

# Toegankelijkheidsonderzoek 'Zuivere Koffie' app voor Android

**Opdrachtgever**  
Provincie Limburg

**Datum**  
10 juni 2024

**Rapportversie**  
1.0.0

# Inhoudsopgave

<b>Managementsamenvatting</b>	<b>5</b>
<b>1. Inleiding</b>	<b>7</b>
<b>2. Onderzoek</b>	<b>8</b>
2.1. Scope	9
2.2. Toestellen	9
2.3. Technieken	9
<b>3. Resultaten</b>	<b>10</b>
 Succescriterium 1.1.1 - Niet-tekstuele content	13
 Succescriterium 1.2.1 - Louter-geluid en louter-videobeeld (vooraf opgenomen)	13
 Succescriterium 1.2.2 - Ondertitels voor doven en slechthorenden (vooraf opgenomen)	13
 Succescriterium 1.2.3 - Audiodescriptie of media-alternatief (vooraf opgenomen)	14
 Succescriterium 1.2.4 - Ondertitels voor doven en slechthorenden (live)	14
 Succescriterium 1.2.5 - Audiodescriptie (vooraf opgenomen)	14
 Succescriterium 1.3.1 - Info en relaties	15
 Succescriterium 1.3.2 - Betekenisvolle volgorde	15
 Succescriterium 1.3.3 - Zintuiglijke eigenschappen	15
 Succescriterium 1.3.4 - Weergavestand	16
 Succescriterium 1.3.5 - Identificeer het doel van de input	20
 Succescriterium 1.4.1 - Gebruik van kleur	21
 Succescriterium 1.4.2 - Geluidsbediening	22
 Succescriterium 1.4.3 - Contrast (minimum)	23
 Succescriterium 1.4.4 - Herschalen van tekst	24
 Succescriterium 1.4.5 - Afbeeldingen van tekst	26
 Succescriterium 1.4.10 - Reflow	26
 Succescriterium 1.4.11 - Contrast van niet-tekstuele content	27
 Succescriterium 1.4.12 - Tekstafstand	28
 Succescriterium 1.4.13 - Content bij hover of focus	28
 Succescriterium 2.1.1 - Toetsenbord	29
 Succescriterium 2.1.2 - Geen toetsenbordval	33
 Succescriterium 2.1.4 - Enkel teken sneltoetsen	34
 Succescriterium 2.2.1 - Timing aanpasbaar	34

 Succescriterium 2.2.2 - Pauzeren, stoppen, verbergen	35
 Succescriterium 2.3.1 - Drie flitsen of beneden drempelwaarde	36
 Succescriterium 2.4.3 - Focus volgorde	36
 Succescriterium 2.4.4 - Linkdoel (in context)	36
 Succescriterium 2.4.6 - Koppen en labels	37
 Succescriterium 2.4.7 - Focus zichtbaar	37
 Succescriterium 2.5.1 - Aanwijzergebaren	38
 Succescriterium 2.5.2 - Aanwijzerannulering	38
 Succescriterium 2.5.3 - Label in naam	39
 Succescriterium 2.5.4 - Bewegingsactivering	39
 Succescriterium 3.1.1 - Taal van de pagina	39
 Succescriterium 3.2.1 - Bij focus	40
 Succescriterium 3.2.2 - Bij input	40
 Succescriterium 3.3.1 - Foutidentificatie	40
 Succescriterium 3.3.2 - Labels of instructies	41
 Succescriterium 3.3.3 - Foutsuggestie	42
 Succescriterium 3.3.4 - Foutpreventie (wettelijk, financieel, gegevens)	42
 Succescriterium 4.1.1 - Parsen	43
 Succescriterium 4.1.2 - Naam, rol, waarde	43
 Succescriterium 4.1.3 - Statusberichten	44

## **4. Aanbevelingen** **45**

 Succescriterium 1.3.4 - Weergavestand	45
 Succescriterium 1.4.1 - Gebruik van kleur	45
 Succescriterium 1.4.2 - Geluidsbediening	46
 Succescriterium 1.4.3 - Contrast (minimum)	46
 Succescriterium 1.4.4 - Herschalen van tekst	46
 Succescriterium 1.4.11 - Contrast van niet-tekstuele content	47
 Succescriterium 2.1.1 - Toetsenbord	47
 Succescriterium 2.2.2 - Pauzeren, stoppen, verbergen	47
 Succescriterium 2.5.1 - Aanwijzergebaren	48
 Succescriterium 3.3.2 - Labels of instructies	48
 Succescriterium 3.3.3 - Foutsuggestie	48












## **Bijlage A: Bevindingen per scherm** **49**

1. Start scherm	50
-----------------	----

2. Nieuw	52
3. Home	56
4. Spel 1	59
5. Vertel je nu aan...	61
6. Instellingen	65

# Managementsamenvatting

Abra heeft in opdracht van Provincie Limburg een toegankelijkheidsonderzoek uitgevoerd. We hebben 6 schermen geselecteerd via een gestructureerde steekproef. We hebben gecontroleerd of deze schermen voldoen aan de norm EN 301 549. Deze norm verwijst naar 44 succescriteria uit de WCAG 2.1.

- Er zijn 31 problemen gevonden op 6 schermen.
- De app voldoet aan 33 van de 44 succescriteria.
- De app voldoet nog niet aan de volgende succescriteria:
  1.  Succescriterium 1.3.4 - Weergavestand
  2.  Succescriterium 1.4.1 - Gebruik van kleur
  3.  Succescriterium 1.4.2 - Geluidsbediening
  4.  Succescriterium 1.4.3 - Contrast (minimum)
  5.  Succescriterium 1.4.4 - Herschalen van tekst
  6.  Succescriterium 1.4.11 - Contrast van niet-tekstuele content
  7.  Succescriterium 2.1.1 - Toetsenbord
  8.  Succescriterium 2.2.2 - Pauzeren, stoppen, verbergen
  9.  Succescriterium 2.5.1 - Aanwijzergebaren
  10.  Succescriterium 3.3.2 - Labels of instructies
  11.  Succescriterium 3.3.3 - Foutsuggestie

De app is niet goed toegankelijk. Dit heeft grote impact voor mensen die afhankelijk zijn van hulpmiddelen. Basisfunctionaliteiten zoals tekstvergroting, oriëntatie en kleurcontrast werken niet goed. Bovendien is de app niet te bedienen met een schermlezer of een extern toetsenbord, waardoor veel functionaliteiten niet te gebruiken zijn.

Het is essentieel dat de app bedienbaar is met een schermlezer om gebruikers met visuele beperkingen te ondersteunen. Daarnaast moeten alle teksten correct schalen bij tekstvergroting, de schermoriëntatie moet flexibel zijn en het kleurcontrast moet voldoen aan de richtlijnen voor goede leesbaarheid.

Alle gevonden fouten zijn van toepassing op meerdere schermen binnen de app. We hebben meerdere flows doorlopen waar we geen nieuw type issues vonden. We raden aan om een grondige controle uit te voeren op alle schermen om de gemelde fouten te verhelpen en ervoor te zorgen dat de app voldoet aan de toegankelijkheidsrichtlijnen.

Let op dat diverse criteria zoals non-text content, focus volgorde en naam, rol en waarde niet te testen zijn omdat de schermlezer niet werkt.

Vragen over dit rapport kunnen gesteld worden via [info@abra.nl](mailto:info@abra.nl). Op onze website [abra.nl](http://abra.nl) kun je meer lezen over onze diensten.

# 1. Inleiding

Abra heeft in opdracht van Provincie Limburg een toegankelijkheidsonderzoek uitgevoerd. De evaluatiemethode WCAG-EM is gebruikt, tenzij niet toepasbaar, in dat geval is Appt-EM gebruikt. In dit onderzoek is gecontroleerd of de app voldoet aan de in Nederland geldende criteria uit EN 301 549. Deze norm bevat 44 succescriteria uit de WCAG 2.1 richtlijnen.

## WCAG

WCAG staat voor Web Content Accessibility Guidelines. De richtlijn is oorspronkelijk opgesteld voor websites, maar is ook deels toepasbaar op apps. Versie 2.1 van de WCAG bestaat uit 4 principes, 13 richtlijnen en 78 succescriteria. De succescriteria zijn opgedeeld in drie niveaus: A, AA en AAA. Niveau A bestaat uit 30 succescriteria, niveau AA uit 20 succescriteria en niveau AAA uit 28 succescriteria. Om te voldoen aan niveau AA moet je ook aan niveau A voldoen. Voor apps gelden 44 van de 50 succescriteria.

## EN 301 549

EN 301 549 is de Europese standaard voor digitale toegankelijkheid. In dit onderzoek is versie 3.2.1 van de norm gebruikt. Apps vallen onder het 'Software' hoofdstuk. Voor apps gelden 44 van de 50 succescriteria uit niveau A en AA van de WCAG 2.1. Bij 13 succescriteria zijn kleine aanpassingen gemaakt in de notities of definities, waarbij de context veelal hetzelfde blijft. Voor apps zijn de volgende succescriteria niet verplicht: 2.4.1, 2.4.2, 2.4.5, 3.1.2, 3.2.3 en 3.2.4.

## Toegankelijkheidsverklaring

Overheidsinstanties zijn wettelijk verplicht om de toegankelijkheid van hun apps te optimaliseren. Er moet verantwoording afgelegd worden hoe ver ze daarmee gevorderd zijn. Voor die verantwoording moeten overheidsinstanties een toegankelijkheidsverklaring [↗](#) opstellen en publiceren. Dit rapport geeft een goed beeld wat het niveau van toegankelijkheid is.

## Ondersteuning

Abra ondersteunt organisaties die de toegankelijkheid van hun apps willen verbeteren. Wij leveren diensten en software om de toegankelijkheid van apps te verbeteren. In onze rapporten staan altijd oplossingen specifiek voor apps.

Vragen over dit rapport kunnen gesteld worden via [info@abra.nl](mailto:info@abra.nl) [↗](#). Op onze website [abra.nl](http://abra.nl) [↗](#) kun je meer lezen over onze diensten.

