

FICHA APLICACIONES MÓVILES

1. Datos generales

- **Nombre APP:** Leroy Merlin
- **Descripción:** Se trata de la aplicación de la tienda del mismo nombre donde pueden adquirirse artículos de forma online.
- **Versión:** 8.38.1
- **Fecha actualización:** 04/11/2024
- **Idioma:** español y múltiples idiomas
- **Edad:** 4+
- **Desarrollador:** Leroy Merlin France
- **Coste:** Gratis
- **Requisitos hardware/software:** requiere iOS 15 o superior
- **Enlaces relacionados:** <https://apps.apple.com/es/app/leroy-merlin/id370400343>

2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** iPhone 14 pro
- **Sistema Operativo y versión:** iOS 18.0.1
- **Ayuda técnica utilizada (versión):** VoiceOver, Focus 14 y 40 Blue 5G

3. Accesibilidad/Usabilidad

Durante la evaluación no se ha realizado el proceso completo de compra de productos ya que no se ha llegado a realizar el pago con tarjeta.

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

Durante el registro en la App, si algún campo no se ha cumplimentado correctamente, aparecen mensajes de error (marcados en color rojo) para que los campos sean corregidos, pero el foco no se posiciona en dichos mensajes, obligando al usuario a navegar por la pantalla hasta encontrarlos. VoiceOver no los notifica de forma automática. Además, aparecen mensajes emergentes que no son verbalizados por el lector.

Se observa que la App cuenta con etiquetas que no están debidamente asociadas a los controles, en un flick VoiceOver detecta el texto y en el siguiente, el control. Esto puede apreciarse, por ejemplo, en la pantalla “Creación de cuenta”.

En esta misma pantalla existen elementos no identificados, que son “casillas de verificación”, pasando desapercibidas para el usuario, que desconoce que son elementos con los que se puede interactuar. Un ejemplo se encuentra en el proceso de registro, donde no es posible continuar si no se verifica la política de privacidad.

Existen botones mal etiquetados, como es el caso del botón “Atrás” que está etiquetado como “Navigation Arrow Back 24pxg” o el botón “Añadir a favoritos” etiquetado como “Navigation_Publish_Favorite_24px”. Lo mismo sucede con el botón “Compartir” cuyo nombre de la etiqueta es “Social_Share_ShareIOS__24Px”, entre otros.

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).

En la pestaña “Cuenta” sólo es posible activar cada uno de los elementos realizando un doble toque sostenido.

Además, existen elementos no etiquetados que sólo es posible conocer su contenido si se cuenta con el reconocimiento de imágenes de VoiceOver, como es el caso de “Notificaciones”, “Buscar” o “Cerrar”, entre muchos otros.

La satisfacción de los clientes de un producto se expresa mediante estrellas que se van rellenando en pantalla, cuestión que, al tratarse de una imagen, VoiceOver no interpreta. El lector sólo verbaliza “Imagen asterisco” obligando al usuario a realizar cinco flicks hasta llegar al siguiente campo de información.

En la pantalla de “Inicio” aparece publicidad de productos que VoiceOver verbaliza como botones no etiquetados. Son elementos que no cuentan con etiquetas descriptivas que permitan su identificación si se utiliza lector de pantalla. En la mayoría de los casos, se trata de imágenes o iconos sin alternativa textual.

En la pestaña “Carrito” se observa que, si se desea añadir alguna unidad adicional a producto ya añadido a la cesta, el ajustable no funciona correctamente, no pudiendo seleccionar las unidades que se desean añadir desde dentro del carrito.

En la pantalla “Dirección de entrega”, las etiquetas están duplicadas, pasando el foco primero por las etiquetas y posteriormente por los controles, que también están etiquetados.

En diferentes pantallas se produce navegación por capas. Esto puede observarse en el “Carrito” y durante la tramitación de una compra.

Los usuarios de línea braille no van a encontrar problemas adicionales a los ya mencionados con síntesis de voz.

Para usuarios con deficiencia visual grave, la App no adopta el modo oscuro cuando se tiene configurado en el sistema.

La aplicación no ofrece opción de configuración de colores.

En cuanto al tamaño de la fuente, solo se adapta al que se tenga seleccionado en el sistema en alguna ventana de la App, normalmente ventanas propias del sistema.

4. Funcionalidad

La aplicación LEROY MERLIN ofrece la posibilidad de realizar la compra online de artículos en esta cadena de tiendas.

Permite acceder al catálogo de productos, verificar disponibilidad, hacer pedidos y gestionar ventajas del Club LEROY MERLIN.

Además, permite organizar visitas a tienda y realizar seguimiento de pedidos.

5. Conclusiones

Con la aplicación de LEROY MERLIN es posible comprar productos online de la tienda del mismo nombre, así como realizar el seguimiento de un pedido.

La App presenta numerosos problemas de accesibilidad que dificultan su uso a las personas con ceguera y sordoceguera que utilicen el lector de pantalla y/o la línea Braille.

El etiquetado incorrecto o insuficiente de controles, así como la falta de accesibilidad en algunos elementos como las “Casillas de verificación”, hacen que no sea posible finalizar algunos procesos de manera autónoma.

Concretamente, una persona con ceguera o sordoceguera no podrá registrarse correctamente si no verifica la política de privacidad, ni tampoco podrá seleccionar las unidades que desea añadir desde dentro del carrito.

Fecha evaluación

04/11/2024
