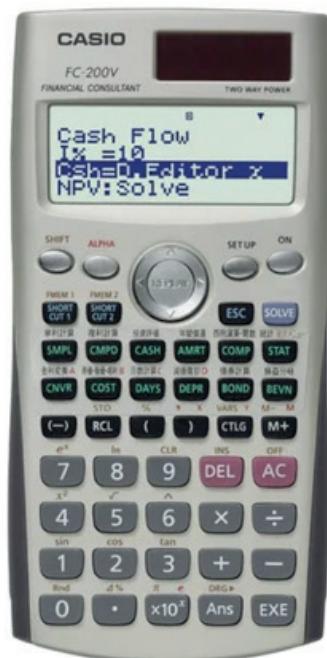
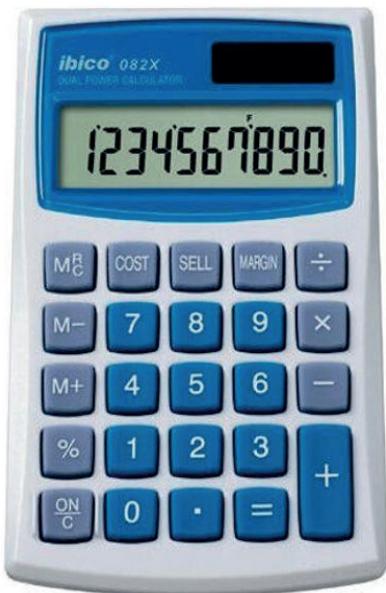


# EL **CONTROL**

El control es el principio básico del diseño que se asegura de que la intuitividad a la hora de utilizar un sistema es relativa al nivel de experiencia que los usuarios tengan con este.



Un ejemplo claro de control serían los diferentes tipos de calculadoras según el conocimiento de los usuarios.