

Op 14 november heeft het Gilde Mobile, samen met gastspreker Johan Huijkman, een workshop georganiseerd over Accessibility testing, of in het Nederlands 'testen op toegankelijkheid'. Hieronder lees je een kort verslag.



Als je een nieuwe app op de markt brengt, moet het vanzelfsprekend zijn dat de app gebruiksvriendelijk is: 'usability', oftewel 'usable design' noemen we dat. Maar dat een app ook moet voldoen aan 'inclusive design', oftewel 'accessible' is, wordt vaak over het hoofd gezien.

'Inclusive design' is de term voor het ontwerpen van applicaties die gebruikt kunnen worden door zoveel mogelijk mensen. Oftewel: kan deze app ook gebruikt worden door mensen met een beperking, bijvoorbeeld mensen die blind zijn?

Een vaak gehoorde uitspraak vanuit de business is: "Wij hebben geen blinde gebruikers van onze app." "Nee", zegt Johan Huijkman (Accessibility engineer bij Q42). "Blinde mensen gebruiken jullie app niet, omdat jullie app niet toegankelijk voor hen is." Met als gevolg dat deze mensen voor een concurrerende app kiezen en deze groep niet meer jouw dienst zal gebruiken. En deze groep is groot. Heel groot. In Nederland hebben zo'n 4 miljoen mensen een beperking. Bij een beperking moet je denken aan: blinden, slechtzindenden, kleurenblinden, doven en slechthorenden, lichamelijk gehandicapten, dyslectici en laaggeletterden. Wereldwijd zo'n 1 miljard mensen met een beperking die samen beschikken over een besteedbaar inkomen van 1 biljoen euro.

Hij vertelt verder. "Eigenlijk zijn wij allemaal op enig moment van de dag beperkt. Tijdens het autorijden zijn wij visueel beperkt voor het gebruik van mobiele apps, want we moeten onze ogen op de weg houden. Als we moeten staan in een zeer drukke trein zijn we fysiek beperkt, want we moeten ons vasthouden aan een stang en kunnen met moeite onze telefoon gebruiken. Maar ook in de toekomst, als we (hopelijk) een respectabele leeftijd hebben bereikt, zal het ook ons moeite kosten om kleine letters te lezen en kleine knopjes in te drukken. Dan is het fijn om toegankelijke apps te hebben.



De presentatie van Johan op het kantoor van Polteq in Amersfoort laat diepe indruk achter in de zaal, waarna er vele vragen aan hem worden gesteld. Uiteenlopend van “Hoe moet je beginnen met accessibility?” (Johans antwoord: “Just do it. Al doe je maar iets, dan is er in ieder geval al een begin, maar zorg ervoor dat het een speerpunt blijft in de Definition of Done van elke userstory”) tot aan “Wat vindt iemand met een beperking belangrijk?” (Johans antwoord: “Ik quote hierbij een vriendin van mij met een visuele beperking: “Als het maar werkt”)

Na de vragenronde sprak Robby Wiegman over hoe wij als mobile testers de standaard hulpmiddelen binnen een OS kunnen gebruiken om een app te testen op voice-over, tekstgroottes, kleurenblindheid en verminderen van animaties, closed captions en groottes van buttons en te laag contrast.

## Visueel beperkt: behoeftes

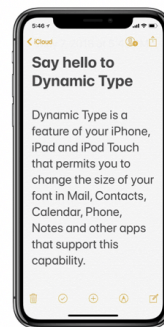


## Visueel beperkt: testing

### Instellen van Dynamische tekst



Dynamische  
tekst  
validatie





Na een korte pauze begon de challenge: Test de nieuwe 9292 app, als blind persoon. Hierbij werkten koppels van twee met een blinddoek om. Een blind persoon navigeert namelijk niet door te drukken op knoppen, maar door te 'swipen' en andere 'gestures'. Via hoofdoortjes hoorden ze hoe elke knop en label heet. Aan de hand van een tutorial mochten de koppels hieraan wennen, voordat ze de echte app gingen openen en konden starten met het 'bughunting'.

Na afloop was iedereen enthousiast en ervan overtuigd dat accessibility testen echt nodig is.

Mocht je deze avond gemist hebben en heb je interesse? In 2020 wordt deze avond wederom georganiseerd.