



**U N I V E R S I D A D
D E L A F R O N T E R A**

Taller de Accesibilidad UXD

Integrantes: Walter Andersen
Rail Neira
Michelle Naour

Profesor: Jaime Diaz Arancibia

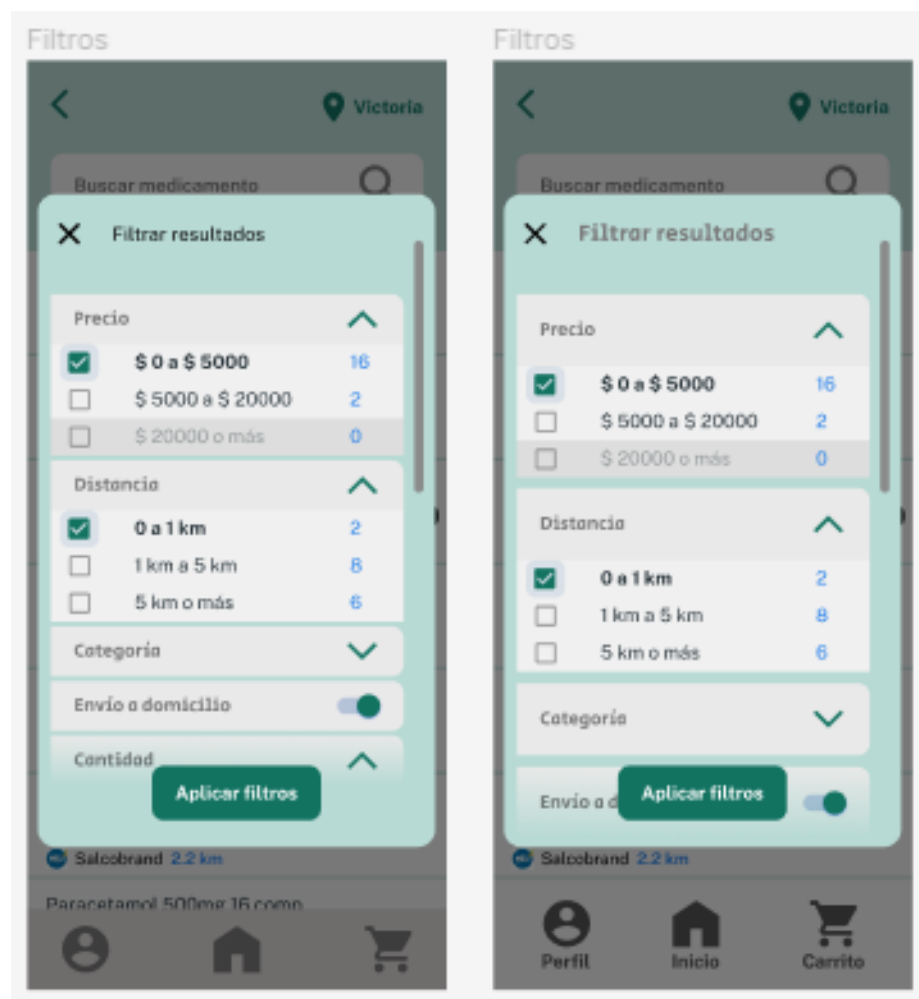
Accesibilidad en elementos interactivos.

Nuestro sistema funciona como una aplicación móvil, esto significa que las pantallas en que se desplegarán las vistas de nuestra aplicación serán de múltiples tamaños, pero en general serán pantallas pequeñas y táctiles. Si los controles, botones y otros elementos interactivos son muy pequeños o están muy cerca, la aplicación será frustrante de utilizar y en general será una mala experiencia para los usuarios.

