

DESCRITIVO TÉCNICO



DESIGN GRÁFICO

40



A Olimpíada do Conhecimento, por resolução do seu Comitê Técnico, em acordo com o Estatuto e as Regras da Competição, adotou as exigências mínimas que seguem no tocante a esta ocupação na Competição Olimpíada do Conhecimento.

Este documento é composto de:

1. INTRODUÇÃO.....	- 2 -
2. COMPETÊNCIA E ESCOPO DE TRABALHO	- 3 -
3. PROJETO TESTE	- 4 -
4. GERENCIAMENTO E COMUNICAÇÕES DA OCUPAÇÃO.....	- 6 -
5. AVALIAÇÃO	- 6 -
6. EXIGÊNCIAS DE SEGURANÇA ESPECÍFICAS DA OCUPAÇÃO.....	- 10 -
7. MATERIAIS E EQUIPAMENTOS.	- 10 -

José Luis Gonçalves Leitão
Presidente do Comitê Técnico

1. INTRODUÇÃO

1.1. Nome e Descrição da Ocupação

1.1.1. O nome da ocupação é **Design Gráfico**

1.1.2. Descrição da Ocupação

Designers gráficos tipicamente trabalham em agências publicitárias, departamentos de comunicação de empresas, gráficas e bureaus de imagem. Eles podem ser chamados de Diretores de Arte, Produção de Arte, Assistente de Arte, Assistente de Publicidade, Programador Visual, Desenhista Gráfico e Designer Gráfico. Nas gráficas e bureaus eles podem ser chamados de Assistente de Produção Gráfica e Arte-Finalistas.

Suas habilidades incluem:

- **Conceber**, esboçar, pesquisar, diagramar, desenhar e executar leiaute e arte-final digital, de projetos gráficos publicitários como anúncios, cartaz, folder, calendários e outros.
- **Diagramar** e confeccionar leiautes e arte-final digital de impressos editoriais como páginas de revista e jornais, capas e miolos de livros.
- **Criar** e tratar imagens digitais, preparar imagens para área gráfica, web, fotografia e outras áreas que demandem imagens de qualidade
- **Desenvolver** marcas institucionais, comemorativas e comerciais, definindo suas características de aplicação gráficas variadas.
- **Elaborar**, esboçar, pesquisar, organizar, elaborar, diagramar, desenhar e executar leiaute de projeto gráfico de embalagens.

Sem perder o foco dos aspectos estético, formal e funcional, adequando-os aos conceitos de informação e comunicação vigentes, e ajustando-os aos apelos mercadológicos e às necessidades do usuário. Também acompanham o processo de execução e reprodução do projeto gráfico, de acordo com padrões específicos, normas técnicas e necessidades dos clientes, em condições de qualidade, segurança e preservação ambiental.

1.2. Escopo da aplicação

1.2.1. Todo avaliador e competidor devem conhecer este Descritivo Técnico.

1.2.2. Em caso de divergência entre as línguas em que são publicados os Descritivos Técnicos, prevalecerá a versão em português. (BR)

1.3. Documentos associados

1.3.1. Este descritivo técnico conte apenas informações técnicas específicas para a ocupação e deve ser usado em associação com os seguintes documentos:

- RC – Regulamento da Competição;
- RON – Recursos *on-line* conforme indicados neste documento;
- PSSO – Programa de Saúde e Segurança Ocupacional.

2. **COMPETÊNCIA E ESCOPO DE TRABALHO**

O escopo do trabalho consiste em uma resolução da situação proposta que está baseada em competências profissionais, conhecimento e domínio técnico da ocupação.

2.1. **Especificação das competências**

É apresentada ao competidor uma situação proposta contemplando elementos necessários para a resolução, dentro de prazos e condições determinadas, exigindo assim uma atitude ativa e um esforço para demonstrar suas competências.

- Contemplar soluções que atendam aos padrões de qualidade, considerando o tempo previsto e os recursos disponíveis.
- Elaborar situações para a resolução de problemas, no âmbito da situação proposta.
- Registrar as circunstâncias, contextualizando soluções mediante ao proposto.

Esta modalidade envolve tecnologia de design gráfico utilizando habilidades e técnicas aplicáveis em todas as fases como:

- Concepção/idéia
- Criação
- Preparação digital de imagens
- Tipografia
- Trabalho artístico (ilustrações, tipografia etc.)
- Leiaute
- Arte Final
- Processamento final e saída
- Apresentação da arte final

2.2. **Conhecimento Teórico**

2.2.1. Conhecimento teórico é requerido, avaliado nas habilidades intelectuais (HI) e mobilizado no desenvolvimento na prática do Projeto Teste.