## 2. Onderzoek

Abra heeft in opdracht van Provincie Limburg een toegankelijkheidsonderzoek uitgevoerd.  
Dit zijn de details:

### App naam

Zuivere Koffie

### Besturingssysteem

Android

### Geteste versie

1.0.1.19.11 (1.3)

### Installatiemethode

<https://play.google.com/store/apps/details?id=nl.goal043.zuiverekoffie>

### Type onderzoek

WCAG 2.1 niveau AA

### Toegepaste norm

[EN 301 549](#) met [WCAG 2.1](#)

### Evaluatiemethode

[WCAG-EM](#) en [Appt-EM](#)

### Opdrachtgever

Provincie Limburg

### Onderzoeker

Tanya van Workum

### Reviewer

Paul van Workum

### Datum

10 juni 2024



## 2.1. Scope

Het onderzoek is uitgevoerd via een gestructureerde steekproef. Een deel van de app is geselecteerd om conclusies te trekken over de volledige app. Problemen die meerdere keren op een scherm voorkomen zijn mogelijk eenmalig beschreven.

*Overzicht van de geselecteerde schermen.*

Nr	Screen	Pad
1	Start scherm	Start scherm
2	Nieuw	Start scherm > Nieuw
3	Home	Start scherm > Nieuw > Home
4	Spel 1	Start scherm > Nieuw > Home > Spel 1
5	Vertel je nu aan...	Start scherm > Nieuw > Home > Vertel je nu aan..
6	Instellingen	Start scherm > Nieuw > Home > Instellingen

## 2.2. Toestellen

Bij het uitvoeren van het onderzoek zijn de volgende toestellen gebruikt:

- Samsung Galaxy A53 5G, Android 14

## 2.3. Technieken











De app is ontwikkeld met de volgende technieken:









































- Unity



















### 3. Resultaten

Uit het onderzoek blijkt dat de 'Zuivere Koffie' app voldoet aan 33 van de 44 succescriteria uit de richtlijn.

#### Resultaten per succescriterium

Succescriterium	Niveau	Titel	Resultaat
 1.1.1	A	Niet-tekstuele content	✓ Voldoet
 1.2.1	A	Louter-geluid en louter-videobeeld (vooraf opgenomen)	✓ Voldoet
 1.2.2	A	Ondertitels voor doven en slechthorenden (vooraf opgenomen)	✓ Voldoet
 1.2.3	A	Audiodescriptie of media-alternatief (vooraf opgenomen)	✓ Voldoet
 1.2.4	AA	Ondertitels voor doven en slechthorenden (live)	✓ Voldoet
AD)) 1.2.5	AA	Audiodescriptie (vooraf opgenomen)	✓ Voldoet
 1.3.1	A	Info en relaties	✓ Voldoet
 1.3.2	A	Betekenisvolle volgorde	✓ Voldoet
 1.3.3	A	Zintuiglijke eigenschappen	✓ Voldoet
 1.3.4	AA	Weergavestand	✗ Voldoet niet
 1.3.5	AA	Identificeer het doel van de input	✓ Voldoet
 1.4.1	A	Gebruik van kleur	✗ Voldoet niet
 1.4.2	A	Geluidsbediening	✗ Voldoet niet
 1.4.3	AA	Contrast (minimum)	✗ Voldoet niet
AA 1.4.4	AA	Herschalen van tekst	✗ Voldoet niet

Succescriterium	Niveau	Titel	Resultaat
 1.4.5	AA	Afbeeldingen van tekst	 Voldoet
 1.4.10	AA	Reflow	 Voldoet
 1.4.11	AA	Contrast van niet-tekstuele content	 Voldoet niet
 1.4.12	AA	Tekstafstand	 Voldoet
 1.4.13	AA	Content bij hover of focus	 Voldoet
 2.1.1	A	Toetsenbord	 Voldoet niet
 2.1.2	A	Geen toetsenbordval	 Voldoet
 2.1.4	A	Enkel teken sneltoetsen	 Voldoet
 2.2.1	A	Timing aanpasbaar	 Voldoet
 2.2.2	A	Pauzeren, stoppen, verbergen	 Voldoet niet
 2.3.1	A	Drie flitsen of beneden drempelwaarde	 Voldoet
 2.4.3	A	Focus volgorde	 Voldoet
 2.4.4	A	Linkdoel (in context)	 Voldoet
 2.4.6	AA	Koppen en labels	 Voldoet
 2.4.7	AA	Focus zichtbaar	 Voldoet
 2.5.1	A	Aanwijzergebaren	 Voldoet niet
 2.5.2	A	Aanwijzerannulering	 Voldoet
 2.5.3	A	Label in naam	 Voldoet
 2.5.4	A	Bewegingsactivering	 Voldoet
 3.1.1	AA	Taal van de pagina	 Voldoet

Succescriterium	Niveau	Titel	Resultaat
 3.2.1	A	Bij focus	 Voldoet
 3.2.2	A	Bij input	 Voldoet
 3.3.1	A	Foutidentificatie	 Voldoet
 3.3.2	A	Labels of instructies	 Voldoet niet
 3.3.3	AA	Foutsuggestie	 Voldoet niet
 3.3.4	AA	Foutpreventie (wettelijk, financieel, gegevens)	 Voldoet
 4.1.1	A	Parsen	 Voldoet
 4.1.2	A	Naam, rol, waarde	 Voldoet
 4.1.3	AA	Statusberichten	 Voldoet

Op de volgende pagina's volgt een uitleg per succescriterium en een overzicht van de gevonden problemen.



## Succescriterium 1.1.1 - Niet-tekstuele content

Zorg dat er alternatieve tekst beschikbaar is voor alle inhoud zonder tekst. Dat zijn onder andere afbeeldingen, icoontjes en grafieken. Beschrijf wat er te zien is. Mensen die blind zijn laten deze beschrijving voorlezen via hun schermlezer. Alternatieve tekst kan ook handig zijn voor iedereen die twijfelt over de betekenis van de inhoud.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 1.1.1 !\[\]\(e2376d476d06eb31946dc01a69a4403a\_img.jpg\)](#)



## Succescriterium 1.2.1 - Louter-geluid en louter-videobeeld (vooraf opgenomen)

Zorg dat er een transcript beschikbaar is als informatie alleen wordt overgebracht via geluid of beeld. Bij podcasts wordt de informatie alleen via geluid overgebracht. Mensen die doof zijn kunnen niet horen wat er gezegd wordt. Bij animatiefilmpjes wordt de informatie vaak alleen via beeld overgebracht. Mensen die blind zijn kunnen de beelden niet zien. Door een transcript beschikbaar te stellen kan de informatie worden (voor)gelezen.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 1.2.1 !\[\]\(8bba887393ca45b761e5cb49e755e762\_img.jpg\)](#)



## Succescriterium 1.2.2 - Ondertitels voor doven en slechthorenden (vooraf opgenomen)

Zorg dat er een transcript beschikbaar is als informatie alleen wordt overgebracht via geluid of beeld. Bij podcasts wordt de informatie alleen via geluid overgebracht. Mensen die doof zijn kunnen niet horen wat er gezegd wordt. Bij animatiefilmpjes wordt de informatie vaak alleen via beeld overgebracht. Mensen die blind zijn kunnen de beelden niet zien. Door een transcript beschikbaar te stellen kan de informatie ook worden (voor)gelezen.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 1.2.2 !\[\]\(799877f5c2f906134441300079881630\_img.jpg\)](#)

## **Succescriterium 1.2.3 - Audiodescriptie of media-alternatief (vooraf opgenomen)**

Zorg dat er ondertiteling beschikbaar is voor alle video's met geluid. Slechthorende, dove of doofblinde mensen zijn afhankelijk van ondertiteling om te begrijpen wat er wordt gezegd. Ondertiteling is ook handig voor iedereen die tijdelijk geen geluid kan waarnemen, bijvoorbeeld in de stiltecoupé.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 1.2.3](#) 

## **Succescriterium 1.2.4 - Ondertitels voor doven en slechthorenden (live)**

Zorg dat er live ondertiteling beschikbaar is voor alle live video's met audio. Hierdoor kunnen mensen die ondertiteling nodig hebben de inhoud ook direct tot zich nemen.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 1.2.4](#) 

## **AD)) Succescriterium 1.2.5 - Audiodescriptie (vooraf opgenomen)**

Zorg dat er audiodescriptie beschikbaar is wanneer er belangrijke informatie te zien is die je niet kunt horen. Dit doe je door een extra geluidsspoor aan te bieden waar de visuele informatie wordt beschreven. Mensen die blind zijn of moeite hebben met het verwerken van visuele informatie kunnen de inhoud hierdoor ook begrijpen.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 1.2.5](#) 

## **Succescriterium 1.3.1 - Info en relaties**

Zorg dat de informatie en relaties op het scherm ook voor gebruikers van hulpmiddelen duidelijk zijn.

Informatie op het scherm moet overgebracht worden aan hulpmiddelen. Zorg dat koppen bijvoorbeeld niet alleen dikgedrukt zijn, maar ook in de code als kop gemarkeerd zijn.

Relaties op het scherm moeten via hulpmiddelen te gebruiken zijn. Elementen in een lijst moeten één voor één genavigeerd kunnen worden. Elementen in een tabel moeten via rijen en kolommen kunnen worden genavigeerd.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 1.3.1 !\[\]\(83f22ed94ec5517769dd76d702c6bfd8\_img.jpg\)](#)

## **Succescriterium 1.3.2 - Betekenisvolle volgorde**

Zorg dat de volgorde die hulpmiddelen aanhouden de betekenis van de inhoud op een goede manier weergeeft. Het kan anders voorkomen dat gebruikers van hulpmiddelen de inhoud verkeerd begrijpen. Gebruikers lezen normaal gesproken van links naar rechts en van boven naar onder. Zorg dat informatie ook op deze manier aan hulpmiddelen gepresenteerd wordt.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 1.3.2 !\[\]\(3cb60d42b10e53f9522bb0b392c1c4cd\_img.jpg\)](#)

## **Succescriterium 1.3.3 - Zintuiglijke eigenschappen**


Zorg dat instructies door iedereen kunnen worden begrepen. Instructies waar alleen vorm, grootte, locatie, oriëntatie of geluid in wordt gebruikt is niet voor iedereen begrijpelijk. Mensen die blind zijn kunnen bijvoorbeeld geen vorm zien. Combineer meerdere eigenschappen zodat de instructies door iedereen kunnen worden begrepen.


