

DESCRITIVO TÉCNICO

DESIGN DE CALÇADO

Profissão P33

CLUSTER

Artes Criativas

TÍTULO

WorldSkills Portugal - **Descritivo Técnico** da Competição de **Design de calçado**

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
- Joaquim Pedras - Skills Advisor da WorldSkills Portugal
- Isabel Teixeira - 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: **542 – Indústrias do Têxtil, Vestuário, Calçado e Couro**

Correspondência com referenciais	• 542RA023 – Técnico/a Especialista em Design de Calçado e de Marroquinaria (Referencial CNQ-QEQ)
----------------------------------	---

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.....	5
2.5 DESCRIÇÃO DAS ÁREAS E UNIDADES DE COMPETÊNCIA.....	6
2.6 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO.....	9
2.7 MATRIZ DA PROVA-TIPO.....	10
2.8 RELAÇÃO ENTRE OS MÓDULOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA.....	11
2.9 QUADRO RESUMO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs MÓDULOS.....	12
3 AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO	13
3.1 PROVAS.....	13
3.1.1 FASES DO CAMPEONATO.....	13
3.1.2 PROVA DE PRÉ-SELEÇÃO.....	13
3.1.3 FASE REGIONAL.....	13
3.1.3.1 Fase 1 Regional.....	13
3.1.3.2 Fase 2 Regional.....	14
3.1.4 PROVA NACIONAL.....	14
3.1.5 FORMATO/ESTRUTURA DA PROVA.....	16
3.1.6 DESENVOLVIMENTO DA PROVA.....	18
3.1.7 RESUMO DAS FASES DE PRÉ-SELEÇÃO, REGIONAL E NACIONAL.....	19
3.2 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO.....	19
3.2.1 FICHA DE AVALIAÇÃO.....	19
3.2.2 RELAÇÃO ENTRE OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E MÓDULOS DE COMPETIÇÃO.....	21
3.2.3 PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO.....	21
4 REQUISITOS DE SEGURANÇA	22
4.1 GERAIS.....	22
4.2 ESPECÍFICOS.....	22
5 ANEXOS	22

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENQUADRAMENTO

PROFISSÃO: TÉCNICO/A DE MODELAÇÃO DE CALÇADO; TÉCNICO/A DE FABRICO MANUAL DE CALÇADO

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: Design de Calçado

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 Especialista em Design de Calçado e de Marroquinaria** 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.snq.gov.pt/qualificacoesDetalhe/7446>
- 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 Especialista em Design de Calçado e de Marroquinaria

Descrição Geral da Atividade Profissional

Conceber e desenvolver produtos de calçado e de marroquinaria, de acordo com as tendências de moda, as estratégias comerciais, os elementos técnicos da produção e os critérios da qualidade e regulamentação de segurança e saúde e de proteção ambiental.

2.2 ATIVIDADES OPERACIONAIS

No âmbito da sua atividade profissional, o/a Técnico/a Especialista em Design de Calçado e de Marroquinaria desenvolve as seguintes atividades operacionais:

1. Recolher e analisar informação das tendências de moda nacional e internacional, ao nível dos produtos, materiais, cores, inovações e tendências de mercado;
2. Desenvolver novas coleções de calçado e de marroquinaria, manualmente ou digitalmente, a partir de uma ideia original ou de um modelo já existente, elaborando esboços, croquis ou desenhos;
3. Colaborar na construção e industrialização de protótipos, analisando, avaliando e aferindo;
4. Estruturar e planificar a estratégia de desenvolvimento de coleções;
5. Participar no desenvolvimento e industrialização de produtos, analisando a viabilização dos processos da modelação e do fabrico, assim como, os padrões da qualidade e os requisitos funcionais do produto.

