

# DESCRITIVO TÉCNICO

## ANIMAÇÃO/VÍDEO

Profissão P4

CLUSTER

Artes Criativas

## TÍTULO

WorldSkills Portugal - **Descritivo Técnico** da Competição de **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](http://www.iefp.pt)  
<https://worldskillsportugal.iefp.pt>  
Facebook: [www.facebook.com/WorldSkillsPortugal](http://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
- Raquel Gandra - Skills Advisor da WorldSkills Portugal
- Joaquim Fontes - 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"><li>• 213RA088 – Técnico/a de Animação 2D e 3D (Nível 4 de Qualificação do QNQ)</li><li>• 213RA089 – Técnico/a de Audiovisuais (Nível 4 de Qualificação do QNQ)</li></ul>
----------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 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

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>3</b>
1.1 ENQUADRAMENTO.....	3
1.2 RELEVÂNCIA E SIGNIFICADO DO PRESENTE DESCRITIVO TÉCNICO (DT).....	3
1.3 DOCUMENTOS ASSOCIADOS AO DESENVOLVIMENTO DO DT .....	3
<b>2 REFERENCIAL DE EMPREGO</b> .....	<b>4</b>
2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO.....	4
2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS .....	4
2.3 PRINCIPAIS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS .....	6
2.4 ÁREAS DE COMPETÊNCIAS vs UNIDADES DE COMPETÊNCIA .....	6
2.5 DESCRIÇÃO DAS ÁREAS E UNIDADES DE COMPETÊNCIA .....	7
2.6 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO .....	14
2.7 MATRIZ DA PROVA-TIPO.....	14
2.8 RELAÇÃO ENTRE OS MÓDULOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA .....	15
2.9 QUADRO RESUMO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs MÓDULOS.....	16
<b>3 AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO</b> .....	<b>17</b>
3.1 PROVAS .....	17
3.1.1 FASES DO CAMPEONATO .....	17
3.1.2 PROVA DE PRÉ-SELEÇÃO.....	17
3.1.3 Fase REGIONAL.....	18
3.1.3.4 Fase 1 Regional.....	18
3.1.3.5 Fase 2 Regional.....	18
3.1.4 PROVA NACIONAL .....	19
3.1.5 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA.....	20
3.1.6 DESENVOLVIMENTO DA PROVA .....	22
3.1.7 RESUMO DAS FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL .....	23
3.2 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO .....	23
3.2.1 FICHA DE AVALIAÇÃO .....	23
3.2.2 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E MÓDULOS DE COMPETIÇÃO.....	24
3.2.3 PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO .....	25
<b>4 REQUISITOS DE SEGURANÇA</b> .....	<b>26</b>
4.1 GERAIS.....	26
4.2 ESPECÍFICOS.....	26
<b>5 ANEXOS</b> .....	<b>27</b>

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 ENQUADRAMENTO

### PROFISSÃO: ANIMAÇÃO / VÍDEO

Natureza da competição:  
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:  
≥ 16 anos e ≤ 29 anos (a 31 de dezembro de 2026).  
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 **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  
<https://catalogo.snq.gov.pt/qualificacoesDetalhe/7497>  
<https://catalogo.snq.gov.pt/qualificacoesDetalhe/7498>
- *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 ANIMAÇÃO/VÍDEO**

Descrição Geral da Atividade Profissional

O/A Técnico/a de Animação/Vídeo é o/a profissional qualificado/a para trabalhar em equipa em todas as fases da produção audiovisual e multimédia, desde a pré-produção, produção e pós-produção de um projeto de animação/vídeo, até à sua exibição, apresentação e promoção.

Nas diversas fases de execução do projeto de animação/vídeo, o/a Técnico/a de Animação/Vídeo deverá:

- Estar apto/a para preparar, captar e registar imagens e sons em *décors* naturais e/ou em estúdio, bem como para sincronizar, misturar, corrigir e masterizar imagens e sons nos principais géneros e formatos audiovisuais.
- Ser capaz de criar animações de texto, elementos gráficos, imagens e logótipos (manualmente ou digitalmente), e de conceber grafismos e movimentos em 2D/3D, dotando os acontecimentos, os objetos, as ações e os gestos das personagens de uma aparência de vida, utilizando as técnicas, os suportes e os requisitos artísticos necessários.
- Conseguir conceber conteúdos audiovisuais para televisão e cinema, utilizando e dominando as principais tecnologias, linguagens e procedimentos em produção audiovisual, acompanhando a evolução constante da área da imagem e do som nos diversos meios de comunicação.
- Estar habilitado/a a produzir imagens e produtos audiovisuais que divulguem e promovam o projeto de animação/vídeo, nos formatos e resoluções adequados ao contexto das redes sociais, das plataformas digitais e de outros meios de comunicação.
- Ter a capacidade de apresentar o projeto de animação/vídeo que executou, explicando a ideia e o conceito que lhe são inerentes, bem como as técnicas e os procedimentos utilizados.

