

FICHA APLICACIONES MÓVILES

1. Datos generales

- **Nombre APP:** [Strava: corre, camina, pedalea](#)
- **Descripción:** App de seguimiento deportivo que registra actividades tales como correr, andar, ciclismo...
- **Versión:** 435.0.1
- **Fecha actualización:** 31/10/2025
- **Idioma:** eespañol y múltiples idiomas
- **Edad:** 4+
- **Desarrollador:** [Strava, Inc.](#)
- **Coste:** Gratis (ofrece compras dentro de la app)
- **Requisitos hardware/software:**
 - iPhone: iOS 17.0 y versiones posteriores
 - WatchOS: 10.0 y versiones posteriores
- **Enlaces relacionados:** [Strava: corre, camina, pedalea en App Store](#)

2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** iPhone 13 pro y 14 Pro
- **Sistema Operativo y versión:** iOS 18.5 y 18.7.1
- **Ayuda técnica utilizada (versión):** VoiceOver, Focus 40 Blue 5G

3. Accesibilidad/Usabilidad

Observaciones:

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

Lector de pantalla:

En la pantalla previa al registro, la aplicación muestra un carrusel con imágenes que no dispone de un botón para parar el movimiento de las diapositivas, ni tampoco para ir a la anterior o a la siguiente.

Existen ventanas emergentes que aparecen en la App, como por ejemplo, al inicio de sesión con Google. Si el usuario cancela este proceso, aparece el mensaje “Se ha producido un error al procesar la información de la cuenta; vuelve a intentarlo”, que no es leído por VoiceOver.

Durante el proceso de registro con correo electrónico, el campo para introducir los números para verificar la dirección no está identificado como tal, además, al borrar los dígitos, no son verbalizados por el lector.

Existen controles que no se definen con un tipo correcto para que el lector de pantalla lo informe. Por ejemplo, pulsando en los “Ajustes” y después en “Aspecto”, visualmente existen botones para seleccionar una opción pero VoiceOver no los detecta.

En la pestaña “Mapas”, o dentro de “Actividad manual”, se detectan tipos de elementos erróneos, ciertos botones deberían estar etiquetados como desplegados, Por ejemplo “Rutas”.

Se detectan botones que, con VoiceOver activado, no presentan un enunciado correcto de la función que realizan. Por ejemplo, algunos botones que el lector verbaliza en inglés como “actions add circle normal small”, situado en la pestaña “Tú” que entre otras cosas te permite añadir una actividad manual o el que se encuentra en la pestaña “Inicio”, “navigation messaging normal sn”, que permite enviar mensajes a través de la App.

En la pestaña “Tú” dentro de la opción “Añadir actividad manual”, los cuadros de edición no están correctamente identificados, no pudiendo saber exactamente qué información es solicitada.

Se observa ausencia de encabezados que faciliten la navegación por los contenidos mediante el lector de pantalla. Por ejemplo, en la pestaña principal “Inicio”, el apartado “Tus series” visualmente está identificado como título pero el lector de pantalla no lo interpreta como un encabezado.

Por otra parte, se han encontrado selectores no identificados correctamente con un etiquetado que enuncie la función que realizan. Por ejemplo, dentro de la pantalla de “Añadir actividad manual”, en la opción “Tiempo”, no es posible identificar cuál de los selectores que aparece corresponde a las horas, los minutos o los segundos.

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).

El gesto nativo de volver atrás de VoiceOver no siempre funciona, por ejemplo, en la pantalla de añadir actividad.

Si se quiere cargar una ruta, se pide marcar un punto de origen y otro de destino en el mapa, dificultando con ello que las personas que usan lector de pantalla puedan acceder a esta función.

Se muestran algunos botones duplicados, como por ejemplo, en la pestaña “Registrar”, ya que el foco navega dos veces por la misma pestaña, en un primer flick verbaliza “Navigation record normal small” y en un segundo “Registrar”.

Se han observado botones desplegados a los que no es posible llegar con VoiceOver navegando mediante flicks y haciendo necesario el uso de la exploración táctil. Por ejemplo, cuando se quiere agregar una “Actividad manual”, dentro de la sección “detalles”, en el apartado “tipo de recorrido, etiqueta de actividad”.

No se han encontrado barreras adicionales con el uso de línea braille salvo las mencionadas en los párrafos anteriores respecto a las pantallas en las que es necesario utilizar exploración táctil.

Personas con deficiencia visual grave:

No cuenta con ajustes de accesibilidad propios de la aplicación, solo se puede configurar modo oscuro o claro. Además, no es compatible con los ajustes de iOS de tamaño de fuente y negrita, no se puede ni ampliar ni reducir. El contraste del texto con el fondo y las imágenes es correcto, se identifican bien los botones, pero la fuente predeterminada es demasiado pequeña, incluso más pequeña de lo habitual.

4. Funcionalidad

Strava es una App de seguimiento deportivo que registra las actividades físicas tales como correr, andar, ciclismo.... Utiliza el GPS del móvil o de los relojes para geolocalizar la posición durante la actividad.

Al terminar, muestra métricas claras como distancia, ritmo/velocidad, desnivel, tiempos por vuelta y mapas del recorrido.

Compara los resultados por “segmentos” para ver clasificaciones y el progreso.

Como miembro de la red social de Strava, es posible grabar y subir entrenamientos, agregar amigos y dar “me gusta” (“kudos”) a las actividades de otros.

5. Conclusiones

Strava es una app de seguimiento deportivo que registra actividades tales como correr, andar, ciclismo...

Para usuarios con ceguera, la App presenta algunas barreras de accesibilidad, como ventanas emergentes que no son anunciadas por VoiceOver, botones no identificados con el rol correcto, ausencia de encabezados en diversas áreas de la App, o botones mal etiquetados.

En los procesos en los que es necesario utilizar exploración táctil, los usuarios con sordoceguera que utilicen la línea braille como único método para interactuar con la aplicación encontrarán dificultades adicionales al no poder hacer uso de las combinaciones estándar para el desplazamiento por los elementos de la interfaz.

Respecto a usuarios con deficiencia visual grave se ha detectado que el tamaño de fuente y los textos en alto contraste no son soportados.