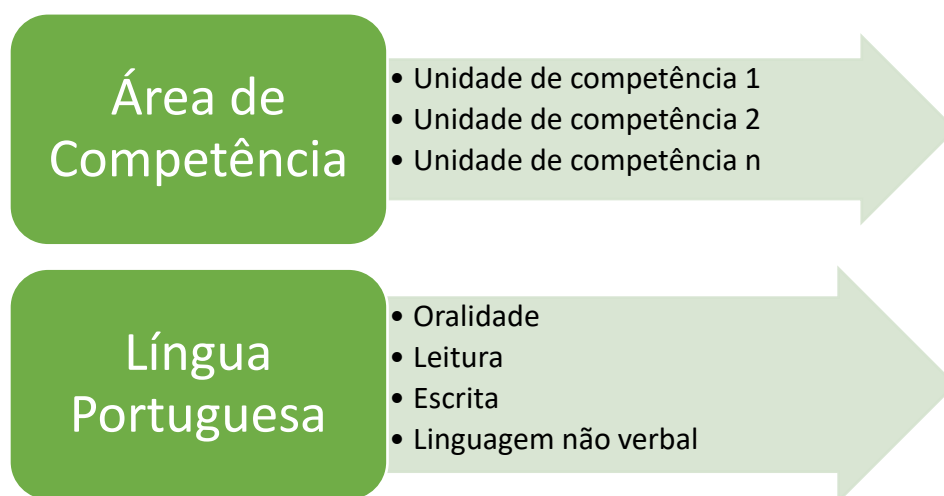
2.3 PRINCIPAIS AREAS DE COMPETÊNCIAS

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 INTERPESSOAL	20
3	DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL	15
4	DESENVOLVIMENTO CRIATIVO	25
5	ILUSTRAÇÃO DIGITAL	20
6	DESENHO TÉCNICO	15
Total		100

2.4 AREAS DE COMPETÊNCIAS vs UNIDADES DE COMPETÊNCIA

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



2.5 DESCRIÇÃO DAS ÁREAS E UNIDADES DE COMPETÊNCIA

Área funcional: PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	Importância relativa (%)
1 - 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;
- Como 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.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

- Planear tarefas e gerir o tempo;
- Recolher e sintetizar informação;
- Estruturar pastas e ficheiros;
- Organizar o posto de trabalho;
- Cumprir regras de ergonomia, segurança e higiene.

Área funcional: COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	Importância relativa (%)
2 - COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	20%

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

- As funções da linguagem e os processos de comunicação;
- Os princípios associados à perceção;
- Os elementos que compõem as formas visuais, a maneira como estão organizadas e as impressões que causam no observador;
- Boas práticas de *marketing* sobre comunicação da visão do designer ao cliente
- Os princípios do bom relacionamento interpessoal com os interlocutores internos e externos com vista ao desenvolvimento de um bom nível de colaboração.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

Área funcional: COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO INTERPESSOAL

Importância
relativa (%)

- 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 disponibilizadas de acordo com o cliente ou solicitações;
- Estruturar e planificar uma apresentação;
- Demonstrar capacidade de comunicação oral, visual e escrita;
- Manipular diferentes elementos de forma a obter uma comunicação visual eficaz;
- Elaborar um portefólio da coleção incorporando desenho e texto com clareza e impacto visual.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Demonstrar atitude profissional;
- Pesquisar, contextualizar e objetivar;
- Apresentar e defender o projeto (comunicação oral);
- Desenvolver a apresentação (comunicação visual e escrita).

Área funcional: Técnica

Importância
relativa (%)

3 – DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL

15%

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

- O conceito de marketing;
- Variáveis individuais e sociais do comportamento do consumidor;
- Segmentação e posicionamento de mercado;
- As diversas influências e condicionamentos económicos e culturais que afetam o cluster da moda;
- Diferentes fontes de pesquisa para Tendências da moda;
- Diferentes tipos e formatos de imagens.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Aplicar metodologias de pesquisa e análise de comportamentos de consumo e prognósticos de moda;
- Pesquisar, analisar, sintetizar, aplicar e avaliar temáticas relacionadas com a criação
- Criar e/ou tratar imagens matriciais utilizando ferramentas informáticas;
- Priorizar imagens resultantes das pesquisas;
- Criar um moodboard que reflita e sumarize o público-alvo, a estação e o tema para a coleção;
- Desenvolver uma base informativa de articulação com os domínios práticos e técnicos.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Desenvolver o conceito dirigido ao comportamento do consumidor, à segmentação do mercado e às Tendências de moda;
- Elaborar o *moodboard*;
- Selecionar a paleta de cores, materiais/acessórios e formas.