### 2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

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

1. Examinar e analisar a lista de requisitos dos projetos de animação/vídeo, por forma a cumprir os objetivos e os prazos estabelecidos;
2. Definir uma metodologia de trabalho adequada, selecionando os *softwares*, os equipamentos e os recursos necessários e ideais para o desenvolvimento dos projetos de animação/vídeo;
3. Recolher materiais de referência para o desenvolvimento do planeamento dos projetos;
4. Planear e executar a pré-produção dos projetos de animação/vídeo, através do desenvolvimento e escrita da ideia/conceito, da sinopse, do argumento, do guião, do *storyboard* e do guião técnico;
5. Planear a sequência de operações/técnicas a realizar, em função do planeamento executado e dos objetivos e prazos estipulados para o desenvolvimento dos projetos de

animação/vídeo;

6. Analisar e adequar os enquadramentos, os tipos de planos, os movimentos e ângulos de câmara planeados na fase de pré-produção de acordo com os cenários, luz e meio envolvente;
7. Definir e ajustar os equipamentos com vista à execução do planeamento elaborado;
8. Recolher, filmar e gravar imagem/vídeo e áudio utilizando equipamentos e técnicas de filmagem e de gravação áudio, em função do planeamento executado e dos objetivos e prazos estabelecidos;
9. Selecionar os conteúdos audiovisuais recolhidos, filmados e gravados que serão utilizados na pós-produção dos projetos de animação/vídeo;
10. Editar, montar, misturar e sincronizar conteúdos audiovisuais, utilizando programas informáticos específicos de animação/vídeo, por forma a conceber um produto multimédia audiovisual bem estruturado e alinhado com o planeamento elaborado;
11. Executar a correção e o tratamento de cor e de áudio de conteúdos audiovisuais, utilizando as ferramentas adequadas dos programas informáticos específicos de animação/vídeo;
12. Compor texto tendo em consideração os conceitos de tipografia e obedecendo às exigências de formatação e de legibilidade em prol da narrativa;
13. Conceber e gerar grafismos 2D e/ou 3D, utilizando as ferramentas adequadas dos programas informáticos específicos de animação/vídeo;
14. Criar animações de texto, de elementos gráficos, de imagens e de logótipos, utilizando as ferramentas adequadas dos programas informáticos específicos de animação/vídeo;
15. Exportar o produto multimédia audiovisual final dos projetos de animação/vídeo para diversos formatos e resoluções, de acordo com as solicitações propostas e com os meios de comunicação em que será publicado;
16. Produzir materiais promocionais que comuniquem e divulguem os projetos de animação/vídeo, nos formatos e resoluções adequados ao contexto das redes sociais, das plataformas digitais e de outros meios de comunicação;
17. Gravar e armazenar de modo organizado os conteúdos audiovisuais e os ficheiros de trabalho dos projetos de animação/vídeo num determinado suporte de armazenamento secundário;
18. Apresentar os projetos de animação/vídeo, comunicando e explanando de modo claro e assertivo as opções conceptuais, estéticas e técnicas utilizadas.

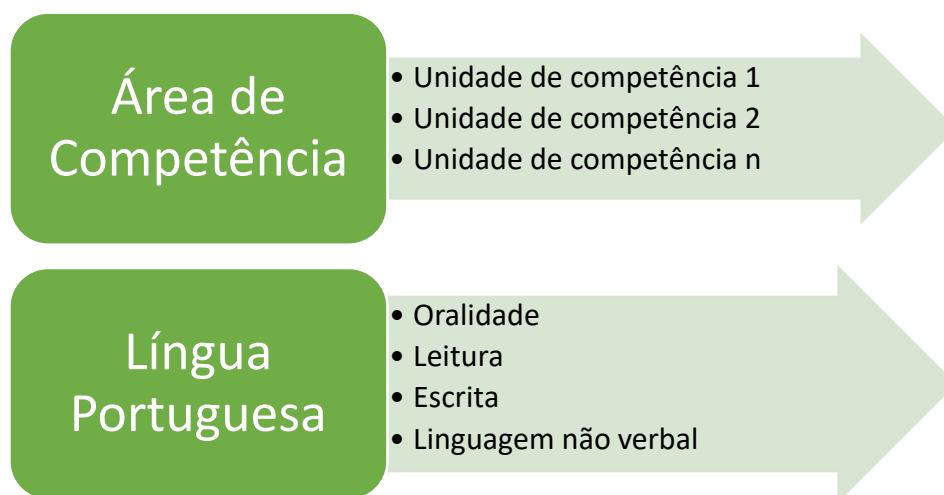
## 2.3 PRINCIPAIS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS

Com base nas atividades operacionais relacionadas com a profissão, foram elencadas as diversas competências. Destas, foram escolhidas as 7 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 INTERPESSOAL	5
3	PRÉ-PRODUÇÃO DE PROJETO AUDIOVISUAL	5
4	PRODUÇÃO DE PROJETO AUDIOVISUAL	20
5	PÓS-PRODUÇÃO DE PROJETO AUDIOVISUAL	30
6	MOTION GRAPHICS	25
7	PROMOÇÃO E APRESENTAÇÃO DE PROJETO AUDIOVISUAL	5
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 princípios inerentes ao planeamento e organização do trabalho, em função dos requisitos, das prioridades e dos prazos;
- As técnicas associadas à recolha de informação;
- Os termos técnicos utilizados na sua profissão;
- Informática na ótica do utilizador;
- A legislação aplicável à sua profissão;
- Os fundamentos do sistema que contribuem para a sustentabilidade do produto final.

