

GAIA			
Nº	Categoria	ID	Descrição da Recomendação
01	Vocabulário Visual e Textual (VVT)	VVT_01	A cor de fundo deve ser diferente o suficiente da cor do objeto do primeiro plano e possui contraste adequado. Dê preferência para planos de fundo de cores claras ou branco para destacar os objetos ou textos do primeiro plano.
02		VVT_03	Cores não deve ser a única forma de transmitir um conteúdo. O conteúdo também deve ser compreendido sem imagens ou estilos. É recomendável associar rótulos textuais a elementos.
03		VVT_04	Em caso de dúvidas se o contraste está adequado, utilize ferramentas de verificação de contraste para comparar a cor de plano de fundo e a cor do elemento do primeiro plano.
04		VVT_05	Facilitar a navegação e compreensão do conteúdo através de linguagem visual e texto com linguagem simples que não utilize jargões, como termos técnicos.
05		VVT_06	Use linguagem simples, apropriada ao conteúdo, evitando erros ortográficos e gramaticais, evitando coloquialismo, linguagem conotativa, metáforas, texto não literal, abreviações e acrônimos.
06		VVT_07	Procure ser sucinto, escrevendo textos simples, claros e suficientemente descritivos sobre as informações que devem ser compreendidas. Não escreva parágrafos longos.
07		VVT_08	Escreva rótulos consistentes de formulários, botões e outras partes do conteúdo, utilizando termos de fácil compreensão.
08		VVT_11	Atente-se para a legibilidade do texto quanto à altura de linha, evite linhas com mais de 80 caracteres e não espace muito as palavras e letras.
09		VVT_14	Faça uso de marcações de cabeçalho (títulos e subtítulos).
10		VVT_15	Use fontes sem serifa como Arial, Verdana, Helvetica e Tahoma.
11		VVT_16	Os ícones e imagens, principalmente se tratarem de emoções e situações de vida cotidiana, devem representar claramente as ações concretas e baseadas no mundo real, evitando metáforas.
12		VVT_17	Sempre que possível, use ações e padrões de interação que as crianças podem conhecer e aprender a utilizar na vida real. No caso páginas e aplicações utilizadas em dispositivos móveis como tablets, faça uso das ações naturais providas por estes dispositivos para manipular elementos na tela.
13		VVT_20	Reproduzir ações, interações e objetos que sejam reconhecíveis ou compatíveis com o mundo real.
14	Customização (CTC)	CTC_01	Forneça funcionalidades para aumento de texto, quando possível, mesmo os navegadores web possuindo esta função de modo nativo.
15		CTC_02	Permita aos usuários alterar cores, fontes e voz utilizada nos botões, para o caso de botões que possuam narrativas.
16		CTC_03	Permita aos usuários alterar a fonte dos textos do site.
17		CTC_04	Permita aos usuários alterar o esquema de cores da página, incluindo um modo de alto contraste.
18		CTC_05	Tenha funções de customização para posicionamento da navegação e para execução de sons e narrações.
19		CTC_06	Permitir customizar os botões com símbolos e palavras ou apenas palavras.
20		CTC_08	Permitir alterar cores, fontes e voz utilizada nos botões.
21		CTC_09	Permitir customizar cores e sons utilizados no site ou aplicação.
22		CTC_15	Tenha funções de customização do website para tamanho do texto, posicionamento da navegação (esquerda ou direita), modo de contraste, impressão e som.
23	Engajamento (ENG)	ENG_01	Ao planejar o design de sua aplicação ou página web, evite inserir elementos que distraiam como animações, fontes não convencionais (como as “fontes fantasia”) e sons de fundo.
24		ENG_02	Minimize a inclusão de muitos elementos na tela, pois isto também pode impedir que a pessoa tenha foco no conteúdo principal.
25		ENG_04	Evite também elementos que piscam ou brilham, pois eles podem ser incômodos à pessoa com TEA, especialmente às crianças.
26		ENG_06	Projete interfaces “limpas”, que apresentem poucos elementos e que foquem na tarefa atual a ser desempenhada pela pessoa.
27		ENG_07	Projete pensando se todas as funcionalidades planejadas serão necessárias. Você pode reduzir a complexidade do site ou aplicação diminuindo as funcionalidades disponíveis, quando possível, analisando funções e recursos que podem causar estresse desnecessário ou frustração.
