

ANEXO B – Guidelines Desenvolvidas por Santos (2000) a partir dos critérios de usabilidade de Nielsen

VISIBILIDADE DO *STATUS* DO SISTEMA

Ítem	Guidelines
1	Todas as entradas do usuário devem ser apresentadas na tela.
2	As entradas de dados de segurança devem ter algum tipo de <i>feedback</i> , como asteriscos para cada tecla pressionada.
3	Para processamentos longos, prover informação a respeito de sua evolução.
4	Usar cor para indicar status do sistema.
5	Torne visíveis as fontes de variabilidade de tempo de resposta.
6	Gerenciar as expectativas do usuário através de <i>feedback</i> .
7	Tempo de resposta deve ser consistente com a expectativa do usuário.
8	Prover o tipo apropriado de resposta para cada contexto.
9	Prover <i>feedback</i> para seleção em menu.
10	Identificar cada página e a que seção pertence.
11	Identificar <i>links</i> para outras páginas.

Fonte: Santos (2002:64)

EQUIVALÊNCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL

Ítem	Guidelines
1	Utilizar palavras familiares ao usuário
2	Projetar o nível de detalhe de acordo com o conhecimento e a experiência do usuário.
3	Ser consistente com as associações que os usuários farão entre as cores em seus trabalhos e em suas culturas.
4	Usar cor com propósito e significados consistentes no sistema.
5	Não antropomorfizar as mensagens.
6	Usar abreviações somente quando puderem ser interpretadas sem ambigüidade.
7	Usar jargões do usuário, ao invés de jargões do computador.

Fonte: Santos (2002:64)

CONTROLE DO USUÁRIO E LIBERDADE

Item	Guidelines
1	Sempre requerer uma ação explícita da parte do usuário para dar início ao processamento.
2	Entradas de comando pelo usuário devem ser completadas com uma ação de concordância.
3	Prover dupla ação de escolha de opção em menu: escolher e selecionar com o pressionamento do botão do mouse.
4	Permitir que o usuário regule suas entradas de dados, ao invés de serem reguladas pelo computador ou por eventos externos.
5	O cursor não deve se mover automaticamente sem controle do usuário.
6	O usuário deve ter controle sobre as páginas apresentadas.
7	Permitir que o usuário interrompa ou cancele processamentos ou transações em andamento.
8	Prover uma opção para apagar qualquer mudança feita pelo usuário e restabelecer a tela para a versão anterior.
9	Mensagens devem indicar que o usuário está no controle.
10	Possibilitar que o usuário controle o código cor.
11	Prover mensagens de erro em que o sistema assuma a culpa.
12	Evitar, para web, uso de “tecnologia de ponta”.
13	Apresentar, sempre, um botão <i>home</i> em todas as páginas.

Fonte: Santos (2002:65)

CONSISTÊNCIA E PADRÕES

Item	Guidelines
1	Estabelecer diagrama básico para as telas
2	Projetar padrões de formatação e segui- los consistentemente em todas as telas na interface.
3	Começar pelo canto superior esquerdo.
4	Agrupar itens logicamente.
5	Prover simetria e balanço pelo uso do espaço em branco.
6	Evitar o uso pesado de texto em caixa alta.
7	Tornar mensagens consistentes.
8	Usar estilo gramatical consistente.
9	Usar terminologia consistente no texto geral e nas instruções.
10	Usar cores consistentemente para codificar expressões físicas, continuidade e estados.
11	Estabelecer e seguir regras simples de codificação para cores.
12	Quando mensagens implicarem ações necessárias, usar palavras que sejam consistentes com a ação.
13	Usar cores que sejam padrão para indicar <i>links</i> .
14	Tornar consistentes a relação entre <i>links</i> e os cabeçalhos das páginas a que se referem.
15	Adequar-se a linguagem visual da <i>web</i> .
16	Seguir padrão HTML, até que os outros recursos se tornem mais manipuláveis.

Fonte: Santos (2002:65)

PREVENÇÃO DE ERRO

Ítem	Guidelines
1	Quando os usuários requisitarem uma ação LOG-OFF e algum processamento não estiver completo, ou dados forem perdidos, apresentar uma mensagem de advertência pedindo a confirmação.
2	Assegurar que o sistema está adequado a todas as possibilidades de erros, incluindo-se entradas acidentais.
3	Minimizar erros de percepção através da apresentação eficiente das informações.
4	Para evitar erros cognitivos, maximizar o reconhecimento, dar consistência, prover recursos de auxílio à memória, minimizar cálculos mentais.
5	Minimizar necessidade de digitação.
6	Prover valores e opções <i>default</i> sempre que for possível.
7	Facilitar a retonavegação.
8	Prover instruções para navegação e complemento na tela ou pela ajuda <i>on line</i> .
9	Requerer confirmação para comandos com conseqüências drásticas ou destrutivas.
10	Posicionar instruções em local consistente nas telas e torna-las visualmente distintas.
11	Tornar áreas protegidas na tela completamente inacessíveis. Permitir que o cursor seja posicionado somente em áreas editáveis pelo usuário.

Fonte: Santos (2002:66)

RECONHECER AO INVÉS DE RELEMBRAR

Ítem	Guidelines
1	Para entradas de dados, apresentar os valores <i>default</i> em seus campos.
2	Dados não devem requerer transformação de unidades.
3	Não fazer com que o usuário tenha que lembrar dados precisamente entre uma tela e outra.
4	Não usar cor sem algum outro recurso de auxílio redundante.
5	Ao se utilizar algum código de cores, prover legenda se as opções forem numerosas ou pouco óbvias em seu significado.
6	Possibilitar que o usuário se localize sem precisar lembrar do caminho percorrido.