2.3. **Trabalho Prático**

A competição será realizada utilizando um Apple Macintosh convencional.
Não será permitido o acesso à Internet durante a competição.

Concepção e idéia – Conceitos e idéias podem ser desenvolvidas no computador ou em esboços de acordo com a preferência do competidor. Os esboços não serão avaliados na competição.

Leiaute – A criação deverá ser desenvolvida eletronicamente usando programa específico à escolha do competidor.

Design Final – O resultado final da criação e processo de leiaute deve ser impresso e apresentado para a avaliação, dentro do tempo limite.

Impressos, apresentação e armazenamento

- Quando o projeto é finalizado, o competidor deve armazenar e imprimir os resultados e apresentar como

- solicitado para propósitos de avaliação e exibição como descrito no projeto.
- Os arquivos preliminares e finais devem também ser salvos em uma pasta com nome apropriado de acordo com as instruções dadas.
 - Alguns itens devem ser feitos manualmente para apresentação, como também em modelos 3D de acordo com as instruções fornecidas.
 - Os competidores não podem coletar seus impressos da impressora, deve primeiramente solicitar a um Avaliador para que ele pegue os impressos para ele.
 - Todos os impressos devem conter o número do posto de trabalho; caso contrário o avaliador não poderá entregar os impressos ao competidor.
 - O competidor é unicamente responsável pelo salvamento de seus arquivos no caso de quebra do computador. É também de sua responsabilidade em preparar arquivos para impressões em impressoras a laser para apresentação. Não será dado tempo extra para compensar qualquer tempo perdido.
 - Na ocorrência de problemas com o computador na qual não foi provocado pelo operador, o competidor poderá pedir tempo adicional. A decisão final será dada pelo Avaliador Líder.

3. PROJETO TESTE

O projeto teste consiste no desenvolvimento de um trabalho prático.

3.1. Formato / estrutura do Projeto Teste

A prova será modular dividida em quatro projetos/módulos , a ordem em que os projetos serão aplicados (dias de competição) será definida no dia através de votação.

- Módulo 1 – Identidade Visual
- Módulo 2 – Editorial
- Módulo 3 – Embalagem;
- Módulo 4 – Promocional

3.2. Exigências na criação do Projeto Teste.

Os módulos podem incluir:

- Digitalização de imagens, otimizando-a com valores especificados corretamente e melhorando-as usando ferramentas apropriadas para manipulação e ajuste.
- Desenhar e redesenhar elementos de informações como diagramas, gráficos e mapas.
- Traças e vetorizar logotipos baseados em pixels e figuras simples como símbolos e ícones.
- Converter manuscritos digitais em texto tipográficos.
- Criar os mais variados tipos de impressos, como livros e capas de livros, revistas e capas de revistas, jornais, logos e logotipos, elementos de identidade corporativa (papel carta, cartão de visita etc.), posters, propagandas, folders etc.
- Criação gráfica em formato 3D, como embalagens, pacotes de guloseimas, etc.

3.3. Desenvolvimento do Projeto Teste.

O Projeto Teste proposto deve ser preparado com os modelos fornecidos pela Olimpíada do Conhecimento (www.senai.br/olimpiada). O software usado para textos será o Word, e para desenhos serão utilizados arquivos com extensões *.DWG.

3.3.1. Quem desenvolve o Projeto Teste/módulos.

Cada Avaliador desenvolve uma proposta para Projeto Teste (Planejamento, Processo e Produto completo, com módulos) e apresenta para análise e votação dos demais Avaliadores.

Três meses antes da competição, serão selecionadas através de votação 4 propostas de cada módulo. Após definidas as propostas, as mesmas sofrerão sugestões de modificação de no mínimo 30% e será apresentada pelos Avaliadores na competição.

O Avaliador líder designa aos demais Avaliadores o projeto teste / Módulo a ser modificado e apresentado para seleção.

Cada Avaliador desenvolve uma alteração de projeto teste / módulo e este será selecionado (votado) no local de competição.

3.3.2. Como e onde o Projeto Teste/módulos é desenvolvido.

O projeto teste é desenvolvido independentemente pelos Avaliadores da Ocupação.