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Manter o posto de trabalho organizado;
- Preparar a lista de requisitos dos projetos a desenvolver;
- Definir uma metodologia de trabalho;
- Planear a sequência de operações/técnicas a aplicar na resolução dos problemas;
- Nomear, organizar e arquivar as pastas e os ficheiros digitais;
- Identificar e utilizar adequadamente os *softwares* informáticos em função dos objetivos;
- Cumprir os prazos estabelecidos;
- Seguir as normas e os regulamentos de saúde e segurança;
- Manter um ambiente de trabalho seguro e confortável.

### UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Organizar o posto de trabalho.
- Planear as tarefas.
- Recolher e sintetizar a informação.
- Estruturar as pastas e os ficheiros.
- Gerir o tempo.
- Cumprir e assegurar as normas de ergonomia, segurança e higiene.
- Aplicar práticas sustentáveis.

Área funcional: <b>COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO INTERPESSOAL</b>	Importância relativa (%)
<b>2 - COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO INTERPESSOAL</b>	<b>5%</b>

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

- Os elementos básicos do processo comunicacional e os fatores que determinam a sua eficácia;
- O processo de comunicação interpessoal e institucional e seus princípios;
- A importância das relações interpessoais com todos os interlocutores da profissão;
- A relevância dos comportamentos profissionais e responsáveis para o desempenho da profissão;
- Princípios e estratégias de comunicação, de cooperação e de trabalho em equipa;
- Estratégias de adaptação às circunstâncias e de superação de adversidades.

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Compreender as instruções das solicitações propostas de modo a dar resposta aos seus requisitos;
- Exprimir as ideias e as soluções encontradas para as solicitações propostas;
- Estabelecer um diálogo aberto, coerente e colaborativo;
- Manter uma atitude profissional, responsável e recetiva a críticas;
- Manter um ambiente de trabalho cordial e seguro no cumprimento das solicitações propostas;
- Adaptar os procedimentos às circunstâncias, encontrando soluções para superar as adversidades.

**UNIDADES DE COMPETÊNCIA:**

- Demonstrar atitude e postura profissional.
- Cooperar e trabalhar em equipa.
- Demonstrar sentido de responsabilidade.
- Revelar capacidade de adaptação.

Área funcional: TÉCNICA	Importância relativa (%)
3 - PRÉ-PRODUÇÃO DE PROJETO AUDIOVISUAL	5%

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

- O mercado de trabalho da profissão, tipos de produtos audiovisuais e os seus públicos-alvo;
- Estruturas narrativas e os elementos nelas existentes que fazem a história avançar;
- O processo criativo, as suas etapas e os seus fatores influenciadores;
- Noções básicas de psicologia e perceção visual;
- As etapas da pré-produção e a sua importância no universo audiovisual;
- Os termos técnicos específicos da pré-produção audiovisual;
- Noções de fotografia e de composição das imagens;
- O conceito de enquadramento e a sua preponderância para as narrativas audiovisuais;
- Tipos de planos, movimentos e ângulos de câmara;
- As regras do processo de construção de um guião e de um *storyboard*.

---

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Recolher materiais de referência para o desenvolvimento do guião e do *storyboard*;
- Elaborar e planear narrativas para futura implementação de projeto audiovisual;
- Desenvolver soluções inovadoras para os desafios das solicitações propostas;
- Aplicar os conhecimentos relativos à construção do guião e do *storyboard*;
- Nomear, organizar e arquivar as pastas e os ficheiros digitais.

---

**UNIDADES DE COMPETÊNCIA:**

- Demonstrar originalidade e criatividade.
  - Executar o guião
  - Executar o *storyboard*.
-

Área funcional: TÉCNICA	Importância relativa (%)
4 - PRODUÇÃO DE PROJETO AUDIOVISUAL	20%

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

- As etapas da produção e a sua importância no universo audiovisual;
- Os termos técnicos específicos da produção audiovisual;
- Noções básicas de psicologia e perceção visual;
- Noções de fotografia e de composição visual das imagens;
- Regras de enquadramento, tipos de planos, movimentos e ângulos de câmara, de acordo com os cenários, luz e meio envolvente;
- O funcionamento e a utilização de equipamentos e tecnologias para filmagem, recolha e captação de imagem/vídeo e de áudio.
- Técnicas de filmagem e de gravação de imagem/vídeo;
- Técnicas de gravação de áudio e de *foley* em estúdio e ao vivo (locução, som ambiente e som pontual);
- Métodos, sistemas e esquemas de iluminação no âmbito do universo audiovisual.