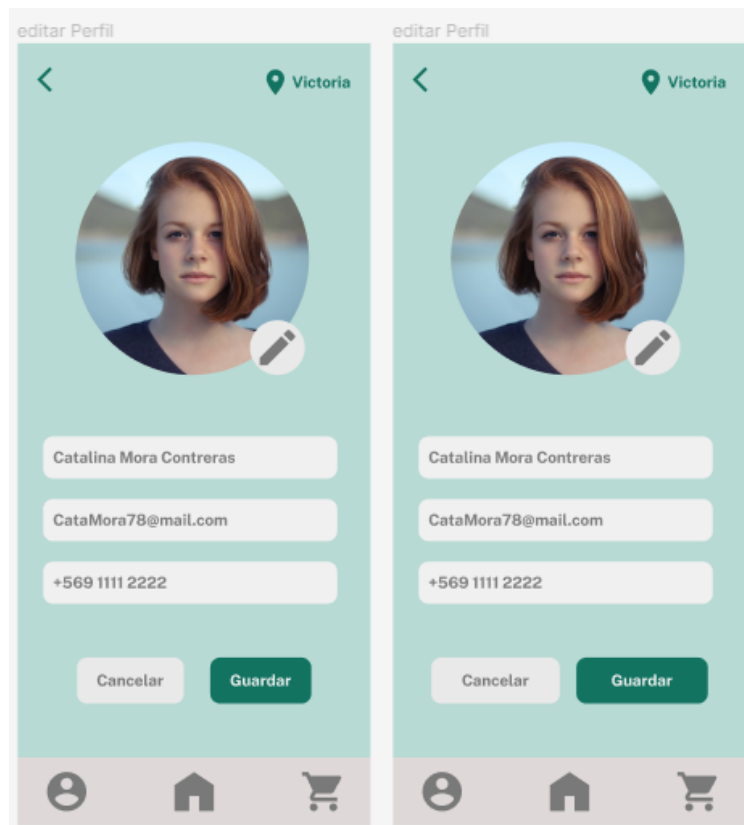
Nuestra aplicación apunta a ser una herramienta rápida y cómoda para buscar precios y comprar medicamentos de manera casual, por esto, debemos asegurarnos que todos los controles cumplan principios mínimos de accesibilidad para no arruinar la experiencia.

Los únicos controles sin marbetes que teníamos eran precisamente los del menú bottom bar, se le agregaron las etiquetas.

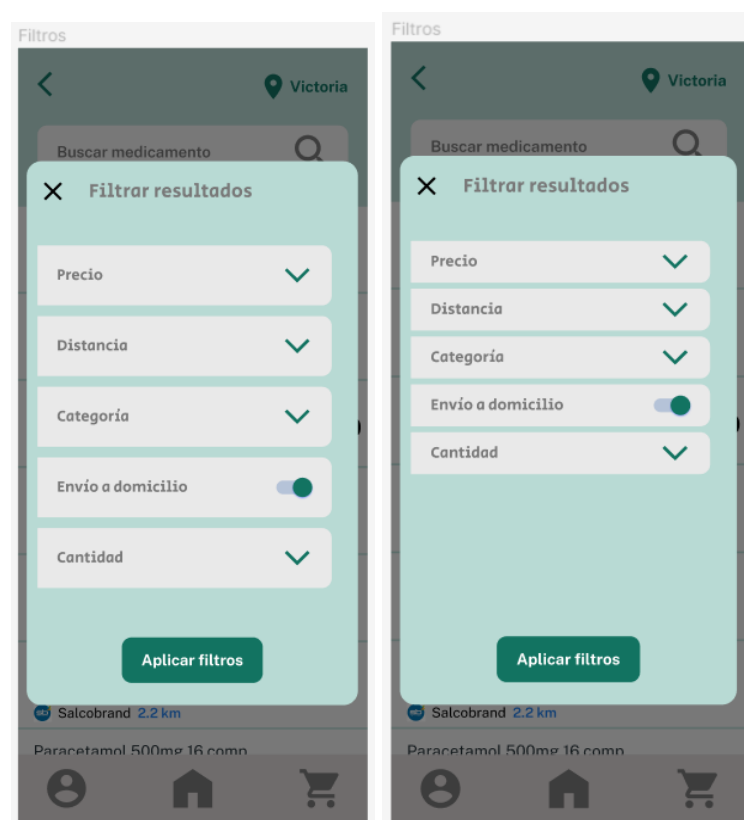
Además, se agrandan y se agrega padding a botones y opciones en filtros.



Izquierda, vista de filtros original. Derecha, secciones más grandes y más separadas.



Botones más grandes en nueva versión



Secciones clickeables más grandes y separadas.

Accesibilidad en el color.

