

FICHA APLICACIONES MÓVILES

1. Datos generales

- **Nombre APP:** Sequvo: Puzzle musical
- **Descripción:** Sequvo es un juego de puzzles musicales para Android. 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:** 13/06/2026
- **Idioma:** Español
- **Edad:** Apto para todas las edades.
- **Desarrollador:** Wallace Interactive LLC
- **Coste:** De pago
- **Requisitos hardware/software:** Requiere de Android 7 o posterior
- **Enlaces relacionados:** [Sequvo - Juego de puzzles - Aplicaciones en Google Play](#)

2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** Google Pixel 10a
- **Sistema Operativo:** Android 17
- **Ayuda técnica utilizada:** Suite Accesibilidad Android 17.0.1.926549743 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 el elemento "Reducir movimiento".
- 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.
- Existen elementos mal etiquetados, como las puntuaciones con estrellas de la sección "Álbumes" dentro de "Estadísticas", que son verbalizadas como, por ejemplo, "4 sobre 90 emoji de".
- En el mismo apartado, se ha observado la existencia de información que únicamente la verbaliza el lector de pantalla, sin estar presente en la interfaz, como, por ejemplo, cuando se anuncia el número de niveles completados y estrellas obtenidas, TalkBack verbaliza "Niveles: 4 de 90", pero visualmente solo aparece "04".
- Del mismo modo, se ha identificado información que únicamente se presenta de forma visual y que no es verbalizada por el lector de pantalla. Esto ocurre, por ejemplo, en la pantalla de "SELECCIONA Y DESLIZA" con el número de movimientos necesarios para obtener la máxima puntuación.
- Durante la partida, algunos elementos gráficos de carácter decorativo reciben el foco del lector sin aportar información relevante ni disponer de una descripción asociada. Esta situación afecta, entre otros elementos, a los iconos de "ROTAR" y "TRANSPONER".

- El orden de navegación del foco no siempre sigue una secuencia lógica, ya que en algunos casos se recorren primero todos los encabezados de determinadas secciones y posteriormente las opciones relacionadas con ellos.
- 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”.
- Los pasos que muestran cómo deberían estar las notas son identificados por el lector de pantalla como elementos interactivos, cuando su finalidad es exclusivamente informativa.
- En la misma pantalla, al situar el foco en los pasos interactivos que deben modificarse, el lector verbaliza su etiqueta de forma continuada.

Compatibilidad con línea braille

Durante la partida, los pasos interactivos no pueden activarse mediante los sensores de cursor de la línea braille, aunque la acción puede realizarse utilizando la tecla Intro.

Usuarios con deficiencia visual grave

- Al utilizar tamaños elevados de texto y visualización, determinados contenidos no se ajustan, por lo que el texto queda cortado. Además, estas configuraciones no se aplican de forma uniforme en toda la interfaz.
- Con valores elevados de visualización, la ventana modal de créditos no permite realizar desplazamiento vertical, impidiendo acceder al contenido y a los controles ubicados en la parte inferior.
- La aplicación tampoco respeta configuraciones de accesibilidad del sistema operativo como las de “Texto en negrita” y “Alto 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 centrado en la resolución de desafíos mediante la observación, la lógica y la interacción con los elementos del entorno. El jugador debe analizar cada situación y encontrar la combinación o solución adecuada para avanzar por sus diferentes retos.

Tras la evaluación, se concluye que, para personas usuarias de lector de pantalla y línea braille, existen barreras de accesibilidad tales como elementos mal etiquetados, las ventanas modales con contenido inaccesibles con TalkBack, la ausencia de encabezados, el orden de navegación, algunos iconos gráficos que reciben el foco y la imposibilidad de seleccionar los pasos mediante el sensor de la línea braille.

Por otro lado, respecto al uso de la aplicación por persona con deficiencia visual grave, se detectan barreras de accesibilidad como dificultades de visualización al utilizar valores elevados de “Tamaño de texto” y “Tamaño de visualización”, contraste insuficiente en determinados textos, la ausencia de compatibilidad con el “Texto en negrita” y una interfaz equivalente a un modo oscuro sin posibilidad de cambiarla.

Fecha de evaluación

13/08/2026
