

## FICHA APLICACIONES MÓVILES

### 1. Datos generales

- **Nombre APP:** El Ahorcado en Español
- **Descripción:** aplicación que fue creada para usuarios que aprendían español. Incluye diferentes categorías de palabras para jugar. Cuando se descubre la palabra buscada, también se muestra la traducción al inglés.
- **Versión:** 3.3.1
- **Fecha actualización:** 04/03/2018
- **Idioma:** Español e Inglés
- **Desarrollador:** IRgsoft
- **Coste:** Gratuita
- **Requisitos hardware/software:** Android 4.1 y superiores
- **Enlaces relacionados:**  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=es.irodriguez.android.hangmanes&hl=es> 419

### 2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** Samsung Galaxy S8 y Xiaomi Mi A1
- **Sistema Operativo y versión:** Android 8.0
- **Ayuda técnica utilizada (versión):** TalkBack 6.1.0.18 (motor de voz Samsung y "Marta" Voxygen), BrailleBack 0.95.1 y línea Braille Focus 40 Blue

### 3. Accesibilidad/Usabilidad

Se han observado bastantes problemas de accesibilidad en esta aplicación, además de carencias en la funcionalidad de la misma, para que el juego por parte de personas con problemas de visión pueda resultar cómodo y fluido.

- **Dificultad en la navegación:**
  - Incluye publicidad en la parte inferior de casi todas las pantallas, lo cual dificulta bastante la navegación por los elementos de dichas pantallas.
  - No ofrece ningún botón para ir a la pantalla anterior, esto hace que se deba usar el botón virtual que ofrece el dispositivo para retroceder, pero el foco quedará en este botón virtual, por lo que para poder seguir navegando por la aplicación, habrá que forzar el posicionamiento del foco en ésta.
- **Botones sin etiquetar:** en diversas pantallas hay botones sin etiquetar, en alguna de ellas este aspecto tiene una especial importancia, ya que por el diseño de las mismas, resulta complejo deducir la funcionalidad de cada uno. Se recuerda que el lector de pantalla permite etiquetar los botones/gráficos abriendo el menú contextual local (gesto con un dedo hacia arriba y hacia la derecha) teniendo el elemento a etiquetar seleccionado.

- Según se va desarrollando el juego, en la pantalla va cambiando la información, pero el usuario con ceguera no aprecia dicha información de forma automática (debe recorrer/navegar por todos los elementos de la pantalla, cada vez que crea que se ha podido realizar un cambio).
- Falta de elementos que faciliten la lectura/consulta de la palabra a adivinar, (número de caracteres que tiene, así como la posición de los que se han ido acertando y los que quedan por resolver). Aún pudiendo navegar con el lector de pantalla, por caracteres, cuando se trate de una palabra muy larga, mediante el uso únicamente de voz, sería difícil tener una imagen visual rápida y clara; lo apropiado sería ofrecer elementos para suplir esta carencia.

Otro aspecto a mencionar, cuando se cambia en el lector de pantalla, el modo de navegación por caracteres, y se consulta la palabra a adivinar, los guiones que representan las letras que quedan aún pendientes, se sintetizan en inglés.

El gráfico que muestra el ahorcado que va apareciendo según se van cometiendo errores, no es accesible bajo el lector de pantalla, ni siquiera se pasa por él, con lo cual la información que éste transmite respecto al número de errores que aún se pueden cometer, pasará desapercibida a personas sin resto visual.

- Distorsión en la imagen de las pantallas: cuando en el dispositivo se ha configurado el uso de un tamaño de letra “grande”, la visualización del contenido de las distintas pantallas no es apropiada, pues por el tamaño y tipo de fuente empleado, no cabe toda la información en la pantalla, de hecho, parte de la información, no se visualiza, como es el caso del dibujo que muestra que va siendo ahorcado por los errores cometidos.

Un caso aún peor, que hace que la aplicación sea más inaccesible es en la visualización de las letras que pueden ir escogiendo, ya que es parcial, lo que impide distinguir visualmente algunas letras.

- Al hacer el gesto o pulsar el botón “Atrás” no permite salir de la aplicación, por lo que se debe minimizar el programa y cerrarlo en el gestor de aplicaciones.
- Al utilizar la Línea Braille como complemento a la voz, es posible tener más clara la posición de las letras, aunque éstas no se ofrecen como botones, y tampoco se informa de si están habilitadas o no.

#### **4. Funcionalidad**

El juego de El Ahorcado creado especialmente para los que están aprendiendo español. Incluye diferentes categorías de palabras para que los usuarios puedan seleccionar con cuales desean jugar.

Cuando se muestra la palabra buscada, también se presenta la traducción.

Permisos requeridos:

- Acceso a internet para obtener la publicidad y las opciones online del juego
- Estado del teléfono: Usado para el seguimiento de la publicidad.
- Estado de la red: Usado para comprobar la conexión a internet.
- Obtener cuentas de usuario para guardar las puntuaciones

## 5. Conclusiones

No se puede calificar la aplicación “El Ahorcado en español” como accesible, por todos los problemas mencionados en el documento de valoración. Además resulta incómoda la utilización de la misma, por parte de personas con ceguera o con problemas de baja visión que solo la vayan a usar mediante el lector de pantalla y la síntesis de voz. No obstante si la aplicación se usa con el apoyo de línea Braille, mejora algo su usabilidad.

---

<b>Fecha evaluación</b>
-------------------------

06/07/2018
------------