 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 1.3.3 !\[\]\(0d7ca0919e6c47bbd874bfa0189fe22e\_img.jpg\)](#)

## Succescriterium 1.3.4 - Weergavestand

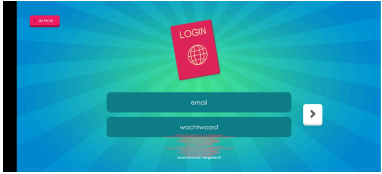
Zorg dat de inhoud van het scherm meedraait met de weergave van het toestel. Alle schermen van een app moeten in alle oriëntaties zijn te gebruiken. Gebruikers in een rolstoel hebben hun toestel soms horizontaal gemonteerd. Mensen die gebruik maken van een vergroot lettertype draaien hun toestel ook vaak zodat er meer woorden op het scherm passen.


 Voldoet niet


[Oplossing voor successcriterium 1.3.4](#) 

Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
1	Start scherm	<p>Het scherm werkt alleen in liggende stand en beperkt daardoor de weergave en bediening tot één schermoriëntatie.</p> <p>De app mag de weergave en bediening niet beperken tot een enkele schermoriëntatie, tenzij een specifieke oriëntatie essentieel is voor de functionaliteit. Het beperken van het spel tot liggende stand kan problematisch zijn voor gebruikers die hun apparaten in een vaste positie hebben gemonteerd of een persoonlijke voorkeur hebben voor een andere oriëntatie. Hierdoor kan de toegankelijkheid voor deze gebruikers aanzienlijk worden verminderd.</p> <p>Dit komt op alle schermen voor.</p>	



Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
2	Nieuw	<p>Het scherm werkt alleen in liggende stand en beperkt daardoor de weergave en bediening tot één schermoriëntatie.</p> <p>De app mag de weergave en bediening niet beperken tot een enkele schermoriëntatie, tenzij een specifieke oriëntatie essentieel is voor de functionaliteit. Het beperken van het spel tot liggende stand kan problematisch zijn voor gebruikers die hun apparaten in een vaste positie hebben gemonteerd of een persoonlijke voorkeur hebben voor een andere oriëntatie. Hierdoor kan de toegankelijkheid voor deze gebruikers aanzienlijk worden verminderd.</p> <p>Dit komt op alle schermen voor.</p>	 <p>The screenshot shows a login interface on a mobile device. At the top left, there is a red 'CLOSE' button. In the center, there is a red 'LOGIN' button with a white globe icon. Below it are two input fields: the first is labeled 'email' and the second is labeled 'wachtwoord'. To the right of the password field is a white arrow button. The background is a blue gradient with a subtle pattern.</p>

Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
3	Spel 1	<p>Het scherm werkt alleen in liggende stand en beperkt daardoor de weergave en bediening tot één schermoriëntatie.</p> <p>De app mag de weergave en bediening niet beperken tot een enkele schermoriëntatie, tenzij een specifieke oriëntatie essentieel is voor de functionaliteit. Het beperken van het spel tot liggende stand kan problematisch zijn voor gebruikers die hun apparaten in een vaste positie hebben gemonteerd of een persoonlijke voorkeur hebben voor een andere oriëntatie. Hierdoor kan de toegankelijkheid voor deze gebruikers aanzienlijk worden verminderd.</p> <p>Dit komt op alle schermen voor.</p>	 <p>The screenshot shows a 3D rendered city street scene. At the bottom of the screen, there is a white notification banner with a green close button. The text in the banner reads: 'Het einde van de maandelijkse Raadsvergadering in Oostpendon. De gemeedelen lopen hoog op.'</p>

Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
4	Vertel je nu aan...	<p>Het scherm werkt alleen in liggende stand en beperkt daardoor de weergave en bediening tot één schermoriëntatie.</p> <p>De app mag de weergave en bediening niet beperken tot een enkele schermoriëntatie, tenzij een specifieke oriëntatie essentieel is voor de functionaliteit. Het beperken van het spel tot liggende stand kan problematisch zijn voor gebruikers die hun apparaten in een vaste positie hebben gemonteerd of een persoonlijke voorkeur hebben voor een andere oriëntatie. Hierdoor kan de toegankelijkheid voor deze gebruikers aanzienlijk worden verminderd.</p> <p>Dit komt op alle schermen voor.</p>	

Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
5	Instellingen	<p>Het scherm werkt alleen in liggende stand en beperkt daardoor de weergave en bediening tot één schermoriëntatie.</p> <p>De app mag de weergave en bediening niet beperken tot een enkele schermoriëntatie, tenzij een specifieke oriëntatie essentieel is voor de functionaliteit. Het beperken van het spel tot liggende stand kan problematisch zijn voor gebruikers die hun apparaten in een vaste positie hebben gemonteerd of een persoonlijke voorkeur hebben voor een andere oriëntatie. Hierdoor kan de toegankelijkheid voor deze gebruikers aanzienlijk worden verminderd.</p> <p>Dit komt op alle schermen voor.</p>	

## Succescriterium 1.3.5 - Identificeer het doel van de input


Zorg dat het bij invoervelden duidelijk is welke informatie van de gebruiker wordt verwacht. Stel het juiste invoertype in, zodat bijvoorbeeld het e-mailadres automatisch kan worden aangevuld. Dit is sneller voor iedereen en voorkomt fouten bij gebruikers van hulpmiddelen.


 Voldoet

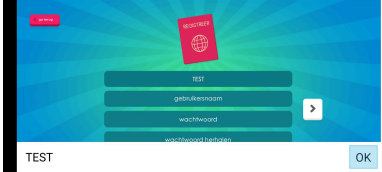
[Aanvullende informatie over successcriterium 1.3.5](#)

## Succescriterium 1.4.1 - Gebruik van kleur

Zorg dat kleur niet de enige manier is om informatie over te brengen. Informatie die alleen wordt overgebracht door kleur kan niet door iedereen worden waargenomen. Bij instructies kun je bijvoorbeeld ook de vorm aangeven, zoals een groen vinkje of rood kruisje. Gebruik in de legenda van een kaart naast kleur ook nummers, zodat mensen die kleurenblind ook kunnen vinden waar ze op zoek naar zijn.


 Voldoet niet

[Oplossing voor successcriterium 1.4.1](#) 

Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
6	Nieuw	<p>De toetsenbordfocus is alleen in kleur aangegeven. Het kleurcontrast tussen de gefocuste status en onge-focuste is lager dan 3,0:1. Daarnaast verandert het actieve element niet als er toetsenbordfocus op komt. Voeg een andere vorm toe, bijvoorbeeld een onderstreping, dikgedrukt lettertype, ingevuld icoontje of een kader.</p> <p>De focus indicator heeft een contrast van 1,7:1.</p>	 <p>The screenshot shows a login interface with a blue background. A red square with a white crosshair is positioned over the 'gebruikersnaam' input field, indicating the current focus. Other fields include 'TEST', 'gebruikersnaam', 'wachtwoord', and 'wachtwoord herhalen'. An 'OK' button is visible at the bottom right.</p>

## Succescriterium 1.4.2 - Geluidsbediening

Zorg ervoor dat geluid dat langer dan drie seconden duurt kan worden gepauzeerd of gestopt. Vooral voor mensen die gebruik maken van een schermlezer is het storend als geluid niet te pauzeren is. Hierdoor kunnen ze de stem van de schermlezer namelijk niet goed horen. Voor mensen die zich moeilijker kunnen concentreren is het ook fijn als geluid kan worden gestopt. Hierdoor kunnen ze zich beter focussen op de overige informatie .

 Voldoet niet

[Oplossing voor successcriterium 1.4.2](#)

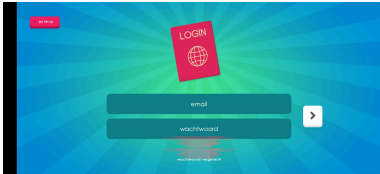


Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
7	Start scherm	<p>Op dit scherm wordt het geluid automatisch afgespeeld. Verander deze functionaliteit zodat het geluid door de gebruiker aan- en uit kan worden gezet.</p> <p>Later in de app kan het geluid wel worden uitgezet.</p>	
8	Nieuw	<p>Op dit scherm wordt het geluid automatisch afgespeeld. Verander deze functionaliteit zodat het geluid door de gebruiker aan- en uit kan worden gezet.</p> <p>Later in de app kan het geluid wel worden uitgezet.</p>	

## ☼ Succescriterium 1.4.3 - Contrast (minimum)

Zorg dat de contrastverhouding tussen de tekstkleur en achtergrondkleur minimaal 4,5:1 is. Voor dikgedrukte en grote tekst voldoet een verhouding van 3:1. Door deze verhoudingen aan te houden kunnen slechtziende en kleurenblinde gebruikers de tekst goed lezen. Daarnaast is een app hierdoor voor iedereen makkelijker te gebruiken, bijvoorbeeld buiten in de zon.

✘ Voldoet niet

[Oplossing voor successcriterium 1.4.3 ↗](#)

Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
9	Nieuw	<p>De tekst heeft een te lage contrastverhouding. Zorg voor een minimaal contrast van 4,5:1.</p> <p>De tekst op de knop 'Ga terug' heeft te lage contrastverhouding (3,6:1). Hetzelfde geldt voor de teksten in de header "Login" met een contrast van 3,36:1..</p> <p>Ook de foutmelding heeft een contrast van ongeveer 1,2:1.</p>	
10	Vertel je nu aan...	<p>De tekst heeft een te lage contrastverhouding. Zorg voor een minimaal contrast van 4,5:1.</p> <p>Het gaat over de tekst "Vertel je het nu aan".</p>	
11	Home	<p>De tekst heeft een te lage contrastverhouding. Zorg voor een minimaal contrast van 4,5:1.</p> <p>De cijfers hebben onvoldoende contrast. Het cijfer 2 heeft een contrast van 1,48:1.</p>	

## AA Succescriterium 1.4.4 - Herschalen van tekst

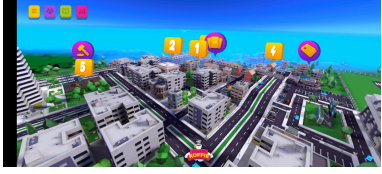
Zorg ervoor dat de tekst vergroot kan worden weergegeven. Via de systeeminstellingen kunnen gebruikers hun gewenste lettergrootte instellen. Tekst moet met deze lettergrootte in de app worden weergegeven. Dit is vooral belangrijk voor slechtziende gebruikers omdat ze de tekst anders minder goed of niet kunnen lezen. Tekst mag niet worden ingekort met puntjes.

