fez / não fez / fez parte
- Preparou / não preparou / parcialmente
- Existe / Não existe / Existe parte

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: A alteração “30%” não pode implicar, em qualquer caso, alterações à lista de infraestruturas previamente aprovada.

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 são as descritas no quadro seguinte:

Critérios de Avaliação (distribuição da pontuação pelos diversos módulos da competição)		Módulos da competição			
		1 - IMAGEM CORPORATIVA	2 - PAGINAÇÃO	3 - PROMOCIONAL	4 - NEW MEDIA
A	Planeamento e organização	2	1	1	1
B	Comunicação e Relacionamento interpessoal	3	3	2	2
C	Resolução de Problemas	4	5	3	3
D	Inovação, Criatividade e Design	8	9	7	6
E	Aspetos Técnicos e Conhecimento da Indústria Gráfica	12	14	7	7

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 REQUISITOS DE SEGURANÇA

4.1 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.

4.2 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.

5 ANEXOS

Anexo 1	<i>Links</i> a vídeos e outra informação promocional com exemplos da competição e do processo de trabalho
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=0BnuvEoyaZO>

<https://www.youtube.com/watch?v=LKOq3Dhcqig>

Anexo 2

40. DESENHO GRÁFICO FICHA DE SEGURANÇA

PROCEDIMENTOS GERAIS

Familiarize-se com as regras de segurança, nomeadamente com a segurança elétrica geral, segurança das máquinas e ferramentas e as exigências do equipamento de proteção individual.

SEGURANÇA DE MÁQUINAS

Não é permitida a utilização de equipamentos de trabalho, máquinas ou ferramentas elétricas sem marcação CE ou em mau estado de conservação e/ou funcionamento.

SUBSTÂNCIAS PERIGOSAS

Leia os rótulos e cumpra as indicações no seu manuseamento.

LIMPEZA

- As áreas da competição devem ser mantidas limpas e organizadas;
- As zonas de passagem devem ser mantidas limpas e desobstruídas;
- Na área de competição, tenha certeza que nenhum material interfere com o funcionamento do concorrente adjacente à sua área e que as suas ações não impedem o trabalho dele.

PERIGOS

- Interação com ecrãs;
- Contacto equipamentos elétricos;
- Posturas incorretas.

RISCOS SIGNIFICATIVOS

- Diminuição da acuidade visual, cansaço ocular;
- Eletrização;
- Lesões da coluna e músculo-esqueléticas.

EQUIPAMENTO DE PROTECÇÃO INDIVIDUAL

Pessoal autorizado a entrar na área de competição
Chefes de Equipa
Supervisor de Infraestruturas
Delegados
Técnicos
Observadores

Jurados

Concorrentes



Legenda:

Requerido

Recomendado

*Para sua segurança
cumpra as regras!*

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.