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Definir e ajustar os equipamentos de iluminação com vista à execução do planeamento elaborado no guião e no *storyboard*;
- Filmar e recolher imagem/vídeo utilizando equipamentos e técnicas de filmagem com vista à execução dos tipos de planos, movimentos e ângulos de câmara planeados no guião e no *storyboard*;
- Gravar e recolher áudio utilizando equipamentos e técnicas de gravação de áudio e de *foley* com vista à execução do planeamento elaborado no guião e no *storyboard*.

**UNIDADES DE COMPETÊNCIA:**

- Filmar e recolher conteúdos de imagem/vídeo.
- Gravar e recolher conteúdos de áudio.
- Enquadrar e definir planos, movimentos e ângulos de câmara.
- Utilizar mecanismos de estabilização de imagem.
- Definir e utilizar iluminação.

Área funcional: TÉCNICA	Importância relativa (%)
5 - PÓS-PRODUÇÃO DE PROJETO AUDIOVISUAL	30%

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

- As etapas da pós-produção e a sua importância no universo audiovisual;
- Os termos técnicos específicos da pós-produção audiovisual;
- Noções de composição visual das imagens;
- Noções de física quanto à luz e à cor;
- Noções de cinematografia e de comunicação audiovisual;
- As teorias da montagem cinematográfica;
- *Softwares* de criação, edição, montagem, mistura e tratamento de imagem/vídeo e de áudio;
- Técnicas de edição, montagem e sincronia de conteúdos audiovisuais;
- Técnicas de criação de transições e efeitos de imagem/vídeo e de áudio;
- Técnicas de tratamento de cor (*color correction* e *color grading*);
- Técnicas de sonoplastia e de tratamento de áudio;
- O conceito de *Codec* e as suas diversas tipologias e aplicações práticas;
- Formatos de exportação de conteúdos audiovisuais.

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Selecionar os conteúdos audiovisuais filmados e gravados que serão utilizados com vista à execução do planeamento elaborado no guião e no *storyboard*;
- Utilizar programas informáticos de edição, montagem e tratamento de imagem/vídeo e de áudio;
- Editar e montar conteúdos audiovisuais por forma a conceber um produto audiovisual que cumpra as solicitações propostas e que comunique a mensagem pretendida;
- Misturar e sincronizar conteúdos de áudio com conteúdos de imagem/vídeo;
- Aplicar transições e efeitos de imagem/vídeo e de áudio;
- Efetuar o tratamento de cor do produto audiovisual e seus conteúdos de imagem/vídeo;
- Efetuar o tratamento de conteúdos de áudio e realizar a sonoplastia do produto audiovisual;
- Exportar o produto audiovisual para diversos formatos e resoluções, de acordo com as solicitações propostas e com os meios de comunicação em que será publicado;
- Gravar e armazenar conteúdos audiovisuais num determinado suporte de armazenamento secundário.

**UNIDADES DE COMPETÊNCIA:**

- Selecionar conteúdos de imagem/vídeo e de áudio.
- Editar e montar conteúdos de imagem/vídeo e de áudio.
- Sincronizar os conteúdos de imagem/vídeo com os conteúdos de áudio.
- Aplicar transições e efeitos em conteúdos de imagem/vídeo e de áudio.
- Executar o tratamento de cor do produto audiovisual e seus conteúdos de imagem/vídeo.
- Executar a sonoplastia do produto audiovisual e o tratamento dos seus conteúdos de áudio.

Área funcional: TÉCNICA	Importância relativa (%)
6 - MOTION GRAPHICS	25%

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

- Noções de design gráfico;
- Princípios e regras de tipografia e de formatação de texto;
- Noções de composição visual das imagens;
- Noções de cinematografia e de comunicação audiovisual;
- Noções de física quanto ao movimento e à cor;
- Princípios e regras de animação;
- O conceito de *keyframe* e as suas várias tipologias;
- Os conceitos de interpolação temporal e de interpolação espacial;
- *Softwares* de criação, edição, montagem e mistura de imagem/vídeo e de áudio, de *motion graphics* e animação 2D/3D de imagens/logótipos, de texto e de grafismos;
- Técnicas de animação 2D/3D;
- Técnicas de sonoplastia e de tratamento de áudio;
- O conceito de *Codec* e as suas diversas tipologias e aplicações práticas;
- Formatos de exportação de conteúdos audiovisuais, com e sem fundo transparente.

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Utilizar programas informáticos de edição, montagem, composição e animação 2D/3D de texto, de grafismos e de imagens/logótipos;
- Compor texto obedecendo às exigências da formatação e tendo em consideração a sua legibilidade;
- Criar e compor animações 2D/3D de texto, de grafismos e de imagens/logótipos, por forma a cumprir com as solicitações propostas e a comunicar a mensagem pretendida no produto audiovisual;
- Utilizar programas informáticos de edição, tratamento e mistura de áudio;
- Realizar a sonoplastia das animações com vista à sua integração no produto audiovisual;
- Exportar o produto audiovisual para diversos formatos e resoluções, de acordo com as solicitações propostas e com os meios de comunicação em que será publicado;
- Gravar e armazenar conteúdos audiovisuais num determinado suporte de armazenamento secundário.