✘ Voldoet niet

[Oplossing voor successcriterium 1.4.4](#)

Nr	Scherms	Probleem	Schermafbeelding
12	Start scherm	<p>Bij het vergroten van tekst tot 200% schaal een deel van de tekst op het scherm niet mee. Zorg ervoor dat alle tekst leesbaar blijft bij tekstvergroting.</p> <p>Geen van de teksten op dit scherm schalen mee bij tekstvergroting.</p>	
13	Nieuw	<p>Bij het vergroten van tekst tot 200% schaal een deel van de tekst op het scherm niet mee. Zorg ervoor dat alle tekst leesbaar blijft bij tekstvergroting.</p> <p>Geen van de teksten op dit scherm schalen mee bij tekstvergroting.</p>	
14	Spel 1	<p>Bij het vergroten van tekst tot 200% schaal een deel van de tekst op het scherm niet mee. Zorg ervoor dat alle tekst leesbaar blijft bij tekstvergroting.</p> <p>Geen van de teksten op dit scherm schalen mee bij tekstvergroting.</p>	



Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
15	Vertel je nu aan...	<p>Bij het vergroten van tekst tot 200% schaal een deel van de tekst op het scherm niet mee. Zorg ervoor dat alle tekst leesbaar blijft bij tekstvergroting.</p> <p>Het gaat over de tekst in de ballonnetjes zoals "Buurvrouw".</p>	
16	Instellingen	<p>Bij het vergroten van tekst tot 200% schaal een deel van de tekst op het scherm niet mee. Zorg ervoor dat alle tekst leesbaar blijft bij tekstvergroting.</p> <p>Geen van de teksten op dit scherm schalen mee bij tekstvergroting.</p>	
17	Home	<p>Bij het vergroten van tekst tot 200% schaal een deel van de tekst op het scherm niet mee. Zorg ervoor dat alle tekst leesbaar blijft bij tekstvergroting.</p> <p>Het gaat om de cijfers. Geen van de cijfers op dit scherm schalen mee bij tekstvergroting.</p>	



## Succescriterium 1.4.5 - Afbeeldingen van tekst

Zorg dat afbeeldingen niet gebruikt worden tekst te weergeven. Gebruik altijd platte tekst zodat de tekst kan worden aangepast aan de voorkeuren van de gebruiker. De lettergrootte in een afbeelding schaal namelijk vaak beperkt of helemaal niet mee. Hierdoor is de tekst niet door iedereen te lezen.

Uitzondering: Indien een afbeelding van tekst wel meeschaalt of als tekst als afbeelding specifiek nodig is om informatie over te dragen.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 1.4.5](#)



## Succescriterium 1.4.10 - Reflow


Zorg dat alle inhoud op het scherm ook bij het grootste lettertype te lezen blijft. Inhoud moet te lezen zijn zonder dat er gescrolt hoeft te worden in twee richtingen. Doordat de tekst groter weergegeven wordt kan het voorkomen dat andere elementen van het scherm vallen. Maak het mogelijk om deze elementen alsnog te bereiken.

 Voldoet



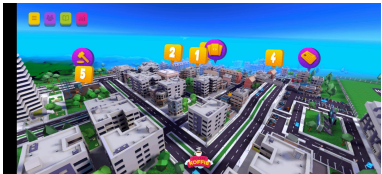
[Aanvullende informatie over successcriterium 1.4.10](#)

## Succescriterium 1.4.11 - Contrast van niet-tekstuele content

Zorg dat de inhoud op het scherm een contrast van minimaal 3:1 heeft met de omliggende kleur. Denk hierbij aan grafische elementen zoals iconen, knoppen en invoervelden. Door deze verhouding aan te houden kunnen slechtziende en kleurenblinde gebruikers de inhoud goed onderscheiden. Daarnaast is een app hierdoor voor iedereen makkelijker te gebruiken, bijvoorbeeld buiten in de zon.

 Voldoet niet

[Oplossing voor successcriterium 1.4.11](#) 

Nr	Scherf	Probleem	Scherfmafbeelding
18	Spel 1	<p>Het contrast van interface-elementen op dit scherm is lager dan 3,0:1. Zorg voor een minimaal contrast van 3,0:1.</p> <p>Het gaat over het contrast van de 'play' icoontje (2.46:1). Dit geldt ook voor de andere icoontjes.</p>	
19	Vertel je nu aan...	<p>Het contrast van interface-elementen op dit scherm is lager dan 3,0:1. Zorg voor een minimaal contrast van 3,0:1.</p> <p>Het contrast van de icoontjes is onvoldoende.</p>	
20	Home	<p>Het contrast van interface-elementen op dit scherm is lager dan 3,0:1. Zorg voor een minimaal contrast van 3,0:1.</p> <p>De icoontjes en andere elementen hebben onvoldoende contrast.</p>	

## **Succescriterium 1.4.12 - Tekstafstand**

Zorg dat er voldoende afstand tussen alinea's, letters en woorden zit. Mensen met dyslexie kunnen daardoor sneller lezen. Mensen die slechtziend zijn kunnen de tekst ook makkelijker lezen. Witruimte kan daarnaast mensen met een cognitieve beperking helpen om onderdelen van elkaar te onderscheiden.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 1.4.12](#) 

## **Succescriterium 1.4.13 - Content bij hover of focus**

Zorg dat het mogelijk is om informatie te verbergen die automatisch verschijnt bij het aanraken van het scherm. Het komt vaak voor dat een onderdeel per ongeluk wordt aangeraakt. Indien er nieuwe informatie verschijnt dan kan dit invloed hebben op het afronden van een taak. Automatische informatie veroorzaakt vooral problemen bij gebruikers van hulpmiddelen.


 Voldoet


[Aanvullende informatie over successcriterium 1.4.13](#) 



## Succescriterium 2.1.1 - Toetsenbord

Zorg dat alle functionaliteit in de app met hulpmiddelen is te gebruiken. Mensen die blind zijn maken gebruik van de schermlezer. Mensen met een motorische beperking maken gebruik van schakelbediening, stembediening en/of het toetsenbord. Deze hulpmiddelen zijn in het besturingssysteem ingebouwd.

 Voldoet niet

[Oplossing voor successcriterium 2.1.1](#) 

Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
21	Start scherm	<p>Het scherm/onderdelen van het scherm zijn niet met een extern toetsenbord te bedienen. Zorg ervoor dat alle interactieve elementen met een extern toetsenbord te bedienen zijn.</p> <p>Dit scherm is niet te bedienen met de schermlezer of een extern toetsenbord. Dit geldt voor alle schermen in de app.</p> <p>Het resultaat hiervan is dat veel successcriteria niet getest kunnen worden aangezien we afhankelijk zijn van de schermlezer en externe toetsenbord.</p> <p>Het is mogelijk om een Unity app toegankelijk te maken door het implementeren van een plug-in die de schermlezer en toetsenbord aanroept.</p>	

Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
22	Nieuw	<p>Het scherm/onderdelen van het scherm zijn niet met een extern toetsenbord te bedienen. Zorg ervoor dat alle interactieve elementen met een extern toetsenbord te bedienen zijn.</p> <p>Met het externe toetsenbord aangesloten is het alleen mogelijk na touch het toetsenbord te gebruiken om gegevens in te voeren. Het moet mogelijk zijn de app te bedienen met alleen toetsenbord.</p>	
23	Spel 1	<p>Het scherm/onderdelen van het scherm zijn niet met een extern toetsenbord te bedienen. Zorg ervoor dat alle interactieve elementen met een extern toetsenbord te bedienen zijn.</p> <p>Dit scherm is niet te bedienen met de schermlezer of een extern toetsenbord. Dit geldt voor alle schermen in de app.</p> <p>Het resultaat hiervan is dat veel succescriteria niet getest kunnen worden aangezien we afhankelijk zijn van de schermlezer en externe toetsenbord.</p> <p>Het is mogelijk om een Unity app toegankelijk te maken door het implementeren van een plug-in die de schermlezer en toetsenbord aanroept.</p>	

Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
24	Vertel je nu aan...	<p>Het scherm/onderdelen van het scherm zijn niet met een extern toetsenbord te bedienen. Zorg ervoor dat alle interactieve elementen met een extern toetsenbord te bedienen zijn.</p> <p>Dit scherm is niet te bedienen met de schermlezer of een extern toetsenbord. Dit geldt voor alle schermen in de app.</p> <p>Het resultaat hiervan is dat veel succescriteria niet getest kunnen worden aangezien we afhankelijk zijn van de schermlezer en externe toetsenbord.</p> <p>Het is mogelijk om een Unity app toegankelijk te maken door het implementeren van een plug-in die de schermlezer en toetsenbord aanroept.</p>	

Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
25	Instellingen	<p>Het scherm/onderdelen van het scherm zijn niet met een extern toetsenbord te bedienen. Zorg ervoor dat alle interactieve elementen met een extern toetsenbord te bedienen zijn.</p> <p>Dit scherm is niet te bedienen met de schermlezer of een extern toetsenbord. Dit geldt voor alle schermen in de app.</p> <p>Het resultaat hiervan is dat veel succescriteria niet getest kunnen worden aangezien we afhankelijk zijn van de schermlezer en externe toetsenbord.</p> <p>Het is mogelijk om een Unity app toegankelijk te maken door het implementeren van een plug-in die de schermlezer en toetsenbord aanroept.</p>	



Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
26	Home	<p>Het scherm/onderdelen van het scherm zijn niet met een extern toetsenbord te bedienen. Zorg ervoor dat alle interactieve elementen met een extern toetsenbord te bedienen zijn.</p> <p>Dit scherm is niet te bedienen met de schermlezer of een extern toetsenbord. Dit geldt voor alle schermen in de app.</p> <p>Het resultaat hiervan is dat veel succescriteria niet getest kunnen worden aangezien we afhankelijk zijn van de schermlezer en externe toetsenbord.</p> <p>Het is mogelijk om een Unity app toegankelijk te maken door het implementeren van een plug-in die de schermlezer en toetsenbord aanroept.</p>	

## Succescriterium 2.1.2 - Geen toetsenbordval

Zorg dat gebruikers van hulpmiddelen nergens in de app kunnen komen te zitten. Het komt vooral vaak voor dat overlays niet kunnen worden gesloten. Met veel hulpmiddelen is het namelijk niet mogelijk om naast een overlay te klikken. Het gevolg is dat de gebruiker vastzit. Er moet een sluitknop aanwezig zijn die hulpmiddelen kunnen activeren.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 2.1.2](#) 

## **Succescriterium 2.1.4 - Enkel teken sneltoetsen**

Zorg dat sneltoetsen niet ongewenst door hulpmiddelen kunnen worden geactiveerd. Veel hulpmiddelen bootsen toetsaanslagen na om acties uit te voeren. Het kan hierdoor voorkomen dat er ongewenst sneltoetsen worden geactiveerd. Maak het mogelijk om sneltoetsen te wijzigen of uit te zetten.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 2.1.4](#) 

## **Succescriterium 2.2.1 - Timing aanpasbaar**


Zorg dat iedereen genoeg tijd heeft om taken uit te voeren. Mensen met een beperking hebben soms meer tijd nodig om door een scherm te navigeren. Het bedienen van een app met hulpmiddelen is vaak langzamer dan met touch. Mensen met leerproblemen, dyslexie en cognitieve beperkingen hebben mogelijk ook langer de tijd nodig. Indien er tijdslimieten zijn, dan moet de tijdslimiet kunnen worden verhoogd. Je kunt er het best voor zorgen dat er geen tijdslimieten zijn.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 2.2.1](#) 

## Succescriterium 2.2.2 - Pauzeren, stoppen, verbergen

Zorg dat het mogelijk is om bewegende onderdelen op het scherm te pauzeren, stoppen of verbergen. Gebruikers van hulpmiddelen kunnen moeite hebben om bewegende onderdelen te gebruiken. Als de beweging gepauzeerd of gestopt is kan dit vaak wel. Knipperende inhoud maakt het voor mensen met aandachtstoornissen moeilijker om gefocust te blijven. Door de afleidende inhoud te verbergen kunnen ze een app beter gebruiken.

