

APP DE RECORRIDO VIRTUAL ACCESIBLE PARA LA FADU

ROMERO, Florencia Marina; URROZ, Gisela

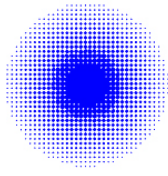
fmromer@gmail.com; giselauroz@hotmail.com

CIBAUT-COPROMA, FADU-UBA (Centro de investigación: Barreras Arquitectónicas, Urbanísticas y en el Transporte – Comisión Pro Medios Accesibles, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo – Universidad de Buenos Aires)

Resumen audiovisual

Se presenta un audiovisual de una aplicación para dispositivos móviles cuya función es ser un recorrido virtual accesible de la FADU UBA que oriente a sus usuarios de modo tal que puedan encontrar el aula, oficina o espacio que están buscando rápidamente. Es una aplicación accesible destinada a los transeúntes del espacio FADU UBA y diseñada también para las personas con discapacidad visual, auditiva y motriz. Se consideró desde su creación a este colectivo de usuarios con el objetivo de generar una navegación equitativa para todos, sin necesidad de crear una adaptación de un producto o servicio ya realizado.

La aplicación tiene tres ejes centrales: recorrido virtual, información sobre en qué aulas se dan las materias y agenda de actividades de la FADU conectada con el calendario de gmail. El usuario tiene la opción de personalizar cuál será la pantalla de inicio de la app según sus preferencias. El diseño considera en todos sus aspectos las normativas y recomendaciones del estándar internacional de la WCAG 2.1 (Web Content Accessibility Guidelines), de esta forma las personas con discapacidad visual, auditiva y motriz podrán usar la aplicación. En el caso específico de las personas ciegas, se plantea un sistema de navegación en altavoz en el cual los usuarios



podrán interactuar con movimientos simples tocando con uno o dos dedos sobre cualquier lado de la pantalla y también tienen la posibilidad de responder por medio de su propia voz. Se buscó que la interacción y la navegabilidad en la aplicación favorezcan al fácil acceso de los tres ejes principales del contenido. Se diseñó una navegación alternativa (accesible desde la home de la app) en la que se activa el modo altavoz. En la navegación en altavoz, el usuario puede recorrer los tres ejes de la app haciendo uso de los audios informativos e interactuando por medio de respuestas verbales o tocando la pantalla del celular en cualquier parte con movimientos simples. La implementación de la navegación en modo altavoz favorece a las personas con discapacidad visual, no obstante, dicha navegación está destinada a cualquier usuario al que le resulte más cómodo ir siguiendo los pasos de forma auditiva sin tener que ver la pantalla constantemente. Se intenta realizar un diseño universal en el que se ofrecen dos modos de navegación donde la elección depende del usuario y sus modos de preferencia.

Palabras clave

Imágenes interactivas, Recorrido virtual,
Aplicaciones móviles, Navegabilidad, Accesibilidad

La aplicación surge como producto final de un trabajo de investigación de una beca UBACyT de Maestría titulada “DESARROLLO DE UN RECORRIDO VIRTUAL ACCESIBLE EN ÁMBITOS UNIVERSITARIOS. Lineamientos para certificar accesibilidad en servicios”. La beca se inserta dentro del Proyecto UBACyT “Certificación en accesibilidad universal. Condicionantes para la acreditación de entornos físicos y comunicacionales”, con sede en el CIBAUT-COPROMA, programación científica 2018-2020.