

CHROMEVOX

El usuario se encuentra perdido en los primeros instantes utilizando Chrome vox. Este escribe la URL de la ull y la voz le guía con cada carácter que va escribiendo o borrando.

Ya dentro de la página de la ull el usuario se encuentra confundido dada las muchas opciones en la página frontal de la ull, pero decide entrar en la opción de Grados y buscar ingeniería. Al hacerlo, se da cuenta que para entrar en la pestaña de ingenierías hay que usar shift+intro y la voz avisa si has realizado dicha acción.

El usuario se dirige al horario de tercer curso, segundo cuatrimestre, y la voz le indica el horario con la voz pero es un poco difuso y suelta palabras relacionadas con el código html de la página web, algo prescindible para el usuario.

SIMULADORES:

DÉFICIT DE ATENCIÓN

Objetivamente es complicado leer el texto dado que se van lanzando imágenes constantemente . Además, el texto aparece y desaparece periódicamente.

Desde el punto de vista del usuario es muy molesto porque a pesar de que quieras obviar las imágenes se te va olvidando lo que estás leyendo, a pesar de que trates de obviar las distracciones.

COBLIS- SIMULADOR DE CEGUERA AL COLOR.

Es un simulador que nos permite ponernos en la posición de alguien que sufre una deficiencia de visión del color. Sin embargo, no se aprecian bien las variaciones. El simulador es bastante simple de usar, ya que puedes poner la foto y dentro de las diferentes opciones elegir el tipo de vista dependiendo de la deficiencia de visión de color.

DISLEXIA

Los miembros del grupo opinan que es una interfaz/simulador que presenta poca usabilidad, ya que es muy tediosa y no facilita las características que el usuario necesita de forma clara y sencilla. Sin embargo, el usuario piensa que dentro de los fallos que tiene, es un simulador que te sirve para ponerte en el lugar de una persona con dislexia, y comprender cómo es la vida con esta enfermedad.

PEAT- Photosensitive Epilepsy Analysis Tool

Es una herramienta de bastante utilidad según los miembros del grupo, ya que puede ayudar a los autores de material gráfico a determinar si las animaciones o el video en su contenido pueden causar convulsiones. PEAT evalúa el contenido que contiene video o animación, especialmente si ese contenido contiene transiciones intermitentes o rápidas entre colores de fondo claros y oscuros.

MISUNDERSTOODMINDS

Es un simulador bastante didáctico ya que contiene juegos y herramientas que permiten al usuario comprender las dificultades dentro de distintos ámbitos, cómo pueden ser la lectura, la escritura, las matemáticas. En nuestro caso particular hemos hecho una simulación matemática y hemos comprendido la dificultad del aprendizaje, ayudándonos a comprender mejor el problema de una manera más gráfica.