

## RECOMENDAÇÕES DE USABILIDADE DE NIELSEN

Tradução livre de Recomendações de usabilidade apresentadas por Nielsen (1994)

NIELSEN, J. Ten Usability Heuristics. Disponível em:  
[http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic\\_list.html](http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.html). Acesso em: 10 set 2006.

**Apresentação:** Estes são os dez princípios gerais para o projeto de interfaces com usuários. São chamadas heurísticas porque estão mais na natureza da experiência do que *guidelines* específicas da usabilidade.

### 1. Visibilidade do status de sistema

O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está ocorrendo, com respostas apropriadas e dentro do tempo razoável.

### 2. Correspondência entre o sistema e o mundo real

O sistema deve falar a língua dos usuários, com as palavras, frases e conceitos familiares ao usuário, ao invés de termos orientados pelo sistema. Seguir convenções do mundo real faz com que a informação apareça em ordem natural e lógica.

### 3. Controle e liberdade do usuário

Os usuários freqüentemente escolhem funções do sistema pelo erro e precisam de uma saída fácil, ao invés de longas seqüências de ação, quando encontram um estado indesejado. Deve existir suporte de fazer (undo) e refazer (redo).

### 4. Coerência e padrões

Os usuários não devem ter que saber se palavras, situações, ou ações diferentes significam a mesma coisa. O sistema deve seguir as convenções da plataforma.

### 5. Prevenção de erro

Por melhor que seja a mensagem de erro, um cuidadoso projeto de interface é que impede a ocorrência dos problemas em primeiro lugar. Eliminar circunstâncias que sejam propícias aos erros, ou verificá-las e apresentar ao usuário uma opção de confirmação antes que incidam no erro.

### 6. Mais reconhecimento que recordação

Minimizar a carga da memória do usuário permitindo a visualização de objetos, ações, e opções. O usuário não deve ter que lembrar informações de uma parte do diálogo para outra. As instruções para o uso do sistema devem ser visíveis ou facilmente recuperáveis sempre que apropriado.

### 7. Flexibilidade e eficiência de uso

Aceleradores são despercebidos pelos usuários principiantes, mas freqüentemente aceleram a interação para o usuário mais experiente de tal forma que o sistema possa atender para ambos usuários. Permitir que os usuários customizem ações freqüentes.

### **8. Projeto estético e minimalista**

Os diálogos não devem conter informações que sejam irrelevantes ou que sejam raramente necessárias. Cada unidade extra da informação em um diálogo compete com as unidades relevantes da informação e diminui sua visibilidade relativa.

### **9. Ajuda ao usuário, diagnóstico e recuperação dos erros**

As mensagens de erro devem ser expressas de forma clara (sem códigos), indicar precisamente o problema, e sugerir construtivamente uma solução.

### **10. Ajuda e documentação**

Pode ser necessário que o sistema forneça ajuda e documentação, apesar de ser melhor quando o sistema é usado sem documentação. A informação deve ser fácil de ser encontrada, focada nas tarefas do usuário. Devem ser listados passos concretos a serem seguidos, e não ser muito extenso.