Área funcional: Técnica	Importância relativa (%)
4 – DESENVOLVIMENTO CRIATIVO	25%

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

- Condições, limitações e exigências relacionadas com o mercado da moda e do calçado;
- Os elementos estruturais da linguagem plástica;
- Técnicas de expressão e representação utilizando diferentes meios atuantes;
- Princípios, práticas e técnicas para a criação de uma coleção.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Desenvolver modos próprios de expressão e comunicação visuais utilizando com eficiência os diversos recursos do desenho (livre ou esquemático);
- Explorar e aplicar as potencialidades do desenho no âmbito do calçado;
- Demonstrar capacidade de organização na atividade de projetar;
- Desenvolver uma gama de ideias relacionadas que resulte num grupo coeso e coerente de modelos;
- Representar com acuidade a forma de calçado, os modelos e pormenores associados.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Estudar/Reproduzir a/s forma/s de calçado;
- Selecionar/Trabalhar motivos/referentes visuais;
- Criar coleção cápsula;
- Articular forma e função;
- Demonstrar criatividade, proporção e equilíbrio.

Área funcional: Técnica	Importância relativa (%)
5 - ILUSTRAÇÃO DIGITAL	20%

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

- As articulações entre perceção e representação do mundo visível;
- Os conceitos estruturais da comunicação visual e da linguagem plástica.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Criar imagens e paginação utilizando *software* de desenho vetorial;
- Manipular diferentes elementos de forma a criar ilustrações informativas (técnicas e estéticas / claras e proporcionais) de modelos de calçado;
- Ampliar e esquematizar detalhes, se necessário.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Aplicar a cor;
- Aplicar texturas e/ou padrões;
- Expressar volume;
- Expressar espessuras dos materiais/acessórios/aplicações;
- Incorporar cravados (linhas de costura);
- Utilizar *software* específico.

Área funcional: Técnica	Importância relativa (%)
6 – DESENHO TÉCNICO	15%

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

- Fundamentos básicos do desenho técnico adaptados à indústria do calçado;
- Os processos de desenvolvimento e fabrico inerentes à industrialização de produtos de calçado;
- Vocabulário técnico associado a procedimentos de fabrico, técnicas de construção, materiais e acessórios.

Os concorrentes **terão de conseguir**:

- Elaborar desenhos planos de especificação dos modelos com precisão e proporcionalidade;
- Recorrer a diferentes vistas/planos se necessário;
- Legendar os desenhos utilizando o vocabulário apropriado.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA:

- Representar segundo as normas de desenho técnico;
- Utilizar termos técnicos da indústria do calçado;
- Indicar processos de fabrico/construção dos modelos;
- Indicar a natureza dos materiais e acessórios.

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 INTERPESSOAL	20
C	DESENVOLVIMENTO CONCEPTUAL	15
D	DESENVOLVIMENTO CRIATIVO	25
E	ILUSTRAÇÃO DIGITAL	20
F	DESENHO TÉCNICO	15
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 conceção de coleções de calçado.

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

1. Estudo do mercado de moda
2. Criação de coleção cápsula
3. Ilustração
4. Desenho de especificação
5. Apresentação

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- Estudo do mercado de moda	2- Criação de coleção cápsula	3- Ilustração	4- Desenho de especificação	5- Apresentação
1	Planeamento e organização	x	x	x	x	x
2	Comunicação e Relacionamento interpessoal	x	x	x	x	x
3	Desenvolvimento conceptual	x				x
4	Desenvolvimento criativo	x	x	x	x	x
5	Ilustração digital		x	x	x	x
6	Desenho técnico				x	x