28		ENG_14	Projete interfaces que permitam engajamento para comunicação e compreensão de linguagem através do uso de imagens, ícones e sons.
29		ENG_15	Para aplicações voltadas a crianças e adolescentes com TEA, motive gradualmente a colaboração e a interação com o uso de signos e representações reconhecíveis pelo usuário.
30	Representações Redundantes (RER)	RER_01	Imagens como ilustrações, diagramas, ícones e animações devem ser utilizadas para transmitir conteúdo e com texto auxiliar como indicação contextual para auxiliar na compreensão de conteúdo.
31		RER_02	Garanta que as múltiplas representações estejam próximas para reforçar a comparação e associação com o termo apresentado.
32		RER_03	Use figuras, ícones e símbolos junto aos textos.
33		RER_04	Ofereça alternativas para informação sonora e visual, complementando preferencialmente com texto.
34		RER_05	Em caso de uso de símbolos não reconhecidos pelo usuário, fornecer relação com o texto e permitir que o símbolo não atrapalhe a interação, mas que auxilie a correlação com símbolos conhecidos de forma a contribuir com o enriquecimento do repertório do usuário.
35		RER_06	Símbolos e seus respectivos nomes devem estar relacionados na interface.
36		RER_07	Quando possível, símbolos e vocabulários específicos devem ser explicados dentro da aplicação ou apresentar recurso de ajuda que os clarifique.
37		RER_09	Forneça legendas em áudio para textos.
38		RER_10	Forneça áudio ou dublagens para que as palavras sejam lidas em voz alta.
39	Multimídia (MUT)	MUT_01	Apresente conteúdo em múltiplos meios como alternativa aos textos: imagens, vídeo e áudio. Use estas alternativas para ajudar a ilustrar ou complementar a comunicação sobre o conteúdo.
40		MUT_03	Quando possível, complemente textos com imagens, gráficos e outras ilustrações.
41		MUT_04	Use de ícones e palavras associados, utilizando também equivalente sonoro ao selecionar os ícones.
42	Visibilidade do Estado do Sistema	VES_01	Apresente instruções adequadas sobre formulários e o formato das informações solicitadas, provendo mensagens claras sobre os erros e mecanismos para solucionar os erros.
43		VES_02	Disponibilizar instruções de ajuda que apresentem a interação a ser realizada em um item.
44		VES_03	Informar o usuário sobre mudanças de estado em elementos de interface. Esta informação pode ser visual, sonora ou textual, mas é necessário ser claramente representada na interface.

45	(VES)	VES_05	Use métodos de navegação como “desfazer” e “voltar” para ajudar os usuários quando estiverem perdidos.
46	Reconhecimento e Previsibilidade (REP)	REP_01	O alvo dos links deve ser sempre previsível. Por exemplo: links que abrem em uma nova janela ou aba do navegador devem ser claramente indicados através de ícones ou indicativo textual.
47		REP_02	Elementos e interações similares devem produzir resultados similares previsíveis. Um botão com uma determinada aparência deve se comportar da mesma forma em quaisquer locais em que ele seja exibido no site ou aplicação.
48		REP_04	Use componentes grandes como botões e caixas de seleção maiores.
49		REP_05	Utilize ícones e fontes maiores para mostrar funções-chave do software.
50		REP_06	Os botões de navegação devem ser claros, grandes e consistentes.
51		REP_08	Links e botões devem ter área de clique adequada. A área de clique corresponde ao espaço onde o usuário pode clicar ou tocar para interagir com o elemento. Em botões, a área de clique corresponde ao tamanho do botão, já em links, esta área não é visível, mas é possível controla-la no design.
52		REP_09	Quando a pessoa interagir com um elemento de forma diferente da qual o elemento deve ser acionado, forneça imediatamente uma mensagem para indicar que aquela ação não deve ser realizada e como a pessoa deve interagir com aquele elemento.
53		REP_10	Quando possível, forneça previamente a instrução sobre como utilizar, acionar ou interagir com o elemento, próximo ao mesmo, para que a pessoa possa compreender previamente as restrições de interação.
