










Guia de Entrevista Técnica	
Data e local:	
Comité de Avaliação:	
Após a análise do Portefólio, é realizada uma entrevista técnica com foco nas principais ações/temas abordados em cada Unidade. Cada resposta deve ser avaliada e pontuada com um mínimo de 0 e um máximo de 5 pontos. A nota final é a soma total de todos os pontos, variando de 0 a 100. Para ser aprovado, o candidato deve obter uma pontuação de, no mínimo, 60 pontos.	
AÇÕES	QUESTÕES
Unidade de Competência 1 - Fundamentos de ID	
1.1. Reconhecer os problemas e as necessidades da análise recursiva como parte do processo iterativo de ID	Porque é que é importante reconhecer os problemas e as necessidades da análise recursiva, como parte do processo iterativo de Instructional Design?
1.2. Organizar os modelos de ID para a conceção da instrução com uma utilização ampla e heurística baseada nos elementos-chave dos modelos de ID	Que modelos de ID utiliza para conceber instruções com uma utilização ampla e heurística?
1.3. Raciocinar e justificar o alinhamento entre a situação instrucional e a solução instrucional com foco nos objectivos de aprendizagem no sistema de ID	Porque é que existe um alinhamento entre a situação instrucional e a solução instrucional no âmbito dos objectivos de aprendizagem?
1.4. Utilizar uma linguagem de conceção compreensível e partilhável que proporcione uma comunicação eficaz entre vários intervenientes (por exemplo, clientes, utilizadores, designers)	Que linguagem de conceção compreensível e partilhável utiliza para proporcionar uma comunicação eficaz entre os vários intervenientes?
1.5. Basear-se em teorias de aprendizagem e de ID para identificar práticas pedagógicas adequadas	Porque é que recorre a teorias de aprendizagem e de IDa para identificar práticas pedagógicas adequadas?
1.6. Identificar e explicar a interconexão e o dinamismo dos componentes essenciais do sistema de ID	Quais são os componentes essenciais do sistema de ID?
1.7. Construir soluções adequadas de integração de tecnologias de ensino num determinado contexto problemático	Como é que constrói soluções de integração de tecnologias de ensino?
1.8. Reconhecer os papéis e as funções da tecnologia no ID	Qual é o papel da tecnologia no ID?
1.9. Desenvolver a consciência das diversas interações num ambiente de aprendizagem e desenvolver competências de design interdisciplinar para desenvolver uma instrução funcional	Porque é que o ambiente de aprendizagem é relevante para criar consciência das interações e do desenvolvimento de competências?
1.10. Desenvolver a consciencialização de múltiplas perspetivas sobre cultura, normas, formalidade e necessidades no contexto local e global através de colaborações interdisciplinares entre múltiplos intervenientes	Qual é a importância da consciencialização e da compreensão da diversidade cultural e da comunicação em contextos multiculturais?
1.11. Reconhecer os contributos da aprendizagem ao longo da vida em comunidades de aprendizagem profissional de ID locais e globais para o desenvolvimento da capacidade de resolução reflexiva de problemas e para a agência de mudança na comunidade	Qual é a relevância da aprendizagem ao longo da vida para as comunidades de aprendizagem profissional de ID na promoção da agência e da resolução de problemas?
Unidade de Competência 2 - Metodologias de Aprendizagem	
2.1. Identificar o impacto da personalidade do formando no processo de aprendizagem e na experiência de aprendizagem e utilizá-lo para informar a decisão de ID	Como é que constrói a Persona do Formando?
2.2. Utilizar a taxonomia da aprendizagem para analisar o conteúdo da aprendizagem, o processo de aprendizagem e os resultados esperados da aprendizagem com base nas teorias da aprendizagem	Como é que utiliza a taxonomia de Bloom?
2.3. Analisar o processo de aprendizagem em termos de perspetivas de aprendizagem e de teorias de ID em relação aos principais resultados da aprendizagem	Que abordagens utiliza quando concebe um processo de aprendizagem em relação a um resultado de aprendizagem importante?
2.4. Desenvolver um alinhamento construtivo entre as necessidades e os objetivos de aprendizagem, os métodos de ensino e as avaliações com feedback informativo em soluções de ensino	Tem em consideração o alinhamento construtivo quando desenvolve um projeto de ID?
2.5. Identificar a relação entre a solução pedagógica, as tarefas de ID previstas e o desenvolvimento de objetos de aprendizagem	Como relaciona a solução pedagógica, as tarefas de ID previstas e o desenvolvimento de objetos de aprendizagem?
2.6. Adaptar a solução pedagógica em conformidade com uma determinada situação pedagógica (necessidades de aprendizagem, persona do formando-alvo/potencial, ambiente de aprendizagem e restrições de recursos)	Como é que adapta a solução pedagógica à situação pedagógica?
