

DESCRITIVO TÉCNICO

TECNOLOGIAS DA MODA MODELISTA+DESIGNER

Profissão 31

CLUSTER

Artes Criativas

TÍTULO

WorldSkills Portugal - **Descritivo Técnico** da Competição de **Tecnologias da Moda**

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
- Beatriz Soares - 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/ Tecnologias da Moda**

Correspondência com referenciais	<ul style="list-style-type: none">• 542 - Indústrias do Têxtil, Vestuário, Calçado e Couro - (CNQ)• 542RA176 - Técnico/a de Modelação de Vestuário• 542RA134 – Técnico/a de Design de Moda• 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 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	10
2.6 MATRIZ DA PROVA-TIPO	11
2.7 RELAÇÃO ENTRE OS MÓDULOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA	12
2.8 QUADRO RESUMO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs MÓDULOS	13
3 AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO	14
3.1 Provas.....	14
3.1.1 FASES DO CAMPEONATO	14
3.1.2 PROVA DE PRÉ-SELEÇÃO	14
3.1.3 Fase REGIONAL	15
3.1.3.4 Fase 1 Regional	15
3.1.3.5 Fase 2 Regional	15
3.1.4 PROVA NACIONAL.....	16
3.1.5 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA	18
3.1.6 DESENVOLVIMENTO DA PROVA	20
3.1.7 RESUMO DAS FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL.....	21
3.2 Procedimentos de avaliação.....	21
3.2.1 FICHA DE AVALIAÇÃO.....	21
3.2.2 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E MÓDULOS DE COMPETIÇÃO	23
3.2.3 PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO.....	23
4 REQUISITOS DE SEGURANÇA	25
4.1 GERAIS.....	25
4.2 ESPECÍFICOS.....	25
5 ANEXOS	26

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: TÉCNICO/A DE CERÂMICA CRIATIVA

Natureza da competição:
Equipa

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:
≤ 22 anos (a 31 de dezembro de 2026)

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 **Técnico/a de Cerâmica Criativa** constituindo-se como um guia para a preparação dos jovens e formadores para os campeonatos, para a elaboração e organização das provas e própria qualidade do campeonato e da formação profissional.

1.3 DOCUMENTOS ASSOCIADOS AO DESENVOLVIMENTO DO DT

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

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

2 REFERENCIAL DE EMPREGO

2.1 DESIGNAÇÃO E DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO

Designação da atividade

Técnico/a de Design de Moda

Descrição Geral da Atividade Profissional

Conceber, ilustrar e executar produtos de moda, documentação técnica e protótipos de vestuário, calçado e acessórios de moda, acrescentando valor criativo, respeitando a utilização, função, as orientações técnicas, as tendências de mercado e o público-alvo a que se destinam, de acordo com os critérios de qualidade e regulamentação de segurança e saúde no trabalho, de sustentabilidade e proteção ambiental aplicável.

Designação da atividade

Técnico/a de Modelação de Vestuário

Descrição Geral da Atividade Profissional

Criar e desenvolver as operações de transformação e gradação de moldes para a confeção de peças de vestuário, recorrendo a técnicas de modelagem manual e digital para a vestibilidade das peças, e respeitando as normas de qualidade, de segurança e saúde no trabalho e de proteção ambiental.

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

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

- Pesquisar e analisar informação sobre moda, tendências de mercado e comportamentos dos consumidores-alvo;
- Integrar elementos da história da moda e do traje, bem como movimentos artísticos e sociais contemporâneos no desenvolvimento de produtos de moda;
- Desenhar modelos de vestuário, calçado e/ou acessórios;
- Conceber e ilustrar produtos de moda;
- Conceber, ilustrar e prototipar digital e manualmente;
- Aplicar a Metodologia do design;
- Apresentar e defender conceitos e soluções de design de Moda;
- Colaborar no planeamento e execução de coleções de moda;
- Selecionar as matérias-primas, texturas, cores e acessórios de confeção para o produto de moda pretendido;
- Elaborar fichas e desenhos técnicos das peças de moda;
- Executar protótipos de peças e acessórios de moda;
- Monitorizar a execução de moldes e confeção de peças de vestuário, calçado e acessórios;
- Colaborar em atividades de comunicação e promoção de produtos de moda.