54		REP_11	Evite exibir as mensagens de feedback somente depois de uma série de interação ou longe do elemento, por exemplo, exibir o feedback depois de preencher um formulário e submeter as informações. É importante que o feedback seja imediato.
55		NAV_01	Garanta que a navegação seja consistente ao longo do site, apresentando o mesmo menu e as mesmas opções de navegação.
56	Navegabilidade (NAV)	NAV_02	Use indicadores de localização e progresso na página sempre que possível. Uma boa solução é o recurso de breadcrumb trail que possui o seguinte formato: Página inicial > Seção > Subseção.
57		NAV_03	Se necessário, use botões para sair, voltar à página inicial, obter ajuda ou ir para a próxima página em cada página.
58		NAV_04	Forneça diferentes formas de navegar no site como, por exemplo, através de um menu hierárquico ou opções de busca.
59		NAV_05	Evite redirecionamentos automáticos de página e expiração de tarefas por tempo.
60		NAV_06	Caso seja necessário um redirecionamento de página ou expiração de tarefa, forneça uma mensagem clara ao usuário com possibilidade de cancelamento da ação.
61		NAV_07	Use botões para sair, voltar à página inicial, obter ajuda ou ir para a próxima página em cada página.
62	Resposta às Ações (REA)	REA_01	Forneça feedback aos usuários: confirme ações ou tarefas realizadas corretamente ou alerte sobre possíveis erros.
63		REA_03	Utilizar feedbacks ou instruções verbais e auditivas em conjunto pode permitir melhor atenção, compreensão da instrução/requisição e reduzir a probabilidade de ações erradas.
64		REA_05	Imagens de emoções negativas não devem ser utilizadas nos feedbacks de erro ou resposta incorreta, pois a criança pode não compreender o significado do ícone e ficar atraída pela imagem, realizando repetidamente o erro para ver a imagem novamente.
65	Interação com Tela Sensível ao Toque (ITS)	ITS_01	Previna seleções acidentais com seleção prolongada, evitando que um ícone seja ativado com um toque curto.
66		ITS_02	A interação com a tela sensível ao toque deve ter a sensibilidade adequada: devem ser prevenidos toques acidentais, mas a interface também não deve requerer muito esforço físico para tocar ou selecionar elementos.

AutismGuide			
Nº	Categoria	ID	Descrição da Recomendação
01	Carga de Trabalho (WKLD)	WKLD_01	Apresentar uma interface minimalista, simples e clara (evitar o uso de imagens de fundo, a fonte da letra deve ser sem serifa e em cores suaves, utilizar cores e luminosidade para permitir evidenciar elementos mais importantes, etc.).
02		WKLD_03	Evitar grande quantidade simultânea de funcionalidades, imagens, animações, etc.
03		WKLD_04	Evitar a presença de informação não pertinente (fonte de distração a partir de diferentes mídias: áudio, imagem, texto, etc.).
04		WKLD_06	Possuir filtros pré-estabelecidos para configuração de cores (evitar cores "negativas" e alta luminosidade).
05	Significado dos Códigos (SGCD)	SGCD_01	Adotar uma linguagem textual familiar.
06		SGCD_02	Adotar uma linguagem visual familiar.
07		SGCD_03	Adotar uma linguagem textual simples, clara e precisa (sem acrônimos, abreviações, jargões, evitar textos não literais como metáforas, ironias, duplo sentido, etc.).
08		SGCD_04	Adotar uma linguagem visual de fácil compreensão (imagem, icône, fotografia, desenhos, símbolos, etc.).
09	Consistência (CNST)	CNST_01	Ser constante em suas diferentes partes: organização dos elementos na tela, elementos de interação e de navegação.
10		CNST_02	Apresentar conteúdos previsíveis
11	Gestão de Erro (ERRM)	ERRM_01	Permitir de poder confirmar, cancelar, se recuperar de uma ação e explicitar a impossibilidades de ações.
12		ERRM_02	Permitir de reverter um erro e, se necessário, com uma ajuda multimídia e multimodal com a apresentação de diferentes mídias simultâneas (texto, áudio , vídeo, imagem, etc.)
