



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



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



Septiembre 2018



Introducción

Un análisis de las principales plataformas de distribución de aplicaciones (AppStore para iOS y Play Store 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. Iniciativas del Vicerrectorado de Investigación y Transferencia y de la Escuela Internacional de Posgrado, asignaturas específicas de programación de dispositivos móviles en los grados de Ingeniería Informática e Ingeniería de Tecnología de Telecomunicación, Trabajos Fin de Grado y Trabajos Fin de Máster, etc. 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.

Con objeto de proporcionar una imagen homogénea de nuestra institución de cara al exterior se ha elaborado el **procedimiento para el registro y publicación de aplicaciones móviles en el catálogo de la Universidad de Granada**, aprobado por Resolución del Rectorado de 26 de Abril de 2017 y publicado en el [Boletín Oficial de la Universidad de Granada \(RRE118/1\)](#). Adicionalmente se desarrolla la presente **Guía de diseño para aplicaciones móviles**, que deberá adoptarse como referencia en la elaboración de aplicaciones que aparecerán en el catálogo disponible en <http://apps.ugr.es>.



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-UGR), que está formada por 5 miembros propuestos por la Rectora 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 (Apple Store, Play Store, etc.).
- **investigacionApp**: Aplicaciones desarrolladas desde el seno de la UGR y con uso y respaldo del Vicerrectorado de Investigación y Transferencia.

Serán aplicaciones relacionadas con la investigación y la responsabilidad de su evaluación y publicación en las distintas plataformas de descarga corresponderá al Vicerrectorado de Investigación. Estas aplicaciones se publicarán usando la cuenta de desarrollador del Vicerrectorado de Investigación.
- **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.



Adicionalmente, en el catálogo disponible en <http://apps.ugr.es>, se indicará sobre las aplicaciones de las tres categorías anteriores cuales de ellas son aplicaciones con código liberado, (**openApp**). 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. Es requisito para aparecer bajo esta etiqueta 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*.



Figura 1: Identificación de openApps en <https://apps.ugr.es>

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 (Apple Store, Play Store, 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 disponible en <http://apps.ugr.es/alta.php>.
3. Registrar la aplicación implica que se le da visibilidad desde la web y que la CAM-UGR 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-UGR 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.



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



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-UGR 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 en <http://apps.ugr.es/documentacion.html>) 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:



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

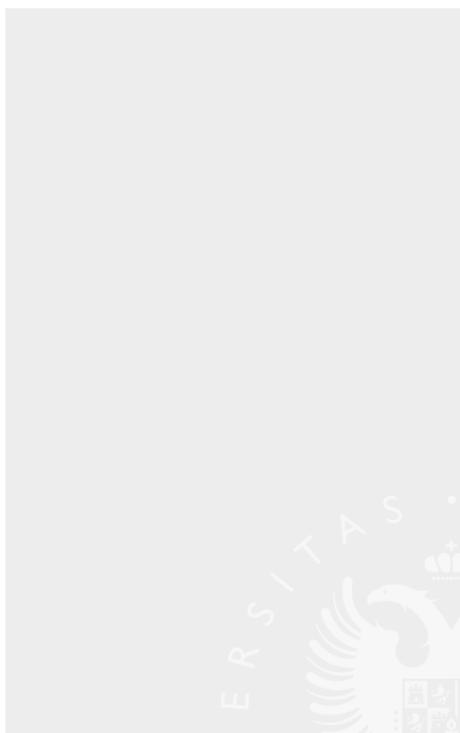


Figura 2: pantalla splash para aplicaciones ugrApps e investigacionApps

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.



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



Color de fondo:
RGB: R237, G237, B237
HEX: EDEDED

Color icono:
RGB: R247, G247, B247
HEX: F7F7F7

3. Los iconos de las aplicaciones **ugrApp** e **investigacionApp** parten de una plantilla sobre la cual se puede añadir el grafismo y texto que se desee¹. Para más información consultar el documento “Guía de Diseño para Aplicaciones Móviles - Normas Básicas” disponible en https://apps.ugr.es/documentacion/normas_basicas_disenio.pdf.

