

2024

**FRANCISCO
BATUCA**

UX/UI: DA CONCEPÇÃO À IMPLEMENTAÇÃO



2024

**FRANCISCO
BATUCA**

UX/UI: DA CONCEPÇÃO À IMPLEMENTAÇÃO

Relatório de Estágio apresentado ao IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual realizada sob a orientação científica do Doutor António Manuel Gorgel Couto Pinto, Professor Auxiliar do IADE – Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia.

"Good design is as little design as possible."

Dieter Rams (2000)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar o meu mais sincero agradecimento a todas as pessoas que me acompanharam e apoiaram durante esta jornada de mestrado.

Ao Professor Doutor António Gorgel, cuja orientação e conhecimentos foram essenciais para a evolução e sucesso deste projeto. A sua perspicácia e experiência forneceram uma base sólida para enfrentar os desafios que surgiram ao longo do caminho.

À Professora Ana Marques, que, embora tenha sido minha professora, também ocupou anteriormente a função de Coordenadora do Mestrado em Design e Cultura Visual. A sua dedicação ao ensino e ao apoio dos alunos foi uma fonte constante de inspiração e motivação.

Ao Professor Filipe Figueiredo, atual Coordenador do Mestrado, pelo seu apoio contínuo e por garantir que o progresso deste trabalho fosse mantido nos trilhos, oferecendo a orientação necessária para cumprir os prazos e metas estabelecidos.

Aos meus pais, um profundo reconhecimento pelo apoio incondicional, paciência e encorajamento que me proporcionaram. A sua presença constante foi vital para que eu pudesse superar os momentos mais difíceis desta caminhada.

Finalmente, à minha namorada, um agradecimento especial por todo o apoio e motivação. O seu companheirismo e incentivo foram fundamentais para que eu pudesse completar este projeto com confiança e tranquilidade.

Este trabalho é o resultado de um esforço conjunto, e sou profundamente grato por ter contado com o apoio de todos. Cada um de vocês desempenhou um papel crucial na realização deste projeto, e a todos expresso a minha mais sincera gratidão.

PALAVRAS-CHAVE: Design de Interfaces, Experiência do Utilizador, UI/UX, Wireframes, Aplicações Web.

RESUMO

Este projeto foca-se no desenvolvimento de um website responsivo, utilizando princípios de design de interface (UI) e experiência do utilizador (UX). A metodologia adotada incluiu uma pesquisa inicial e definição do problema, seguida pela criação de wireframes e protótipos de alta fidelidade. O objetivo principal foi desenvolver uma solução digital que atendesse às necessidades de profissionais da indústria e gestores, proporcionando uma plataforma intuitiva e eficiente para a gestão de recursos humanos e processos empresariais. Ao longo do estágio, foram realizadas várias iterações com base em feedback contínuo, tanto em reuniões semanais como diretamente no Figma, o que permitiu refinar o design e melhorar a usabilidade do website. Apesar do progresso significativo, algumas funcionalidades da versão mobile não puderam ser totalmente implementadas devido ao tempo limitado. O projeto conclui com a apresentação dos resultados alcançados, oferecendo sugestões para melhorias futuras e refletindo sobre a importância de uma abordagem colaborativa no desenvolvimento de produtos digitais.

KEY WORDS: Interface Design, User Experience, UI/UX, Wireframes, Web Applications.

ABSTRACT

This project focuses on the development of a responsive website, utilizing interface design (UI) and user experience (UX) principles. The adopted methodology included initial research and problem definition, followed by the creation of wireframes and high-fidelity prototypes. The primary goal was to develop a digital solution that meets the needs of industry professionals and managers, providing an intuitive and efficient platform for managing human resources and business processes. Throughout the internship, multiple iterations were made based on continuous feedback, both in weekly meetings and directly on Figma, which allowed for refining the design and enhancing the usability of the website. Despite significant progress, some functionalities in the mobile version could not be fully implemented due to limited time. The project concludes by presenting the achieved results, offering suggestions for future improvements, and reflecting on the importance of a collaborative approach in digital product development.

ÍNDICE**AGRADECIMENTOS****RESUMO****ABSTRACT**

1. INTRODUÇÃO.....	1
1.1 MOTIVAÇÕES	1
1.2 IMPLICAÇÕES	2
1.3 METODOLOGIA	2
1.4 OBJETIVOS	4
1.5 QUESTÃO DE INVESTIGAÇÃO	4
1.6 RESEARCH THROUGH DESIGN.....	5
2. WEBDESIGN.....	6
2.1 UX/UI.....	7
2.1.1 EXPERIÊNCIA DE UTILIZADOR	7
2.2 METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS DIGITAIS.....	9
2.2.1 IDEIAÇÃO	10
2.2.2 ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO	11
2.2.3 DESIGN SYSTEM	12
2.2.3.1 FUNDAÇÕES DIGITAIS.....	14
2.2.3.2 COMPONENTES	17
2.2.3.3 PADRÕES.....	18
2.2.4 PROTOTIPAGEM.....	19
2.2.5 ITERAÇÃO	22
2.2.6 ANÁLISE HEURÍSTICA.....	23
2.2.7 TESTE DE USABILIDADE.....	25
3. ESTÁGIO	26

3.1	BUZZVEL	26
3.2	RECONSTRULAR.....	27
3.3	PRIMEIRO DIA DE ESTÁGIO	28
3.4	PESQUISA E PLANEAMENTO DE PROJETO	30
3.5	WIREFRAMES	34
3.6	DESIGN SYSTEM E TESTES DE DESIGN.....	39
3.7	APLICAÇÃO FINAL DOS TESTES	43
3.8	AJUSTES E <i>FEEDBACKS</i>	48
4.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
4.1	CONCLUSÃO	51
4.2	CONTRIBUIÇÕES.....	52
4.3	LIMITAÇÕES.....	52
4.4	RECOMENDAÇÕES	53
5.	BIBLIOGRAFIA	55
6.	APÊNDICES	60
6.1	ESBOÇOS.....	60
6.2	DOCUMENTO DE PESQUISA.....	74
6.3	SITEMAP.....	88
6.4	USER FLOW	89
6.5	WIREFRAMES	100
6.6	TESTES DE DESIGN	116
6.7	SITE FINAL	127

SÍMBOLOS E ABREVIATURAS

UX - USER EXPERIENCE/ EXPERIÊNCIA DE UTILIZADOR

UI - USER INTERFACE/ INTERFACE DE UTILIZADOR

DCU - DESIGN CENTRADO NO UTILIZADOR

AI - ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO

PC - PERSONAL COMPUTER/ COMPUTADOR PESSOAL

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Imagem retirada da página Creative Corner</i> , Teodora Berner (2024)	8
Figura 2 - <i>Imagem retirada da página Creative Corner</i> , Teodora Berner (2024)	9
Figura 3 - <i>Imagem retirada da página Aela</i> , Felipe Guimaraes (2021).....	10
Figura 4 - <i>Imagem retirada da página Medium</i> , Nasir Ahmed (2023).....	12
Figura 5 - <i>Imagem retirada da página Medium</i> , Nasir Ahmed (2023).....	12
Figura 6 - <i>Imagem retirada da página Medium</i> , Sinach Pat (2023)	15
Figura 7 - <i>Imagem retirada da página Medium</i> , Sinach Pat (2023)	16
Figura 8 - <i>Imagem retirada da página Uxcel</i> , (2023)	18
Figura 9 - <i>Imagem retirada da página Dribbble</i> , Majo Puterka (2024)	20
Figura 10 - <i>Imagem retirada da página Medium</i> , Jon Rundle (2019)	21
Figura 11 - <i>Imagem retirada da página Justinmind</i> , Sarah Shaar (2024).....	22
Figura 12 - <i>Imagem retirada da página Buzzvel</i> , (2024)	27
Figura 13 - <i>Logo Reonstrular</i> , captura de ecrã, (2024)	28
Figura 14 - <i>Tarefas a fazer apresentadas no ClickUp</i> , captura de ecrã, (2023).....	29
Figura 15 - <i>Esboço da Reonstrular</i> , captura de ecrã, (2023)	30
Figura 16 - <i>Definição do Problema</i> , captura de ecrã, (2023).....	31
Figura 17 - <i>Benchmarking</i> , captura de ecrã, (2023) ²	31
Figura 18 - <i>Personas</i> , captura de ecrã, (2023)	32
Figura 19 - <i>Sitemap</i> , captura de ecrã, (2023)	33
Figura 20 - <i>User Flow</i> , captura de ecrã, (2024)	34
Figura 21 - <i>Wireframe da Abertura do site e Página Inicial</i> , captura de ecrã, (2024)	35
Figura 22 - <i>Wireframe da Página de Login e de Registo</i> , captura de ecrã, (2024) ⁶ ...	35
Figura 23 - <i>Wireframe da Página Dashboard ou Equipa, Dashboard e Página Equipa (Empresa)</i> , captura de ecrã, (2024).....	36
Figura 24 - <i>Wireframe da Página de Info de um trabalhador e Página dos Não Ativos (Empresa)</i> , captura de ecrã, (2024) ⁷	36
Figura 25 - <i>Wireframe das Páginas de Faturação (Ano e Mês) [Cessionária]</i> , captura de ecrã, (2024).....	37
Figura 26 - <i>Wireframe da Página Empresas e Página Adicionar Empresa (Cessionária)</i> , captura de ecrã, (2024) ⁸	37
Figura 27 - <i>Wireframe das Páginas Login, Dashboard e Menu Lateral para mobile (Cessionária)</i> , captura de ecrã, (2024).....	38
Figura 28 - <i>Wireframe das Páginas Equipa e Adicionar Despesa Anual para mobile (Cessionária)</i> , captura de ecrã, (2024) ⁹	38
Figura 29 - <i>Tipografia Poppins</i> , captura de ecrã, (2024)	39
Figura 30 - <i>Estudos de Cor</i> , captura de ecrã, (2024)	40
Figura 31 - <i>Testes na Página Login</i> , protótipo site Reonstrular, captura de ecrã, (2024).....	41
Figura 32 - <i>Botões convencionais</i> , protótipo site Reonstrular, captura de ecrã, (2024) ¹²	41

Figura 33 – <i>Testes na Página Equipa (Cessionária) e Menu de Navegação</i> , protótipo site Reonstrular, captura de ecrã, (2024)	42
Figura 34 - <i>Testes na Página Calendário de Horas (Empresa)</i> , protótipo site Reonstrular, captura de ecrã, (2024).....	43
Figura 35 - <i>Página Registo e Janela pop-up</i> , protótipo site Reonstrular, captura de ecrã, (2024)	44
Figura 36 - <i>Página Dashboard (Cessionária)</i> , protótipo site Reonstrular, captura de ecrã, (2024)	45
Figura 37 - <i>Página Equipa (Cessionária)</i> , protótipo site Reonstrular, captura de ecrã, (2024) ¹⁷	45
Figura 38 - <i>Menu de Navegação aberto (Cessionária)</i> , protótipo site Reonstrular, captura de ecrã, (2024).....	46
Figura 39 - <i>Página Relatório (Cessionária)</i> , protótipo site Reonstrular, captura de ecrã, (2024)	47
Figura 40 - <i>Página Despesas Anual (Cessionária)</i> , protótipo site Reonstrular, captura de ecrã, (2024).....	48
Figura 41 - <i>Reunião para feedback</i> , captura de ecrã, (2024)	49
Figura 42 - <i>Reunião de orientação</i> , captura de ecrã, (2024).....	49
Figura 43 - <i>Feedback através de comentários</i> , captura de ecrã, (2024)	50

1. INTRODUÇÃO

A era digital transformou radicalmente a forma como interagimos com as tecnologias, colocando a experiência do utilizador (UX) e a interface do utilizador (UI) no centro do desenvolvimento de produtos digitais. À medida que a tecnologia evolui, também aumentam as expectativas dos utilizadores por interfaces intuitivas, acessíveis e agradáveis. Este desafio destaca a necessidade crítica de designers e *developers* adotarem abordagens inovadoras em UX/UI Design para criar experiências digitais que satisfaçam os utilizadores. De acordo com Norman e Nielsen (2020), o design UX não é apenas sobre a facilidade de uso, mas sim sobre a criação de experiências que são significativas e relevantes para a vida das pessoas. A integração efetiva de princípios de UX/UI é crucial para o sucesso de qualquer produto digital, uma realidade que foi explorada durante o meu estágio na empresa Buzzvel, onde tive a oportunidade de aplicar esses conceitos no desenvolvimento de uma aplicação.

Este relatório visa explorar a importância do design UX/UI, destacando como a teoria se traduz em prática através de um estudo de caso durante o meu estágio. Será dada atenção especial à maneira como os princípios de UX/UI podem ser utilizados para superar desafios de design específicos e melhorar a satisfação do utilizador. Uma revisão da literatura sobre as tendências atuais e metodologias em UX/UI será acompanhada por uma análise detalhada de um projeto específico desenvolvido na Buzzvel, oferecendo *insights* sobre o processo de design e a implementação de estratégias eficazes de UX/UI.

1.1 MOTIVAÇÕES

A principal motivação para escolher o estágio em UX/UI design centrou-se na oportunidade de aliar a teoria aprendida à prática numa empresa real, observando de perto o processo criativo e a resolução de desafios. Esta experiência não apenas permitiu aplicar conhecimentos académicos de forma concreta, mas também ofereceu *insights* sobre a dinâmica de trabalho numa equipa e a importância da adaptação às novas tendências e necessidades dos utilizadores. Este mergulho no ambiente empresarial de UX/UI foi crucial para entender como os princípios do design são implementados na prática, preparando o caminho para uma carreira futura neste campo vibrante e em constante evolução.

1.2 IMPLICAÇÕES

O estágio em design de UX/UI na Buzzvel não só proporcionou uma base robusta para aplicar conhecimentos teóricos em contextos reais, como também evidenciou várias implicações significativas para o desenvolvimento pessoal e profissional. Uma das principais implicações foi a oportunidade de desenvolver uma compreensão profunda de como os princípios de UX/UI são aplicados na prática, adaptando-se às necessidades e comportamentos dos utilizadores.

A experiência prática adquirida ajudou a reforçar competências essenciais como o pensamento crítico e a resolução de problemas, essenciais para qualquer designer que aspire a criar interfaces intuitivas e experiências envolventes. Além disso, o trabalho em equipa e a colaboração com outros profissionais da área proporcionaram uma compreensão valiosa sobre a importância de combinar diferentes perspetivas e habilidades para alcançar soluções inovadoras.

Do ponto de vista técnico, o estágio permitiu a aplicação de metodologias de design centradas no utilizador, como prototipagem, testes de usabilidade e pesquisa de UX, ampliando a capacidade de iterar e refinar produtos de forma eficaz. Esta exposição direta a um projeto real destacou como a teoria pode ser transformada em ação para melhorar significativamente a usabilidade e a acessibilidade dos produtos digitais.

Por fim, esta experiência no estágio trouxe implicações para a perceção do papel do designer de UX/UI dentro das estruturas empresariais, mostrando como estes profissionais são cruciais para pontuar entre a visão técnica e a experiência do utilizador final. A habilidade de traduzir necessidades e desejos dos utilizadores em soluções funcionais e atraentes é agora vista como um diferencial competitivo que impulsiona a inovação e a satisfação do cliente.

1.3 METODOLOGIA

No âmbito do estágio em design de UX/UI na empresa Buzzvel, a adoção de metodologias centradas no utilizador foi essencial para garantir o desenvolvimento de soluções que efetivamente respondessem às necessidades e expectativas dos utilizadores. A abordagem metodológica adotada foi influenciada por várias práticas consolidadas no campo do design de interação e experiência do utilizador.

O Design Thinking¹ foi uma das metodologias primordiais adotadas durante o estágio. Este método, que enfatiza a necessidade de pensar de forma empática e colaborativa, foi fundamental para desenvolver soluções inovadoras que realmente correspondem às necessidades dos utilizadores. "O Design Thinking é uma abordagem centrada no ser humano para a inovação que tira partido do kit de ferramentas do designer para integrar as necessidades das pessoas, as possibilidades da tecnologia e os requisitos para o sucesso empresarial" (Brown, 2009, p. 4). Esta abordagem foi aplicada na fase de ideação e prototipagem, permitindo iterar soluções de design de forma ágil e eficaz.

Paralelamente, as práticas de Design Centrado no Utilizador (DCU) foram rigorosamente seguidas, o que envolveu entender profundamente quem são os utilizadores finais, quais as suas necessidades e como eles interagem com o produto. Donald A. Norman, um pioneiro nesta área, salienta que "o design centrado no utilizador significa trabalhar com os seus utilizadores ao longo de todo o projeto" (Norman, 2013, p. 219). Através deste enfoque, foi possível ajustar o design não apenas para resolver problemas, mas para prevenir potenciais dificuldades de usabilidade.

A metodologia Lean UX também teve um papel crucial no estágio, especialmente na rapidez com que os ciclos de feedback dos utilizadores eram integrados no processo de desenvolvimento. Como Jeff Gothelf e Josh Seiden descrevem, "o Lean UX pratica a arte de trazer à luz a verdadeira natureza de um produto mais rapidamente, de uma forma colaborativa e multifuncional, com menos ênfase nos entregáveis e maior foco na experiência real que está a ser projetada" (Gothelf e Seiden, 2013, p. 25). Esta abordagem ajudou a criar um ambiente onde a aprendizagem e a adaptação rápida às necessidades dos utilizadores eram constantemente encorajadas.

Finalmente, a Análise Heurística, uma técnica de avaliação de usabilidade sem a necessidade de utilizadores externos, foi utilizada para identificar problemas de usabilidade nas interfaces do utilizador antes dos testes mais formais. Jakob Nielsen define este método como uma forma de "examinar a interface e julgar a sua conformidade com princípios de usabilidade reconhecidos" (Nielsen, 1994, p. 30). Esta análise preliminar foi útil para refinar interfaces de utilizador e melhorar a experiência global antes de apresentá-la a um grupo maior de *testers*.

Em resumo, a combinação destas metodologias durante o estágio permitiu uma abordagem holística e iterativa ao design de UX/UI, culminando num projeto que não só atende às necessidades técnicas, mas também oferece uma experiência rica e satisfatória para os

¹ Design Thinking é uma metodologia centrada no utilizador que promove soluções criativas e práticas através de cinco etapas: empatia, definição, ideação, prototipagem e testes.

utilizadores. Esta experiência prática foi inestimável para entender como as diferentes fases do processo de design se entrelaçam para criar soluções eficazes e centradas no humano.

1.4 OBJETIVOS

Os objetivos estabelecidos para o estágio em UX/UI na empresa Buzzvel foram cuidadosamente delineados para maximizar a aprendizagem e o desenvolvimento profissional no campo do design de experiência do utilizador. Um dos principais objetivos foi obter uma compreensão aprofundada de como os conceitos teóricos de UX/UI são aplicados na prática, dentro do contexto de uma empresa real. A imersão no ambiente empresarial visava proporcionar uma visão clara de como se desenvolvem projetos de design de interfaces e como as equipas colaboram para atingir soluções eficazes.

Outro objetivo fundamental foi ganhar experiência prática através do contacto direto com projetos e metodologias utilizadas por outras empresas, ampliando assim o horizonte de conhecimento sobre diferentes abordagens e metodologias no design de UX/UI. Esta experiência prática foi vista como uma oportunidade para observar e participar do ciclo completo de desenvolvimento de um projeto, desde a fase de ideação até a implementação final. Além disso, trabalhar num ambiente de equipa foi essencial para desenvolver habilidades interpessoais e de colaboração, aprendendo a comunicar de forma eficaz com colegas da mesma área. Compreender os métodos de trabalho, as ferramentas utilizadas e as dinâmicas de equipa foi crucial para integrar boas práticas no próprio estilo de trabalho e melhorar a capacidade de colaborar em projetos multifuncionais.

Assim, os objetivos deste estágio foram delineados não só para fortalecer o conhecimento técnico e teórico, mas também para preparar para uma carreira futura no ramo de UX/UI, através da aquisição de experiência prática, compreensão das dinâmicas empresariais e desenvolvimento de competências colaborativas. Esta experiência visava, portanto, fornecer uma base sólida para enfrentar os desafios do design de experiência do utilizador no mercado de trabalho competitivo e em constante evolução, que se vive nos dias de hoje.

1.5 QUESTÃO DE INVESTIGAÇÃO

Como pode o design de um site responsivo para uma empresa de construção melhorar a experiência do utilizador e a acessibilidade, garantindo que o conteúdo técnico e visual seja intuitivo e facilmente navegável em diferentes dispositivos, desde *smartphones* a

computadores? Esta questão visa explorar as melhores práticas de UX/UI aplicadas ao design responsivo, focando-se na adaptação de elementos de design e conteúdo para otimizar a usabilidade e a satisfação dos utilizadores em variados contextos de uso.

1.6 RESEARCH THROUGH DESIGN

A literatura diverge sobre o significado da expressão ambígua de Frayling "pesquisa através do design" (Jonas, 2007, p. 192). Findeli (1995) diferencia "através do design" e "para o design", associando o primeiro à teoria e o segundo à prática. Jonas (2007) considera a pesquisa através do design como o único paradigma genuíno de pesquisa, pois é através dela que se cria conhecimento por meio de uma abordagem de ação-reflexão. Este enfoque coloca ênfase no objetivo de criar conhecimento em design, e não apenas na solução do projeto, sendo também chamado de pesquisa orientada para o projeto (Fallman, 2003; Findeli, 1995; Jonas, 2007).

Segundo Schneider, a pesquisa através do design pode combinar a abordagem prática dos profissionais com a reflexão e uma questão de pesquisa que "não se restringe ao produto sobre o qual a pesquisa está sendo conduzida" (Schneider, 2007, p. 45). Friedman (2000) compartilha desta visão, afirmando que o design é uma disciplina de criação e um quadro integrado de reflexão e investigação, buscando tanto explicações quanto resultados imediatos.

O aspeto mais importante da pesquisa através do design é fornecer uma explicação ou teoria dentro de um contexto mais amplo. Buchanan (2007) denomina de "estratégia dialética". O valor desta teoria investigativa é que ela explica e também se torna "um veículo para adquirir e moldar o conhecimento" que auxilia em atividades futuras de design (Downton, 2003, p.77).

2. WEBDESIGN

O *webdesign* é uma disciplina multifacetada que envolve a criação e manutenção de websites, com foco, tanto na estética, quanto na funcionalidade. O design de um *website* eficaz deve equilibrar elementos visuais com a usabilidade e a acessibilidade, garantindo que os utilizadores possam navegar facilmente e encontrar a informação necessária. De acordo com Garrett (2011), o design centrado no utilizador é essencial para desenvolver interfaces que não apenas atendam às necessidades dos utilizadores, mas também proporcionem uma experiência agradável e intuitiva. Este processo inclui a definição clara dos objetivos do website, a compreensão do público-alvo e a criação de *wireframes* e protótipos que refletem a estrutura e o fluxo do conteúdo.

O uso de princípios de design responsivo, como descrito por Marcotte (2011), é fundamental para garantir que os websites se adaptem a diferentes dispositivos e tamanhos de tela. O design responsivo utiliza *media queries*, layouts fluidos e imagens flexíveis para criar uma interface que oferece uma experiência consistente e otimizada, independentemente do dispositivo utilizado pelo utilizador. Além disso, Nielsen (1994) enfatiza a importância da usabilidade e da simplicidade no design de interfaces, sugerindo que os designers devem focar em criar experiências que minimizem o esforço cognitivo dos utilizadores, permitindo uma navegação fluida e intuitiva.

Outro aspeto crítico do *webdesign* é a integração de elementos visuais que reforçam a identidade da marca e criam uma conexão emocional com os utilizadores. Segundo Norman e Nielsen (2020), o design visual deve ser harmonioso e esteticamente agradável, bem como funcional, para contribuir para uma experiência de utilizador coesa. A escolha de cores, tipografia, imagens e a disposição dos elementos na página devem ser cuidadosamente consideradas para transmitir profissionalismo e confiança.

A metodologia de desenvolvimento ágil, como descrita por Gothelf e Seiden (2013), também desempenha um papel significativo no *webdesign* moderno. O Lean UX, por exemplo, promove ciclos rápidos de feedback e iteração, permitindo que os designers façam ajustes com base nas necessidades e comportamentos dos utilizadores. Este enfoque iterativo ajuda a garantir que o produto final não apenas atenda aos requisitos técnicos, mas também proporcione uma experiência otimizada e centrada no utilizador.

Finalmente, a implementação técnica de um website é facilitada pelo uso de *frameworks* e ferramentas modernas, que fornecem componentes responsivos pré-desenvolvidos e consistentes (Otto & Thornton, 2018). Estas ferramentas ajudam a acelerar o processo de

desenvolvimento e asseguram que o website funcione corretamente em diversos dispositivos e navegadores, melhorando a acessibilidade e a usabilidade geral.

2.1 UX/UI

O design de UX (User Experience) e UI (User Interface)² é essencial na criação de interfaces digitais que proporcionem uma experiência agradável e eficiente para os utilizadores. A UX foca-se em todos os aspetos da interação do utilizador com o produto, abrangendo desde a usabilidade até à emoção e satisfação. Segundo Norman (2013), o objetivo principal da UX é garantir que o utilizador tenha uma experiência positiva, facilitando o uso do produto de forma intuitiva e eficiente. A implementação de práticas de UX envolve a realização de pesquisas com utilizadores, testes de usabilidade e iterações constantes para melhorar a interface com base no feedback recebido (Garrett, 2011).

Por outro lado, o design de UI concentra-se nos elementos visuais e interativos do produto. A UI trata da disposição e estética dos componentes no ecrã, como botões, menus e ícones, garantindo que sejam visualmente apelativos e funcionais. Nielsen (1994) destaca que uma boa UI deve ser consistente e intuitiva, ajudando os utilizadores a navegar pelo sistema com facilidade. A integração harmoniosa entre UX e UI é crucial para o sucesso de qualquer produto digital, uma vez que a UI contribui para a eficiência da interação enquanto a UX assegura que essa interação seja significativa e satisfatória. Juntas, UX e UI criam uma experiência coesa que atende às necessidades dos utilizadores e facilita a sua jornada através da interface digital.

2.1.1 EXPERIÊNCIA DE UTILIZADOR

A experiência de utilizador (UX) é uma disciplina central no design de produtos digitais, focada em criar interações que sejam intuitivas, eficientes e emocionalmente satisfatórias para os utilizadores. Segundo Norman (2013), a UX envolve todos os aspetos da interação do utilizador com um produto, incluindo a usabilidade, a acessibilidade e as emoções geradas durante essa interação. O objetivo principal é proporcionar uma experiência que vá além da funcionalidade técnica, garantindo que o utilizador sinta prazer e satisfação ao utilizar o produto.

Para atingir uma experiência de utilizador otimizada, é essencial realizar uma pesquisa aprofundada sobre os utilizadores e os seus comportamentos. Garrett (2011) destaca a

² UI refere-se à Interface do Utilizador, focando-se nos elementos visuais e interativos, enquanto UX diz respeito à Experiência do Utilizador, focada em usabilidade e satisfação.

importância de métodos de investigação como entrevistas, questionários e testes de usabilidade, que ajudam a recolher dados valiosos sobre as necessidades e expectativas dos utilizadores. Estes dados informam o processo de design, permitindo a criação de interfaces que realmente atendem aos requisitos dos utilizadores.

Além da pesquisa inicial, a iteração contínua baseada no feedback dos utilizadores é crucial para o sucesso da UX. Segundo Krug (2014), a prática de testes de usabilidade regulares permite identificar problemas e oportunidades de melhoria, assegurando que o design evolua de acordo com as necessidades reais dos utilizadores. Este ciclo de avaliação e melhoria contínua é fundamental para criar produtos que sejam não só funcionais, mas também agradáveis e fáceis de usar.

Outro aspeto importante da UX é a integração de princípios de design centrados no utilizador ao longo de todo o processo de desenvolvimento. Nielsen (1994) sublinha que a usabilidade deve ser um foco constante, desde a conceção inicial até à implementação final. Isto inclui garantir que todos os elementos da interface sejam acessíveis e intuitivos, facilitando a navegação e a realização de tarefas pelo utilizador.

Em resumo, a experiência de utilizador é uma área complexa e multifacetada que exige uma perspetiva abrangente e centrada no utilizador. Através de uma pesquisa aprofundada, iteração contínua e um foco constante na usabilidade, é possível criar produtos digitais que não só atendem às necessidades dos utilizadores, mas também proporcionam uma experiência gratificante e envolvente.

Schedule a Test Drive

Test Drive a Tesla at a store near you. Drivers must have a valid driver's license. To drive Model S and Model X you must hold a valid driving license for at least seven years.

Model S
Model 3
Model X
Model Y



Figura 1 - Imagem retirada da página Creative Corner, Teodora Berner (2024)

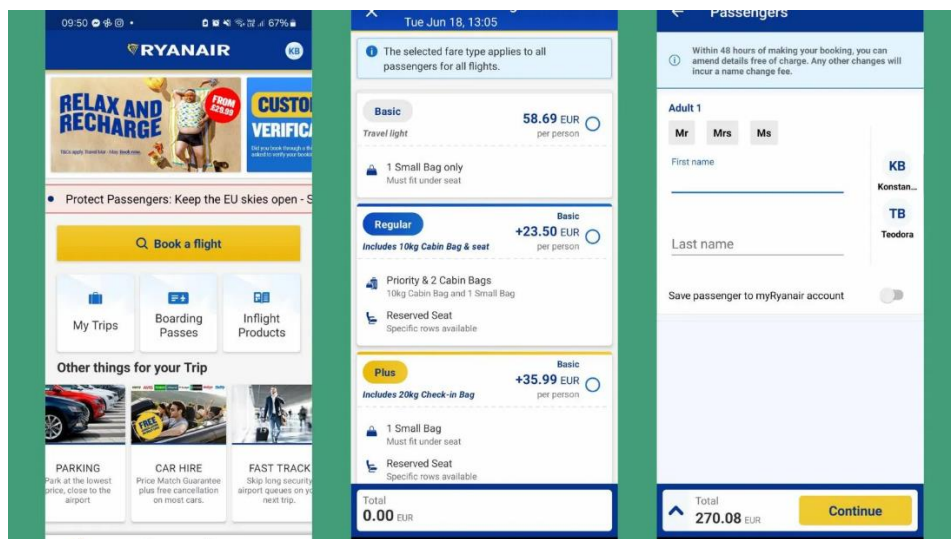


Figura 2 - Imagem retirada da página Creative Corner, Teodora Berner (2024)

2.2 METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS DIGITAIS

A metodologia de desenvolvimento de produtos digitais é um conjunto estruturado de práticas e processos que guiam equipas desde a conceção até à implementação de um produto. Uma das abordagens mais comuns é o Design Thinking, que é caracterizado por cinco fases: empatia, definição, ideação, prototipagem e teste. Tim Brown (2009) enfatiza que esta abordagem centrada no ser humano é crucial para criar soluções inovadoras que realmente atendem às necessidades dos utilizadores. O processo iterativo do Design Thinking permite que as equipas de design explorem múltiplas soluções antes de convergir na melhor solução, assegurando que o produto final é tanto funcional quanto desejável.

Outro método fundamental é o Design Centrado no Utilizador (DCU), que coloca os utilizadores no centro de todas as decisões de design. Donald Norman (2013, p. 219) argumenta que o DCU "envolve trabalhar com os utilizadores em todas as etapas do projeto para garantir que o produto final seja intuitivo e satisfatório". Esta metodologia utiliza técnicas como testes de usabilidade, entrevistas e estudos de campo para obter um entendimento profundo das necessidades e comportamentos dos utilizadores. Através da incorporação constante de feedback dos utilizadores, o DCU permite que o design evolua de forma a realmente atender às expectativas dos utilizadores.

A aplicação do DCU no desenvolvimento de produtos digitais não apenas melhora a usabilidade e a satisfação do utilizador, mas também pode aumentar a eficiência do processo de design. Uma abordagem centrada no utilizador ajuda a identificar e resolver problemas de usabilidade cedo no ciclo de desenvolvimento, reduzindo a necessidade de revisões e custos associados (Garrett, 2011). Ao focar-se na experiência do utilizador desde o início, as equipas de design são capazes de criar produtos que são não apenas funcionais, mas também altamente intuitivos e agradáveis de usar.

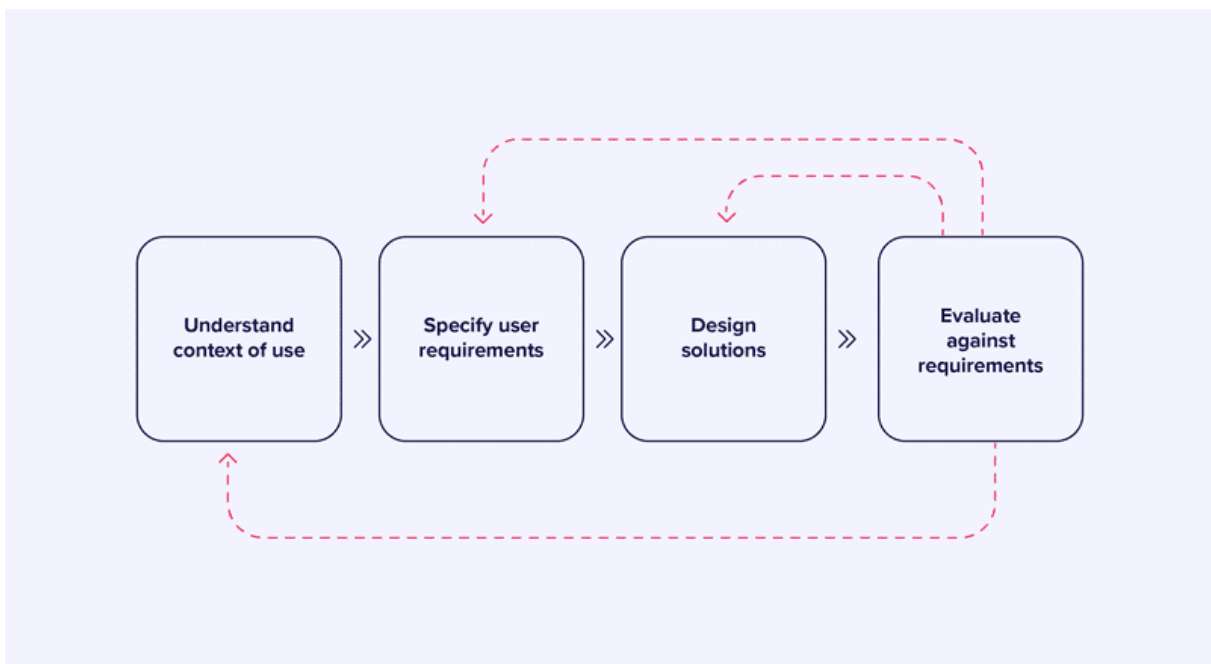


Figura 3 - Imagem retirada da página Aela, Felipe Guimaraes (2021)

2.2.1 IDEACÃO

A fase de ideação é uma etapa crítica no desenvolvimento de produtos digitais, onde as equipas de design exploram diversas ideias e soluções para atender às necessidades dos utilizadores. Durante esta fase, é essencial promover um ambiente colaborativo e criativo, permitindo que todos os membros da equipa contribuam com diferentes perspetivas e *insights*. O processo de ideação muitas vezes começa com sessões de *brainstorming*, onde são geradas uma ampla variedade de ideias sem julgamentos imediatos, o que incentiva a criatividade e a inovação (Brown, 2009).

Ferramentas como *mind maps* e *sketching* são frequentemente utilizadas para visualizar conceitos e conectar ideias de maneira lógica e intuitiva. Estas técnicas ajudam a estruturar o pensamento e identificar padrões ou temas comuns que podem ser desenvolvidos em soluções mais concretas (Garrett, 2011). A prototipagem rápida é outra prática comum durante a ideação, permitindo que os designers criem versões preliminares das suas ideias que podem ser testadas e refinadas rapidamente. Este ciclo iterativo de criar, testar e refinar é fundamental para desenvolver soluções que realmente atendam às necessidades dos utilizadores (Norman, 2013).

Além disso, a inclusão de feedback de utilizadores reais durante a fase de ideação pode orientar o processo de design de forma significativa. Técnicas como entrevistas e grupos focais são valiosas para obter *insights* diretos sobre as preferências e os comportamentos dos utilizadores, garantindo que as ideias geradas são relevantes e utilizáveis (Nielsen, 1994). Este enfoque centrado no utilizador assegura que o produto final não só resolve os problemas identificados, mas também proporciona uma experiência de utilizador positiva e envolvente.

2.2.2 ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO

A arquitetura de informação (AI) é um elemento crucial no design de produtos digitais, responsável pela organização, estrutura e classificação do conteúdo de forma a torná-lo fácil de encontrar e utilizar. A AI define como a informação é estruturada e apresentada aos utilizadores, garantindo que eles possam navegar intuitivamente e encontrar rapidamente o que procuram. Segundo Rosenfeld, Morville e Arango (2015), uma boa arquitetura de informação deve ser clara e consistente, facilitando a compreensão e a usabilidade do site ou aplicação.

Durante a fase de desenvolvimento, é fundamental criar um mapa do site que visualize a hierarquia e a estrutura das páginas, assegurando que todas as informações são logicamente organizadas e acessíveis. Estes mapas, ajudam a identificar a melhor forma de agrupar e apresentar o conteúdo, levando em consideração as necessidades e os comportamentos dos utilizadores (Garrett, 2011). Além disso, a utilização de *wireframes* permite esboçar a disposição dos elementos na página, facilitando a validação da estrutura antes de avançar para o design visual e a implementação.

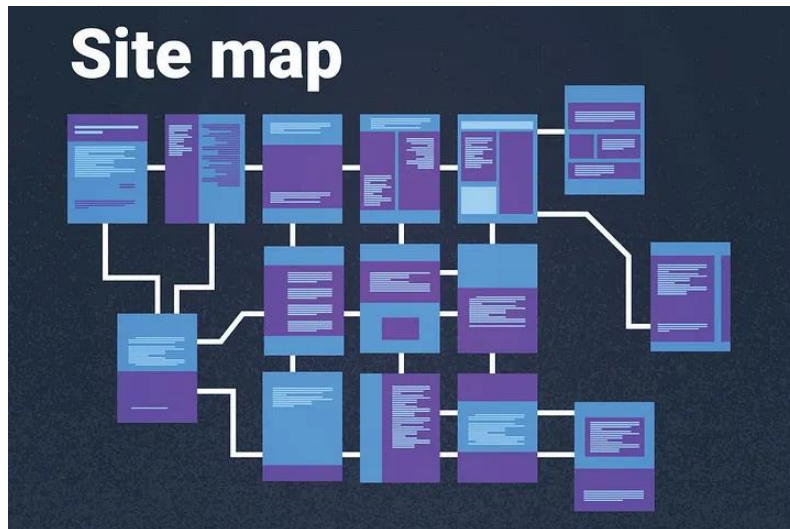


Figura 4 - Imagem retirada da página Medium, Nasir Ahmed (2023)

A aplicação de testes de usabilidade durante a fase de desenvolvimento da arquitetura de informação é fundamental para identificar problemas e áreas de melhoria. Este feedback é essencial para criar uma arquitetura de informação que seja não só lógica, mas também adaptada às necessidades reais dos utilizadores.



Figura 5 - Imagem retirada da página Medium, Nasir Ahmed (2023)

2.2.3 DESIGN SYSTEM

Um Design System é um conjunto de padrões reutilizáveis e diretrizes que facilitam a criação de produtos digitais consistentes e eficientes. Este inclui componentes de interface, práticas de design e documentação que ajudam a manter a uniformidade visual e funcional em todos os produtos e plataformas. Segundo Frost (2016), um Design System permite que as equipas de

design e desenvolvimento trabalhem de forma mais coesa e eficiente, reduzindo a duplicação de esforços e garantindo que todos os elementos de interface estejam alinhados com a identidade visual da marca.

Componentes de Interface são blocos de construção fundamentais de um Design System. Estes componentes incluem botões, formulários, ícones, tipografia e layouts que podem ser reutilizados em diferentes partes de um produto digital. De acordo com Cohen et al. (2019), a reutilização de componentes ajuda a garantir a consistência e a qualidade do design, permitindo que as equipas de desenvolvimento se concentrem em resolver problemas específicos dos utilizadores, em vez de recriar elementos de interface.

Práticas de Design abrangem as diretrizes e recomendações sobre como os componentes de interface devem ser usados para criar experiências de utilizador coesas e intuitivas. Estas práticas incluem princípios de acessibilidade, usabilidade e design visual que orientam os designers na criação de interfaces que são não apenas esteticamente agradáveis, mas também funcionais e acessíveis a todos os utilizadores (Morville & Rosenfeld, 2007).

A Documentação é um componente crucial de um Design System, fornecendo um repositório centralizado de informações sobre os componentes de interface e as práticas de design. Conforme explicado por DesignBetter (2018), a documentação detalhada ajuda as equipas a compreender como e quando usar os diferentes elementos do Design System, garantindo que todos os membros da equipa estão alinhados e seguindo as mesmas diretrizes.

Um Design System também deve ser evolutivo e adaptável, permitindo atualizações e melhorias conforme as necessidades do projeto e as tecnologias evoluem. Segundo Allen (2018), um sistema de design bem implementado deve ser flexível o suficiente para incorporar feedback dos utilizadores e mudanças nas tendências de design, mantendo-se sempre relevante e eficaz.

Em suma, um Design System robusto e bem documentado é essencial para criar produtos digitais consistentes e eficientes, permitindo que as equipas de design e desenvolvimento trabalhem de maneira mais integrada e produtiva. A aplicação de componentes reutilizáveis, práticas de design e documentação detalhada assegura a uniformidade visual e funcional, melhorando a experiência do utilizador e a eficiência do processo de desenvolvimento.

2.2.3.1 FUNDAÇÕES DIGITAIS

As fundações digitais são os elementos essenciais que formam a base de qualquer Design System. Estas asseguram a consistência e a coesão visual em todos os aspetos de um produto digital, garantindo uma experiência de utilizador uniforme e profissional. As fundações digitais incluem identidade visual, tipografia, cores, fotografia e acessibilidade, cada uma desempenhando um papel crucial na criação de interfaces eficazes e atraentes.

Identidade Visual:

A identidade visual é um componente fundamental das fundações digitais, responsável por estabelecer a aparência e a sensação de uma marca. Segundo Wheeler (2017), a identidade visual inclui o logotipo, a paleta de cores, a tipografia e outros elementos gráficos que diferenciam uma marca e comunicam seus valores. Um design consistente e bem definido contribui para o reconhecimento e a confiança do utilizador, assegurando que todos os produtos digitais reflitam a identidade da marca de forma coesa.

Tipografia:

A tipografia é crucial para a legibilidade e a hierarquia visual de um produto digital. A escolha das fontes e o seu uso coerente garantem que o conteúdo seja facilmente compreendido pelos utilizadores. Conforme Lupton (2014), uma tipografia bem seleccionada e aplicada pode melhorar significativamente a experiência do utilizador, proporcionando clareza e orientação visual. A utilização de uma hierarquia tipográfica clara ajuda a guiar o olhar do utilizador através do conteúdo, destacando informações importantes e facilitando a navegação.

