

FICHA APLICACIONES MÓVILES

1. Datos generales

- **Nombre APP:** Just Eat ES Comida a Domicilio
- **Descripción:** Just Eat es una aplicación que permite realizar pedidos a domicilio en diferentes establecimientos.
- **Versión:** 11.7.0.1610005737
- **Fecha actualización:** 17/07/2025
- **Idioma:** español y múltiples idiomas
- **Edad:** PEGI 3
- **Desarrollador:** Just-Eat Holding Limited
- **Coste:** Gratis
- **Requisitos hardware/software:** requiere Android 8.0 y versiones posteriores
- **Enlaces relacionados:** [Just Eat - Comida a Domicilio - Aplicaciones en Google Play](#)

2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** Google Pixel 9
- **Sistema Operativo y versión:** Android 15
- **Ayuda técnica utilizada (versión):** Suite Accesibilidad Android 16.0.0.777931756 y línea braille Focus 40 Blue 5G

3. Accesibilidad/Usabilidad

La evaluación incluye el proceso completo de compra, desde la realización de un pedido hasta la entrega.

Es importante destacar que el comportamiento relacionado con la accesibilidad puede variar según el establecimiento, por lo que los problemas detectados no siempre serán los mismos en todos los casos.

En la valoración de la aplicación se han detectado problemas de accesibilidad que se detallan a continuación.

Si ocurre un error durante el proceso de creación de una cuenta, Talkback puede leer el mensaje correspondiente, pero el foco no se mueve automáticamente hasta él. Esto dificulta que los usuarios de lector de pantalla puedan encontrarlo.

Se han detectado textos y etiquetas en inglés. Un ejemplo de esto puede observarse en el botón etiquetado como "Open filters and sorting screen".

En la pestaña "Inicio", el cuadro de búsqueda no tiene la etiqueta correctamente asociada: el foco pasa primero por el cuadro y luego por la etiqueta. Además, aunque indica "inhabilitado", funciona correctamente.

Existen algunos controles que no disponen de etiqueta, como por ejemplo el botón que permite acceder a la IA de la aplicación o el de añadir un producto a la cesta.

Se recuerda que el lector de pantalla permite etiquetar algunos botones/gráficos cuando indica que hay etiquetas disponibles. Para ello abrir el menú de Talkback teniendo el elemento a etiquetar seleccionado (deslizando hacia abajo y luego a la derecha o realizando un toque con tres dedos), y elegir "Añadir etiqueta".

Cuando el lector de pantalla está activado, no es posible acceder al botón que permite cerrar la pantalla de IA. Por lo tanto, para hacerlo, se debe emplear el gesto atrás de Talkback.

La aplicación carece de algunos encabezados que estructuren el contenido. Ocurre por ejemplo en ciertas secciones de la pestaña "Inicio", como en el título del apartado "¿Qué te apetece hoy?".

Al navegar por la pestaña "Inicio" con Talkback, el scroll no funciona correctamente y afecta a la lectura de resultados. Por ejemplo, en "Restaurantes top", Talkback solo verbaliza la etiqueta o texto de la imagen, pero no el nombre del restaurante. Al retroceder tras llegar al final, sí identifica correctamente ambos datos porque el contenido ya está visible.

En la pantalla de elección de la hora de entrega, Talkback anuncia la hora seleccionada al hacer flick y, con otro flick, menciona información sobre envío gratuito, aunque este texto no aparece en pantalla.

Al introducir el número de tarjeta para realizar un pago, existe un control etiquetado como "Añadir tarj" que es detectado por Talkback como un botón de selección aunque no realiza ninguna función.

Los cuadros de edición en los que se introduce la tarjeta no se encuentran etiquetados.

Al activar el cuadro de edición para introducir los datos de la tarjeta, aparece un botón de escanear sobre el teclado. El foco se sitúa sobre este pero tras avanzar con flicks, ya no es posible regresar a él por ese método; solo se accede mediante exploración táctil.

Al realizar el pedido, aparece un anuncio de un descuento, pero este no es verbalizado por Talkback.

Al acceder al estado de la entrega, se presentan diversas opciones que, a nivel visual, están identificadas como completadas, en curso o pendientes. Sin embargo, esta información no es transmitida por Talkback. Adicionalmente, todas las opciones se leen en un solo flick.

En la pantalla de valoración, si se elige la opción para indicar que el pedido ha llegado tarde, el desplegable para elegir con cuánto retraso llegó no puede ser utilizado con Talkback activado

En cuanto a los usuarios de línea braille, no ha sido posible escribir en los cuadros de edición para introducir los datos de la tarjeta.

Además, en pantallas con mucha información, como la pestaña "Inicio", la falta de scroll automático impide que el comando para ir al principio funcione correctamente.

Respecto a las personas con deficiencia visual grave, la aplicación soporta el "Modo oscuro/claro", el "Texto en negrita" y el "Texto en alto contraste" configurado en el dispositivo. El tamaño de fuente del sistema es soportado, pero en configuraciones altas puede provocar solapamiento de textos.

Se ha observado que existen imágenes publicitarias de los distintos comercios con textos que no tienen suficiente contraste entre fuente y fondo.

4. Funcionalidad

La aplicación Just Eat pone al alcance de las personas una amplia variedad de restaurantes, supermercados y tiendas para realizar pedidos de comida o productos y recibirlos cómodamente en casa o recogerlos en el establecimiento.

Se puede acceder a grandes ofertas, descubrir restaurantes con excelentes valoraciones y elegir entre más de 100 tipos de comida.

Es posible filtrar por tipo de cocina, plato o promociones, así como por diversas opciones de pago. Además, el usuario puede recibir información en tiempo real sobre su pedido.

5. Conclusiones

Just Eat es una aplicación que permite realizar pedidos de comida a domicilio desde restaurantes disponibles en la zona.

La aplicación cuenta con problemas de accesibilidad que dificultan su uso por personas con ceguera como por ejemplo controles sin etiqueta, ausencia de encabezados o elementos que no transmiten su estado de forma correcta. Aunque esta aplicación puede ser utilizada por personas con gran destreza en el manejo del lector de pantalla, es necesario corregir los errores de accesibilidad señalados en los apartados anteriores con el fin de que la aplicación pueda ser usada por cualquier persona.

Las personas con sordoceguera que utilizan una línea braille como método de entrada de texto pueden enfrentar barreras significativas, como la imposibilidad de

introducir los datos de la tarjeta para realizar pagos o la necesidad de utilizar la exploración táctil para cerrar ciertas pantallas, como la de la IA.

Respecto a usuarios con deficiencia visual grave no encontrarán barreras que impidan el uso de la aplicación aunque es necesario corregir algunos errores relativos al contraste.

Fecha evaluación

23/07/2025