13		ERRM_03	Apresentar mensagens de erro de boa qualidade (mensagens claras, multimídia e multimodal com a apresentação de diferentes mídias simultâneas (texto, áudio , vídeo, imagem, etc.); sem restringir a indicação de sucesso ou falha unicamente a partir de cores ou de representações de expressões faciais (careta, sorriso, dúvida, surpresa, etc.) ou à termos negativos ("perdeu" ou "erro" ou "falha", etc.).
14		ERRM_04	Permitir prevenir erros relacionados ao uso da tela sensível ao toque e dos botões presentes no recurso digital (tablet, smartphone, etc).
15	Compatibilidade (CMPT)	CMPT_03	Apresentar uma linguagem adequada, multimídia e multimodal com a apresentação de diferentes mídias simultâneas (texto, áudio , vídeo, imagem, etc.).
16		CMPT_06	Permitir que o usuário se expresse via tela sensível ao toque (desenhar ou escrever escolhendo o dedo, a caneta ou a partir do teclado virtual.
17	Controle Explícito (ao usuário)	ECTL_02	Deixar ao usuário principal (pessoa no espectro autista) a liberdade de navegação.
18		ECTL_03	Facilitar a seleção dos elementos de interação (ícone, itens de menu, campos de entrada de dados, etc.) a partir de um tamanho suficientemente grande.
19		ECTL_04	Permitir a apresentação de um timer (educação estruturada) para prever o tempo de execução da atividade.
20		ECTL_05	Evitar o redirecionamento automático de página/tela.
21	Adaptabilidade (ADAP)	ADAP_07	Permitir facilitar a seleção de elementos de interação (ícones, itens de menu, campos de entrada de dados, etc.) a partir de um sensibilidade ao toque adaptada às particularidades motoras do usuário.
22		ADAP_08	Permitir personalizar a organização os elementos de interação (botões, menu, ícones, janelas, etc.) em função da lateralização do usuário (destros, canhotos ou ambidestro).
23		ADAP_09	Permitir personalizar as características da interface (cores, tamanho da fonte, tipo da fonte, plano de fundo, tamanho da tela) a partir de proposições pré-definidas de configuração.
24		ADAP_10	Permitir personalizar as mídias (inserir imagens, fotos, vídeos, textos, áudios: voz sintetizada ou natural) a partir de suportes existentes ou via registro de novos conteúdos (pelo uso da câmera, microfone, etc.).
25		ADAP_11	Permitir personalizar a visualização das mídias (modificar o tamanho das imagens, o contraste das imagens, a intensidade do som, a velocidades do audio e video, a fonte do texto, etc.).
26		ADAP_14	Apresentar enunciados multimídia e multimodal com a apresentação de diferentes mídias simultâneas (texto, áudio , vídeo, imagem, etc.) visíveis, claros e imediatos.
27	Condução (GUID)	GUID_01	Permite reconhecer onde o usuário se situa na aplicação.
28		GUID_02	Possuir um tutorial simples, claro e focalizado nas atividades do usuário principal (pessoa no espectro autista) com suporte de mídias (áudio, imagem, animação, etc.), assim como um tutorial para guiar o usuário secundário (perfil cuidador) sobre o uso e a configuração da aplicação.
29		GUID_03	Apresentar uma estrutura de navegação, com a representação das opções globais: sair, retornar, página/tela principal (home) e ajuda.
30		GUID_04	Apresentar o localizador de navegação (avançar, voltar) na parte superior ou inferior de cada página/tela.
31		GUID_06	Possuir listas, títulos, cabeçalhos, marcadores, etc., para organizar as informações.
32		GUID_07	Apresentar indicação de progresso na execução das atividades (com estratégias de reforço positivo).
33		GUID_08	Possuir uma estratégia de mudança de página/tela progressivo.
34		GUID_09	Apresentar retorno (feedback) imediato às ações dos usuários (o tempo de resposta deve ser o menor possível).
35		GUID_12	Possuir um modo de utilização com ajuda (a partir de um botão de ajuda SOS) ou sem ajuda.
36		GUID_14	Apresentar o tema e os objetivos da aplicação.

COGA			
Nº	Categoria	ID	Descrição da Recomendação
01	Personalização e preferências do usuário (PPU)	PPU_2	Serviços da Web que permitem conversão de texto em fala.
02		PPU_4	Complementos, barras de ferramentas ou extensões permitirão ao usuário fazer mudanças estilísticas.
03		PPU_5	Extensões como Legibilidade removerão anúncios.
04		PPU_6	Simplificação de texto.
05		PPU_9	Feedback tátil (consulte UltraHaptics: Feedback tátil multiponto no ar para superfícies de toque [Carter-1]).
06		PPU_12	O software Widgit's Point permite aos usuários apontar para uma palavra e obter um símbolo (consulte Símbolos Widgit [Widgit-1].