2.9 QUADRO RESUMO: ÁREAS/UNIDADES DE COMPETÊNCIA vs MÓDULOS

Quadro correspondência de Critérios de Áreas de Competência Unidades de Competência com Critérios de Avaliação e Módulos		ÁREAS DE COMPETÊNCIA										UNIDADES DE COMPETÊNCIA													
		PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO		COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO INTERPERSONAL		DESENVOLVIMENTO CONCEPÇÃO		DESENVOLVIMENTO CRIATIVO		ILUSTRAÇÃO DIGITAL		DESENHO TÉCNICO		PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO		COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO INTERPERSONAL		DESENVOLVIMENTO CONCEPÇÃO		DESENVOLVIMENTO CRIATIVO		ILUSTRAÇÃO DIGITAL		DESENHO TÉCNICO	
Módulos	Critérios	5%		20%		15%		25%		20%		15%		20%		15%		20%		15%		20%		15%	
		Planear tarefas e gerir o tempo	Recorrer a fontes e métodos de investigação	Elaborar planos e ficheiros	Organizar o posto de trabalho	Cumprir regras de segurança, saúde e higiene	Demonstrar atitude profissional	Respostas, consultar e colaborar	Aprender e defender o próprio conhecimento	Desenvolver e apresentar conhecimento visual e escrito	Desenvolver e apresentar ideias e soluções	Identificar e reconhecer necessidades e tendências	Elaborar o conceito	Selecionar a paleta de cores, materiais/texturas e formas	Conceber/produzir a(s) forma(s) de calçado	Selecionar/transferir métodos/inventos visuais	Conceber o conceito	Aplicar forma e função	Conceber a cor e o acabamento	Aplicar técnicas e/ou padrões	Desenhar o volume	Desenhar e preparar desenhos de detalhe	Aplicar técnicas de calçado	Realizar processos de fabricação/engenharia dos modelos	Realizar e manter os materiais e acessórios
Módulos	1- ESTUDO DO MERCADO DE MODA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	2- CRIAÇÃO DE COLEÇÃO CÁPSULA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	3- ILUSTRAÇÃO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	4- DESENHO DE ESPECIFICAÇÃO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	5- APRESENTAÇÃO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Critérios	A- PLANEAMENTO E ORGANIZAÇÃO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	B- COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO INTERPERSONAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	C- DESENVOLVIMENTO CONCEPÇÃO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	D- DESENVOLVIMENTO CRIATIVO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	E- ILUSTRAÇÃO DIGITAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Módulos	F- DESENHO TÉCNICO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	G- DESENHO DE DETALHE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	H- REALIZAÇÃO DE CALÇADOS	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	I- MANUTENÇÃO E REPARAÇÃO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	J- MATERIAIS E ACESSÓRIOS	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

3 AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

3.1 PROVAS

3.1.1 FASES DO CAMPEONATO

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



3.1.2 PROVA DE PRÉ-SELEÇÃO

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

Duração	1 dia (6 horas)
Local de realização	Nas instalações das entidades participantes
Conceção	Presidente de Júri
Competências Testadas	Para esta prova vão ser testadas as seguintes competências (áreas, unidades): Planeamento e organização, Comunicação e relacionamento interpessoal, Desenvolvimento conceptual, Ilustração digital e Desenho técnico.
Módulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: Estudo do mercado de moda, Ilustração e Desenho de especificação.
Descrição sumária da prova	O/A candidato/a terá de demonstrar conhecimento e cultura visual sobre temas relacionados com o desenvolvimento conceptual, desenho e ilustração e a elaboração de desenhos técnicos de modelos de calçado.
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: Computador, ligação à <i>Internet</i> , <i>software</i> de tratamento de imagem (Adobe Photoshop) e <i>software</i> de desenho vetorial (Adobe Illustrator), Papel cavalete A4, Lápis de cor aguareláveis.

