



NRE70/12b: Aprobación de la Guía de diseño para aplicaciones móviles en la Universidad de Granada

Resolución del Rectorado de la Universidad de Granada, de 17 de abril de 2013, por la que se aprueba la Guía de diseño para aplicaciones móviles en la Universidad de Granada

RESOLUCIÓN DEL RECTORADO DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA

La Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades (BOE núm. 307, de 24-12-01), modificada por la Ley 4/2007, de 12 de abril (BOE núm. 89, de 13-4-07), establece con carácter general las competencias del Rector, precisadas en los Estatutos de la Universidad de Granada, aprobados por Decreto 231/2011, de 12 de julio (BOJA núm. 147, de 28 de julio).

Por ello, de acuerdo con lo establecido en el artículo 45, letra u) de los mencionados Estatutos, este Rectorado,

HA RESUELTO

Primero: Aprobar la Guía de estilo y manual de buenas prácticas para el diseño de sitios web institucionales en la Universidad de Granada.

Segundo: Aprobar la Guía de diseño para las aplicaciones móviles en la Universidad de Granada.

La presente resolución surtirá efectos a partir de su publicación en el Boletín Oficial de la Universidad de Granada (BOUGR).

Granada, 17 de abril de 2013



Fdo.: Francisco González Lodeiro



ugr | Universidad
de Granada



Guía de diseño para las aplicaciones móviles en la Universidad de Granada



Abril 2013



Introducción

Un análisis de las principales plataformas de distribución de aplicaciones (AppStore para iOS y Google Play para Android) nos indica que muchas universidades de prestigio cuentan con una colección nutrida de aplicaciones de apoyo a la docencia y de información sobre el campus. En el caso de las universidades españolas, el volumen de aplicaciones es menor pero muy significativo.

Las expectativas que ofrecen estas plataformas junto a los mínimos requisitos económicos necesarios para su adquisición y desarrollo han generado un gran interés en nuestro alumnado y en general en toda la comunidad universitaria. Muestra de ello es la iniciativa llevada a cabo desde el curso de la Escuela Internacional de Posgrado "Desarrollo de aplicaciones móviles con dispositivos Android", que en las ediciones realizadas hasta el momento ha generado más de 40 aplicaciones publicadas en Google Play (<http://core.ugr.es/android/#proyectos>). Además, en el curso 2013-2014 se inicia una asignatura específica de programación de dispositivos móviles en los grados de Ingeniería Informática e Ingeniería de Tecnología de Telecomunicación en la que se desarrollarán más aplicaciones para todos los tipos de dispositivos móviles, a lo que hay que añadir la creación de más aplicaciones en otras asignaturas, proyectos fin de carrera o fin de máster, y en los grupos de investigación de nuestra universidad. Todas estas actividades pueden dar lugar a aplicaciones móviles útiles para la sociedad, lo que nos hace reflexionar sobre la necesidad de dar visibilidad y soporte a las aplicaciones desarrolladas en el seno de la Comunidad Universitaria.

La Universidad de Granada avala no solamente el desarrollo de software, sino que apuesta por la liberación del código de las aplicaciones. Con el objeto de aportar valor social y crear sinergias con otros ámbitos docentes, empresariales y sociales, el uso de código abierto y licencias libres por parte de la Universidad sirve como correa de transmisión de la transferencia de conocimiento, al permitir la replica de las aplicaciones, la auditoría y transparencia del software, su mejora y ampliación y el desarrollo de aplicaciones derivadas o adaptadas a otras instituciones y necesidades. Todo esto sin pérdida de propiedad intelectual sobre el trabajo realizado.

A comienzo del presente curso 2012-2013, la Delegación del Rector para las Tecnologías de la Información y la Comunicación (DeTIC) dio a conocer en rueda de prensa la **Aplicación Institucional de la UGR**.



