

# ÍNDICE

<b>1. A INFLUÊNCIA DIGITAL NO TURISMO.....</b>	<b>1</b>
1.1 Introdução.....	2
1.2 Importância e contributo do projeto.....	3
1.3 Objetivo geral .....	4
1.4 Perguntas de investigação .....	4
1.5 Metodologia e estrutura do trabalho.....	5
<b>2. O RECRUTAMENTO DIGITAL NO TURISMO EM PORTUGAL.....</b>	<b>9</b>
2.1 Tendências do turismo contemporâneo .....	10
2.2 Contribuição para o emprego em Portugal.....	11
2.3 Processos de recrutamento e seleção .....	13
2.3.1 Plataformas digitais de recrutamento e seleção.....	14
<b>3. A METODOLOGIA APLICADA AO RECRUTAMENTO.....</b>	<b>25</b>
3.1 UX e UI design .....	26
3.2 Heurísticas da usabilidade .....	28
3.3 Metodologia de desenvolvimento .....	29
3.3.1 Interpretação das necessidades.....	31
3.3.1.1 Proposta de valor.....	32
3.3.1.2 Segmento de mercado (público-alvo).....	33
3.4 Personas .....	33
3.5 <i>Wireframes</i> e <i>workflows</i> : arquitetura de informação .....	35
<b>4. O PODER DA IDENTIDADE COM O UTILIZADOR.....</b>	<b>47</b>
4.1 Desenvolvimento da plataforma .....	48
4.1.1 Identidade visual: Groow .....	48
4.1.2 Prototipagem .....	51
4.1.3 Testes de usabilidade.....	52
4.2 Revisão final e integração de feedback.....	60

<b>5. CONCLUSÃO</b> .....	79
5.1 Considerações finais .....	80
5.2 Limitações .....	82
5.3 Perspetivas de trabalho futuro.....	83
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	85