



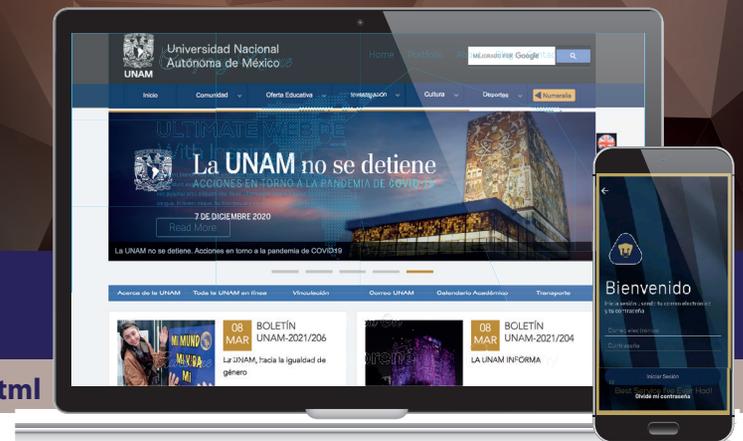
# DATOS REQUERIDOS

para la incorporación de Aplicaciones Móviles Institucionales (AMI)  
en las tiendas Google Play y App Store de la UNAM

24 de noviembre 2021  
Versión 3.9.4

Dirección de Sistemas y Servicios Institucionales  
Acervos Digitales  
Tienda de APPS

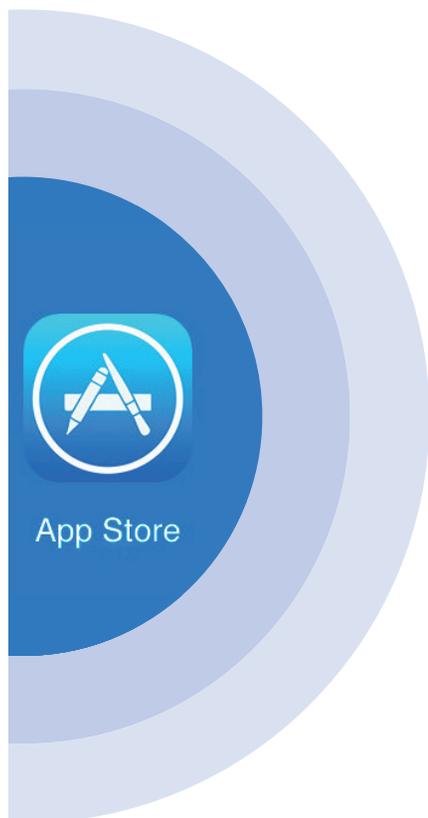
[https://www.apps.unam.mx/pdf/DGTIC\\_Lineamientos/DGTIC\\_Lineamientos.html](https://www.apps.unam.mx/pdf/DGTIC_Lineamientos/DGTIC_Lineamientos.html)



## DATOS REQUERIDOS PARA LA INCORPORACIÓN DE APPS IOS EN LA TIENDA APP STORE DE LA UNAM.

(La siguiente información es requerida tanto para nuevas apps como para aquellas que hayan realizado cambios significativos en versiones subsecuentes).

Actualizado al 23 de agosto de 2021



### I. INFORMACIÓN DEL RESPONSABLE DE LA APP (OBLIGATORIO).

Se piden:

