

FICHA APLICACIONES MÓVILES

1. Datos generales

- **Nombre APP:** Fantasy Biwenger- Liga Fútbol
- **Descripción:** Fantasy Biwenger- Liga Fútbol es una aplicación de fútbol fantasy que permite a los usuarios crear y gestionar equipos virtuales formados por jugadores de competiciones reales. A través de un sistema de puntuaciones basado en el rendimiento de los futbolistas durante los partidos oficiales, los participantes compiten entre sí dentro de ligas privadas o públicas realizando fichajes, alineaciones, ventas y otras operaciones propias de un mánager deportivo. La aplicación ofrece estadísticas, clasificaciones y diferentes modalidades de juego, proporcionando una experiencia de gestión y competición orientada a los aficionados al fútbol.
- **Versión:** 10.26
- **Fecha actualización:** 01/08/2026
- **Idioma:** Español
- **Edad:** 4+
- **Desarrollador:** Biwenger SL
- **Coste:** Gratis.
- **Requisitos hardware/software:** Requiere de iOS 15.6 o posteriores
- **Enlaces relacionados:** [App Fantasy Biwenger - Liga Futbol - App Store](#)

2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** iPhone 17e
- **Sistema Operativo:** iOS 26.6
- **Ayuda técnica utilizada:** VoiceOver y línea braille Focus 40 Blue 5G.

3. Accesibilidad/Usabilidad

Esta evaluación se ha realizado con la versión gratuita, por lo que aparecen anuncios que dificultan la navegación.

Las incidencias de accesibilidad identificadas son las siguientes:

Compatibilidad con lectores de pantalla

- Algunos campos de formulario no disponen de etiquetas accesibles. Un ejemplo de ello es en la pantalla de crear cuenta, el campo de correo electrónico dispone únicamente de un texto de ayuda por lo que, cuando se introduce información, el lector deja de verbalizar que se trata del campo de correo electrónico.
- Dentro de la sección de inicio, hay un carrusel de anuncios que, para acceder a ellos, hay que hacerlo mediante la interacción en la lista disponible de cuatro elementos etiquetados como emojis, los cuales están duplicados, por lo que, mediante el flick, verbaliza lo mismo dos veces. Dichos anuncios, no son reconocidos por el lector, por lo que el foco los obvia, incluyendo su información.
- Cuando se accede al menú principal, se producen problemas de navegación por capas, el foco queda en la capa trasera, la pantalla anterior, por lo que no verbalizan las opciones del menú directamente mediante el desplazamiento por flick.
- El lector de pantalla permite acceder a información que no está disponible visualmente como, por ejemplo, en la presentación de la aplicación únicamente se muestra una de las cuatro diapositivas, mientras que los usuarios de lector de pantalla pueden navegar por el contenido de todas ellas sin necesidad de cambiarlas.
- Siguiendo con las diapositivas de la presentación, en la segunda, la lista de jugadores se desplaza de forma automática, lo que provoca que el foco del lector recorra repetidamente algunos de sus elementos. En la tercera, muestran fichas de diferentes jugadores. Al interactuar con la diapositiva, el lector de pantalla anuncia automáticamente toda la información contenida en dichas fichas.

- Se han detectado elementos expuestos como botones cuya activación no produce ninguna acción. Por ejemplo, en la cuarta diapositiva de la presentación, cada persona cuenta con un supuesto botón desplegable que visualmente actúa como texto informativo y carece de funcionalidad.
- En diversas transiciones entre pantallas, el foco del lector no se posiciona al inicio del nuevo contenido ni en el comienzo de la ventana. Por ejemplo, tras activar el botón “Empezar”, éste se sitúa sobre el selector de idioma en lugar de hacerlo al principio.
- Existen imágenes que carecen de una descripción alternativa adecuada, como sucede con el logotipo de la aplicación.
- En la pantalla destinada a realizar una puja por un jugador, se incluyen dos controles para aumentar o reducir la cantidad ofertada. Sin embargo, estos controles no son accesibles mediante el foco del lector, por lo que la modificación de la cifra únicamente puede realizarse introduciendo el valor manualmente en el campo de edición.
- El estado de determinados controles se comunica exclusivamente mediante recursos visuales. Por ejemplo, al desplegar la lista de idiomas, la opción seleccionada aparece marcada visualmente, pero esta información no es verbalizada.
- La estructura de encabezados presenta inconsistencias jerárquicas. En la pantalla “¿Con quién vas a jugar?”, por ejemplo, se observan saltos entre niveles de encabezado que dificultan la correcta comprensión de la organización del contenido.
- Se han identificado botones sin etiquetado accesible. Un ejemplo de ello es el control utilizado para cerrar el menú abierto desde la opción “Más”, que carece de una descripción asociada.
- Parte de la información se encuentra dividida en varios elementos independientes, lo que dificulta su comprensión. Por ejemplo, la fecha “05/08/26” y el texto “Miembro desde” se anuncian en movimientos de foco separados, obligando al usuario a realizar varias acciones para comprender una única información.