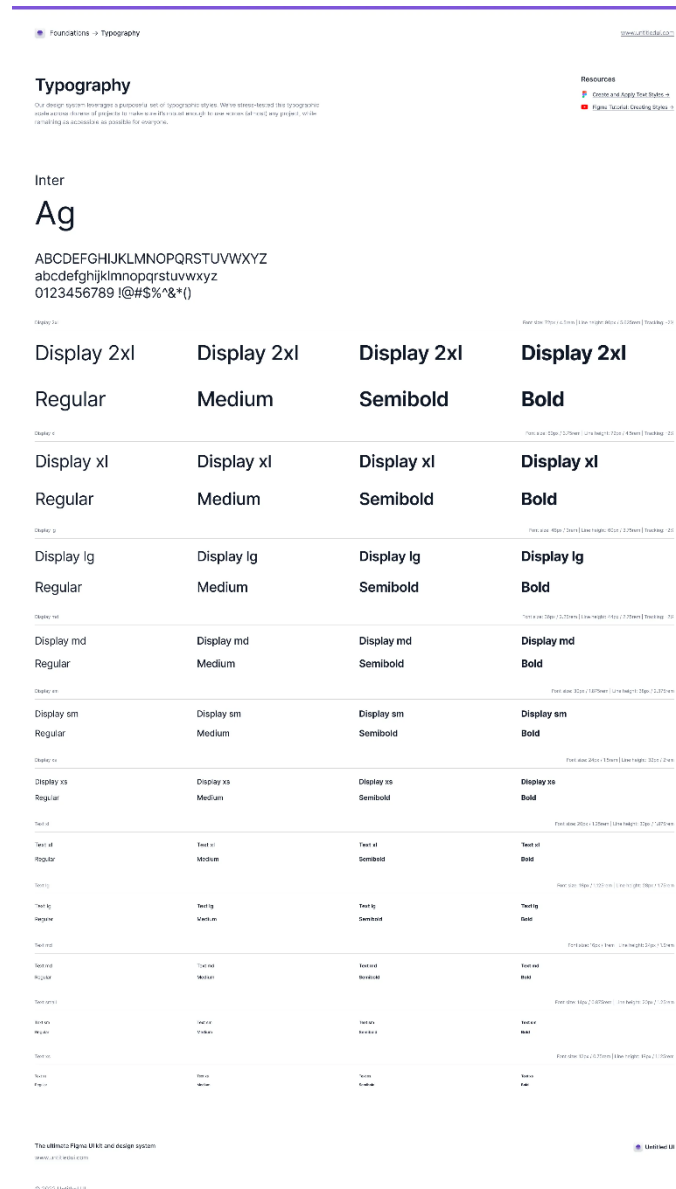


Figura 6 - Imagem retirada da página Medium, Sinach Pat (2023)

Cores:

As cores desempenham um papel vital na criação de uma identidade visual forte e na evocação de emoções nos utilizadores. De acordo com Eiseman (2017), as cores podem influenciar o humor e o comportamento dos utilizadores, tornando-se uma ferramenta poderosa no design de interfaces. Uma paleta de cores bem definida e consistente reforça a identidade da marca e melhora a usabilidade.

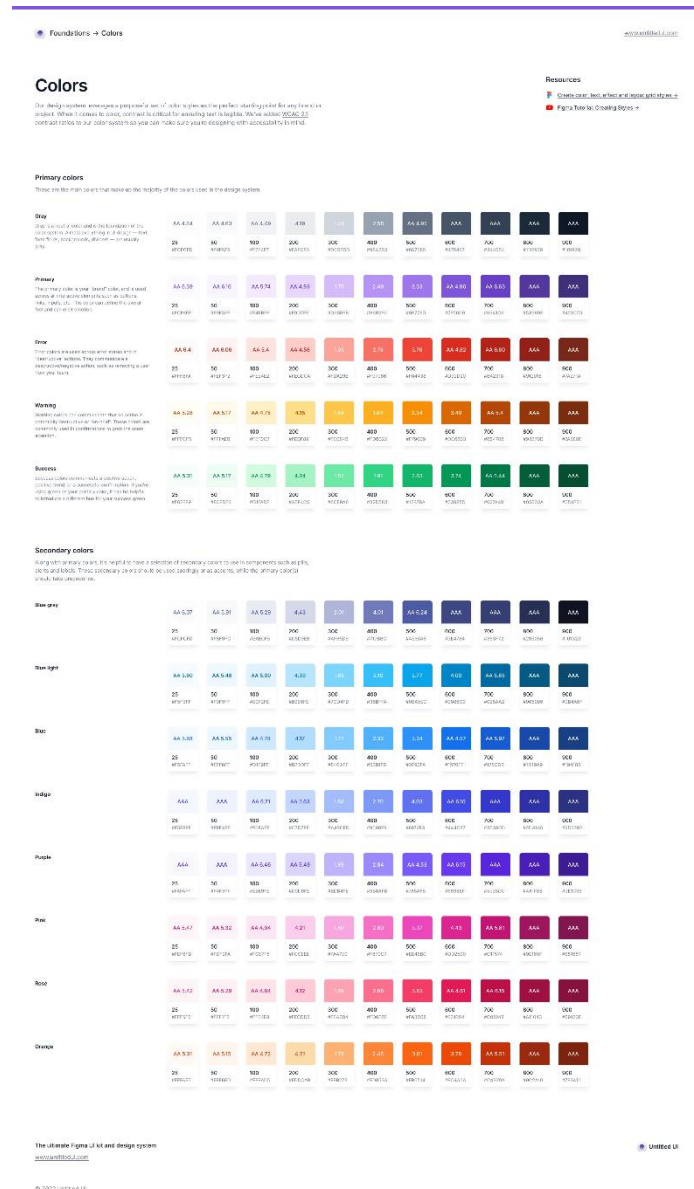


Figura 7 - Imagem retirada da página Medium, Sinach Pat (2023)

Fotografia:

A fotografia é um elemento visual importante que pode comunicar mensagens e valores da marca de forma eficaz. Imagens de alta qualidade e bem escolhidas podem aumentar o apelo visual de um produto digital e criar uma conexão emocional com os utilizadores (Kalman, 2014). A consistência no estilo fotográfico, incluindo iluminação, composição e edição, contribui para uma experiência de utilizador coesa e profissional, alinhando-se com a identidade visual da marca.

Acessibilidade:

A acessibilidade é essencial para garantir que todos os utilizadores, independentemente das suas capacidades, possam interagir eficazmente com o produto digital. Segundo Clark (2018), práticas de design acessíveis incluem a utilização de texto alternativo para imagens, contrastes de cor adequados, navegação por teclado e compatibilidade com leitores de ecrã. Integrar princípios de acessibilidade nas fundações digitais não só melhora a usabilidade para utilizadores com deficiências, mas também cria uma experiência mais inclusiva e amigável para todos.

2.2.3.2 COMPONENTES

Os componentes são partes essenciais de um Design System, que consistem em elementos reutilizáveis e padronizados que formam a base de uma interface de utilizador eficaz. Estes componentes, como botões, formulários, menus de navegação, modais e tabelas, são desenvolvidos para assegurar consistência e eficiência em todo o produto digital (Cohen & Morken, 2019). Os botões são usados para ações e navegação, e devem ser claramente identificáveis e consistentes (Wroblewski, 2008). Formulários, que são usados para coleta de dados, precisam ser intuitivos, com validação em tempo real para minimizar erros do utilizador (Jarrett & Gaffney, 2008). Menus de navegação orientam os utilizadores através do site ou aplicação e devem ser organizados de forma lógica com rótulos descritivos para facilitar a localização de informações (Nielsen, 1994). Modais e pop-ups fornecem informações adicionais ou solicitam ações sem mudar a página, devendo ser usados de forma controlada para não interromper a experiência do utilizador (Putnam et al., 2016). Tabelas e listagens estruturam dados de maneira clara e legível, sendo importante que sejam fáceis de ler e manipular, com opções para filtragem e ordenação (Few, 2012). A integração desses componentes no Design System facilita a criação de interfaces coesas e funcionais, assegurando que todos os elementos interajam de maneira harmoniosa e proporcionem uma experiência de utilizador uniforme.

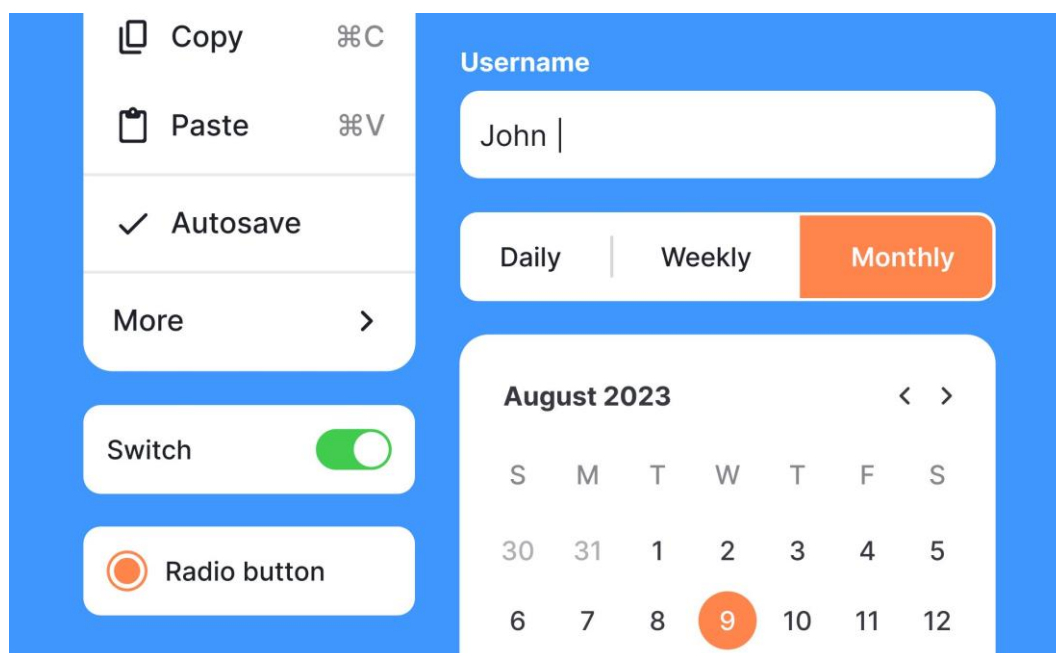


Figura 8 - Imagem retirada da página Uxcel, (2023)

2.2.3.3 PADRÕES

Os padrões são diretrizes de design consistentes que orientam a criação de componentes e interfaces de utilizador, garantindo que elementos visuais e funcionais sigam práticas estabelecidas para manter a coesão e usabilidade (Tidwell, 2020). Estes padrões ajudam a resolver problemas comuns de design e a promover a consistência em toda a experiência do utilizador, facilitando a reutilização de soluções comprovadas e melhorando a eficiência no desenvolvimento de produtos digitais (Van Duyne et al., 2006). Por exemplo, padrões para a disposição de formulários e a utilização de botões de chamada para ação ajudam a assegurar que os utilizadores possam interagir com a interface de forma previsível e eficiente (Schneiderman & Plaisant, 2010).

A adoção de padrões no design de interfaces permite que os utilizadores transfiram conhecimentos e expectativas de um sistema para outro, reduzindo a necessidade de reaprendizagem e melhorando a experiência geral (Borchers, 2001). Além disso, os padrões de design frequentemente incluem recomendações sobre acessibilidade, garantindo que os produtos sejam adequados e acessíveis para todos os usuários, independentemente de suas capacidades (Morville & Rosenfeld, 2007). Esta abordagem padronizada não só melhora a consistência e a eficiência, mas também contribui para a criação de interfaces inclusivas que atendem a uma ampla gama de necessidades de utilizadores.

2.2.4 PROTOTIPAGEM

A prototipagem é uma fase vital no desenvolvimento de produtos digitais, permitindo explorar e testar conceitos de forma prática antes da implementação completa. Prototipar permite que designers e desenvolvedores visualizem, interajam e aprimorem rapidamente suas ideias, identificando problemas e oportunidades de melhoria desde as fases iniciais do processo. Segundo Houde e Hill (1997), a prototipagem ajuda a criar representações concretas que facilitam a comunicação entre equipes e a validação com utilizadores reais. Esta abordagem iterativa reduz o risco de erros no produto final e garante que o design atende às expectativas e necessidades dos utilizadores (Beaudouin-Lafon & Mackay, 2000).

Protótipo Interativo:

Os protótipos interativos são essenciais para testar a navegação e a usabilidade de uma interface. Estes protótipos simulam a funcionalidade do produto final, permitindo aos utilizadores interagir com a interface de maneira realista (Snyder, 2003). Ferramentas como *Figma* e *Adobe XD*, são amplamente utilizadas para criar protótipos interativos, possibilitando a demonstração de fluxos de trabalho complexos e a validação da experiência de utilizador em diferentes cenários (Lidwell et al., 2010). A criação de protótipos interativos permite testar e ajustar a navegação, a disposição dos elementos e as interações com o utilizador antes de iniciar o desenvolvimento completo, o que é crucial para garantir que a interface seja intuitiva e eficaz.

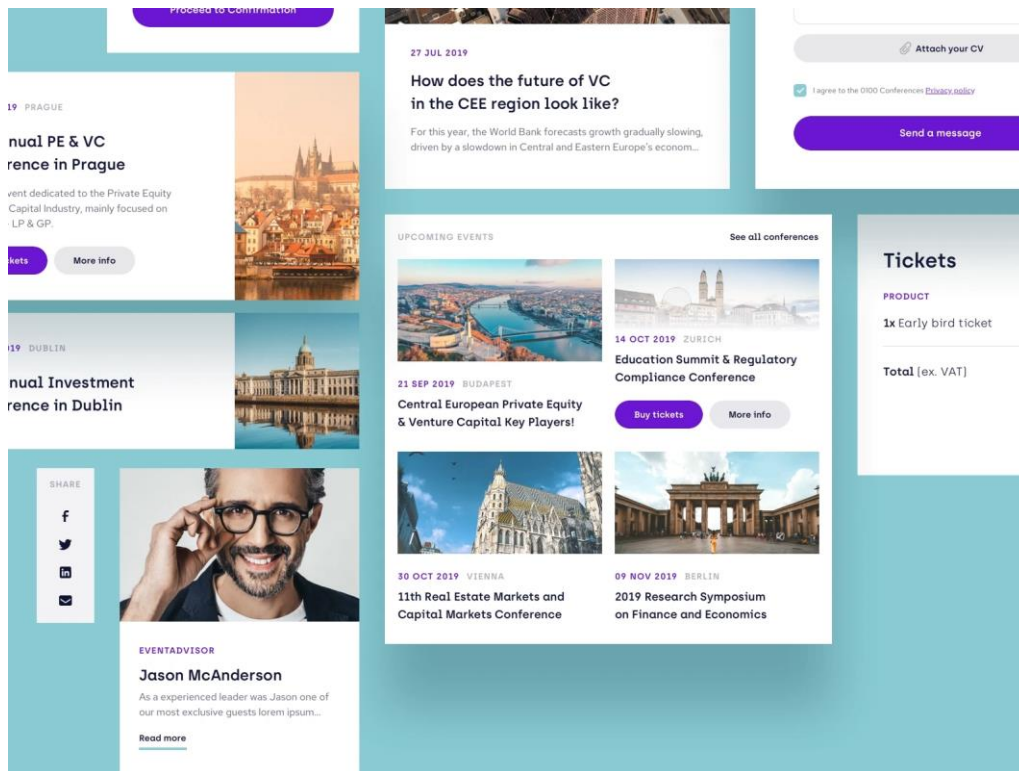


Figura 9 - Imagem retirada da página Dribbble, Majo Puterka (2024)

Protótipo Estático:

Os protótipos estáticos, como *wireframes* e *mockups*, são representações visuais da interface que se focam na estrutura e na organização do conteúdo, sem interatividade (Garrett, 2011). Estes protótipos são úteis para discutir e validar a estética, a hierarquia visual e a disposição dos elementos na página. Ferramentas como *Figma*, *Miro*, *Adobe XD* são frequentemente usadas para criar *wireframes* e *mockups* que ajudam a clarificar a aparência e a estrutura do design antes de avançar para a implementação detalhada. Os protótipos estáticos permitem que as equipas ajustem o layout e a organização da informação, garantindo que o design final seja visualmente apelativo e bem estruturado.

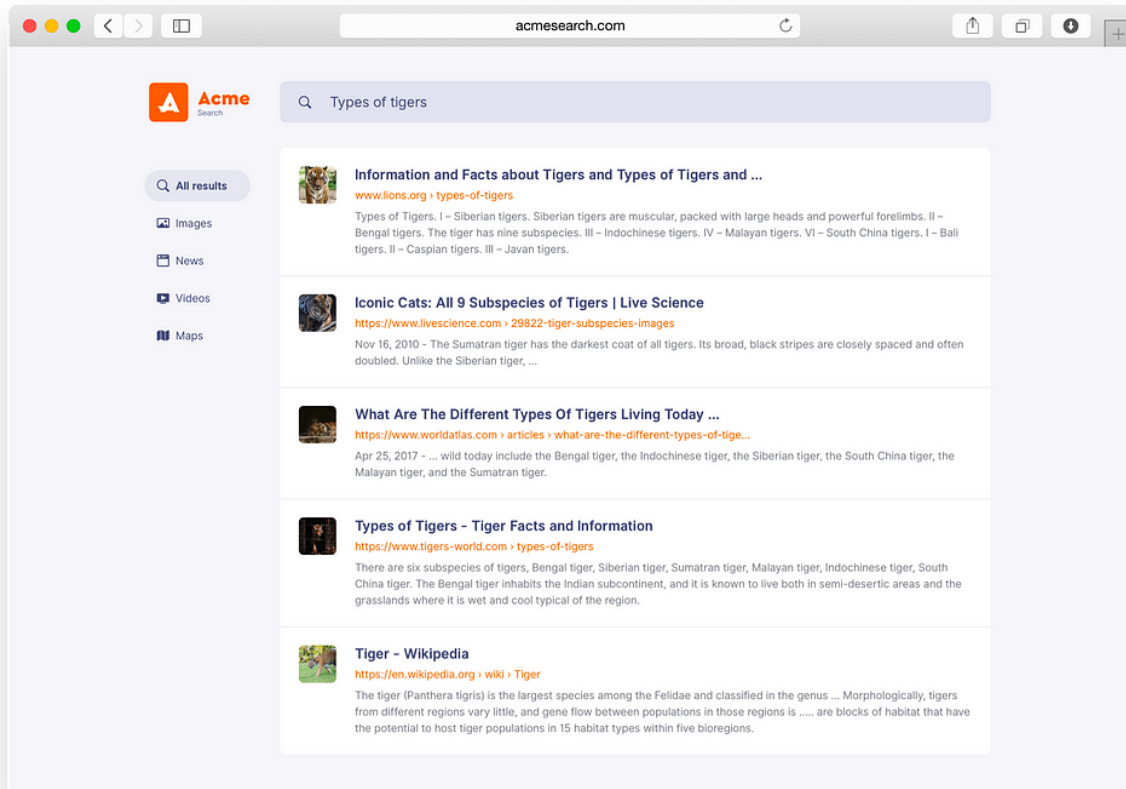


Figura 10 - Imagem retirada da página Medium, Jon Rundle (2019)

Protótipos de Alta e Baixa Fidelidade:

A fidelidade de um protótipo refere-se ao nível de detalhe e precisão com que ele representa o produto final. Protótipos de baixa fidelidade, como esboços e *wireframes* simples, são rápidos de criar e ideais para a fase inicial de exploração de conceitos (Buxton, 2010). Estes protótipos são utilizados para testar ideias e receber feedback inicial sem investir muito tempo e recursos. Em contraste, os protótipos de alta-fidelidade, que incluem detalhes completos de design visual e funcionalidade, são mais precisos e aproximam-se muito do produto final (Rudd et al., 1996). Estes protótipos são valiosos para testes de usabilidade mais rigorosos, proporcionando uma visão clara de como o produto final funcionará, permitindo ajustes detalhados com base no feedback específico dos utilizadores (Nielsen, 1994).

A prototipagem desempenha, portanto, um papel crucial na criação de produtos digitais eficazes, permitindo uma abordagem iterativa que integra feedback em todas as fases do design. A combinação de protótipos interativos, estáticos e de diferentes níveis de fidelidade permite

que as equipas adaptem a metodologia às necessidades específicas do projeto, garantindo que o produto final seja intuitivo, funcional e centrado no utilizador.

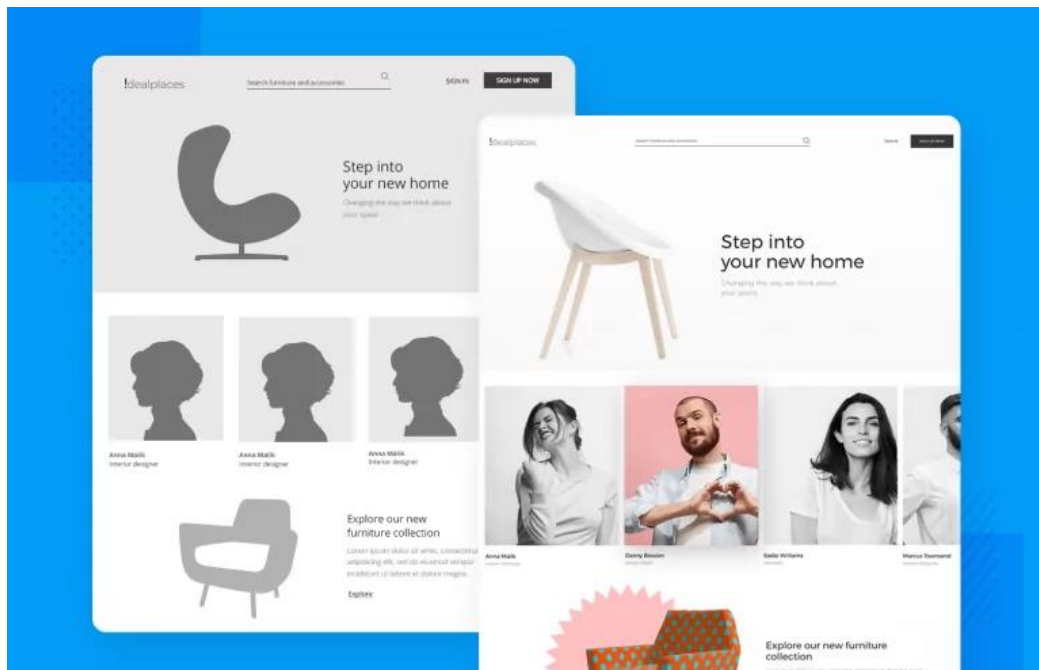


Figura 11 - Imagem retirada da página Justinmind, Sarah Shaar (2024)

2.2.5 ITERAÇÃO

A iteração é um processo contínuo de refinamento e melhoria que desempenha um papel fundamental no desenvolvimento de produtos digitais. Este processo baseia-se em ciclos repetitivos de design, prototipagem, teste e ajuste, permitindo que as equipas respondam rapidamente ao feedback dos utilizadores e às mudanças nas necessidades do projeto (Nielsen, 1993). A iteração ajuda a garantir que o produto evolua de forma a atender melhor as necessidades dos utilizadores, proporcionando uma experiência de utilizador aprimorada e adaptada às suas preferências e comportamentos (Pruitt & Adlin, 2006).

Em cada ciclo iterativo, são realizadas revisões baseadas em dados coletados de testes de usabilidade e *feedback* direto dos utilizadores. De acordo com Krug (2014), a iteração permite que os designers identifiquem e corrijam problemas de usabilidade precocemente, antes que sejam incorporados no produto final, reduzindo assim os custos e o tempo de desenvolvimento. A abordagem iterativa promove a flexibilidade, permitindo ajustes rápidos e refinamentos que resultam num produto mais robusto e alinhado com as necessidades reais do mercado (Garrett, 2011).

Além disso, a iteração facilita a adaptação às novas tecnologias e tendências, garantindo que o produto permaneça relevante e competitivo. Como defendido por Brown (2009), a iteração contínua não só melhora a qualidade do design, mas também impulsiona a inovação, permitindo que as equipas experimentem novas ideias e soluções de forma controlada. Esta capacidade de responder rapidamente ao feedback e às mudanças garante que o produto final não só atenda aos requisitos técnicos, mas também ofereça uma experiência de utilizador superior e inovadora (Gothelf & Seiden, 2016).

2.2.6 ANÁLISE HEURÍSTICA

A avaliação heurística é uma técnica importante na análise da usabilidade de interfaces, utiliza um conjunto de princípios desenvolvidos para identificar e resolver problemas de usabilidade de forma eficiente. Esta técnica envolve a revisão de uma interface por especialistas em usabilidade que verificam a conformidade com heurísticas específicas para detetar problemas que poderiam comprometer a experiência do utilizador. As dez heurísticas de usabilidade, introduzidas por Jakob Nielsen, oferecem uma estrutura robusta para essa avaliação.

Visibilidade do Estado do Sistema: O sistema deve informar constantemente os utilizadores sobre o que está a acontecer, fornecendo feedback apropriado em tempo real. Isso ajuda os utilizadores a manterem-se orientados e informados sobre o estado do sistema.

Correspondência Entre o Sistema e o Mundo Real: O sistema deve usar uma linguagem familiar aos utilizadores, com termos e conceitos que correspondam ao mundo real, facilitando a compreensão e tornando a interação mais intuitiva.

Controlo e Liberdade do Utilizador: Os utilizadores devem ter a capacidade de sair de ações indesejadas e reverter operações com facilidade, proporcionando-lhes um maior sentido de controlo sobre o sistema.

Consistência e Padrões: A interface deve seguir padrões consistentes e convencionais para que os utilizadores possam transferir conhecimentos de experiências anteriores para novas interações, facilitando o uso e reduzindo a curva de aprendizagem.

Prevenção de Erros: O design deve ser proativo na prevenção de erros, oferecendo opções seguras e claras que ajudam os utilizadores a evitar erros antes que eles ocorram, ao invés de apenas proporcionar formas de recuperá-los.

Reconhecimento em Vez de Lembrança: A interface deve minimizar a carga de memória do utilizador, tornando opções, ações e informações visíveis e facilmente acessíveis, para que os mesmos não precisem de recordar informações de uma página para outra.

Flexibilidade e Eficiência de Uso: A interface deve acomodar utilizadores com diferentes níveis de experiência, oferecendo atalhos para utilizadores experientes e mantendo a simplicidade para utilizadores novatos, melhorando a eficiência geral.

Design Estético e Minimalista: A interface deve ser simples e evitar a apresentação de informações irrelevantes. Cada elemento deve servir a um propósito claro, ajudando a manter o foco do utilizador e a melhorar a usabilidade.

Ajuda a Reconhecer, Diagnosticar e Recuperar de Erros: As mensagens de erro devem ser claras e ter uma linguagem simples, fornecendo diagnósticos precisos e soluções úteis para que os utilizadores possam corrigir problemas rapidamente.

Ajuda e Documentação: Embora o sistema deva ser intuitivo o suficiente para ser usado sem documentação extensa, é importante fornecer ajuda acessível e orientada, que explique como resolver problemas e completar tarefas.

Essas heurísticas fornecem um quadro abrangente para avaliar e melhorar a usabilidade de interfaces, permitindo que as equipas de design identifiquem problemas comuns e implementem melhorias significativas para proporcionar uma experiência de utilizador mais eficiente e satisfatória. A aplicação destas heurísticas durante a avaliação heurística ajuda a assegurar que o produto final seja intuitivo, funcional e adaptado às necessidades dos utilizadores.

2.2.7 TESTE DE USABILIDADE

Os testes de usabilidade são uma prática essencial no desenvolvimento de produtos digitais, focada em avaliar a eficácia, eficiência e satisfação dos utilizadores ao interagirem com um sistema. Estes testes permitem identificar problemas de usabilidade e áreas de melhoria, garantindo que o produto final oferece uma experiência de utilizador intuitiva e agradável (Dumas & Redish, 1999). Durante os mesmos, observadores monitorizam os utilizadores enquanto estes executam tarefas específicas no sistema, recolhendo dados sobre a sua *performance* e *feedback* qualitativo sobre a sua experiência (Krug, 2014). Esta abordagem ajuda a revelar desafios que os utilizadores podem enfrentar, fornecendo *insights* valiosos para aprimorar o design e a funcionalidade do sistema (Rubin & Chisnell, 2008).

Os testes de usabilidade podem ser realizados em várias fases do desenvolvimento, desde protótipos iniciais até ao produto final. Testes de baixa fidelidade, como aqueles realizados em *wireframes* ou protótipos de papel, permitem a identificação precoce de problemas de design sem exigir investimentos significativos (Snyder, 2003). Estes testes são eficazes para explorar a estrutura e a navegação antes que os elementos visuais e de interação sejam completamente desenvolvidos. À medida que o design evolui, testes de alta-fidelidade são utilizados para avaliar a interface em condições mais próximas da utilização real, permitindo uma análise detalhada da usabilidade, estética e desempenho do sistema (Rogers et al., 2011).

A metodologia dos testes de usabilidade inclui técnicas como a observação direta, entrevistas e questionários pós-tarefa, que ajudam a recolher dados qualitativos e quantitativos sobre a experiência do utilizador (Sharp et al., 2019). A observação permite identificar comportamentos e dificuldades que os utilizadores podem não expressar verbalmente, enquanto as entrevistas e questionários fornecem um entendimento mais profundo das suas perceções e sentimentos em relação ao sistema. Este processo iterativo de teste e refinamento assegura que os problemas de usabilidade são abordados de maneira sistemática, resultando em produtos que não só atendem às expectativas dos utilizadores, mas também proporcionam uma experiência de utilização eficiente e satisfatória (Nielsen, 1993).

3. ESTÁGIO

3.1 BUZZVEL

A Buzzvel é uma empresa portuguesa especializada em desenvolvimento de software e design digital, que opera principalmente através de teletrabalho. Fundada em 2018, a Buzzvel destaca-se pela sua abordagem inovadora na criação de soluções digitais que abrangem desde o desenvolvimento *web* e *mobile* até ao design de produtos centrados no utilizador (UX/UI). A empresa atende a uma gama de clientes diversificada, que inclui tanto *startups* emergentes como empresas já estabelecidas, proporcionando serviços personalizados que visam transformar ideias em produtos digitais eficazes e funcionais.

Os projetos da Buzzvel variam desde aplicações móveis até sistemas de gestão complexos, todos desenhados com um foco claro na maximização da usabilidade e satisfação dos utilizadores. A empresa é conhecida pela sua abordagem centrada no cliente, garantindo que cada solução desenvolvida seja não só tecnicamente sólida, mas também alinhada com as metas estratégicas dos clientes. Com uma equipa de especialistas dedicados e um processo de desenvolvimento bem definido, a Buzzvel tem-se destacado pela sua capacidade de entregar projetos de alta qualidade, de forma eficiente e personalizada.

A Buzzvel mantém-se na vanguarda das inovações tecnológicas, utilizando um conjunto abrangente de ferramentas modernas para desenvolver soluções adaptáveis e escaláveis. O compromisso da empresa com a excelência em design e desenvolvimento, permite-lhe criar produtos que oferecem experiências de utilizador fluídas e intuitivas, sustentadas por uma infraestrutura técnica sólida e práticas de design focadas no utilizador. Este enfoque em qualidade e inovação tem consolidado a reputação da Buzzvel como uma empresa de referência no setor tecnológico, reconhecida pela sua fiabilidade e capacidade de inovação.



Figura 12 - Imagem retirada da página Buzzvel, (2024)

3.2 RECONSTRULAR

Durante o estágio na Buzzvel, foi desenvolvido um projeto para a Reonstrular, focado na criação de um layout de site responsivo utilizando princípios de UX/UI. Este projeto tinha como objetivo melhorar a eficiência e a eficácia dos processos internos da Reonstrular, proporcionando uma interface intuitiva e fácil de usar para a gestão de colaboradores temporários. O site foi desenhado para facilitar a comunicação entre a Reonstrular e as empresas clientes, bem como para simplificar a gestão das tarefas e horários dos colaboradores temporários.

A Reonstrular é uma empresa especializada na terceirização de mão de obra, oferecendo soluções flexíveis e eficazes para diversas indústrias. A terceirização de mão de obra é uma estratégia utilizada por empresas para empregar colaboradores temporários, permitindo uma resposta rápida e eficiente aos desafios comerciais e operacionais. Através desta abordagem, as equipas de Recursos Humanos e outros departamentos conseguem atender às flutuações nas necessidades de trabalho sem a necessidade de contratar colaboradores efetivos, mantendo assim uma maior flexibilidade e eficiência operacional.

O design do site envolveu várias etapas, incluindo a pesquisa de utilizadores, a criação de wireframes e a prototipagem interativa. Com base nos princípios de UX, foi dada prioridade

em garantir que a interface fosse intuitiva, acessível e funcional. O site foi desenvolvido para ser responsivo, assegurando uma experiência de utilizador consistente em diferentes dispositivos, desde computadores a dispositivos móveis. A integração de funcionalidades como notificações em tempo real e um painel de controlo personalizado visou melhorar a interação do utilizador e a gestão eficiente dos recursos humanos.

Este projeto permitiu a aplicação de conhecimentos teóricos em contextos práticos, contribuindo para a criação de uma solução digital que responde às necessidades específicas da Reconstrular. Através deste trabalho, foi possível observar de perto como uma abordagem centrada no utilizador pode melhorar significativamente os processos empresariais e proporcionar uma experiência mais satisfatória para todos os envolvidos.



Figura 13 - Logo Reconstrular, captura de ecrã, (2024)

3.3 PRIMEIRO DIA DE ESTÁGIO

O início do estágio na Buzzvel, no dia 27 de novembro de 2023, foi marcado por uma receção acolhedora e uma introdução estruturada ao ambiente de trabalho.

O primeiro dia começou com uma reunião semanal de feedback, que também serviu como sessão de boas-vindas. Durante esta reunião, houve a oportunidade de conhecer melhor os membros da equipa, entender as dinâmicas de trabalho e clarificar as expectativas em relação ao papel no projeto. Estas reuniões semanais destacaram-se como uma ferramenta essencial para a comunicação e o alinhamento entre todos, criando um espaço para a partilha de progressos, desafios e sugestões de melhoria.

Posteriormente, seguiram-se as introduções às plataformas de trabalho utilizadas na Buzzvel, juntamente com a atribuição das permissões necessárias para aceder aos recursos e ferramentas de design e desenvolvimento. Este processo incluiu a familiarização com a ferramenta de gestão de projetos, o ClickUp³, essencial para a organização e colaboração em equipa. A equipa assegurou que todas as ferramentas e documentação necessárias estivessem disponíveis para facilitar o início das tarefas de forma eficaz.

Ao longo do dia, iniciaram-se as primeiras tarefas, designadas como welcome tasks, que incluíram a leitura de documentação relevante e a visualização de vídeos explicativos sobre os projetos em andamento. Em paralelo, começaram os trabalhos num site responsivo para uma empresa de obras, um dos principais projetos em que o estagiário se focaria durante o estágio. Este primeiro contacto com o projeto foi crucial para começar a entender as necessidades do cliente e as particularidades do trabalho, preparando o terreno para os desafios das semanas seguintes.

Este primeiro dia foi essencial para estabelecer as bases do trabalho na Buzzvel, fornecendo as ferramentas e o conhecimento necessário para uma integração rápida e para o início das contribuições nos projetos da empresa.

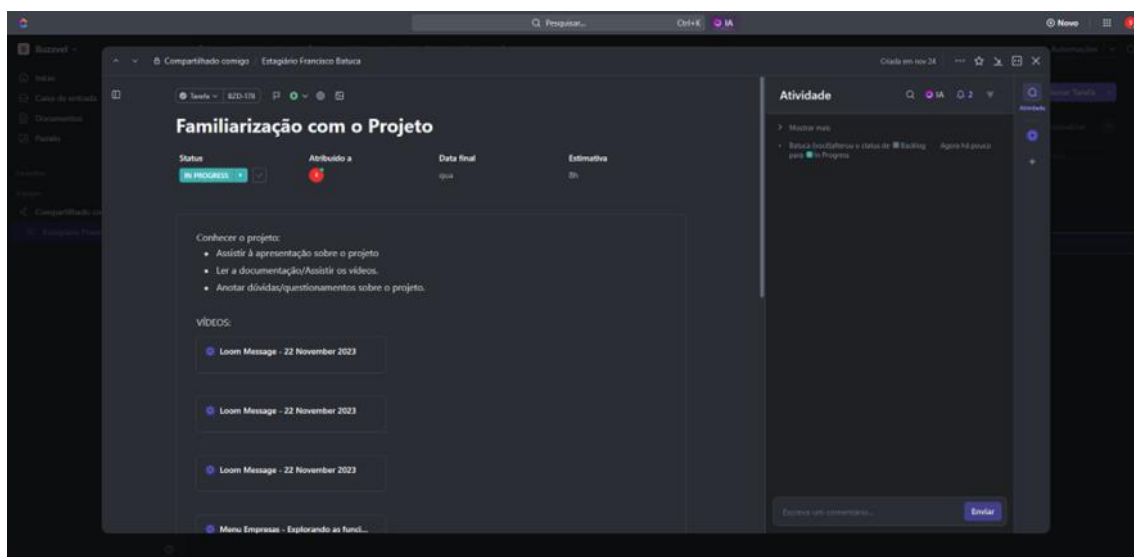


Figura 14 - Tarefas a fazer apresentadas no ClickUp, captura de ecrã, (2023)

³ ClickUp é uma ferramenta de gestão de projetos usada para organizar tarefas e colaboração entre equipas.

3.4 PESQUISA E PLANEAMENTO DE PROJETO

Nos dias que se seguiram ao início do estágio na Buzzvel, foi dada continuidade às tarefas de integração e à familiarização profunda com o projeto principal: o desenvolvimento de um site responsivo para a Recontrular. Este período foi essencial para estabelecer uma base sólida para o restante do estágio, facilitando a compreensão dos desafios e objetivos do projeto.



Figura 15 - *Esboço da Recontrular*, captura de ecrã, (2023)⁴

Inicialmente, concluíram-se as tarefas de integração, que incluíram a conexão às várias plataformas de trabalho utilizadas pela Buzzvel, a leitura do Brand Book da empresa e do livro *Refactoring UI* de Adam Wathan e Steve Schoger (2019). Estas atividades permitiram um alinhamento com os padrões de design e as expectativas da empresa, garantindo que o trabalho futuro estivesse de acordo com a identidade visual e os princípios de usabilidade estabelecidos.

Com a base consolidada, deu-se início à compreensão detalhada do projeto do site para a Recontrular. Elaborou-se um documento de pesquisa que incluía a definição clara do problema a ser resolvido: identificar qual o desafio enfrentado, quem era impactado, onde ocorria e por que motivo acontecia. Esta definição foi crucial para direcionar o desenvolvimento do site de forma eficaz.

⁴ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.1 Esboços



Figura 16 - *Definição do Problema*, captura de ecrã, (2023)⁵

Parte fundamental deste processo de pesquisa foi a realização de um benchmarking⁶, onde foram selecionadas empresas no mesmo setor para comparação das suas soluções digitais com a proposta para a Reconstrular. Este exercício permitiu identificar boas práticas e áreas de melhoria que poderiam ser aplicadas ao projeto.

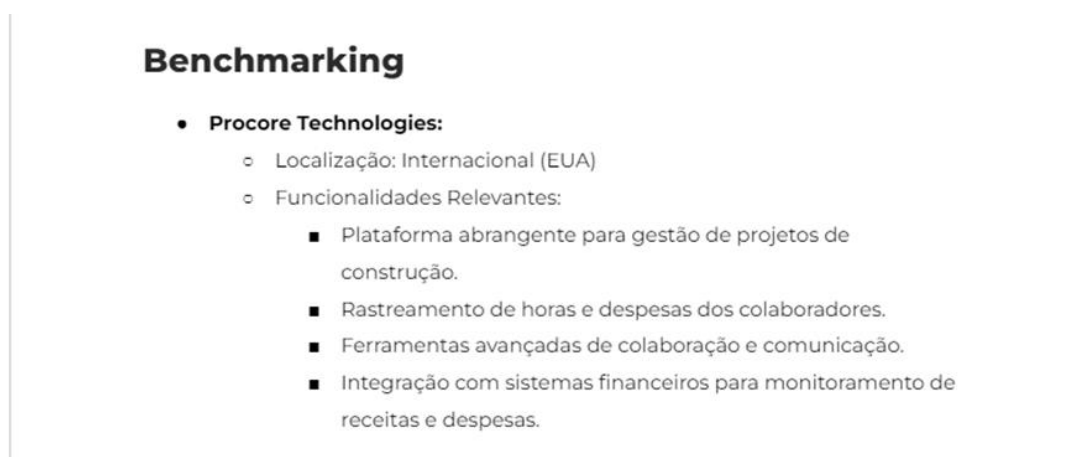


Figura 17 - *Benchmarking*, captura de ecrã, (2023)⁵

⁵ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.2 Documento de Pesquisa

⁶ Benchmarking é o processo de comparação de práticas e resultados com os de concorrentes ou líderes de mercado para identificar oportunidades de melhoria.

Além disso, foram criadas personas⁷ representativas dos utilizadores do site, bem como desenvolvidas as suas respetivas user journeys⁸. Estas personas e jornadas ajudaram a mapear as necessidades e comportamentos dos utilizadores, proporcionando uma visão clara de como o site deveria ser estruturado para atender às expectativas dos seus utilizadores.

