

## UNIDAD V

- 1) Si, tratamos que se cumplieran todos los principios de diseño. Si bien se trata de un programa que tiene una sola aplicación sobre un solo tema de física, que requiere conocimiento previo, creo que se aborda desde una perspectiva amigable para el usuario.  
El punto que podría no llegar a cumplirse, sería el mínimo de sorpresa, ya que el diseño no respeta los colores planteados por el sistema shneidermann.
- 2) Utilizamos dos tipos de interacciones. La primera donde se colocan valores numéricos reales, se hacen a través de rellenado de formularios, ya que es una consigna sencilla.  
La segunda que es aquella donde se selecciona la unidad métrica a utilizar se implementó una selección de menús para agilizar el proceso de cálculo y ahorrarnos los errores de conversión que pueden surgir con el usuario.
- 3) Si bien el usuario debería tener cierto conocimiento en el área de física, implementamos una parte teórica en el main, donde se explyara como funciona, que se obtiene, y para qué sirve nuestra página.  
También explicamos cómo usar el sistema, aunque consideramos que por el formato es deducible su funcionamiento, dada su simplicidad.  
De esta forma usuarios experimentados y casuales tienen la posibilidad de utilizar nuestro programa.
- 4) No, no cumple las claves que determino shneidermann para la utilización de color. Pero la razón por la que no sigue el código, es porque elegimos un formato que sigue una rama de la tendencia del movimiento artístico "Pop Art". Este movimiento se destaca por el uso de colores que muchas veces no contrarrestan estando juntos, así también como la utilización de burbujas de texto para la expresión de onomatopeyas.  
La razón de elegir este formato para la página fue darle un giro original al proyecto, conocido por todo el mundo, y utilizar una temática poco convencional como lo es Coulomb. De esta manera, creemos que podemos captar mejor la atención del usuario, por mayor tiempo.
- 5) Se planteó la utilización de mensajes de error orientados al usuario, por seguridad de que el usuario tratase de colocar valores que van más allá de los límites del programa.
- 7) Utiliza la mayoría de los elementos de usabilidad. Al estar bien explicado el funcionamiento, el aprendizaje se agiliza. Como dividimos en páginas distintas, distintos casos que se pueden presentar, la velocidad de funcionamiento es prácticamente de respuesta inmediata. De adapta al trabajo que debe realizar. Y tiene la robustez necesaria para soportar los errores del usuario.