3.3.3. Quando o Projeto Teste é desenvolvido.

O projeto teste é desenvolvido Três meses antes da competição e apresentado com alterações para seleção.

3.4. Avaliação do Projeto Teste.

Cada módulo alterado deverá ser acompanhado de uma proposta de Avaliação baseada nos critérios definidos na Seção 5.

3.4.1. A proposta de avaliação será desenvolvida pela(s) pessoa(s) que realizar(em) a alteração do módulo. A Avaliação é detalhada, desenvolvida e aprovada pelos Avaliadores da ocupação.

3.4.2. A Avaliação deverá ser registrada no SIAC (Sistema Integrado de Avaliação da Competição) antes da Competição.

3.5. Validação do Projeto Teste.

Após a alteração os Avaliadores serão divididos em 4 grupos. A cada grupo será dada a tarefa de verificação da validade do Projeto Teste selecionado. Ao grupo, pede-se que:

- Certifique-se de que todos os documentos estejam presentes;
- Verifique se o Projeto Teste está conforme com os critérios de criação;
- Assegure-se que o Projeto Teste pode ser finalizado dentro do tempo prescrito;
- Assegure-se que os aspectos de avaliação propostos estão adequados;
- Se após a verificação for constatado que a alteração proposta do projeto está incompleta ou não praticável, esta seja descartada e substituída por uma outra proposta.

3.6. Seleção de Alteração do Projeto Teste.

A seleção do Projeto Teste será por voto secreto dos Avaliadores, antes da Competição.

Somente será permitido o voto dos Avaliadores que tenham proposto alteração do módulo.

Cada alteração do módulo deverá vir acompanhado de breve apresentação (não mais de 5 minutos), power point, fotografias, textos, etc. Toda alteração será apresentada pelo Avaliador que realizou a alteração.

Cada avaliador classificará secretamente cada proposta de alteração em ordem de preferência.

3.7. Veiculação do Projeto Teste.

O Projeto é veiculado através do sítio da Olimpíada do Conhecimento como segue:

- Três meses antes do início da competição.

3.8. Coordenação do Projeto Teste (preparação para a Competição).

A coordenação do Projeto Teste estará a cargo do Avaliador Líder e da Olimpíada do Conhecimento.

4. GERENCIAMENTO E COMUNICAÇÕES DA OCUPAÇÃO.

4.1. Fórum de Discussões.

Antes da Competição, todas as discussões, comunicação, colaboração e tomadas de decisões relativas à ocupação deverão ocorrer no Fórum de Discussões específico da ocupação. Todas as decisões e comunicação relativas à ocupação só terão validade se ocorridas no fórum. O Avaliador Líder (ou Avaliador por este nomeado) será o moderador nesse fórum. Consulte o Regulamento da Competição, para cronograma de comunicação e exigências no desenvolvimento da competição.

4.2. Informações ao Competidor.

Toda informação aos Competidores estará disponível no sítio da Olimpíada do Conhecimento (www.senai.br/olimpiada).

Essas informações incluem:

- Regulamento da Competição;
- Descritivos Técnicos;
- Outras informações relativas à Competição.

4.3. Projetos de Teste.

Projetos de Teste veiculados estarão disponíveis em Olimpíada do Conhecimento (www.senai.br/olimpiada).

4.4. Gerenciamento diário.

As atividades diárias dos avaliadores da ocupação serão definidas pelo Avaliador Líder e apresentada em forma de cronograma no início da competição.

5. AVALIAÇÃO

A avaliação está baseada em competências e utiliza como instrumentos de avaliação Situação Proposta que contemplam, de forma global, integrada e contínua, as etapas de planejamento, de processo de execução e de Produto, incluindo a avaliação das Qualidades Pessoais (Habilidades Intelectuais e Atitudes).

Esta seção descreve o modo pelo qual os Avaliadores irão avaliar o Projeto Teste/módulos. Também define os critérios de avaliação, procedimentos e exigências na pontuação.

5.1. Critérios de Avaliação

Esta seção define os critérios de avaliação e o número de pontos (subjetivos e objetivos). O total de pontos para todos os critérios deve ser de 100 pontos.

A avaliação desta ocupação abrange de forma global, integrada e contínua as etapas de **Planejamento**, **Processo de Execução e Produto**, incluindo a avaliação das Qualidades Pessoais:

Etapas	Percentuais
Planejamento	10%
Processo de Execução	20%
Produto	70%

A estrutura da prova será modular e composta por três etapas (planejamento, processo de execução e produto).