El color contiene mucho significado dentro de un diseño, pero si un usuario es incapaz de verlos correctamente o le es molesto, entonces estamos haciendo un mal uso del color y nos estaría jugando en contra haciendo que nuestros usuarios les moleste u odien utilizar nuestra aplicación.

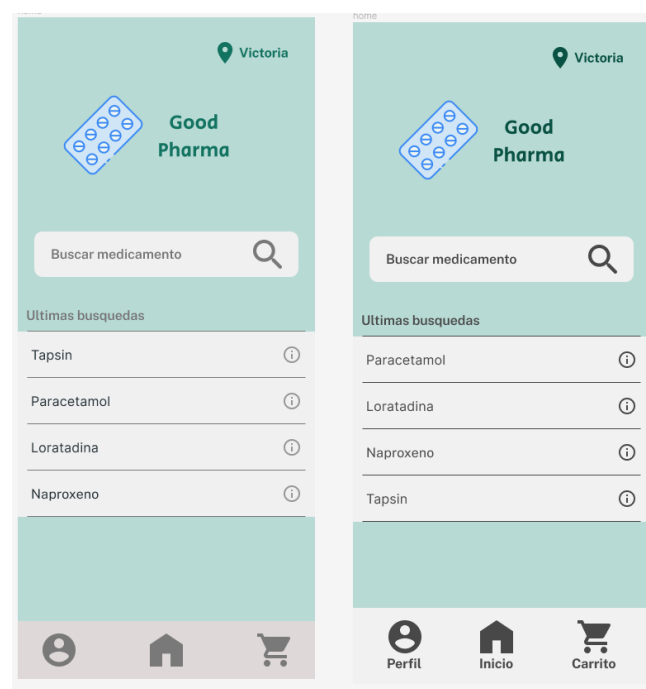
Sabiendo que los colores tienen diferentes significados y sensaciones dependiendo de la procedencia y el contexto cultural del usuario, como primera revisión, debemos intentar dar la mayor cantidad de claridad y sentido a nuestra aplicación sin depender del color

Debemos evitar todos los colores sobresaturados y de alto contraste porque estos son generalmente molestos para los usuarios, pero por otro lado, poco contraste hace que el contenido sea difícil de ver, cuando la pantalla está al sol, que es muy probable que ocurra al usar nuestra aplicación, y para usuarios con visión reducida. Por esto, la relación entre el texto e iconos con los fondos de nuestra aplicación están cercanas a la relación 4,5:1 recomendada.

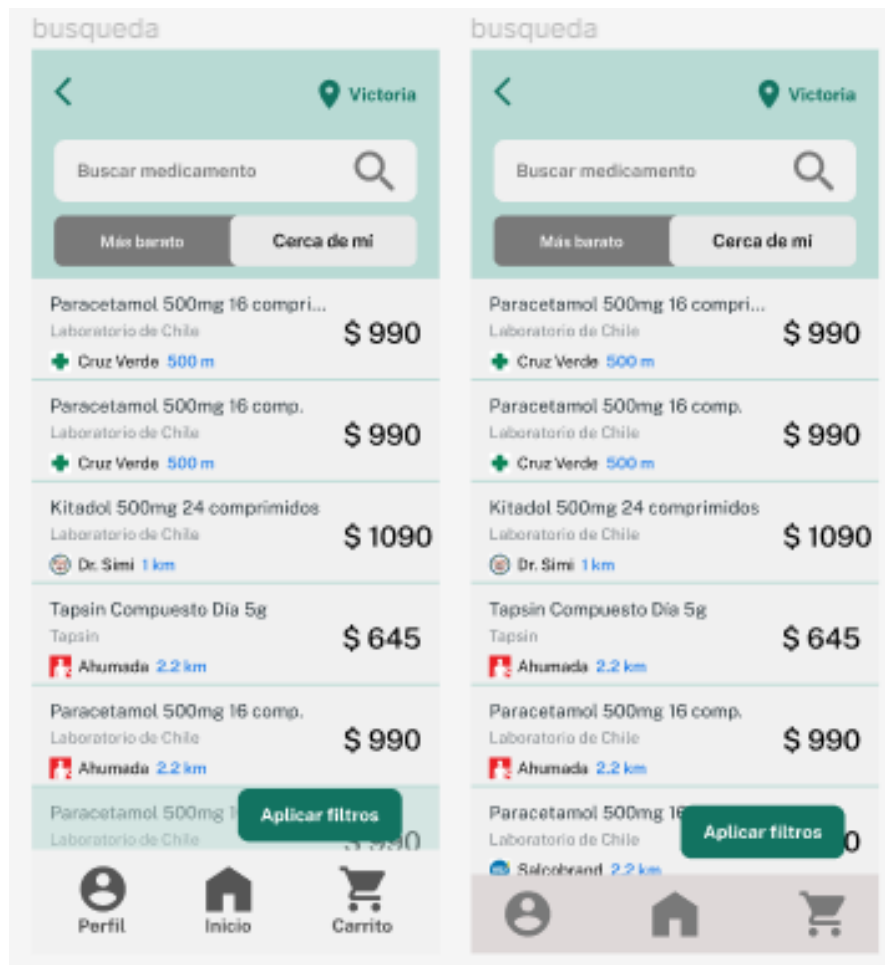
en la pantalla izquierda podemos ver la página de inicio previo a que se realizarán las labores correctivas respecto al contraste,y en la pantalla derecha ya realizadas las correcciones.