**UNIDADES DE COMPETÊNCIA:**

- Incluir informação textual e ficha técnica.
- Aplicar conceitos de tipografia e cores.
- Incluir imagens/logótipos.
- Animar a informação textual e a ficha técnica.
- Animar imagens/logótipos.
- Criar e animar grafismos.

Área funcional: TÉCNICA	Importância relativa (%)
7 - PROMOÇÃO E APRESENTAÇÃO DE PROJETO AUDIOVISUAL	5%

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

- Noções de design gráfico;
- Princípios e regras de tipografia e de formatação de texto;
- Noções de composição visual das imagens;
- Noções de cinematografia e de comunicação audiovisual;
- *Softwares* de criação, edição, montagem e mistura de imagem/vídeo e de áudio, de *motion graphics* e animação 2D/3D de imagens/logótipos, de texto e de grafismos;
- Formatos de exportação de conteúdos audiovisuais;
- Noções básicas de inglês falado e escrito.

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Utilizar programas informáticos de edição, montagem, composição e animação 2D/3D de texto, de grafismos e de imagens/logótipos;
- Criar imagens animadas (*GIFs*) do projeto audiovisual com vista à sua promoção e divulgação nas redes sociais e outras plataformas digitais;
- Exportar o produto audiovisual para diversos formatos e resoluções, de acordo com as solicitações propostas e com os meios de comunicação em que será publicado;
- Gravar e armazenar imagens animadas (*GIFs*) num determinado suporte de armazenamento secundário;
- Apresentar oralmente o seu projeto audiovisual, cumprindo o tempo estipulado e defendendo as opções conceptuais, estéticas e técnicas utilizadas;
- Comunicar em língua inglesa.

**UNIDADES DE COMPETÊNCIA:**

- Criar imagens promocionais do projeto.
- Apresentar oralmente o projeto.
- Comunicar 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 INTERPESSOAL	5
C	PRÉ-PRODUÇÃO DE PROJETO AUDIOVISUAL	5
D	PRODUÇÃO DE PROJETO AUDIOVISUAL	20
E	PÓS-PRODUÇÃO DE PROJETO AUDIOVISUAL	30
F	MOTION GRAPHICS	25
G	PROMOÇÃO E APRESENTAÇÃO DE PROJETO AUDIOVISUAL	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 Animação/Vídeo.

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

1. Guião e Storyboard
2. Filmagem e Captação Áudio
3. Edição/Montagem, Tratamento de Cor e Sonoplastia
4. Animação e Motion Graphics
5. Divulgação de Vídeo Institucional

## 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 - Guião e Storyboard	2 - Filmagem e Captação Áudio	3 - Edição/Montagem, Tratamento de Cor e Sonoplastia	4 - Animação e Motion Graphics	5 - Divulgação de Vídeo Institucional
<b>A</b>	Planeamento e organização	x	x	x	x	x
<b>B</b>	Comunicação e Relacionamento interpessoal	x	x	x	x	x
<b>C</b>	Pré-produção de projeto audiovisual	x				
<b>D</b>	Produção de projeto audiovisual		x			
<b>E</b>	Pós-produção de projeto audiovisual			x		
<b>F</b>	Motion graphics				x	
<b>G</b>	Promoção e apresentação de projeto audiovisual					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.

<b>Duração</b>	1 dia (6 horas)
<b>Local de realização</b>	Nas instalações das entidades participantes
<b>Conceção</b>	Presidente de Júri
<b>Competências Testadas</b>	Para esta prova vão ser testadas as seguintes competências (áreas, unidades): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planeamento e organização</li> <li>• Comunicação e relacionamento interpessoal</li> <li>• Pós-produção de projeto audiovisual</li> <li>• Motion Graphics</li> </ul>
<b>Modulo (s) Realizados</b>	Vão ser constituintes desta prova os módulos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Edição/Montagem, Tratamento de Cor e Sonoplastia</li> <li>• Animação e Motion Graphics</li> </ul>
<b>Descrição sumária da prova</b>	As equipas de candidatos terão de selecionar, editar, montar, misturar e sincronizar os conteúdos audiovisuais que lhes serão fornecidos, por forma a conceber um produto multimédia audiovisual que inclua: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informação textual adequada e ficha técnica;</li> <li>- Transições de vídeo e de áudio;</li> <li>- Animações de texto e de logótipos;</li> <li>- Correção e equalização de cor;</li> <li>- Correção e equalização de áudio.</li> </ul> <p>O projeto terá de ser exportado mediante requisitos específicos, e os candidatos terão de fornecer o ficheiro da exportação e os ficheiros de trabalho dos <i>softwares</i> utilizados.</p>
<b>Recursos</b>	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade providenciar os seguintes recursos: computadores com 16 GB RAM (mínimo), placa gráfica 8 Gb DDR3 (mínimo), com <i>softwares</i> de edição de imagem, vídeo e áudio, lado a lado, em equipas de 2.