2.7. Identificar e integrar tecnologias adequadas e existentes para a aprendizagem e a instrução em rich-media (ferramentas de apresentação, ferramentas gráficas e infográficas, ferramentas de vídeo, ferramentas de aprendizagem interativa, etc.)	Como é que integra a tecnologia adequada e a existente para a aprendizagem e a instrução em rich-media?
2.8. Refletir sobre a experiência anterior de utilização da tecnologia e utilizar a tecnologia para analisar e visualizar situações de ensino e diversas ideias e conceitos em soluções de ensino	Como é que aprende com as experiências passadas para melhorar os projectos actuais?
2.9. Utilizar uma abordagem de aprendizagem inclusiva para conceber cenários de ensino que respondam às realidades locais, globais ou interculturais.	Como é que tem em consideração as realidades locais, globais ou interculturais?
2.10. Refletir sobre a tomada de decisões no processo de resolução de problemas e de colaboração a partir de perspetivas interculturais e interdisciplinares	Como é que tem em consideração as perspetivas interculturais e interdisciplinares durante a resolução de problemas?
<div>        </div> <div>   </div> <div> <p>Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.</p> </div> <div>  <p>Qualifying for the Ultimate Engaging Smart Training</p> <p>Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676</p> </div>	

Unidade de Competência 3 - Considerações de Design	
3.1. Antecipar as necessidades de segurança dos dados para a experiência de aprendizagem (RGPD, etc.)	Como é que antecipa as necessidades de segurança dos dados para a experiência de aprendizagem?
3.2. Analisar e organizar as ideias principais para criar um storyboard, com base na teoria instrucional selecionada para a	Como é que cria um storyboard?
3.3. Desenvolver o storyboard através da criação de interfaces interativas, tendo em consideração as estratégias de ensino na	Como criar um storyboard interativo?
3.4. Implementar uma abordagem de design inclusivo ao conceber o storyboard e desenvolver a experiência de utilizador (UX)	Como pode implementar uma abordagem de design inclusiva ao criar o storyboard?
3.5. Ilustrar a base para a narração de histórias	Como é que ilustra a base para contar histórias?
3.6. Incluir uma indicação de dinâmica, sonoplastia e referências vocais no storyboard	Como é que inclui a somnoplastia e as referências vocais no storyboard?
3.7. Elaborar os guiões para o desenvolvimento de áudio e vídeo, se incluídos no curso	Se incluir, como é que desenvolve guiões para o desenvolvimento de áudio e vídeos relativos ao storyboard?
3.8. Preparar os modelos para a recolha dos conteúdos, de acordo com o storyboard	O que tem em consideração quando prepara modelos para recolher conteúdos de um cliente?
3.9. Escrever notas para a equipa de programadores para indicar especificidades	Considera importante escrever notas para a equipa de desenvolvimento?
3.10. Selecionar os diferentes programas a utilizar no desenvolvimento do storyboard e dos cenários	Quais são os softwares que utiliza para desenvolver o storyboard e os cenários?
3.11. Definir, em conjunto com a equipa de desenvolvimento, o formato final das várias peças de e-learning a construir (por exemplo, ecrãs interativos, vídeos, jogos pedagógicos, etc.)	Quais são normalmente os formatos finais dos produtos desenvolvidos por si e pela sua equipa?
3.12. Desenvolver conteúdos com segurança	O que tem em consideração relativamente à segurança digital dos utilizadores?
3.13. Utilizar a tecnologia para organizar as referências dos materiais	Como é que utiliza a tecnologia para organizar as referências dos materiais?
3.14. Conduzir uma discussão com os membros da equipa para alcançar um entendimento comum do projeto e do ID	Como conduz uma discussão com os membros da sua equipa, de modo a alcançar um entendimento comum do projeto?
3.15. Assumir a responsabilidade pelos resultados do projeto	Como é que assume a responsabilidade pelos resultados de um projeto?
3.16. Ajustar o produto às expectativas e exigências do cliente através de ciclos de feedback contínuos para clarificar as necessidades pedagógicas em diferentes fases de aprendizagem	Como é que ajusta um produto às expectativas e necessidades pedagógicas do cliente?
Unidade de Competência 4 - Desenvolvimento de ID	
4.1. Desenvolver os cenários para a experiência de aprendizagem que se correlacionam com o storyboard, tendo em conta o envolvimento cognitivo, a resposta afetiva e a interação social	Como é que desenvolve cenários envolventes na experiência de aprendizagem, tendo em conta o envolvimento cognitivo?
4.2. Identificar os processos interativos e não-interativos da formação	Quais são os processos interativos e não interativos da formação?
