Objetivos de accesibilidad y usabilidad

Usabilidad

* Contar con mecanismos de instrucciones (manual del usuario) que le ayuden al usuario como utilizar el sistema.
* Tener metáforas que sean entendibles para el usuario, que hagan lo que aparece en la imagen
* Tener alertas de errores
* Contar con que el programa funcione de forma rápida y que se pueda ingresar a él sin problemas.

Accesibilidad

* Implementar un mecanismo que posibilite cambiar la fuente a todo elemento textual
* Implementar un mecanismo que posibilite cambiar el control de cambio de color y contraste