A continuación algunos detalles de los valores de contraste:

- Originalmente el contraste entre el texto good pharma y el fondo era de 3,8, actualmente es de 6,1.
- Originalmente el contraste entre el texto good pharma y el fondo era de 3,3, actualmente es de 5,0.
- Originalmente el contraste entre los iconos de la bottom bar y el fondo era de 3.9, actualmente es de 5,9.



Colores con contraste adecuado.

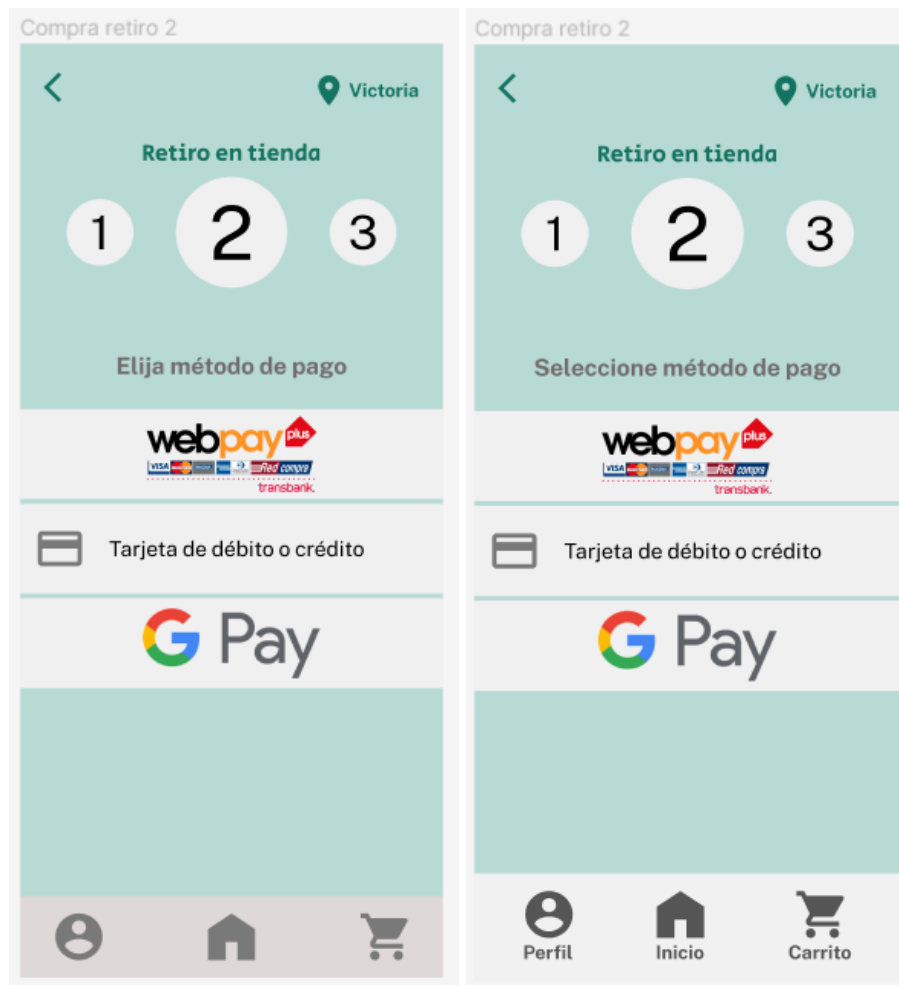


Contraste de bottom bar con la lista de búsqueda.