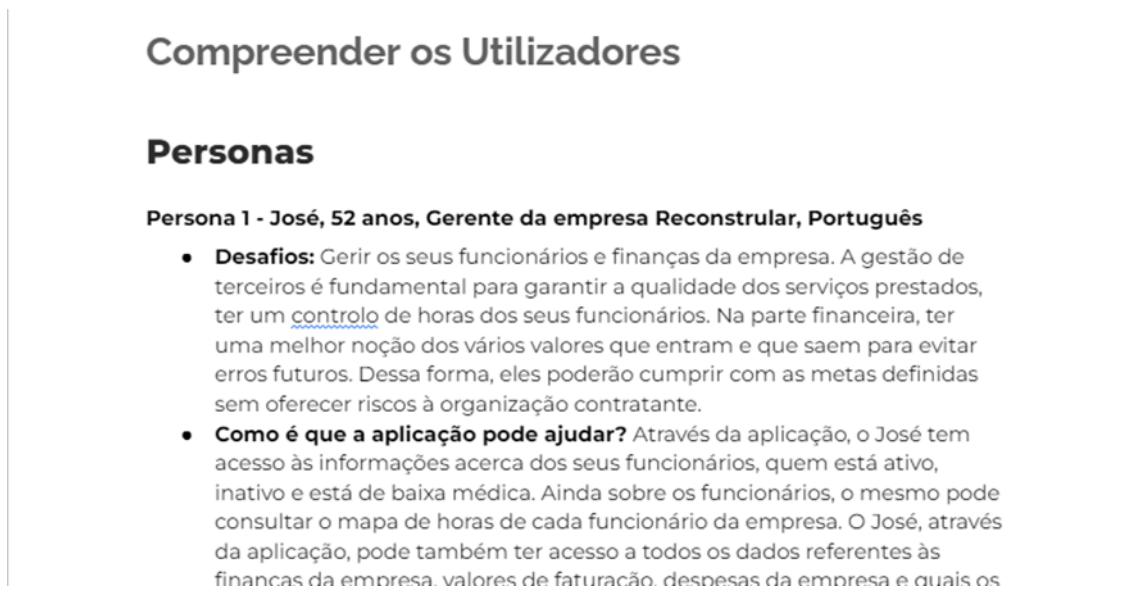


Figura 18 - *Personas*, captura de ecrã, (2023)⁹

Com a pesquisa concluída e documentada, o período de preparação foi finalizado com a criação do sitemap do site. Este mapa foi a base para o desenvolvimento da arquitetura da informação, garantindo uma navegação intuitiva e lógica que facilitasse a experiência do utilizador.

⁷ Persona é uma representação fictícia de um utilizador típico baseada em dados reais, usada para orientar o design de produtos.

⁸ User Journey descreve o percurso e as interações de um utilizador ao longo da utilização de um produto ou serviço.

⁹ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.2 Documento de Pesquisa

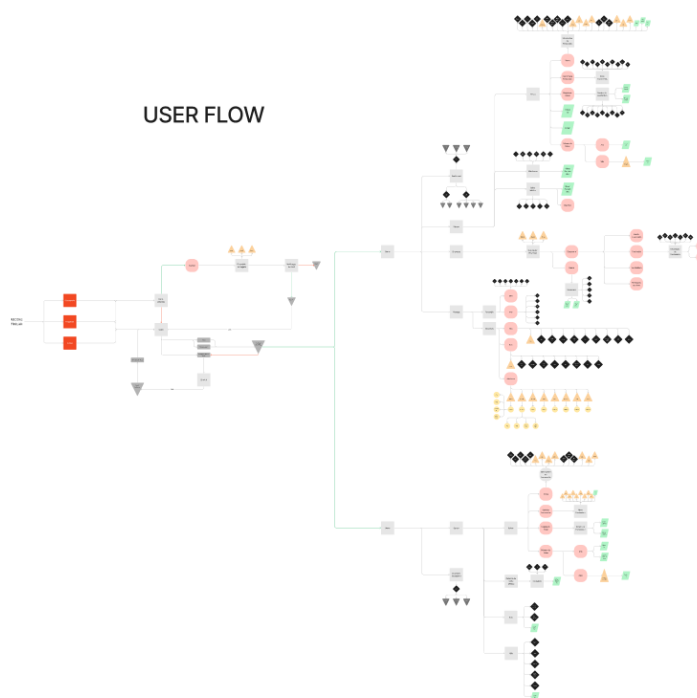


Figura 20 - *User Flow*, captura de ecrã, (2024)¹²

3.5 WIREFRAMES

Após a fase de pesquisa e planeamento do projeto, iniciaram-se as primeiras wireframes¹³ para o site responsivo da Reconstrular. Esta etapa foi essencial para transformar as ideias iniciais em layouts visuais que orientariam o desenvolvimento das páginas do site.

As wireframes iniciais concentraram-se em explorar a estrutura geral do site, incluindo as principais páginas e a navegação entre elas. A partir dessas ideias, foram desenvolvidas várias versões da página inicial. Na primeira versão, o logótipo da Reconstrular foi destacado como o elemento central, proporcionando uma introdução simples e direta ao site. Em seguida, foram adicionados botões de navegação que direcionam o utilizador para as principais secções do site: "Cessionária" e "Empresa", destacando claramente as diferentes áreas de acesso.

¹² Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.4 User Flow

¹³ Wireframes são representações visuais simplificadas da estrutura de uma página ou interface digital, usadas no início do processo de design.



Figura 21 - Wireframe da Abertura do site e Página Inicial, captura de ecrã, (2024)¹⁴

As páginas de login e registo foram desenhadas para serem simples e funcionais, com campos de entrada básicos para garantir uma experiência de utilizador fluida e sem complicações. Estes wireframes foram criados com o objetivo de facilitar o acesso dos utilizadores, sejam novos ou recorrentes, assegurando que o processo de login ou registo fosse rápido e eficiente.



Figura 22 - Wireframe da Página de Login e de Registo, captura de ecrã, (2024)¹⁴

Inicialmente, a página de navegação principal da "Empresa" foi concebida para ser intuitiva, oferecendo duas opções principais: acesso ao "Dashboard" e à secção da "Equipa". O dashboard fornece uma visão geral rápida do estado atual dos colaboradores, enquanto a secção da equipa detalha as informações de cada membro, permitindo uma gestão eficiente dos trabalhadores.

¹⁴ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.5 Wireframes

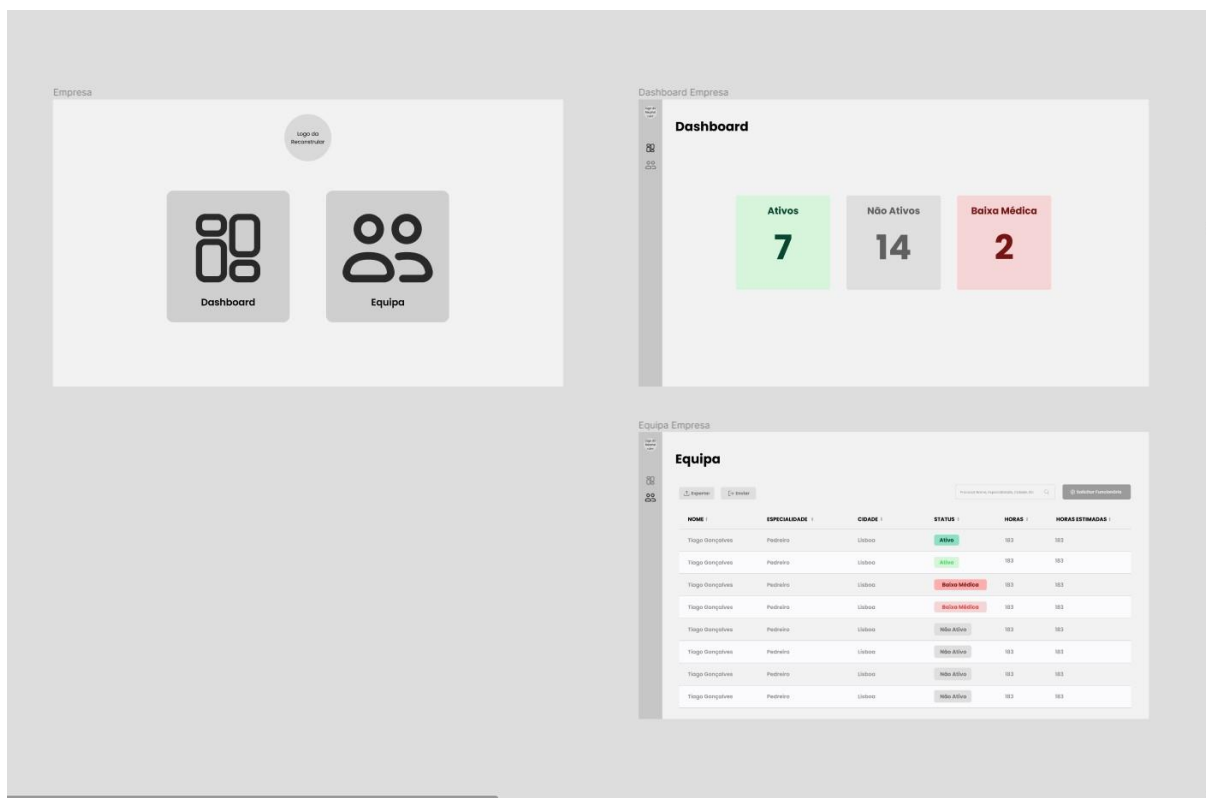


Figura 23 - Wireframe da Página Dashboard ou Equipa, Dashboard e Página Equipa (Empresa), captura de ecrã, (2024)¹⁵

Além disso, foram desenvolvidos wireframes específicos para a visualização de detalhes dos funcionários, que incluem informações como nome, especialidade, cidade, e estado atual (ativo, não ativo, ou em baixa médica). Também foram criadas páginas para gerir os relatórios dos funcionários, onde se pode registar e consultar a assiduidade, pontualidade, rendimento, e outras métricas essenciais para a gestão da equipa.

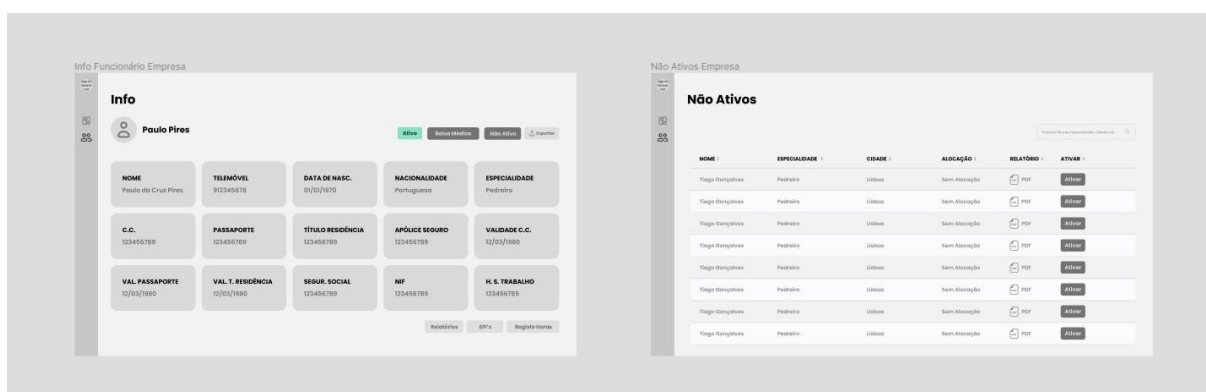


Figura 24 - Wireframe da Página de Info de um trabalhador e Página dos Não Ativos (Empresa), captura de ecrã, (2024)¹⁵

¹⁵ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.5 Wireframes

A secção de faturação foi outra área de foco, onde foram desenhados layouts que permitissem a visualização clara e detalhada das transações financeiras ao longo do tempo, seja por ano ou por mês. A organização e a clareza visual foram prioridades nestas páginas, facilitando a gestão financeira da empresa.

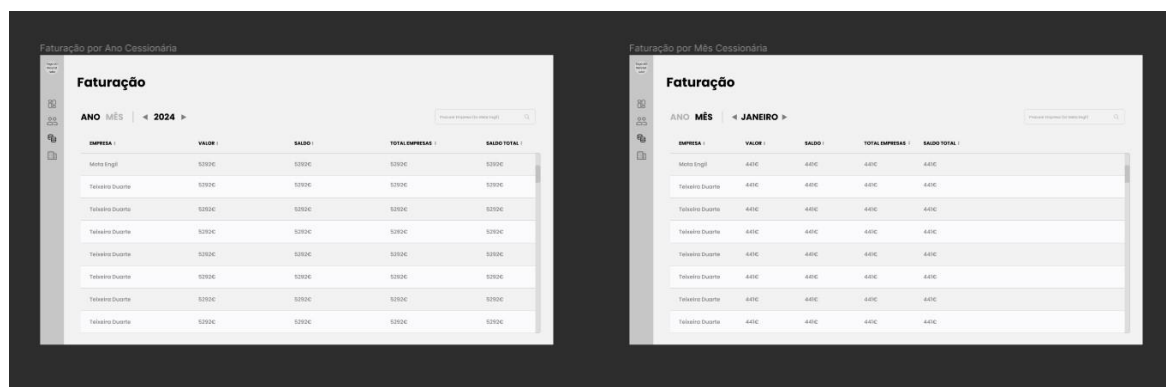


Figura 25 - Wireframe das Páginas de Faturação (Ano e Mês) [Cessionária], captura de ecrã, (2024)¹⁶

Por fim, a secção para gestão de empresas cessionárias incluiu páginas para visualizar e adicionar empresas, com informações detalhadas e a possibilidade de editar e gerir dados diretamente a partir da interface. Este módulo foi desenhado para ser flexível e fácil de usar, permitindo uma navegação eficiente entre diferentes empresas e facilitando a gestão de informações críticas.

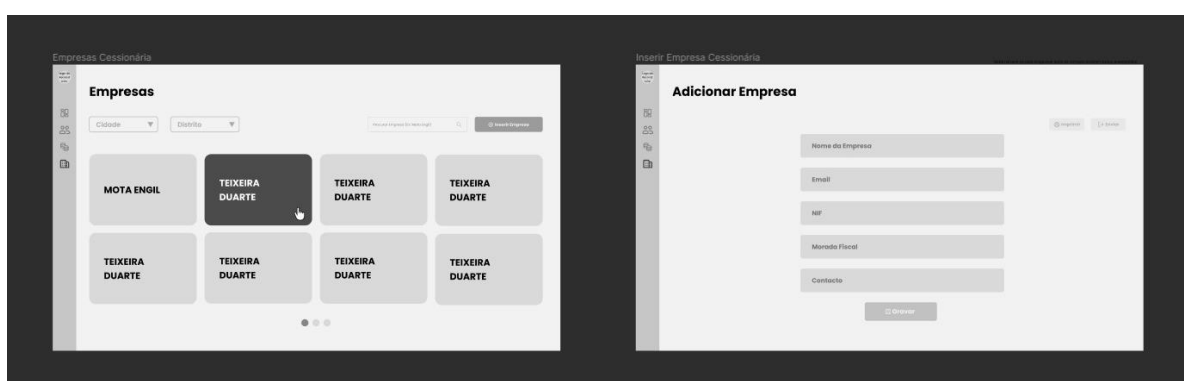


Figura 26 - Wireframe da Página Empresas e Página Adicionar Empresa (Cessionária), captura de ecrã, (2024)¹⁶

¹⁶ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.5 Wireframes

Após concluir os wireframes para a versão desktop, esses layouts foram replicados para uma versão mobile, assegurando que a experiência de utilizador se mantivesse consistente e fluida em dispositivos de diferentes tamanhos de ecrã. Esta adaptação envolveu ajustar a disposição dos elementos para otimizar a usabilidade em ecrãs menores, mantendo a navegação intuitiva e o acesso fácil a todas as funcionalidades essenciais.

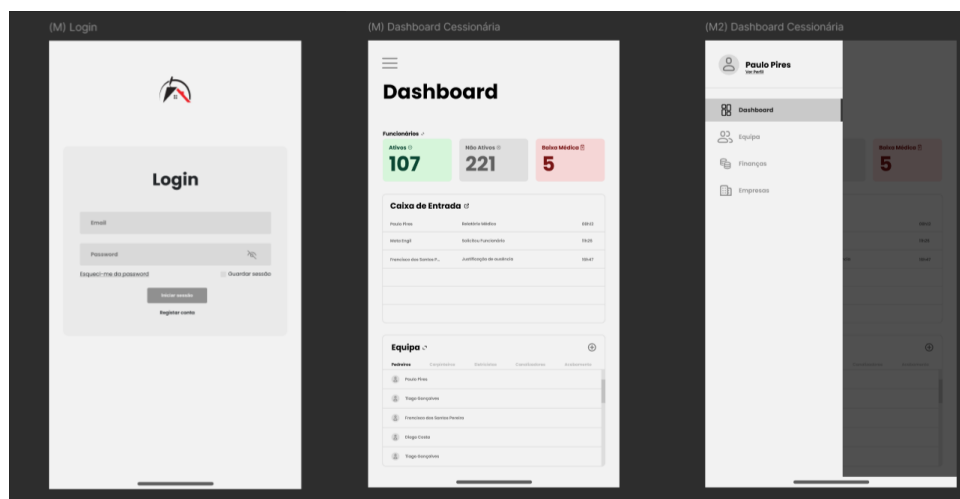


Figura 27 - Wireframe das Páginas Login, Dashboard e Menu Lateral para mobile (Cessionária), captura de ecrã, (2024)¹⁷

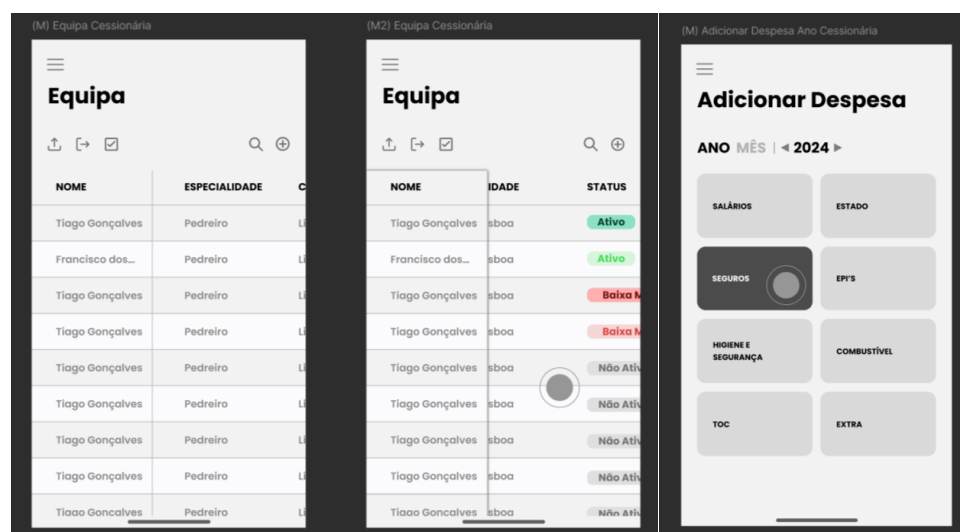


Figura 28 - Wireframe das Páginas Equipa e Adicionar Despesa Anual para mobile (Cessionária), captura de ecrã, (2024)¹⁷

Estas wireframes serviram como a base para o desenvolvimento das páginas do site, permitindo visualizar e ajustar a estrutura antes de avançar para a fase de design detalhado e implementação. Este processo garantiu que todas as funcionalidades necessárias fossem

¹⁷ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.5 Wireframes

incluídas de forma coerente e acessível, proporcionando uma experiência de utilizador final que é tanto intuitiva como eficiente.

3.6 DESIGN SYSTEM E TESTES DE DESIGN

Durante o desenvolvimento do site responsivo da Reconstrular, foi criado um design system abrangente para assegurar a consistência visual e funcional em todas as páginas e dispositivos. Este guide incluiu a definição de elementos essenciais, como tipografia, paleta de cores, e componentes de interface, todos rigorosamente testados para garantir a melhor experiência de utilizador possível.

Tipografia:

A tipografia foi um dos pilares do design do site. A família tipográfica "Poppins" foi escolhida pela sua legibilidade e versatilidade em ambientes digitais. Foram definidos estilos tipográficos para diferentes níveis de cabeçalhos (Headline 1 a Headline 4), subtítulos, corpo de texto, e botões, com variações entre regular e bold. Cada estilo foi cuidadosamente ajustado para garantir uma hierarquia visual clara e legibilidade em todos os dispositivos. Além disso, as cores tipográficas foram seleccionadas e testadas para assegurar um contraste adequado, mantendo sempre a acessibilidade.

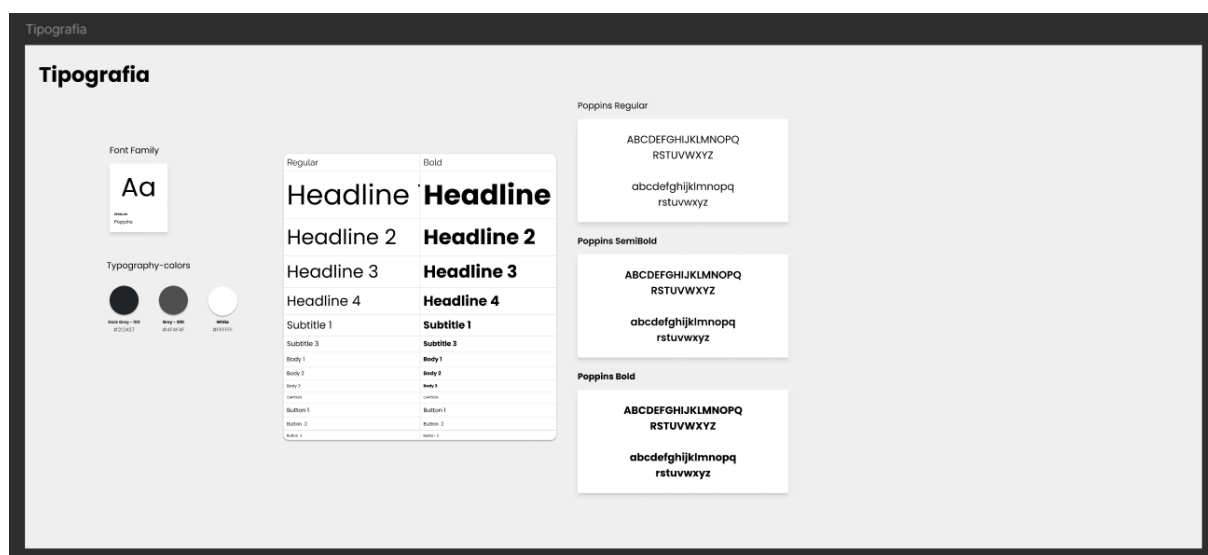


Figura 29 - Tipografia Poppins, captura de ecrã, (2024)¹⁸

¹⁸ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.6 Testes de Design

Cores:

A paleta de cores foi desenvolvida para refletir a identidade visual da Reconstrular, utilizando principalmente tons de preto, vermelho e cinza, que conferem um ar profissional e moderno ao site. Cores secundárias foram integradas para adicionar flexibilidade no design, sem comprometer a consistência. Cada cor foi submetida a testes rigorosos de contraste para garantir a acessibilidade, particularmente para utilizadores com deficiências visuais, assegurando que o conteúdo fosse sempre legível em qualquer condição de visualização.

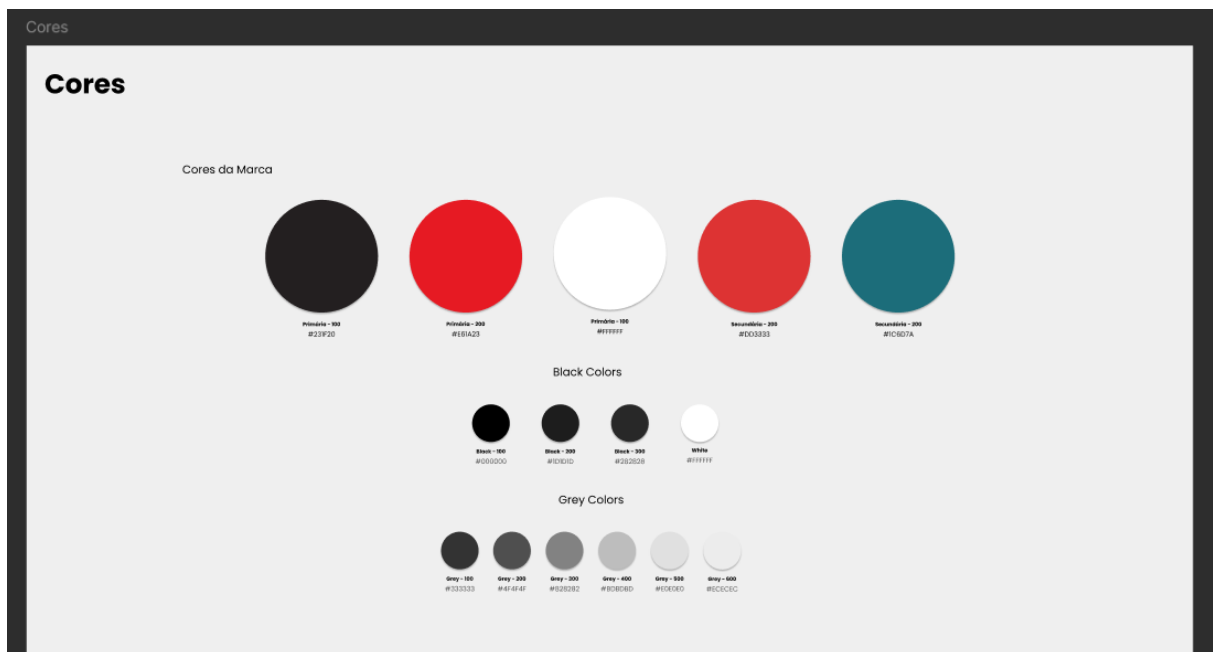


Figura 30 - *Estudos de Cor*, captura de ecrã, (2024)¹⁹

Componentes de UI:

Os testes de design também abrangeram uma vasta gama de componentes de UI, como caixas de texto, botões de ação (Iniciar Sessão, Registar Conta), e elementos de navegação. Cada componente foi desenhado e testado em múltiplos estados (normal, hover, ativo) para assegurar uma interação fluida e intuitiva. Foram também criados e testados botões em diferentes cores e tamanhos, garantindo que se adaptassem a várias situações de uso, desde chamadas à ação discretas até aquelas que exigiam maior destaque.

¹⁹ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.6 Testes de Design

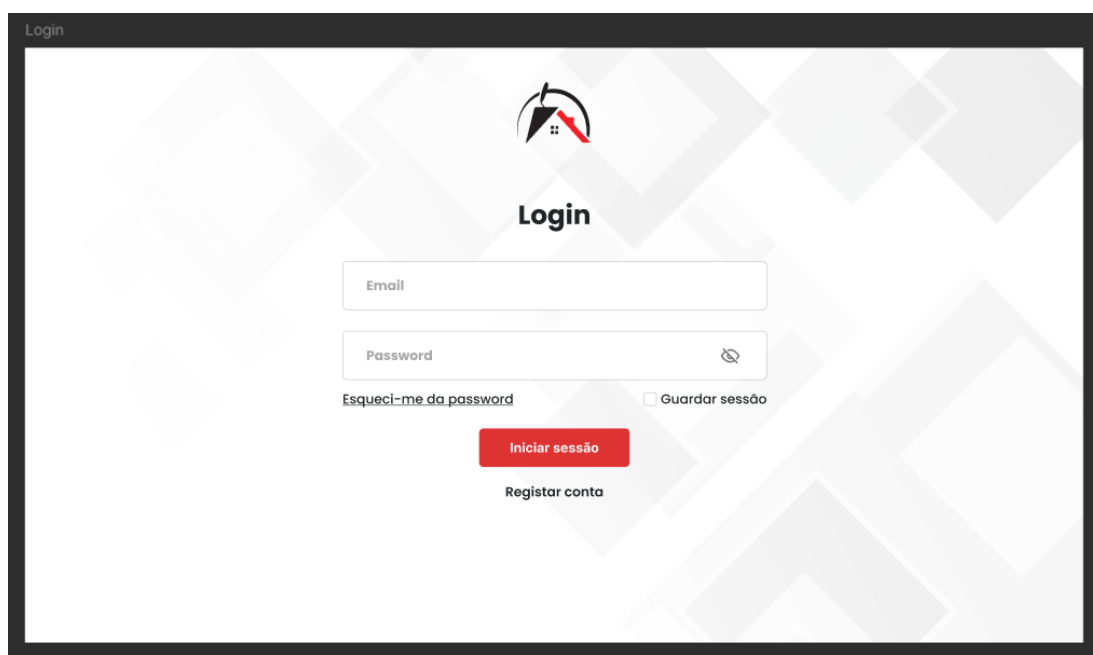


Figura 31 - Testes na Página Login, protótipo site Reconstituir, captura de ecrã, (2024)²⁰

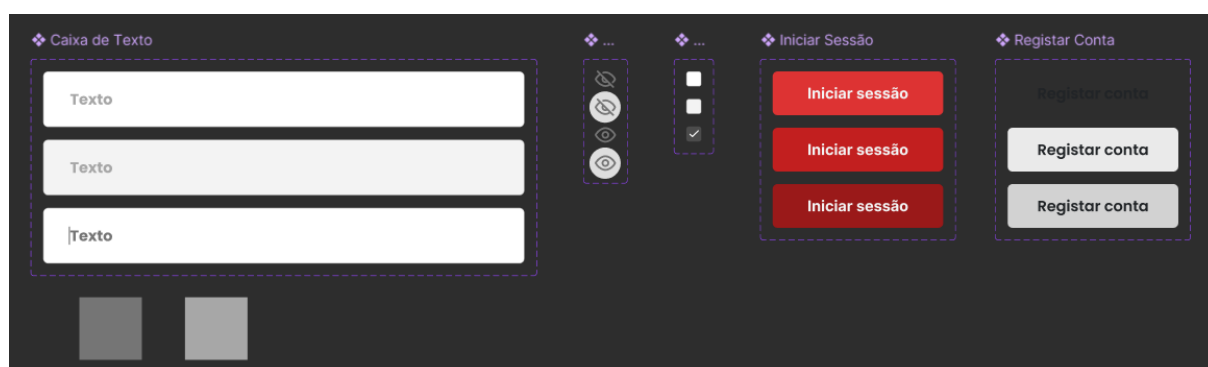


Figura 32 - Botões convencionais, protótipo site Reconstituir, captura de ecrã, (2024)²⁰

Barra de Navegação Lateral:

A barra de navegação foi posicionada na lateral esquerda do ecrã para proporcionar um acesso rápido e intuitivo às principais secções do site. A barra foi projetada para ser fixa e acessível em qualquer página, melhorando a navegação e a experiência de utilizador. Cores foram aplicadas de forma estratégica, mudando consoante a aba selecionada, para indicar claramente a localização atual do utilizador no site. Além disso, ícones específicos foram associados a cada aba para facilitar a identificação visual das secções, contribuindo para uma navegação mais intuitiva e rápida.

²⁰ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.6 Testes de Design

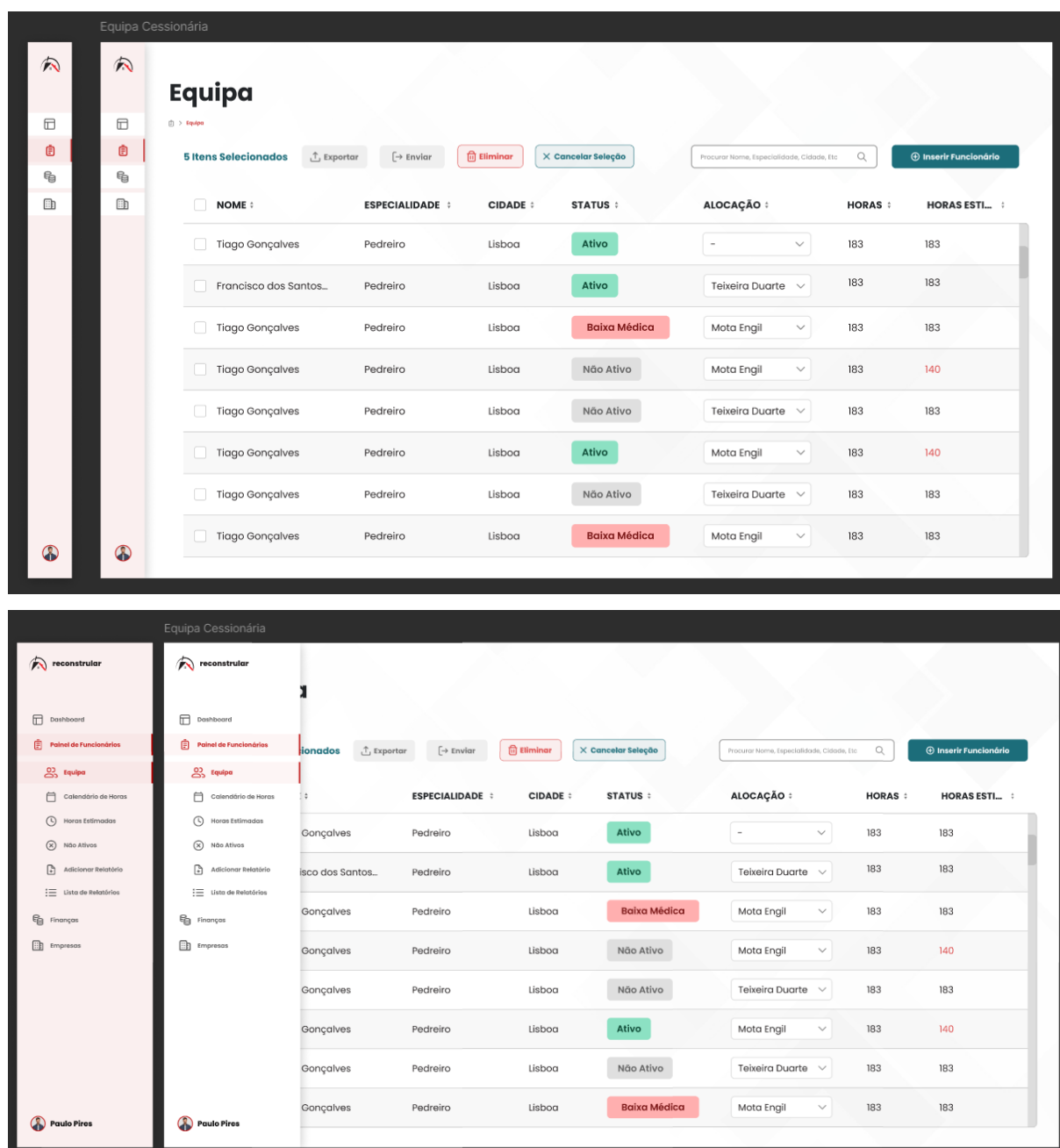


Figura 33 – Testes na Página Equipa (Cessionária) e Menu de Navegação, protótipo site Reconstrular, captura de ecrã, (2024)²¹

Mockups e Prototipagem:

Mockups detalhados foram criados para ilustrar como todos esses elementos se conjugariam nas páginas finais do site. Estes mockups foram utilizados em sessões de prototipagem interativa, permitindo a visualização do fluxo de utilizador e a identificação de áreas de melhoria antes de passar para a fase final de desenvolvimento.

²¹ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.6 Testes de Design

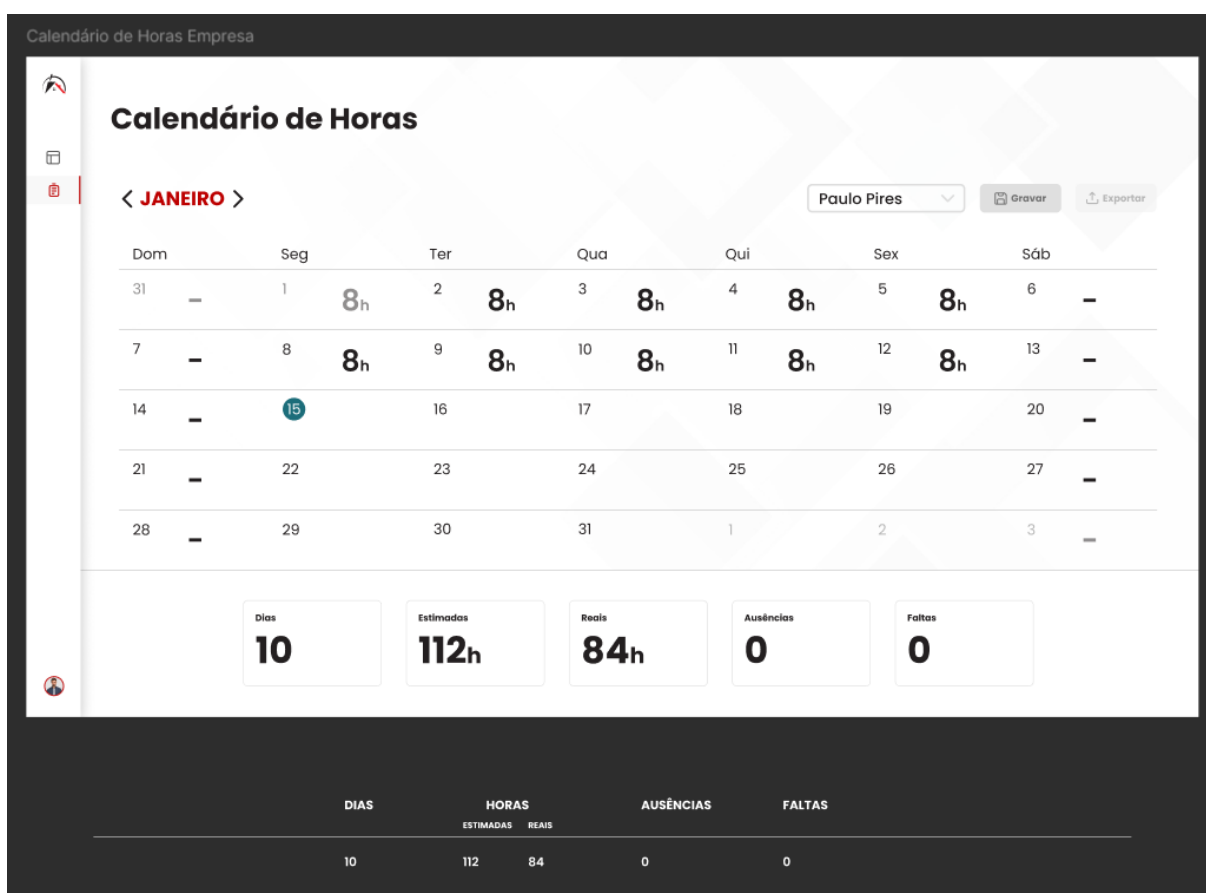


Figura 34 - Testes na Página Calendário de Horas (Empresa), protótipo site Reconstrular, captura de ecrã, (2024)²²

Este processo rigoroso de criação e design system garantiu que o design final do site da Reconstrular fosse não apenas visualmente apelativo, mas também funcional, acessível e consistente em todos os aspetos.

3.7 APLICAÇÃO FINAL DOS TESTES²³

Após a elaboração e iteração dos diferentes testes de cores, tipografia, e navegação, foi realizada a aplicação dos elementos no design final da plataforma, conforme os conceitos estabelecidos no design system. A implementação foi executada em duas versões: desktop e mobile, respeitando as especificidades de cada dispositivo e garantindo uma experiência consistente em ambas.

²² Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.6 Testes de Design

²³ Link para o protótipo do site desenvolvido: <https://shorturl.at/IGHMI>

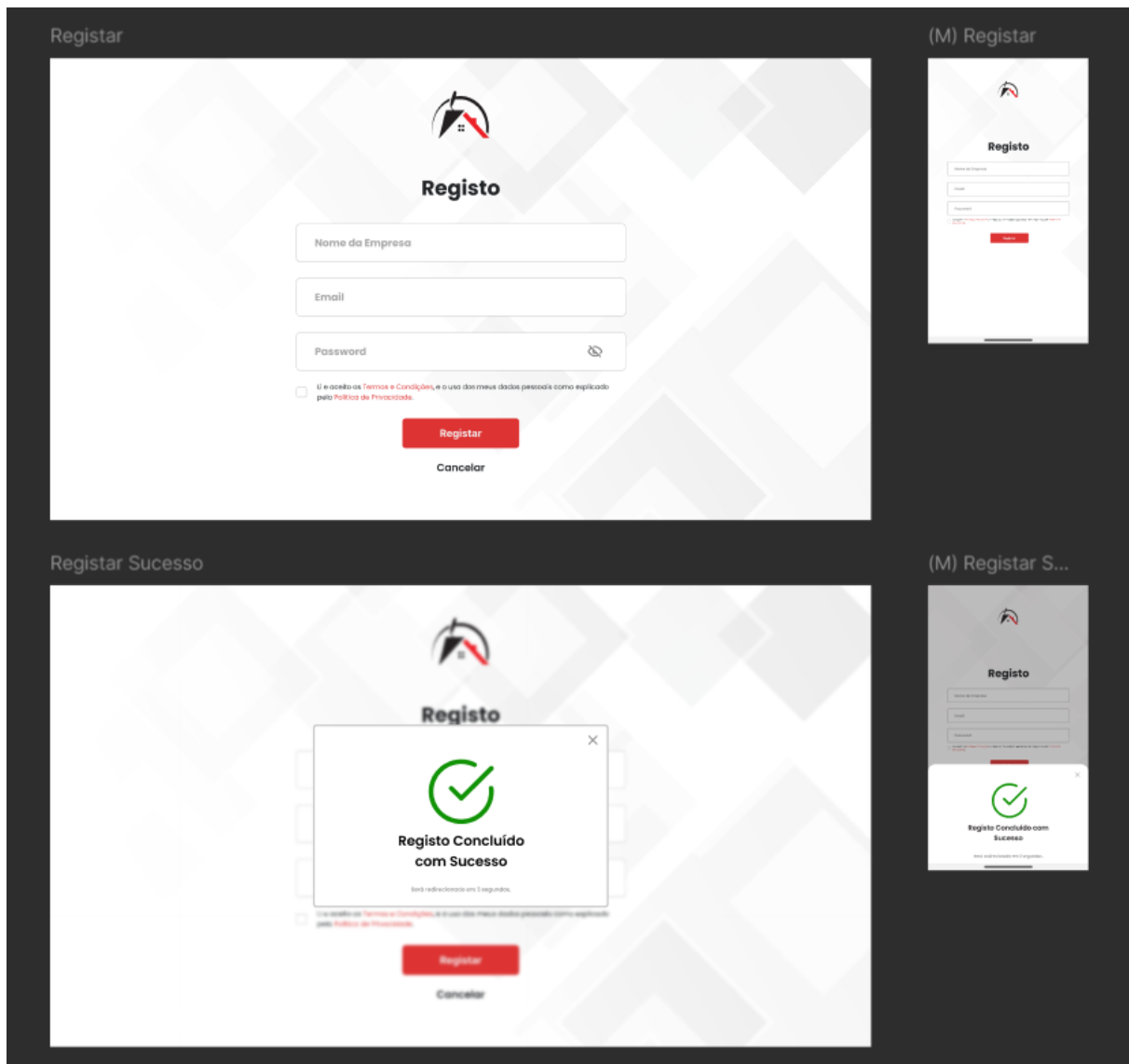


Figura 35 - Página Registo e Janela pop-up, protótipo site Reconstrular, captura de ecrã, (2024)²⁴

²⁴ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.7 Site Final

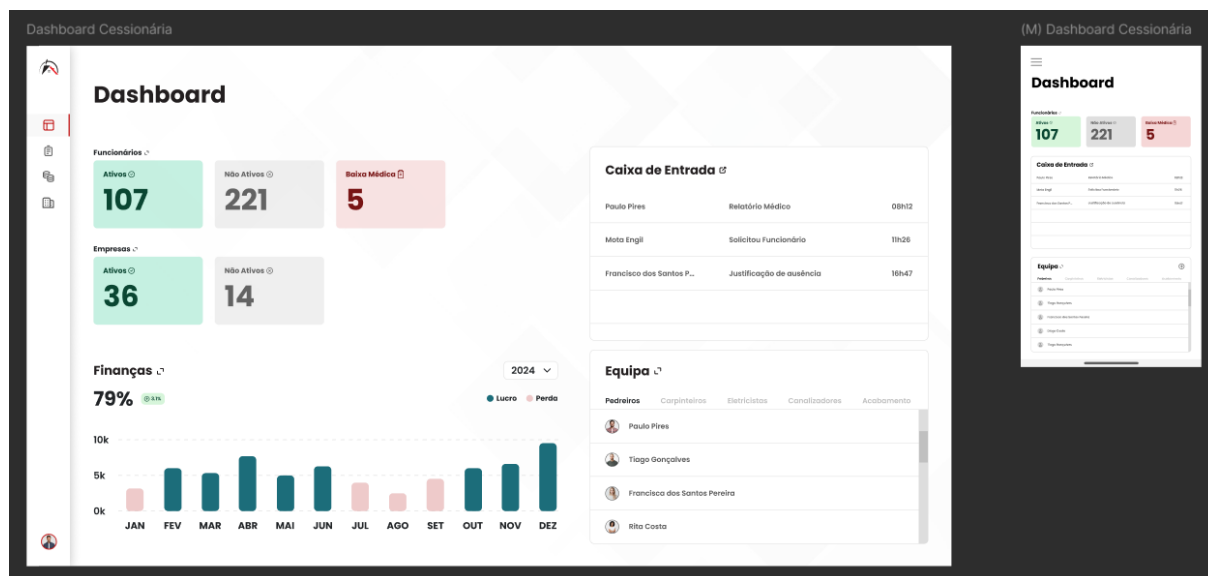


Figura 36 - Página Dashboard (Cessionária), protótipo site Reconstrular, captura de ecrã, (2024)²⁵

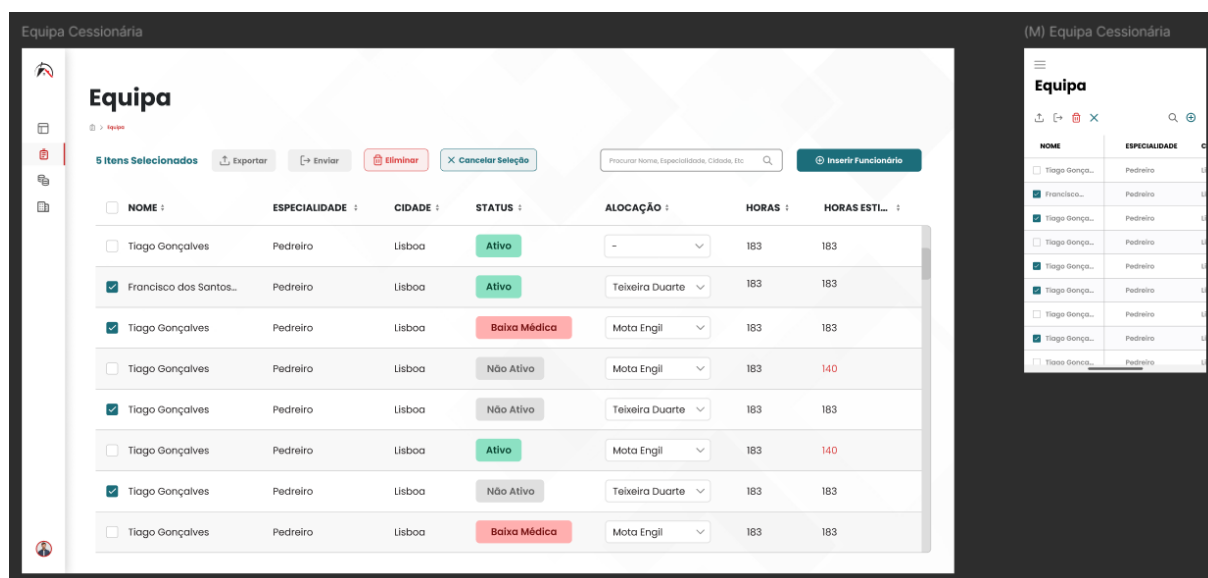


Figura 37 - Página Equipa (Cessionária), protótipo site Reconstrular, captura de ecrã, (2024)²⁵

A barra de navegação lateral esquerda, elemento crucial para a navegação do utilizador, foi um dos componentes onde a aplicação dos testes foi mais evidente. As cores e ícones foram cuidadosamente selecionados para facilitar a distinção das abas, utilizando tons contrastantes que realçam a aba ativa em relação às outras opções. Este detalhe foi essencial para criar uma hierarquia visual clara e intuitiva.

