

DESCRITIVO TÉCNICO

TECNOLOGIAS DA MODA DESIGNER

Profissão 31.2

CLUSTER

Artes Criativas

TÍTULO

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

PROMOTOR E CONCETOR

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

R. de Xabregas, 52, 1900-003 Lisboa

Tel: (+351) 215803000

Website: www.iefp.pt

<https://worldskillsportugal.iefp.pt>

Facebook: www.facebook.com/WorldSkillsPortugal

APROVAÇÃO

- 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
- José Bento - Skills Advisor da WorldSkills Portugal
- Sandra Oliveira - 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">• 542107- Técnico/a de Design de Moda (Referencial CNQ)• 31 – Fashion Technology (WorldSkills Europe)• 31 – Fashion Technology (WorldSkills International)
----------------------------------	--

OBSERVAÇÕES

Portugal, através do Instituto do Emprego e Formação Profissional, I.P. (IEFP), é membro fundador da *WorldSkills International* (WSI) e da *WorldSkills Europe* (WSE), estando representado nos Comitês Estratégicos e Técnicos das referidas Organizações. Cabe ao IEFP a promoção, organização e realização de todas as atividades relacionadas com os Campeonatos das Profissões.

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

ÍNDICE

1 INTRODUÇÃO	3
1.1 ENQUADRAMENTO.....	3
1.2 RELEVÂNCIA E SIGNIFICADO DO PRESENTE DESCRITIVO TÉCNICO (DT).....	3
1.3 DOCUMENTOS ASSOCIADOS AO DESENVOLVIMENTO DO DT.....	3
2 REFERENCIAL DE EMPREGO	4
2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO.....	4
2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS.....	4
2.3 PRINCIPAIS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS.....	5
2.4 ÁREAS DE COMPETÊNCIAS vs UNIDADES DE COMPETÊNCIA.....	6
2.5 DESCRIÇÃO DAS ÁREAS E UNIDADES DE COMPETÊNCIA.....	6
2.6 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO.....	10
2.7 MATRIZ DA PROVA-TIPO.....	11
2.8 RELAÇÃO ENTRE OS MÓDULOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA.....	12
2.9 QUADRO RESUMO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs MÓDULOS.....	13
3 AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO	14
3.1 Provas.....	14
3.2 FASES DO CAMPEONATO.....	14
3.2.1 PROVA DE PRÉ-SELEÇÃO.....	14
3.2.2 Fase REGIONAL.....	14
3.1.3.4 Fase 1 Regional.....	14
3.1.3.5 Fase 2 Regional.....	15
3.2.3 PROVA NACIONAL.....	15
3.2.4 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA.....	17
3.2.5 DESENVOLVIMENTO DA PROVA.....	19
3.2.6 RESUMO DAS FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL.....	20
3.3 Procedimentos de avaliação.....	20
3.3.1 FICHA DE AVALIAÇÃO.....	20
3.3.2 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E MÓDULOS DE COMPETIÇÃO.....	22
3.3.3 PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO.....	22
4 REQUISITOS DE SEGURANÇA	24
4.1 GERAIS.....	24
4.2 ESPECÍFICOS.....	24
5 ANEXOS	25

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: TECNOLOGIAS DA MODA

Natureza da competição:
Individual

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

Condições de participação no campeonato das profissões:
≤ 29 anos (a 31 de dezembro de 2026)
Experiência: não aplicável

1.2 RELEVÂNCIA E SIGNIFICADO DO PRESENTE DESCRITIVO TÉCNICO (DT)

Nos termos previsto no Artigo 25º, nº 3, do Regulamento Geral e do Artº 17 do Regulamento do Campeonato das Profissões, o presente Descritivo Técnico (DT) é o instrumento de harmonização das condições técnicas de desenvolvimento do campeonato das profissões a nível local, regional e nacional, para a profissão de Tecnologias da Moda - Designer 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/2023/10/REGULAMENTO-WSP-CAMPEONATO-NACIONAL-VersaoFinal-out23.pdf>
- *WorldSkills International* - Quadro das Normas de Especificação
<https://worldskills.org/what/projects/wsss/>
- Catálogo Nacional de Qualificações - Perfil profissional e de formação
<https://catalogo.anqep.gov.pt/qualificacoesDetalhe/7276>
- WorldSkills International - Recursos *on-line*
<https://worldskills.org/skills/>