07		PPU_13	Suporte de símbolo para interoperabilidade (The Noun Project (icons); Max Lundälv (concept coding framework); Arabic symbol dictionary; ARASAAC symbols).
08	Segurança e Privacidade na Web (SPW)	SPW_2	Desenvolva e use uma interface consistente, como conjuntos comuns de vocabulário e iconografia, nos sites.
09	Entrega de Conteúdo Multimodal - Vídeo (CMV)	CMV_1	O vídeo com áudio deve ser legendado e / ou ter uma descrição de áudio, que fornece informações importantes não descritas ou faladas na trilha sonora principal.
10		CMV_2	Ter o conteúdo estruturado de forma a ser claramente identificado ou sinalizado (por exemplo, com um slide que diz "etapa dois - remova a lavadora antiga" ou "etapa três - coloque a nova lavadora")
11		CMV_3	A estrutura é navegável (por exemplo, uma pessoa pode pular diretamente para a etapa dois).
12		CMV_4	As palavras-chave são identificadas e podem ser saltadas diretamente.
13		CMV_5	Habilitando marcadores e anotações (que podem ser navegados).
14	Entrega de Conteúdo Multimodal - Texto (CMT)	CMT_1	Padrões de linguagem simples relevantes para a língua e a cultura; (Exemplos para inglês incluem: explicações literais, por exemplo, sem jargão, gíria e metáforas; voz ativa, não voz passiva; e uso mínimo ou não de acrônimos e abreviações.).
15	Entrega de Conteúdo Multimodal	CMT_2	Estruturas visuais e organizacionais, por exemplo, títulos e listas com marcadores;
16		CMT_3	Tamanho de fonte grande; e fonte sans-serif.
17	Distrações (DTC)	DTC_1	As sobreposições não devem ser usadas sempre que possível.
18		DTC_2	Onde inevitável, a finalidade de uma sobreposição deve ser clara. A sobreposição deve ser facilmente removida sem rolagem. O mecanismo de fechamento deve ser claro, fácil de encontrar, com um único clique e eficaz. Os mecanismos de fechamento devem ser consistentes, padronizados e proeminentes.
19		DTC_5	Distrações incorporadas no conteúdo devem ser evitadas.
20	Sistemas de Voz (SVZ)	SVZ_4	O texto programado deve ser ajustável (como em todas as mídias acessíveis).
21		SVZ_6	A recuperação de erros deve ser simples e leva você a um operador humano. A resposta a um erro não deve ser desligada pelo usuário ou enviada a um menu mais complexo. De preferência, eles devem usar um dígito reservado.
22		SVZ_7	O anúncio e outras informações não devem ser lidas, pois podem confundir o usuário e dificultar a retenção de atenção.
23		SVZ_8	Os termos usados devem ser o mais simples possível.
24	Pagamentos Navegação (PGN)	PGN_1	Como navegação e rotulagem inadequadas ou ambíguas podem criar confusão, é importante padronizar controles, recursos e navegação em um sistema de pagamento na Web - a consistência ajudará bastante os usuários com dificuldades de memória de curto prazo.
25		PGN_2	É importante, sempre que possível, manter os menus curtos e fáceis de entender e usar etiquetas e sinais claros.
26		PGN_3	É essencial fornecer maneiras de voltar atrás ou recomeçar na navegação. Por exemplo, o uso de trilhas de navegação pode ajudar a confirmar a navegação e reforçar os objetivos.
27		PGN_5	É essencial fornecer instruções e comentários para que os usuários saibam se fizeram a escolha correta e para ajudá-los a voltar aos trilhos quando encontrarem um erro.
28		PGN_6	É desejável aumentar o tamanho das áreas "clicáveis" para ajudar pessoas com problemas de processamento visual ou mobilidade.