²⁵ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.7 Site Final

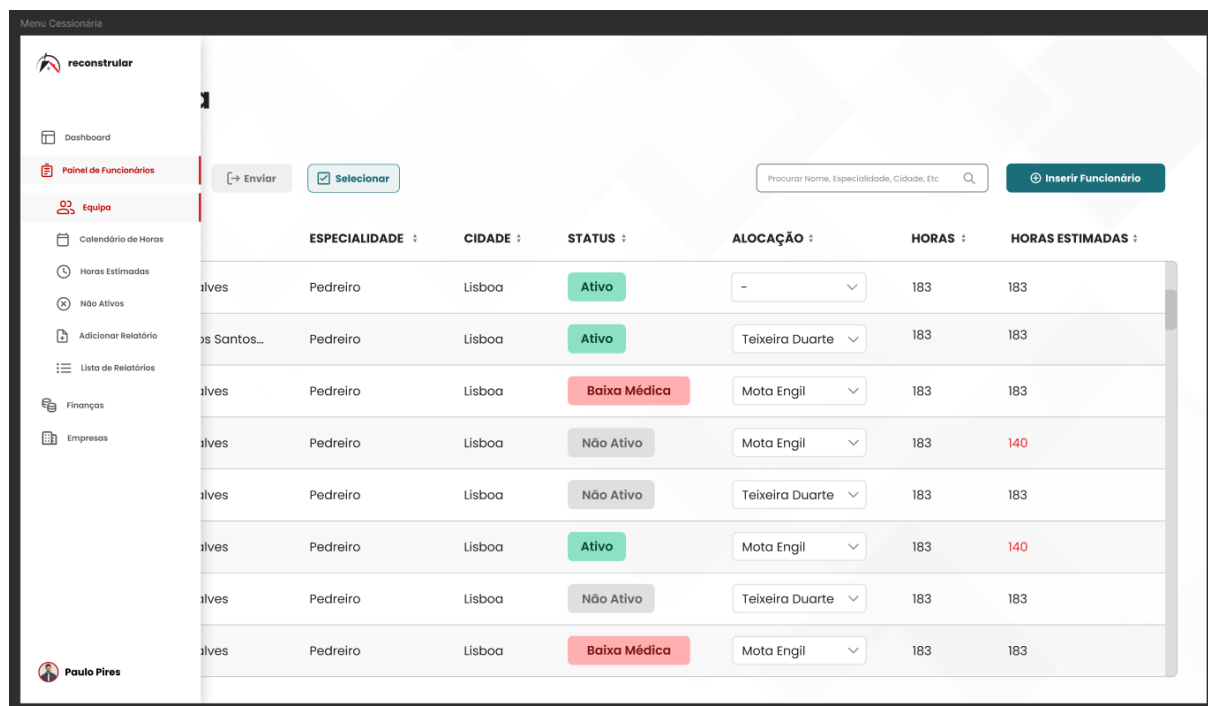


Figura 38 - Menu de Navegação aberto (Cessionária), protótipo site Reconstrular, captura de ecrã, (2024)²⁶

Os testes de tipografia foram aplicados de forma sistemática para garantir legibilidade e coerência em todos os componentes da interface, tanto na versão desktop como na versão mobile. A escolha da fonte "Poppins" foi estratégica, uma vez que a sua versatilidade permitiu criar hierarquias claras de informação, fundamentais para uma experiência de utilizador eficaz. Foram testadas diferentes variações da fonte, como Regular, SemiBold e Bold, de modo a garantir que cada elemento textual tivesse o peso e a ênfase apropriados para o seu propósito.

Durante os testes, as tipografias foram aplicadas em diferentes tamanhos e espessuras para títulos, subtítulos, corpo de texto e botões. Para os títulos principais, optou-se pela variação Bold, garantindo uma presença visual forte que orienta o utilizador nas principais secções do site. Os subtítulos, por outro lado, utilizaram a variação SemiBold, permitindo um destaque moderado, enquanto o corpo de texto e os botões de ação foram testados com a variação Regular para assegurar a legibilidade sem comprometer a estética minimalista do design.

Estes testes foram conduzidos em páginas chave, como a de Login e a de Relatórios, onde a legibilidade e a hierarquia de informação são fundamentais. Na página de Login, foi essencial garantir que o utilizador pudesse identificar rapidamente os campos de entrada e os botões de

²⁶ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.7 Site Final

ação, como o de "Iniciar Sessão". Para tal, foi testado o contraste entre o texto e o fundo, assegurando que a tipografia fosse clara em diferentes condições de visualização.

No caso da página de Relatórios, onde a densidade de informação é maior, os testes focaram-se em garantir que os dados e títulos fossem facilmente distinguíveis. A fonte Poppins, combinada com uma estrutura visual bem definida, ajudou a assegurar que os utilizadores pudessem navegar pelos relatórios sem esforço, com foco em áreas específicas de interesse, como gráficos e tabelas.

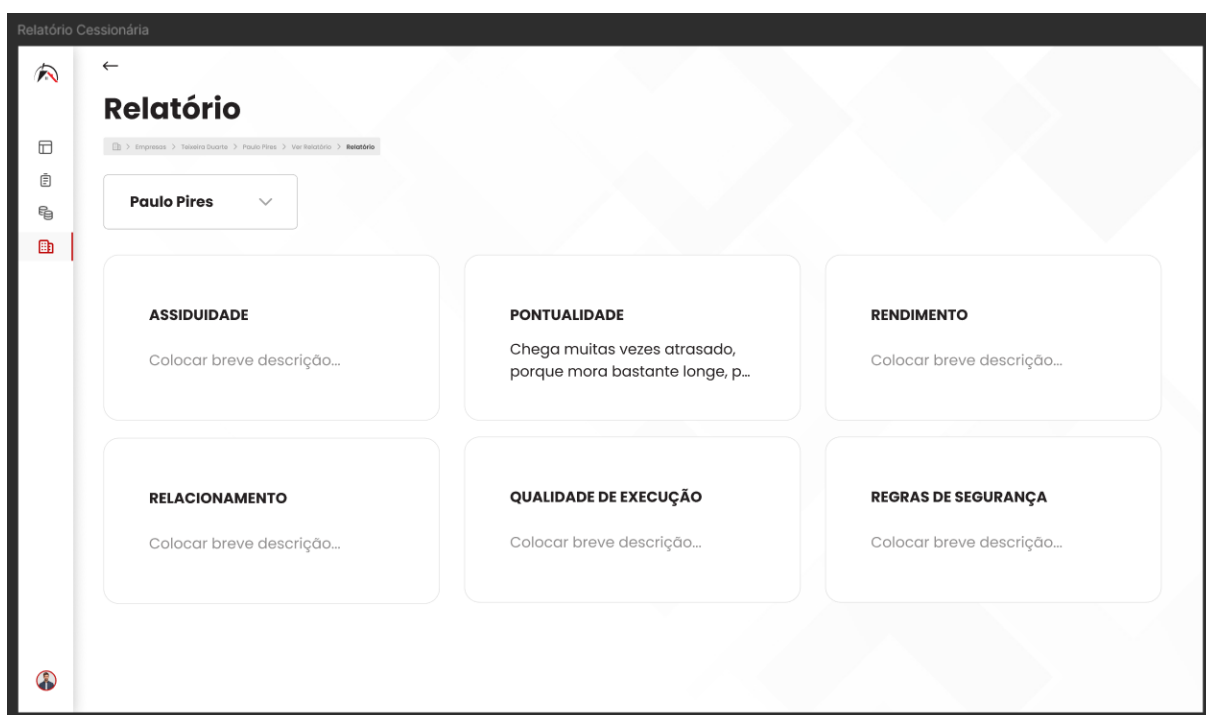


Figura 39 - *Página Relatório (Cessionária)*, protótipo site Recontrular, captura de ecrã, (2024)²⁷

No entanto, devido às limitações temporais do estágio, especialmente no contexto de um projeto de elevada complexidade realizado praticamente de forma independente, houve áreas onde a implementação dos testes não pôde ser completamente finalizada. Especificamente na versão mobile, algumas páginas ainda não refletem integralmente o design system estabelecido, demonstrando as dificuldades em equilibrar a realização de uma pesquisa aprofundada e a criação de uma aplicação funcional dentro do período de cinco meses.

²⁷ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.7 Site Final

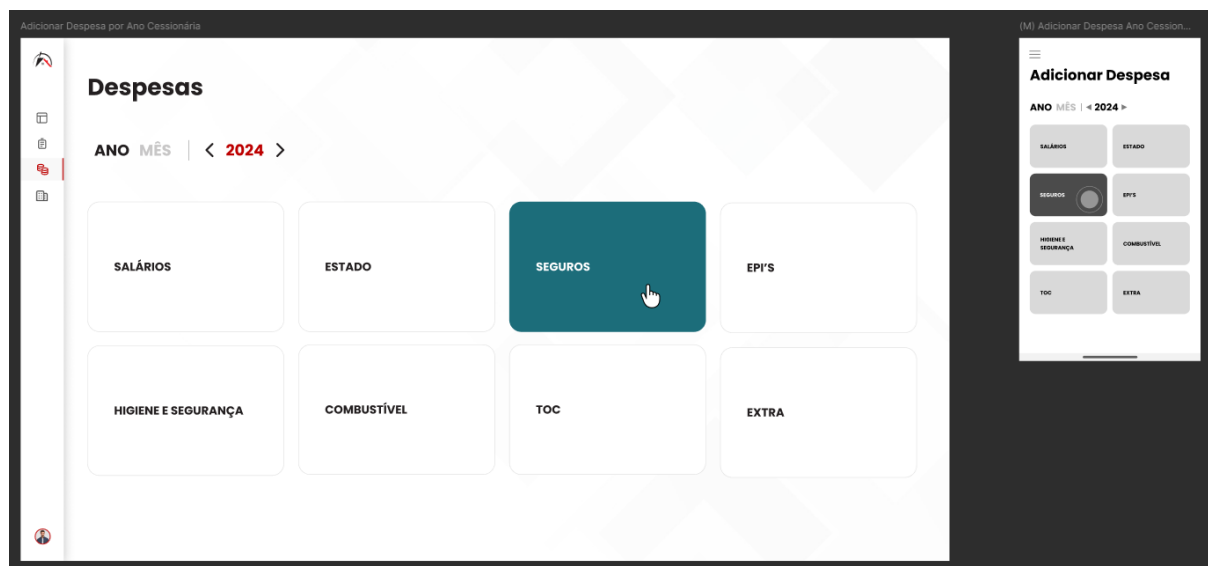


Figura 40 - *Página Despesas Anual (Cessionária)*, protótipo site Reconstrular, captura de ecrã, (2024)²⁸

Em resumo, a aplicação dos testes no design final foi bem-sucedida na versão desktop, proporcionando uma interface coesa e esteticamente agradável. No entanto, a versão mobile, embora funcional, carece de ajustes finais que refletiriam melhor as diretrizes visuais e de usabilidade pretendidas.

3.8 AJUSTES E *FEEDBACKS*

Durante o período de estágio, foram realizadas reuniões semanais em que todos os membros da equipa apresentavam o progresso dos seus respetivos trabalhos. Essas reuniões desempenharam um papel crucial no desenvolvimento do projeto, pois possibilitaram a troca de *feedbacks* valiosos entre os membros da equipa e a supervisora de estágio.

²⁸ Consultar, com alta resolução, nos Apêndices - 6.7 Site Final

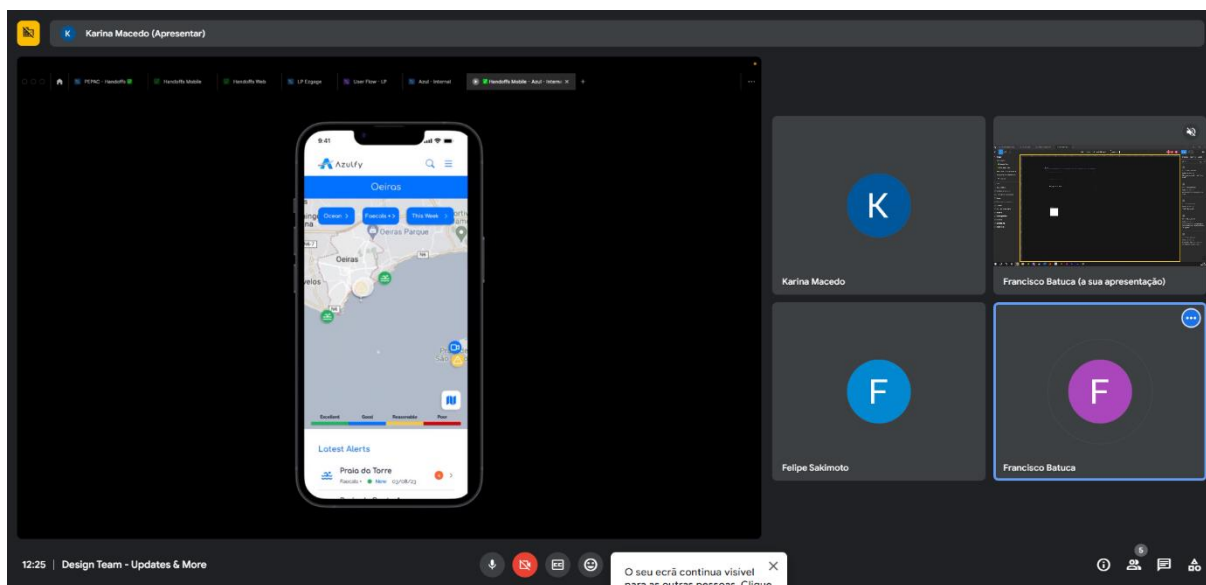


Figura 41 - Reunião para feedback, captura de ecrã, (2024)

Durante as sessões de feedback, a supervisora fornecia não apenas críticas construtivas, mas também fazia recomendações valiosas sobre ferramentas e funcionalidades do Figma, anteriormente desconhecidas. Entre os exemplos de orientação recebida, destacou-se o uso do Auto Layout, uma funcionalidade que acrescentou significativamente ao conjunto de habilidades, permitindo a otimização do design de elementos e layouts de forma mais eficiente e dinâmica. Este tipo de orientação foi essencial para o aprimoramento contínuo e para a melhoria do fluxo de trabalho no projeto.

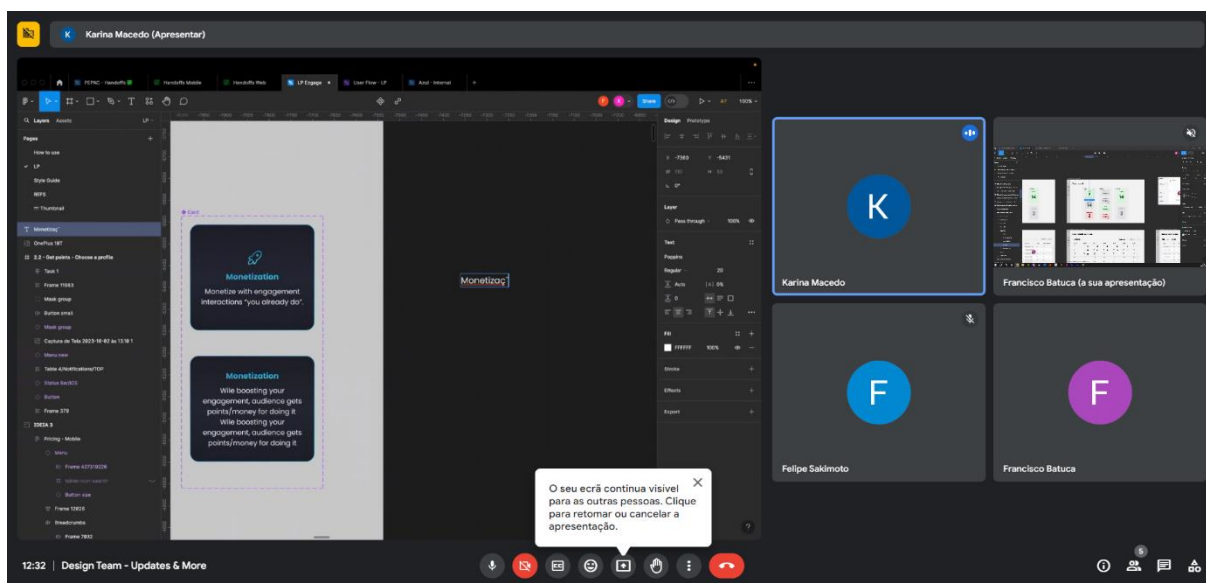


Figura 42 - Reunião de orientação, captura de ecrã, (2024)

Além dessas reuniões formais, o feedback era também fornecido diretamente na plataforma Figma. Através de comentários inseridos diretamente no projeto, a supervisora destacava áreas que precisavam de melhorias ou ajustes específicos. Esse método de revisão contínua no Figma facilitou a aprendizagem contínua e o aperfeiçoamento das habilidades técnicas e de design.

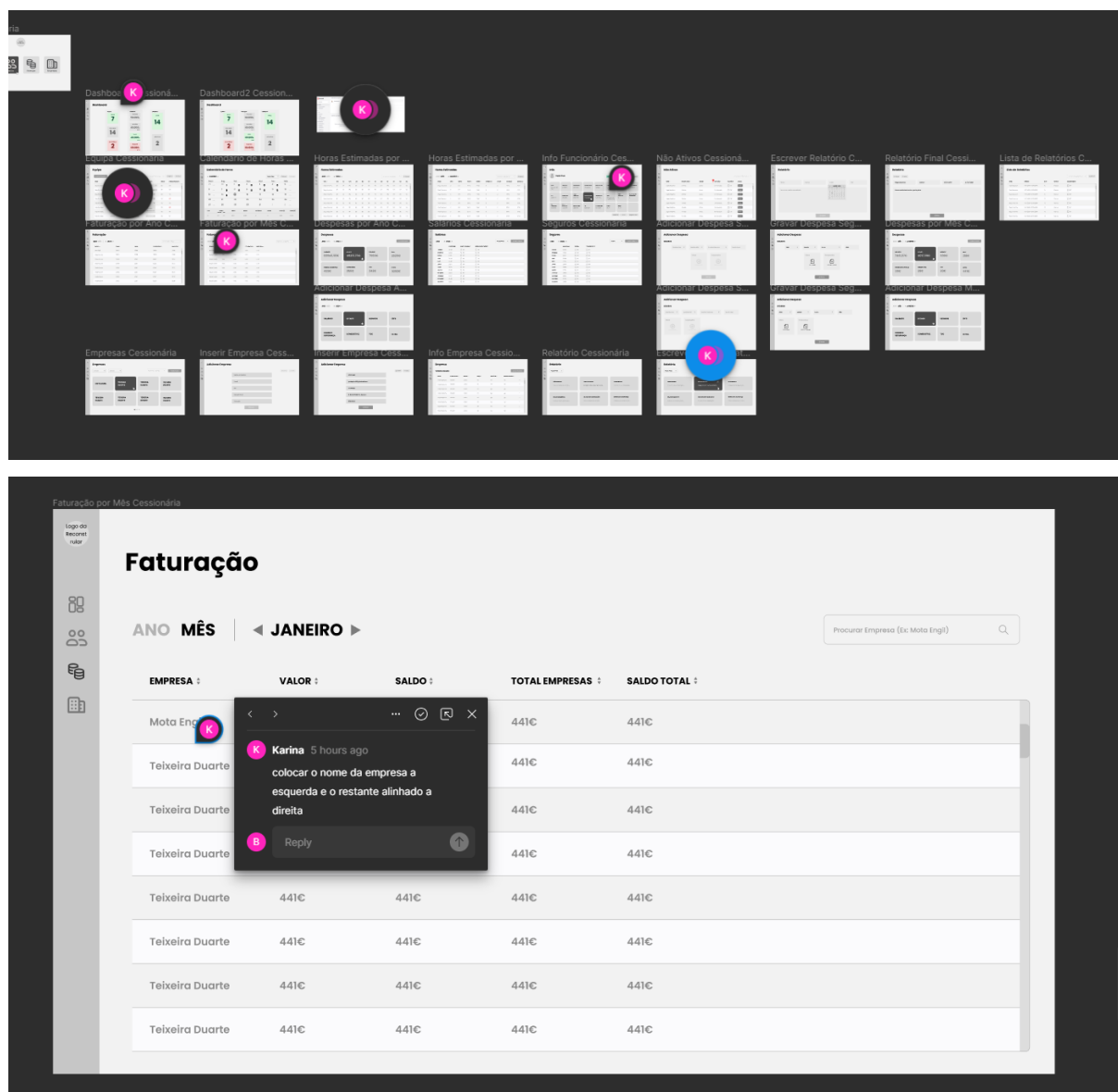


Figura 43 - Feedback através de comentários, captura de ecrã, (2024)

A prática de feedback constante foi essencial para o desenvolvimento durante o estágio, permitindo aprimorar o design da aplicação ao mesmo tempo que novas competências práticas foram adquiridas. Essas competências revelaram-se valiosas não só para a execução do projeto em questão, mas também como uma base sólida para futuros trabalhos e projetos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

4.1 CONCLUSÃO

O estágio realizado na Buzzvel proporcionou uma oportunidade única de aplicar os conceitos teóricos estudados ao longo do mestrado, adaptando-os a um contexto prático, especialmente no desenvolvimento de um site responsivo para a empresa Reconstrular. A revisão de literatura explorou metodologias essenciais de design centrado no utilizador (UX/UI), prototipagem e desenvolvimento de produtos digitais, que serviram de base para as atividades desenvolvidas durante o estágio.

Comparando o que foi abordado teoricamente com o que foi aplicado, observa-se que várias etapas do processo de design foram implementadas com sucesso. Desde a pesquisa inicial e o desenvolvimento de personas até à criação de wireframes e protótipos de alta fidelidade, o trabalho seguiu as melhores práticas discutidas na revisão literária. No entanto, algumas fases importantes, como a avaliação heurística e os testes de usabilidade, não foram realizados. Isso deveu-se em grande parte à limitação de tempo, uma vez que o estágio, de cinco meses, exigiu que a maior parte do foco estivesse na criação do design e na implementação técnica do projeto.

Além da restrição temporal, a supervisão durante o estágio também não colocou ênfase nessas etapas de avaliação, o que influenciou as prioridades do desenvolvimento. Embora o design do site tenha seguido uma abordagem centrada no utilizador, faltou a validação através de testes mais rigorosos, algo que teria proporcionado uma compreensão mais clara das necessidades e expectativas dos utilizadores finais.

Apesar destas limitações, o estágio foi uma experiência altamente formativa. Foi possível aplicar uma abordagem iterativa e colaborativa ao design, resultando num produto final funcional, mesmo sem a realização de todas as fases ideais de testes. A ausência de avaliações heurísticas e testes de usabilidade evidencia a necessidade de mais tempo e recursos para garantir que um projeto digital não só seja implementado corretamente, mas também testado e ajustado com base em dados reais de utilizadores.

Em síntese, o estágio permitiu a aplicação direta de metodologias estudadas, consolidando competências técnicas e práticas. No entanto, fica claro que, em futuros projetos, a inclusão de fases de testes e avaliação é essencial para garantir a qualidade e usabilidade do produto.

4.2 CONTRIBUIÇÕES

Durante o estágio, foram feitas várias contribuições importantes para o projeto da Reconstrular. A aplicação de metodologias UX/UI permitiu o desenvolvimento de um site que reflete as melhores práticas de design, tanto em termos de usabilidade quanto de acessibilidade. A pesquisa e análise competitiva ajudaram a identificar oportunidades de melhoria, enquanto o trabalho com personas e user flows garantiu que a experiência de utilizador estivesse alinhada com as necessidades reais dos utilizadores. Além disso, a criação de um design system sólido assegurou a consistência visual do site, o que facilitará futuras atualizações e iterações. O estágio contribuiu, assim, para o crescimento profissional ao aplicar metodologias de design em projetos do mundo real.

4.3 LIMITAÇÕES

Embora o estágio tenha sido extremamente produtivo, algumas limitações influenciaram o desenvolvimento do projeto. A principal limitação foi o tempo disponível, que não permitiu a implementação completa de todos os componentes, principalmente na versão mobile, onde ajustes importantes ficaram por concluir. Além disso, o trabalho foi realizado de forma bastante independente, o que restringiu a possibilidade de um desenvolvimento mais colaborativo. O ambiente remoto também apresentou desafios de comunicação, tornando o processo de feedback menos imediato e mais difícil de integrar rapidamente no design.

Relativamente à metodologia utilizada, embora se tenha seguido uma abordagem centrada no utilizador, nem todas as fases recomendadas pela revisão de literatura foram implementadas. A revisão de literatura abordou várias metodologias essenciais, como a avaliação heurística e os testes de usabilidade, fases críticas para validar o design e garantir a sua eficácia. No entanto, estas não foram aplicadas no projeto devido à falta de tempo e ao foco principal no desenvolvimento do protótipo e na implementação técnica.

A ausência dessas etapas de validação representa uma fragilidade no processo, uma vez que sem elas não foi possível obter feedback real dos utilizadores nem avaliar a eficiência da interface e da experiência proporcionada. A falta de uma validação mais rigorosa pode ter impactado negativamente os resultados finais, já que as fases de teste servem justamente para identificar falhas de usabilidade e melhorar a interação com o produto.

Em suma, as limitações relacionadas ao tempo, ao formato de trabalho remoto e à ausência de fases importantes da metodologia teórica limitaram a total aplicação das melhores práticas apresentadas na revisão literária. Isso reforça a importância de um planeamento mais robusto, que contemple todas as fases do processo, para garantir a qualidade do produto final.

4.4 RECOMENDAÇÕES

Com base na experiência adquirida e nas limitações encontradas, recomenda-se que futuros projetos de estágio integrem uma abordagem mais colaborativa, envolvendo equipas multidisciplinares desde as fases iniciais do desenvolvimento. Para projetos desta natureza, seria benéfico alocar mais tempo à fase de testes, principalmente no que toca à adaptação para dispositivos móveis, garantindo que a experiência de utilizador seja igualmente eficaz em todas as plataformas. Além disso, recomenda-se o uso de ferramentas mais avançadas de gestão de projetos para facilitar a comunicação e a implementação de feedback em tempo real. Por fim, seria vantajoso continuar o trabalho iniciado, refinando as áreas que ficaram inacabadas e aplicando os ensinamentos adquiridos em novos projetos.

5. BIBLIOGRAFIA

- Borchers, J. (2001). *A pattern approach to interaction design*. Wiley.
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperBusiness.
- Buchanan, R. (2007). *Innovation and design*. In R. Michel (Ed.), *Design research now: Essays and selected projects*. Birkhäuser.
- Clark, J. (2018). *Designing for accessibility*. A Book Apart.
- Cohen, M., & Morken, J. (2019). *Design systems handbook*. InVision.
- Downton, P. (2003). *Design research*. RMIT University Press.
- Dumas, J. S., & Redish, J. C. (1999). *A practical guide to usability testing*. Intellect Books.
- Eiseman, L. (2017). *The complete color harmony, Pantone edition*. Rockport Publishers.
- Fallman, D. (2003). *Design-oriented human-computer interaction*. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems.
- Findeli, A. (1995). *On the edge of science and design: A contribution to the understanding of design research*. In The Swiss Federal Institute of Technology.
- Friedman, K. (2000). *Creating design knowledge: From research into practice*. IDATER 2000 Conference, Loughborough University.
- Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond*. New Riders.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2013). *Lean UX: Applying lean principles to improve user experience*. O'Reilly Media.

- Gothelf, J., & Seiden, J. (2016). *Lean UX: Designing great products with agile teams*. O'Reilly Media.
- Jarrett, C., & Gaffney, G. (2008). *Forms that work: Designing web forms for usability*. Morgan Kaufmann.
- Jonas, W. (2007). *Design research and its meaning to the methodological development of the discipline*. In R. Michel (Ed.), *Design research now: Essays and selected*. Birkhäuser.
- Kalman, T. (2014). *Visual storytelling: Inspiring a new visual language*. Gestalten.
- Krug, S. (2014). *Don't make me think, revisited: A common sense approach to web usability*. New Riders.
- Lupton, E. (2014). *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, & students*. Princeton Architectural Press.
- Marcotte, E. (2011). *Responsive web design*. A Book Apart.
- Morville, P., & Rosenfeld, L. (2007). *Information architecture for the world wide web: Designing large-scale web sites*. O'Reilly Media.
- Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Academic Press.
- Nielsen, J. (1993). *Iterative user interface design*. IEEE Computer.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
- Norman, D. A., & Nielsen, J. (2020). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.

- Otto, M., & Thornton, J. (2018). *Bootstrap 4 quick start: Responsive web design and development basics*. Little River Publishing.
- Pruitt, J., & Adlin, T. (2006). *The persona lifecycle: Keeping people in mind throughout product design*. Morgan Kaufmann.
- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). *Interaction design: Beyond human-computer interaction*. Wiley.
- Rosenfeld, L., Morville, P., & Arango, J. (2015). *Information architecture: For the web and beyond*. O'Reilly Media.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of usability testing: How to plan, design, and conduct effective tests*. Wiley.
- Schneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). *Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction*. Addison-Wesley.
- Schneider, B. (2007). *Design research and reflective practice: The facility of design research within the university context*. In Proceedings of the European Academy of Design Conference.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction design: Beyond human-computer interaction*. Wiley.
- Snyder, C. (2003). *Paper prototyping: The fast and easy way to design and refine user interfaces*. Morgan Kaufmann.
- Spencer, D. (2009). *Card sorting: Designing usable categories*. Rosenfeld Media.
- Tidwell, J. (2020). *Designing interfaces: Patterns for effective interaction design*. O'Reilly Media.

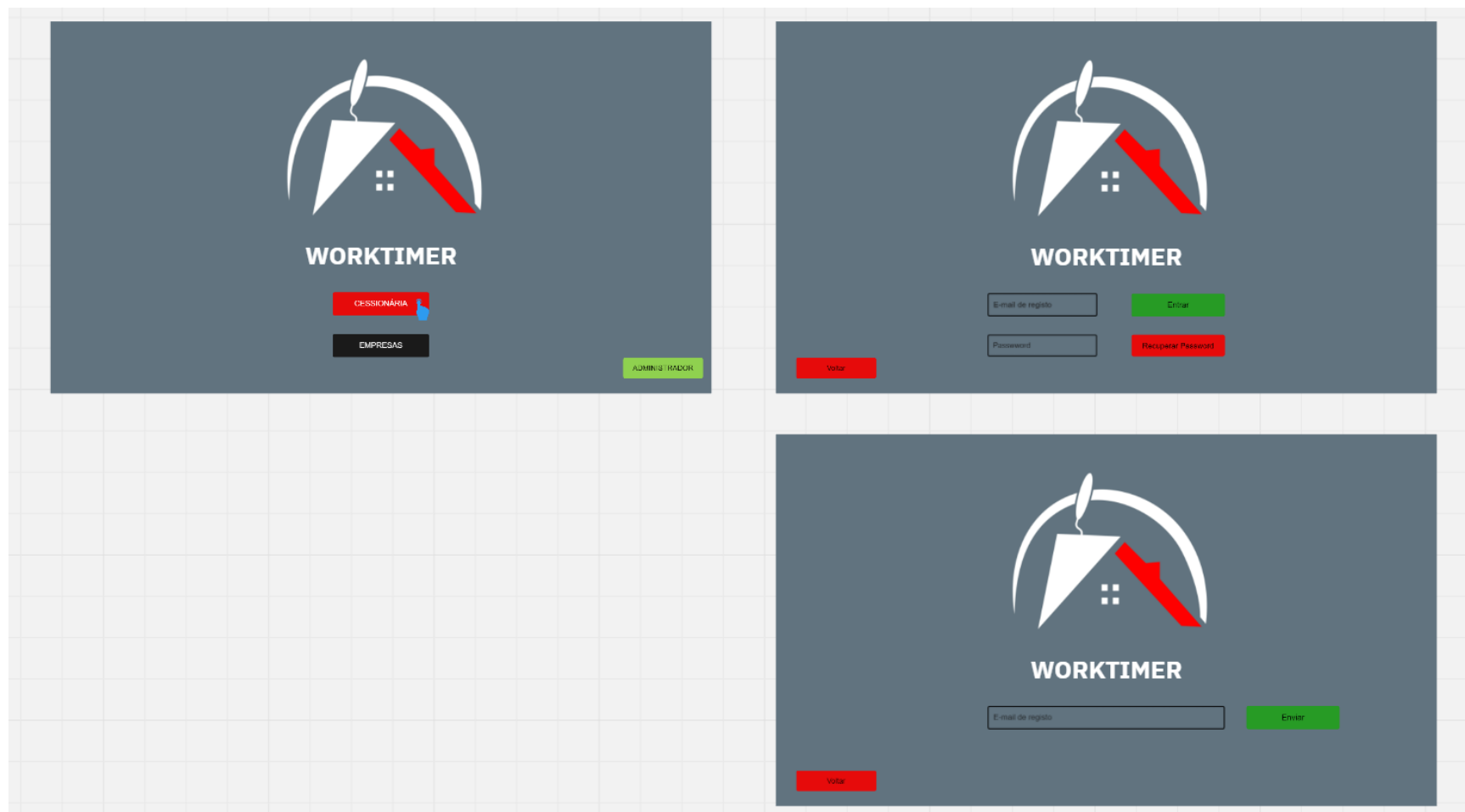
- Van Duyne, D. K., Landay, J. A., & Hong, J. I. (2006). *The design of sites: Patterns, principles, and processes for crafting a customer-centered web experience*. Addison-Wesley.
- Wheeler, A. (2017). *Designing brand identity: An essential guide for the whole branding team*. Wiley.
- Wroblewski, L. (2008). *Web form design: Filling in the blanks*. Rosenfeld Media.
- Creative Corner Studio. (n.d.). *Bad UX vs good UX*. Creative Corner Studio.
<https://www.creativecorner.studio/blog/bad-ux-vs-good-ux>
- Aela. (n.d.). *User-centered design: Building products that meet user needs*. Aela.io.
<https://www.aela.io/en/blog/all/user-centered-design-building-products-meet-user-needs>
- Ahmed, N. (2023). *Information architecture: The comprehensive guide to information architecture*. Medium. <https://medium.com/@nasir-ahmed03/information-architecture-the-comprehensive-guide-to-information-architecture-3912cc671296>
- UX Design Bootcamp. (2020). *Working on your design systems*. Medium.
<https://bootcamp.uxdesign.cc/working-on-your-design-systems-2-da96b9470841>
- UXcel. (n.d.). *UI components*. UXcel Glossary. <https://app.uxcel.com/glossary/ui-components>
- Dribbble. (2020). *0100 Conferences microinteractions*. Dribbble.
<https://dribbble.com/shots/10952101-0100-Conferences-Microinteractions>
- Envoy Design. (2021). *Stop relying solely on static prototypes*. Medium.
<https://medium.com/envoy-design/stop-relying-solely-on-static-prototypes-d2292f0c569f>
- Justinmind. (n.d.). *Low fidelity vs high fidelity prototypes*. Justinmind.
<https://www.justinmind.com/prototyping/low-fidelity-vs-high-fidelity-prototypes~>

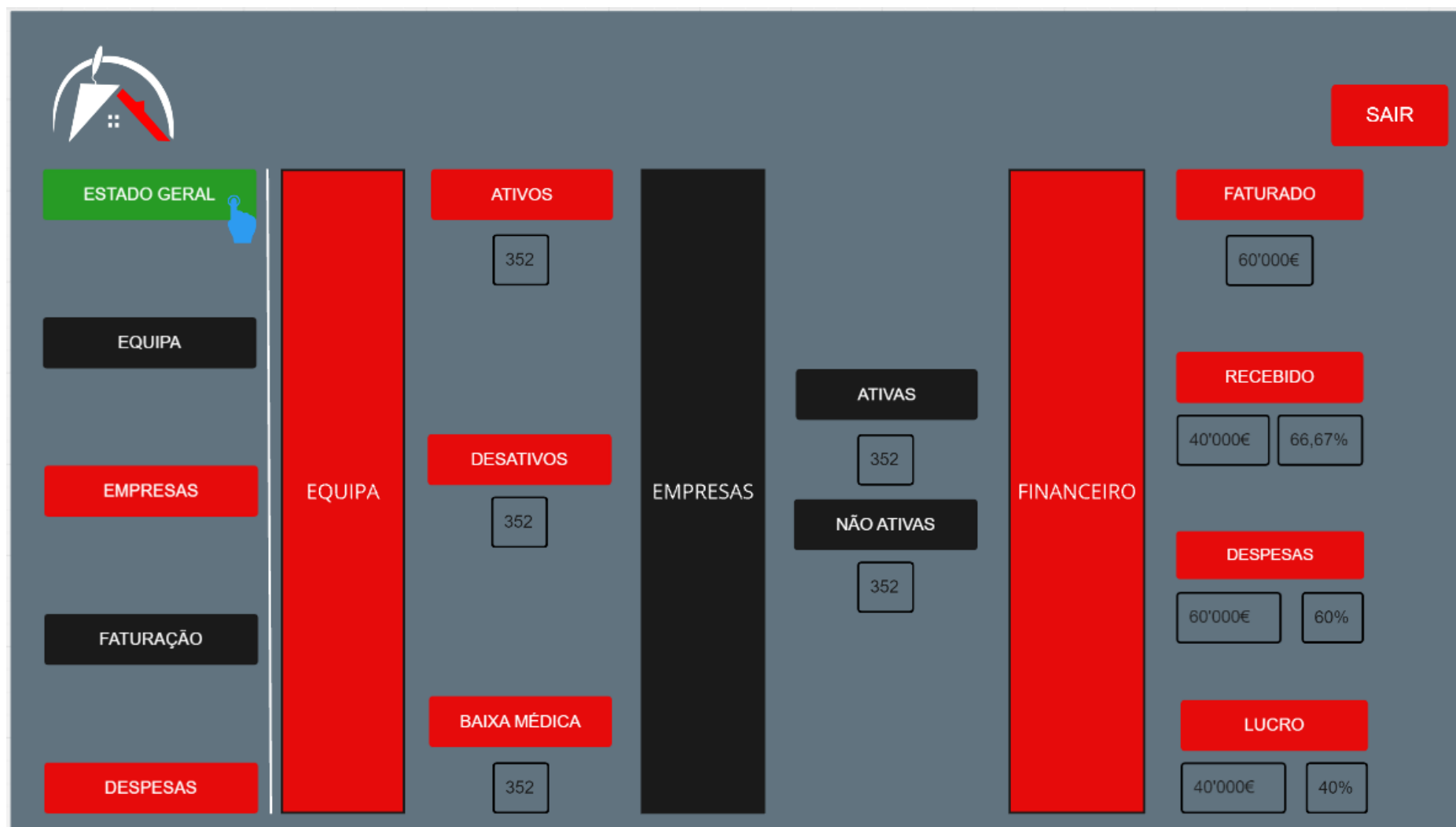
Buzzvel. (n.d.). *Buzzvel homepage*. <https://buzzvel.com/>