2 REFERENCIAL DE EMPREGO

2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO

Designação da atividade

Técnico de Design de moda

Descrição Geral da Atividade Profissional

O Técnico de Design de Moda é o profissional que planeia, concebe e desenha novos produtos de vestuário e coleções para homem, senhora, criança, jeanswear e streetwear, tendo em conta as tendências de mercado e de moda internacionais, os padrões de qualidade, os requisitos funcionais, as condicionantes técnicas de produção, entre outros fatores, nomeadamente, domínio da língua inglesa.

(Descrição CNQ - <http://www.catalogo.anqep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/1686>)

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

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

1. Analisa o mercado, as tendências da moda, as condicionantes técnicas e os padrões de qualidade, com vista ao planeamento e conceção de novos produtos de vestuário e coleções;
2. Planeia coleções para os vários setores do vestuário, nomeadamente, estruturando as coleções e definindo os modelos a desenvolver de acordo com o mercado e a matéria-prima;
3. Concebe, manualmente e/ou com recurso a meios informáticos, os modelos de vestuário que irão constituir a coleção;
4. Tem conhecimento das características das matérias-primas;
5. Acompanha e/ ou realiza a execução do protótipo do modelo, nas fases de modelagem e confeção, verificando a sua conformidade com as especificações técnicas e com os padrões de qualidade definidos, nomeadamente, ao nível das matérias-primas, do corte, das costuras e dos acabamentos, propondo eventuais alterações sempre que necessário;
6. Apresenta o modelo de vestuário e/ou o seu protótipo ao cliente ou aos responsáveis pela empresa, com vista à sua aprovação e proceder a eventuais adaptações;
7. Desenvolve, junto dos destinatários, atividades de promoção das coleções de vestuário;
8. Elaborar relatórios e outros documentos de controlo, relativos à sua atividade.

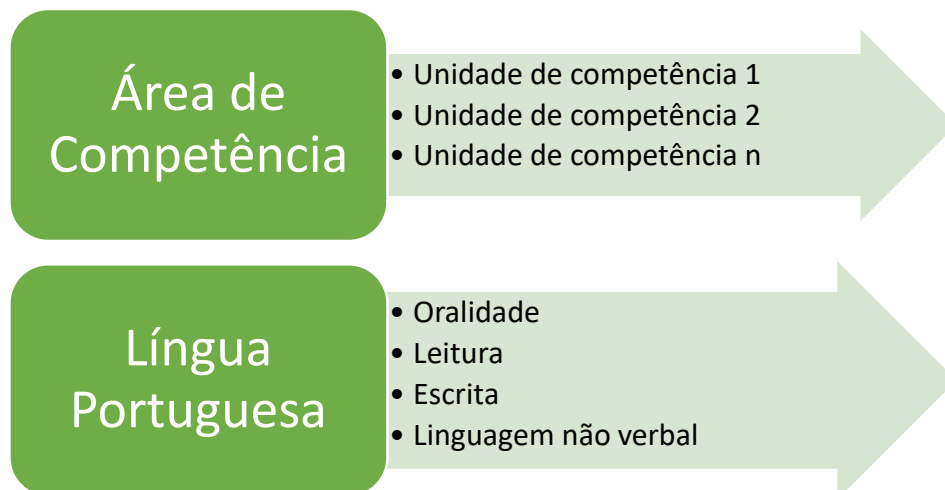
2.3 PRINCIPAIS AREAS DE COMPETÊNCIAS

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

Áreas de competência		Peso relativo
1	PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	5
2	COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO	15
3	DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL	25
4	DESENVOLVIMENTO CRIATIVO	20
5	EXECUÇÃO TÉCNICA	15
6	DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA	20
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 (%)
PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	5 %