3.1.3 FASE REGIONAL

3.1.3.1 Fase 1 Regional

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

Duração	1 dias (6 horas máx.)
Local de realização	Em local a definir pela organização dentro de cada região.
Conceção	Presidente de Júri
Competências Testadas	Para esta prova vão ser testadas as seguintes competências (áreas, unidades):

	Planeamento e organização, Comunicação e relacionamento interpessoal, Desenvolvimento conceptual, Desenvolvimento criativo, Ilustração digital e Desenho técnico.
Módulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: Estudo do mercado de moda, Criação de coleção cápsula, Ilustração e Desenho de especificação.
Descrição sumária da prova	O/A candidato/a terá de pesquisar sobre um tema, elaborar um <i>moodboard</i> , criar modelos de calçado, realizar ilustração digital e desenho técnico.
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: Computador, ligação à <i>Internet</i> , <i>software</i> de tratamento de imagem (Adobe Photoshop) e <i>software</i> de desenho vetorial (Adobe Illustrator), Papel cavalinho A4, Lápis de cor aguareláveis.

3.1.3.2 Fase 2 Regional

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

Duração	3 dias (14 horas máx.)
Local de realização	Em local a definir pela organização dentro de cada região.
Conceção	Presidente de Júri
Competências Testadas	Para esta prova vão ser testadas as seguintes competências (áreas, unidades): Planeamento e organização, Comunicação e relacionamento interpessoal, Desenvolvimento conceptual, Desenvolvimento criativo, Ilustração digital e Desenho técnico.
Módulo (s) Realizados	Vão ser constituintes desta prova os módulos: Estudo do mercado de moda, Criação de coleção cápsula, Ilustração e Desenho de especificação.
Descrição sumária da prova	O/A candidato/a terá de pesquisar sobre um público-alvo e um tema, elaborar um <i>moodboard</i> , criar modelos de calçado, realizar ilustração digital e desenho técnico.
Recursos	Para um correto desenvolvimento da prova deverá a entidade / concorrente providenciar os seguintes recursos: Computador, ligação à <i>Internet</i> , <i>software</i> de tratamento de imagem (Adobe Photoshop) e <i>software</i> de desenho vetorial (Adobe Illustrator), Papel cavalinho A4, Lápis de cor aguareláveis.

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, objetivando a conceção de uma coleção cápsula de modelos de calçado.

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 17:30 horas.

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

Quadro Módulos Tempo Dia de prova			
Módulos		Tempo	Dia sugerido
1	Estudo do mercado de moda	04h00	C1
2	Criação de coleção cápsula	05h00	C1, C2
3	Ilustração	06h00	C2, C3
4	Desenho de especificação	02h00	C3
5	Apresentação	00h30	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;
- As equipas de concorrentes têm de executar as tarefas de forma independente.

Especificações de cada módulo a considerar na estruturação da prova:

1. Módulo 1 – Estudo do mercado de moda

- Redação de texto sucinto com definição do perfil do público-alvo e referências ao mercado;
- Redação de texto sucinto de apresentação da tendência ou ambiente sugerido;
- Apresentação de *Moodboard* que reflita e sumarie o público-alvo, a estação e o tema da coleção;
- Incorporação de significantes de referentes visuais a trabalhar (morfologia, tipologia, texturas, detalhes e sistemas de aperto);
- Incorporação de paleta de cores, materiais/acessórios e formas;
- Compilação de toda a informação num portefólio digital visualmente equilibrado e apelativo, com tratamento de texto, imagem e paginação, coerentes com o público-alvo, o conceito e o tema ou tendência.

2. Módulo 2 - Criação de coleção cápsula

- Estudo do volume e definição do contorno da/s forma/s base;
- Criação de coleção cápsula de 6 modelos calçáveis;
- Desenho proporcional, equilibrado e criativo das peças constituintes dos modelos e de pormenores (sistemas de aperto; aplicações; decorações de superfície);
- Desenho do solado;
- Tratamento do interior dos modelos;
- Representação das espessuras resultantes das sobreposições;
- Compilação de toda a informação num portefólio digital visualmente equilibrado e apelativo.

3. Módulo 3 - Ilustração

- Ilustração digital e informativa contemplando: a aplicação da cor, texturas/padrões, a expressão do volume e das espessuras dos materiais e acessórios ou aplicações;
- Incorporação dos cravados (linhas de costura) na ilustração;
- Compilação de toda a informação num portefólio digital visualmente equilibrado e apelativo.