Esta aplicación provee información útil sobre la Universidad de Granada, sus órganos de gobierno



actuales, los centros que la componen y las titulaciones que en ella se imparten. La aplicación incluye acceso al directorio de la UGR y permite localizar geográficamente los centros y servicios de nuestra universidad. El diseño de esta aplicación en cuanto a estilo (fondos, acerca de, imagen de entrada o *splash*, ...) ha sentado las bases para otras aplicaciones, por lo que se adopta como referencia para desarrollar la presente **Guía de diseño para aplicaciones móviles**, cuyo objetivo es proporcionar una imagen homogénea de nuestra institución de cara al público exterior.

I. Actores implicados

1. El responsable del proyecto, que debe estar vinculado a la UGR (estudiante matriculado, becario, contratado, PDI o PAS).
2. La **Comisión de Apps Móviles** (en adelante CAM), que está formada por miembros de la Delegación TIC y de Secretaría General que velarán por el buen uso de la imagen de la UGR en las aplicaciones que se desarrollen en el contexto de plataformas móviles y tabletas. El objetivo último de esta comisión es tener constancia de que se da una imagen correcta y adecuada de la UGR.

II. Categorías de aplicaciones

Las aplicaciones se considerarán pertenecientes a una de las siguientes tres categorías (véase un resumen en el [Anexo I](#)):

- **generalApp**: Aplicaciones de tema libre desarrolladas desde el seno de la UGR.

Esta categoría englobará cualquier aplicación desarrollada por miembros de la UGR (pueden tratarse de proyectos de fin de carrera, desarrollos de proyectos de investigación, proyectos de innovación docente, juegos, utilidades, etc.) y a las que se les quiere dar visibilidad desde la UGR. Estas aplicaciones se listarán clasificadas por categorías, mostrándose su ficha descriptiva y un enlace a la correspondiente plataforma de descarga (AppStore, Google Play, etc.).

- **openApps**: Aplicaciones como las anteriores, pero con código liberado.

Serán aplicaciones libres y con utilidad para la UGR pero sin mantenimiento institucional. Las aplicaciones de esta categoría deberán satisfacer una serie de requisitos relacionados con el estilo, imagen institucional, uso y funcionalidad, así como estar libres de errores técnicos. El código de estas aplicaciones se dejará con licencia abierta y su mantenimiento será responsabilidad exclusiva de sus autores, la UGR no se responsabilizará de las mismas.

- **ugrApp**: Aplicaciones desarrolladas desde el seno de la UGR y con uso y respaldo institucional.

Serán aplicaciones que cubran servicios institucionales y que estén mantenidas y coordinadas por un representante institucional. Estas aplicaciones deben cumplir



una serie de requisitos relacionados con el estilo, imagen institucional, uso y funcionalidad, así como estar libres de errores técnicos. Además, se publicarán usando la cuenta de desarrollador de la UGR, de manera que se localice fácilmente a todas ellas en las plataformas de distribución de cada vendedor de dispositivos móviles.

III. Difusión en un catálogo general

1. Se proporcionará un lugar de catalogación de las aplicaciones (actualmente en <http://apps.ugr.es>), sujeto a unos términos legales específicos, que permitirá hacer búsquedas por plataformas de distribución (App Store, Google Play, AppWorld, etc.), por categorías, por título de la aplicación y por nombre del responsable.
2. Para publicar cualquiera de las aplicaciones en el catálogo general, el responsable de la aplicación lo solicitará mediante un formulario de solicitud de registro (ver [Anexo II](#)).
3. Registrar la aplicación implica que se le da visibilidad desde la web y que la CAM ha supervisado su facilidad de uso y fiabilidad ante fallos, aunque ésta no es responsable de su mantenimiento, ni la UGR será responsable de los fallos que pueda sufrir la aplicación. Para efectuar esta revisión, la CAM deberá contar con permiso para acceder al código de la aplicación, lo que no implica ninguna cesión sobre sus derechos ni uso posterior de éste.
4. Todas las aplicaciones que se cataloguen desde la web deben ser de descarga gratuita en sus correspondientes plataformas de distribución.
5. Las aplicaciones no registradas que impliquen cubrir un servicio institucional, hagan uso comercial indebido en nombre de la UGR y procedan a su publicación en plataformas de distribución sin el conocimiento de la CAM podrán ser denunciadas **por uso ilegal de la imagen institucional**.
6. Las aplicaciones que hagan uso de bases de datos institucionales, llevarán un proceso de evaluación más exhaustivo, para garantizar la protección de datos según la LOPD.