- Nombre
- Apellidos
- Número de teléfono
- Correo electrónico

### II. INFORMACIÓN DE LA APP.

- 1. Nombre de la App (Obligatorio).** El nombre de la app tal y como aparecerá en el App Store. **(Max. 30 caracteres).**
- 2. Idioma principal (Obligatorio).** Por default: Español/México.
- 3. Bundle ID (Pack ID) (Obligatorio).** Debe coincidir con el que uso en XCODE.
- 4. Subtítulo de la App (Opcional):** Resumen de la app. Aparecerá debajo del nombre de la app en App Store, en iOS 11 o posterior y en Mac App Store, en macOS Mojave o posterior. **(Max. 30 caracteres).**
- 5. Categoría y subcategoría (Obligatorios).** P. Ej. (Libros / Educación).
  - **Categorías posibles:** (Comida y bebida, Compras, Deportes, Economía y empresas, Educación, Entretenimiento, Estilo de Vida, Finanzas, Foto y video, Juegos, Libros, Medicina, Música, Navegación, Noticias, Productividad, Redes Sociales, Referencia, Revistas y Periódicos, Salud y forma física, Stickers, Tiempo, Utilidades, Viajes).
  - **Subcategorías posibles:** (Comida y bebida, Compras, Deportes, Economía y empresas, Entretenimiento, Estilo de Vida, Finanzas, Foto y video, Juegos, Libros, Medicina, Música, Navegación, Noticias, Productividad, Redes Sociales, Referencia, Revistas y Periódicos, Salud y forma física, Stickers, Tiempo, Utilidades, Viajes).
- 6. URL de la política de privacidad (Obligatorio).** Dirección de URL con información de la política de privacidad de la app. – (App Store verifica que ésta liga sea funcional).

Para mayor detalle puede consultar:

<https://help.apple.com/app-store-connect/#/dev97865727c>  
<https://help.apple.com/app-store-connect/#/dev219b53a88>

### III. INFORMACIÓN DE LA VERSIÓN.

#### 1. Vistas previas de la app y capturas de pantalla (screenshots) para los formatos compatibles de la app (iPad, iPhone) (Obligatorio).

- Como mínimo se deben proporcionar las vistas previas y capturas de pantalla para iPhone con pantallas de 6.5" y 5.5" y iPad Pro de (3ª y 2ª Generación) con pantalla de 12,9". [La tienda soporta hasta 3 vistas previas de la app y 10 capturas de pantalla max. **(Mínimo se piden 2 screenshots por cada tipo de dispositivo)**].
- Las capturas de pantalla deben estar en formato JPG o PNG y en el espacio de color RGB. Las vistas previas de la app deben estar en formato M4V, MP4 o MOV y no pueden tener más de 500 MB.
- Se sugiere que las capturas de pantalla se obtengan de la app funcionando en el dispositivo iOS. Deben estar en formato JPEG o PNG de 24 bits (sin alpha). Longitud mínima para los laterales 320 pixeles. Longitud máxima para los laterales 3840 pixeles.

Para mayor detalle sobre las capturas de pantallas y vistas previas de la app puede consultar:

<https://help.apple.com/app-store-connect/#/dev910472ff2>  
<https://help.apple.com/app-store-connect/#/devd274dd925>  
<https://help.apple.com/app-store-connect/#/dev4e413fcb8>

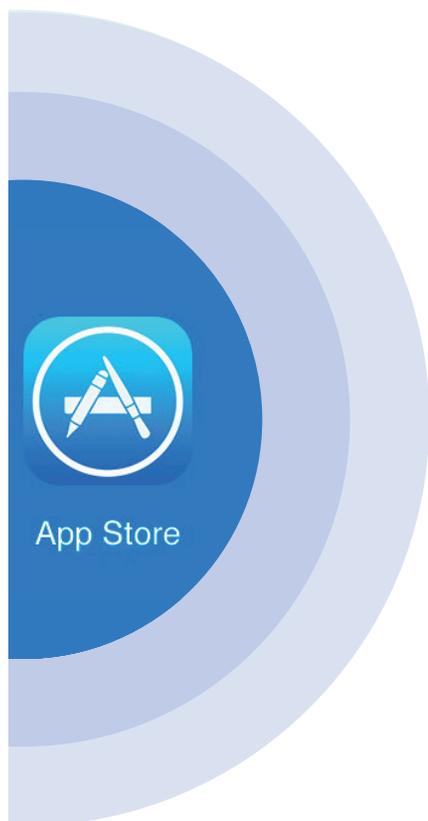
**2. Texto promocional (Obligatorio).** Para informar a los usuarios de App Store sobre las prestaciones de tu app sin tener que enviar una actualización. Los clientes con dispositivos con iOS 11 o posterior, o con macOS 10.13 o posterior, podrán ver este texto encima de la descripción de la app en App Store. **(Máximo 170 caracteres).**

**3. Descripción de la app (Obligatorio):** De no más de 4000 caracteres, descripción extensa de la app. Una descripción de tu app donde se detallen las características y la funcionalidad. También se usará para tu app de Apple Watch.

