

FICHA APLICACIONES MÓVILES

1. Datos generales

- **Nombre APP:** Sequvo: Puzzle musical
- **Descripción:** Sequvo es un juego de puzzles musicales para iPhone. La aplicación plantea diferentes niveles en los que el usuario debe modificar un patrón musical mediante distintas operaciones, como transponer, rotar o invertir sus elementos, hasta conseguir que coincida con un patrón objetivo.
- **Versión:** 1.2.2
- **Fecha actualización:** 12/06/2026
- **Idioma:** Español y múltiples idiomas
- **Edad:** 4+
- **Desarrollador:** Wallace Interactive LLC
- **Coste:** De pago
- **Requisitos hardware/software:** Requiere de iOS 15.6 o posteriores
- **Enlaces relacionados:** [Sequvo: Music Puzzle Game App - App Store](#)

2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** iPhone 14 Pro Max.
- **Sistema Operativo:** iOS 26.6
- **Ayuda técnica utilizada:** VoiceOver y línea braille Focus 40 Blue 5G.

3. Accesibilidad/Usabilidad

Tras la evaluación, se han detectado una serie de incidencias de accesibilidad:

Compatibilidad con lectores de pantalla

- Se ha detectado la ausencia de encabezados dentro de los apartados de la aplicación, los cuales ayudan a organizar el contenido. Un ejemplo de ello se encuentra en la pantalla de "Ajustes".
- En algunos controles, el VoiceOver verbaliza dos veces la etiqueta al desplazarse con flick, ya que pasa por el control y el texto de éste. Ocurre, por ejemplo, dentro de "Ajustes", en los elementos "Reducir movimiento" o "Háptica".
- Existen ventanas modales, como en el botón "Ver desafíos de maestría" situado en la pantalla de un Álbum, cuyo contenido no es recibido por el foco del lector de pantalla, pudiéndose interactuar solamente con el botón de cerrar.
- Se ha observado que VoiceOver verbaliza información que no se encuentra visualmente presente en la interfaz, como en la pantalla "Estadísticas", en la que en la sección "Resumen" visualmente aparece el número de niveles completados, pero VoiceOver, además de esta información, verbaliza otro número que no es visible.
- Por el contrario, también se encuentra información que únicamente aparece de manera visual, como en la pantalla en la que se muestran los diferentes niveles, visualmente aparece la información de los movimientos realizados y los movimientos del par, pero el lector no verbaliza éstos últimos.
- Se encuentran en inglés las opciones del rotor disponibles en los botones de las notas del juego.
- Existen textos/iconos que no se encuentran correctamente asociados entre sí. Por ejemplo, en el icono representativo de la pista, el lector de pantalla verbaliza "Information source". En este caso, el foco pasa primero por el texto y acto seguido por el icono.

- Se han detectado iconos decorativos, sin etiquetar, por los que pasa el foco del lector de pantalla, como, por ejemplo, los que se encuentran debajo de los encabezados “TRANSPONER” O “ROTAR”.
- Existen diferentes controles que, al ser pulsados, se modifica el valor pero el lector de pantalla no verbaliza los cambios, como ocurre en los controles de volumen de la pantalla de “Ajustes”.
- En el tutorial se encuentra un icono de flecha que el foco del lector no recorre en el orden visual, lo que provoca una incompreensión de la interfaz.

Compatibilidad con línea braille

Al situar el foco sobre el icono correspondiente a la pista, VoiceOver verbaliza "Information source", mientras que en la línea braille se muestra "Fuente de información".

Usuarios con deficiencia visual grave

- La aplicación no respeta algunas configuraciones de accesibilidad del sistema operativo, como las opciones de “Texto en negrita” y “Aumentar contraste”.
- La interfaz se presenta por defecto con una apariencia equivalente al modo oscuro, sin ofrecer una alternativa en modo claro para aquellos usuarios que la requieran.
- Se han identificado casos de contraste insuficiente entre el color del texto y el fondo. Esto afecta a algunos encabezados de la pantalla de selección de niveles y a diversos textos descriptivos de la sección “Ajustes”.

4. Funcionalidad

Sequvo es un juego de puzles musicales que combina razonamiento lógico y percepción auditiva. Sus principales funcionalidades son:

- Resolución de puzles musicales mediante la modificación de secuencias o patrones sonoros.
- Aplicación de transformaciones musicales, como la transposición, rotación e inversión de los elementos de un patrón para alcanzar una secuencia objetivo.

- Retroalimentación sonora constante, donde el audio forma parte esencial de la mecánica de juego y ayuda a identificar los cambios realizados.
- Estructura progresiva de dificultad, con 90 niveles organizados en tres álbumes temáticos.
- Modos de juego adicionales, que amplían la experiencia más allá de la progresión principal.
- Desafíos de maestría, orientados a usuarios que desean perfeccionar sus habilidades y completar retos de mayor complejidad.
- Interfaz adaptada a dispositivos iPhone, diseñada para interactuar con los distintos niveles y herramientas de transformación musical.

5. Conclusiones

Sequvo es un juego de puzles musicales basado en la lógica, en el que el objetivo consiste en hacer coincidir patrones sonoros mediante diferentes transformaciones. La aplicación incluye 90 niveles con dificultad progresiva, un modo remix y desafíos adicionales de maestría.

Aunque la música forma parte de la mecánica del juego y sirve como apoyo para la resolución de los puzles, su utilización no resulta imprescindible para completar la experiencia, permitiendo que los desafíos puedan resolverse a través de otros elementos de interacción.

No obstante, durante la evaluación se han identificado diversas barreras que afectan a la navegación y comprensión de la interfaz. La incidencia de mayor impacto se localiza en la ventana modal “Ver desafíos de maestría”, cuyo contenido no es accesible para los usuarios de lector de pantalla, impidiendo el acceso a las distintas opciones disponibles y limitando significativamente la funcionalidad ofrecida. Asimismo, se han detectado otras incidencias relacionadas con la ausencia de encabezados, la existencia de órdenes de navegación poco coherentes en determinadas pantallas y deficiencias en el etiquetado o asociación de algunos controles e iconos.

Por otra parte, la comprensión inicial de la aplicación puede resultar compleja para usuarios con ceguera o sordoceguera, ya que el tutorial no proporciona una explicación suficientemente clara de la interfaz ni de la mecánica de juego, dificultando el aprendizaje autónomo de las dinámicas propuestas.

En cuanto a las personas con deficiencia visual grave, la aplicación presenta varias limitaciones, entre ellas problemas de contraste en determinados textos, la falta de compatibilidad con la opción de “Texto en negrita” del sistema operativo y la ausencia de alternativas de visualización, al ofrecer únicamente una interfaz equivalente al modo oscuro.

Fecha de evaluación

13/08/2026