4.3. Construir produtos de aprendizagem aplicando conceitos de UX, alinhados com as funções de instrução	Como é que tem em consideração os princípios de design UX?
4.4. Prever obstáculos de UI e apresentar soluções para implementar a formação	Como pode prever os obstáculos da interface do utilizador (IU) e apresentar soluções para implementar a formação?
4.5. Passar o trabalho de desenvolvimento para a equipa de desenvolvimento (TI/codificação), fornecendo toda a informação necessária para o desenvolvimento	Como transfere o trabalho de desenvolvimento específico para a equipa de TI?
4.6. Selecionar um software de autor para desenvolver protótipos	Quais são as ferramentas de criação de conteúdos que utiliza para desenvolver protótipos?
4.7. Efetuar a edição de vídeo, áudio e imagem para aplicar aos produtos de aprendizagem	Como é que edita os seus conteúdos (vídeo, áudio, imagem) nos produtos de aprendizagem?
4.8. Comprimir vídeos para serem carregados em LMSs	Porque é que precisa de comprimir os vídeos para serem carregados no LMS?
4.9. Gerar protocolos de comunicação para acompanhar actividades relacionadas com a aprendizagem	Como é que gera protocolos de comunicação para acompanhar a atividade relacionada com a aprendizagem?
4.10. Conduzir uma discussão com os membros da equipa para chegar a um entendimento comum do projeto e do ID	O mesmo resultado de aprendizagem que CU3 - 3.14
4.11. Aplicar competências de empatia e design de emoções em todo o processo	Porquê aplicar competências de empatia e design de emoções em todo o processo?
4.12. Analisar, em conjunto com a equipa de desenvolvimento, a tecnologia mais adequada para desenvolver as várias peças de e-learning e as diferentes dinâmicas previstas no storyboard	Como orienta a sua equipa de projeto na discussão da tecnologia mais apropriada para o e-learning?
4.13. Assumir a responsabilidade pelos resultados do projeto	O mesmo resultado de aprendizagem que CU3 - 3.15
4.14. Ajustar o produto às expectativas e exigências do cliente através de ciclos de feedback contínuos para clarificar as necessidades pedagógicas nas diferentes fases de aprendizagem	O mesmo resultado de aprendizagem que CU3 - 3.16
<div>        </div> <div>   </div> <div> <p>Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.</p> </div> <div>  <p>Qualifying for the Ultimate Engaging Smart Training</p> <p>Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676</p> </div>	

Unidade de Competência 5 - Implementação de ID	
5.1. Elaborar uma lista de verificação para garantir que todas as necessidades e requisitos definidos para o projeto são implementados	Como é que cria uma lista de verificação das necessidades e requisitos para um projeto?
5.2. Testar os produtos individualmente para garantir o seu correto funcionamento	Como é que testa individualmente a funcionalidade de um produto?
5.3. Realizar testes de validação para garantir que o LMS está a ler os produtos corretamente	Como é que realiza testes de validação no LMS?
5.4. Depurar potenciais problemas de funcionamento	Como é que depura potenciais problemas de funcionamento?
5.5. Selecionar os sistemas de gestão da aprendizagem para carregar os produtos	Com que LMS é que trabalha?
5.6. Avaliar a sequência de carregamento dos produtos no LMS	Como é que assegura a sequência correta para carregar os produtos no LMS?
5.7. Carregar os protocolos de comunicação para acompanhar as actividades relacionadas com a aprendizagem no SGA	Que protocolos utiliza para acompanhar as atividades de aprendizagem no LMS?
5.8. Comunicar (à equipa de TI) se forem detetados problemas de funcionamento	Como colabora com a equipa de TI em relação às avarias de um produto?
5.9. Supervisionar a implementação de soluções de ID, relacionadas com a formação específica, pela equipa de ID	Como pode supervisionar a equipa de ID e as soluções utilizadas?
Unidade de Competência 6 - Avaliação em ID	
6.1. Definição e aplicação de critérios de qualidade para todas as fases de ID	Como é que aplica critérios de qualidade no ID?
6.2. Organizar uma fase de validação para testar o curso por um Designer Instrucional externo ao projeto	Como realizar uma validação externa de um curso de projeto de ID?
6.3. Rever o projeto para fazer os ajustes solicitados pela validação externa	Como lida com os ajustes necessários num projeto?
6.4. Implementação de pilotos para testar o projeto em relação às necessidades e requisitos definidos para esse projeto	Porque é que deve implementar testes-piloto?
6.5. Desenvolver uma ferramenta de avaliação para o cliente que implementa a formação para reportar os indicadores-chave de desempenho	Que ferramentas de avaliação fornece aos seus clientes/partes interessadas para que possam apresentar relatórios sobre os KPI?
