



CFGS DAM2

Mòdul 7

Curs 2024-25

NF1: Usabilitat

Pràctica 1

Accessibilitat

Professor: **David Fernàndez**

Fitxa Activitat.

MÒDUL M07. Desenvolupament d'interfícies.	GRUP: DAM2	DATA: 23/09/2024
UF1 – Usabilitat i accessibilitat		
RA 4. Dissenya interfícies gràfiques identificant i aplicant criteris d'usabilitat.		
Desenvolupament de l'activitat: En grups de 2 persones. Temps: 2h		

Objectiu:

L'objectiu d'aquesta primera pràctica és aprendre els conceptes d'accessibilitat, diferenciant-los de la usabilitat.

Tasques:

Llegiu el document «Guia de Accesibilidad de aplicaciones móviles»

Font:

https://administracionelectronica.gob.es/pae_Home/pae_Estrategias/pae_Accesibilidad.html

Responen a les següents preguntes, tot indicant en quin o quins capítols heu trobat la informació. Important: cal respondre amb les teves pròpies paraules, no s'admetrà fer «copiar i pegar».

- 1. Quins tipus de discapacitats cal tenir en compte, i en què es caracteritza cadascuna d'elles?**

Hi ha diversos tipus de discapacitats que cal tenir en compte quan es dissenyen pàgines web o aplicacions de software accessibles. A continuació es descriuen els principals tipus i les seves característiques:

Discapacitat visual: Afecta persones amb ceguesa total, baixa visió o daltonisme.

Aquestes persones poden tenir dificultats per percebre elements visuals, pel que és important utilitzar mides de text grans, un bon contrast de colors, i fer que les imatges o icones tinguin descripcions alternatives (textos que els lectors de pantalla poden interpretar).

Discapacitat auditiva: Inclou persones amb sordesa total o parcial.

Les aplicacions han de proporcionar alternatives visuals per als sons o vídeos, com ara subtítols o transcripcions de contingut multimèdia.

Discapacitat motora: Afecta persones que tenen problemes de mobilitat o coordinació,

Pràctica 1 Accessibilitat

Pau Sintes i Yeray Reyes

difficultant l'ús de dispositius que requereixen precisió, com pantalles tàctils o ratolins.

És important que les interfícies siguin fàcils d'utilitzar, amb àrees de clic grans i que permetin la navegació mitjançant teclat o veu.

Discapacitat cognitiva: Implica dificultats d'aprenentatge, memòria o comprensió, que poden dificultar l'ús de sistemes complexos.

Cal fer que les aplicacions siguin senzilles, amb estructures clares, navegació intuïtiva, i evitar sobrecàrregues d'informació o termes tècnics complicats.

2. En quines etapes del desenvolupament del software cal tenir en compte l'accessibilitat?

Principalment amb la fase inicial, decidint com ha de ser la interfície, colors, text... per a poder fer possible l'Accessibilitat completa a la majoria dels usuaris.

Encara que és important no marginar aquesta accessibilitat amb moments de codificació i de manteniment de l'aplicació.

3. Els SSOO (Sistemes operatius) tenen eines que milloren l'accessibilitat?, quines són aquestes?

Android: Inclou una serie de Apis que donen suport a lectors de pantalla, com per exemple ampliadors de text o eines populars com TalkBack

IOS: la eina més popular que tenen es VoiceOver, i també inclou el control per veu, sense necessitat de tocar la pantalla.

Per altra banda inclou l'assistent Siri que permet introduir inputs a partir de la veu.

Windows: Ofereix el classi narrador, un lector de pantalla, i suports per a la navegació mitjançant teclat i altres dispositius.

4. Llegeix l'apartat 5.1.4.2. Navegación. Què has de tenir en compte per al disseny de la teva app? Contesta breument explicant cadascun dels ítems explicats.

Foco del sistema: Consisteix amb assegurar-se de que el focus estigui visible a tota la pàgina, el focus té com a funció, indicar a l'usuari el què està seleccionant en aquell moment.

Visibilitat de foco: Té com a finalitat, fer que el focus sigui clar i visible per a tots els usuaris, ja sigui amb usuaris típics o persones amb problemes de visió.