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

- A legislação aplicável à sua profissão;
- Informática na ótica do utilizador (tratamento de texto, digitalização e paginação);
- Os fundamentos do sistema que contribuem para a sustentabilidade do produto final;
- Preparar adequadamente a lista de requisitos dos projetos a desenvolver;
- As técnicas associadas à recolha de informação;
- Os princípios inerentes ao planeamento e organização do trabalho, em função dos requisitos, prioridades e prazos.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Seguir as normas e regulamentos de saúde e segurança;
- Manter um ambiente de trabalho seguro e confortável;
- Definir uma metodologia de trabalho;
- Aplicar conhecimentos relativos à correta construção do guião;
- Identificar e utilizar adequadamente os softwares informáticos em função do objetivo;
- Planear a sequência de operações/técnicas a aplicar na resolução do problema;
- Nomear/Organizar e Arquivar adequadamente os ficheiros digitais;

Área funcional: PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO

Importância
relativa (%)

- Gerir o tempo de forma a conseguir uma melhor rentabilização;
- Compilar a informação recolhida.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Planeamento e Organização: planeamento de tarefas
- Planeamento e Organização: organização do posto de trabalho
- Planeamento e Organização: higienização do posto de trabalho
- Planeamento e Organização: gestão do tempo
- Planeamento e Organização: Recolha e sintetização da informação
- Planeamento e Organização: Estruturação das pastas e ficheiro
- Planeamento e Organização: ergonomia, segurança e higiene
- Planeamento e Organização: sustentabilidade

Área funcional: COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO

Importância
relativa (%)

COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO

25 %

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

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

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Apresentar o projeto em língua inglesa;
- Definir objetivos da apresentação do projeto;
- Desenvolver apresentações técnicas escritas e ilustrativas;
- Demonstrar iniciativa no sentido de encontrar as melhores soluções na resolução de situações concretas;
- Manter o ambiente seguro e agradável, cumprindo as solicitações propostas;
- Compreender as instruções solicitadas de acordo com o cliente ou solicitações;
- Acordar com os clientes as intervenções;
- Manter contato positivo e *feedback* com o cliente durante o processo e dar conselhos;
- Estruturar e planificar uma apresentação;
- Demonstrar capacidade de comunicação oral, visual e escrita;

Área funcional: **COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO**

Importância
relativa (%)

- Manipular elementos de forma a obter uma comunicação visual eficaz;
- Elaborar um portfólio de coleção que transmita informação em texto e ilustração com clareza e impacto visual.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

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

Área funcional: **TÉCNICA**

Importância
relativa (%)

DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL

20%

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

- As tendências de moda adequadas ao tema proposto;
- Os diversos públicos a que se destina uma coleção peças de vestuário;
- A análise e adequação das tendências de moda ao tema proposto;
- A análise e adequação das paletas de cor, tipos de materiais e respetivos acessórios.

Os concorrentes **terão de conseguir:**

- Saber e definir as tendências de moda adequadas ao tema;
- Saber identificar o público-alvo para o projeto definido;
- Pesquisar e contextualizar com objetividade as tendências de mercado para o tema proposto;
- Analisar e adequar a paleta de cores, o tipo de matérias e respetivos acessórios.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

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

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

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

- Criação de coleções de acordo com um tema e um público-alvo;
- Criação de coleções com pormenores diferenciadores;
- Criação de coleções com pormenores arrojados;
- Desenvolver uma coleção criativa, proporcional e equilibrada, de acordo com o tema proposto;
- Desenvolver o moodboard de acordo com o tema e o público-alvo.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Desenvolver uma coleção de acordo com o tema proposto e respetivo público-alvo;
- Desenvolver uma coleção de acordo com o tema e com pormenores diferenciadores;
- Desenvolver uma coleção de acordo com o tema e com pormenores arrojados;
- Desenvolver uma coleção criativa, proporcional e equilibrada;
- Desenvolver o moodboard de acordo com o tema, paletas de cores).