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

- Analisar desenhos, fichas e croquis técnicos das peças têxteis e de vestuário.
- Criar os moldes base das peças de vestuário em articulação com o departamento de criação e desenvolvimento de produto.
- Desenvolver a transformação e gradação manual e digital de moldes para o plano de corte e de montagem dos componentes das peças de vestuário ou protótipos.
- Confeccionar os protótipos.
- Executar e controlar as operações de costura.
- Implementar a vestibilidade nas peças de vestuário.
- Monitorizar a execução da primeira amostra.
- Gerir e organizar amostras.
- Colaborar na definição de especificações técnicas necessárias à confeção do modelo.
- Controlar a qualidade dos moldes e das amostras.

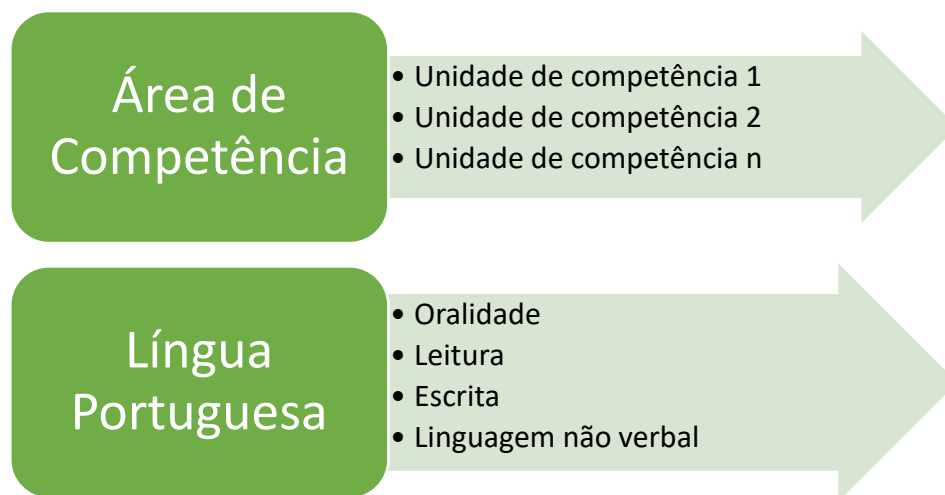
2.3 PRINCIPAIS AREAS DE COMPETÊNCIAS

Com base nas atividades operacionais relacionadas com a profissão foram elencadas as diversas competências. Destas, foram escolhidas as 6 (num limite entre 5 a 8) 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	5
3	DESIGN	15
4	DESENHO TÉCNICO	10
5	MODELAÇÃO	20
6	CORTE	10
7	CONFEÇÃO	35
Total		100

2.4 AREAS DE COMPETÊNCIAS vs UNIDADES DE COMPETÊNCIA

No seguinte diagrama apresenta-se a relação que existe entre áreas e unidades de competência. Enquanto a área de competência demonstra um saber fundamental de uma determinada profissão, a unidade de competência demonstra uma das muitas partes operacionais relacionadas com a área de competência.



DESCRIÇÃO DAS ÁREAS E UNIDADES DE COMPETÊNCIA

Área funcional: PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	Importância relativa (%)
1 - PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	5%
Os concorrentes terão de conhecer e compreender :	
A legislação aplicável á sua profissão;	
<ul style="list-style-type: none">Os procedimentos na utilização, conservação e manutenção das ferramentas, matérias-primas e meios auxiliares inerentes à profissão;Os procedimentos associados à limpeza e arrumação do local de trabalho, segurança e saúde no trabalho e preservação do meio ambiente;As tendências da moda e as condicionantes técnicas e padrões de qualidade.	
Os concorrentes terão de conseguir :	
<ul style="list-style-type: none">Interpretar elementos do projeto e outras especificações técnicas;Determinar as quantidades de materiais, tempos de execução, bem como os respetivos custos;Selecionar os materiais, instrumentos, as ferramentas e os meios auxiliares a utilizar em função dos trabalhos a realizar;Organizar o posto de trabalho e os materiais e equipamentos a utilizar;Cumprir as regras de higiene e segurança no trabalho;	
UNIDADES DE COMPETÊNCIA	
<ul style="list-style-type: none">Planear a tarefa;Gerir o tempo;Organizar o posto de trabalho;Gerir os recursos e desperdícios. Sustentabilidade;Cumprir regras de ergonomia, segurança e higiene.	
Área funcional: COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO	Importância relativa (%)
2 - COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	5%
Os concorrentes terão de conhecer e compreender :	
<ul style="list-style-type: none">Iniciativa no sentido de encontrar as melhores soluções na resolução de situações concretas;Um bom relacionamento interpessoal com os interlocutores internos e externos com vista ao desenvolvimento de um bom nível de colaboração;Conhecimentos básicos de inglês falado e escrito (obrigatório).	
Os concorrentes terão de conseguir :	
<ul style="list-style-type: none">Analisar e interpretar um desenho técnico;Adaptação à evolução dos materiais, dos equipamentos e das novas tecnologias;Capacidade de comunicação;Domínio da língua inglesa.	
UNIDADES DE COMPETÊNCIA:	
<ul style="list-style-type: none">Ter atitude profissional e sentido de responsabilidade;Ter capacidade de adaptação;	