29		PGN_7	Em um sistema de pagamento na web, é importante limitar o número de opções para evitar sobrecarga cognitiva e oferecer uma estrutura de decisão superficial ou estreita.
30		PGN_8	Um sistema de pagamento na web deve ser projetado para evitar a necessidade de tarefas simultâneas.
31		PGN_11	É desejável fornecer definições e explicações para termos técnicos ou incomuns apresentados em um sistema de pagamento na web (por exemplo, utilizando as tags ABBR e ACRONYM em HTML, conforme apropriado).
32		PGN_12	Em um sistema de pagamento na Web, deve-se garantir que alertas e feedback permaneçam na tela até que um usuário os remova explicitamente.
33		PGN_13	É importante otimizar os recursos de pesquisa e incluir tolerância a erros de ortografia e erros de digitação.
34		PGN_15	Em um sistema de pagamento na web, é importante incluir texto / narração para usuários com problemas de baixo nível de alfabetização ou processamento.
35	Pagamentos Layout (PGL)	PGL_1	Consistência é uma meta de design para a maioria dos sistemas de pagamento na web. Todas as páginas em um sistema de pagamento na web devem permanecer o mais consistente possível. É importante garantir que o material esteja bem organizado em todas as páginas de um sistema de pagamento na web.
36		PGL_3	É benéfico destacar informações urgentes ou importantes em um sistema de pagamento pela web. Por exemplo, cor, realce e semântica HTML ou ARIA podem ser usadas para ajudar na percepção seletiva.
37		PGL_5	É extremamente desejável usar alto contraste entre texto e plano de fundo.
38		PGL_6	Reduzir a desordem e o material extra em um sistema de pagamento pela web pode melhorar a usabilidade e a acessibilidade para pessoas com deficiência visual e cognitiva.

39	Pagamentos Multimídia (PGM)	PGM_1	É desejável, uma vez que som e visão podem ser "modos complementares de informação", usar sons que os acompanham para ajudar a orientar o usuário sobre o que fazer ou aprimorar um ponto. Também é desejável usar prompts de áudio para sinalizar qualquer mudança de estado.
40		PGM_2	É desejável apresentar materiais de pagamento on-line em vários modos, como incluir legendas para leitores de áudio e tela para aprimorar o texto; isso pode ajudar a aumentar a compreensão. É essencial fornecer formatos alternativos para o material, para que os usuários possam escolher o formato que melhor se adapte às suas necessidades.
41		PGM_3	Em sistemas de pagamentos na web, pode ser importante usar gráficos totalmente acessíveis e ícones reconhecíveis como auxílio à navegação.
42		PGM_5	É desejável usar imagens familiares para ajudar na retenção de memória, pois pode haver várias etapas envolvidas no progresso através de um sistema de pagamentos na web.
43	Segurança Online (SOL)	SOL_3	Obter ajuda e ou relatar algo preocupante deve ser extremamente fácil de fazer. Os usuários devem saber que nunca serão penalizados por denunciar algo.
44		SOL_8	Os usuários devem ser avisados quando saem do site ou acessam um site menos confiável, inclusive ao obter links de outros usuários.

Desenho Universal			
Nº	Categoria	ID	Descrição da Recomendação
01	Conteúdo visual e audiovisual - Imagens e símbolos (DCVA_IS)	DCVA_IS_01	Priorizar reconhecimento em vez de lembrança: uso eficiente de imagens/símbolos.
02		DCVA_IS_02	Promover clareza e objetividade na utilização de imagens.
03	Conteúdo visual e audiovisual - Texto alternativo e legendas (DCVA_TAL)	DCVA_TAL_01	Rotular texto alternativo em conteúdo não textual (imagens, figuras, tabelas, gráficos, etc.).
04		DCVA_TAL_06	Revisar e corrigir os erros de legendas geradas automaticamente.
05		DCVA_TAL_08	Permitir escolher entre: vídeo com legenda, vídeo sem legenda, audiodescrição.
06		DCVA_TAL_10	Fornecer texto equivalente a audiodescrição.
07		DCVA_TAL_13	Permitir personalização de cor, tamanho, sombra, contraste e posição da legenda no vídeo.
08		DCVA_TAL_14	Usar fontes simples e legíveis para a legenda do vídeo.
09		DCVA_TAL_15	Usar diferentes cores em legendas de vídeo para identificar quem está falando.
10		DCVA_TAL_13	Permitir personalização de cor, tamanho, sombra, contraste e posição da legenda no vídeo.
11		DCVA_TAL_16	Possuir descrição textual para todos os estímulos de áudio.
12	Conteúdo visual e audiovisual - Vídeos e animações (DCVA_VA)	DCVA_VA_02	Permitir diminuição da velocidade de reprodução.