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

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

Área funcional: TÉCNICA	Importância relativa (%)
EXECUÇÃO TÉCNICA	15%

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

- Análise de uma ilustração/ imagem ou croquis técnico de um pormenor de uma peça de vestuário;
- Técnicas de execução de pormenores / peças de vestuário em cima do busto;
- Técnicas de corte no tecido;

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Construir em cima de um busto (draping) um pormenor/ peça de vestuário
- Cortar em tecido o molde de um pormenor de uma peça de vestuário;

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Modelar um pormenor/ peça de vestuário surpresa utilizando a técnica de Draping;
- Cortar tecido de um pormenor / peça de vestuário surpresa;

Área funcional: TÉCNICA	Importância relativa (%)
DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA	20%

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

- Criação de fichas técnicas;
- Criação de desenhos técnicos com pormenores e pontos de foco;
- Criação de ilustrações de acordo com o tema e o público-alvo;
- Conhecimento dos softwares para o desenho técnico e ilustrações;
- Criação de memória descritiva / justificativa.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Criar fichas técnicas de acordo os modelos desenvolvidos na coleção;
- Elaborar os desenhos técnicos de acordo com os modelos desenvolvidos na coleção;
- Elaborar ilustrações de acordo com o tema e o público-alvo;
- Utilizar o software para o desenvolvimento do desenho técnico e ilustração;
- Realizar a memória descritiva/ justificativa.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

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

2.6 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

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

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

2.7 MATRIZ DA PROVA-TIPO

Para efeito de aferição das competências e de avaliação do desempenho profissional, o/a concorrente terá de solucionar um problema concreto do mercado de trabalho, associado à atividade de TÉCNICO DE DESIGN DE MODA.

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

1. Draping de um pormenor/ peça de vestuário surpresa
2. Investigação no Design de Moda
3. Conceção de Projetos de Moda
4. Planificação técnica de Vestuário
5. Comunicação de Projetos de Moda

2.8 RELAÇÃO ENTRE OS MÓDULOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA

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

Áreas de competência		Módulos da competição				
		1 - Investigação no design de moda	2 - Conceção de projetos de moda	3 - Planificação técnica de vestuário	4 - Draping de um pormenor/ peça de vestuário surpresa	5 - Comunicação de projetos de moda
1	Planeamento e organização			x		
2	Comunicação e Relacionamento interpessoal					x
3	DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL	x				
4	DESENVOLVIMENTO CRIATIVO		x			
5	EXECUÇÃO TÉCNICA				x	
6	DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA			x		x

3 AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

3.1 Provas

3.2 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.



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

3.2.2 Fase REGIONAL

3.2.2.1 Fase 1 Regional

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

Duração	1 dia (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): Desenvolvimento conceptual e desenvolvimento criativo
Modulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: Investigação no design de moda, Conceção de Projetos de Moda, Planificação técnica de Vestuário
Descrição sumária da	O candidato terá de pesquisar sobre um tema, elaborar uma coleção, elaborar fichas

prova	técnicas e um moodboard relacionado com o tema
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: Computador, programa ilustrador / photoshop

3.2.2.2 Fase 2 Regional

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

Duração	3 dias (18 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): Desenvolvimento conceptual e desenvolvimento criativo
Modulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: Investigação no design de moda, Conceção de Projetos de Moda, Planificação técnica de Vestuário
Descrição sumária da prova	O candidato terá de pesquisar sobre um tema, elaborar uma coleção, elaborar fichas técnicas e um moodboard relacionado com o tema
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: Computador, programa ilustrador / photoshop

3.2.3 PROVA NACIONAL

O objetivo da prova é fornecer condições de evidência das competências requeridas no âmbito da profissão e proporcionar condições de avaliação completas, equilibradas, justas e transparentes de acordo com as exigências técnicas da profissão. A relação entre a prova, o referencial de competências/critérios de avaliação é um dos indicadores chave para a garantia da qualidade do campeonato.

A prova assume contornos de uma competição **modular**, visando a avaliação individual das diferentes competências necessárias a um desempenho profissional exemplar. Consiste no desenvolvimento de trabalhos práticos, na base de um conjunto de atividades associadas à resolução de problemas e ao desenvolvimento de um produto ou serviço, e a avaliação do conhecimento teórico está limitado ao estritamente necessário à conclusão prática do projeto (prova).