### 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.

<b>Duração</b>	1 dia (6 horas)
<b>Local de realização</b>	Em local a definir pela organização dentro de cada região.
<b>Conceção</b>	Presidente de Júri
<b>Competências Testadas</b>	Para esta prova vão ser testadas as seguintes competências (áreas, unidades): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planeamento e organização</li> <li>• Comunicação e relacionamento interpessoal</li> <li>• Pós-produção de projeto audiovisual</li> <li>• Motion Graphics</li> </ul>
<b>Modulo (s) Realizados</b>	Vão ser constituintes desta prova os módulos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Edição/Montagem, Tratamento de Cor e Sonoplastia</li> <li>• Animação e Motion Graphics</li> </ul>
<b>Descrição sumária da prova</b>	As equipas de candidatos terão de recolher, selecionar, editar, montar, misturar e sincronizar conteúdos audiovisuais, por forma a conceber um produto multimédia audiovisual que inclua: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informação textual adequada e ficha técnica;</li> <li>- Transições de vídeo e de áudio;</li> <li>- Efeitos de vídeo e de áudio;</li> <li>- Grafismos e animações de texto, de elementos gráficos, de imagens e de logótipos;</li> <li>- Correção, equalização e tratamento de cor;</li> <li>- Correção, equalização e tratamento de áudio (sonoplastia).</li> </ul> O projeto terá de ser exportado mediante requisitos específicos, e os candidatos terão de fornecer o ficheiro da exportação e os ficheiros de trabalho dos <i>softwares</i> utilizados.
<b>Recursos</b>	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade (definida pela organização dentro de cada região) providenciar os seguintes recursos: computadores com 16 GB RAM (mínimo), placa gráfica 8 Gb DDR3 (mínimo), com <i>softwares</i> de edição de imagem, vídeo e áudio, lado a lado, em equipas de 2.

#### 3.1.3.5 Fase 2 Regional

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

<b>Duração</b>	3 dias (14 horas)
<b>Local de realização</b>	Em local a definir pela organização dentro de cada região.
<b>Conceção</b>	Presidente de Júri
<b>Competências Testadas</b>	Para esta prova vão ser testadas as seguintes competências (áreas, unidades): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planeamento e organização</li> <li>• Comunicação e relacionamento interpessoal</li> <li>• Pré-produção de projeto audiovisual</li> <li>• Produção de projeto audiovisual</li> <li>• Pós-produção de projeto audiovisual</li> <li>• Motion Graphics</li> </ul>

<b>Modulo (s) Realizados</b>	Vão ser constituintes desta prova os módulos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guião e Storyboard</li> <li>• Filmagem e Captação Áudio</li> <li>• Edição/Montagem, Tratamento de Cor e Sonoplastia</li> <li>• Animação e Motion Graphics</li> </ul>
<b>Descrição sumária da prova</b>	As equipas de candidatos terão de desenvolver o guião e o storyboard de um projeto audiovisual, e posteriormente filmar, captar, recolher, selecionar, editar, montar, misturar e sincronizar conteúdos audiovisuais, por forma a conceber um produto multimédia audiovisual que inclua: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informação textual adequada e ficha técnica;</li> <li>- Transições de vídeo e de áudio;</li> <li>- Efeitos de vídeo e de áudio;</li> <li>- Grafismos e animações de texto, de elementos gráficos, de imagens e de logótipos;</li> <li>- Correção, equalização e tratamento de cor;</li> <li>- Correção, equalização e tratamento de áudio (sonoplastia).</li> </ul> O projeto terá de ser exportado mediante requisitos específicos, e os candidatos terão de fornecer o ficheiro da exportação e os ficheiros de trabalho dos <i>softwares</i> utilizados.
<b>Recursos</b>	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade (definida pela organização dentro de cada região) providenciar os seguintes recursos: computadores com 16 GB RAM (mínimo), placa gráfica 8 Gb DDR3 (mínimo), com <i>softwares</i> 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 e 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, guião e storyboard, filmagem e captação áudio, edição/montagem, tratamento de cor e sonoplastia, animação e *motion graphics*, divulgação de vídeo institucional.

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- Guião e Storyboard	2h	C1
2- Filmagem e Captação Áudio	5h	C1
3- Edição/Montagem, Tratamento de Cor e Sonoplastia	5h	C2
4- Animação e Motion Graphics	4h	C2+C3
5- Divulgação de Vídeo Institucional	2h	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 5 módulos, a serem desenvolvidos num posto de trabalho (atribuído por sorteio).
- Todos os concorrentes têm de competir em todos os módulos.
- Os concorrentes têm de executar as tarefas em equipas de 2 elementos.