4. Módulo 4 – Desenho de especificação

- Elaboração de desenhos técnicos de 4 modelos;
- Inclusão de anotações com observância dos termos técnicos da indústria do calçado, informando sobre processos de fabrico/construção dos modelos e a natureza dos materiais e acessórios;
- Compilação de toda a informação num portefólio digital visualmente equilibrado e apelativo.

5. Módulo 5 - Apresentação

- Apresentação e defesa do projeto, em comunicação oral estruturada, contextualizada e objetiva, acompanhada/sustentada na visualização do portefólio realizado nos módulos 1, 2, 3 e 4.

NOTA: Após cada 6 minutos destinados à apresentação de cada um dos concorrentes, os jurados terão 4 minutos para colocar questões relacionadas com o trabalho desenvolvido.

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 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.

5.1.6.2 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	7 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.

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

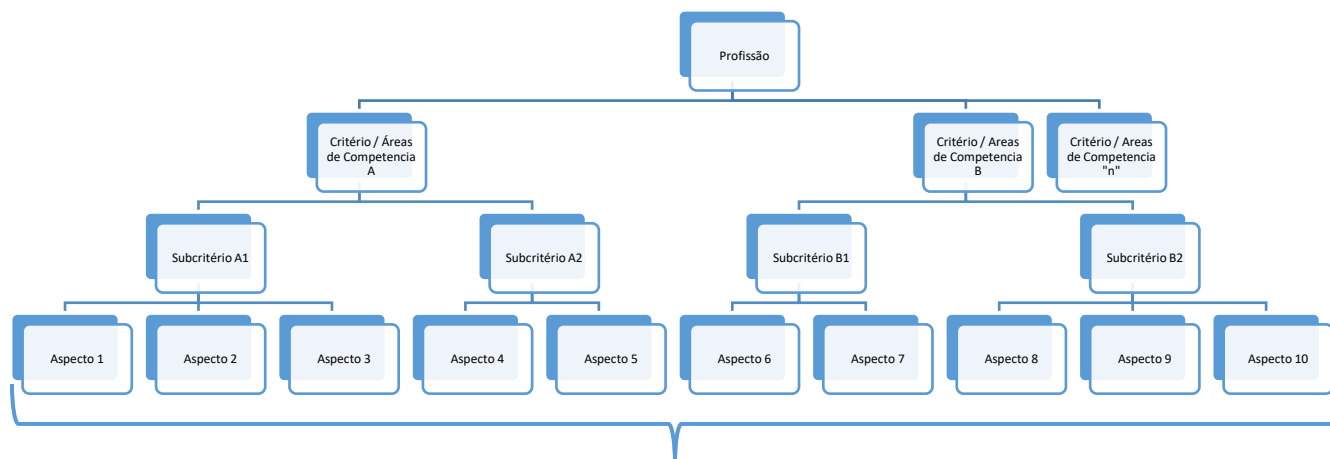
- Medir a altura, diâmetro, largura;
- Saber o peso, densidade, rugosidade;
- Cumpriu / Não cumpriu;
- Fez / não fez / fez parte;
- Preparou / não preparou / parcialmente;
- Existe / Não existe / Existe parte.

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: 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:

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 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

- Utensílios e ferramentas cortantes ou perfurantes têm de incluir proteção nas extremidades.

5 ANEXOS

Anexo 1	<i>Links</i> a vídeos e outra informação promocional com exemplos da competição e do processo de trabalho
Anexo 2	Ficha de segurança da profissão
Anexo 3	Marking form do CIS
Anexo 4	Conceitos

Anexo 1

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

- <https://www.youtube.com/watch?v=wfLnQrIDzAg>
- <https://www.youtube.com/watch?v=NiaQSuOg1CE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=DsgZYDe2QJg>

Anexo 2

P33. DESIGN de CALÇADO 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 tecidos e/ou couros;
- Contacto equipamentos elétricos.

RISCOS SIGNIFICATIVOS

- Irritação das vias respiratórias e alergias;
- Eletrização.

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

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.