Área funcional: Criatividade	Importância relativa (%)
4 – DESENHO TÉCNICO	10%

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

- Analisar a ilustração do modelo;
- Interpretar as características específicas do modelo;
- Construir croquis técnicos utilizando os métodos e técnicas de representação.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Execução do croquis técnico;
- Técnicas e método de construção do croquis técnico;
- Interpretar imagens de peças de vestuário, selecionar a base adequada e aplicar as técnicas e método de construção na realização dos respetivos croquis técnicos.
- Executar esquemas de costura

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Analisar e interpretar os desenhos técnicos;
- Analisar as proporções do desenho para execução do molde.

Área funcional: COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO	Importância relativa (%)
--	--------------------------

- Ter domínio da língua inglesa.

Área funcional: Criatividade	Importância relativa (%)
3 - DESIGN	15%

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

- A importância da indústria da moda;
- A relevância da criatividade para a indústria da moda.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Realizar coordenados inovadores de acordo com as tendências relevantes atuais
- Idealizar uma peça de acordo com um tema

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Aplicação das tendências de moda ao projeto
- Adaptação das matérias-primas ao projeto

Área funcional: PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
5 - MODELAÇÃO	20%
<p>Os concorrentes terão de conhecer e compreender:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A construção das peças de vestuário usando moldes • O processo de execução de moldes para diferente vestuário; • A utilização de técnicas de modelagem na construção de moldes; • Analisar tabelas de medidas • Aplicar os valores da gradação das diferentes peças de vestuário; <hr/> <p>Os concorrentes terão de conseguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar, desenvolver ou alterar moldes para diferentes tipos de vestuário, de acordo com a ficha técnica; • Selecionar o melhor método de construção apropriado aos diferentes tipos de materiais • Construir o molde de acordo com a ficha técnica; • Retira todos os componentes do molde, dar valores de costuras e bainhas; • Identificar todos os componentes do molde de acordo com as exigências da indústria; • Adapta o molde às exigências da indústria; • Analisa a tabela de medidas; <hr/> <p>UNIDADES DE COMPETÊNCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tirar medidas e aplica nos moldes • Elaborar moldes • Transformar moldes • Retirar os componentes do molde, dar valores de costura e piques • Catalogar os moldes na língua inglesa <hr/>	
Área funcional: PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
6 - CORTE	10%
<p>Os concorrentes terão de conhecer e compreender:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A importância da colocação dos moldes sobre o tecido e a otimização das matérias primas • A colocação correta dos moldes no tecido e a identificação do avesso do tecido <hr/> <p>Os concorrentes terão de conseguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparar o plano de corte otimizando a matéria-prima • Aplicar a técnica de corte corretamente, todos os componentes em tecido • Proceder de acordo com as instruções do corte industrial <hr/> <p>UNIDADES DE COMPETÊNCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posicionar o tecido • Colocar os componentes no tecido a F.D. • Corte • Faz as marcações de bolsos e piques • Marcar o avesso do tecido nos componentes <hr/>	

Área funcional: PRODUÇÃO	Importância relativa (%)
6 - CONFEÇÃO	35%

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

- O domínio das diferentes das máquinas de costura
- A técnica de passar a ferro
- Técnicas de acabamentos de acordo com a indústria

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Utilizar os diferentes tipos de máquinas de costura, máquinas de corte e cose e prensas de passar a ferro;
- Executar todo o processo de **preparação montagem e acabamentos do produto**

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Fazer a união dos componentes
- Pregar fechos (normais, invisíveis e divisíveis)
- Fazer diferentes tipos de bolsos
- Fazer diferentes tipos de mangas
- Fazer diferentes tipos de golas
- Colocar forros em diferentes tipos de peças de vestuário
- Fazer casas e prega botões, molas, colchetes.