Os módulos de avaliação estruturam a forma de organização da prova e correlacionam os critérios de avaliação com as atividades operacionais (do módulo) a que os concorrentes serão sujeitos. Os módulos de competição decorrem, no caso em concreto, associados a diversos trabalhos técnicos referentes à profissão.

No âmbito 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 18:10 horas.

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

	Módulos	Tempo	Dia sugerido
1	Draping de um pormenor/ peça de vestuário surpresa	3:30h	C1
2	Investigação no Design de Moda	3:00h	C1
3	Concepção de Projetos de Moda	6:00h	C2
4	Planificação técnica de Vestuário	4:30h	C3
5	Comunicação de Projetos de Moda	1:10h	C3

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

- Estar em conformidade com o prescrito no presente DT e respeitar as exigências e as normas de avaliação prescritas;
- Ser acompanhada por uma grelha de avaliação a validar pelos jurados antes do início da prova;
- Ser, obrigatoriamente, testada antes de ser proposta à WorldSkills Portugal, para garantir que foi aferido o seu funcionamento/construção/realização/exequibilidade dentro do tempo previsto, segundo as exigências da profissão, assim como a fiabilidade e a adequação da lista de infraestruturas;
- Ser acompanhada de meios de prova da sua exequibilidade no tempo previsto. Por exemplo, a fotografia de um projeto realizado segundo os parâmetros da prova, com o auxílio do material e do equipamento previsto, segundo os conhecimentos requeridos e dentro dos tempos definidos;
- 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.

3.2.4 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA

A prova é constituída por:

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

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

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

Especificações de cada módulo a considerar na estruturação da prova:

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

1. **Draping de um pormenor / peça de vestuário surpresa** - O concorrente tem de analisar uma ilustração ou imagem ou croquis técnico de um pormenor/ peça de vestuário. Terá de executar um pormenor / peça de vestuário utilizando a técnica de draping.
2. **Investigação no Design de Moda** - O concorrente tem de definir um subtema de acordo com tema base de inspiração. Tem de apresentar painéis de pesquisa de referência de cores, formas e detalhes. Criar um moodboard com imagens e a respetiva paleta de cores, tem de sugerir uma paleta de materiais. O concorrente tem de escrever memória descritiva de apresentação da coleção e tem de descrever por texto e imagens o ambiente referente ao público-alvo para desenvolvimento de coleção.
3. **Conceção de Projetos de moda**

O concorrente tem de desenvolver uma coleção de alguns coordenados de acordo com um tema e público-alvo, e desenvolver esboços e esboços de peças para uma coleção mostrando a sua relação com os moodboards de pesquisa.

Tem de desenhar de forma mais detalhada, em sketch ou ilustração, algumas peças de vestuário, frente e costas e as ilustrações de alguns coordenados.

4. Planificação técnica de vestuário

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

Tem de estruturar fichas técnicas de algumas peças de vestuário com informações relevantes à sua compreensão.

O concorrente tem de idealizar um estampado para aplicação localizada ou all-over numa das peças.

O concorrente tem de incluir na ficha técnica a sugestão de estampado, idealizado pelo mesmo, para uma ou mais peças de vestuário, realizado em adobe Photoshop ou programa similar.

5. Comunicação de projetos de moda

O concorrente tem de organizar um dossiê digital, com atenção à apresentação gráfica, onde apresente todos os itens de desenvolvimento da prova com informações escritas em inglês, ou português e inglês.

Deve realizar uma apresentação onde mostra a coleção desenvolvida e respetiva informação.

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

3.2.5 DESENVOLVIMENTO DA PROVA

1. Quem é responsável pela conceção da prova

A prova poderá ser desenvolvida:

– pelo Presidente de Júri

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	8 meses antes da competição	As provas são elaboradas pelo concetor de acordo com o definido no ponto 1
3	Desejavelmente as provas não serão divulgadas na íntegra	
4	2 meses de antecedência	Serão divulgadas características técnicas de equipamentos e/ou materiais e uma estrutura tipo da prova
5	Um mês antes da competição	Se possível, divulgação de elementos técnicos dos equipamentos a fornecer pela entidade patrocinadora
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.

