

Audiovisual

Accesibilidad en Aplicaciones móviles.

Categorías de desarrollo y temáticas de análisis

**Godoy, María Eugenia; Apollonio, Adriana; Pavicich, Marianela;
Mikulan, María**

maria.godoy@fadu.uba.ar

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Centro de Investigación Barreras Arquitectónicas, Urbanísticas y en el Transporte. Comisión Pro Medios Accesibles.

Línea temática 2. Categorías, clasificaciones y métodos

Palabras clave

Aplicaciones Móviles, Accesibilidad Digital, Smartphones, Tecnologías, Discapacidad, Diseño Centrado en el Usuario, Experiencia de Usuario, Diseño de Interfaz

Resumen

Los smartphones (o teléfonos inteligentes) se han convertido en un instrumento imprescindible para llevar a cabo infinitas acciones que forman parte de nuestra vida cotidiana en sus esferas sociales, laborales, académicas, turísticas, de entretenimiento, por ejemplo desde tareas sencillas hasta las más complejas y específicas como buscar un video musical por Youtube hasta realizar transacciones financieras en Bitcoins.

Año tras año, el uso de las aplicaciones móviles en diversos usuarios no deja de aumentar, incrementando mayormente su uso en estos últimos tres años en contexto de pandemia, al punto en el que la participación de mercado de los dispositivos móviles ha superado el 50 %. Lo que se traduce a que más de la mitad de las personas de la Tierra usando mobile apps.

Que el mercado de las aplicaciones móviles está viviendo un boom desde hace un tiempo no es una novedad, pero si lo es, el hecho de que la Accesibilidad se está convirtiendo poco a poco en un rol protagónico al momento de desarrollar aplicaciones móviles, no sólo como aspecto tenido en cuenta en su implementación final, sino como un foco de naturaleza nativa desde el comienzo de su programación, factor que incide directamente en el acceso u obstáculo del uso por parte de las personas con discapacidad.

En el marco del proyecto PIA “Accesibilidad y tecnología: Criterios para la acreditación de aplicaciones móviles” cuyo objetivo del proyecto es desarrollar pautas para la acreditación de aplicaciones móviles accesibles incorporando el concepto de Diseño Centrado en el Usuario, y las normativas en materia de accesibilidad en el área de abordaje, desde el inicio del proceso hasta el resultado final del producto, se realizaron pasantías de investigación abiertas a estudiantes de FADU a fin de identificar las situaciones de soluciones y conflictos en relación a la accesibilidad en apps.

Para llevar a cabo el proyecto, se investigó sobre las categorías que existen desde el punto de vista del desarrollador: Aplicaciones nativas, Apps híbridas y Aplicaciones Webs o WebApp. Para su análisis, entendiendo que el mercado de las AppsStores abundan en ofertas inabarcables, recurrimos a las categorías implementadas mediante las temáticas que se ofrecen como: Dating App (apps de citas), Fintechs (Aplicaciones financieras), Juegos y entretenimiento, Reproductores de música, Redes sociales, entre otras.

Sobre las apps, los pasantes buscaron tres ejemplos de apps correspondientes a la temática elegida, para establecer similitudes y diferencias en cuanto a las posibilidades de interacción, usabilidad y herramientas de accesibilidad ofrecidas en todas sus etapas de uso, desde el inicio de la instalación de la aplicación (inicio de sesión, registro, optimizaciones de intereses), la navegación e interacción con la plataforma y sus posibilidades, hasta su calificación en las “Stores” (Calificaciones y opiniones).

En este audiovisual se muestra el proceso de investigación realizado junto a los alumnos y la exploración práctica de las aplicaciones móviles, exponiendo que las categorías nos ayudan a comprender la naturaleza de las tecnologías para diferenciar sus usos y permitiendo, guiar el foco de investigación desde los criterios y pautas de accesibilidad existente dentro del marco legal y teórico tanto nacional como internacional. Categorizar y clasificar es un modo de ordenar para simplificar el relevamiento, estableciendo un diagnóstico sobre herramientas, interacciones y posibilidades de navegación y usabilidad, tanto personales, como a través de entrevistas con usuario con y sin discapacidad, exponiendo aspectos positivos y negativos que referían a cada app analizada de forma singular, como aspectos compartidos entre las distintas aplicaciones.

[Link al audiovisual:](#)

<https://youtu.be/zjJCvo7elol?si=E6EZ1j9Pf6VcfCXc>