IV. Diseño de las aplicaciones institucionales

Todas las aplicaciones **ugrApp** usarán un estilo común (facilitado en forma de plantillas) que ayude a mantener una estética homogénea en cuanto a icono, imagen de presentación (o *splash*) y vista *Acerca de* que no limite ni restrinja el resto de la estética de la aplicación, otorgando libertad a la existencia por ejemplo de:

- Subsiguientes pantallas o animaciones de pre-carga.
- Esquemas de navegación de la aplicación.
- Colores de fondo y/o de texto.
- Elección del tipo de logotipo institucional.

Por tanto los requisitos mínimos obligatorios que se exigirán a las aplicaciones bajo el sello de

Desarrollador Universidad de Granada son:

1. El uso de una pantalla inicial de un tiempo mínimo de 2 segundos de duración, que aparecerá cada vez que se inicie la aplicación. Un ejemplo sería:



Las variantes que se puedan realizar de esta imagen inicial son las mismas que se permiten en el logotipo institucional de la UGR, como puede observarse en la siguiente imagen.



2. El uso de un botón de información, que llevará a una pantalla tipo *Acerca de* en la que se indiquen los datos de contacto del responsable y de la institución que representa y el texto de *disclaimer* al que se accederá siguiendo un enlace web. La estética tanto de las imágenes de fondo y título, como de los textos informativos, se mantendrá homogénea en todas las aplicaciones, y solo será requisito en la vista *Acerca de* y no en el resto de la aplicación. No se especifica nada sobre la cabecera o el pie de navegación, ya dependerá de cómo se haya diseñado la aplicación.



ugr | Universidad
de Granada



3. Los iconos de las aplicaciones parten de una plantilla sobre la cual se puede añadir el grafismo y texto que se desee¹. Esta plantilla en color rojo institucional y blanco cuenta con una barra superior horizontal del 20% de altura con las letras UGR, y le sigue un fondo blanco del 80% de altura con el logotipo de la aplicación.

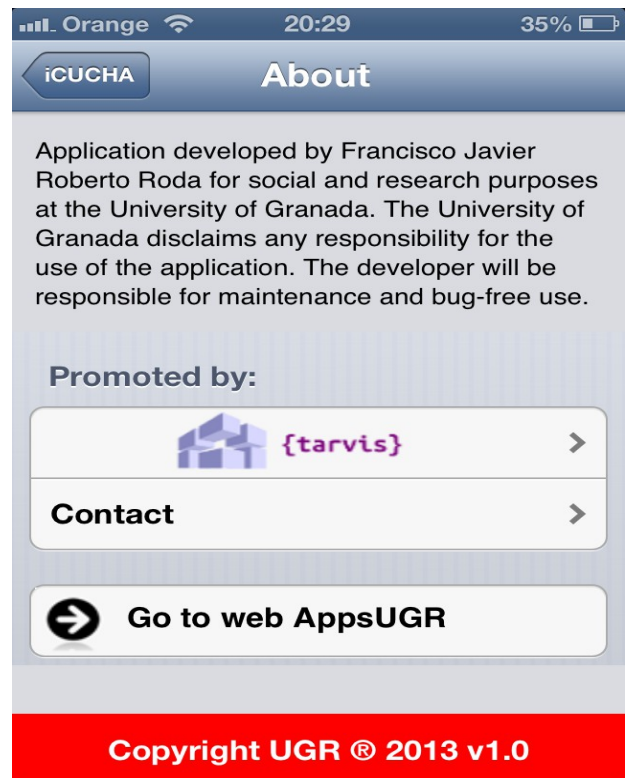


¹Los efectos 3D y redondeos se generan automáticamente en la plataforma iOS.