Elements receptores del foco: Només els element interactius han de rebre focus.

Ordre de navegació: El focus ha de estar ordenada de una forma coherent.

Contingut adicional: Si a la aplicació hi apareix en el moment de seleccionar un elemento, ha de ser fàcil de descartar per a evitar distraccions.

Pràctica 1 Accessibilitat

Pau Sintes i Yeray Reyes

Canvis de context: Avisa en el moment en el que la interfície tingui algun canvi, tots aquests s'han de veure amb claredat.

Passos de navegació: Optimitza al màxim el nombre de interaccions amb l'aplicació per evitar errors de els usuaris.

Cancel·lació del puntero: T'has d'assegurar de que l'usuari pugui cancel·lar accions que ha realitzat de forma accidental.

5. Llegeix l'apartat 5.1.4.3. Diseño de la interfaz. Què has de tenir en compte per al disseny de la teva app? Contesta breument explicant cadascun dels ítems explicats.

En l'apartat 5.1.4.3 "Diseño de la interfaz" es detallen diversos aspectes a tenir en compte per dissenyar una aplicació accessible. A continuació els resumeixo breument:

- **Tamaño dels elements interactius:** És crucial que els botons i altres àrees interactives tinguin una mida adequada (entre 7 i 10 mm de costat), perquè els usuaris puguin clicar fàcilment. A més, cal garantir un espai mínim d'1 mm entre aquests elements per evitar clics accidentals.
- **Separació dels elements:** La distància entre àrees d'interacció ha de ser prou gran per facilitar l'ús, especialment per persones amb discapacitats motrius o problemes de precisió en el tacte.
- **Tamaño del texto:** Els textos han de ser de mides adequades perquè siguin llegibles. També s'ha de considerar que el text pot canviar segons l'idioma, i això pot afectar la seva longitud.
- **Contraste:** És fonamental assegurar un bon contrast entre el text i el fons perquè persones amb problemes visuals puguin llegir-ho fàcilment.
- **Uniformidad:** La interfície ha de ser consistent i clara, amb una disposició de components que sigui lògica i fàcil de seguir per als usuaris.

Aquestes pautes milloren l'accessibilitat de l'aplicació per a un ampli ventall d'usuaris.

6. Com a conclusió: Perquè creieu que és important tenir en compte l'accessibilitat (tant en pàgines web com en aplicacions de software)? Expliqueu-ho com si ho haguessiu de transmetre a una altra persona de fora de l'àmbit de la informàtica.

L'accessibilitat és essencial tant en pàgines web com en aplicacions de software perquè garanteix que tothom, independentment de les seves capacitats físiques o cognitives, pugui utilitzar la tecnologia de manera igualitària. Pensem, per exemple, en persones amb discapacitat visual que necessiten que les aplicacions tinguin text llegible o compatibles amb lectors de pantalla, o persones amb mobilitat reduïda que poden tenir dificultats per fer clic en botons molt petits.

Pràctica 1 Accessibilitat

Pau Sintes i Yeray Reyes

Quan dissenyem una aplicació accessible, estem assegurant que ningú es quedi fora d'una eina que pot ser útil per a la seva feina, la seva vida diària o el seu oci. No es tracta només de complir amb una llei o una norma, sinó de fer que la tecnologia sigui inclusiva i justa per a tothom. L'accessibilitat beneficia a tota la societat, ja que millora l'experiència d'ús i fa que més gent pugui accedir a serveis digitals sense barreres.

Lliurament

El document ha de tenir el nom i cognoms i el nom de l'activitat en la capçalera de les pàgines, una portada amb el nom i numeració de pàgines. Ha de ser llegible i amb aspecte professional. Ha d'estar en format PDF.

Has de realitzar un document que contingui totes les tasques de l'activitat. Has de respectar l'ordre i la numeració de les tasques. A cada tasca, indica breument una descripció del que estàs realitzant.

Intenta ser clar i ordenat en les teves explicacions. En les teves respostes, utilitza les teves paraules; contesta amb concreció.