

FICHA APLICACIONES MÓVILES

1. Datos generales

- **Nombre APP:** Blind Explorer
- **Descripción:** aplicación de navegación y guiado sensorial en entornos abiertos mediante la integración de sonidos binaurales
- **Versión:** 1.3.3
- **Fecha actualización:** 09/02/2019
- **Idioma:** español e inglés
- **Desarrollador:** GEKO NAVSAT S.L.
- **Coste:** Gratuita
- **Requisitos hardware/software:** iOS 10.3 o posterior
- **Enlaces relacionados:**
<https://itunes.apple.com/es/app/blindexplorer/id1345905790>

2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** iPhone XR
- **Sistema Operativo y versión:** iOS 12.2
- **Ayuda técnica utilizada (versión):** VoiceOver, Focus Blue II y 40 BT

3. Accesibilidad/Usabilidad

A continuación, se detallan algunos errores y mejoras de accesibilidad sobre la aplicación Blind Explorer.

- Mensajes con mayor información para confirmar la acción ejecutada o si es necesaria realizar alguna acción para poder utilizar correctamente la APP. Por ejemplo, si no se introduce ningún dato en la creación del punto, debería decir el error y que es necesario introducir el “Nombre del punto”.
- Elementos con etiquetas incompletas por lo que el usuario no dispone de toda la información necesaria.
- Se debería contemplar la posibilidad de que VoiceOver pueda interactuar con el contenido del mapa; actualmente el foco del lector no se posiciona en ese elemento y el usuario no puede disponer de la información que se ofrece.
- Se ha detectado que el primer elemento de la aplicación en todas sus pantallas es el logotipo de la misma, el cual está considerado erróneamente como un botón, aunque lógicamente no ofrece ninguna acción.
- Se recomendaría para una futura versión que la estructura de botones “Inicio”, “Rumbo” y “Mapa” sean un conjunto de pestañas, de forma que el usuario pueda saber el total de opciones y la ubicación de cada una entre todas, por ejemplo, “Rumbo, pestaña dos de tres”.

Hay que tener en cuenta que el teléfono debe estar encendido a la hora de grabar una ruta, dado que, si entra en pausa, la aplicación creará una línea recta entre los intervalos de encendido y pausa, desvirtuando la ruta original.

Si se mete el móvil en el bolsillo mientras se utiliza el guiado por sonido, el giroscopio debe estar bien orientado para que informe correctamente. Se debe configurar el apagado automático para no tener que estar continuamente sacando el teléfono del bolsillo por ausencia de sonidos al apagarse el móvil automáticamente.

Con línea Braille se puede interactuar con la aplicación a nivel de interface, aunque debido a que su funcionalidad básica de guiado es a través de sonidos, no resultará útil para usuarios con sordoceguera.

4. Funcionalidad

Blind Explorer, una aplicación de guiado sensorial que utiliza sonidos y tecnologías de navegación por satélite para guiarte por entornos abiertos. Puedes grabar tus propios recorridos o crear tus puntos de interés, pero también podrás utilizar los recorridos públicos creados por otros usuarios.

Una vez seleccionado el destino o la ruta, la aplicación genera sonidos para guiarte en la dirección correcta.

Blind Explorer incorpora una brújula sencilla e intuitiva que te permite marcar la orientación hacia la que quieres dirigirte, también tiene la opción de vincularlo a un GPS externo y mejorar así la localización.

5. Conclusiones

Blind Explorer es una APP que ofrece "guiado sensorial" y navegación en entornos abiertos mediante la integración de sonidos binaurales los cuales generan un escenario simulado en 3 dimensiones en combinación con la navegación GPS.

Se presenta bastante accesible para personas con discapacidad visual, recomendándose el uso de cascos de transmisión ósea; estos permiten al usuario recibir los estímulos acústicos 3D durante la navegación manteniendo libre el canal auditivo y permitiendo disfrutar más de la experiencia de navegación.

No obstante, se deben considerar las observaciones reflejadas en el documento de valoración para mejorar dicha accesibilidad.

Se debe tener en cuenta un mayor consumo de batería por la activación del GPS.