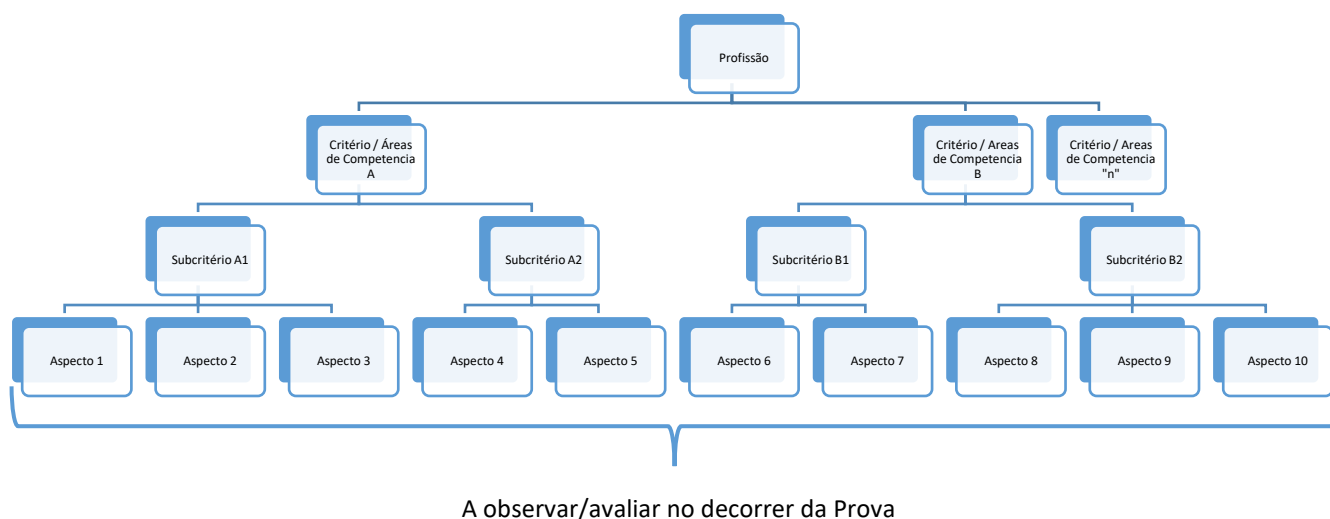
- Medir a altura, diâmetro, largura
- Saber o peso, densidade, rugosidade
- Cumpriu / Não cumpriu
- Fez / não fez / fez parte
- Preparou / não preparou / parcialmente
- Existe / Não existe / Existe parte

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: 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.



3.3.2 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 - Investigação no Design de Moda	2 - Conceção de Projetos de Moda	3 - Planificação técnica de Vestuário	4 - Modelação / draping de um pormenor surpresa	5 - Comunicação de Projetos de Moda
1	Planeamento e organização			5		
2	Comunicação e Relacionamento interpessoal					15
3	Desenvolvimento conceptual	20				
4	Desenvolvimento criativo		20			
5	Execução técnica				15	
6	Documentação técnica			15		10

3.3.3 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 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 que têm o cabelo comprido devem prendê-lo quando estiverem na máquina de costura.

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:

- Não aplicável

Anexo 2

31. TECNOLOGIAS DA MODA - DESIGNER 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

- Contacto com ferramentas cortantes ou pontiagudas;
- Contacto com tecidos;
- Contacto equipamentos elétricos;
- Adoção de posturas forçadas.

RISCOS SIGNIFICATIVOS

- Lesões (cortes e feridas);
- Irritação das vias respiratórias e alergias;
- Eletrização;
- Lesões 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	Requirement	Result or Actual Value	Mark Awarded
JUDGEMENT MARKING						
J1	2.00	Aspecto Ajuizável 1 0 - Desempenho abaixo do padrão da indústria, incluindo não tentativa 1 - O desempenho de acordo com o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama baixa) 2 - O desempenho supera o padrão da indústria (Produto ou serviço de gama média) 3 - Excelente desempenho em relação às expectativas da indústria (Produto ou serviço de luxo)		(5678) Jurado 2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				(1357) Jurado 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				(2468) Jurado 4	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MEASUREMENT MARKING						
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

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.