6.6. Interpretar os dados dos questionários e elaborar relatórios com base nesses dados	Como é que interpreta e comunica os dados de um questionário?
6.7. Elaboração de relatórios sobre os principais obstáculos e lições aprendidas durante o projeto	Como é que comunica os principais obstáculos e as lições aprendidas?
6.8. Operar software de garantia de qualidade, prestando assistência à equipa de garantia de qualidade	Quais são as ferramentas de teste que utiliza no Controlo de Qualidade?
6.9. Assumir a responsabilidade pela avaliação da qualidade do projeto	Como avalia a qualidade de um projeto?
6.10. Gerir vários grupos-alvo e partes interessadas para obter uma satisfação global	Como consegue alcançar a satisfação geral das partes interessadas e dos grupos-alvo?
<div>  </div> <div>  Financiado pela União Europeia </div> <div> <p>Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.</p> </div> <div>  <p>Qualifying for the Ultimate Engaging Smart Training</p> <p>Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676</p> </div>	

Unidade de Competência 7 - Gestão de Projeto	
7.1. Identificar a metodologia de gestão a aplicar no projeto	Que metodologia de gestão de projetos aplica nos seus projetos?
7.2. Identificar o âmbito do projeto, discutindo com o cliente e/ou outras partes interessadas relevantes (por exemplo, professores) as necessidades e os requisitos do projeto	Como identifica/encerra o âmbito de um projeto?
7.3. Efetuar uma análise do contexto com base nas necessidades e requisitos identificados pelas partes interessadas e pelos grupos-alvo	Como é que analisa as necessidades e expectativas das partes interessadas e dos grupos-alvo?
7.4. Planear as tarefas e os prazos a partilhar com a equipa e com as partes interessadas para aprovação	Que métodos utiliza para planear tarefas e prazos com a sua equipa e com as partes interessadas?
7.5. Monitorizar as tarefas e os prazos do projeto para garantir o seu cumprimento	Que métodos utiliza para controlar as tarefas e os prazos com a sua equipa e com as partes interessadas?
7.6. Definir o orçamento global e o orçamento por tarefa e comunicá-lo às partes interessadas	Quais são os fatores que tem em conta ao elaborar o orçamento de um projeto?
7.7. Gerir os custos do projeto para garantir o cumprimento do orçamento	Como gere os custos do projeto e assegura o cumprimento do orçamento?
7.8. Gerir a equipa do projeto e prestar contas ao coordenador da unidade	Que práticas utiliza para gerir eficazmente uma equipa de projeto?
7.9. Comunicar frequentemente com as partes interessadas e a equipa sobre o estado do projeto	Com que frequência comunica com as partes interessadas do projeto?
7.10. Aplicar ferramentas de gestão dos riscos e atuar em relação aos riscos identificados	Que tipo de ferramentas utiliza para identificar riscos e aplicar processos de gestão de riscos?
7.11. Gerir os percursos de conceção em várias etapas para resolver os problemas em tarefas autênticas	O que é que tem em conta na construção de uma tarefa autêntica (se necessário, defina as tarefas autênticas)?
7.12. Utilizar software de gestão de projetos	Que software utiliza para a gestão de projetos?
7.13. Selecionar e utilizar múltiplos canais de comunicação com os diferentes intervenientes no projeto	Como comunica com as partes interessadas do seu projeto?
7.14. Selecionar e utilizar a tecnologia para a resolução de problemas e o processo de design	Que tipo de tecnologia utiliza para a resolução de problemas/processo de design?
7.15. Adaptar-se às circunstâncias com resiliência e concentração nos objetivos, encarando os desafios como uma forma de aprender e aplicando outras/novas abordagens	Como ultrapassa os problemas/desafios do projeto?
7.16. Gerir as expectativas da equipa e das partes interessadas em relação ao projeto	Como gere as expectativas das partes interessadas e da equipa durante o projeto?
7.17. Escolher os estilos de comunicação a aplicar com as diferentes partes interessadas	Como é que o seu estilo de comunicação se adapta quando se envolve com diferentes partes interessadas?
7.18. Incorporar valores de sustentabilidade na gestão do projeto	Como incorpora os valores da sustentabilidade nos seus projetos?
7.19. Manter a equipa do projeto motivada e concentrada em atingir o âmbito, os objetivos e os prazos do projeto	Como mantém a sua equipa de projeto motivada para alcançar os resultados do projeto?
7.20. Conceber com perspectivas holísticas de gestão do projeto, tendo em conta as perspetivas das várias partes interessadas, os modelos de atividade e a melhoria da situação problemática	Como integra uma perspetiva holística em todo o projeto?
<div>        </div> <div>  </div> <div>  </div> <div> <p>Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.</p> <p>Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676</p> </div>	