13	Conteúdo visual e audiovisual - Vídeos e animações (DCVA_T)	DCVA_T_02	Incluir resumo e legenda de tabelas.
14	Conteúdo visual e audiovisual - Multimídia (DCVA_M)	DCVA_M_01	Utilizar recursos de áudio e vídeo, links para recursos multimídia, uso de slides, ferramentas de videoconferência, gráficos, mapas de conceitos mentais.
15		DCVA_M_02	Ter redundância na apresentação do conteúdo (ex.: animação e narração, texto escrito e exemplo multimídia).
16	Conteúdo verbal - Linguagem textual (DCV_LT)	DCV_LT_01	Ter clareza e objetividade da linguagem textual.
17		DCV_LT_05	Incluir apresentação alternativa para texto escrito.
18	Conteúdo verbal - Linguagem falada (DCV_LF)	DCV_LF_02	Possibilitar a conversão de texto para fala.
19		DCV_LF_03	Ver o texto e ouvir a leitura em voz alta.
20		DCV_LF_07	Adaptar o conteúdo textual para áudio.
21	Conteúdo verbal - Idioma e vocabulário (DCV_IV)	DCV_IV_04	Evitar palavras supérfluas e expressões idiomáticas.
22		DCV_IV_05	Definir termos técnicos.
23	Design visual - Esquema de cores (DVEC)	DVEC_01	Oferecer contraste suficiente de conteúdo (imagens, títulos, etc.) em relação ao fundo.
24	Design visual - Links (DV_LK)	DV_LK_01	Ter textos de hiperlink autodescritivos para indicar com precisão destino e conteúdo.
25	Design visual - Organização das informações (DV_OI)	DV_OI_04	Garantir que os recursos estejam claramente organizados e fáceis de encontrar.
26		DV_OI_05	Ter indicação visual de que um conteúdo foi visitado (por exemplo: mudança de cor e forma).
27		DV_OI_08	Manter a mesma localização e ordem para todos recursos e funcionalidades.
28		DV_OI_09	Rotular corretamente os botões.
29		DV_OI_10	Fornecer orientações claras sobre a localização dos materiais.
30		DV_OI_14	Em telas maiores, apresentar termos técnicos em múltiplas mídias simultâneas.
31	Design visual - Layout e dispositivos (DV_LD)	DV_LD_04	Oferecer tamanho adequado dos botões na tela.
32		DV_LD_07	Usar estilos de título integrados e com hierarquia correta em vez de formatá-los manualmente.

33	Design visual - Personalização (DV_PE)	DV_PE_01	Permitir personalização de tamanho de texto.
34		DV_PE_02	Permitir personalização de cores.
35	Design de Visual - Design (DV_D)	DV_D_03	Diferenciar áreas de navegação de áreas de ação.
36	Design de interação - Orientações, ajuda, alertas e feedbacks (DI_OAAF)	DI_OAAF_01	Ter opções de ajuda apropriada e mensagens de erro.
37		DI_OAAF_02	Possuir uma seção de orientação com instruções claras.
38		DI_OAAF_03	Ter a opção de pesquisa disponível.
39		DI_OAAF_05	Oferecer orientação e feedback das ações.
40		DI_OAAF_08	Usar avisos que ajudam o usuário a reconhecer, diagnosticar e se recuperar de erros.
41		DI_OAAF_11	Fornecer feedbacks sonoros das atividades.
42		DI_OAAF_13	Incluir imagens com exemplos nas opções de ajuda.
43		DI_OAAF_15	Permitir a escolha do tipo de feedback de acordo com a preferência do estudante em relação às atividades usando mídia (ex. texto, imagem, vídeo) e língua (ex. português, língua de sinais).