 Voldoet niet

[Oplossing voor succescriterium 2.2.2](#)

Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
27	Vertel je nu aan...	<p>De bewegende content op dit scherm is niet te pauzeren, te stoppen of te verbergen. Zorg ervoor dat deze content kan worden gepauzeerd, gestopt of verborgen.</p> <p>In dit spel moet je een keuze maken door het klikken op een van de opties dit uit de ton verschijnen. Deze opties blijven bewegen en daarna verdwijnen. Deze content is niet mogelijk om te pauzeren of te stoppen.</p>	
28	Home	<p>De bewegende content op dit scherm is niet te pauzeren, te stoppen of te verbergen. Zorg ervoor dat deze content kan worden gepauzeerd, gestopt of verborgen.</p> <p>De achtergrond blijft bewegen en er is geen mogelijkheid dit te stoppen.</p>	

## **Succescriterium 2.3.1 - Drie flitsen of beneden drempelwaarde**

Zorg dat er nergens in de app meer dan drie flitsen per seconden worden getoond. Dit kan namelijk een epileptische aanval veroorzaken. Waarschuwingen werken niet goed omdat ze vaak over het hoofd worden gezien. Dit is vooral het geval bij kinderen die nog niet kunnen lezen.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 2.3.1 !\[\]\(dfbd6b3763a6d1d9afaa974f64e2e4b5\_img.jpg\)](#)

## **Succescriterium 2.4.3 - Focus volgorde**

Zorg dat hulpmiddelen een logische focus volgorde aanhouden bij het navigeren. De volgorde om door een scherm te navigeren is meestal van links naar rechts, van boven naar onder. Zorg dat de focus van hulpmiddelen gelijk is. Het verschil met succescriterium 1.3.2 is dat het hier alleen gaat over de focus volgorde.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 2.4.3 !\[\]\(ec9132f1d27c8919987d92907322654d\_img.jpg\)](#)

## **Succescriterium 2.4.4 - Linkdoel (in context)**

Zorg dat links duidelijk zijn zonder de omliggende inhoud. Gebruikers kunnen met hulpmiddelen een overzicht van links op het scherm opvragen. Het is belangrijk dat het voor elke link duidelijk is wat het doel is. Een veelgemaakte fout is om een link 'hier' te noemen. Zonder de omliggende tekst is het niet duidelijk waar je meer over gaat lezen.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 2.4.4 !\[\]\(758ebdf4629c903da74c2e079717ae32\_img.jpg\)](#)

## **Succescriterium 2.4.6 - Koppen en labels**

Zorg dat er duidelijke koppen en labels worden gebruikt.

Duidelijke koppen zijn belangrijk om te snappen hoe de inhoud is opgebouwd. Blinde gebruikers kunnen via een schermlezer via koppen navigeren.

Duidelijke labels helpen gebruikers met het identificeren van inhoud. Gebruikers van stembediening spreken de labels uit om acties uit te voeren.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 2.4.6](#) 

## **Succescriterium 2.4.7 - Focus zichtbaar**

Zorg dat het duidelijk is waar de focus van hulpmiddelen zich bevindt. Vaak wordt de focus weergegeven door een kader om het element heen te plaatsen. Zorg ervoor dat de plaatsing van het kader klopt en dat de kleur duidelijk te zien is. Voor apps is het niet mogelijk om de de kleur van het kader aan te passen. Het is echter wel mogelijk om elementen een andere achtergrondkleur te geven wanneer ze focus hebben.


 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 2.4.7](#) 




## Succescriterium 2.5.1 - Aanwijzergebaren

Zorg dat er een alternatief is voor acties die door gebaren worden geactiveerd. Mensen met een motorische beperking kunnen niet alle gebaren uitvoeren. Niet iedereen is in staat om twee vingers uit elkaar te bewegen om te zoomen. Voeg een alternatief toe, zoals een knop, zodat gebruikers zonder gebaren kunnen inzoomen.

 Voldoet niet

[Oplossing voor successcriterium 2.5.1](#)

Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
29	Home	<p>Er is geen alternatief voor de aanwijzergebaren. Zorg dat alle functionaliteit ook zonder gebruik van (meerdere) vingers kan worden gebruikt, bijvoorbeeld door extra knoppen aan te bieden.</p> <p>Het naar boven en naar beneden bewegen kan alleen met pinch-gebaren. Zorg voor alternatieven in de vorm van knoppen.</p>	



## Succescriterium 2.5.2 - Aanwijzerannulering

Zorg dat het mogelijk is om aanrakingen te annuleren. Knoppen mogen pas geactiveerd worden bij een klik en niet bij een aanraking. Dit geeft de gebruiker de mogelijkheid om de aanraking te annuleren.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 2.5.2](#)

## Succescriterium 2.5.3 - Label in naam

Zorg dat de technische naam van elementen de visuele naam bevat. Een knop met de tekst 'Log in' moet met stembediening via deze naam kunnen worden geactiveerd. Dit is niet mogelijk indien de technische naam anders ingesteld is. Voor slechtziende mensen die een schermlezer gebruiken is het ook verwarrend als ze een andere naam horen dan ze op het scherm zien.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 2.5.3 !\[\]\(feabb98897b440bc8695a03336a6e2df\_img.jpg\)](#)

## Succescriterium 2.5.4 - Bewegingsactivering

Zorg dat er een alternatief is voor acties door beweging én maak het mogelijk om ze uit te schakelen. Voor gebruikers met beperkte handfunctie is schudden vaak niet mogelijk. Bied bijvoorbeeld een knop als alternatief aan. Bij gebruikers met spasmen kunnen de acties juist ongewenst worden geactiveerd. Maak het mogelijk om acties door beweging uit te zetten.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 2.5.4 !\[\]\(642aa997563f9a325b310230bb5078b7\_img.jpg\)](#)

## Succescriterium 3.1.1 - Taal van de pagina

Zorg dat de taal voor alle inhoud is ingesteld. Een schermlezer leest alle tekst voor die op het scherm is te zien. De uitspraak van de woorden hangt af van de ingestelde taal. Een verkeerde of niet ingestelde taal zorgt voor onduidelijke uitspraak. Een correct ingestelde taal helpt ook bij het tonen van letters en bij het weergeven van ondertiteling.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 3.1.1 !\[\]\(51514032c8ca341817228f39f1307b05\_img.jpg\)](#)

## **Succescriterium 3.2.1 - Bij focus**

Zorg dat het voorspelbaar is wat er gebeurt bij het verplaatsen van de focus. Wanneer gebruikers hun vinger over een knop heen bewegen mag deze niet onverwacht geactiveerd worden. Als het laatste veld van een formulier is ingevuld mag deze niet onverwacht verzonden worden. Dit soort acties mogen alleen automatisch uitgevoerd worden als gebruikers van te voren op de hoogte gesteld zijn. Door het gedrag bij focus voorspelbaar te maken help je mensen met een visuele, cognitieve of motorische beperking.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 3.2.1](#) 

## **Succescriterium 3.2.2 - Bij input**

Zorg dat het voorspelbaar is wat er gebeurt bij het invoeren van gegevens. Geef het aan indien de focus automatisch verplaatst wordt bij correcte invoer. Geef van te voren aan als bij het versturen van een formulier er een nieuw scherm wordt geopend. Door onverwachte acties kunnen gebruikers met visuele of cognitieve beperkingen verward raken.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 3.2.2](#) 

## **Succescriterium 3.3.1 - Foutidentificatie**

Zorg dat er een duidelijke foutmelding wordt getoond wanneer gegevens verkeerd ingevuld zijn. Het invullen van gegevens gaat niet altijd goed. Geef duidelijk aan waar het invullen fout is gegaan en waarom de invoer fout is. Het is belangrijk dat dit ook duidelijk is voor gebruikers van hulpmiddelen. Geef fouten daarom ook via tekst aan zodat ze door iedereen kunnen worden waargenomen.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 3.3.1](#) 





## Succescriterium 3.3.2 - Labels of instructies

Zorg dat je duidelijke instructies geeft wanneer je gebruikers vraagt om gegevens in te vullen. Voeg een label toe aan de invoervelden, bijvoorbeeld 'Voornaam'. Markeer velden wanneer ze verplicht of optioneel zijn. Geef aan indien gegevens volgens een vastgestelde volgorde moeten worden ingevuld. Alle gebruikers hebben voordeel van duidelijke instructies. Voor mensen met een cognitieve beperking zijn duidelijke instructies onmisbaar.