**4. Palabras clave (Obligatorio):** Incluye una o más palabras clave que describan tu app. Las palabras clave hacen que los resultados de búsqueda en App Store sean más precisos. Separa las palabras clave con una coma, una coma china o una combinación de ambas. **(Máximo 100 caracteres).**

**5. URL de soporte (Obligatorio):** Dirección de URL con información de soporte para tu app. Esta URL se verá en el App Store.

**6. Novedades en esta versión (Obligatorio):** Describe las novedades en esta versión de tu app, como prestaciones nuevas, mejoras y correcciones de errores. **(Max. 300 Caracteres).**



**Ejemplo:**

- Aplicación funciona sin internet.
- Optimización de rendimiento.
- Corrección de errores en el acceso al aplicativo.

**IV. INFORMACIÓN GENERAL DE LA APP.**

**1. Ícono para la App Store (Obligatorio).** De 1024 x 1024 píxeles en formato PNG de 32 bits (alfa).

**Para mayor detalle puede consultar:**

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/icons-and-images/app-icon/>

**2. Version y Build de la app. (Obligatorio).**

**3. Leyenda de Copyright (Obligatorio).** Nombre de la persona o entidad que posee los derechos exclusivos de la app, precedido del año en que se obtuvieron los derechos. Ejemplo: 2008 Acme Inc. No se deberá proporcionar URL.

**4. Correo electrónico para los comentarios de los usuarios finales (Obligatorio).**

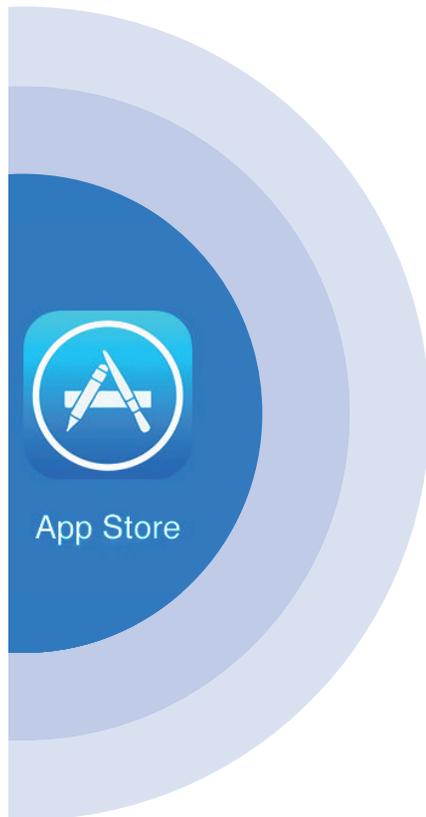
**V. INFORMACIÓN PARA EL EQUIPO DE REVISIÓN DE APPS DE APP STORE.**

Éstas credenciales le serán entregadas al personal de App Store para las pruebas que realizan con dispositivos físicos. App Store valida tanto la usabilidad como el stacktrace y logtrace. La cuenta debe permitir acceder a todos los apartados de la App.

- 1. Nombre de usuario y contraseña para poder iniciar sesión en tu app.** (Solo en caso de que la app requiera inicio de sesión).
- 2. Datos de contacto (Obligatorio).** (De la persona con la que se debe contactar, si el equipo de revisión de las apps tiene alguna pregunta o requiere información adicional de la app en cuestión).

Se piden:

- Nombre
- Apellidos
- Número de teléfono
- Correo electrónico



**3. Nota (Obligatorio).** Información adicional de la app que pueda ser útil durante el proceso de revisión. Debe incluir información que puede ser necesaria para probar la app y los ajustes de esta). **(Máx 4000 caracteres).**

**4. Archivo adjunto (Opcional).** Documentación específica de la app para evitar retrasos durante el proceso de revisión de la app. Los formatos soportados son .pdf, .doc, .docx, .rtf, .pages, .xls, .xlsx, .numbers, .zip, .rar, .plist, .crash, .jpg, .png, .mp4 o .avi.

## VI. INFORMACIÓN PARA LAS PRUEBAS DE LA APP.

**1. Correos electrónicos de verificadores (testers) (Obligatorio).** Lista de correos de los usuarios autorizados que participarán en las pruebas de la app. Esta lista deberá capturarse en Excel, guardarse y entregarse en un archivo con extensión .CSV. Los correos deben estar uno por renglón.