Reconstrular. (n.d.). *Reconstrular homepage*. <https://reconstrular.com/>

6. APÊNDICES

6.1 ESBOÇOS







VOLTAR **Exportar** **SAIR**

Selecionar Mês ▼

ESTADO GERAL

EQUIPA

EMPRESAS

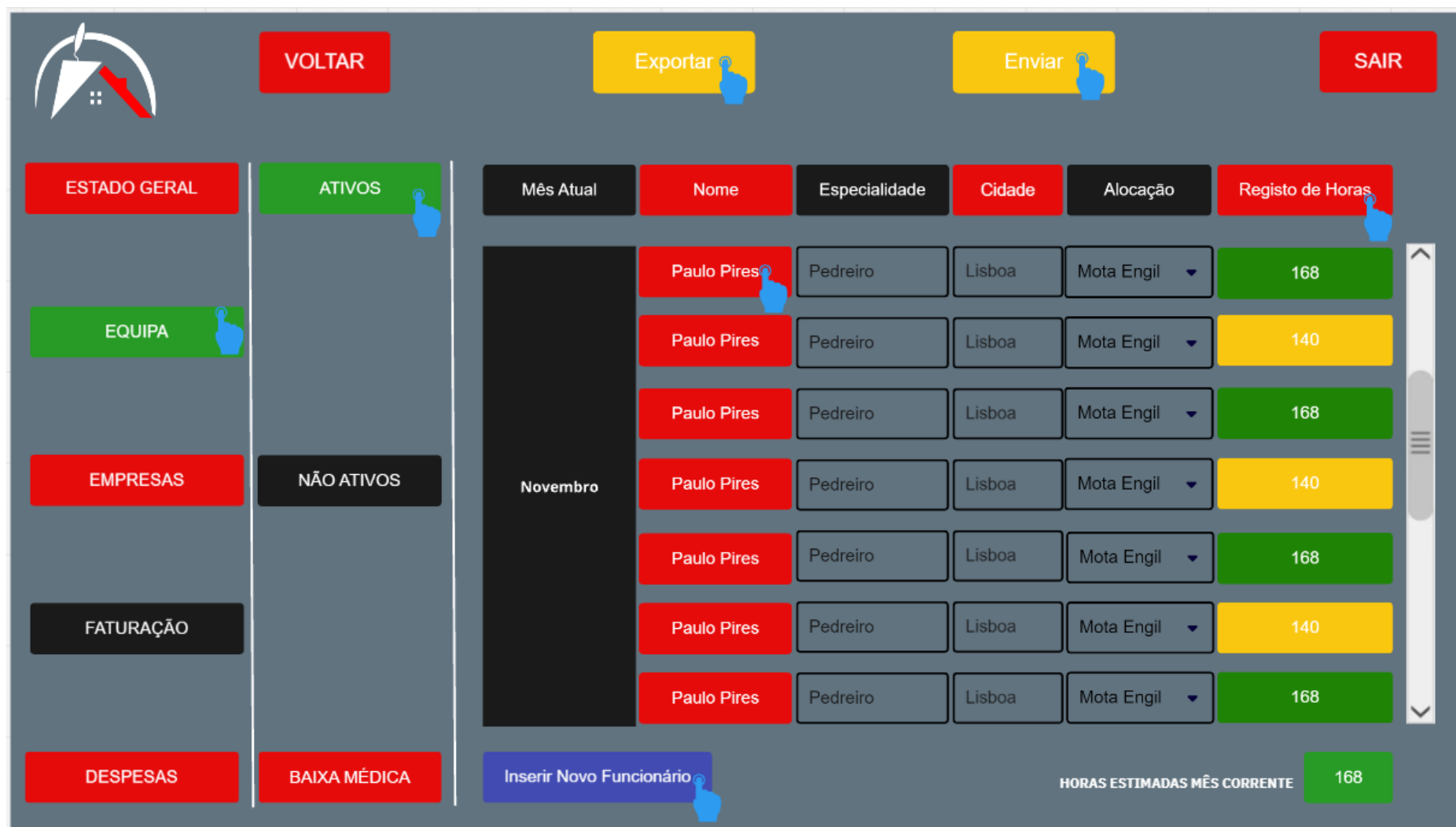
FATURAÇÃO

DESPESAS

Anual Geral

Mês Geral

	Dias	Horas	Custo	Ganho	Ausências	Faltas	Saldo(€)	Saldo(%)
Paulo Pires	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Paulo Pires	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Paulo Pires	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Paulo Pires	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Paulo Pires	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Paulo Pires	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Paulo Pires	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%





VOLTAR

SAIR

Paulo Pires

ESTADO GERAL

Ver Anual

EQUIPA

Ver Mês Atual

EMPRESAS

Ver Mês Anterior

FATURAÇÃO

Ver Mês Anterior

DESPESAS

Ver Mês Anterior

Mês	Dias	Horas	Custo	Ganho	Ausências	Faltas	Saldo(€)	Saldo(%)	
Novembro	21	168	140	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%

2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	S	D	Total
		1	2	3	4	5	16
		Feriado	8	8			
6	7	8	9	10	11	12	40
8	8	8	8	8			
13	14	15	16	17	18	19	40
8	8	8	8	8			
20	21	22	23	24	25	26	40
8	8	8	8	8			
27	28	29	30				32
8	8	8	8				

Editar Dados

Gravar Dados

Exportar



VOLTAR

Exportar

SAIR

Paulo Pires

ESTADO GERAL

Ver Anual

Ver Mês Atual

Ver Mês Anterior

EQUIPA

EMPRESAS

FATURAÇÃO

DESPESAS

Mês	Dias	Horas	Custo	Ganho	Ausências	Faltas	Saldo(€)	Saldo(%)
Janeiro	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Fevereiro	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Março	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Abril	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Maio	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Junho	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Julho	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Agosto	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Setembro	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Outubro	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Novembro	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%
Dezembro	21	168	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%

ESTADO GERAL

EQUIPA

EMPRESAS

FATURAÇÃO

DESPESAS

VOLTAR

Editar Dados

Paulo Pires

Gravar Dados

SAIR

Nome

Paulo Adriano Cabral Rodrigues Pires

Data de Admissão

12/03/1982

Morada

Rua de Bruxelas 9, Quinta da Graciosa, 2835-695 Santo António da Charneca, Barreiro

Email

paulopires1023@hotmail.com

Telemóvel

969997717

Apólice Seguro

48589778

Data de Nascimento

12/03/1982

Nacionalidade

Portuguesa

Especialidade

Pedreiro

Custo

8€

Preço

11€

Iban

PT5000000000000000000000

Cartão de Cidadão

229058132

Passaporte

229058132

Título de Residência

229058132

Validade C. Cidadão

12/03/1982

Validade Passaporte

12/03/1982

Validade T. Residência

12/03/1982

Segurança Social

222222222

Nif

222222222

H. S. Trabalho

222222222

Ativo

Baixa Médica

Não Ativo

Relatórios

Ausências

Baixas Médicas

EPI'S

Documentação

Registo Horas

Contrato

Exportar



VOLTAR

SAIR

ESTADO GERAL

EQUIPA

EMPRESAS

FATURAÇÃO

DESPESAS

ATIVO

NÃO ATIVO

BAIXA MÉDICA

Nome	Especialidade	Cidade	Alocação	Contratável				Relatório
Paulo Pires	Pedreiro	Lisboa	sem alocação	SIM	X	NÃO	X	PDF Ativar
Paulo Pires	Pedreiro	Lisboa	sem alocação	SIM	X	NÃO	X	PDF Ativar
Paulo Pires	Pedreiro	Lisboa	sem alocação	SIM	X	NÃO	X	PDF Ativar
Paulo Pires	Pedreiro	Lisboa	sem alocação	SIM	X	NÃO	X	PDF Ativar
Paulo Pires	Pedreiro	Lisboa	sem alocação	SIM	X	NÃO	X	PDF Ativar
Paulo Pires	Pedreiro	Lisboa	sem alocação	SIM	X	NÃO	X	PDF Ativar
Paulo Pires	Pedreiro	Lisboa	sem alocação	SIM	X	NÃO	X	PDF Ativar



VOLTAR

Exportar Listagem de Baixas Médicas Geral

SAIR

ESTADO GERAL

ATIVO

PAULO PIRES

12-11-2023

12-11-2023

10

Doença

x

A. Trabalho

x

INSERIR

Ativo

EQUIPA

PAULO PIRES

12-11-2023

12-11-2023

10

Doença

x

A. Trabalho

x

PDF

Ativo

EMPRESAS

NÃO ATIVO

PAULO PIRES

12-11-2023

12-11-2023

10

Doença

x

A. Trabalho

x

PDF

Ativo

FATURAÇÃO

PAULO PIRES

12-11-2023

12-11-2023

10

Doença

x

A. Trabalho

x

PDF

Ativo

DESPESAS

BAIXA MÉDICA

PAULO PIRES

12-11-2023

12-11-2023

10

Doença

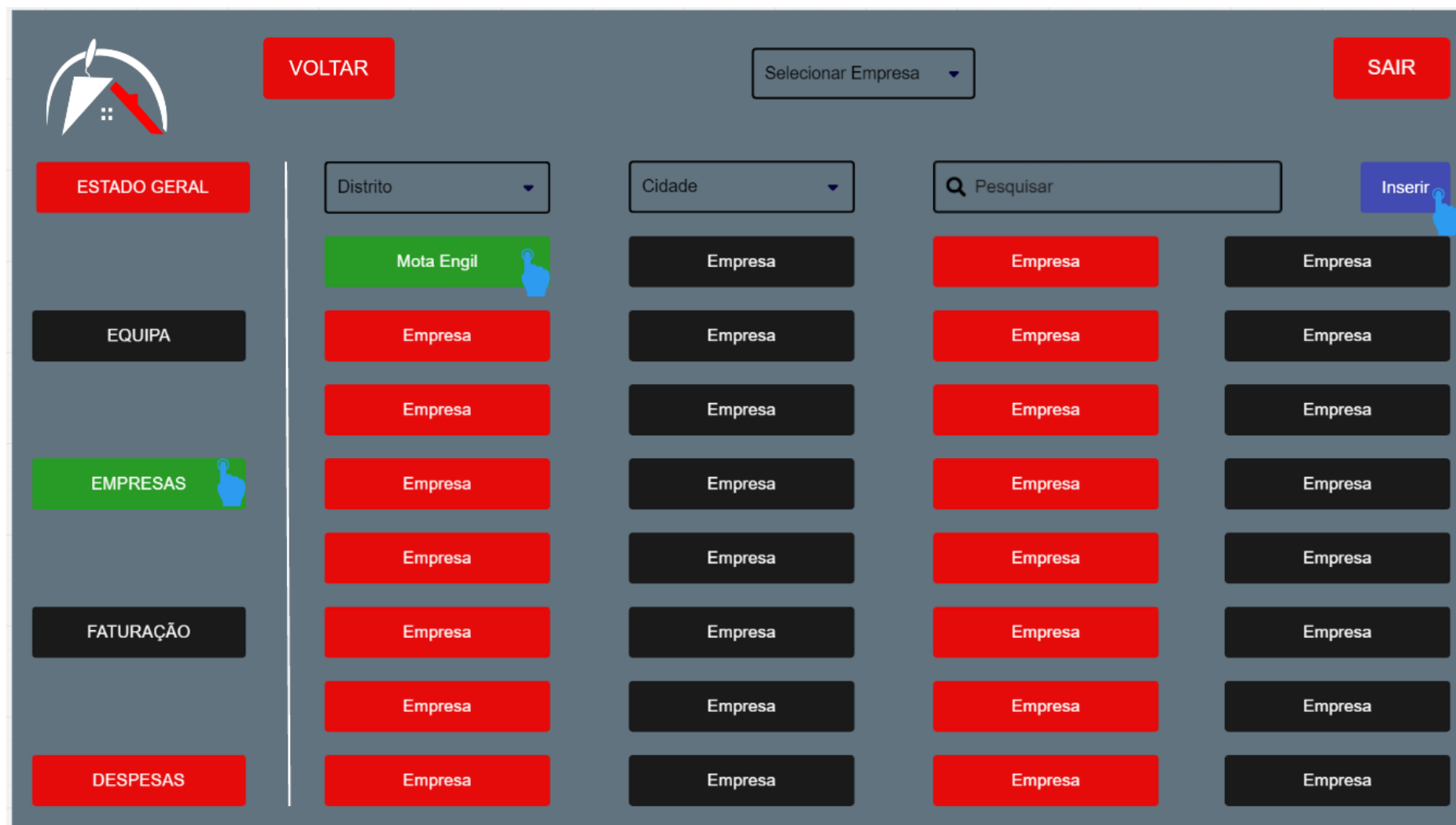
x

A. Trabalho

x

PDF

Ativo







VOLTAR

SAIR

ESTADO GERAL

NOVA EMPRESA

EQUIPA

EMPRESAS

FATURAÇÃO

DESPESAS

Nome

Mota Engil

Morada Fiscal

Rua de Bruxelas 9, Quinta da Graciosa, 2835-695 Santo António da Charneca, Barreiro

Nif

222222222

Contacto

969997717

Email

paulopires1023@hotmail.com

Imprimir Contrato



VOLTAR

Selecionar funcionário ▾

SAIR

Paulo Pires

Novo Relatório

ESTADO GERAL

EQUIPA

EMPRESAS

FATURAÇÃO

DESPESAS

Assiduidade	X	Colocar breve descrição
Pontualidade	X	Colocar breve descrição
Rendimento	X	Colocar breve descrição
Relacionamento	X	Colocar breve descrição
EPI'S	X	Colocar breve descrição
Qualidade Execução	X	Colocar breve descrição
Regras Segurança	X	Colocar breve descrição

Ver Relatórios



VOLTAR

Ver Geral

SAIR

ESTADO GERAL

EQUIPA

EMPRESAS

FATURAÇÃO

DESPESAS

Ano

Mês

Empresa

Valor

Saldo

Total Empresas

Saldo Total

Escolher ano ▼	Janeiro	Selecione a empresa ▼	5'292€	5'292€	5'292€	5'292€5'292€
	Fevereiro	Selecione a empresa ▼	5'292€	5'292€	5'292€	5'292€5'292€
	Março	Selecione a empresa ▼	5'292€	5'292€	5'292€	5'292€5'292€
	Abril	Selecione a empresa ▼	5'292€	5'292€	5'292€	5'292€5'292€
	Maio	Selecione a empresa ▼	5'292€	5'292€	5'292€	5'292€5'292€
	Junho	Selecione a empresa ▼	5'292€	5'292€	5'292€	5'292€5'292€
	Julho	Selecione a empresa ▼	5'292€	5'292€	5'292€	5'292€5'292€
	Agosto	Selecione a empresa ▼	5'292€	5'292€	5'292€	5'292€5'292€
	Setembro	Selecione a empresa ▼	5'292€	5'292€	5'292€	5'292€5'292€
	Outubro	Selecione a empresa ▼	5'292€	5'292€	5'292€	5'292€5'292€
	Novembro	Selecione a empresa ▼	5'292€	5'292€	5'292€	5'292€5'292€
	Dezembro	Selecione a empresa ▼	5'292€	5'292€	5'292€	5'292€5'292€

6.2 DOCUMENTO DE PESQUISA



Briefing

1/14

Reconstrular

UX/UI DESIGN

Lisboa, 29 Novembro 2023

Criado por Francisco Batuca

This document is property of Buzzvel

Index

Sobre o Projeto	3
Pesquisa	4
Definir o Problema	4
Benchmarking	6
Compreender os Utilizadores	9
Personas	9
User Journey/ User Stories	12
Site Map	14
User Flow	14

Sobre o Projeto

Reconstrular é uma empresa que terceiriza mão de obra.

A mão de obra terceirizada é uma estratégia através da qual as empresas empregam colaboradores temporários. As equipas de RH e os outros departamentos empregam uma força de trabalho temporária para atender aos crescentes desafios comerciais e operacionais e como alternativa à contratação de colaboradores efetivos. Os colaboradores temporários não estão incluídos na folha de pagamento de uma empresa.

Pesquisa

Definir o Problema

O desafio do utilizador é importante para compreender o propósito da aplicação e qual a dificuldade do utilizador. Definir este problema é importante para alinhar os passos seguintes e orientar a tomada de decisões.

- **Qual é o desafio?**
 - Esta empresa não possui uma forma eficiente para comunicar com as outras empresas adjacentes. As empresas que necessitarem do apoio da Recontrular, para além do telemóvel e do mail, não tem maneira de acompanhar os seus funcionários e o mesmo acontece com a Recontrular que apresenta dificuldades em gerir uma grande quantidade de clientes, funcionários e de organizar as suas finanças.
- **Quem é impactado por ele?**
 - Tanto a Recontrular como a empresa adjacente, sofrem com a imprecisão no controlo de horas dos funcionários, que por sua vez, pode gerar consequências, por exemplo, no pagamento aos funcionários. E mesmo essa falta de gestão, poderia levar ambas as empresas a um conflito.
Outro caso de impacto poderia ter relação com as finanças da empresa. Não havendo um método muito fiável que organize todos esses valores, futuramente, poderá levar a algum erro de valores, envolvendo assim alguma identidade das finanças do país.
- **Onde acontece?**
 - Nas várias empresas
- **Porque é que acontece?**
 - Falta de Centralização da Informação: Atualmente, a empresa pode não ter um sistema centralizado para gerir informações sobre funcionários, horas trabalhadas, despesas e receitas. Isso leva a uma falta de visibilidade e dificuldade na tomada de decisões.

This document is property of Buzzvel

- Processos Manuais e Morosos: Se os processos relacionados à gestão de funcionários, horas e finanças são feitos manualmente, isso pode resultar em erros, atrasos e ineficiências. A ausência de uma solução automatizada contribui para a complexidade operacional.
- Dificuldades na Comunicação com Empresas Parceiras: A falta de uma plataforma comum para a gestão de funcionários entre a Reconstrular e as suas empresas parceiras, pode levar a falhas na comunicação, perda de informações críticas e dificuldade na coordenação de recursos humanos.
- Falta de Transparência Financeira: A ausência de uma ferramenta que integre dados financeiros, como lucros, despesas e receitas, pode originar uma falta de transparência e compreensão das finanças da empresa, tornando a análise financeira mais desafiadora.
- Necessidade de Rastreamento de Produtividade: Sem uma plataforma para rastrear horas trabalhadas, os gestores podem ter dificuldade em avaliar a produtividade dos funcionários, identificar oportunidades de melhoria e garantir uma utilização eficiente dos recursos.

Aplicação direcionada para a empresa principal, Reconstrular, para gerir tantos os trabalhadores da empresa (ativos, não ativos, baixas médicas) como as finanças da mesma (faturado, recebido, despesas, lucro) e direcionada também para as empresas adjacentes e que trabalham com a Reconstrular. Estas têm acesso à gerência dos seus funcionários.

Benchmarking

- **Procore Technologies:**

- Localização: Internacional (EUA)
- Funcionalidades Relevantes:
 - Plataforma abrangente para gestão de projetos de construção.
 - Rastreamento de horas e despesas dos colaboradores.
 - Ferramentas avançadas de colaboração e comunicação.
 - Integração com sistemas financeiros para monitoramento de receitas e despesas.

- **Buildertrend:**

- Localização: Internacional (EUA)
- Funcionalidades Relevantes:
 - Gestão centralizada em projetos e equipas.
 - Rastreamento de horas e produtividade.
 - Recursos para comunicação eficaz entre equipa e clientes.
 - Ferramentas financeiras para orçamento e controlo de custos.

- **e-Builder:**

- Localização: Internacional (EUA)
- Funcionalidades Relevantes:
 - Plataforma integrada para gestão de projetos de construção.
 - Rastreamento detalhado de despesas e orçamentos.
 - Recursos avançados de relatórios e análise de dados.
 - Colaboração eficiente entre equipas e stakeholders.

- **RIB CostX:**

- Localização: Internacional (Austrália)
- Funcionalidades Relevantes:
 - Software especializado em estimativas e orçamentos.
 - Ferramentas para análise detalhada de custos de mão de obra.

This document is property of Buzzvel

- Integração com sistemas de contabilidade.
- Foco em proporcionar transparência financeira e controle de gastos.

Ao analisar estas empresas, a Reconstrular pode-se inspirar em diversas funcionalidades, como uma interface intuitiva, integração eficiente de dados financeiros, rastreamento de horas e produtividade, além de ferramentas avançadas de comunicação e colaboração. Estes elementos podem servir como referência para aprimorar a própria aplicação, adaptando as melhores práticas do setor de gestão de recursos na construção civil.

Análise de Concorrentes: Procore Technologies, Buildertrend, e-Builder, Exactal

- **Procore Technologies:**

- Diferenciais:
 - Plataforma abrangente e consolidada, líder no setor de gestão de projetos de construção.
 - Ênfase na colaboração e comunicação eficaz entre equipes.
 - Integração sólida de ferramentas financeiras para monitoramento de receitas e despesas.
- Aprendizados para a Reconstrular:
 - Importância da abrangência na oferta de funcionalidades.
 - Integração eficaz de comunicação para otimizar a colaboração.
 - Foco na integração financeira para uma visão holística dos projetos.

- **Buildertrend:**

- Diferenciais:
 - Plataforma intuitiva com foco na gestão centralizada de projetos e equipes.
 - Ferramentas robustas para rastreamento de horas e produtividade.

This document is property of Buzzvel

- Funcionalidades de comunicação direta entre equipa e clientes.
- Aprendizados para a Reconstrular:
 - Importância da simplicidade na interface para melhor usabilidade.
 - Ênfase na gestão de equipa e interação com clientes.
 - Ferramentas avançadas de rastreamento para otimização da produtividade.
- **e-Builder:**
 - Diferenciais:
 - Plataforma integrada para gestão abrangente de projetos de construção.
 - Rastreamento detalhado de despesas e orçamentos.
 - Recursos avançados de relatórios e análise de dados.
 - Aprendizados para a Reconstrular:
 - Ênfase na integração completa para uma visão holística do projeto.
 - Necessidade de ferramentas analíticas robustas para tomada de decisões informadas.
 - Rastreamento detalhado de despesas e orçamentos para controlo financeiro.
- **RIB CostX:**
 - Diferenciais:
 - Especialização em estimativas e orçamentos para controlo preciso de custos.
 - Foco em transparência financeira e controlo de gastos.
 - Integração eficiente com sistemas de contabilidade.
 - Aprendizados para a Reconstrular:
 - Importância da especialização em funcionalidades específicas.
 - Ênfase na transparência financeira para construir confiança.

This document is property of Buzzvel

- Integração eficiente com sistemas de contabilidade para otimizar processos.

Compreender os Utilizadores

Personas

Persona 1 - José, 52 anos, Gerente da empresa Reconstrular, Português

- **Desafios:** Gerir os seus funcionários e finanças da empresa. A gestão de terceiros é fundamental para garantir a qualidade dos serviços prestados, ter um controlo de horas dos seus funcionários. Na parte financeira, ter uma melhor noção dos vários valores que entram e que saem para evitar erros futuros. Dessa forma, eles poderão cumprir com as metas definidas sem oferecer riscos à organização contratante.
- **Como é que a aplicação pode ajudar?** Através da aplicação, o José tem acesso às informações acerca dos seus funcionários, quem está ativo, inativo e está de baixa médica. Ainda sobre os funcionários, o mesmo pode consultar o mapa de horas de cada funcionário da empresa. O José, através da aplicação, pode também ter acesso a todos os dados referentes às finanças da empresa, valores de faturação, despesas da empresa e quais os lucros da mesma.
- **Dificuldades:** Pode apresentar dificuldades de compreensão de termos muito técnicos ou em encontrar a feature que deseja devido à complexidade do assunto e quantidade de informações reunidas.
- **Solução:** Para atender aos desafios do José, a aplicação foi projetada visando a simplicidade e facilidade de uso. A solução proposta foca em tornar a experiência do utilizador mais acessível e intuitiva, abordando as seguintes áreas:

Interface Intuitiva e Navegação Simplificada:

A aplicação oferece uma interface intuitiva, com uma navegação simplificada, permitindo que o José encontre facilmente as funcionalidades desejadas, mesmo sem conhecimento prévio de termos técnicos complexos.

This document is property of Buzzvel

Dashboard Personalizado:

Um painel personalizado foi criado para o José, apresentando de forma clara e direta as informações mais relevantes sobre funcionários e finanças, proporcionando uma visão abrangente do estado da empresa.

Assistência Visual e Guias Interativos:

A aplicação incorpora assistência visual e guias interativos para orientar o José em processos específicos, facilitando a compreensão e a localização de recursos essenciais.

Busca Inteligente e Filtros Avançados:

Recursos avançados de busca e filtros foram integrados para que o José possa localizar rapidamente informações específicas, reduzindo o tempo gasto na busca por dados cruciais.

Com estas soluções, a aplicação se torna uma ferramenta eficaz para o José gerir de forma eficiente os funcionários e as finanças da Reconstrular, proporcionando uma experiência de utilizador intuitiva e adaptada às suas necessidades.

Persona 2 - Tiago, 36 anos, Gerente da empresa adjacente, Português

- **Desafios:** Gerir os seus funcionários será a base. Uma empresa que adquire funcionários terceirizados, precisará sempre de ter uma maneira de gerir os seus funcionários de modo a ter acesso às informações sobre os mesmos, tais como horas de cada um ou saber quem está ativo, inativo ou de baixa médica. Para ajudar o Tiago a ter esse controle, era importante a criação de uma aplicação que de acesso, ao Tiago, a todas essas informações.
- **Como é que a aplicação pode ajudar?** Através da aplicação, o Tiago tem acesso às informações acerca dos seus funcionários, quem está ativo, inativo e está de baixa médica. Ainda sobre os funcionários, o mesmo pode consultar o mapa de horas de cada funcionário da empresa.
- **Dificuldades:** O Tiago pode encontrar dificuldades na obtenção rápida e eficiente de informações cruciais sobre os seus funcionários, como horas trabalhadas, status de atividade e registos de licenças médicas. A ausência de uma ferramenta centralizada pode originar um processo moroso e propenso a erros na gestão de recursos humanos, prejudicando a eficiência operacional e a tomada de decisões informadas. A falta de visibilidade sobre a produtividade e disponibilidade dos funcionários pode impactar negativamente a capacidade do Tiago de otimizar os recursos e garantir a execução eficiente dos projetos.
- **Solução:** Para superar essas dificuldades e atender às necessidades específicas de Tiago, a aplicação será desenvolvida com as seguintes soluções:

This document is property of Buzzvel

Interface Intuitiva e Navegação Simplificada:

A aplicação oferece uma interface intuitiva, permitindo que o Tiago acesse facilmente informações sobre os seus funcionários, como status de atividade, licenças médicas e horas trabalhadas, sem a necessidade de treino extensivo.

Dashboard Personalizado:

Um painel personalizado foi projetado para o Tiago, apresentando de forma clara e concisa as informações mais relevantes sobre os funcionários da empresa adjacente, facilitando a tomada de decisões ágeis.

Assistência Visual e Guias Interativos:

Recursos visuais e guias interativos foram incorporados na aplicação para orientar o Tiago na navegação e na compreensão rápida de informações críticas sobre os seus funcionários.

Busca Inteligente e Filtros Avançados:

A aplicação possui uma função de busca inteligente e filtros avançados, permitindo que o Tiago localize rapidamente dados específicos sobre os seus funcionários, otimizando assim a eficiência na gestão de recursos humanos.

User Journey/ User Stories

User Journey Personalizado para o José (52 anos):

- **Registo e Login:**
 - O José faz o registo na aplicação, indicando informações da empresa.
 - Faz o login para acessar o dashboard principal.
- **Dashboard Simplificado:**
 - Métricas essenciais são apresentadas de forma clara.
 - O José pode visualizar e gerir funcionários e finanças.
- **Gestão de Funcionários e Horas:**
 - Adição/remoção fácil de funcionários.
 - Aprovação de horas de trabalho e monitoramento simplificado.
- **Gestão Financeira:**
 - Visualização rápida de lucros, despesas e receitas.
 - Adição manual de transações financeiras.
- **Relatórios e Análises:**
 - Geração simplificada de relatórios personalizáveis.
- **Notificações e Suporte:**
 - Recebe notificações sobre eventos importantes.
 - Acesso fácil a recursos de suporte.

Comparativo com o Método Atual do José:

- Antes, o José dependia de documentos físicos para informações dos funcionários.
- As horas eram anotadas manualmente em agendas.
- Dificuldade em ter uma visão abrangente das finanças.
- Com a aplicação, o José ganha eficiência, organização e visibilidade.

User Journey Personalizado para o Tiago (36 anos):

- **Registo e Login:**
 - O Tiago regista-se na aplicação, indicando a afiliação à empresa adjacente.
 - Faz o login e é direcionado para a aba "Empresas" no dashboard.
- **Visualização de Funcionários e Horas:**
 - Lista clara de funcionários fornecidos pelo José.
 - Acesso fácil às horas trabalhadas e status de cada funcionário.
- **Comunicação com o José:**
 - Envia mensagens diretas para discutir requisitos ou outras questões.
- **Configurações e Notificações:**
 - Personalização de configurações e recebimento de notificações relevantes.

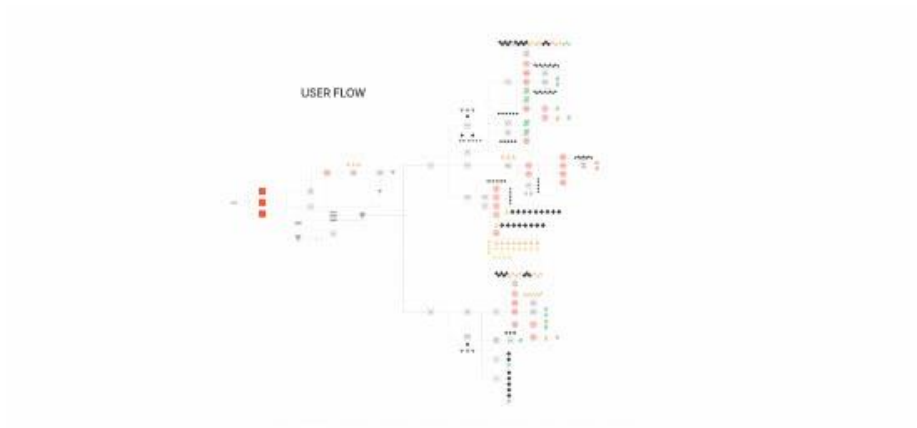
Comparativo com o Método Atual do Tiago:

- Antes, o Tiago dependia de comunicação direta e informações por mail.
- Dificuldade em obter uma visão rápida das horas e status dos funcionários.
- A aplicação proporciona uma gestão mais eficiente e comunicação direta.