2.5 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	5
C	DESIGN	15
D	DESENHO TÉCNICO	10
E	MODELAÇÃO	20
F	CORTE	10
G	CONFEÇÃO	35
Total		100

2.6 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/a de Design de Moda e Técnico/a de Modelação de Vestuário.

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

1. Desenvolvimento de uma coleção de acordo com um moodboard e público-alvo
2. Desenho técnico de uma peça e os seus respetivos esquemas de costura
3. Modelação de uma peça mistério
4. Plano de corte de uma peça mistério
5. Confeção de uma peça de vestuário e os seus respetivos acabamentos

2.7 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. Desenvolvimento de uma coleção	2. Desenho técnico	3. Modelação de uma peça mistério	4. Plano de corte de uma peça mistério	5. Confeção de uma peça de vestuário
1	Planeamento e organização	X	X	x	x	x
2	Comunicação e Relacionamento interpessoal		x	X	x	
3	Design	x				X
4	Desenho técnico		x	x		
5	Modelação			X		
6	Corte				X	X
7	Confeção					x

3 AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

3.1 Provas

3.1.1 FASES DO CAMPEONATO

Os candidatos à participação no campeonato nacional têm de superar duas provas prévias ao campeonato nacional. Estas provas têm dificuldade crescente e pretendem trazer um processo de filtro e de afinação das competências dos candidatos.



3.1.2 PROVA DE PRÉ-SELEÇÃO

A prova de pré-seleção tem como objetivo apoiar as entidades formadoras inscritas a selecionar o seu melhor concorrente em cada profissão, de acordo com as prescrições técnicas definidas neste documento.

Duração	1 dia (6 horas)
Local de realização	Nas instalações das entidades participantes
Conceção	Presidente de Júri
Competências Testadas	Para esta prova vão ser testadas as seguintes competências (áreas, unidades): <ul style="list-style-type: none">• Capacidade de interpretação de croqui• Modelagem de uma saia• Layout e confeção de uma saia
Modulo (s) Realizados	Modelagem, corte e confeção de uma saia
Descrição sumária da prova	A equipa terá de analisar e interpretar o desenho técnico, cortar e confecionar.
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: Um estirador/mesa, uma máquina de ponto preso, máquina de orlar, ferro industrial e réguas de modelagem.

3.1.3 Fase REGIONAL

3.1.3.4 Fase 1 Regional

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

Duração	1 dias (6 horas máx.)
Local de realização	Em local a definir pela organização dentro de cada região.
Conceção	Presidente de Júri
Competências Testadas	Para esta prova vão ser testadas as seguintes competências (áreas, unidades): <ul style="list-style-type: none"> • Capacidade de interpretação de croqui • Modelagem de uma saia • Layout e confeção de uma saia • Desenho de coordenados
Modulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Modelagem, corte e confeção de uma saia 2. Desenho de um coordenado de acordo com um tema e público-alvo
Descrição sumária da prova	O candidato terá de fazer: A equipa terá que interpretar um croqui de uma saia e executar os seus moldes, corte e confeção. Em simultâneo o designer terá que realizar um coordenado de acordo com um tema e público-alvo.
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: Um estirador/mesa, uma máquina de ponto preso, máquina de orlar, ferro industrial, réguas de modelagem e materiais de desenho.

3.1.3.5 Fase 2 Regional

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

Duração	14 horas (máx)
Local de realização	Em local a definir pela organização dentro de cada região.
Conceção	Presidente de Júri
Competências Testadas	Para esta prova vão ser testadas as seguintes competências (áreas, unidades): <ul style="list-style-type: none"> • Capacidade de interpretação de croqui • Modelagem de um vestido • Layout e confeção de um vestido • Desenho de coordenados
Modulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Modelagem, corte e confeção de um vestido mistério 2. Desenho de três coordenados de acordo com um tema, público-alvo e matéria-prima

Descrição sumária da prova	O candidato terá de fazer: A equipa terá de interpretar um croqui de um vestido e executar os seus moldes, corte e confeção. Em simultâneo o designer terá de realizar três coordenados de acordo com um tema, público-alvo e matéria-prima.
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: Um estirador/mesa, uma máquina de ponto preso, máquina de orlar, ferro industrial, réguas de modelagem e materiais de desenho.