Fonte: Santos (2002:66)

FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA DE USO

Ítem	Guidelines
1	Prover alguma maneira para que os usuários mudem a seqüência de entrada de dados, a fim de respeitar sua seqüência preferida.
2	Permitir que usuários experientes não executem uma série de seleções de menu, através do uso de comandos e de teclas de atalho.
3	Permitir que usuários experientes executem uma série de comandos de uma vez, e para os novatos somente um passo de cada vez.
4	Tipos diferentes de diálogo devem ser projetados para atender às necessidades de diferentes usuários.
5	Organizar itens em listas hierárquicas.
6	Prover clara distinção visual entre áreas que tenham funções diferentes.
7	Quando não se puder prever quais valores <i>default</i> serão úteis, permitir que os usuários definam, mudem ou removam valores <i>default</i> para entrada de dados.
8	Distinguir entre cabeçalhos e campos.
9	Alinhar números inteiros pela direita.
10	Alinhar de forma decimal os números reais.
11	Usar cor para dirigir a atenção, comunicar organização e para estabelecer relações.
12	Evitar o uso pesado de cores saturadas, cores opostas, ou muito distantes no espectro de cores.
13	Usar cores brilhantes e saturadas para enfatizar dados; usar cores escuras e não saturadas e mais esmaecidas para dar menos ênfase aos dados.
14	Tornar as páginas fáceis de serem adicionadas à lista de favoritos do usuário.
15	Evitar o uso de <i>frames</i> , pois prejudicam a adição das páginas às listas de favoritos.
16	Evitar a geração de URLs temporárias.

Fonte: Santos (2002:67)

ESTÉTICA E DESIGN MINIMALISTA

Ítem	Guidelines
1	Prover somente dados necessários e que sejam imediatamente úteis para qualquer operação.
2	Não encher a tela com dados estranhos à tarefa.
3	Incluir somente informação essencial para a tomada de decisão.
4	Incluir toda a informação essencial para a tomada de decisão.
5	Mensagens devem ser breves.
6	Colocar avisos (<i>prompts</i>) onde e quando forem necessários.
7	Tornar o texto simples e claro.
8	Para números, evitar o uso de zeros onde sejam desnecessários ou fora de padrão.
9	Usar técnicas de atração de destaque de informação apropriadamente.
10	Usar cores com economia, evitando-as se não estiverem relacionadas à tarefa.
11	Minimizar a hierarquia de menus em detrimento de amplitude.
12	Para menus de texto na tela, apresentar a lista de escolha verticalmente.
13	Informações raramente necessárias devem ser acessadas por meio de <i>links</i> .
14	Prover um nível progressivo de detalhes entre as páginas.
15	Separar a informação em pedaços e conectar os pedaços por meio de <i>links</i> .

Fonte: Santos (2002:67)

AUXILIAR USUÁRIOS A RECONHECER, DIAGNOSTICAR E RECUPERAR AÇÕES ERRADAS

Item	Guidelines
1	Expressar mensagem na afirmativa de forma construtiva e não crítica.
2	Mensagens devem ser específicas e compreensíveis
3	Prover uma função de “desfazer”.
4	Prover função de cancelamento para operações em progresso.
5	Conduzir conferência de erro no contexto, sem prejuízo para o fluxo do trabalho.
6	Retornar o cursor para o campo incorreto e destacar a parte a ser corrigida.
7	Possibilitar a edição somente da parte incorreta da entrada.
8	Prover conferência e recuperação inteligentes de erro.
9	Prover acesso rápido à ajuda, sensível ao contexto.
10	Projetar mensagens de erro eficazes: descritivas, concisas, prescritivas, contextualizadas e com estilo gramatical consistente.

Fonte: Santos (2002:68)

AJUDA E DOCUMENTAÇÃO

Item	Guidelines
1	Organizar e rotular capítulos e seções de acordo com os objetivos do usuário.
2	O sumário deve apresentar uma visão geral, não uma lista exaustiva.
3	Prover um índice com entradas tanto para os objetivos e tarefas do usuário quanto para nomes de operações.
4	Separar diferentes tipos de informação, e usar um recurso visual consistente para cada tipo.
5	Tornar a ajuda visível: chamar a atenção.
6	Torná-la completa e precisa.
7	Prover múltiplos métodos de acesso.
8	Organizar a ajuda em torno das tarefas e objetivos do usuário.
9	Prover diferentes níveis de detalhe, sob controle do usuário.
10	Prover auxílios de navegação poderosos porém fáceis de aprender.
11	Prover um layout visual bem projetado.
12	Usar janelas.
13	Tornar fácil e simples o retorno para o contexto do problema.
14	Tornar a ajuda rápida.
15	Tornar a ajuda modificável pelo usuário.
16	Tornar <i>tutorials</i> interativos.
17	Tornar a ajuda ativa por meio de sugestões de ação para o usuário.
18	Tornar a ajuda consistente em estilo.
19	Seguir os princípios gerais do projeto da interface.
20	Integrar a documentação no <i>site</i> , através de <i>links</i> ,

Fonte: Santos (2002:68)

Obs.: as *guidelines* relacionadas diretamente com o uso da cor encontram-se destacadas através da cor verde e as relacionadas indiretamente estão ressaltadas na cor azul.