Site Map

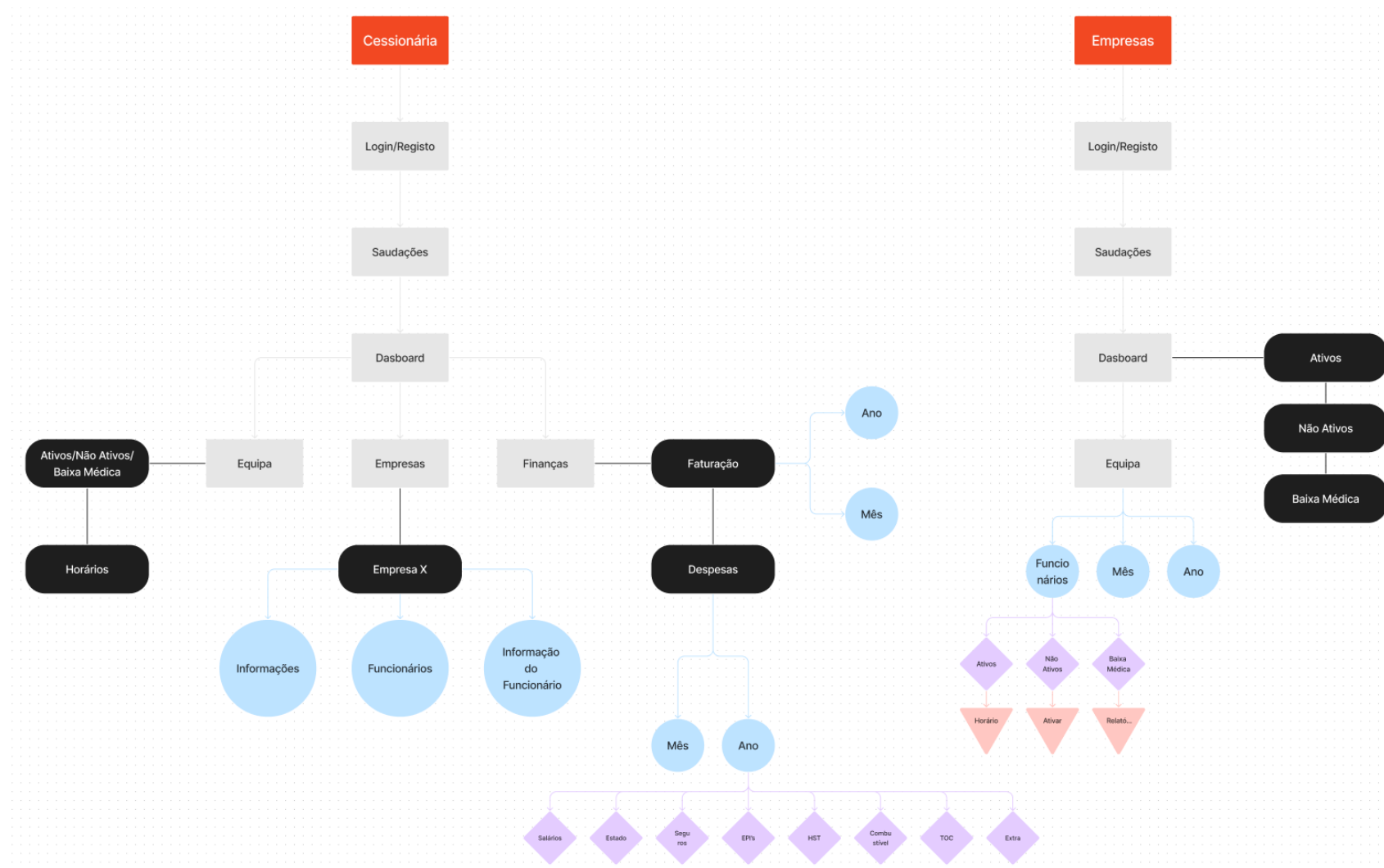


User Flow

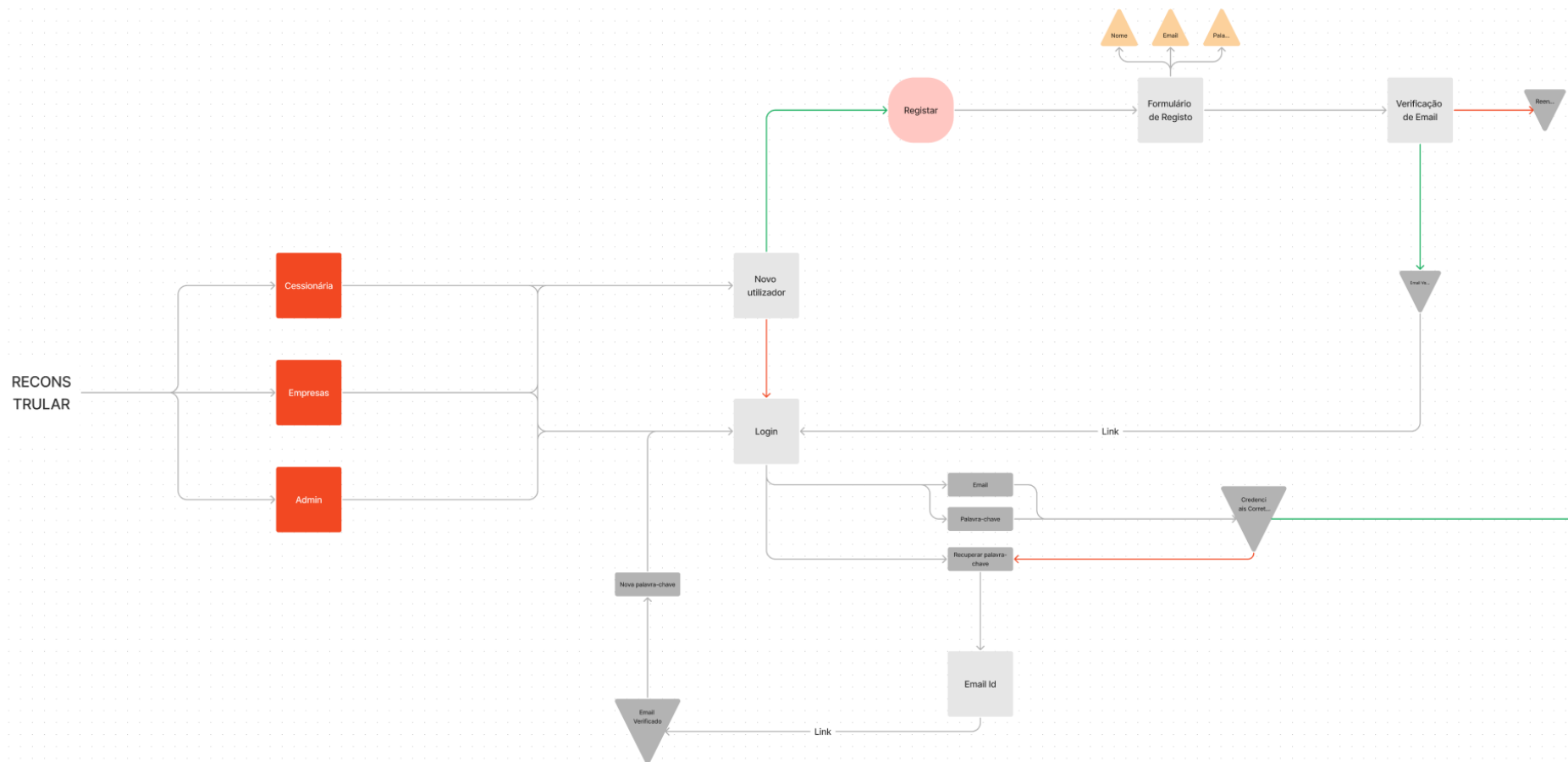


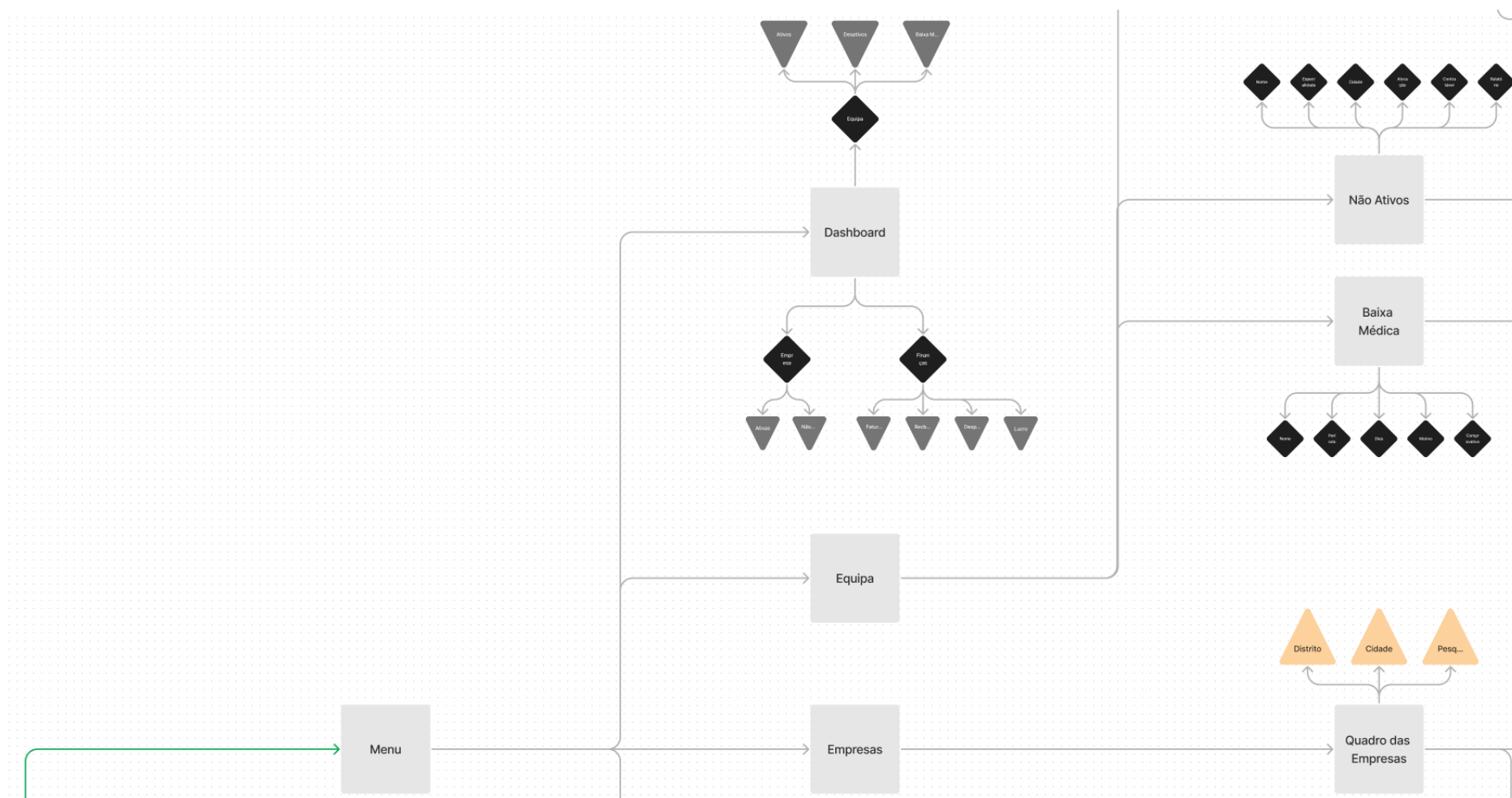
This document is property of Buzzvel

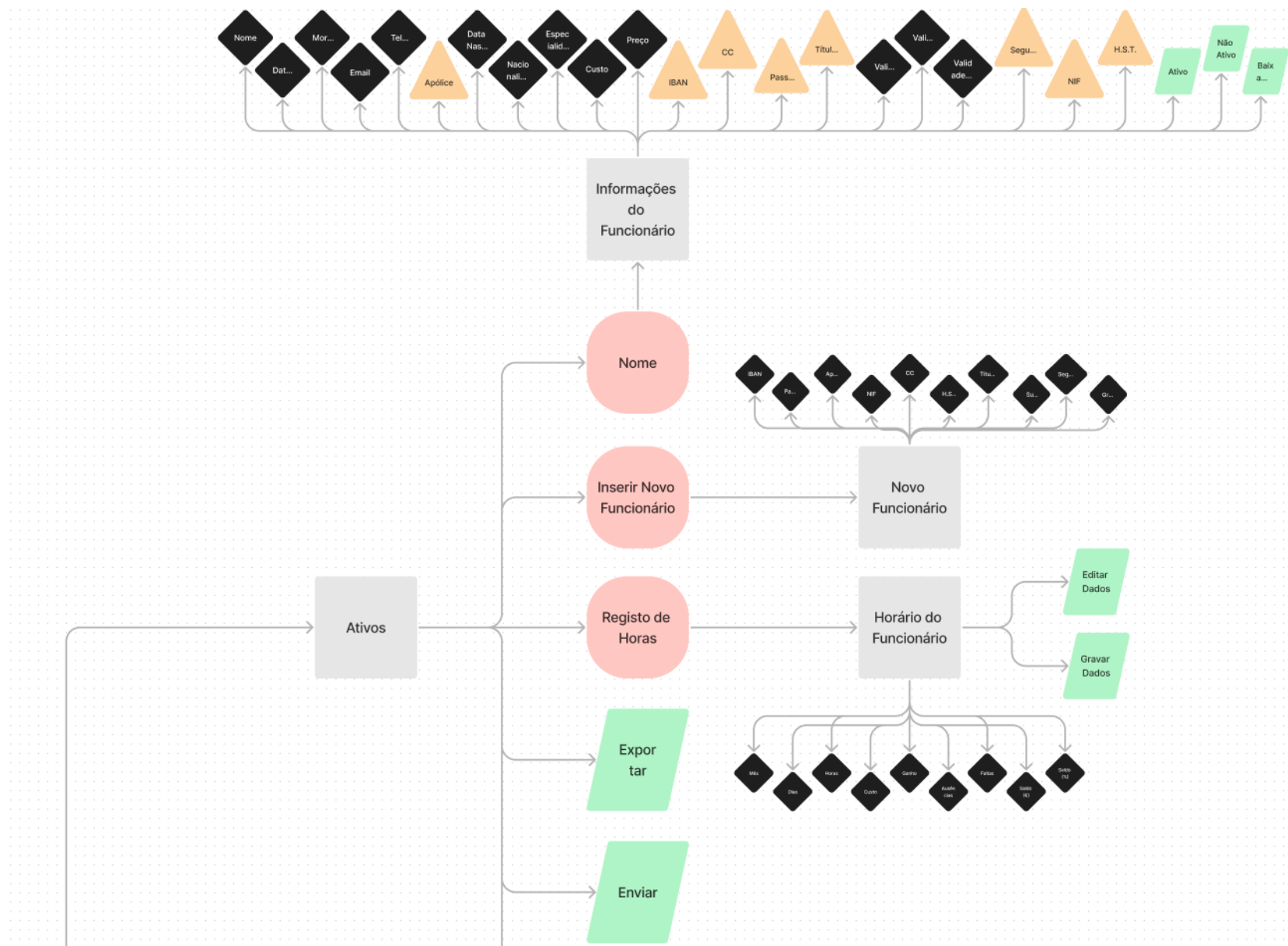
6.3 SITEMAP

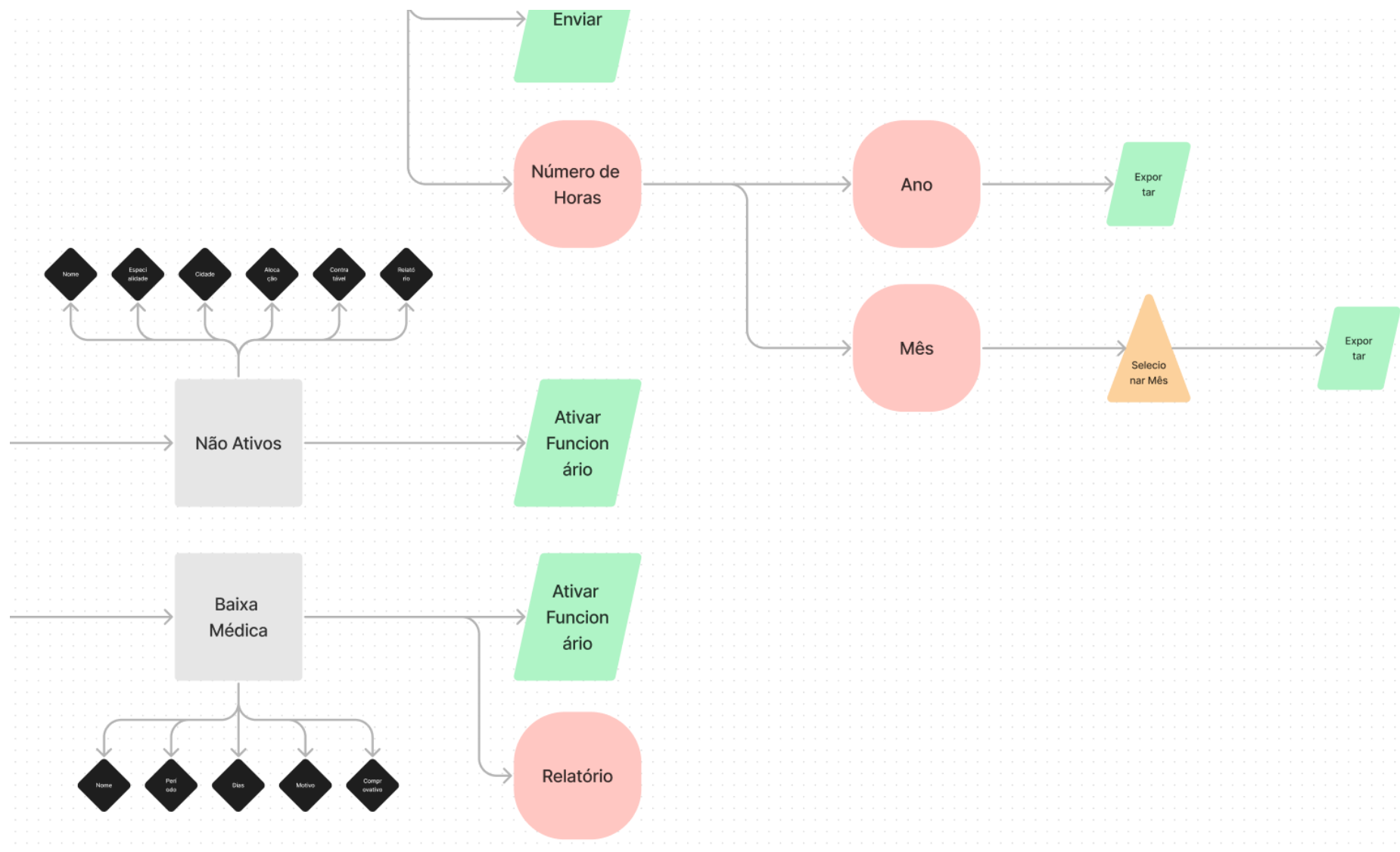


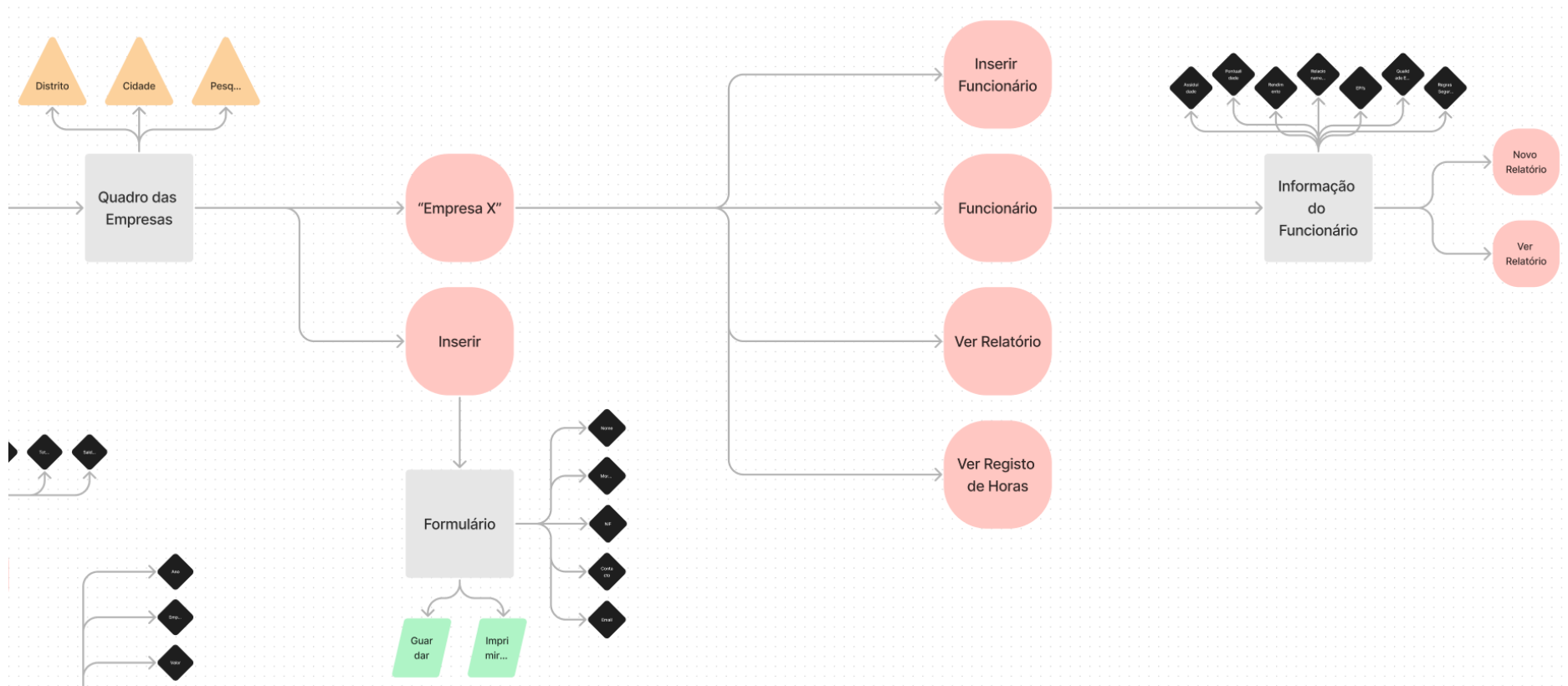
6.4 USER FLOW

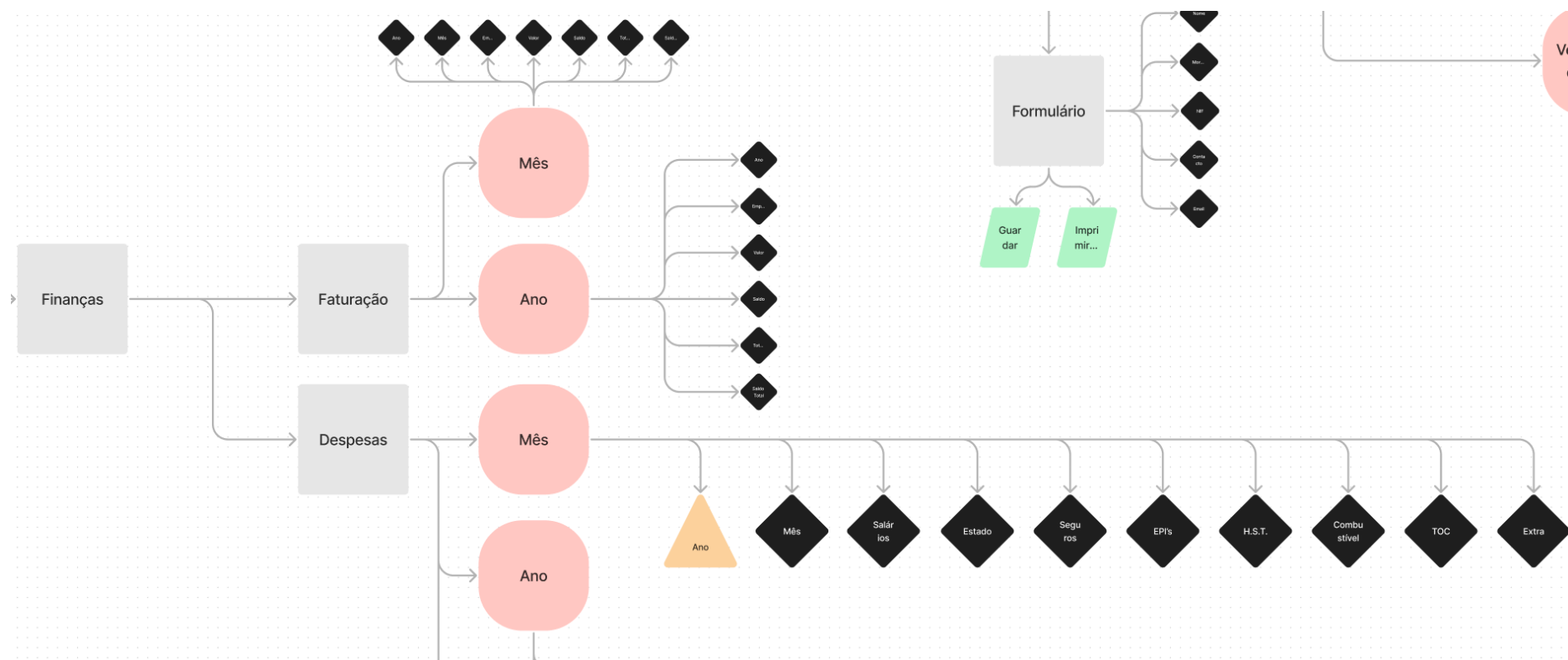


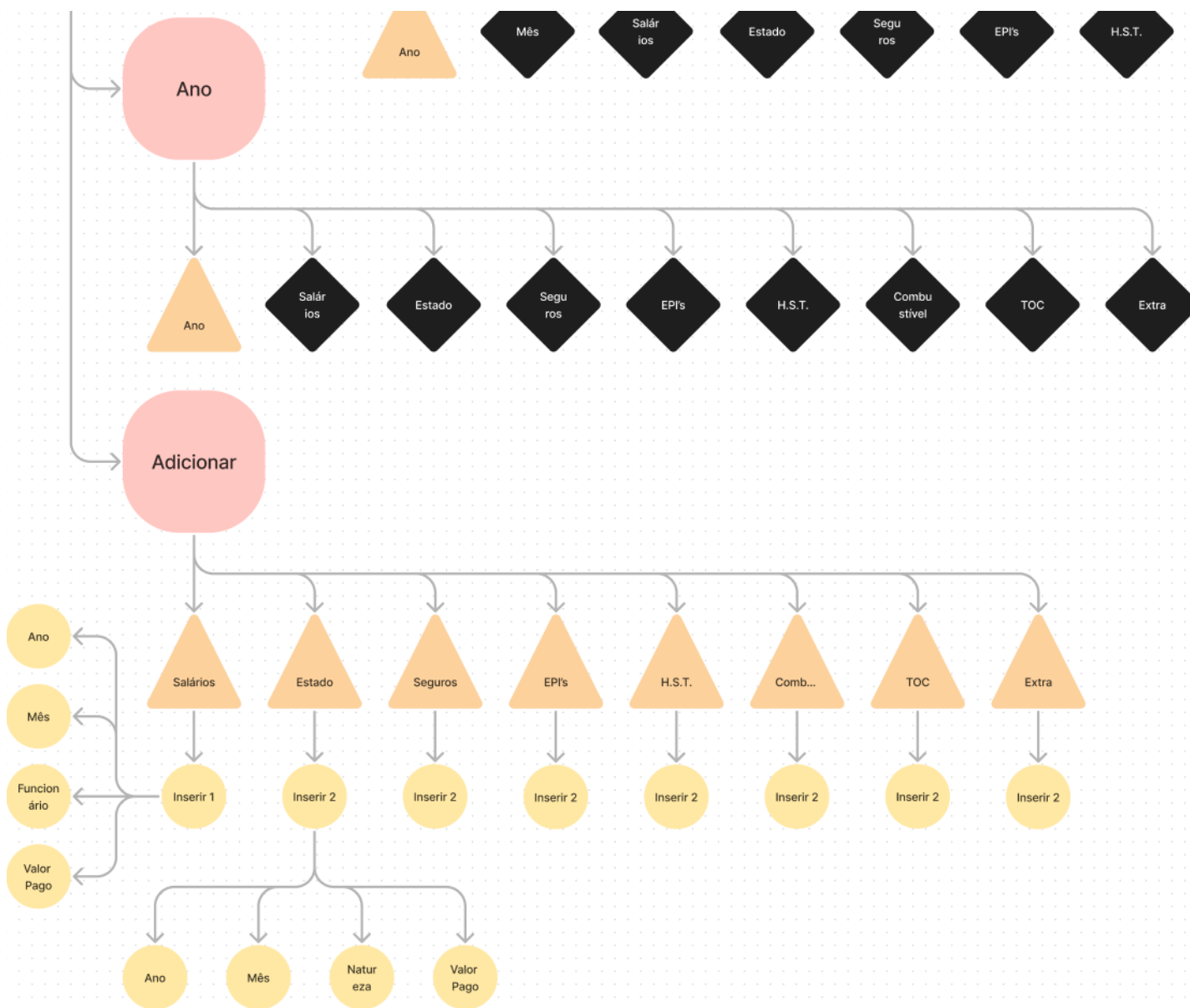


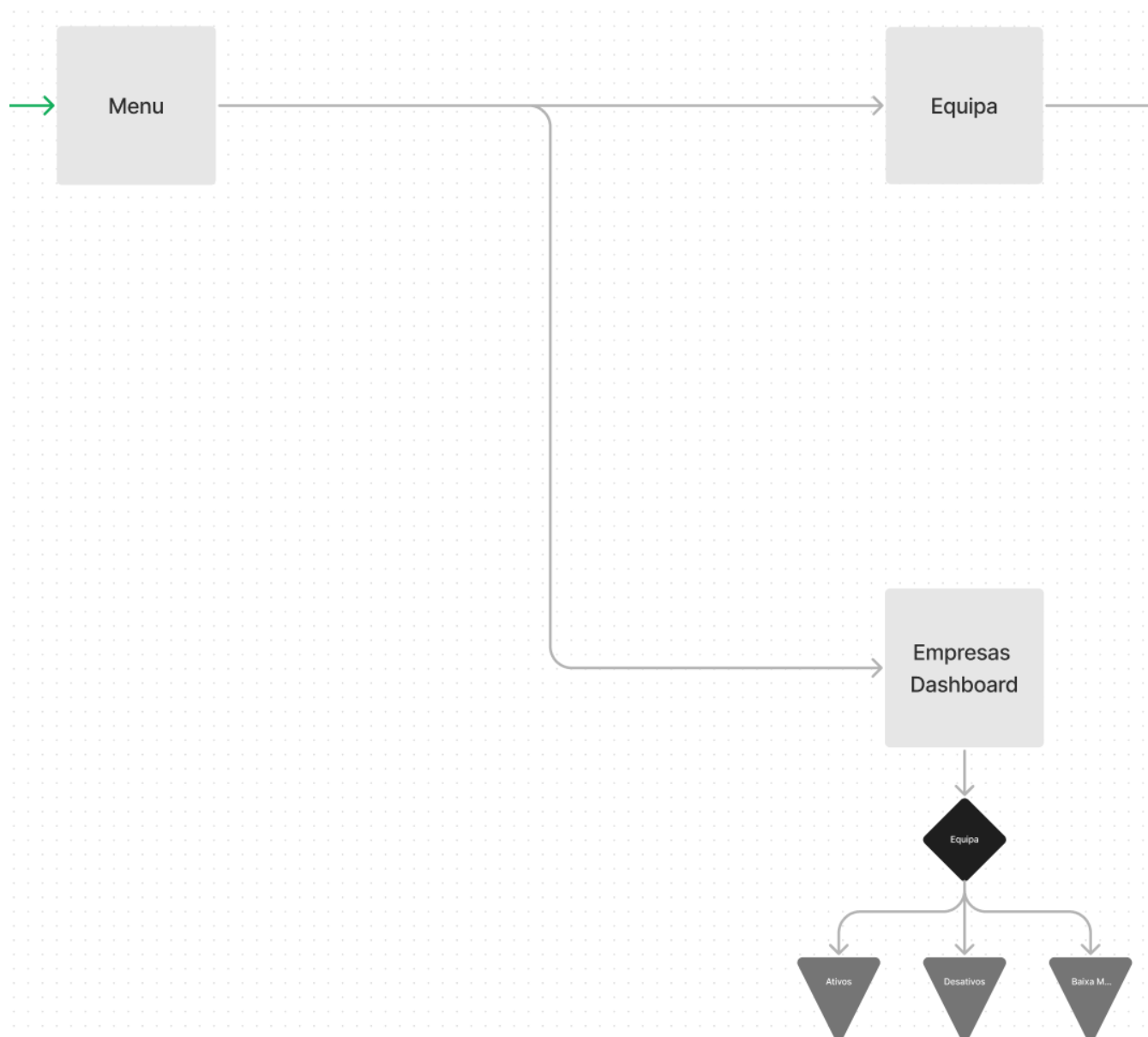


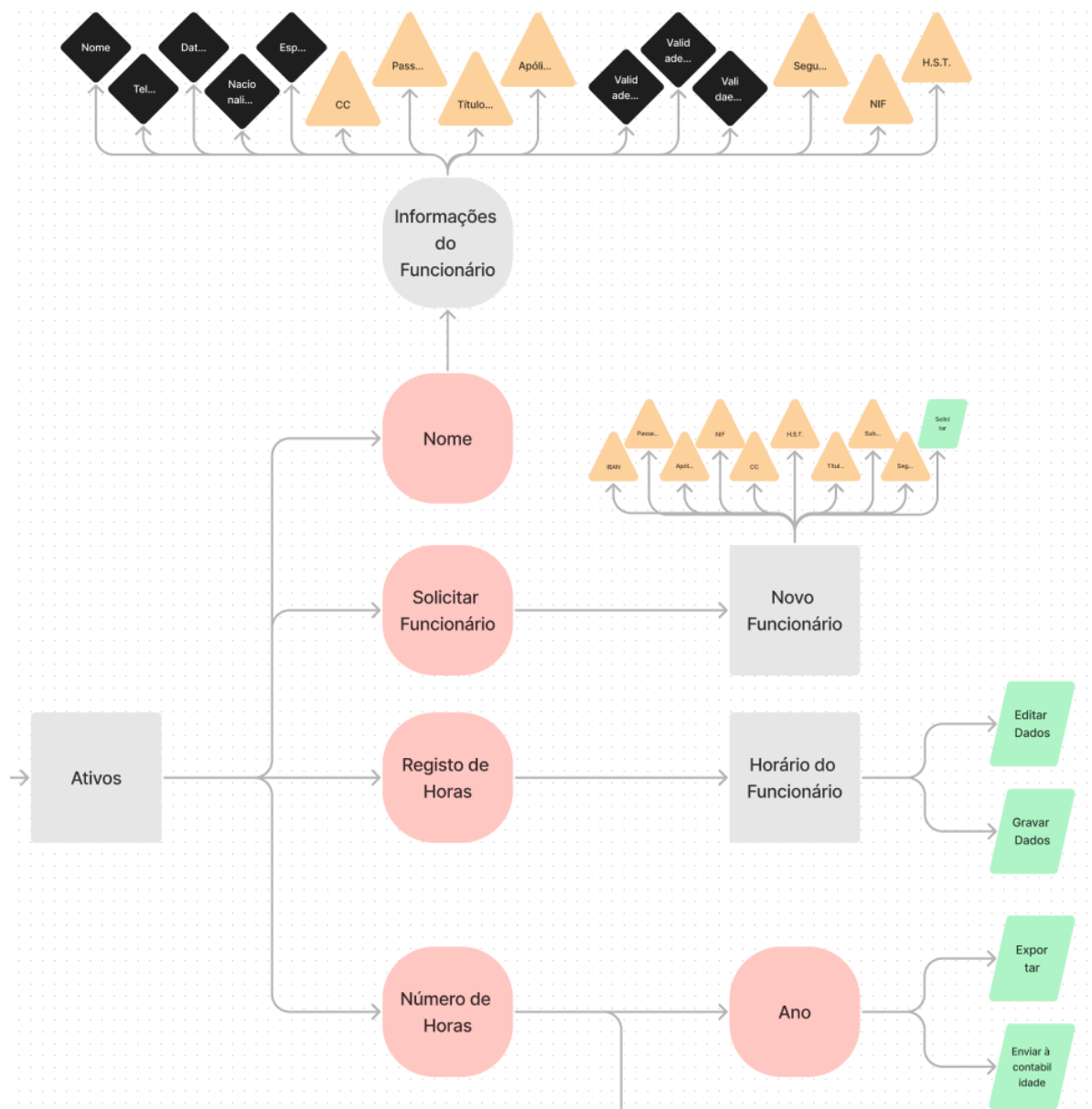


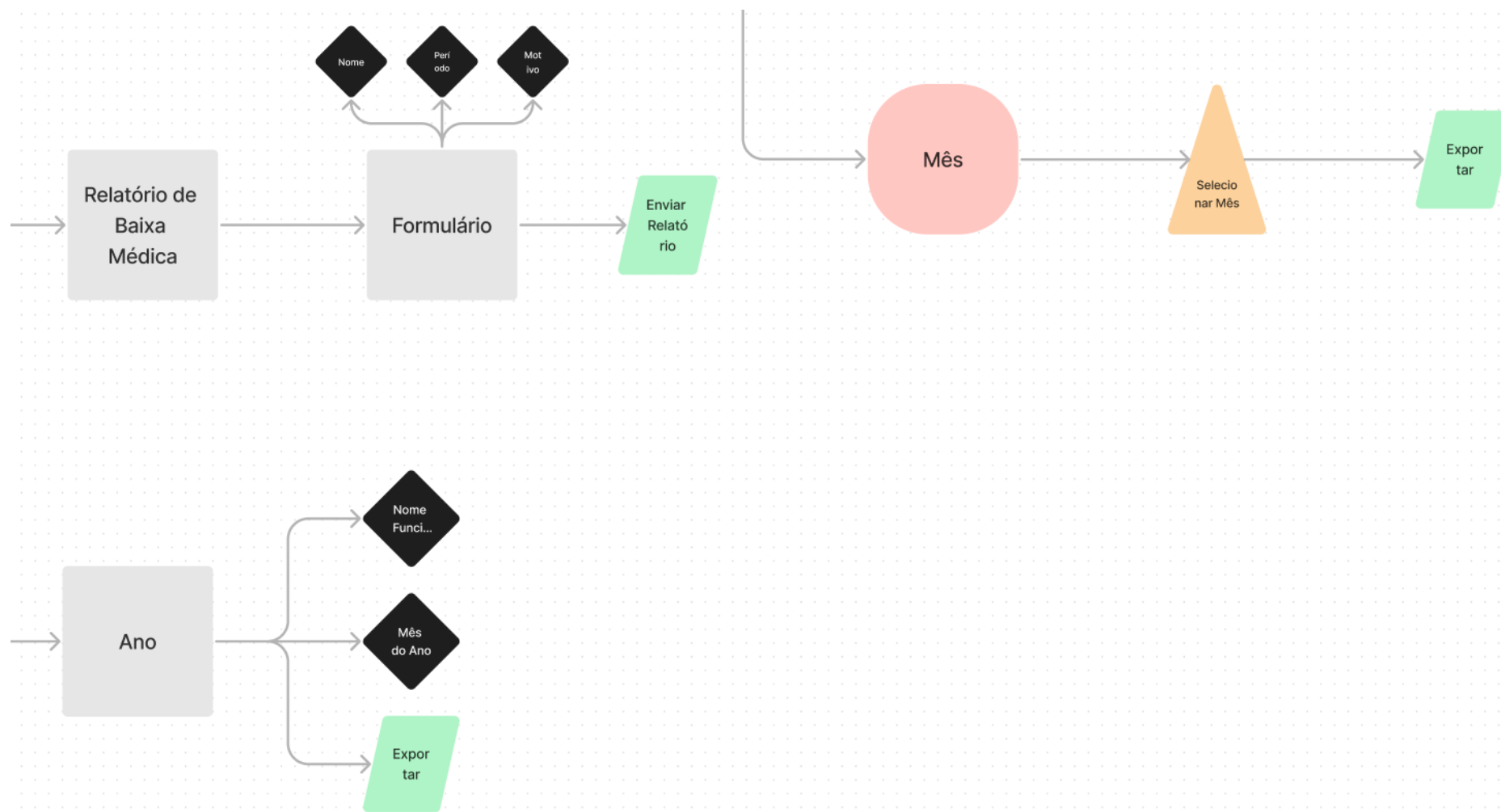


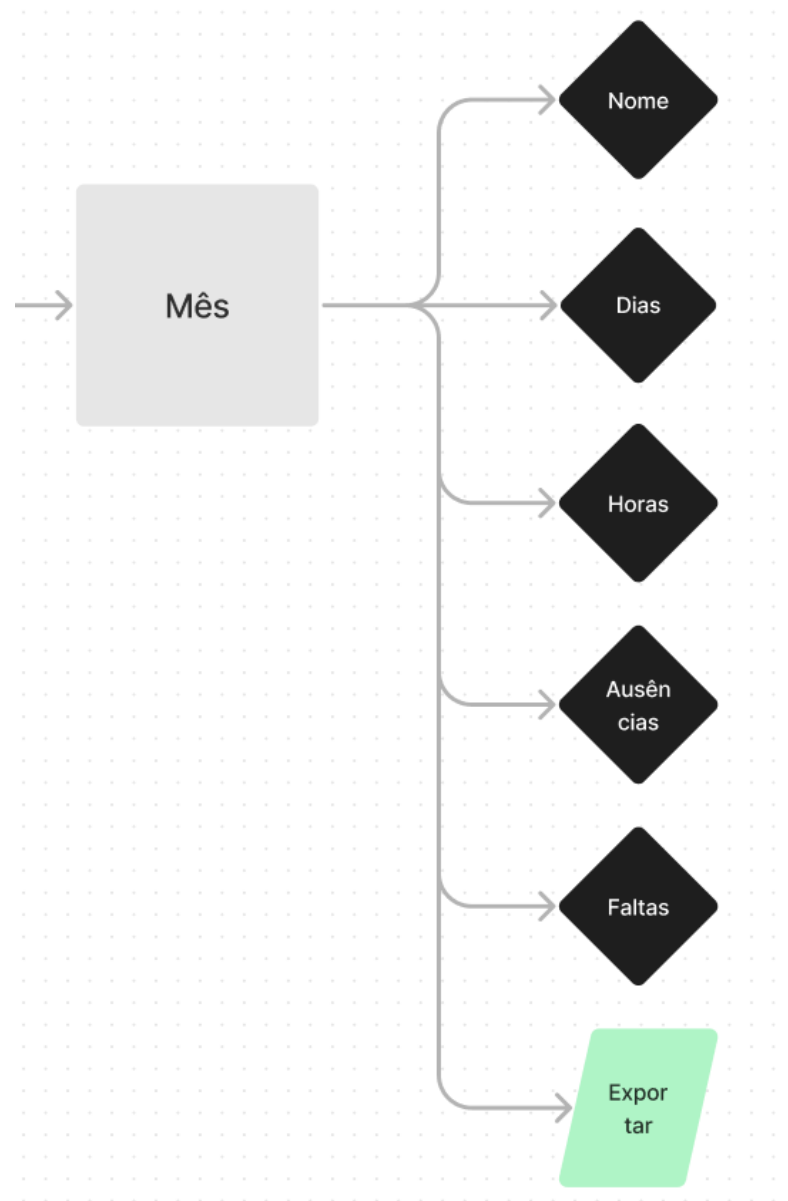




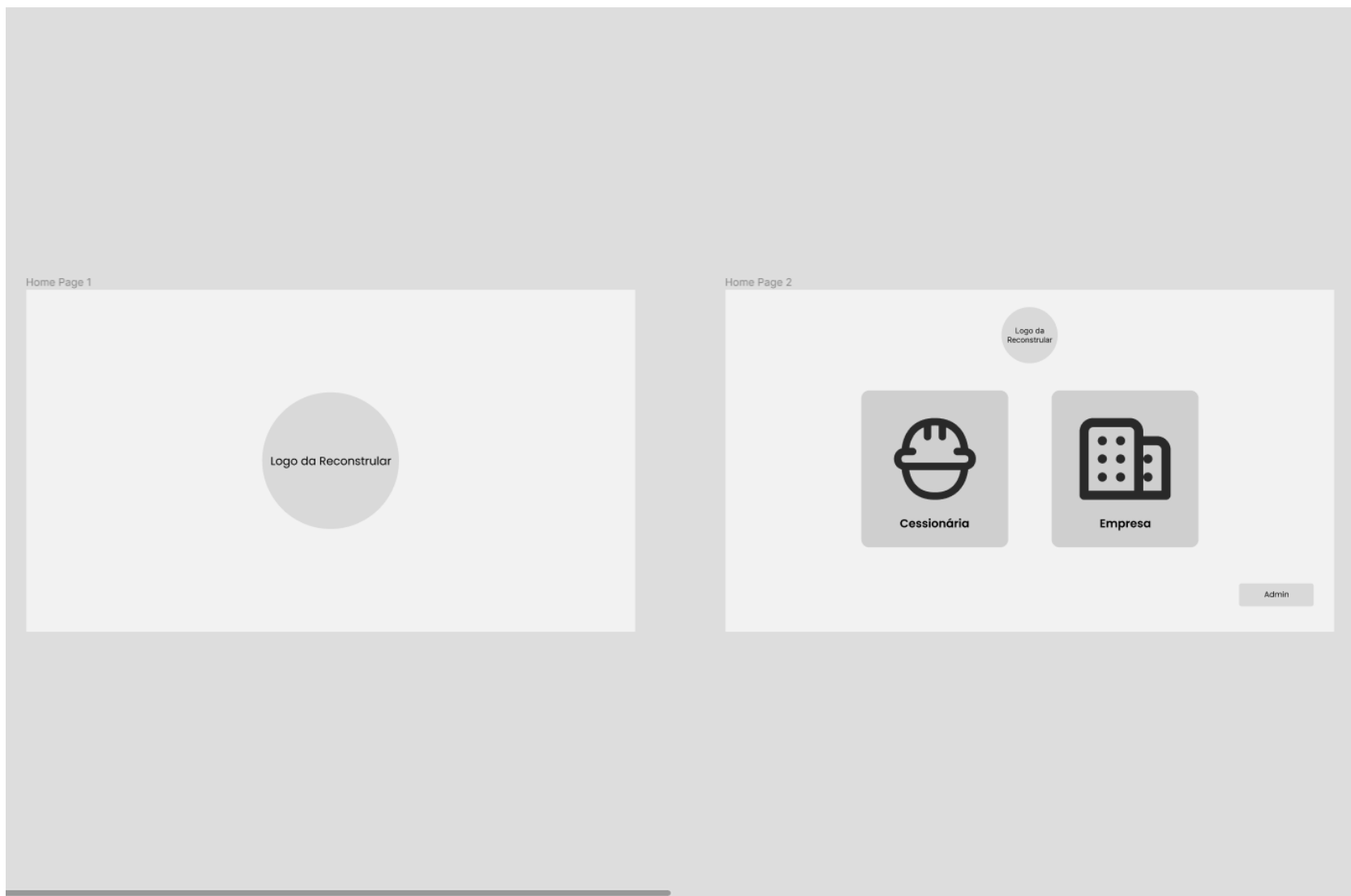


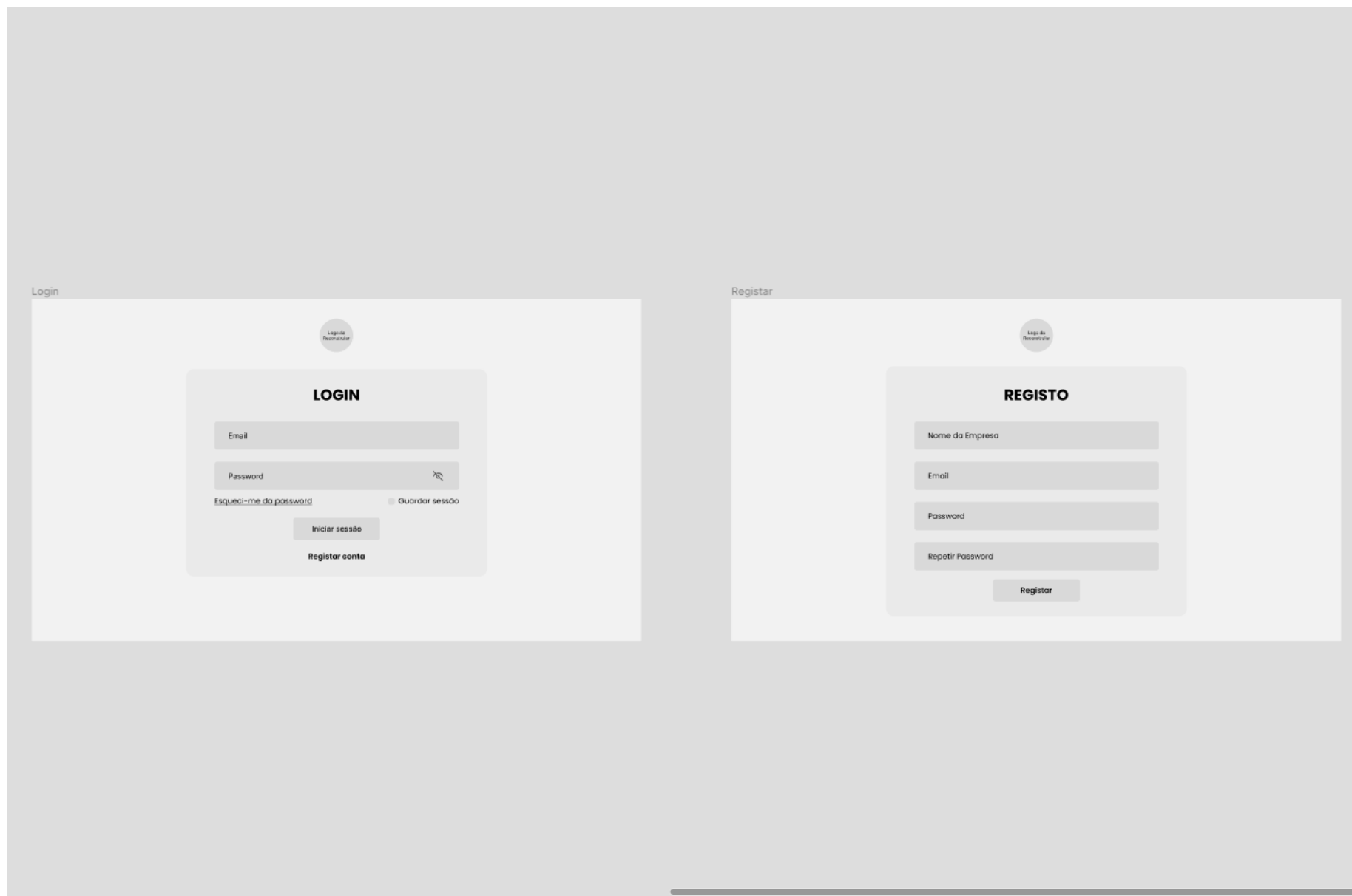


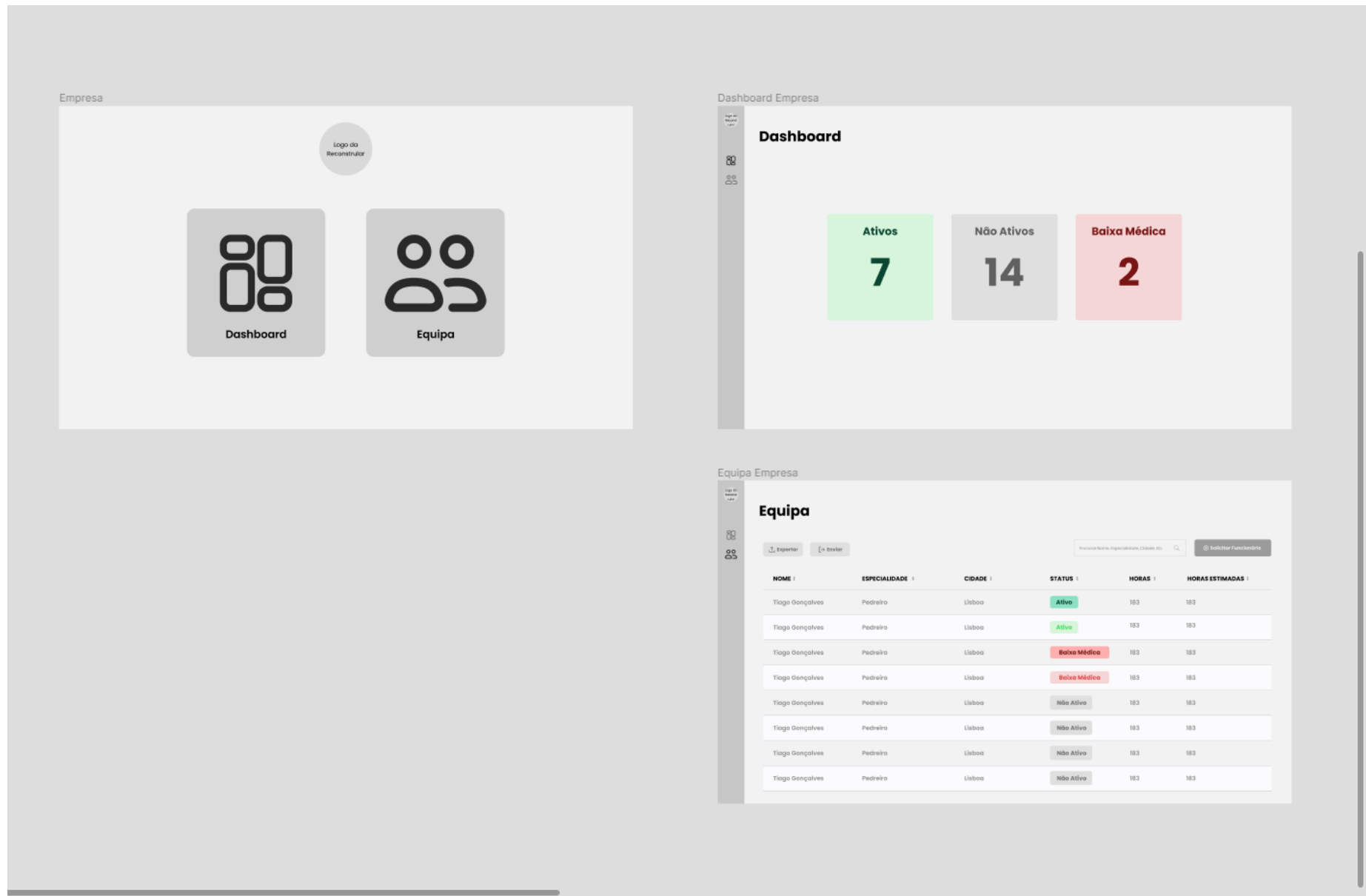




6.5 WIREFRAMES







Info Funcionário Empresa

Logo da Empresa

Menu

Info

**Paulo Pires**

Ativo

Boleto Médico

Não Ativo

Importar

NOME

Paulo da Cruz Pires

TELEMÓVEL

912345678

DATA DE NASC.

