

FICHA APLICACIONES MÓVILES

1. Datos generales

- **Nombre APP:** Akinator
- **Descripción:** es un juego en línea, en el que un genio puede adivinar el personaje en el que piensa el usuario, real o no, con preguntas sobre el mismo
- **Versión:** 8.9
- **Fecha actualización:** 29/04/2021
- **Idioma:** Español y múltiples idiomas
- **Desarrollador:** Elokence
- **Coste:** Gratuita
- **Requisitos hardware/software:** Requiere iOS 12.0 o posterior. Compatible con iPhone, iPad y iPod touch
- **Enlaces relacionados:**
[Akinator en App Store \(apple.com\)](https://apple.com/kinator)

2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** iPhone SE 2ªG, 7 Plus y 12 Mini
- **Sistema Operativo y versión:** iOS 14.5
- **Ayuda técnica utilizada (versión):** VoiceOver, Focus 14 BT 5G y 40 Blue II

3. Accesibilidad/Usabilidad

En la valoración de la aplicación Akinator se han encontrado varios problemas de accesibilidad para los usuarios con discapacidad visual.

Se presenta una gran cantidad de elementos etiquetados en inglés a lo largo de toda la aplicación. Algunos anuncios publicitarios externos son imágenes no accesibles que solo presentan como etiqueta el nombre del archivo “jpeg” o “jpg”.

Se recuerda que el lector de pantalla permite etiquetar los botones/gráficos (tocar dos veces con dos dedos manteniendo la segunda pulsación hasta que aparece el mensaje que permite editar la etiqueta del elemento seleccionado).

Se presenta publicidad externa que muestra ventanas que, si bien permiten ser cerradas desde un botón etiquetado, no brindan información accesible al usuario de lector de pantalla, ni siquiera empleando una navegación libre.

Cuando se presentan ventanas con anuncios de aplicaciones para descargar, por ejemplo “ARTISY – editor de fotos y fondos”, el usuario de lector de pantalla no puede interactuar con el botón “cerrar” (debe cerrar la APP y volver a ejecutarla).

Las ventanas emergentes de la propia aplicación como “Last super awards”, “Hall of fame”, “Daily challenge board” o “Aki awards”, se presentan a modo de carrusel y no son totalmente accesibles, pues cambian sin control del usuario y algunas presentan elementos no etiquetados.

El usuario debe intentar llegar al pie de estas ventanas para presionar el botón “Jugar”, bien haciendo flicks o mediante una exploración libre.

En la ventana “¿en quién estás pensando?” solo se puede interactuar con el botón “cerrar” si se desactiva el lector de pantalla. Solo aparecerá el teclado para que el usuario pueda introducir texto, si VoiceOver no está ejecutándose.

Tampoco se puede interactuar con los botones / conmutadores del menú principal teniendo el lector de pantalla activado.

Se presenta un problema que perjudica a los usuarios que emplean exclusivamente la Línea Braille: cada vez que la APP plantea una nueva pregunta, el foco se sitúa sobre una de las opciones de respuesta. Esto implica que en cada ventana el usuario deberá mover el foco hasta encontrar la pregunta para luego bajar y elegir la respuesta.

Para los usuarios con baja visión: la configuración del tamaño de fuente en el sistema, no se refleja en el tamaño de fuente de la interfaz de la aplicación, por lo que obliga al usuario a emplear altos grados de aumento y el contraste en algunas áreas, es deficiente, por ejemplo, en el menú.

4. Funcionalidad

Akinator es un juego que utilizando la inteligencia artificial puede decir en qué personaje o animal está pensando el usuario, haciéndole algunas preguntas. También existe el modo de juego para adivinar películas o animales. Al crear cuenta de usuario va desbloqueando posibilidades y reta a otros usuarios en línea.

Disponibles para altavoces inteligentes lo que, permite el entretenimiento para personas que no manejan bien el móvil.

Indica en su privacidad que comparte datos con terceros.

Implementa un banner publicitario en la zona inferior, eliminable previo pago.

5. Conclusiones

Akinator es un juego que consiste en pensar un personaje y la APP, por medio de una serie de preguntas, adivinará en qué personaje se estaba pensando.

Se han detectado varios problemas de accesibilidad para las personas con discapacidad visual, detallados en el documento de valoración que la hacen complicada de manejar para aquellas personas que no cuentan con destreza en el manejo de VoiceOver.

Los usuarios con sordoceguera deben buscar la pregunta desde la Línea Braille dado que el foco siempre se posiciona sobre las respuestas.



Dirección Autonomía Personal,
Accesibilidad, Tecnología e Innovación