V. Diseño de las aplicaciones openApps y generalApps

Se recomienda que las aplicaciones **openApps** hagan réplica del estilo mínimo establecido en el apartado anterior, referente al icono, imagen de splash y vista *Acerca de*. Se permite por tanto realizar pequeñas modificaciones, como puede ser incluir texto en el *splash*, ignorar las siglas UGR en la cabecera del *Acerca de* o añadir una marca de agua personalizada al icono. Los siguientes son una muestra de posibles variantes.



Es requisito para las **openApps** que se pueda certificar los datos de liberación del código y que se informe de ello (URL de la forja, tipo de licencia, etc.) en la vista *Acerca de*.

Se recomienda que las aplicaciones **generalApps** incluyan la imagen de splash y una referencia al catálogo **AppsUGR** (<http://apps.ugr.es>).

VI. Publicación en la plataforma de descarga

Una vez que se desarrolla la aplicación, la forma de darla a conocer al público es mediante una plataforma de distribución, que es accedida cómodamente desde el móvil o tablet. En la actualidad las plataformas de distribución más usuales son:

- *AppStore* de Apple, que cuenta con más de 650.000 aplicaciones para iOS y cerca de 200.000 de usuarios en todo el mundo.



- *Google Play*, que distribuye 700.000 aplicaciones Android.
- *AppWorld* de RIM para descargas de aplicaciones en BlackBerry.
- *Nokia Store* (antes llamado Ovi), que supera las 50.000 aplicaciones.
- *Marketplace* para Windows Phone, inaugurado en octubre de 2012, y que cuenta con un número de aplicaciones creciente.
- *Samsung App Store*, que ofrece aplicaciones para las plataformas Windows Mobile, Android y Bada.

En estas plataformas un distribuidor de aplicaciones o publicador (que puede ser tanto una empresa como un particular) se registra y da a conocer sus desarrollos a un mercado mundial. La Universidad de Granada está registrada en AppStore, Google Play y AppWorld.

El papel de **publicador** de la aplicación depende del tipo de categoría:

- Para las **generalApp**, el autor o responsable es el encargado de subir la aplicación a cada mercado. En el seno de la UGR pueden existir cuentas de publicador para dar cabida a estas iniciativas (por ejemplo cuenta ETSIIT, FCCEE, etc.).
- Para las **openApp**, la CAM decidirá si la aplicación se sube con una cuenta de la OSL, o si atiende la petición del responsable de subirla por cuenta propia. En el proceso de liberación de la aplicación, se atenderán los protocolos establecidos a tal efecto por la OTRI.
- Para las **ugrApp**, la aplicación se sube con la cuenta institucional de la Universidad de Granada. Es indispensable que el código fuente se nos haga llegar para permitir su revisión y publicación. Los casos de actualizaciones se atienden con prioridad máxima, y no dependen de reuniones de la CAM.

Para aumentar la visibilidad y mostrarlas adicionalmente en el **Catálogo de AppsUGR**, las apps que vayan a ser publicadas en estas plataformas de descargas deben registrarse según el formulario encontrado en el Anexo II.



