

Grado en ingeniería informática en la Universidad de
Granada



Planificación de accesibilidad

Dirección y Gestión de Proyectos

Proyecto:

Mi Agenda San Rafael

versión 0.1.0

En Granada, a 18 de Octubre de 2021.

Control de Versiones

Versión	Fecha	Modificaciones
0.1.0	18-10-2021	Creación del Documento

Contents

1	Guía de Accesibilidad	3
---	-----------------------	---

Introducción

En este documento se va a detallar cómo y en qué elementos se realizarán los ajustes de adecuación para la accesibilidad.

La aplicación debe ser accesible para personas con Autismo y Problemas Asociados de Comunicación. Sobre todo me he centrado en proporcionar una aplicación entendible para aquellos usuarios con dificultades a la hora de leer.

He realizado una búsqueda de artículos sobre cómo mantener la accesibilidad en una aplicación Android, citados aquí abajo.

- [Understanding accessibility, Material Design](#)
- [Accesibilidad de aplicaciones móviles, Portal de Administración técnica](#)
- [Cómo mejorar la accesibilidad de las apps, Developers](#)
- [How to create an accessible app \(and why you should\), Oberon](#)
- [The importance of inclusivity: how to make your app accessible, Adjust](#)
- [Diseño Contenido Accesible: Tipografía, Estilo de Fuente y Estructura](#)

1 Guía de Accesibilidad

A continuación se detallan las normas de uso que se aplicarán en las aplicaciones para una correcta accesibilidad en Android. En función de las correcciones y según se avance el proyecto esta lista puede ser ampliada.

- Asegurar que los usuarios pueden navegar entre las diferentes actividades de la aplicación con gestos o con el teclado.
- Evitar tener elementos de la interfaz que desaparezcan después de un determinado tiempo.
- Mantener los botones estáticos (Inicio y Volver) siempre localizables en el mismo lugar de la interfaz
- Botones amplios: Si se requiere que un área sea tocada, al menos con un área de 48 dp x 48 dp . (Un dp es igual a un pixel en una pantalla de densidad de 160).
- Contraste. La interfaz mantendrá unos colores azulados claros y blancos en concordancia a la paleta de colores que la web del cliente ya posee. Por tanto todos los textos irán marcados en negro.

Los botones resaltados en azul oscuro dentro de la aplicación dispondrán de texto blanco. La tipografía usada será de las familias Serif, los más nítidos. Se evitarán tipografías recargadas o letras en cursiva que dificulten la lectura.

- Utilizar pistas de color intuitivas. Los botones afirmativos irán en color verde (enviar tarea, añadir elemento de la lista), mientras que los negativos (denegar tarea, borrar elemento de una lista) irán en color rojo.

Este mismo código de colores se utiliza para la valoración del profesor en la tarea del alumno (Consultar bocetos de interfaz en el Pliego Técnico y Requisitos funcionales RF 4.3. y RNF 7)

- Herramientas de Accesibilidad propias de Android. Al activar las herramientas de accesibilidad de Android nos dará una perspectiva de lo que realmente ocurre al usar el teléfono.