

Criterios para hacer accesible una app accesible

Para conseguir que una aplicación sea accesible es necesario tener en cuenta una serie de indicaciones. A continuación se enumera los criterios a seguir ejemplificando con la aplicación Blappy, la cual ha seguido diferentes criterios de accesibilidad para conseguir un diseño universal centrándose en el desarrollo de aplicaciones Android.

Se han de tener en cuenta las siguientes acciones:

- **Imágenes e iconos con descripción.** Añadir la etiqueta de descripción en cada una de las imágenes e iconos de la aplicación usando la etiqueta Android: `contentDescription`.
- **Notificación de mensajes o eventos.** Todos los mensajes de audio van acompañados de un indicador visual o notificación por vibración para alertar a los usuarios con discapacidad sensorial.
- **Configurar y guiar el foco.** El foco de la aplicación es el elemento que posiciona el cursor de navegación encima de un contenedor visual (View). Para ello, se debe de tener en cuenta la configuración y guiar el foco por diferentes cuadros de edición para ayudar a los lectores de pantalla a navegar correctamente.
- **Enviar eventos a TalkBack.** Blappy usa los métodos de la clase `AccessibilityEvent` para enviar eventos (mensajes de texto) al TalkBack. Cuando este lector de pantalla recibe el evento lo sintetiza en forma de voz, de esta forma se consigue mejorar la audionavegación en las pantallas. En Blappy, al iniciar cada una de las pantallas se envían eventos al TalkBack con instrucciones o explicaciones de éstas.
- **Interfaz en alto contraste.** Todas las pantallas de Blappy se han diseñado en dos modos de vista: por un lado, con los colores corporativos (azul y gris) y por otro en contraste alto (negro y amarillo o negro y blanco). Esta característica incluye la realización de dos diseños de cada una de las capas y contenedores de información, así como la iconografía o imágenes que utiliza la aplicación. De esta forma se facilita la navegación de usuarios con discapacidad visual leve o con restos de visión.
- **Tamaño del texto.** Es importante que los contenedores de texto respondan ante el cambio de tamaño de fuente en la configuración del teléfono. Para el desarrollo de Blappy se ha tenido en cuenta esto y que integre botones de zoom en cada pantalla o ventana emergente que ofrecen al usuario la posibilidad de ampliar o reducir el contenido.
- **Uso de listas de elementos.** La elección de un diseño con listas de elementos (`ListView`) ha sido prioritario por su simplicidad de lectura con un lector de pantalla.
- **Mensajes explicativos.** Todas las pantallas de configuración o ajustes deben mostrar un mensaje explicativo con la funcionalidad de cada una o instrucciones de uso para el usuario.
- **Adaptación de textos.** Todos los textos que se muestran en la interfaz de la aplicación están adaptados con el fin de que sean fácilmente comprensibles.
- **Pruebas y verificación.** Este apartado es de los más importantes. Se debe usar la aplicación como la usaría una persona con discapacidad, teniendo en cuenta los diferentes tipos de discapacidades, y hacerse preguntas para verificar que todo es correcto: ¿verdaderamente sé en qué pantalla me encuentro de la aplicación si no puedo ver?, ¿sé si se ha enviado un formulario que he rellenado correctamente sin haber recibido una notificación?, ¿si recibo una notificación y tengo discapacidad

auditiva puedo darme cuenta de dicha alerta en el teléfono?, ¿usando un lector de pantalla soy capaz de saber qué elemento estoy pulsando y para qué sirve?.