- Determinados datos se transmiten únicamente mediante elementos visuales. Por ejemplo, en la pantalla de la liga, el criterio de ordenación aplicado al filtro por posición se representa exclusivamente mediante un icono de orden ascendente o descendente, sin que el lector de pantalla lo verbalice.

Compatibilidad con línea braille

En el formulario de registro, la posición del cursor que muestra la línea braille no coincide con la posición real de éste. Por ejemplo, si el usuario pasa del campo de correo electrónico al de contraseña cuando el correo ya está cumplimentado, la línea braille sigue mostrando el cursor sobre un carácter del correo electrónico, aunque realmente el foco se encuentra en el campo de contraseña. Aunque la edición se realiza en el campo correcto, esta situación puede generar confusión sobre la posición real del cursor.

Usuarios con deficiencia visual grave

- La app no respeta las configuraciones de “Texto más grande” y “Tamaños más grandes”. Tampoco es compatible con la opción de “Texto en negrita” y “Aumentar contraste”.
- Se han identificado varios elementos con movimiento automático dentro de la aplicación, concretamente en el carrusel de la tienda, en las animaciones asociadas a los planes “Premium / Ultra”, así como en la presentación inicial que se muestra al iniciar la aplicación. Estos contenidos se reproducen sin ofrecer mecanismos para pausarlos, detenerlos o desactivarlos. Además, se han detectado efectos animados que no se detienen automáticamente, como la animación utilizada para promocionar el cambio al plan Premium dentro del menú.
- Tanto en “Modo Oscuro” como en “Modo Claro” se han detectado varios elementos que presentan un contraste insuficiente entre el texto y el fondo. Como por ejemplo se observa en el menú de usuario, el indicador del presupuesto total disponible o en la información sobre la posición en la que juegan los futbolistas, lo que puede dificultar su lectura e identificación.

4. Funcionalidad

Fantasy Biwenger - Liga Fútbol es una aplicación de gestión deportiva basada en la modalidad fantasy football, que permite a los usuarios asumir el rol de mánager de un equipo virtual compuesto por jugadores que participan en competiciones reales de fútbol.

La aplicación ofrece la posibilidad de crear y administrar plantillas mediante la compra, venta e intercambio de futbolistas a través de un mercado de fichajes virtual. Los usuarios deben gestionar aspectos como la alineación de jugadores, la estrategia de mercado y la configuración del equipo para optimizar los resultados obtenidos durante la competición.

El sistema de juego se basa en la obtención de puntuaciones que reflejan el rendimiento real de los futbolistas durante los partidos oficiales. Estas puntuaciones determinan la posición de cada participante dentro de las diferentes ligas disponibles, que pueden ser públicas o privadas, permitiendo competir con otros usuarios.

Además de la gestión de equipos, la aplicación proporciona acceso a estadísticas, clasificaciones, información sobre jugadores y distintas modalidades de juego que amplían las posibilidades de competición. Todo ello configura una experiencia interactiva enfocada al seguimiento de la actualidad futbolística, la toma de decisiones estratégicas y la participación en desafíos competitivos entre aficionados al fútbol.

5. Conclusiones

Fantasy Biwenger - Liga Fútbol es una aplicación de fútbol fantasy que permite a los usuarios crear y gestionar equipos virtuales formados por jugadores de competiciones reales.

La aplicación presenta diversas barreras de accesibilidad. En el caso de usuarios con ceguera o sordoceguera que utilizan lector de pantalla, se han identificado incidencias relacionadas con la navegación, el etiquetado de controles, la gestión del foco y la transmisión de información exclusivamente mediante elementos visuales. Estas deficiencias dificultan la comprensión de la interfaz y la realización de determinadas tareas, pudiendo llegar a impedir el uso autónomo de algunas funcionalidades, especialmente para personas con menor experiencia en el manejo de dicha herramienta de accesibilidad.

Por otra parte, las personas con deficiencia visual grave también encuentran obstáculos significativos derivados de la ausencia de opciones de personalización visual adecuadas. La imposibilidad de ampliar el tamaño del texto, la existencia de contrastes insuficientes en determinados componentes de la interfaz y la reproducción automática de animaciones y carruseles sin mecanismos de control afectan negativamente a la legibilidad, la orientación y el confort de uso.

Fecha de evaluación

05/08/2026
