
MonkeyBits

Calle Dr. Severo Ochoa, s/n
18001 Granada (Granada)
(34) 958 723 645



INFORME DE ACCESIBILIDAD

14 de octubre del 2018

Fernando Rodríguez Salas

ÍNDICE

1. Foco	3
2. Guías a seguir	3
3. Tareas a realizar	4
4. Planificación de accesibilidad	4

1. FOCO

El foco de desarrollo de la accesibilidad en nuestra app se centra en:

- **Personas daltónicas:** necesitan medios alternativos para distinguir la información que se transmite solo por el color.
- **Personas con movilidad reducida:** necesitan poder realizar todas las funcionalidades de la app sin problemas, ni gestos complicados.
- **Usuarios sordos:** necesitan alternativas al audio, en algunos casos pueden ser alternativas textuales, pero en otros casos pueden ser alternativas hápticas, como una vibración.
- **Personas con baja visión:** necesitarán ampliar la pantalla e incrementar el contraste.
- **Personas con limitaciones en el habla:** no podrán utilizar aplicaciones que requieran la entrada de voz.
- **Usuarios con epilepsia:** se verán afectados por los contenidos que destellan y necesitarán poder deshabilitarlos.
- **Personas extranjeras:** cuya lengua no es la por defecto de la aplicación (en nuestro caso el español), así como las personas con menor experiencia en el uso de aplicaciones móviles, como pueden ser las personas mayores.

2. GUÍAS A SEGUIR

Las guías que vamos a seguir a la hora de cumplir los requisitos de accesibilidad en nuestra app van a ser los de la norma **EN 301 549**, que es la norma europea que

recoge los requisitos de accesibilidad de todos los productos y servicios TIC, incluidas páginas web, documentos electrónicos o aplicaciones móviles, en lo que se centra nuestro proyecto. El grueso de los requisitos que hay que cumplir es el nivel AA de las **WCAG**(de las **WCAG 2.1** desde la actualización de la norma en agosto de 2018) los cuales se pueden clasificar en percibible, operable, comprensible y robusto, que se dividen en diferentes apartados cada uno.

3. TAREAS A REALIZAR

Las tareas que hay que realizar son:

1. Búsqueda de información de accesibilidad en las aplicaciones móviles.
2. Búsqueda de elementos de accesibilidad en **Android Studio**.
3. Informar al resto del equipo de la información encontrada.
4. Realizar un documento con los elementos que se deben usar para cumplir con los requisitos de accesibilidad en nuestro proyecto, en **Android Studio**.
5. Reunión con los desarrolladores para ver y corregir la accesibilidad de la app de nuestro proyecto.
6. Comprobar la accesibilidad de nuestra aplicación con los puntos de las **WCAG**.
7. Realización del informe de accesibilidad.

4. PLANIFICACIÓN DE ACCESIBILIDAD

El 2 de octubre se comienza con la búsqueda de información de accesibilidad en aplicaciones móviles. El día 3 se realiza la búsqueda de cómo realizar una aplicación móvil accesible en **Android Studio**, después de saber que debe de cumplir una aplicación para ser accesible según la norma **EN 301 549**. El 4 de octubre, tras la búsqueda de los elemento necesarios para la realización de una app accesible, se realiza un documento con esos elementos para los desarrolladores.

El día 5, en clase se realiza una explicación de la accesibilidad de las aplicaciones móviles se hace entrega del documento y se explica su contenido y se resuelven las dudas que surjan. En los siguientes días hasta el día de entrega del documento se realizarán las comprobaciones de que se están realizando de forma correcta y cumpliendo los requisitos de accesibilidad en el proyecto y se realizará el informe de accesibilidad.