Planejamento: 10%

Na etapa de Planejamento, deverão ser registrados as respostas por escrito, em função das solicitações apresentadas na Situação Proposta. Nesta etapa, são avaliadas as seguintes Qualidades Pessoais:

Qualidades Pessoais Avaliadas - Planejamento
Capacidade de Planejamento
Capacidade de Pesquisa
Capacidade de Tomada de Decisão
Capacidade de Transferência de Aprendizagem
Capacidade de Resolução de Problemas

Processo de Execução: 20%

Na etapa de Processo de Execução, deverão ser realizadas atividades para produzir o produto especificado. Nesta etapa, são avaliadas as seguintes Qualidades Pessoais:

Qualidades Pessoais Avaliadas - Processo de Execução
Consciência de Segurança
Consciência de Qualidade Técnica e Ambiental
Zelo
Disciplina
Autocontrole
Organização do ambiente de trabalho

Produto: 70%

Na etapa de Produto, o resultado da etapa de Processo de Execução será avaliado segundo a conformidade com as especificações técnicas fornecidas, tendo como base a tabela abaixo:

Seção	Critério	Pontos		
		Subjetivo	Objetivo	Total
A	Planejamento	10	-	10
B	Processo de Execução	20	-	20
A	Processo criativo	5	-	5
B	Design final	22	-	22
C	Uso do computador	-	12	12
D	Habilidades manuais	-	6	6
E	Conhecimento de impressão industrial	-	11	11
F	Salvamento e formato de arquivo	-	14	14
Total =		57	43	100

5.2. Avaliação do Critério Subjetivo

Pontos serão atribuídos em escala de 1 a 10.

- Perfeito = 10 pontos;
- Muito bom = 9 pontos;
- Bom = 8 pontos;
- Razoavelmente bom = 7 pontos;
- Suficiente = 6 pontos;
- Médio = 5 pontos;
- Pobre = 4 pontos;
- Insuficiente = 3 pontos;
- Muito ruim = 2 pontos;
- Não pode ser avaliado = 1 ponto.

Para cada item das etapas de Planejamento e Processo de Execução o desempenho será avaliado com base em pontuação, conforme os critérios de avaliação apresentados na tabela a seguir:

Pontuação	Critérios de Avaliação
4	O competidor demonstrou comportamento <u>adequado</u> no desenvolvimento do trabalho, <u>obtendo os resultados esperados</u> .
3	O competidor demonstrou comportamento <u>não adequado</u> no desenvolvimento do trabalho, <u>sem comprometer o resultado</u> .
2	O competidor demonstrou comportamento <u>não adequado</u> no desenvolvimento do trabalho, <u>comprometendo parcialmente o resultado</u> .
1	O competidor demonstrou comportamento <u>não adequado</u> no desenvolvimento do trabalho, <u>comprometendo totalmente o resultado</u> .

5.3. Critérios para avaliação Específica

Sessão A – Processo Criativo – 2 pontos

- A.1 Idéias e originalidade
- A.2 Compreensão do público-alvo
- A.3 Compreensão das diretrizes da tarefa
- A.4 Relevância de todos os aspectos da tarefa

Sessão B – Design Final – 8 pontos

- B.1 Qualidade da composição visual (apelo estético e equilíbrio)
- B.2 Legibilidade do design
- B.3 Contraste e legibilidade do texto
- B.4 Escolha apropriada de tipologia
- B.5 Qualidade da tipografia (tamanho, peso e espaçamento entre letras e linhas)
- B.6 Qualidade das cores utilizadas (escolha, equilíbrio visual e harmonia)
- B.7 Qualidade da diagramação (equilíbrio dos elementos: texto, branco e imagens)
- B.8 Qualidade da manipulação de imagem (correção de cor, recorte, retoque e montagem)
- B.9 Qualidade da fusão de imagens (sombra, cor, perspectiva, proporção e unidade)
- B.10 Qualidade do desenho em vetor
- B.11 Qualidade do desenho de outros elementos (gráficos, tabelas, mapas, esboços e etc.)
- B.12 Qualidade da apresentação final do trabalho (alinhamento, limpeza, cortes)

