

# Definição de Guidelines de Usabilidade Corporativas\_

## Proposta de Bolsa/Estágio na Altice Labs



ID do Projeto	2024/25_N12
Departamento	EID5.1
Proponente	Sydney Almeida Neto Daniela Teixeira Rei
Data de validade	31-Dec-2024

### IDI - Áreas Chave

Product Design & User Experience

### Tema / Título

Definição de Gidelines sobre Aplicação de Boas Práticas de Usabilidade nos Produtos e Soluções Digitais em Ambiente Corporativo

### Contexto

A Altice Labs (ALB) desenvolve aplicações e sistemas digitais que são usados por utilizadores com perfil diversificado (por ex: internos ALB e/ou externos ALB).

Esses sistemas e aplicações são especificados, desenhados e testados pela equipa de Product Design and User Experience, da direção de Estratégia de Inovação e Digital, que tem também como missão apoiar as equipas responsáveis pelo desenvolvimento dos produtos a implementar uma experiência de utilização com linhas-guia comuns a todos os produtos desenvolvidos pela Altice Labs.

A definição de guidelines corporativas sobre boas práticas de usabilidade garante um alinhamento em termos visuais para todos os produtos e serviços, mas também uma experiência de utilização transversal mais adequada às expectativas dos utilizadores.

Os resultados obtidos com este estágio poderão constituir-se como um importante contributo para sensibilizar e partilhar com a empresa as guidelines que servem como base para a definição da experiência, paradigmas de interação e usabilidade dos produtos e soluções ALB.

### Objetivos do Projeto

- Estudar o Design System e a documentação dos componentes UI/UX utilizados nos produtos e soluções ALB;
- Definir, com base no que a equipa preconiza e com as heurísticas base da área de atuação, quais as principais guidelines que devem ser comunicadas corporativamente;
- Documentar as guidelines definidas num formato que seja passível de partilha com essas equipas e que seja de fácil compreensão;
- Complementar a documentação com casos de uso práticos.

### Aspetos Inovadores

- Estudo da usabilidade em contexto empresarial para produtos B2B e B2C.

### Ferramentas a utilizar

- Ferramenta de prototipagem FIGMA.

### Referências Bibliográficas

<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

<https://www.nngroup.com/articles/design-pattern-guidelines/>

## Atividades

- T1 - Estudo do Design System para aquisição de conhecimento sobre todos os elementos já criados e documentados, tal como a sua aplicabilidade nos vários projetos desenvolvidos pela equipa;
- T2 – Estudo das heurísticas e melhores práticas preconizadas na área de User experience, focando a sua aplicabilidade em contexto de B2B e B2C;
- T3 – Definição e documentação das guidelines, complementadas com casos de uso prático, para partilha com a comunidade ALB;
- T4 – Promoção de uma iniciativa que sirva de apresentação das guidelines definidas à comunidade ALB;
- T5 - Elaboração de relatório final (apresentação em power point ou semelhante com síntese do âmbito do estágio e principais aprendizagens).

## Competências Chave Requeridas

- Domínio dos fundamentos de UX/UI;
- Conhecimento de desenho de interfaces gráficas de acordo com as boas práticas de usabilidade;
- Conhecimento nos padrões básicos de interação.

## Orientador (nome e e-mail)

Sydney Almeida Neto - [sydney-a-neto@alticelabs.com](mailto:sydney-a-neto@alticelabs.com)

Daniela Teixeira Rei - [daniela-t-rei@alticelabs.com](mailto:daniela-t-rei@alticelabs.com)

Para concorrer podes enviar a tua candidatura, envia e-mail para o Programa GENIUS: [genius@nova-ria.pt](mailto:genius@nova-ria.pt)