3.1.4 PROVA NACIONAL

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

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

Os módulos de avaliação estruturam a forma de organização da prova e correlacionam os critérios de avaliação com as atividades operacionais (do módulo) a que os concorrentes serão sujeitos. Os módulos de competição decorrem, no caso em concreto, design, desenho técnico, modelagem, corte e confeção.

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:

Módulos		Tempo	Dia sugerido
1	Desenvolvimento de uma coleção de acordo com um moodboard e um público-alvo	1:30h	C1 manhã
2	Desenho técnico de uma peça de vestuário e os seus respetivos esquemas de costura	3:00h	C2 manhã
3	Modelação de uma peça mistério	2:00h	C1 manhã
4	Plano de corte de uma peça mistério	1:00H	C1 manhã
5	Confeção de uma peça de vestuário	15:00h	C1-C3 (tarde de C1 até C3 de manhã)

*Os módulos 1 e 2 são para serem executados exclusivamente pelo membro designado de designer, no entanto os restantes dos módulos poderão ser executados em equipa se o timing assim o permitir.

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;
- Todos os concorrentes têm de competir em todos os módulos;
- A equipa tem de executar as tarefas de forma independente.

Especificações de cada módulo a considerar na estruturação da prova:

1. Desenvolvimento de uma coleção de acordo com um moodboard e um público-alvo

Tarefas a realizar:

- Analisar o moodboard em conjunto com público-alvo
- Realizar três coordenados, frente e costas, de acordo com o ponto acima

Competências associadas:

- Reconhecer tendências atuais relevantes e aplicar em desenho
- Desenho de ilustração

2. Desenho técnico de uma peça de vestuário e os seus respetivos esquemas de costura

Tarefas a realizar:

- Realizar um desenho técnico de uma peça
- Ilustrar os esquemas de costura selecionados

Competências associadas:

- Domínio de programas CAD
- Técnicas de desenho técnico
- Conhecimentos de esquemas de costura conforme a indústria

3. Modelação de uma peça mistério

Tarefas a realizar:

- Interpretar o croqui técnico providenciado
- Realizar a base de acordo com as medidas fornecidas
- Executar a transformação e moldes finais

Competências associadas:

- Interpretação de croqui
- Interpretação de medidas
- Resolução de problemas
- Técnicas de modelagem
- Língua inglesa

4. Plano de corte de uma peça mistério

Tarefas a realizar:

- Posicionar os moldes no tecido

Competências associadas:

- Sustentabilidade
- Capacidade de seguir instruções corte
- Reconhecer a matéria-prima e trabalhar de acordo com

5. Confeção de uma peça de vestuário

Tarefas a realizar:

- Realizar a modelagem, corte e confeção de uma peça de vestuário

Competências associadas:

- Executar várias técnicas de modelagem
- Proceder ao corte da peça, de forma a cotá-la corretamente e seguindo os princípios de sustentabilidade
- Confeção de peças de vestuário
- Técnicas de acabamento de acordo com a indústria

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

- Quem é responsável pela conceção da prova

A prova poderá ser desenvolvida:

- pelo Presidente de Júri
- por um grupo de jurados indicados por decisão do Júri no final do campeonato anterior
- pelo patrocinador
- por uma entidade externa independente indicada pela organização

- 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	6 meses antes da competição	As provas são elaboradas pelo concetor de acordo com o definido no ponto 1
3	Desejavelmente as provas não serão divulgadas na íntegra	
4	4 meses de antecedência	Serão divulgadas características técnicas de equipamentos e/ou materiais e uma estrutura tipo da prova
5	Um mês antes da competição	Se possível, divulgação de elementos técnicos dos equipamentos a fornecer pela entidade patrocinadora
6	Na preparação da competição C-4 a C-2	A prova e ficha de avaliação é apresentada aos jurados, testada/finalizada. Caso a prova tenha sido divulgada (ou no caso do presidente de júri se apresentar com concorrente), deve ser alterada pelo menos 30%, por votação entre a equipa de jurados.

