# Principios de diseño y usabilidad básicos

Hablar de objetivos de usabilidad usados o futuros

# Diseño de la retícula o ventanas y menús

(capturas y división de las distintas ventanas utilizadas)

# Colores

|  |  |
| --- | --- |
| **Elemento** | **Color (RGB)** |
|  |  |
|  |  |

# Tipografía

(Fuente y tamaños utilizados)

# Iconografía

(Icono de la aplicación)

# Contenido

(desarrollar para el proyecto)