**2. Descripción de la app Beta (Obligatorio).** Debe destacar prestaciones y funcionalidades, **(Máx. 4000 Caracteres).**

**3. Correo electrónico para recibir los comentarios de los verificadores (testers) (Obligatorio).**

## VII. INFORMACIÓN PARA SU EQUIPO DE REVISIÓN DE APPS BETA.

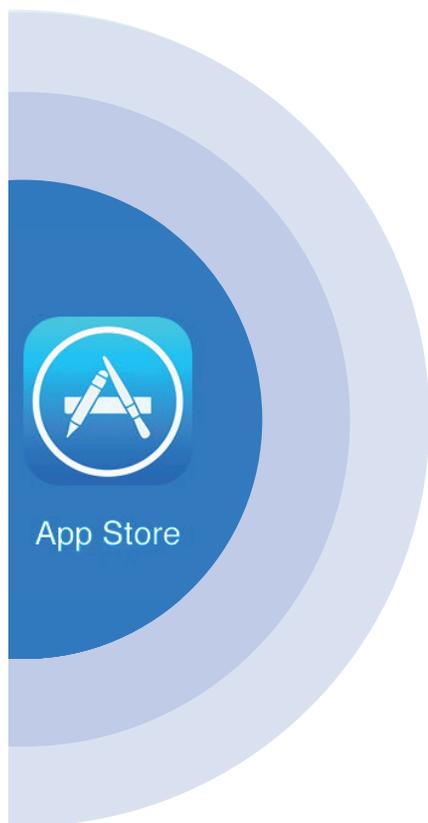
**1. Datos de contacto para el equipo de revisión de apps beta (Obligatorio).** (De la persona con la que se debe contactar si el equipo de revisión de las apps tiene alguna pregunta o requiere información adicional de la app en cuestión).

Se piden:

- Nombre
- Apellidos
- Número de teléfono
- Correo electrónico

**2. Notas para la revisión (Obligatorio).** (Información que pueda ser útil durante el proceso de revisión. No incluir detalles sobre la cuenta demo). **(Máx. 4000 caracteres).**

**3. Nombre de usuario y contraseña para poder iniciar sesión en tu app.** (Solo en caso de que la app requiera inicio de sesión).



## VIII. INFORMACIÓN PARA LOS EQUIPOS DE REVISIÓN DE TIENDA DE APPS Y UNAM CERT.

### 1. Cuentas de usuarios. (Solo en caso de que la app requiera inicio de sesión).

- a) La cuenta de usuario es requerida para iniciar sesión en la app. Se utilizará para realizar las pruebas de usabilidad y de seguridad del aplicativo.
- b) El área de UNAM-CERT adicionalmente puede llegar a requerir más de una cuenta de usuario para pruebas. En ese caso dichas cuentas les serán solicitadas posteriormente.

### 2. Nombre del dominio del servidor. App Store recomienda que los web services o back-end en general de un app, tengan un dominio asociado.

### 3. Certificado. Adelantamos una observación de seguridad, para el inicio de sesión se requiere la encriptación de la información, recomendamos TLS ó HTTPS.

### 4. Pentesting. (Test de penetración). Solo para el caso de apps que cuentan con una arquitectura de Software que establece comunicación con varios servidores de archivos.

## IX. CÓDIGO FUENTE DE LA APP.

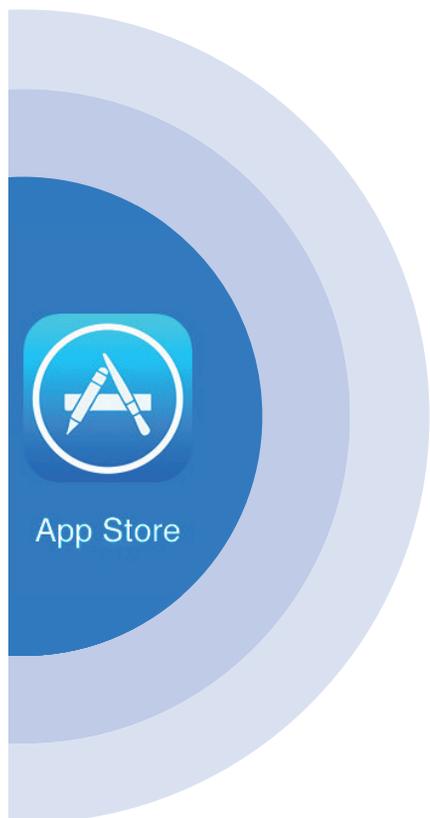
### 1. Deberá ser entregado en **XCODE (En la última versión con todas sus actualizaciones)** y vía Google Drive, USB o CD/DVD.