V. Diseño de las aplicaciones **generalApps** e **investigacionApp**

Las aplicaciones en esta categoría tendrán diseño libre, en ningún caso se hará uso del icono disponible para aplicaciones institucionales ni se incluirá imagen de splash, también se eliminará tanto en el título de la aplicación como en su interior cualquier uso indebido de la marca Universidad de Granada/UGR. En la vista “Acerca de” se deberá indicar explícitamente que la Universidad de Granada renuncia a cualquier responsabilidad por el uso de esta aplicación.

Se recomienda que las aplicaciones **generalApp** incluyan una referencia al catálogo **AppsUGR** (<http://apps.ugr.es>).

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



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.
- *Play Store*.
- *AppWorld* de RIM para descargas de aplicaciones en BlackBerry.
- *Nokia Store* (antes llamado Ovi).
- *Marketplace* para Windows Phone.
- *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, Play Store y AppWorld.

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

- Para la categoría **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.). La CAM-UGR velará por el correcto uso de la imagen y marca institucional. Excepcionalmente, una aplicación en esta categoría podrá ser publicada con la cuenta de distribuidor de la Universidad de Granada previa aprobación por parte de la CAM-UGR. Se tratará de aplicaciones que ofrezcan un servicio institucional, respaldadas por un Vicerrectorado o servicio de la UGR y el motivo de no adaptarse a los requisitos de ugrApp queden debidamente justificados.
- En la categoría **investigacionApp**, se utilizará la cuenta de distribución del Vicerrectorado de Investigación. Será tarea de la CAM-UGR aprobar su entrada en el catálogo disponible en <http://apps.ugr.es/>.
- En la categoría **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-UGR.

Para aumentar la visibilidad y mostrarlas adicionalmente en el **Catálogo de AppsUGR**, las apps que vayan a ser publicadas en estas plataformas de descargas



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



deben registrarse según el formulario disponible en <http://apps.ugr.es/alta.html> . El sistema generará una petición en formato PDF que **deberá ser posteriormente presentada por Registro Telemático**, mediante solicitud genérica dirigida a la Dirección del Centro de Producción de Recursos para la Universidad Digital. (<https://sede.ugr.es/sede/catalogo-de-procedimientos/solicitud-generica.html>).

VI. Retirada de la aplicación en apps.ugr.es y plataformas de descarga

De acuerdo con el **procedimiento para el registro y publicación de aplicaciones móviles en el catálogo de la Universidad de Granada** y el [Manual de Identidad Visual Corporativa](#) de la UGR, la CAM-UGR podrá decidir si alguna aplicación publicada en cualquiera de las plataformas de descarga hace un uso incorrecto de la imagen o marca de la Universidad de Granada y proceder a informar al desarrollador para su retirada de la misma.

Adicionalmente, cuando se detecte que alguna aplicación publicada en <http://apps.ugr.es> se encuentra desactualizada, o con algún tipo de vulnerabilidad o error, la CAM informará al responsable y la aplicación se retirará de las plataformas de descargar y el catálogo de aplicaciones de acuerdo con la Normativa sobre Aplicaciones Móviles de la Universidad de Granada.



Anexo I: Tabla resumen de categorías de aplicaciones

Características	ugrApp	investigacionApp	generalApp
Precio para el usuario	Gratuita	Gratuita	Gratuita
Publicidad	No permitida	No permitida	No permitida
Licencia	A elección	A elección	A elección
Diseño	Diseño completo definido por la CAM-UGR	Libre con enlace a apps.ugr.es y texto de exención de responsabilidad a la UGR en "Acerca de"	Libre con enlace a apps.ugr.es y texto de exención de responsabilidad a la UGR en "Acerca de"
Responsabilidad	Delegación de la Rectora para la Universidad Digital	Vicerrectorado de Investigación y Transferencia	Miembros de la UGR
Evaluación	CAM-UGR	CAM-UGR	CAM-UGR
Publicación	Por parte de la CAM-UGR, usando la cuenta de desarrollador de la UGR	Por cuenta del responsable o del Vicerrectorado de Investigación y Transferencia	Por cuenta del responsable
Frecuencia de actualización de la aplicación en el Market en donde esté publicado	Crítico: resolución en un plazo inferior a 48h	Por cuenta del Vicerrectorado de Investigación y Transferencia	Por cuenta del responsable