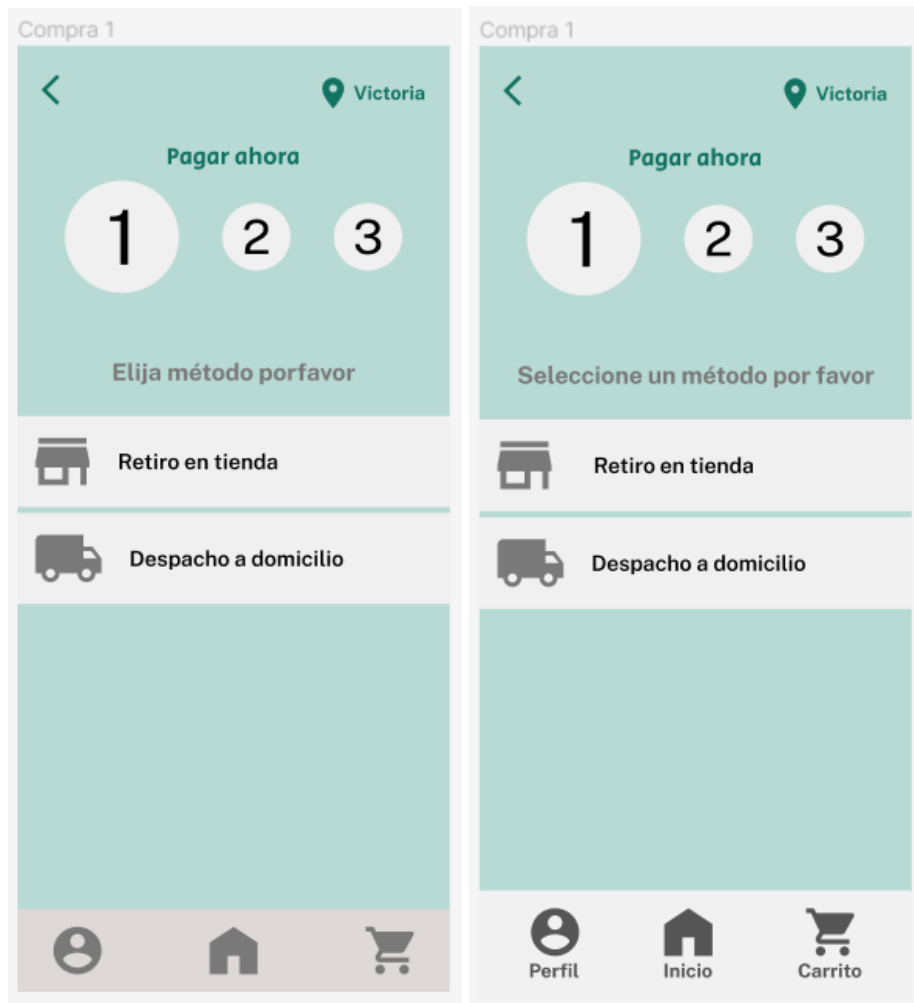
Gender neutral

A la hora de diseñar una aplicación, es importantísimo la interacción de la app con el usuario, por lo mismo hay que evitar asumir el género de quién usa esta, ya que así cualquier persona se siente correctamente apelada a la hora de interactuar con nuestros servicios.

Por esto mismo se cambiaron frases como “elija el método de pago” por “seleccione un método de pago”, se evitó hacer referencia al género de quien utiliza la aplicación. Más allá de esto, no encontramos textos en nuestra aplicación que aludiera al género del usuario.



Cambio en el fraseo de la oración.



Cambio en el fraseo de la oración.