**Nota importante:** A partir del próximo 27 de marzo de 2019, todas apps nuevas y las actualizaciones de apps para iPhone o iPad, incluidas las apps universales, deberán compilarse con el SDK de iOS 12.1 y ser compatibles con el iPhone XS MAX o el iPad Pro (3a Generación) de 12.0 Pulgadas. También será obligatorio proporcionar capturas de pantalla para estos dispositivos. Todas las apps nuevas y las actualizaciones de apps para el Apple Watch deberán compilarse con el SKD de watchOS 5.1 y ser compatibles con el Apple Watch series 4.

Véase: <https://developer.apple.com/app-store/submissions/>

### 2. El Bundle Identifier (Pack ID) asignado en el XCODE, no debe haber sido usado antes en otra app. Asimismo, debe respetar el siguiente formato

*mx.unam.[dependencia responsable].[plataforma].[nombre aplicación]*



Ejemplos de Pack ID para iOS:

*mx.unam.dgb.ios.bibliotecasunam*  
*mx.unam.dgb.ios.bibliotecas-unam*

### Notas sobre el Pack ID:

- Dado que XCODE reemplaza los espacios en blanco por el guion medio en el Pack ID, se sugiere incluirlo desde el inicio.
  - Una vez generado su Pack ID ya no se podrá cambiar, anótelolo para incluirlo igual en las subsecuentes compilaciones de su app.
3. Asignar correctamente los números de **Versión y Build** (Compilación) en su XCODE. La nomenclatura para el versionado de las aplicaciones es la siguiente:

[No. de versión].[No. de mejora o adición de funcionalidad].[No. de revisión para corregir errores]

Ejemplos:

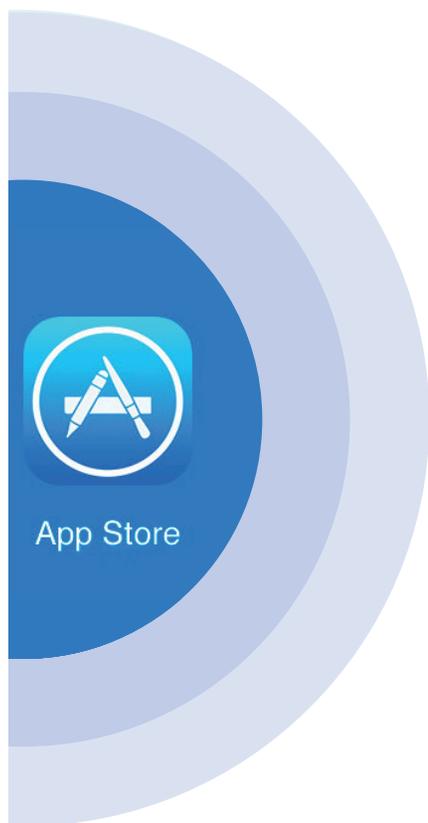
0.0.1  
0.2.1  
3.2.1

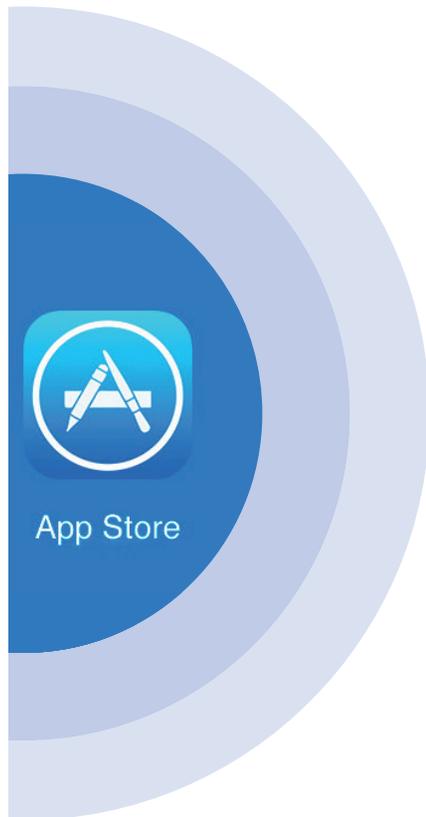
### Nota sobre Versión y Build:

