Lista de comprobación para el diseño accesible de aplicaciones móviles

# Introducción

Esta lista recoge buenas prácticas basadas en la "Guía de accesibilidad de aplicaciones móviles (apps) – versión 3", destinada a garantizar que las aplicaciones sean accesibles para todas las personas.

# Propiedades de los componentes

* Todos los componentes visuales cuentan con un nombre accesible, útil para herramientas como lectores de pantalla y sistemas de reconocimiento de voz.
* Los nombres no incluyen el tipo de elemento, ya que esta información la facilitan las propias herramientas de accesibilidad.
* Las etiquetas describen la acción del elemento, no solo su aspecto, y son breves y claras.
* El texto visible del elemento se conserva íntegro en el nombre accesible.
* Se especifica el rol de cada componente (botón, enlace, lista, etc.).
* El estado de los elementos (como si una casilla está marcada o desmarcada) se comunica de forma explícita y no solo visualmente.
* Los valores de los componentes interactivos se indican correctamente.
* Si la función de un elemento no es clara, se añade una descripción más extensa empleando la tercera persona.
* Cada campo de formulario está vinculado al elemento gráfico que lo describe.
* Las propiedades accesibles pueden definirse tanto en XML como de forma programática.
* Se emplean componentes estándar del sistema operativo para mantener la compatibilidad y se añade texto descriptivo a los controles.
* Todos los elementos interactivos son accesibles mediante control direccional o gestos.
* Los mensajes de audio siempre disponen de una alternativa visual o háptica.
* La aplicación se prueba usando solo servicios y funciones accesibles.
* Los componentes personalizados garantizan la accesibilidad y exponen la información de sus elementos internos.

# Navegación

* La pantalla en la que se encuentra la persona usuaria es clara y el desplazamiento es intuitivo.
* La distribución visual es coherente y resalta los elementos esenciales.
* El foco es visible y solo los elementos funcionales pueden recibirlo, siguiendo un orden lógico.
* El contenido adicional mostrado por hover o focus se puede descartar fácilmente y permanece accesible mientras se requiera.
* Cualquier cambio de contexto se notifica mediante la capa de accesibilidad.
* El número de pasos para acceder a cada función es mínimo, idealmente no más de tres.
* En procesos, se debe mostrar el progreso y permitir navegar en ambos sentidos.
* Las acciones se confirman al soltar el puntero para evitar errores accidentales.
* Las funciones que dependen del movimiento del dispositivo también se pueden realizar desde la interfaz y se pueden desactivar.

# Diseño de la interfaz

* Las áreas interactivas miden entre 7 y 10 mm y están separadas al menos 1 mm.
* Los elementos permiten textos largos y pueden aumentar de tamaño sin perjuicio del sistema operativo.
* El texto pequeño tiene un contraste mínimo de 4.5:1 y el grande de 3:1; los componentes gráficos cumplen un contraste mínimo de 3:1.
* El indicador de foco contrasta con el fondo y se respetan excepciones justificadas como logotipos o fotografías.
* No hay elementos que parpadeen más de tres veces por segundo ni en zonas amplias o centrales.
* El lenguaje es claro y correcto; se usa una fuente apta para personas con dislexia y se marcan cambios de idioma si el sistema lo permite.
* A los iconos se les añade una alternativa textual, salvo los universales, y se puede elegir entre iconos o texto.
* La apariencia de la aplicación es coherente entre pantallas y sigue las guías de estilo de la plataforma.
* No se restringe la orientación de la pantalla salvo que sea estrictamente necesario.
* El contenido se adapta a diferentes tamaños sin perder información o requerir scroll bidimensional.
* El diseño facilita el ajuste del espaciado de líneas, párrafos, letras y palabras.
* Se emplean títulos y cabeceras para agrupar elementos y secciones.

# Ayudas de entrada

* Se ofrece autocompletado y se identifica la función de los campos.
* No se limita el uso de cortar, copiar y pegar, ni la entrada por voz ofrecida por el sistema.
* Las restricciones de caracteres son adecuadas y los mensajes de error informan del campo y el fallo concreto.

# Adaptabilidad temporal

* El tiempo para realizar tareas es suficiente y ampliable hasta 24 horas.
* La información crítica no se presenta solo de forma transitoria.
* Los controles principales permanecen siempre visibles y los secundarios son fáciles de restaurar.

# Alternativas de entrada

* No se reutilizan gestos o atajos propios del sistema.
* Los atajos de una sola tecla pueden desactivarse o configurarse.
* Las instrucciones no mencionan dispositivos concretos, sino acciones genéricas.
* La aplicación no depende de un método específico de entrada, salvo que sea indispensable.
* Se ofrecen alternativas a gestos complejos, dobles pulsaciones y pulsaciones prolongadas.
* Las combinaciones de teclas se evitan si no se pueden realizar secuencialmente.
* Se valora la integración con asistentes de voz.

# Alternativas de salida

* Los contenidos con audio incluyen subtítulos claros y bien contrastados.
* El contenido visual significativo dispone de audiodescripción sincronizada.
* El color no es el único recurso para transmitir información relevante, añadiendo texto o iconos.
* Los cambios visuales, sonoros o hápticos cuentan con canales alternativos para garantizar su recepción.

# Características generales de las aplicaciones móviles

* Las funciones de accesibilidad documentadas pueden activarse de manera estándar.
* No se requiere una única característica biométrica para identificación o control, y hay alternativas.
* Las aplicaciones que transforman información preservan la accesibilidad si el destino lo soporta.
* Las operaciones que requieren manipulación física ofrecen alternativas adecuadas.
* Los elementos accionables pueden detectarse por medios no visuales.
* El estado de controles tipo bloqueo se puede consultar por distintos canales.
* La repetición de caracteres en teclado es configurable en retraso y velocidad.

# Elementos molestos innecesarios

* Se minimizan elementos intrusivos como animaciones, anuncios o sonidos de fondo.
* Si existen, se permite pausarlos, detenerlos u ocultarlos fácilmente.

# Documentación y ayuda

* La ayuda cubre las particularidades de accesibilidad y se ofrece en formatos accesibles.
* Toda la documentación cumple los requisitos de accesibilidad.
* El soporte al usuario es accesible, atiende a distintas necesidades y comunica las funciones disponibles.
* Existe un canal eficaz para informar y resolver incidencias de accesibilidad.

# Aplicaciones con comunicación bidireccional por voz

* Se garantiza una calidad de audio mínima de 7000 Hz.
* El vídeo en tiempo real tiene resolución QVGA y 20 fps.
* Permiten comunicación simultánea de voz y texto (RTT), diferenciando visualmente el texto enviado y recibido, y son compatibles con otras apps de RTT.
* El texto introducido se transmite rápidamente a la red.
* La identificación de llamadas también se muestra visualmente y puede ser detectada por software.

# Aplicaciones con capacidades de vídeo

* Los vídeos con audio incluyen subtítulos accesibles, bien sincronizados y personalizables.
* La audiodescripción puede seleccionarse y se conserva al grabar o convertir vídeos.
* Activar subtítulos o audiodescripción exige los mismos pasos que otros controles de medios.

# Otros requisitos

* La app no interfiere con las opciones de accesibilidad del sistema ni las de otros productos.
* Se emplean componentes nativos o derivados para exponer propiedades de accesibilidad.
* Los cambios en elementos sin foco se notifican a las tecnologías de apoyo.
* No se alteran preferencias de accesibilidad del usuario salvo por petición expresa.
* Las herramientas de autor permiten crear contenidos accesibles, verificarlos y conservar esa accesibilidad en los procesos.