01/01/1970

NACIONALIDADE

Portuguesa

ESPECIALIDADE

Pedreiro

C.C.

123456789

PASSAPORTE

123456789

TÍTULO RESIDÊNCIA

123456789

APÓLICE SEGURO

123456789

VALIDADE C.C.

12/03/1980

VAL. PASSAPORTE

12/03/1980

VAL. T. RESIDÊNCIA

12/03/1980

SEGU. SOCIAL

123456789

NIF

123456789

H. S. TRABALHO

123456789

Relatórios

EP's

Registo Horas

Não Ativos Empresa

Logo da Empresa

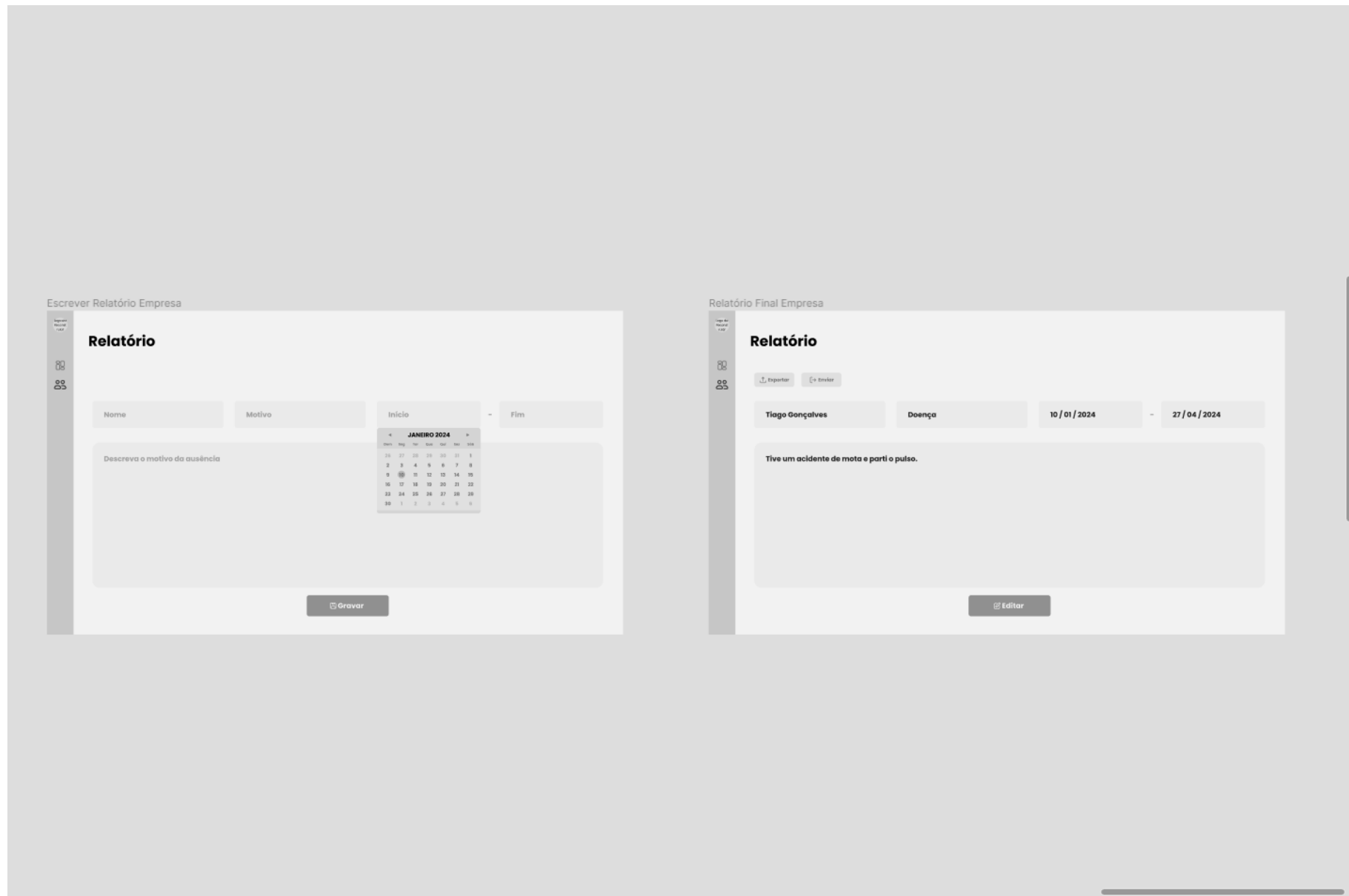
Menu

Não Ativos

Procurar Nome, Especialidade, Cidade, etc.

NOME	ESPECIALIDADE	CIDADE	ALOCACÃO	RELATÓRIO	ATIVAR
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Sem Alocacão	PDF	Ativar
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Sem Alocacão	PDF	Ativar
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Sem Alocacão	PDF	Ativar
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Sem Alocacão	PDF	Ativar
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Sem Alocacão	PDF	Ativar
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Sem Alocacão	PDF	Ativar
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Sem Alocacão	PDF	Ativar
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Sem Alocacão	PDF	Ativar

103



◀ **JANEIRO** ▶

Paulo Pires ▾

 Gravar

Exportar

Dom		Seg		Ter		Qua		Qui		Sex		Sáb	
31	—	1	8	2	8	3	8	4	8	5	8	6	—
7	—	8	8	9	8	10	8	11	8	12	8	13	—
14	—	15		16		17		18		19		20	—
21	—	22		23		24		25		26		27	—
28	—	29		30		31		1		2		3	—

DIAS	HORAS		CUSTO	GANHO	AUSÊNCIAS	FALTAS	SALDO(€)	SALDO(%)
	ESTIMADAS	REAIS						
10	112	84	1344€	1848€	0	0	504€	37,5%

Logo da Reconstituir

Horas Estimadas												
ANO MÊS		◀ 2024 ▶		Procurar Nome (Ex: Tiago Gonçalves) 🔍 📄 Exportar								
NOME ▾	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Tiago Gonçalves	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183
Francisco dos Santos...	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183
Tiago Gonçalves	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183
Tiago Gonçalves	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183
Tiago Gonçalves	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183
Tiago Gonçalves	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183
Tiago Gonçalves	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183
Tiago Gonçalves	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183	183

Logo da Reconet rular

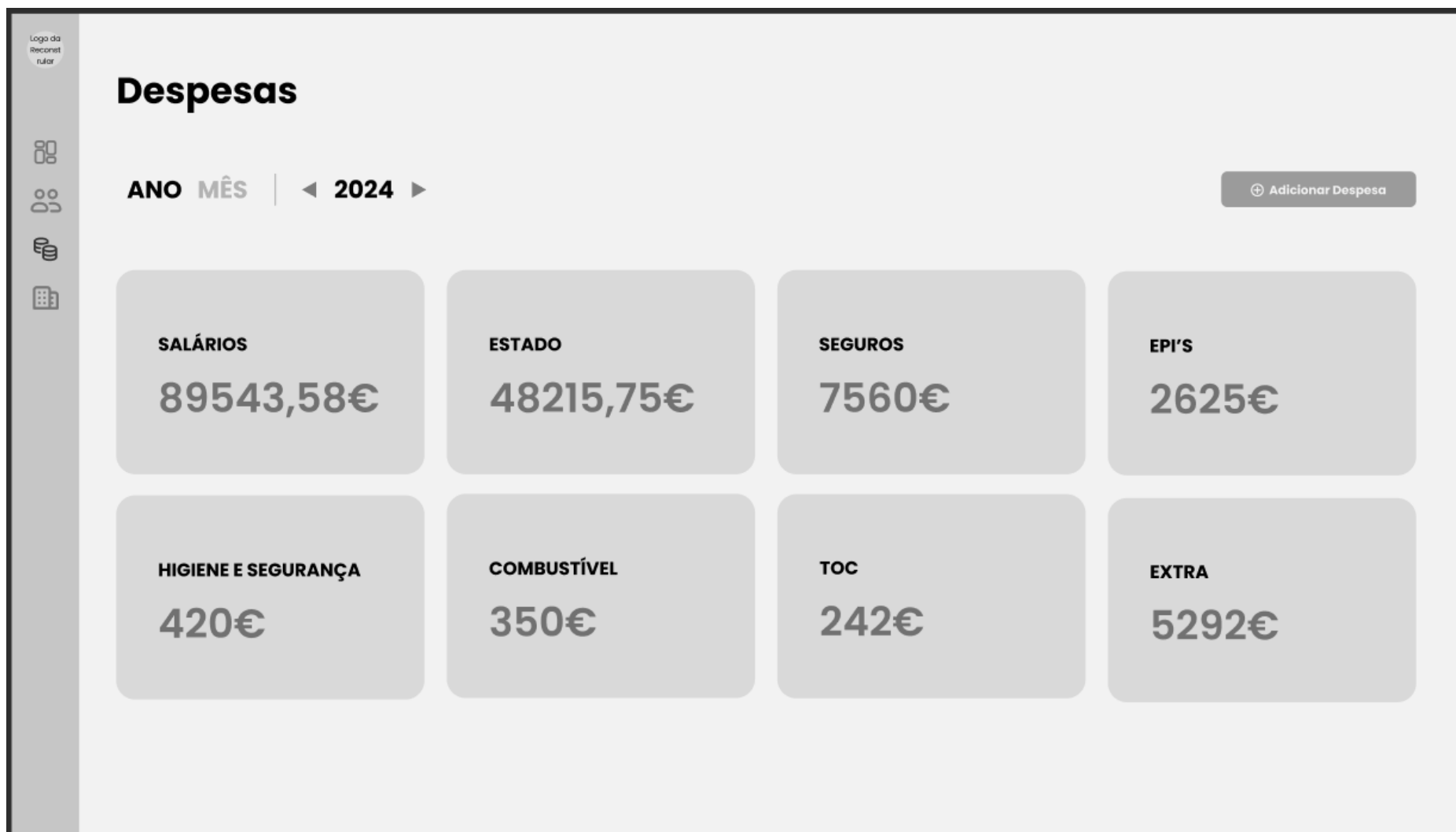
Faturação

ANO MÊS

◀ 2024 ▶

Procurar Empresa (Ex: Mota Engil)

EMPRESA ↕	VALOR ↕	SALDO ↕	TOTAL EMPRESAS ↕	SALDO TOTAL ↕
Mota Engil	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€



Logo da Reconstituidor

Salários

ANO

◀ 2024 ▶

Paulo Pires ▼

⊕ Adicionar Despesa

	VALOR PAGO	REGISTO DE HORAS	RECIBO DE VENCIMENTO
JANEIRO	2625€	 PDF	 PDF
FEVEREIRO	2625€	 PDF	 PDF
MARÇO	2625€	 PDF	 PDF
ABRIL	2625€	 PDF	 PDF
MAIO	2625€	 PDF	 PDF
JUNHO	2625€	 PDF	 PDF
JULHO	2625€	 PDF	 PDF
AGOSTO	2625€	 PDF	 PDF
SETEMBRO	2625€	 PDF	 PDF
OUTUBRO	2625€	 PDF	 PDF
NOVEMBRO	2625€	 PDF	 PDF
DEZEMBRO	2625€	 PDF	 PDF

Logo da Reconstrutor

Adicionar Despesa

SEGUROS

2024

Janeiro

Carro

410€

Fatura

PDF

fatura_carro.pdf

Comprovativo

PDF

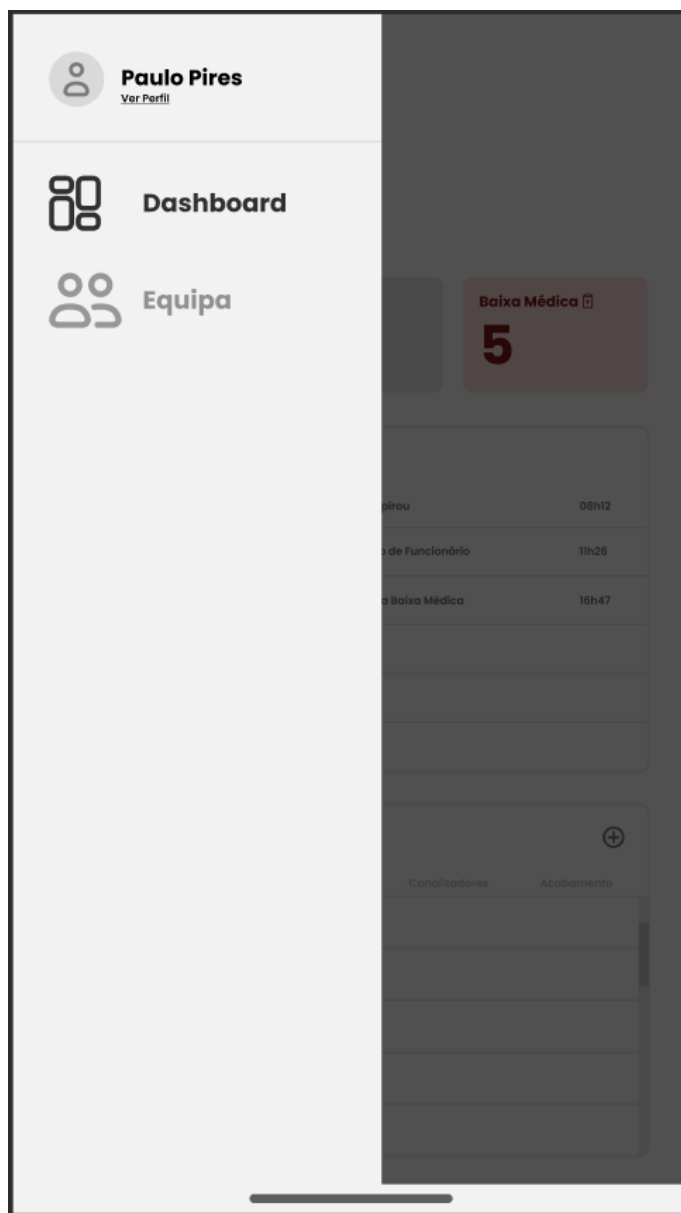
comprovativo_carro.pdf

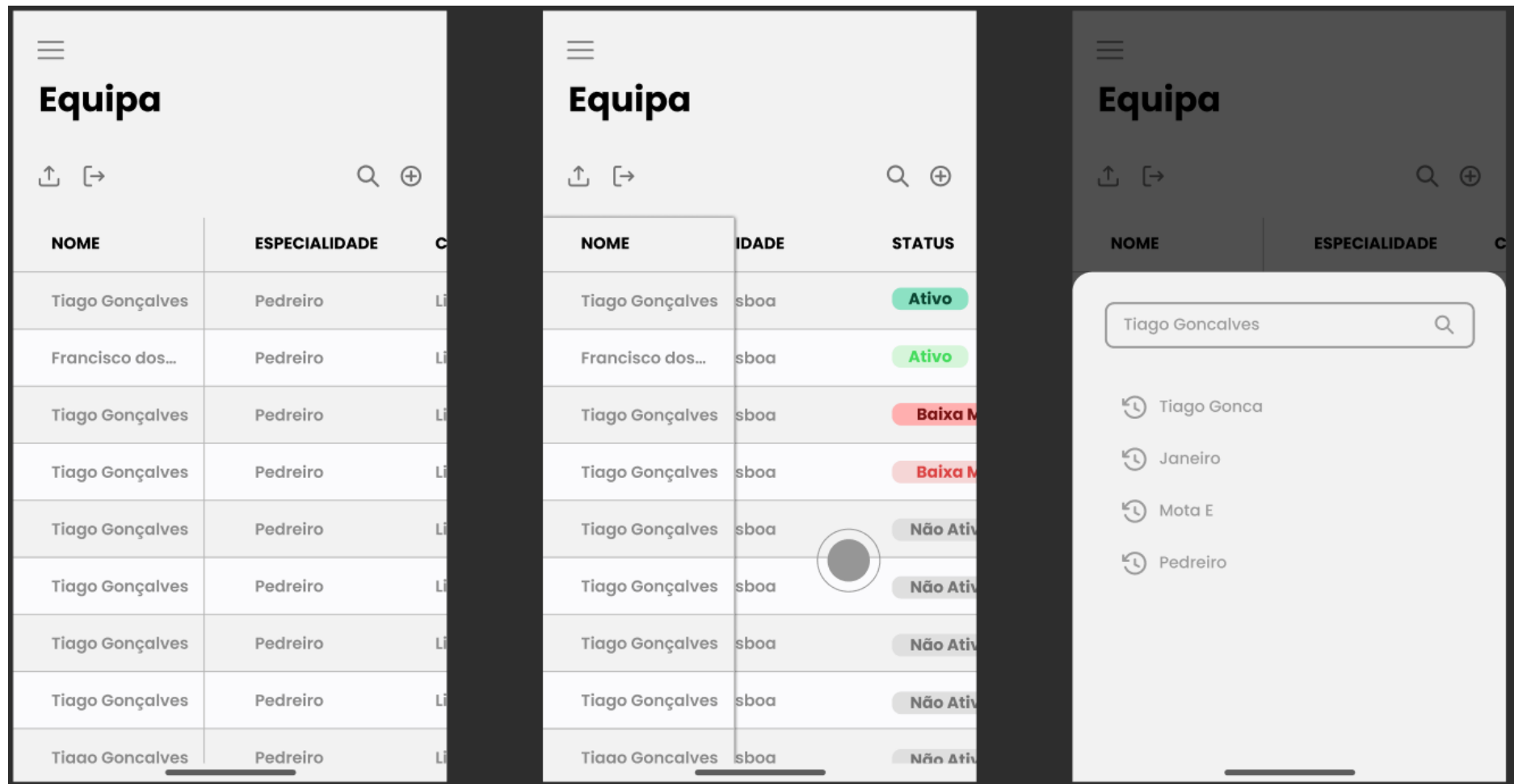
Outros

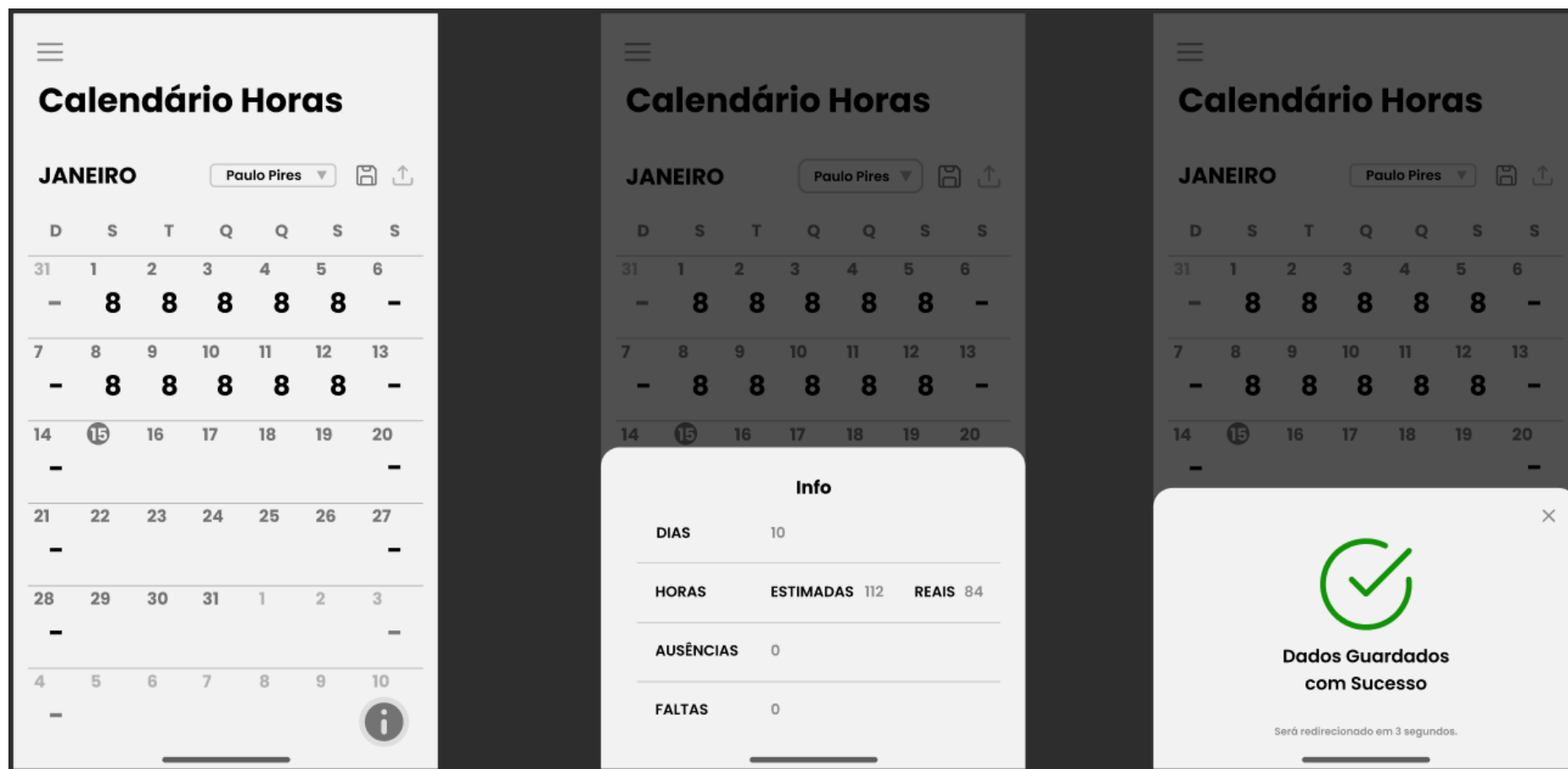
PDF

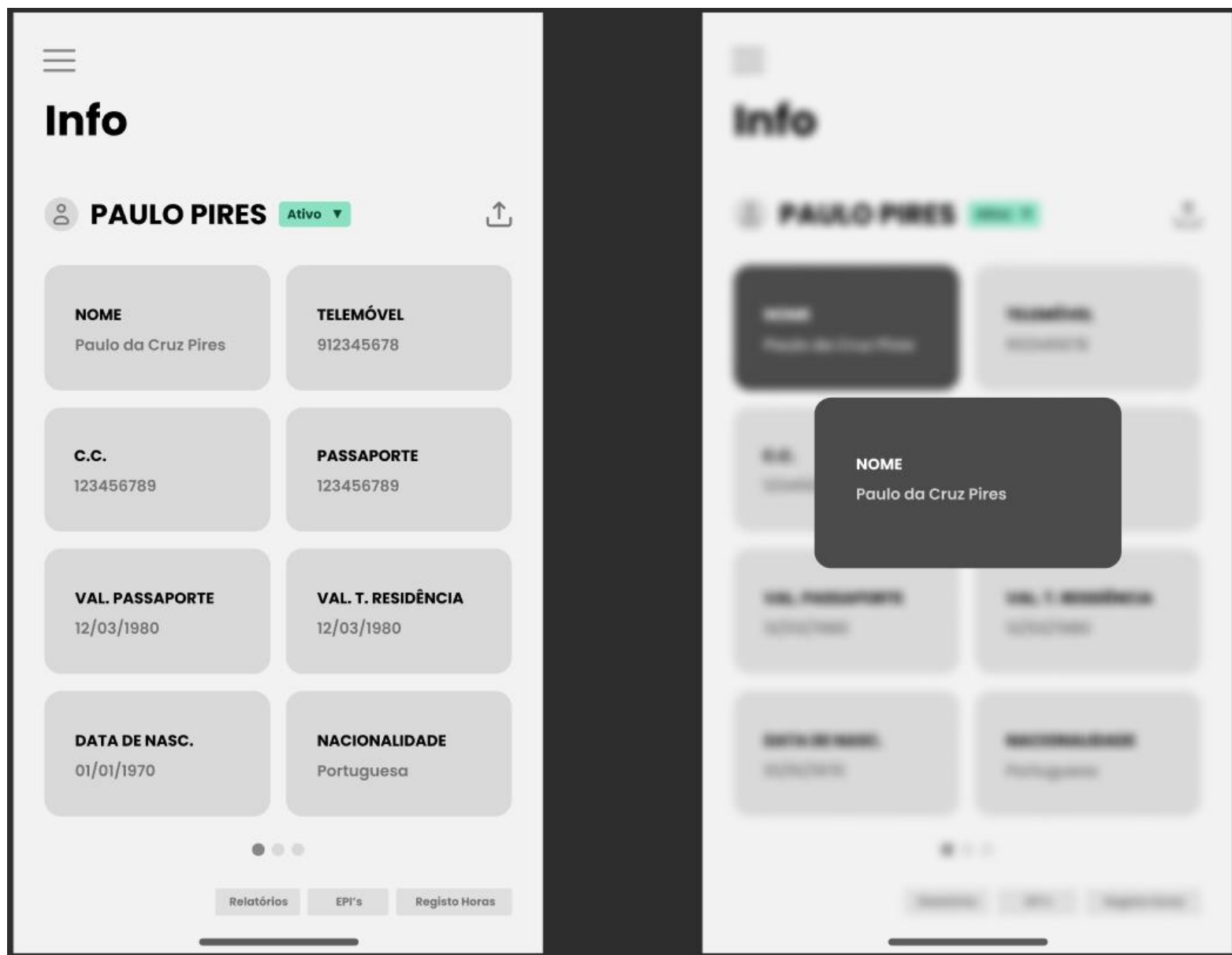
outro.pdf

Gravar









Relatório

⚠ Preencha todos os campos.

Nome

Motivo

Início — Fim

JANEIRO 2024

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	1	2	3	4	5	6

Gravar

Adicionar Despesa

SEGUROS

2024 ▼ Janeiro ▼

Carro ▼ 410€

Fatura

PDF

fatura_carro.pdf

Comprovativo

PDF

comprovativo_carro.pdf

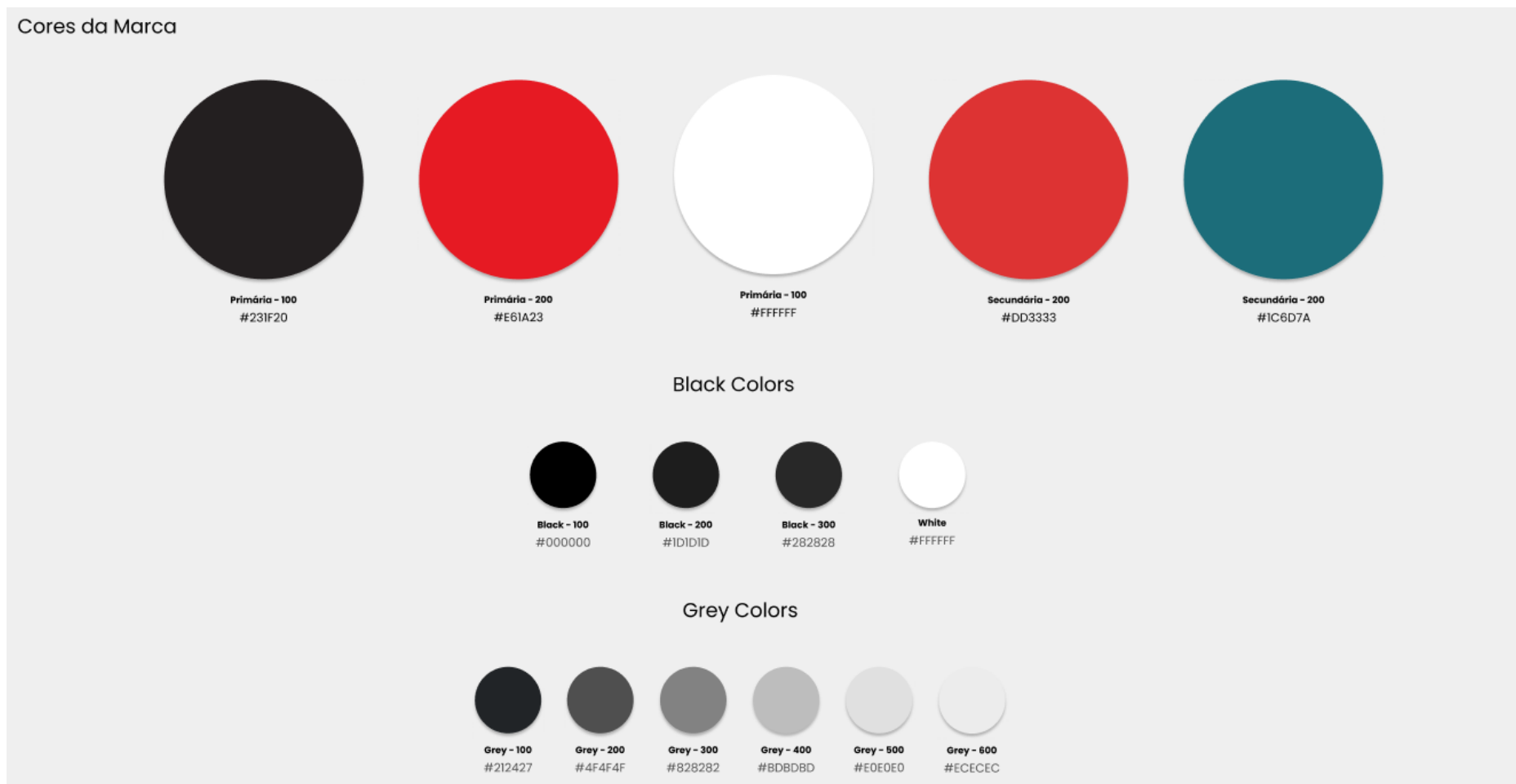
Outros

PDF

outro.pdf

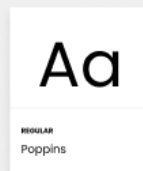
Gravar

6.6 TESTES DE DESIGN



Tipografia

Font Family



Typography-colors



Dark Gray - 100
#212427



Grey - 200
#4F4F4F



White
#FFFFFF

Regular	Bold
Headline	Headline
Headline 2	Headline 2
Headline 3	Headline 3
Headline 4	Headline 4
Subtitle 1	Subtitle 1
Subtitle 3	Subtitle 3
Body 1	Body 1
Body 2	Body 2
Body 3	Body 3
CAPTION	CAPTION
Button 1	Button 1
Button 2	Button 2
Button 3	Button 3

Poppins Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQ
RSTUVWXYZ

abcdefghijklmnpq
rstuvwxyz

Poppins SemiBold

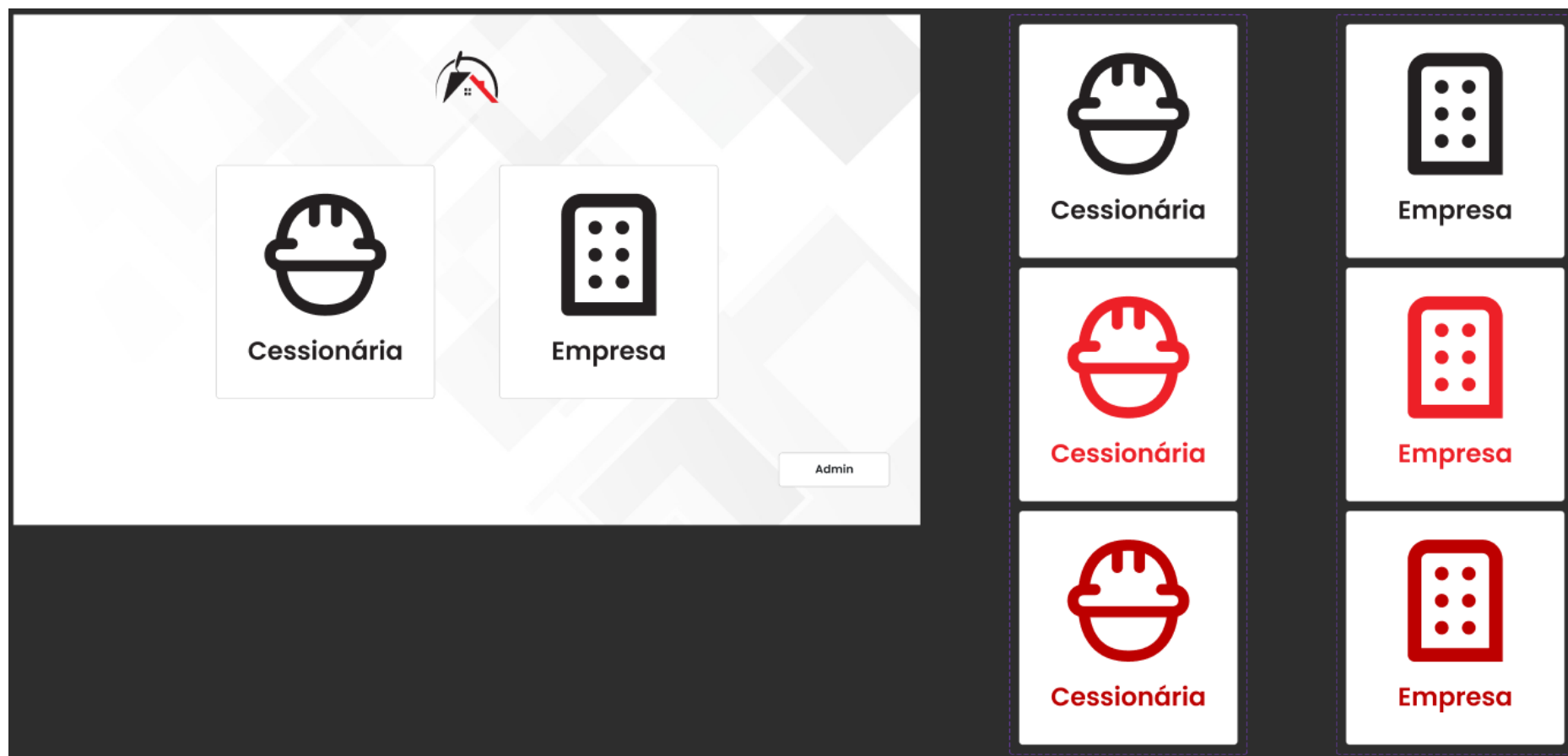
ABCDEFGHIJKLMNOPQ
RSTUVWXYZ

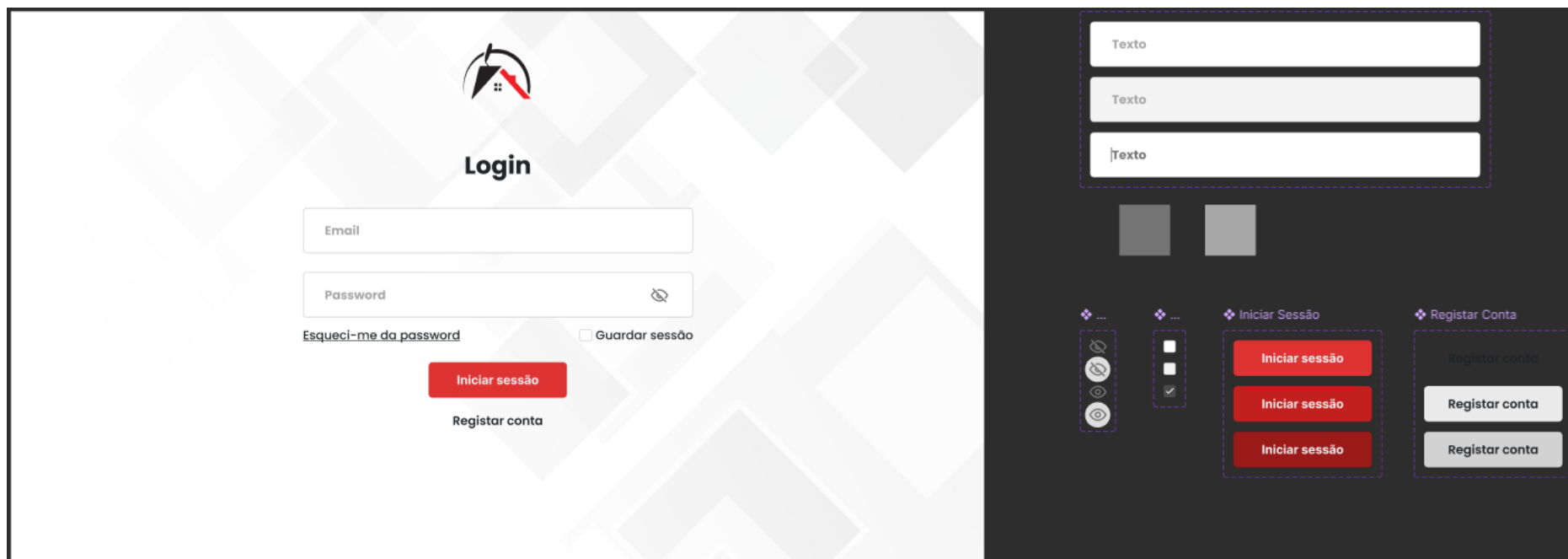
abcdefghijklmnpq
rstuvwxyz

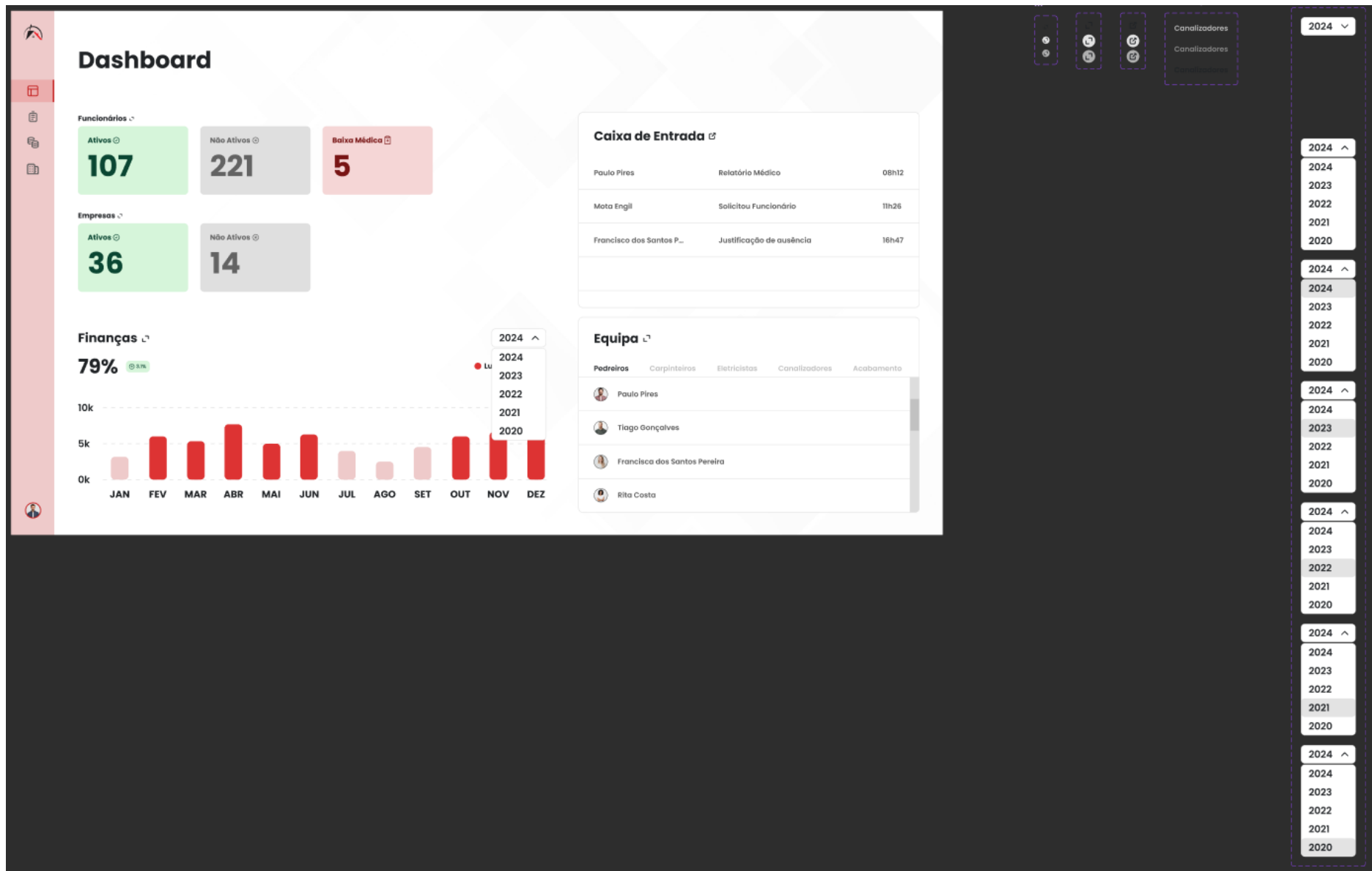
Poppins Bold

**ABCDEFGHIJKLMNOPQ
RSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnpq
rstuvwxyz**







- Dashboard
- Painel de Funcionários**
- Equipa**
- Calendário de Horas
- Horas Estimadas
- Não Ativos
- Adicionar Relatório
- Lista de Relatórios
- Finanças
- Empresas

- Dashboard
- Painel de Funcionários**
- Equipa**
- Calendário de Horas
- Horas Estimadas
- Não Ativos
- Adicionar Relatório
- Lista de Relatórios
- Finanças
- Empresas

Adicionados

Exportar

Enviar

Eliminar

Cancelar Seleção

Procurar Nome, Especialidade, Cidade, Etc

Inserir Funcionário

	ESPECIALIDADE	CIDADE	STATUS	ALOCACÃO	HORAS	HORAS ESTI...
Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Ativo	-	183	183
isco dos Santos...	Pedreiro	Lisboa	Ativo	Teixeira Duarte	183	183
Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Baixa Médica	Mota Engil	183	183
Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Não Ativo	Mota Engil	183	140
Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Não Ativo	Teixeira Duarte	183	183
Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Ativo	Mota Engil	183	140
Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Não Ativo	Teixeira Duarte	183	183
Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Baixa Médica	Mota Engil	183	183



...

Selecione...

1

2

3

Padreiro

Corpinho

Elétrico

Canalizador

Acabamento

Padreiro

Corpinho

Elétrico

Canalizador

Acabamento

Corpinho

Padreiro

Corpinho

Elétrico

Canalizador

Acabamento

Elétrico

Padreiro

Corpinho

Elétrico

Canalizador

Acabamento

Canalizador

Padreiro

Corpinho

Elétrico

Canalizador

Acabamento

Acabamento

Padreiro

Corpinho

Elétrico

Canalizador

Acabamento

Calendário

Texto

2024

2023

2022

2021

2020

Ano Fo...

2024

2023

2022

2021

2020

Mês Fo...