- Cada que envíe una nueva compilación a la Tienda de APPS, no olvide ajustar los valores de Versión y Build en su XCODE, esto debido a que App Store rechazará las compilaciones con versiones iguales o previas de su app.
- Build se usa por separado para indicar el número total de compilaciones para una versión o para toda la vida útil del producto.

## X. NOTAS IMPORTANTES:

1. Su app deberá incorporar el Splash Screen. Esto como parte de la normativa vigente en los "Lineamientos para el desarrollo y publicación de aplicaciones móviles institucionales (AMI)". Es necesario incluir el Splash Screen del Escudo de la UNAM, al término el Splash-Screen puede hacer un efecto fade (desvanecido) para que aparezca el logotipo de su app.
2. La información para el llenado de la ficha técnica debe venir **completa**, debidamente revisada y ser entregada en un archivo con formato de word.





3. En el caso de los recursos gráficos tales como screenshots e íconos, estos deberán entregarse en carpetas con sus respectivos nombres y tipos de archivos asignados. Esto debidamente clasificados por tipo de recurso gráfico e indicando el tipo de dispositivo para el que fueron elaborados. **No se recibirán recursos gráficos incrustados en correos electrónicos.**
4. El responsable de la app deberá estar al pendiente de las actualizaciones que requiera el aplicativo al paso del tiempo.
5. Ninguna app, podrá quedar sin responsable. En caso de que cambie el responsable de una app, dicho cambio deberá ser comunicado al área de tienda de apps de la UNAM a la brevedad posible.
6. Es responsabilidad del desarrollador, asegurar que la app sea programada con las últimas versiones de XCODE, asimismo de que ésta quede debidamente optimizada y no presente advertencias graves o errores que afecten su buen funcionamiento.
7. En caso de que la compilación de una app reporte errores, se notificará al responsable de dicha app, a fin de proporcione un nuevo código libre de errores.
8. El personal responsable de la tienda de apps no cuenta con atribuciones para realizar cambios en el código de una app a petición del desarrollador o responsable de la app.
9. En virtud de que el equipo de revisión de App Store trabaja con sus propios tiempos, el personal de Tienda de APPS de la UNAM no puede garantizar que las compilaciones entregadas para su carga en la App Store sean atendidas de inmediato. En algunos casos el tiempo de revisión por parte del personal técnico de App Store puede llegar a tardar hasta 72 horas o más.
10. A partir del 01 de Enero de 2019, el personal de tienda de apps no elaborará estadísticas de uso de los aplicativos precargados en las tiendas de apps. En su defecto, se podrán otorgar permisos al responsable de la app previa solicitud, para que éste directamente consulte las estadísticas (visualizaciones interactivas) desde la consola del sistema.
11. Es responsabilidad del responsable de la app, disponer de un respaldo de la aplicación, junto con los datos asociados de su ficha técnica.
12. El responsable de las Tienda de APPS no podrá solicitar la revisión de seguridad, hasta que el aplicativo acredite las pruebas de usabilidad correspondientes.
13. Se le sugiere consultar el documento: "Criterios que debe cumplir una Aplicación Móvil Institucional (AMI) para su publicación en las Tiendas de Apps Google Play y App Store de la UNAM".

## DATOS REQUERIDOS PARA LA INCORPORACIÓN DE APPS ANDROID EN LA TIENDA GOOGLE PLAY DE LA UNAM.

(La siguiente información es requerida tanto para nuevas apps como para aquellas que hayan realizado cambios significativos en versiones subsecuentes).

Actualizado al 23 de agosto de 2021.