✘ Voldoet niet

[Oplossing voor successcriterium 3.3.2](#)

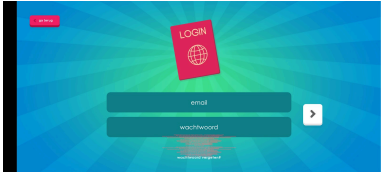
Nr	Scherm	Probleem	Schermafbeelding
30	Nieuw	<p>Bij dit invoerveld dient een placeholder tekst als een label. Zorg er wel voor dat het label altijd zichtbaar blijft.</p> <p>Het is essentieel dat labels zichtbaar blijven bij invoervelden zodat gebruikers begrijpen wat er van hen wordt verwacht bij het invullen van de velden. Het ontbreken van zichtbare labels kan verwarrend zijn en de toegankelijkheid voor gebruikers met cognitieve beperkingen of visuele beperkingen verminderen.</p> <p>Dit komt op meerdere schermen voor.</p>	

## Succescriterium 3.3.3 - Foutsuggestie

Zorg dat er tips worden gegeven om foutief ingevulde gegevens te verbeteren. Gebruikers maken regelmatig fouten bij het invullen van gegevens. Help gebruikers bij het oplossen van deze fouten door tips te geven. Bij het foutief invullen van een datum kun je bijvoorbeeld aangeven in welke volgorde de dag, maand en jaar worden verwacht.

 Voldoet niet

[Oplossing voor successcriterium 3.3.3](#)

Nr	Scherma	Probleem	Schermafbeelding
31	Nieuw	<p>Er wordt geen oplossing geboden voor het corrigeren van de foutmelding. Vertel de gebruiker wat hij moet doen om de fout te corrigeren.</p> <p>Zorg voor leesbare foutmeldingen. Voeg aan de foutmelding tevens toe hoe de gebruiker het probleem kan oplossen. Bijvoorbeeld: "Wachtwoorden komen niet overeen, zorg dat de wachtwoorden overeenkomen".</p>	

## Succescriterium 3.3.4 - Foutpreventie (wettelijk, financieel, gegevens)

Zorg dat gegevens bewust worden ingezonden. Maak het mogelijk om een inzending ongedaan te maken, te corrigeren of te bevestigen. Bied tenminste één van deze mogelijkheden aan bij inzendingen die een juridische verplichting, financiële transactie, of verlies van gegevens veroorzaken. Hiermee verlaag je de kans op onvoorziene gevolgen.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 3.3.4](#)

## </> Succescriterium 4.1.1 - Parsen

Zorg ervoor dat de broncode van de app geen fouten bevat en geen verouderde functies gebruikt. Hulpmiddelen gedragen zich mogelijk niet zoals verwacht wanneer code niet wordt bijgewerkt naar moderne standaarden. Houd je aan de standaarden van de platforms die worden ondersteund. Controleer of de app werkt op alle versies van de besturingssystemen die worden ondersteund.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 4.1.1](#) 

## Succescriterium 4.1.2 - Naam, rol, waarde

Zorg dat het voor gebruikers van hulpmiddelen duidelijk is welke acties er kunnen worden uitgevoerd.

Stel een naam in. De naam wordt gebruikt ter identificatie. Door een naam in te stellen kunnen hulpmiddelen zoals stembediening gerichter acties uitvoeren.

Stel een rol in. Bij de rol "knop" is het duidelijk dat er een actie plaatsvindt bij het activeren. Bij de rol "link" is het duidelijk dat je naar een andere locatie wordt verwezen. Door een rol in te stellen is het voor gebruikers van hulpmiddelen duidelijk wat ze kunnen doen.

Stel een waarde in. Bij een selectievakje is de waarde "geselecteerd" of "niet geselecteerd". Bij een volumeregelaar kan de waarde "50%" zijn. Door een waarde in te stellen kan dit ook tekstueel aan hulpmiddelen worden doorgegeven.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 4.1.2](#) 



## Succescriterium 4.1.3 - Statusberichten

Zorg dat statusmeldingen ook aan hulpmiddelen worden doorgegeven. Een blinde gebruiker kan niet zien dat er ergens op het scherm nieuwe informatie verschijnt. Door een statusmelding te geven wordt het ook voor gebruikers met een beperking duidelijk dat er nieuwe informatie beschikbaar is.

 Voldoet

[Aanvullende informatie over successcriterium 4.1.3](#) 

## 4. Aanbevelingen

Om te voldoen aan de richtlijnen moeten de app op de volgende punten verbeterd worden:

### **Succescriterium 1.3.4 - Weergavestand**

Zorg dat de inhoud van het scherm meedraait met de weergave van het toestel. Alle schermen van een app moeten in alle oriëntaties zijn te gebruiken. Gebruikers in een rolstoel hebben hun toestel soms horizontaal gemonteerd. Mensen die gebruik maken van een vergroot lettertype draaien hun toestel ook vaak zodat er meer woorden op het scherm passen.

- [Oplossing voor succescriterium 1.3.4](#)
- [Definitie van succescriterium 1.3.4](#)
- [Uitleg over succescriterium 1.3.4](#)

### **Succescriterium 1.4.1 - Gebruik van kleur**

Zorg dat kleur niet de enige manier is om informatie over te brengen. Informatie die alleen wordt overgebracht door kleur kan niet door iedereen worden waargenomen. Bij instructies kun je bijvoorbeeld ook de vorm aangeven, zoals een groen vinkje of rood kruisje. Gebruik in de legenda van een kaart naast kleur ook nummers, zodat mensen die kleurenblind ook kunnen vinden waar ze op zoek naar zijn.

- [Oplossing voor succescriterium 1.4.1](#)
- [Definitie van succescriterium 1.4.1](#)
- [Uitleg over succescriterium 1.4.1](#)

## **Succescriterium 1.4.2 - Geluidsbediening**

Zorg ervoor dat geluid dat langer dan drie seconden duurt kan worden gepauzeerd of gestopt. Vooral voor mensen die gebruik maken van een schermlezer is het storend als geluid niet te pauzeren is. Hierdoor kunnen ze de stem van de schermlezer namelijk niet goed horen. Voor mensen die zich moeilijker kunnen concentreren is het ook fijn als geluid kan worden gestopt. Hierdoor kunnen ze zich beter focussen op de overige informatie .

- [Oplossing voor succescriterium 1.4.2](#)
- [Definitie van succescriterium 1.4.2](#)
- [Uitleg over succescriterium 1.4.2](#)

## **Succescriterium 1.4.3 - Contrast (minimum)**

Zorg dat de contrastverhouding tussen de tekstkleur en achtergrondkleur minimaal 4,5:1 is. Voor dikgedrukte en grote tekst voldoet een verhouding van 3:1. Door deze verhoudingen aan te houden kunnen slechtziende en kleurenblinde gebruikers de tekst goed lezen. Daarnaast is een app hierdoor voor iedereen makkelijker te gebruiken, bijvoorbeeld buiten in de zon.

- [Oplossing voor succescriterium 1.4.3](#)
- [Definitie van succescriterium 1.4.3](#)
- [Uitleg over succescriterium 1.4.3](#)




## **Succescriterium 1.4.4 - Herschalen van tekst**

Zorg ervoor dat de tekst vergroot kan worden weergegeven. Via de systeeminstellingen kunnen gebruikers hun gewenste lettergrootte instellen. Tekst moet met deze lettergrootte in de app worden weergegeven. Dit is vooral belangrijk voor slechtziende gebruikers omdat ze de tekst anders minder goed of niet kunnen lezen. Tekst mag niet worden ingekort met puntjes.

- [Oplossing voor succescriterium 1.4.4](#)
- [Definitie van succescriterium 1.4.4](#)
- [Uitleg over succescriterium 1.4.4](#)




## **Succescriterium 1.4.11 - Contrast van niet-tekstuele content**

Zorg dat de inhoud op het scherm een contrast van minimaal 3:1 heeft met de omliggende kleur. Denk hierbij aan grafische elementen zoals iconen, knoppen en invoervelden. Door deze verhouding aan te houden kunnen slechtziende en kleurenblinde gebruikers de inhoud goed onderscheiden. Daarnaast is een app hierdoor voor iedereen makkelijker te gebruiken, bijvoorbeeld buiten in de zon.

- [Oplossing voor succescriterium 1.4.11](#) 
- [Definitie van succescriterium 1.4.11](#) 
- [Uitleg over succescriterium 1.4.11](#) 




## **Succescriterium 2.1.1 - Toetsenbord**

Zorg dat alle functionaliteit in de app met hulpmiddelen is te gebruiken. Mensen die blind zijn maken gebruik van de schermlezer. Mensen met een motorische beperking maken gebruik van schakelbediening, stembediening en/of het toetsenbord. Deze hulpmiddelen zijn in het besturingssysteem ingebouwd.

- [Oplossing voor succescriterium 2.1.1](#) 
- [Definitie van succescriterium 2.1.1](#) 
- [Uitleg over succescriterium 2.1.1](#) 

## **Succescriterium 2.2.2 - Pauzeren, stoppen, verbergen**

Zorg dat het mogelijk is om bewegende onderdelen op het scherm te pauzeren, stoppen of verbergen. Gebruikers van hulpmiddelen kunnen moeite hebben om bewegende onderdelen te gebruiken. Als de beweging gepauzeerd of gestopt is kan dit vaak wel. Knipperende inhoud maakt het voor mensen met aandachtstoornissen moeilijker om gefocust te blijven. Door de afleidende inhoud te verbergen kunnen ze een app beter gebruiken.

- [Oplossing voor succescriterium 2.2.2](#) 
- [Definitie van succescriterium 2.2.2](#) 
- [Uitleg over succescriterium 2.2.2](#) 



## Succescriterium 2.5.1 - Aanwijzergebaren

Zorg dat er een alternatief is voor acties die door gebaren worden geactiveerd. Mensen met een motorische beperking kunnen niet alle gebaren uitvoeren. Niet iedereen is in staat om twee vingers uit elkaar te bewegen om te zoomen. Voeg een alternatief toe, zoals een knop, zodat gebruikers zonder gebaren kunnen inzoomen.

- [Oplossing voor succescriterium 2.5.1](#)
- [Definitie van succescriterium 2.5.1](#)
- [Uitleg over succescriterium 2.5.1](#)



## Succescriterium 3.3.2 - Labels of instructies

Zorg dat je duidelijke instructies geeft wanneer je gebruikers vraagt om gegevens in te vullen. Voeg een label toe aan de invoervelden, bijvoorbeeld 'Voornaam'. Markeer velden wanneer ze verplicht of optioneel zijn. Geef aan indien gegevens volgens een vastgestelde volgorde moeten worden ingevuld. Alle gebruikers hebben voordeel van duidelijke instructies. Voor mensen met een cognitieve beperking zijn duidelijke instructies onmisbaar.