Sessão C – Uso do Computador – 4 Pontos

- C.1 Resolução das imagens como solicitado na tarefa
- C.2 Modo de cor como solicitado na tarefa
- C.3 Dimensão da imagem como solicitado na tarefa
- C.4 Manipulação de imagem (seleção, recorte, retoque, clonagem, montagem) feita corretamente
- C.5 Correção de cor da imagem feita corretamente
- C.6 Fusão de imagem feita corretamente
- C.7 Usa páginas mestre e folhas de estilo como pedido na tarefa
- C.8 Dimensões finais do layout como pedido na tarefa
- C.9 Todo texto pedido está presente na tarefa
- C.10 Todos os elementos pedidos estão presentes na tarefa

Sessão D – Habilidades Manuais – 2 Pontos

- D.1 Refila impressões para apresentação
- D.2 Monta e identifica impressões em prancha para apresentação
- D.3 Monta protótipo 3D para apresentação

Sessão E – Conhecimento da Indústria Gráfica – 4 Pontos

- E.1 Sangria aplicada como pedido na tarefa
- E.2 Trapping aplicado como pedido na tarefa
- E.3 Overprint aplicado como pedido na tarefa
- E.4 Modo de Cor e Cores Spot utilizadas como pedido na tarefa
- E.5 Separações feitas corretamente impressas ou em PDF

- E.6 Impressão composite feita corretamente
- E.7 Aplica indicações para produção final (marcas de corte, registro de cor, dobras, acabamentos, etc.)

Sessão F – Fechamento de Arquivo – 5 Pontos

- F.1 Salva imagens no formato de arquivo como solicitado na tarefa
- F.2 Perfil ICC presente nas imagens como solicitado na tarefa
- F.3 Salva arquivos PDF como solicitado na tarefa (com identificação)
- F.4 Arquivos de produção final salvos como solicitado na tarefa
- F.5 Ficheiros de produção final salvos como solicitado na tarefa (arquivos abertos, fechados, fontes e imagens)

Total = 25 pontos por módulo (15 objetivos + 10 subjetivos)

5.4. Procedimentos de avaliação da ocupação

As mesmas apresentações serão usadas para cada módulo; cada grupo de desenvolvimento selecionará os melhores aspectos para seu projeto. Caso exista mais de uma tarefa em um módulo (ex.: criar um logo e um pôster são duas tarefas), os aspectos podem aplicados a cada tarefa se necessário (ex.: B6 pode ser avaliado tanto para o logo quanto para o pôster).

6. EXIGÊNCIAS DE SEGURANÇA ESPECÍFICAS DA OCUPAÇÃO.

Consulte a documentação de Segurança e Saúde Ocupacional específica da ocupação.

7. MATERIAIS E EQUIPAMENTOS.

7.1. Documento de Infraestrutura.

O documento detalha todos os equipamentos, materiais e instalações que serão fornecidos pelo organizador.

Encontra-se online (www.senai.br/olimpiada).

O documento de infra-estrutura detalha os itens e quantidades solicitados pelos Avaliadores para a Competição. O Avaliador Líder, progressivamente, atualizará o documento de infra-estrutura, especificando quantidade, tipo e marca/modelo dos itens.

A cada Competição, os Avaliadores deverão revisar e atualizar o documento de infra-estrutura em preparação para o próximo evento.

O documento de infra-estrutura inclui itens que os Competidores e/ou Avaliadores devam trazer.

A versão dos softwares a ser utilizados será fornecida pelo Avaliador Líder 03 meses antes da Competição.

7.2. Materiais, equipamentos e ferramentas de responsabilidade dos participantes.

- Software de publicação (ex.: QuarkXPress, Adobe InDesign)
- Software de ilustração (ex.: Adobe Illustrator)
- Software de tratamento de imagem (ex.: Adobe Photoshop/ ImageReady)
- Software de compressão (ex.: Acrobat Professional)
- Fontes e livro fonte sem instruções internas detalhadas.
- Software de gerenciamento de fonte

- Amostras pantone ou livros similares
- Papéis e canetas para esboço
- Quadro de calibração
- Teclado

7.3. Materiais, equipamentos e ferramentas trazidos pelos Avaliadores.

Não aplicável.

7.4. Materiais e equipamentos proibidos na área da ocupação.

- RAM extra
- Livros com referências de projetos gráficos
- Imagens /arte de banco
- Placas da montagem já cortadas em tamanhos variados

7.5. Exemplos Leiaute de oficina e estação de trabalho.

Leiaute de oficina e estação de trabalho Olimpíada do Conhecimento estão disponíveis em www.senai.br/olimpiada.

Leiaute de oficina;