Especificações de cada módulo a considerar na estruturação da prova:

### 1. Guião e Storyboard

Este módulo prevê o planeamento e a execução da pré-produção de um vídeo institucional original, nomeadamente a escrita e o desenvolvimento do seu guião e do seu respetivo storyboard, para futura implementação faseada desse projeto multimédia audiovisual nos módulos seguintes. O guião e o storyboard deverão ser construídos tendo em conta a estrutura e a formatação padronizadas da profissão. Para efeitos de avaliação deste módulo, os concorrentes deverão fornecer os ficheiros PDF relativos às exportações desses 2 documentos.

### 2. Filmagem e Captação Áudio

Neste módulo será efetuada a filmagem e captação de conteúdos audiovisuais (imagem, vídeo e áudio), com vista à execução do planeamento elaborado no módulo anterior. Será necessário a utilização adequada de uma variedade de equipamentos audiovisuais respeitantes a iluminação, som e imagem, por forma a que sejam postas em prática as intenções expressadas no guião e no storyboard decorrentes da pré-produção (enquadramentos, tipos de planos, movimentos e ângulos de câmara, luz e áudio). Para efeitos de avaliação deste módulo, os concorrentes deverão fornecer os ficheiros dos conteúdos audiovisuais filmados e gravados.

### 3. Edição/Montagem, Tratamento de Cor e Sonoplastia

Neste módulo será necessário que os conteúdos audiovisuais filmados e gravados anteriormente sejam selecionados, editados, montados, misturados e sincronizados, utilizando programas informáticos específicos de animação/vídeo, por forma a conceber um produto multimédia audiovisual (vídeo institucional) bem estruturado e alinhado com o planeamento elaborado. Além disso, será também necessário efetuar a aplicação de transições e de efeitos de vídeo e de áudio, bem como realizar o tratamento de cor e a sonoplastia da narrativa audiovisual, utilizando as técnicas e as ferramentas adequadas. Para efeitos de avaliação deste módulo, os concorrentes deverão fornecer os ficheiros de trabalho dos *softwares* utilizados e o ficheiro relativo à exportação (de acordo com requisitos específicos).

### 4. Animação e Motion Graphics

Este módulo versará acerca da inclusão e animação de informação textual, da ficha técnica, de grafismos, de imagens e de logótipos, utilizando programas informáticos específicos de animação/vídeo, por forma a cumprir com as solicitações que serão propostas e a comunicar a mensagem pretendida no produto multimédia audiovisual (vídeo institucional). Será também necessário realizar a sonoplastia das animações com vista à sua integração na narrativa audiovisual. Para efeitos de avaliação deste módulo, os concorrentes deverão fornecer os ficheiros de trabalho dos *softwares* utilizados e o ficheiro relativo à exportação (de acordo com requisitos específicos).

## 5. Divulgação de Vídeo Institucional

Este módulo prevê a promoção do vídeo institucional realizado no conjunto dos módulos anteriores, através da criação de materiais promocionais (imagens animadas) que o divulguem nos formatos e resoluções adequados ao contexto das redes sociais, das plataformas digitais e de outros meios de comunicação. Neste módulo será também necessário fazer a apresentação oral em inglês desse vídeo institucional, comunicando e explanando de modo claro e assertivo as opções conceituais, estéticas e técnicas utilizadas durante o seu processo de execução. Para efeitos de avaliação deste módulo, os concorrentes deverão fornecer os ficheiros de trabalho dos *softwares* utilizados e os ficheiros relativos às exportações dos materiais promocionais (de acordo com requisitos específicos).

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 será desenvolvida:

- pelo Presidente de Júri

#### 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 se o concetor da prova se apresentar com concorrente, deve ser alterada pelo menos 30%, por votação entre a equipa de jurados.  Nota: A alteração “30%”, a existir, não pode implicar, em qualquer caso, alterações à lista de infraestruturas previamente aprovada.

### 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 - Guião e Storyboard	2 - Filmagem e Captação Áudio	3 - Edição/Montagem, Tratamento de Cor e Sonoplastia	4 - Animação e Motion Graphics	5 - Divulgação de Vídeo Institucional	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				
A	Planeamento e organização						X														X
B	Comunicação e Relacionamento interpessoal						X														X
C	Pré-produção de projeto audiovisual																				X
D	Produção de projeto audiovisual																				X
E	Pós-produção de projeto audiovisual						X														X
F	Motion Graphics						X														X
G	Promoção e apresentação de projeto audiovisual																				X
Fases do Campeonato	Pré-seleção			X	X	Nível de exigência da prova:															
	1.ª Fase Regional			X	X	Alto: corresponde a níveis de exigência de desempenho estabelecido pelo Descritivo Técnico nacional;															
	2.ª Fase Regional	X	X	X	X	Médio: a correspondente a 50% do estabelecido para níveis de alta exigência;															
	Nacional	X	X	X	X	X	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=Mens. J=Ajuiz.	Descrição dos Aspectos	Pontos Ajuizável	Explicações detalhadas (M ou J) OU Descrição dos pontos Ajuizáveis	Medida Requerida (Só para M)	Áreas de Competência	Pontuação Máxima
A1	Subcritério 1	J	Aspecto Ajuizável 1	0	Desempenho abaixo do padrão da indústria, incluindo não tentativa		1	2,00
b)				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 poderão ser de duas naturezas, **mensuráveis** e **ajuizáveis**.