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

Critérios de Avaliação	Módulos de Avaliação					Fase Pré-seleção			1.ª fase Regional			2.ª Fase Regional			Campeonato Nacional			
	1 - Desenvolvimento de uma coleção	2 - desenho técnico de uma peça de vestuário	3 - Modelação de uma peça mistério	4 - Plano de corte de uma peça mistério	5 - Confeção de uma peça de vestuário	Referência												
						25% do previsto no Descritivo Técnico			25% do previsto no Descritivo Técnico			50% do previsto no Descritivo Técnico			100% do previsto no Descritivo Técnico			
						Carga Horária:												
						6 horas			6 horas (máx.)			14 horas (máx.)			18 horas (máx.)			
						Nível de exigência da prova												
Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta	Baixa	Média	Alta				
A	Planeamento e organização					x					x							x
B	Comunicação e Relacionamento interpessoal					x					x							x
C	Design										x							x
D	Desenho técnico					x					x							x
E	Modelação										x							x
F	Corte										x							x
G	Confeção										x							x
Fases do Campeonato	Pré-seleção			x	x	x	Nível de exigência da prova:											
	1.ª Fase Regional	x		x	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 (So para M)	Áreas de Competência	Pontuação Máxima
A1	Subcritério 1	J	Aspecto Ajuizável 1	0	Desempenho abaixo do padrão da indústria, incluindo não tentativa		1	2,00
				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

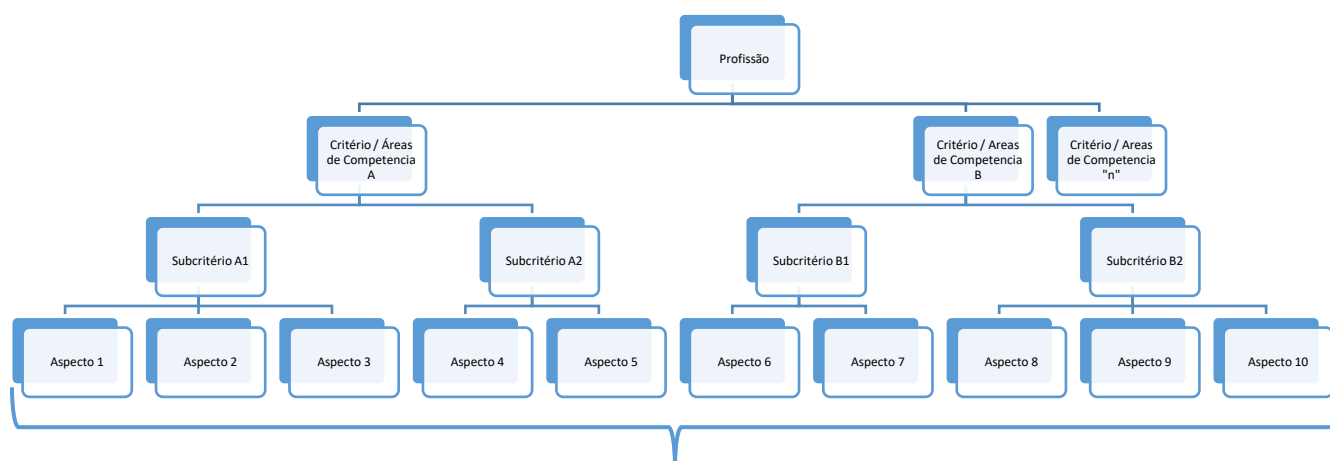
- Fez / não fez / fez parte
- Preparou / não preparou / parcialmente
- Existe / Não existe / Existe parte

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

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

Nota: 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.



A observar/avaliar no decorrer da Prova

3.2.2 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E MÓDULOS DE COMPETIÇÃO

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

Critérios de Avaliação (distribuição da pontuação pelos diversos módulos da competição)		Módulos da competição				
		1 - Desenvolvimento de uma coleção	2 - Desenho técnico de uma peça	3 - Modelação de uma peça mistério	4 - Plano de corte de uma peça mistério	5 - Confeção de uma peça de vestuário
A	Planeamento e organização	x	x	x	x	X
B	Comunicação e Relacionamento interpessoal		x	x	X	
C	Design	x				X
D	Desenho técnico		x	x		
E	Modelação			X		
F	Corte				x	X
G	Confeção					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

- Fichas dados de segurança;
- EPI's adequados ao local de trabalho, nomeadamente calçado de biqueira de aço, luvas, máscaras, óculos de proteção, batas;
- Cumprimento de especificações dos produtos e equipamentos;
- Zelar pela higiene e segurança no local de trabalho.

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://www.youtube.com/watch?v=1nS1uPv6vFQ>

Anexo 2

Ficha de segurança da profissão

31. TECNOLOGIAS DA MODA -MODELISTA E 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 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.