

初期のガイドラインにおける 10 大原則

1	Metaphors from the real world	実世界からのメタファー
2	Direct manipulation	直接操作
3	See-and-point (instead of remember-and-type)	見て選ぶ (覚えてタイプするのではなく)
4	Consistency	一貫性
5	WYSIWYG (What You See Is What You Get)	WYSIWYG
6	User Control	ユーザー主導
7	Feedback and Dialog	フィードバックと対話
8	Forgiveness	寛容性
9	Perceived Stability	見ための安定性
10	Aesthetic Integrity	美的洗練

現在のガイドラインにおける 13 大原則

1	Metaphors from the real world	実世界からのメタファー
2	Reflect the User's Mental Model	ユーザーの心理モデルの反映
3	Explicit and Implied Actions	明示的および内示的な操作
4	Direct manipulation	直接操作
5	User Control	ユーザー主導
6	Feedback and Communication	フィードバックと対話
7	Consistency	一貫性
8	WYSIWYG (What You See Is What You Get)	WYSIWYG
9	Forgiveness	寛容性
10	Perceived Stability	見ための安定性
11	Aesthetic integrity	美的洗練
12	Modelessness	モードレス
13	Managing Complexity in Your Software	ソフトウェアの複雑さの解消

(<http://developer.apple.com/documentation/UserExperience/Conceptual/OSXHIGuidelines/>)