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

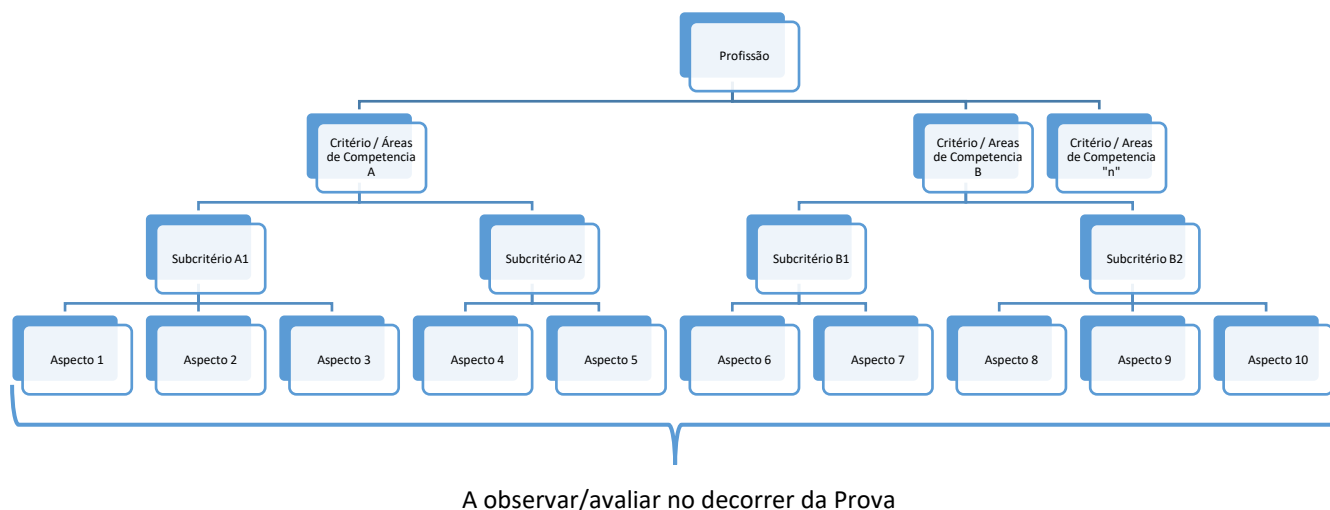
- Medir a altura, diâmetro, largura
- Saber o peso, densidade, rugosidade
- Cumpriu / Não cumpriu
- Fez / não fez / fez parte
- Preparou / não preparou / parcialmente

- Existe / Não existe / Existe parte

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

Na avaliação de **aspetos ajuizáveis (c)**, o gosto ou opinião pessoal dos jurados não podem interferir no juízo e avaliação que estão a fazer no momento da votação. Esta avaliação baseia-se exclusivamente na confrontação com os standards previamente definidos.

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



### 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 - Guião e Storyboard	2 - Filmagem e Captação de Áudio	3 - Edição/Montagem, Tratamento de Cor e Sonoplastia	4 - Animação e Motion Graphics	5 - Divulgação de Vídeo Institucional
A	Planeamento e organização	x	x	x	x	x
B	Comunicação e Relacionamento interpessoal	x	x	x	x	x
C	Pré-produção de projeto audiovisual	x				
D	Produção de projeto audiovisual		x			
E	Pós-produção de projeto audiovisual			x		
F	Motion graphics				x	
G	Promoção e apresentação de projeto audiovisual					x

### 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

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

## 5 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/support/premiere-pro.html>
- <https://helpx.adobe.com/pt/support/after-effects.html>
- <https://helpx.adobe.com/pt/support/media-encoder.html>
- <https://helpx.adobe.com/pt/support/bridge.html>
- <https://helpx.adobe.com/pt/support/audition.html>
- <https://helpx.adobe.com/pt/support/photoshop.html>
- <https://helpx.adobe.com/pt/support/lightroom-classic.html>
- <https://helpx.adobe.com/pt/support/illustrator.html>
- <https://helpx.adobe.com/pt/support/animate.html>
- <https://www.blackmagicdesign.com/pt/products/davinciresolve/training>
- <https://www.blender.org/support/>
- <https://education.procreate.com/>
- <https://tips.clip-studio.com/en-us/official>
- <https://www.clipstudio.net/en/functions/>

## Anexo 2

### P4. MULTIMÉDIA – ANIMAÇÃO/VÍDEO 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 3

Exemplo de Ficha de Avaliação do CIS

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

6.00	Maximum Mark for Sub Criterion	Mark Awarded
------	--------------------------------	--------------

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

## 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.