Janeiro

Fevereiro

Março

Abril

Mai

Junho

Julho

Agosto

Setembro

Outubro

Novembro

Dezembro

Natureza...

Carro

Acidente

Equipamento

Arrendatário

Lucros

Valor

Inserir Valor €

Inserir Valor €

Inserir Valor €

Adiciona...

Texto

Adicionar Novo

Texto

Adicionar Novo

Texto

Adicionar Novo

Distrito...

Distrito

União

Porto

Bras

Avi

Fern

Cul

Ser

Lis

Santarém

Vila Real

Évora

Guarda

Cidade ...

Cidade

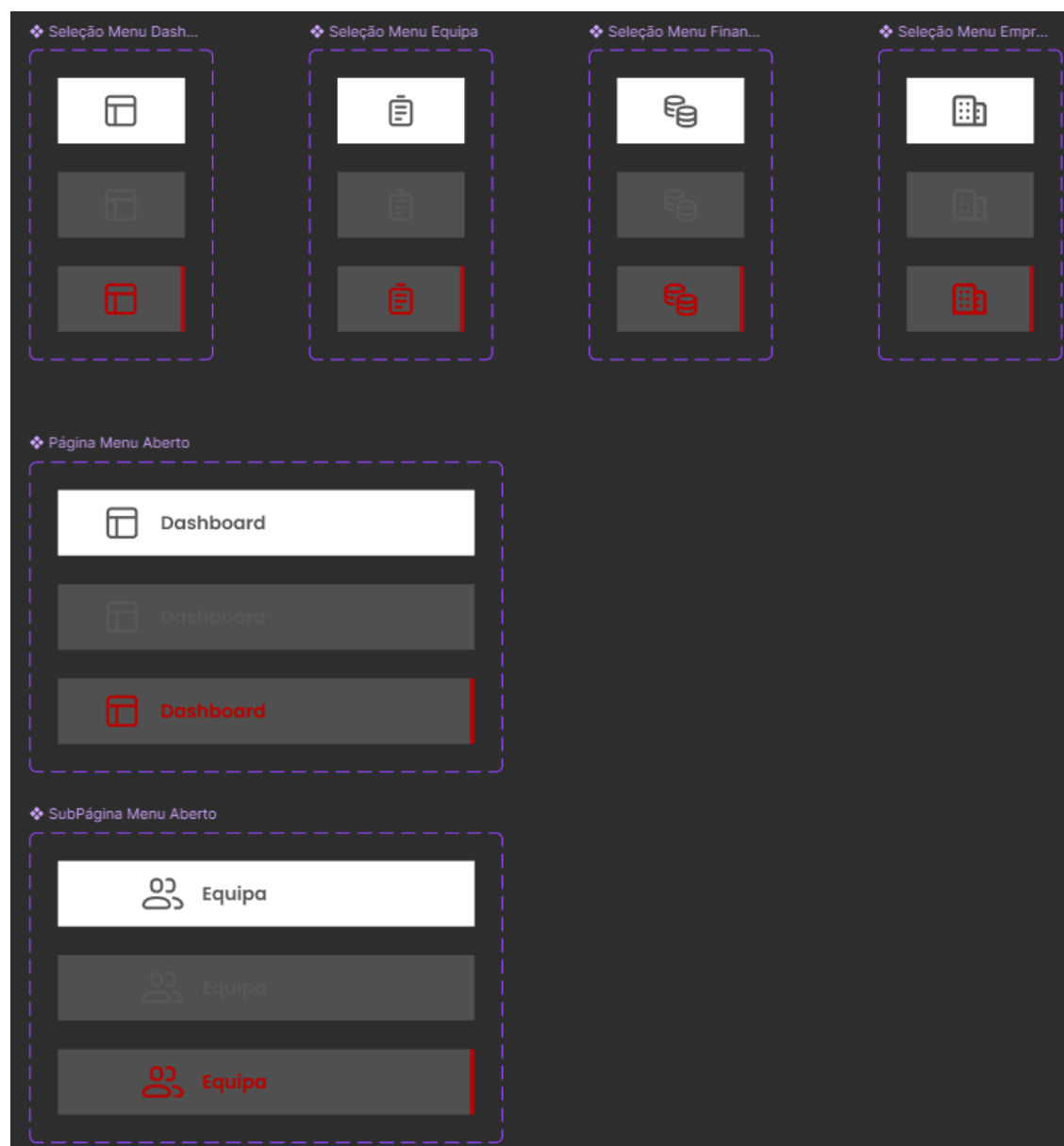
União

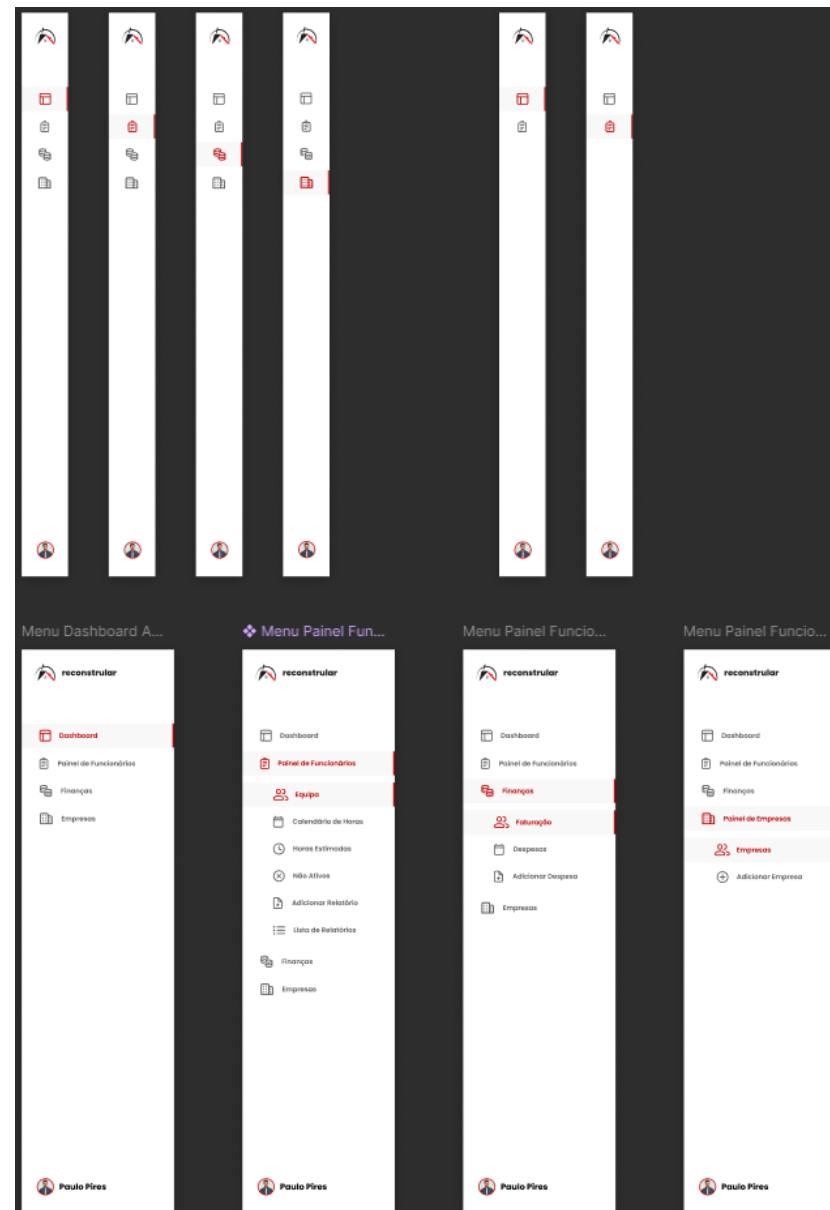
Sintra

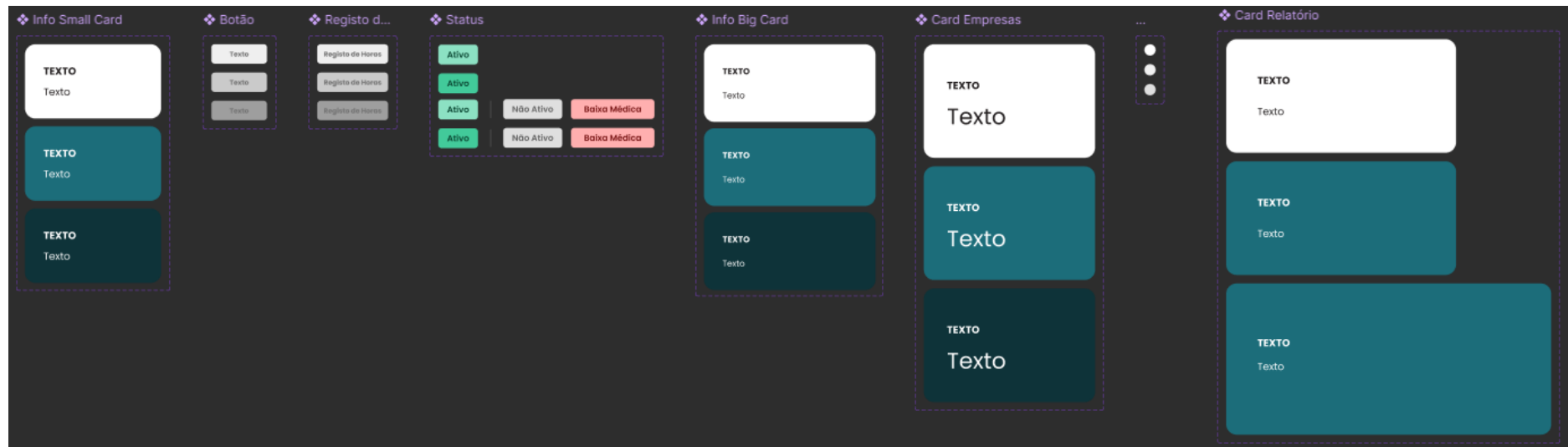
Cascais

Amadora

Almada







Calendário de Horas

< JANEIRO > Paulo Pires

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
31 -	1 8h	2 8h	3 8h	4 8h	5 8h	6 -
7 -	8 8h	9 8h	10 8h	11 8h	12 8h	13 -
14 -	15 15	16	17	18	19	20 -
21 -	22	23	24	25	26	27 -
28 -	29	30	31	1	2	3 -

Dias **10**

Estimados **112h**

Real **84h**

Ausências **0**

Faltas **0**

Calendário de Horas

< JANEIRO > Paulo Pires

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
31 -	1 8h	2 8h	3 8h	4 8h	5 8h	6 -
7 -	8 8h	9 8h	10 8h	11 8h	12 8h	13 -
14 -	15 15	16	17	18	19	20 -
21 -	22	23	24	25	26	27 -
28 -	29	30	31	1	2	3 -

Dias **10**

Estimados **112h**

Real **84h**

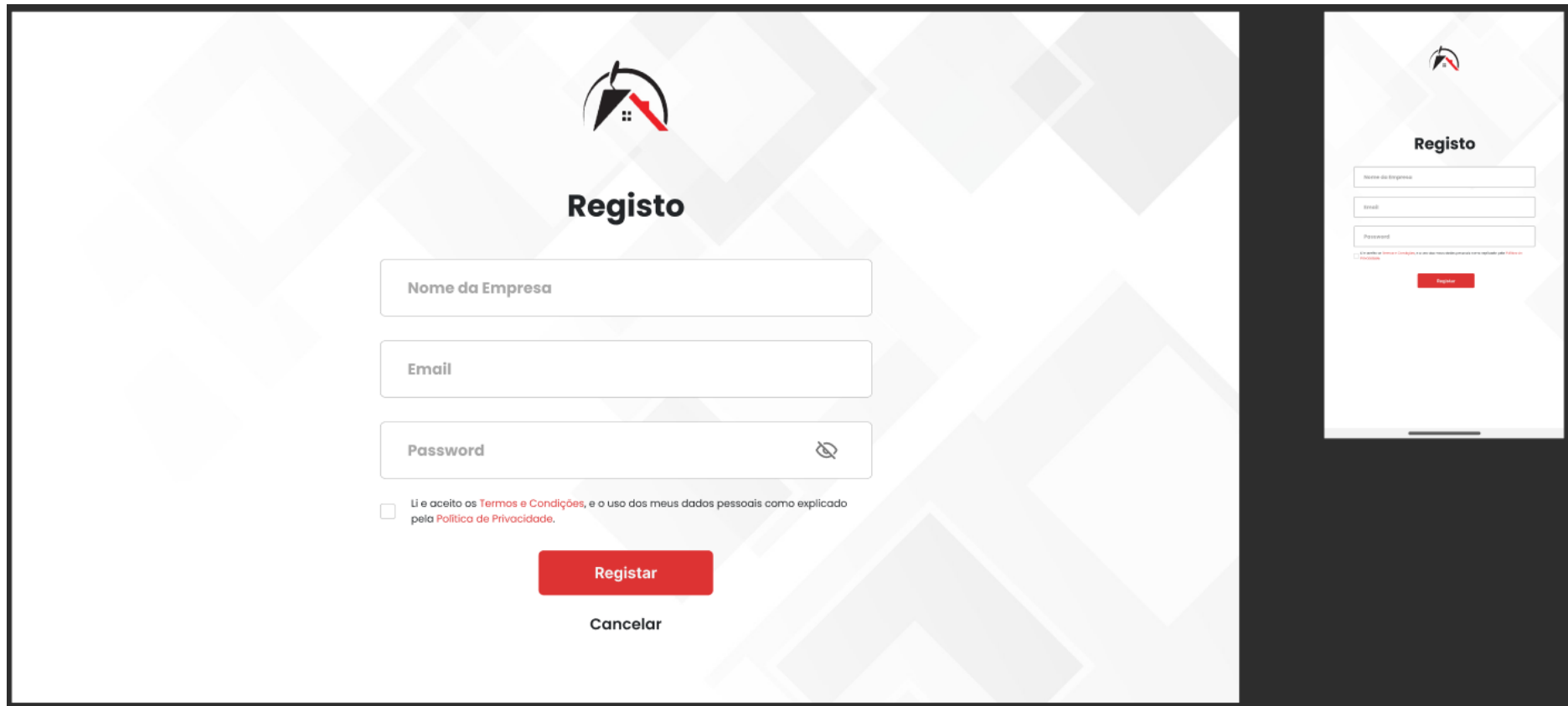
Ausências **0**

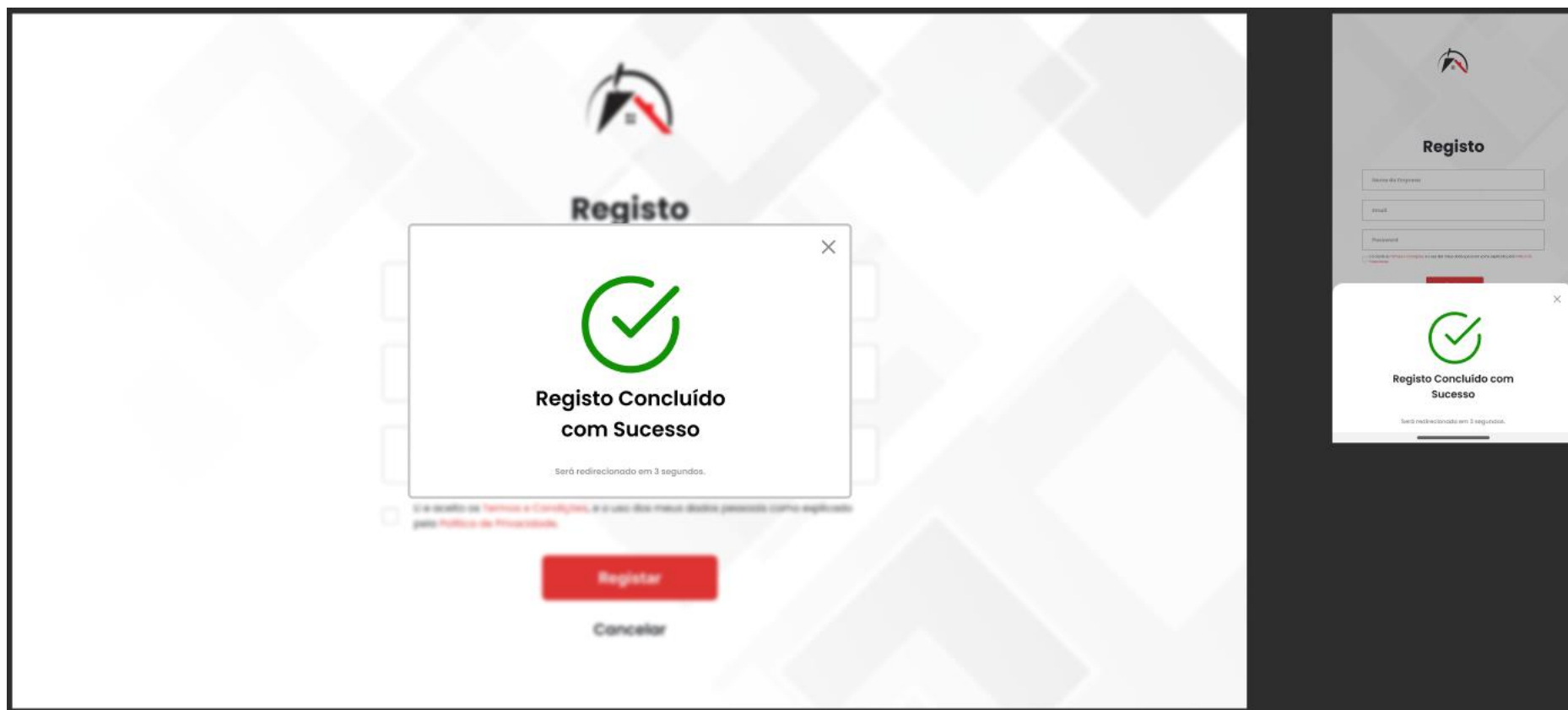
Faltas **0**

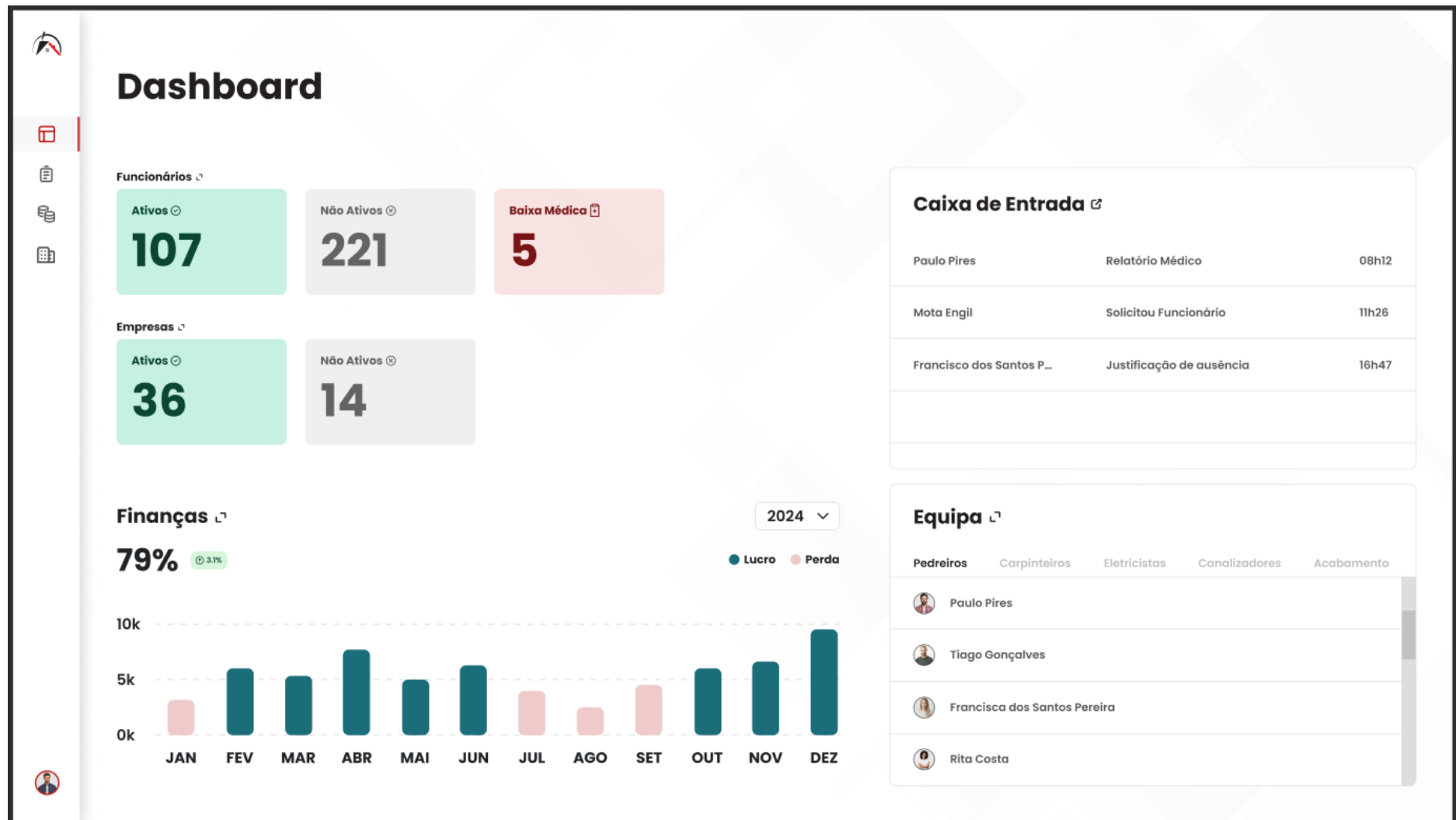
DIAS	HORAS ESTIMADAS	HORAS REAL	AUSÊNCIAS	FALTAS
10	112	84	0	0

6.7 SITE FINAL









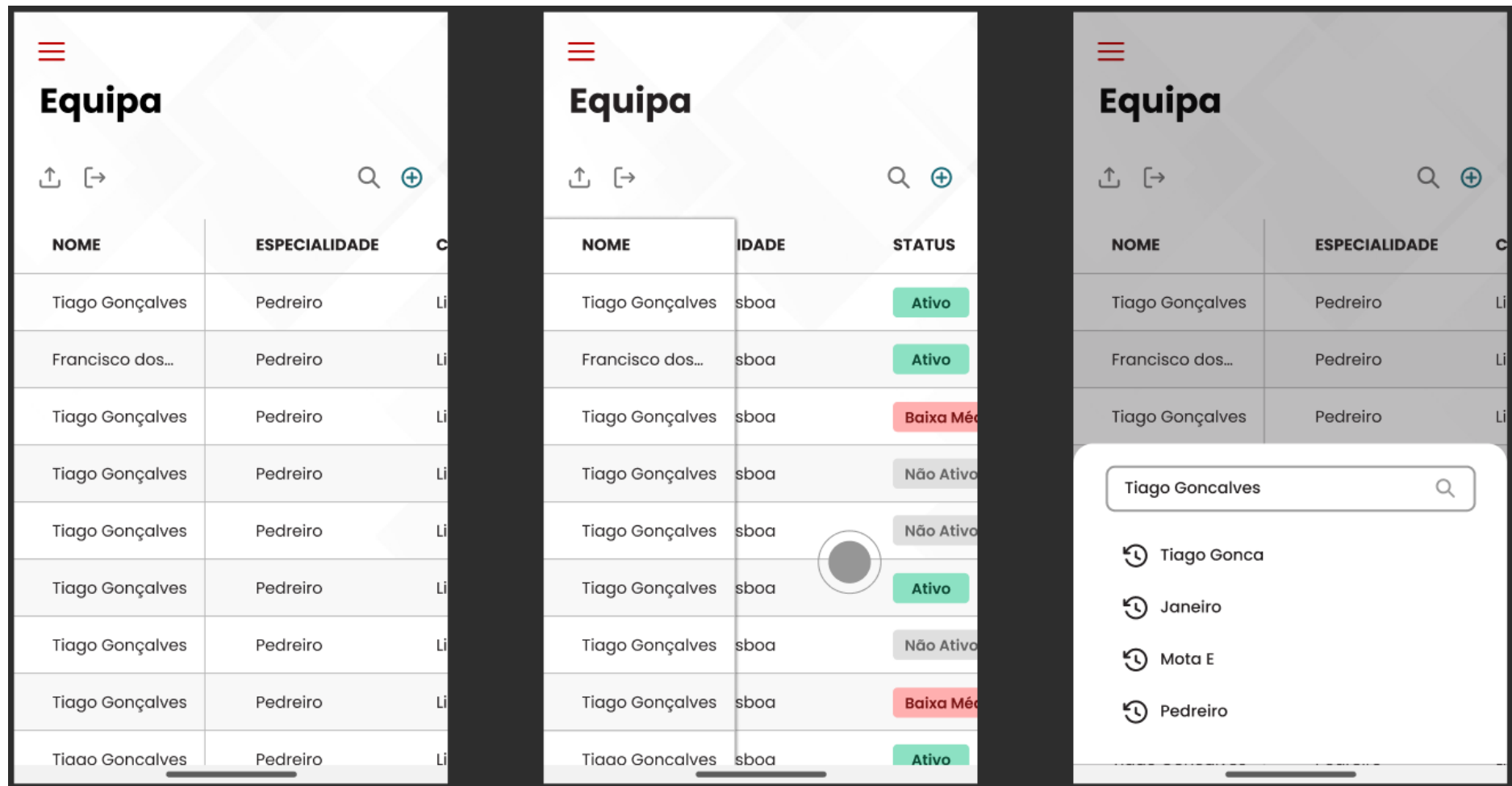
Equipa

> Equipa

Exportar
 Enviar
 Selecionar

Inserir Funcionário

NOME ▾	ESPECIALIDADE ▾	CIDADE ▾	STATUS ▾	ALOCAÇÃO ▾	HORAS ▾	HORAS ESTIMADAS ▾
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Ativo	- ▾	183	183
Francisco dos Santos...	Pedreiro	Lisboa	Ativo	Teixeira Duarte ▾	183	183
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Baixa Médica	Mota Engil ▾	183	183
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Não Ativo	Mota Engil ▾	183	140
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Não Ativo	Teixeira Duarte ▾	183	183
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Ativo	Mota Engil ▾	183	140
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Não Ativo	Teixeira Duarte ▾	183	183
Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Baixa Médica	Mota Engil ▾	183	183



- Dashboard
- Painel de Funcionários**
- Equipa**
- Calendário de Horas
- Horas Estimadas
- Não Ativos
- Adicionar Relatório
- Lista de Relatórios
- Finanças
- Empresas

Paulo Pires

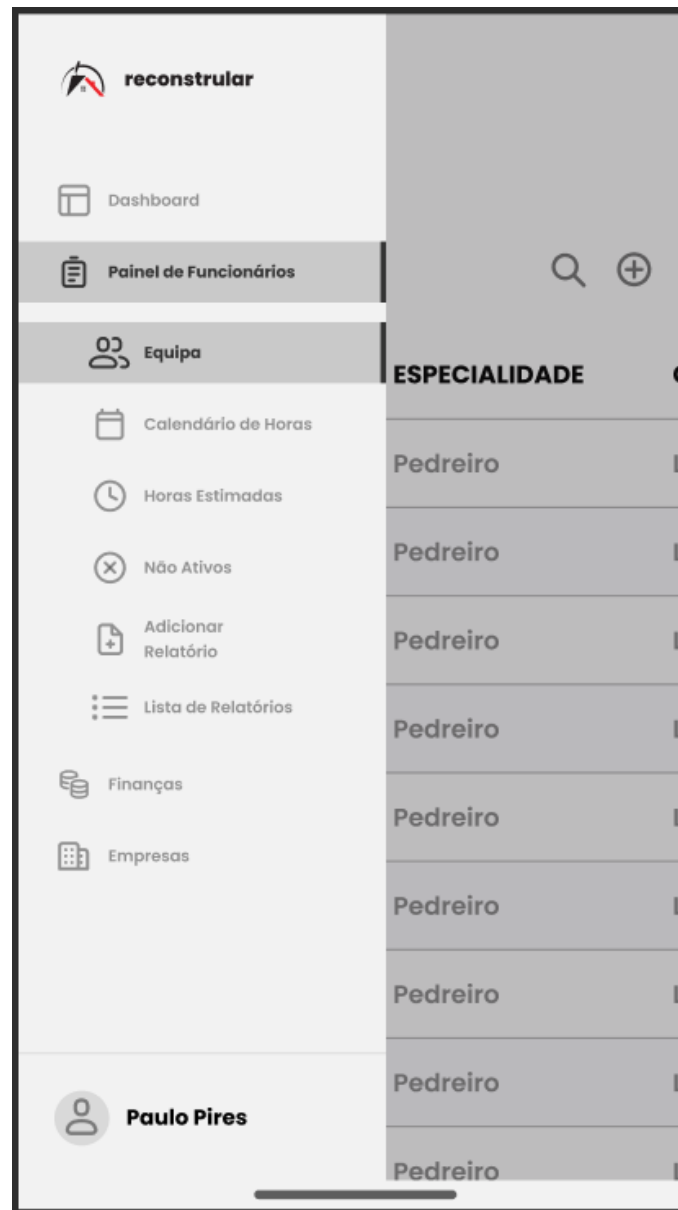
→ Enviar

✓ Selecionar

Procurar Nome, Especialidade, Cidade, Etc

⊕ Inserir Funcionário

	ESPECIALIDADE ▾	CIDADE ▾	STATUS ▾	ALOCAÇÃO ▾	HORAS ▾	HORAS ESTIMADAS ▾
alves	Pedreiro	Lisboa	Ativo	- ▾	183	183
os Santos...	Pedreiro	Lisboa	Ativo	Teixeira Duarte ▾	183	183
alves	Pedreiro	Lisboa	Baixa Médica	Mota Engil ▾	183	183
alves	Pedreiro	Lisboa	Não Ativo	Mota Engil ▾	183	140
alves	Pedreiro	Lisboa	Não Ativo	Teixeira Duarte ▾	183	183
alves	Pedreiro	Lisboa	Ativo	Mota Engil ▾	183	140
alves	Pedreiro	Lisboa	Não Ativo	Teixeira Duarte ▾	183	183
alves	Pedreiro	Lisboa	Baixa Médica	Mota Engil ▾	183	183



Equipa

> Equipa

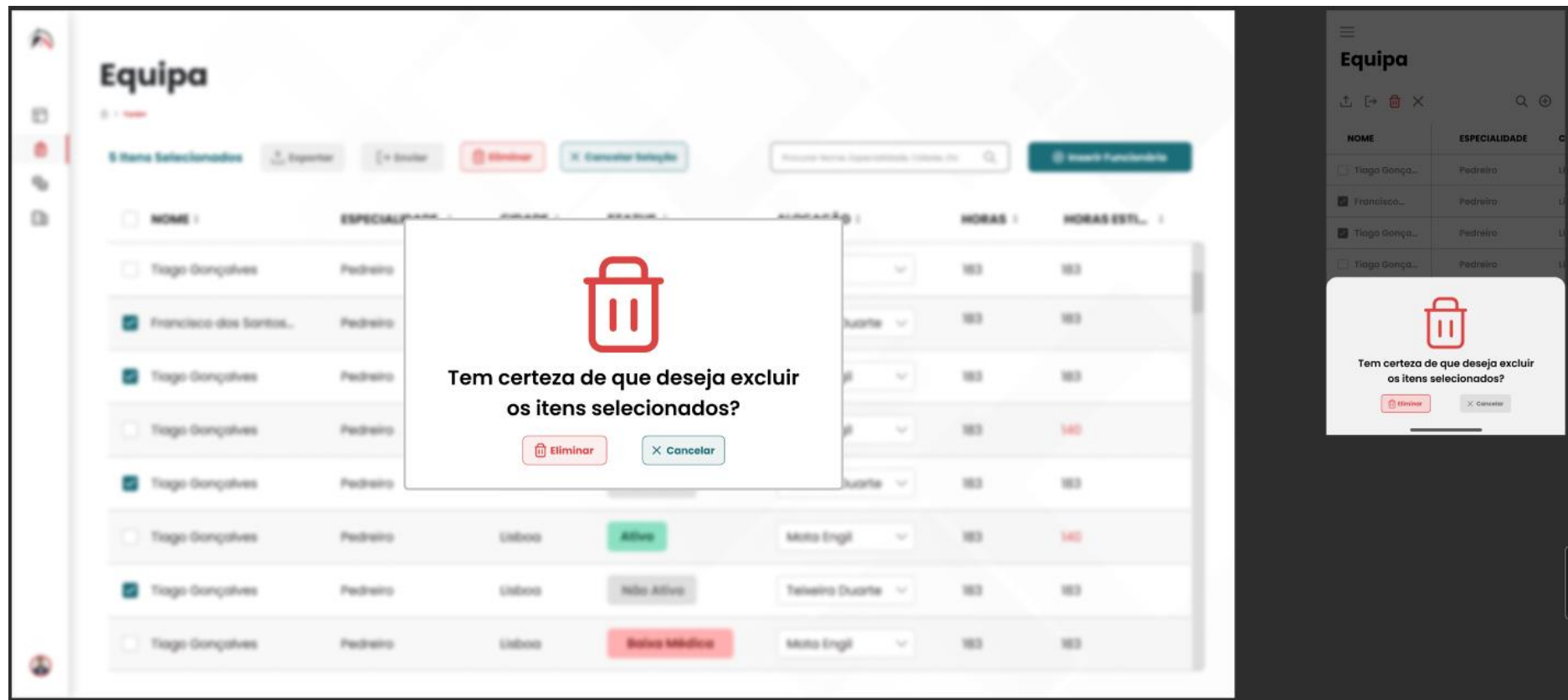
5 Itens Seleccionados
Exportar
Enviar
Eliminar
Cancelar Seleção

Procurar Nome, Especialidade, Cidade, Etc
Inserir Funcionário

☐	NOME	ESPECIALIDADE	CIDADE	STATUS	ALOCAÇÃO	HORAS	HORAS ESTI...
☐	Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Ativo	-	183	183
☒	Francisco dos Santos...	Pedreiro	Lisboa	Ativo	Teixeira Duarte	183	183
☒	Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Baixa Médica	Mota Engil	183	183
☐	Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Não Ativo	Mota Engil	183	140
☒	Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Não Ativo	Teixeira Duarte	183	183
☐	Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Ativo	Mota Engil	183	140
☒	Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Não Ativo	Teixeira Duarte	183	183
☐	Tiago Gonçalves	Pedreiro	Lisboa	Baixa Médica	Mota Engil	183	183

Equipa

NOME	ESPECIALIDADE	C
☐ Tiago Gonça...	Pedreiro	L
☒ Francisco...	Pedreiro	L
☒ Tiago Gonça...	Pedreiro	L
☐ Tiago Gonça...	Pedreiro	L
☒ Tiago Gonça...	Pedreiro	L
☒ Tiago Gonça...	Pedreiro	L
☐ Tiago Gonça...	Pedreiro	L
☒ Tiago Gonça...	Pedreiro	L
☐ Tiago Gonça...	Pedreiro	L



Faturação

ANO

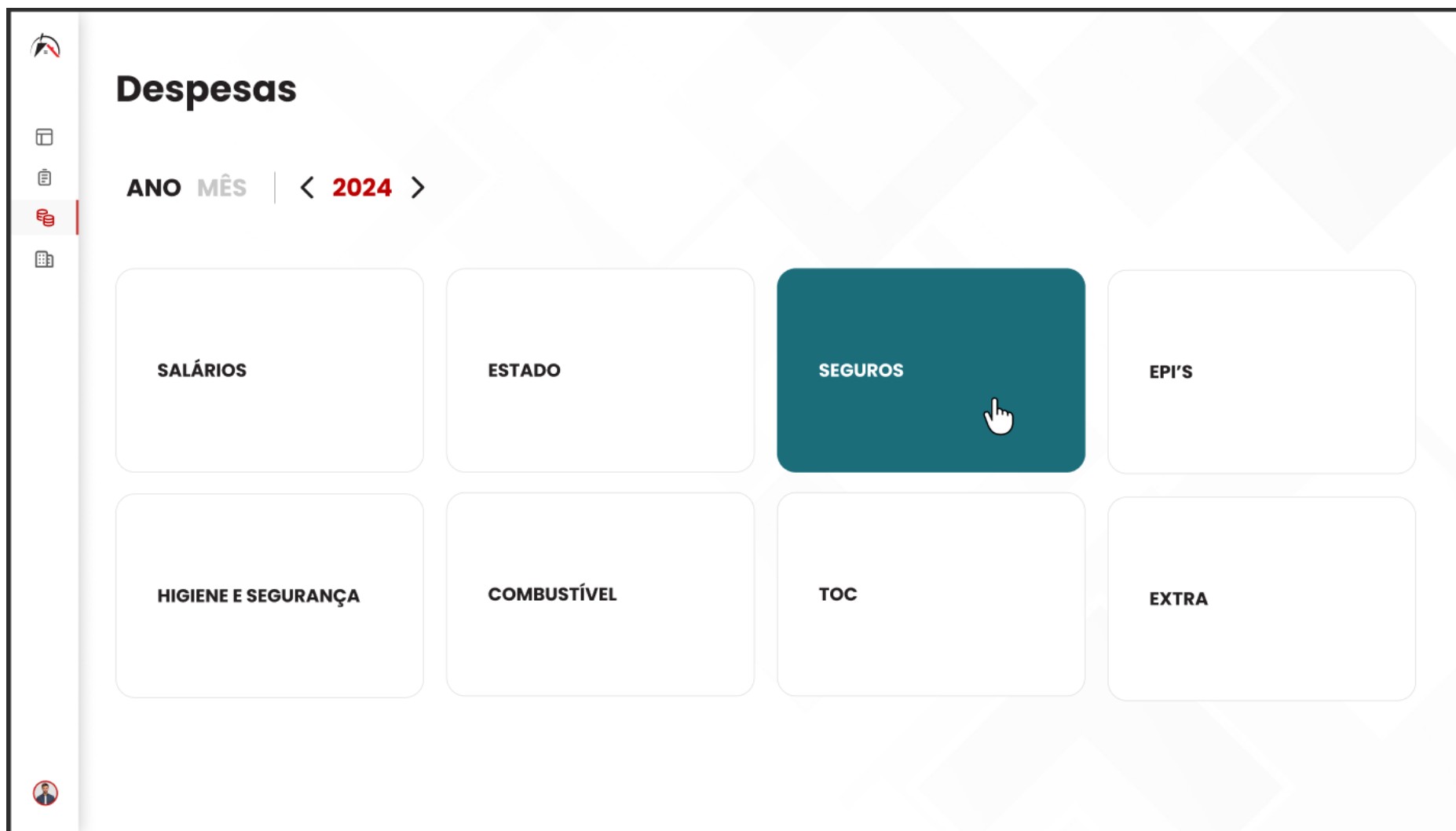
MÊS

< 2024 >

Procurar Empresa (Ex: Mota Engil)

EMPRESA	VALOR	SALDO	TOTAL EMPRESAS	SALDO TOTAL
Mota Engil	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€
Teixeira Duarte	5292€	5292€	5292€	5292€







Salários

ANO

< 2024 >

+ Adicionar Despesa

Paulo Pires

	VALOR PAGO	REGISTO DE HORAS	RECIBO DE VENCIMENTO
JANEIRO	2625€	 PDF	 PDF
FEVEREIRO	2625€	 PDF	 PDF
MARÇO	2625€	 PDF	 PDF
ABRIL	2625€	 PDF	 PDF
MAIO	2625€	 PDF	 PDF
JUNHO	2625€	 PDF	 PDF
JULHO	2625€	 PDF	 PDF
AGOSTO	2625€	 PDF	 PDF
SETEMBRO	2625€	 PDF	 PDF
OUTUBRO	2625€	 PDF	 PDF
NOVEMBRO	2625€	 PDF	 PDF
DEZEMBRO	2625€	 PDF	 PDF



Adicionar Despesa

SEGUROS

2024

Janeiro

Carro

410 €

Fatura


fatura_carro.pdf

Comprovativo


comprovativo_carro.pdf

Outros


outro.pdf

Gravar





Info





Paulo Pires

Ativo

Relatórios

EPI's

Registo de Horas

 Exportar

NOME Paulo da Cruz Pires	TELEMÓVEL 912345678	DATA DE NASCIMENTO 01/01/1970	NACIONALIDADE Portuguesa
CARTÃO DE CIDADÃO 123456789	PASSAPORTE 123456789	TÍTULO DE RESIDÊNCIA 123456789	APÓLICE SEGURO 123456789
VALIDADE PASSAPORTE 12/03/1980	VALIDADE TÍTULO DE RESIDÊNCIA 12/03/1980	SEGURANÇA SOCIAL 123456789	NIF 123456789
ESPECIALIDADE Pedreiro	MORADA R. Nuno Tristão 11A, 2830-003 Barreiro	EMAIL paulopires1023@hotmail.com	DATA ADMISSÃO 12/03/1980
VALIDADE CARTÃO DE CIDADÃO 12/03/1980	IBAN PT50.0012.3456.78910111213.14	VISTO TRABALHO X	VISTO PROCURA DE TRABALHO X
H. S. TRABALHO 123456789	CUSTO 8€ / h	PREÇO 11€ / h	



Relatório

 Preencha todos os campos.

Tiago Gonçalves

Doença

10 / 01 / 2024 

-

27 / 04 / 2024 

Tive um acidente de mota e parti o pulso.

 Gravar



Adicionar Empresa

 Imprimir

 Enviar

Mota Engil

paulopires1023@hotmail.com

123456789

R. Nuno Tristão 11 A, Barreiro

912345678

 Gravar



The screenshot shows a web application interface for a report. On the left is a vertical sidebar with icons for a dashboard, list, reports, and a calendar. The main content area has a back arrow and the title 'Relatório'. Below the title is a breadcrumb trail: 'Empresas > Teixeira Duarte > Paulo Pires > Ver Relatório > Relatório'. A dropdown menu shows 'Paulo Pires' with a downward arrow. The main area contains six rounded rectangular boxes arranged in a 2x3 grid. Each box has a bold title and a placeholder text 'Colocar breve descrição...'. The boxes are: 1. ASSIDUIDADE, 2. PONTUALIDADE (with text 'Chega muitas vezes atrasado, porque mora bastante longe, p...'), 3. RENDIMENTO, 4. RELACIONAMENTO, 5. QUALIDADE DE EXECUÇÃO, and 6. REGRAS DE SEGURANÇA. At the bottom left of the sidebar is a circular profile icon.

Relatório

[Empresas](#) > [Teixeira Duarte](#) > [Paulo Pires](#) > [Ver Relatório](#) > [Relatório](#)

Paulo Pires ▼

ASSIDUIDADE
Colocar breve descrição...

PONTUALIDADE
Chega muitas vezes atrasado,
porque mora bastante longe, p...

RENDIMENTO
Colocar breve descrição...

RELACIONAMENTO
Colocar breve descrição...

QUALIDADE DE EXECUÇÃO
Colocar breve descrição...

REGRAS DE SEGURANÇA
Colocar breve descrição...