Anexo I: Tabla resumen de categorías de aplicaciones

Características	generalApp	openApp	ugrApp
Precio para el usuario	Gratuita	Gratuita	Gratuita
Publicidad	No permitida	No permitida	No permitida
Licencia	A elección	Software Libre aprobada por la OSL	A elección
Diseño	Mínimo: imagen de Splash	Mínimo: imagen de splash, y vista Acerca de	Diseño completo definido por la CAM
Responsabilidad	Miembros de la UGR	Facultades / Centros / Departamentos	DeTIC
Evaluación	Por cuenta del responsable	CAM	CAM
Publicación	Por cuenta del responsable	Por cuenta del desarrollador o de la institución responsable	Por parte de la CAM, usando la cuenta de desarrollador de la UGR
Frecuencia de actualización de la aplicación en el Market en donde esté publicado	Por cuenta del responsable	Con la frecuencia de reuniones de la CAM	Crítico: resolución en un plazo inferior a 48h



Anexo II: Formulario de alta de aplicación móvil

Solicitantes

Desarrollador	Para cada desarrollador proporcione los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> • Nombre • Mail • Teléfono • Centro
Institución solicitante	Indíquese en su caso
Nombre del responsable	Indíquese en su caso
Cargo del responsable	Indíquese en su caso

Datos de la aplicación

Nombre de la aplicación (o paquete)	Nombre completo
Descripción	Descripción destinada a los usuarios de la aplicación. Aproximadamente entre 100 y 300 palabras
Comentarios	Comentarios del desarrollador, funcionalidades/objetivos de la App, novedades de actualización o instrucciones para la App
Etiquetas	Descriptorios separados por comas
Captura(s)	Nombre de los ficheros y resolución, de las imágenes a mostrar como capturas (<u>no olvide adjuntarlo a la solicitud</u>)
Icono	Nombre del fichero y resolución (<u>no olvide adjuntarlo a la solicitud</u>) Añada las versiones del icono correspondiente a cada dispositivo Incluya un icono de 1024x1024 para AppsUGR
Idiomas	Lista de idiomas soportados separados por comas
App	Nombre del fichero a distribuir (<u>no olvide adjuntarlo a la solicitud</u>)
Servidores	Listado de las URL de las que depende la aplicación para su correcto funcionamiento y breve descripción de su uso

Requisitos mínimos

Indique la versión del framework y si se ha diseñado para un móvil o tableta de una generación específica.



Categoría

(puede marcar más de una)

- Catálogos
- Deportes
- Economía y Empleo
- Educación: Centros y Facultades
- Educación: Estudiantes
- Educación: Estudios
- Educación: Servicios
- Educación: Cultura
- Entretenimiento
- Estilo de vida
- Finanzas
- Fotografía y Vídeo
- Libros
- Medicina
- Navegación
- Productividad
- Quiosco
- Redes Sociales
- Referencia
- Salud y forma física
- Tiempo
- Utilidades
- Viajes
- Otro _____

Plataforma

(puede marcar más de una)

- Android
- Bada
- Blackberry
- iOS
- Meego
- Windows Phone 8
- Otra _____

Términos de uso

La Universidad de Granada recoge en la página web <http://apps.ugr.es> un listado de las principales aplicaciones para móviles que se desarrollan en el seno de la institución y que se distribuyen de forma gratuita. Las aplicaciones están destinadas a usos docentes, investigadores o de gestión, y tienen como finalidad informar o mejorar los servicios que se ofertan desde la UGR.

Los datos personales, aportados en la solicitud y contenidos en la documentación que, en su caso, la acompañe, serán tratados por la UNIVERSIDAD DE GRANADA, con sede en Avda. del Hospicio, s/n, 18071 Granada, con la finalidad de dar difusión a las aplicaciones destinadas al mercado de tabletas y móviles. Sus datos serán cedidos a la Delegación TIC con la finalidad de revisar, catalogar y publicar las aplicaciones que afecten a servicios de la Universidad de Granada. Puede ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante la Secretaría General de la Universidad de Granada, en la dirección anteriormente indicada, mediante solicitud escrita acompañada de copia del DNI. De todo lo cual se informa en cumplimiento del artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.



ugr | Universidad
de Granada



- He leído y acepto las condiciones anteriores
- Eximo de toda responsabilidad sobre el uso de la aplicación a la Universidad de Granada, comprometiéndome en todo momento a ser el encargado del mantenimiento y uso libre de errores de la aplicación.

Firmado en _____ a ____ de _____ de 201__