- [Oplossing voor succescriterium 3.3.2](#)
- [Definitie van succescriterium 3.3.2](#)
- [Uitleg over succescriterium 3.3.2](#)



## Succescriterium 3.3.3 - Foutsuggestie

Zorg dat er tips worden gegeven om foutief ingevulde gegevens te verbeteren. Gebruikers maken regelmatig fouten bij het invullen van gegevens. Help gebruikers bij het oplossen van deze fouten door tips te geven. Bij het foutief invullen van een datum kun je bijvoorbeeld aangeven in welke volgorde de dag, maand en jaar worden verwacht.

- [Oplossing voor succescriterium 3.3.3](#)
- [Definitie van succescriterium 3.3.3](#)
- [Uitleg over succescriterium 3.3.3](#)



# Bijlage A: Bevindingen per scherm

In totaal hebben we 31 problemen gevonden op 6 schermen.


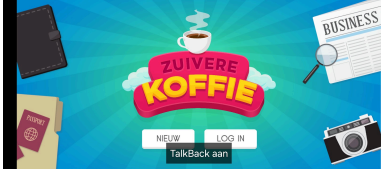


*Overzicht van de bevindingen per scherm*

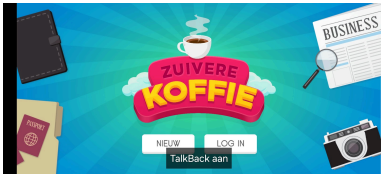

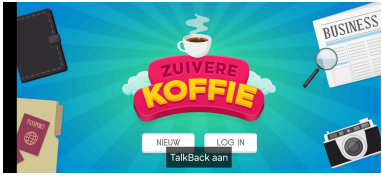
<b>Nr</b>	<b>Scherf</b>	<b>Aantal bevindingen</b>
1	Start scherm	4
2	Nieuw	8
3	Home	6
4	Spel 1	4
5	Vertel je nu aan...	6
6	Instellingen	3
<b>Totaal</b>		<b>31</b>

Op de volgende pagina's staan alle bevindingen per scherm.

# 1. Start scherm



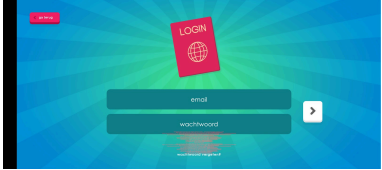
Op dit scherm hebben we 4 problemen gevonden.

Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
1	<p> <a href="#">1.3.4</a> Weergavestand</p>	<p>Het scherm werkt alleen in liggende stand en beperkt daardoor de weergave en bediening tot één schermoriëntatie.</p> <p>De app mag de weergave en bediening niet beperken tot een enkele schermoriëntatie, tenzij een specifieke oriëntatie essentieel is voor de functionaliteit. Het beperken van het spel tot liggende stand kan problematisch zijn voor gebruikers die hun apparaten in een vaste positie hebben gemonteerd of een persoonlijke voorkeur hebben voor een andere oriëntatie. Hierdoor kan de toegankelijkheid voor deze gebruikers aanzienlijk worden verminderd.</p> <p>Dit komt op alle schermen voor.</p>	
7	<p> <a href="#">1.4.2</a> Geluidsbediening</p>	<p>Op dit scherm wordt het geluid automatisch afgespeeld. Verander deze functionaliteit zodat het geluid door de gebruiker aan- en uit kan worden gezet.</p> <p>Later in de app kan het geluid wel worden uitgezet.</p>	

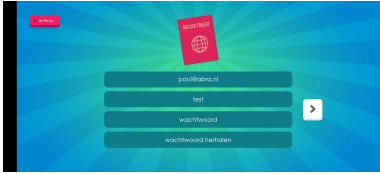

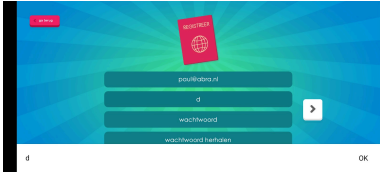
Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
12	<p>AA <a href="#">1.4.4</a> Herschalen van tekst</p>	<p>Bij het vergroten van tekst tot 200% schaalt een deel van de tekst op het scherm niet mee. Zorg ervoor dat alle tekst leesbaar blijft bij tekstvergroting.</p> <p>Geen van de teksten op dit scherm schalen mee bij tekstvergroting.</p>	
21	<p> <a href="#">2.1.1</a> Toetsenbord</p>	<p>Het scherm/onderdelen van het scherm zijn niet met een extern toetsenbord te bedienen. Zorg ervoor dat alle interactieve elementen met een extern toetsenbord te bedienen zijn.</p> <p>Dit scherm is niet te bedienen met de schermlezer of een extern toetsenbord. Dit geldt voor alle schermen in de app.</p> <p>Het resultaat hiervan is dat veel succescriteria niet getest kunnen worden aangezien we afhankelijk zijn van de schermlezer en externe toetsenbord.</p> <p>Het is mogelijk om een Unity app toegankelijk te maken door het implementeren van een plug-in die de schermlezer en toetsenbord aanroept.</p>	


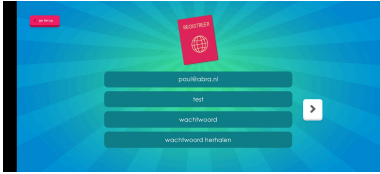

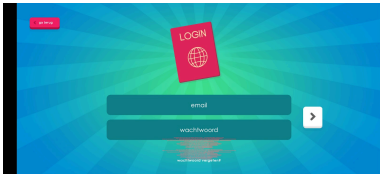
## 2. Nieuw

Op dit scherm hebben we 8 problemen gevonden.

Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
2	 <u>1.3.4</u>  Weergavestand	<p>Het scherm werkt alleen in liggende stand en beperkt daardoor de weergave en bediening tot één schermoriëntatie.</p> <p>De app mag de weergave en bediening niet beperken tot een enkele schermoriëntatie, tenzij een specifieke oriëntatie essentieel is voor de functionaliteit. Het beperken van het spel tot liggende stand kan problematisch zijn voor gebruikers die hun apparaten in een vaste positie hebben gemonteerd of een persoonlijke voorkeur hebben voor een andere oriëntatie. Hierdoor kan de toegankelijkheid voor deze gebruikers aanzienlijk worden verminderd.</p> <p>Dit komt op alle schermen voor.</p>	


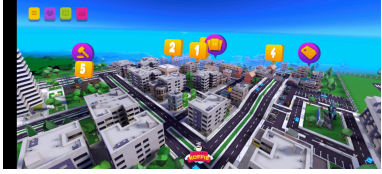

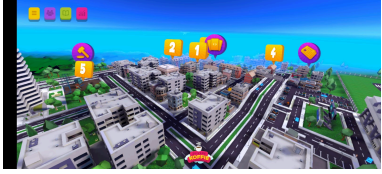

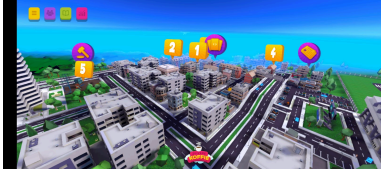
Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
6	 <a href="#">1.4.1</a> Gebruik van kleur	<p>De toetsenbordfocus is alleen in kleur aangegeven. Het kleurcontrast tussen de gefocuste status en ongefocuste is lager dan 3,0:1. Daarnaast verandert het actieve element niet als er toetsenbordfocus op komt.</p> <p>Voeg een andere vorm toe, bijvoorbeeld een onderstreping, dikgedrukt lettertype, ingevuld icoontje of een kader.</p> <p>De focus indicator heeft een contrast van 1,7:1.</p>	
8	 <a href="#">1.4.2</a> Geluidsbediening	<p>Op dit scherm wordt het geluid automatisch afgespeeld. Verander deze functionaliteit zodat het geluid door de gebruiker aan- en uit kan worden gezet.</p> <p>Later in de app kan het geluid wel worden uitgezet.</p>	
9	 <a href="#">1.4.3</a> Contrast (minimum)	<p>De tekst heeft een te lage contrastverhouding. Zorg voor een minimaal contrast van 4,5:1.</p> <p>De tekst op de knop 'Ga terug' heeft te lage contrastverhouding (3,6:1). Hetzelfde geldt voor de teksten in de header "Login" met een contrast van 3,36:1..</p> <p>Ook de foutmelding heeft een contrast van ongeveer 1,2:1.</p>	

Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
13	AA <a href="#">1.4.4</a> Herschalen van tekst	<p>Bij het vergroten van tekst tot 200% schaalt een deel van de tekst op het scherm niet mee. Zorg ervoor dat alle tekst leesbaar blijft bij tekstvergroting.</p> <p>Geen van de teksten op dit scherm schalen mee bij tekstvergroting.</p>	
22	 <a href="#">2.1.1</a> Toetsenbord	<p>Het scherm/onderdelen van het scherm zijn niet met een extern toetsenbord te bedienen. Zorg ervoor dat alle interactieve elementen met een extern toetsenbord te bedienen zijn.</p> <p>Met het externe toetsenbord aangesloten is het alleen mogelijk na touch het toetsenbord te gebruiken om gegevens in te voeren. Het moet mogelijk zijn de app te bedienen met alleen toetsenbord.</p>	


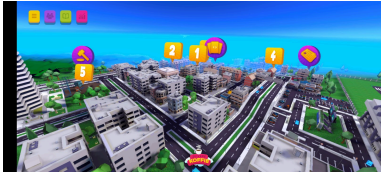


Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
30	<p> <a href="#">3.3.2</a></p> <p>Labels of instructies</p>	<p>Bij dit invoerveld dient een placeholder tekst als een label. Zorg er wel voor dat het label altijd zichtbaar blijft.</p> <p>Het is essentieel dat labels zichtbaar blijven bij invoervelden zodat gebruikers begrijpen wat er van hen wordt verwacht bij het invullen van de velden. Het ontbreken van zichtbare labels kan verwarrend zijn en de toegankelijkheid voor gebruikers met cognitieve beperkingen of visuele beperkingen verminderen.</p> <p>Dit komt op meerdere schermen voor.</p>	
31	<p> <a href="#">3.3.3</a></p> <p>Foutsuggestie</p>	<p>Er wordt geen oplossing geboden voor het corrigeren van de foutmelding. Vertel de gebruiker wat hij moet doen om de fout te corrigeren.</p> <p>Zorg voor leesbare foutmeldingen. Voeg aan de foutmelding tevens toe hoe de gebruiker het probleem kan oplossen. Bijvoorbeeld: "Wachtwoorden komen niet overeen, zorg dat de wachtwoorden overeenkomen".</p>	

### 3. Home

Op dit scherm hebben we 6 problemen gevonden.

Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
11	 <a href="#">1.4.3</a> Contrast (minimum)	<p>De tekst heeft een te lage contrastverhouding. Zorg voor een minimaal contrast van 4,5:1.</p> <p>De cijfers hebben onvoldoende contrast. Het cijfer 2 heeft een contrast van 1,48:1.</p>	
17	 <a href="#">1.4.4</a> Herschalen van tekst	<p>Bij het vergroten van tekst tot 200% schaalt een deel van de tekst op het scherm niet mee. Zorg ervoor dat alle tekst leesbaar blijft bij tekstvergroting.</p> <p>Het gaat om de cijfers. Geen van de cijfers op dit scherm schalen mee bij tekstvergroting.</p>	
20	 <a href="#">1.4.11</a> Contrast van niet-tekstuele content	<p>Het contrast van interface-elementen op dit scherm is lager dan 3,0:1. Zorg voor een minimaal contrast van 3,0:1.</p> <p>De icoontjes en andere elementen hebben onvoldoende contrast.</p>	







Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
26	 <a href="#">2.1.1</a> Toetsenbord	<p>Het scherm/onderdelen van het scherm zijn niet met een extern toetsenbord te bedienen. Zorg ervoor dat alle interactieve elementen met een extern toetsenbord te bedienen zijn.</p> <p>Dit scherm is niet te bedienen met de schermlezer of een extern toetsenbord. Dit geldt voor alle schermen in de app.</p> <p>Het resultaat hiervan is dat veel succescriteria niet getest kunnen worden aangezien we afhankelijk zijn van de schermlezer en externe toetsenbord.</p> <p>Het is mogelijk om een Unity app toegankelijk te maken door het implementeren van een plug-in die de schermlezer en toetsenbord aanroept.</p>	
28	 <a href="#">2.2.2</a> Pauzeren, stoppen, verbergen	<p>De bewegende content op dit scherm is niet te pauzeren, te stoppen of te verbergen. Zorg ervoor dat deze content kan worden gepauzeerd, gestopt of verborgen.</p> <p>De achtergrond blijft bewegen en er is geen mogelijkheid dit te stoppen.</p>	

Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
29	<p> <a href="#">2.5.1</a> </p> <p>Aanwijzergebaren</p>	<p>Er is geen alternatief voor de aanwijzergebaren. Zorg dat alle functionaliteit ook zonder gebruik van (meerdere) vingers kan worden gebruikt, bijvoorbeeld door extra knoppen aan te bieden.</p> <p>Het naar boven en naar beneden bewegen kan alleen met pinch-gebaren. Zorg voor alternatieven in de vorm van knoppen.</p>	

## 4. Spel 1





Op dit scherm hebben we 4 problemen gevonden.






Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
3	 <a href="#">1.3.4</a> Weergavestand	<p>Het scherm werkt alleen in liggende stand en beperkt daardoor de weergave en bediening tot één schermoriëntatie.</p> <p>De app mag de weergave en bediening niet beperken tot een enkele schermoriëntatie, tenzij een specifieke oriëntatie essentieel is voor de functionaliteit. Het beperken van het spel tot liggende stand kan problematisch zijn voor gebruikers die hun apparaten in een vaste positie hebben gemonteerd of een persoonlijke voorkeur hebben voor een andere oriëntatie. Hierdoor kan de toegankelijkheid voor deze gebruikers aanzienlijk worden verminderd.</p> <p>Dit komt op alle schermen voor.</p>	
14	 <a href="#">1.4.4</a> Herschalen van tekst	<p>Bij het vergroten van tekst tot 200% schaalt een deel van de tekst op het scherm niet mee. Zorg ervoor dat alle tekst leesbaar blijft bij tekstvergroting.</p> <p>Geen van de teksten op dit scherm schalen mee bij tekstvergroting.</p>	




Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
18	 <a href="#">1.4.11</a> Contrast van niet-tekstuele content	<p>Het contrast van interface-elementen op dit scherm is lager dan 3,0:1. Zorg voor een minimaal contrast van 3,0:1.</p> <p>Het gaat over het contrast van de 'play' icoontje (2.46:1). Dit geldt ook voor de andere icoontjes.</p>	
23	 <a href="#">2.1.1</a> Toetsenbord	<p>Het scherm/onderdelen van het scherm zijn niet met een extern toetsenbord te bedienen. Zorg ervoor dat alle interactieve elementen met een extern toetsenbord te bedienen zijn.</p> <p>Dit scherm is niet te bedienen met de schermlezer of een extern toetsenbord. Dit geldt voor alle schermen in de app.</p> <p>Het resultaat hiervan is dat veel succescriteria niet getest kunnen worden aangezien we afhankelijk zijn van de schermlezer en externe toetsenbord.</p> <p>Het is mogelijk om een Unity app toegankelijk te maken door het implementeren van een plug-in die de schermlezer en toetsenbord aanroept.</p>	


## 5. Vertel je nu aan...

Op dit scherm hebben we 6 problemen gevonden.

Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
4	 <a href="#">1.3.4</a> Weergavestand	<p>Het scherm werkt alleen in liggende stand en beperkt daardoor de weergave en bediening tot één schermoriëntatie.</p> <p>De app mag de weergave en bediening niet beperken tot een enkele schermoriëntatie, tenzij een specifieke oriëntatie essentieel is voor de functionaliteit. Het beperken van het spel tot liggende stand kan problematisch zijn voor gebruikers die hun apparaten in een vaste positie hebben gemonteerd of een persoonlijke voorkeur hebben voor een andere oriëntatie. Hierdoor kan de toegankelijkheid voor deze gebruikers aanzienlijk worden verminderd.</p> <p>Dit komt op alle schermen voor.</p>	
10	 <a href="#">1.4.3</a> Contrast (minimum)	<p>De tekst heeft een te lage contrastverhouding. Zorg voor een minimaal contrast van 4,5:1.</p> <p>Het gaat over de tekst "Vertel je het nu aan".</p>	

Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
15	<p>AA <a href="#">1.4.4</a> </p> <p>Herschalen van tekst</p>	<p>Bij het vergroten van tekst tot 200% schaal een deel van de tekst op het scherm niet mee. Zorg ervoor dat alle tekst leesbaar blijft bij tekstvergroting.</p> <p>Het gaat over de tekst in de ballonnetjes zoals "Buurvrouw".</p>	
19	<p> <a href="#">1.4.11</a> </p> <p>Contrast van niet-tekstuele content</p>	<p>Het contrast van interface-elementen op dit scherm is lager dan 3,0:1. Zorg voor een minimaal contrast van 3,0:1.</p> <p>Het contrast van de icoontjes is onvoldoende.</p>	


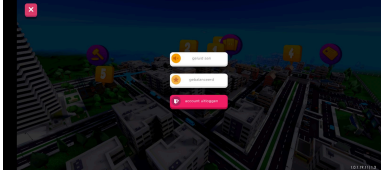
Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
24	 <a href="#">2.1.1</a>  Toetsenbord	<p>Het scherm/onderdelen van het scherm zijn niet met een extern toetsenbord te bedienen. Zorg ervoor dat alle interactieve elementen met een extern toetsenbord te bedienen zijn.</p> <p>Dit scherm is niet te bedienen met de schermlezer of een extern toetsenbord. Dit geldt voor alle schermen in de app.</p> <p>Het resultaat hiervan is dat veel succescriteria niet getest kunnen worden aangezien we afhankelijk zijn van de schermlezer en externe toetsenbord.</p> <p>Het is mogelijk om een Unity app toegankelijk te maken door het implementeren van een plug-in die de schermlezer en toetsenbord aanroept.</p>	



Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
27	<p>🔍 <a href="#">2.2.2</a> ↗            Pauzeren, stoppen, verbergen</p>	<p>De bewegende content op dit scherm is niet te pauzeren, te stoppen of te verbergen. Zorg ervoor dat deze content kan worden gepauzeerd, gestopt of verborgen.</p> <p>In dit spel moet je een keuze maken door het klikken op een van de opties dit uit de ton verschijnen. Deze opties blijven bewegen en daarna verdwijnen. Deze content is niet mogelijk om te pauzeren of te stoppen.</p>	 <p>The screenshot shows a 3D-rendered construction site. In the foreground, there are three concrete pipes. In the background, there are buildings under construction. A speech bubble with the text 'buurvrouw' is visible. At the top of the screen, there is a green bar with the text 'Vertel je het nu aan...'. There are also some small icons in the top left corner.</p>



## 6. Instellingen

Op dit scherm hebben we 3 problemen gevonden.

Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
5	 <a href="#">1.3.4</a> Weergavestand	<p>Het scherm werkt alleen in liggende stand en beperkt daardoor de weergave en bediening tot één schermoriëntatie.</p> <p>De app mag de weergave en bediening niet beperken tot een enkele schermoriëntatie, tenzij een specifieke oriëntatie essentieel is voor de functionaliteit. Het beperken van het spel tot liggende stand kan problematisch zijn voor gebruikers die hun apparaten in een vaste positie hebben gemonteerd of een persoonlijke voorkeur hebben voor een andere oriëntatie. Hierdoor kan de toegankelijkheid voor deze gebruikers aanzienlijk worden verminderd.</p> <p>Dit komt op alle schermen voor.</p>	
16	 <a href="#">1.4.4</a> Herschalen van tekst	<p>Bij het vergroten van tekst tot 200% schaalt een deel van de tekst op het scherm niet mee. Zorg ervoor dat alle tekst leesbaar blijft bij tekstvergroting.</p> <p>Geen van de teksten op dit scherm schalen mee bij tekstvergroting.</p>	

Nr	Succescriterium	Probleem	Schermafbeelding
25	 <a href="#">2.1.1</a>  Toetsenbord	<p>Het scherm/onderdelen van het scherm zijn niet met een extern toetsenbord te bedienen. Zorg ervoor dat alle interactieve elementen met een extern toetsenbord te bedienen zijn.</p> <p>Dit scherm is niet te bedienen met de schermlezer of een extern toetsenbord. Dit geldt voor alle schermen in de app.</p> <p>Het resultaat hiervan is dat veel succescriteria niet getest kunnen worden aangezien we afhankelijk zijn van de schermlezer en externe toetsenbord.</p> <p>Het is mogelijk om een Unity app toegankelijk te maken door het implementeren van een plug-in die de schermlezer en toetsenbord aanroept.</p>	