44		DI_OAAF_17	Ter um ajudante/guia que use linguagem afirmativa e com vocabulário familiar.
45		DI_OAAF_18	Incluir feedback afirmativo, de tom positivo, curto, preciso, educado e não ofensivo.
46		DI_OAAF_19	Fornecer feedback imediato.
47	Design de interação - Personalização (DI_PE)	DI_PE_02	Possibilitar interfaces personalizáveis.
48		DI_PE_04	Ter opções para usuário receber documentos de acordo com sua preferência (ex: linguagem, tipo de conteúdo).
49	Design de interação - Navegação (DI_N)	DI_N_01	Permitir navegação por toques, duplo toques e gestos (um, dois ou três dedos) em dispositivos móveis.
50		DI_N_02	Anunciar as mudanças de conteúdo dinâmico no leitor de tela.
51		DI_N_03	Garantir que a navegação seja fácil em todo o aplicativo.
52	Design de interação - Diferentes formas de interação e expressão (DI_DFIE)	DI_DFIE_01	Dar preferência aos estímulos visuais.
53		DI_DFIE_02	Possibilitar a expressão verbal e não verbal.
54		DI_DFIE_03	Permitir diferentes modos de interação virtual.
55	Design de interação - Tarefas e atividades (DI_TA)	DI_TA_03	Ter interface simples e intuitiva para o envio de tarefas.
56	Design de interação - Planejamento (DI_PA)	DI_PA_02	Criar sistemas estruturados e governados por regras que possam oferecer padrões repetitivos, erros seguros e condições de fronteira claras que reduzam as distrações.
57	Design de interação - Interação com a ferramenta (DI_IC)	DI_IC_01	Evitar movimentos repetitivos em botões pequenos.
58		DI_IC_02	Oferecer instruções simples e intuitivas.
59		DI_IC_07	Possuir interface fácil de aprender, identificar e memorizar.

Design Patterns DP-Aut			
Nº	Categoria	ID	Descrição da Recomendação
01	Layout Gráfico (LG)	LG_01	O design geral e a estrutura devem ser simples, claros e previsíveis; conteúdo secundário que distrai o usuário deve ser evitado. O número de features disponíveis a qualquer momento deve ser limitado.
02		LG_02	Figuras devem ser usadas junto a representações de informação redundante, ajudando a ilustrar conceitos.
03		LG_03	O texto deve acompanhar figuras. Deve ser claro, simples e curto (com no máximo uma frase por linha); deve estar numa fonte grande (14), em estilo San-serif simples (ex. Verdana) de cor suave. Cabeçalho e título deve ser usado.
04		LG_04	Sons de fundo, texto se movendo, imagens piscando e rolagem horizontal devem ser evitados (distração no geral).
05		LG_05	Figuras podem ser desenhos, fotografias, imagens simbólicas; devem ser fáceis de entender, compatíveis com o mundo real para serem facilmente compreendidas; não devem estar no background; devem ter um foco nítido.
06		LG_07	O conteúdo deve ser previsível e prover feedbacks.
07	Estrutura e Navegação (EN)	EN_01	A navegação deve ser consistente e similar em toda página/seção.
08		EN_02	O site e a aplicação mobile devem ter uma estrutura simples e lógica. Desde a primeira vez, o usuário deve ser capaz de navegar e deve lembrar de informação navegacional mesmo após sucessivas visitas ou usos.
09		EN_03	Adicionar informação e botões de navegação no topo/fim da página
10		EN_04	Rotule claramente elementos do site com o seu propósito, mesmo que pareça redundante, para tornar a navegação e as funcionalidades mais fáceis de serem acompanhadas.
11		EN_05	Eficiência e disponibilidade.
12		EN_06	Mostre todas as features importantes e navegação do site para que o usuário não tenha que assumir se um item existe ou não e como acessá-lo.
13		EN_07	Tempos de carregamento devem ser rápidos.
14	Usuário (US)	US_01	Possibilitar customização.
15		US_02	Tentar engajar com o usuário.
16		US_03	O número de erros deve ser limitado.
17		US_05	Decomponha tarefas em subtarefas mais simples.
18	Linguagem (LI)	LI_01	A linguagem deve ser simples e precisa.
19		LI_02	Acrônimos e abreviações, texto não-literal e jargões não devem ser utilizados. Caso seja necessário, dizer o que elas significam em palavras fáceis.