

Recomendações básicas de usabilidade	
1. O sistema deve apresentar meios para orientar o usuário	O sistema deve retornar respostas ao usuário para cada ação, seja ela grande, pequena, ou um conjunto de ações.
	As respostas devem ser significativas, apropriadas para cada situação e em tempo razoável.
	O sistema deve informar ao usuário o que está ocorrendo com o sistema (status do sistema).
	Deve-se oferecer meios para o usuário se localizar no sistema.
	Deve-se fornecer ajuda para utilização do próprio sistema e suas ferramentas.
	O sistema deve fornecer indicações de como o usuário deve proceder.
	O sistema deve apresentar as informações de forma organizada (localização, características gráficas, ordem alfabética, frequência de uso etc.).
2. Deve-se diminuir a sobrecarga mental do usuário	A interface não deve sobrecarregar a visão com número elevado de informações, assim com informações irrelevantes ou pouco necessárias.
	Se o canal visual estiver ocupado, pode-se empregar o canal de áudio, sem sobrecarregá-los.
	As tarefas devem ser simples, reduzindo o número de passos para realizá-las.
	Todas as informações presentes no sistema devem ser legíveis, respeitando características textuais como cor, brilho, contraste, tamanho de corpo e espaçamentos.
	Todas as informações – gráficas ou textuais – devem ser claras e objetivas.
	A interface deve ser projetada de forma que a maneira de utilização do sistema seja explícita.
	Deve-se priorizar as características mais relevantes ao projetar a interface.
3. O usuário deve ter controle sobre o sistema	A velocidade de uso do sistema deve ser controlada pelo usuário.
	Se possível, o sistema deve fornecer ações de fazer e desfazer (CTRL+Z)
	O sistema não deve executar ações que o usuário não tenha solicitado.
	Se possível, o sistema deve fornecer ajustes e personalização das interfaces.
4. O sistema deve ser compatível e adaptável ao usuário	O sistema deve estar de acordo com nível de instrução, faixa etária, limitações dos usuários e formas de utilização normalmente aceitas.
	O sistema deve utilizar termos familiares aos usuários, inclusive idioma (exceto termos estrangeiros já adotados pela língua).
	O sistema deve ser flexível para atender diferentes níveis de experiência dos usuários (principiantes ou experientes).
	O sistema deve fornecer alternativas para que usuários experientes ocultem informações destinadas a usuários principiantes.
	Se possível, o sistema deve fornecer ajustes e personalização das interfaces.
	O sistema deve fornecer meios diferentes para se alcançar um mesmo objetivo.
5. O sistema deve evitar os erros e se ocorrerem, deve favorecer a sua correção.	A interface deve ser projetada de maneira a evitar a ocorrência de erros, eliminando circunstâncias propícias aos erros.
	Para prevenir erros, o sistema pode solicitar as informações por etapa.
	Se possível, o sistema deve fornecer ações de fazer e desfazer (CTRL+Z).
	O sistema deve solicitar a confirmação do usuário para ações irreversíveis.
	Quando ocorrerem, os erros devem ser apresentados ao usuário.
	Os erros devem ser recuperados de maneira rápida e fácil.
	O sistema deve fornecer meios para que o usuário corrija somente a parte incorreta.
As mensagens de erro devem ser claras e objetivas, utilizando vocabulário neutro (não devem reprovar, julgar o usuário ou utilizar tom de humor).	
6. O sistema deve utilizar padronizações	A identidade visual (cores, formas, fontes) deve ser respeitada em todo o sistema.
	Deve existir padronização de localização dos elementos do sistema.
	Deve existir padronização na forma como são realizadas as tarefas.
	Deve existir padronização de termos utilizados no sistema.

QUADRO 18 – RECOMENDAÇÕES BÁSICAS DE USABILIDADE BASEADAS EM BASTIEN E SCAPIN (1993), DUL E WEERDMEESTER (1991), JORDAN (1998), SHNEIDERMAN (2005) E NIELSEN (1994). FONTE: AUTOR, 2007