### I. INFORMACIÓN DEL RESPONSABLE DE LA APP (OBLIGATORIO).

Se piden:

- Nombre
- Apellidos
- Número de teléfono
- Correo electrónico (**de Gmail Obligatorio**)

### II. INFORMACIÓN DE LA APP:

- 1. Idioma de la app (Obligatorio).** El idioma predeterminado es Español de Latinoamérica.
- 2. Título de la App (Obligatorio).** El nombre de la app tal y como aparecerá en el Play Store. (**Max. 50 caracteres**).
- 3. Descripción breve de la app (Obligatorio).** (**Max. 80 caracteres**).
- 4. Descripción completa de la app (Obligatorio).** (**Max. 4,000 Caracteres**). Descripción extensa de la app. Una descripción de tu app donde se detallen las características y la funcionalidad.

**Nota:** Deberá consultar la política de metadatos para evitar incumplimientos comunes. Además, deberá consultar todas las demás políticas del programa antes de enviar sus apps. Véase:

<https://play.google.com/intl/es/about/storelisting-promotional/metadata/>  
<https://play.google.com/intl/es/about/developer-content-policy/>

### III. RECURSOS GRÁFICOS PARA LA APP.

(Capturas de pantalla, videos, iconos, etc. que muestren las características y funciones de su app en la página de la ficha de Play Store. Estos servirán para promocionar su App).



Deben entregarse como sigue:

### 1. Ícono de alta resolución de la app (Obligatorio).

- En Español (Latinoamérica) – es-419 (predeterminado)
- 512 x 512
- PNG de 32 bits.

Google Play agregará esquinas redondeadas y sombras paralelas a tu ícono de forma dinámica. **Ya no se permite el uso de fondos transparentes.** Más información:

<https://developer.android.com/google-play/resources/icon-design-specifications>

### 2. Capturas de pantalla para la app (Screenshots) (Obligatorio).

- En Español para Latinoamérica – es-419.
- En archivo JPEG o PNG de 24 bits (sin alpha). Longitud mínima para los laterales: 320 píxeles. Longitud máxima para los laterales: 3840 píxeles.
- Se necesitan al menos 2 capturas de pantalla en total (8 capturas de pantalla como máximo por tipo).
- Tipos posibles: **Teléfono, Tablet, Android TV, Wear OS.**
- Para que su aplicación aparezca destacada en la lista de aplicaciones diseñadas para tablets de Google Play Store, debe cargar al menos una captura de pantalla para tablets de 7" y otra para tablets de 10".

### 3. Gráfico de la función (Obligatorio).

- En Español (Latinoamérica) – es-419 (predeterminado)
- 1024 x 500
- JPG o PNG de 24 bits (sin alfa)

### 4. Gráfico promocional (Opcional).

- En Español (Latinoamérica) – es-419 (predeterminado)
- 180 x 120
- JPG o PNG de 24 bits (sin alfa)





### 5. Banner de TV (Opcional).

- En Español (Latinoamérica) – es-419 (predeterminado)
- 1280 de ancho por 720 de largo
- JPG o PNG de 24 bits (sin alfa)

### 6. Imagen estereoscópica de Daydream en 360° (Opcional).

- En Español (Latinoamérica) – es-419 (predeterminado)
- 4,096 de ancho x 4,096 de alto
- JPG o PNG de 24 bits (sin alfa)

### 7. URL del Video promocional de la app en Youtube (Opcional).

#### Notas importantes:

- Para más información acerca de los elementos gráficos puede consultar:  
<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/1078870>
- Consulte la política de suplantación de identidad y propiedad intelectual para evitar incumplimientos comunes.  
<https://play.google.com/intl/es/about/ip-impersonation/impersonation/>

## IV. CATEGORIZACIÓN DE SU APP.

### 1. Tipo de aplicación (Obligatorio). P. Ej. Aplicaciones.

*Opciones posibles* (Aplicaciones, Google Games).

### 2. Categoría de su app (Obligatorio). P. Ej. Educación.

*Opciones posibles:* (Arte y diseño, Autos y vehículos, Belleza, Bibliotecas y demostración, Comer y beber, Cómic, Compras, Comunicación, Conocer personas, Deportes, Educación, Entretenimiento, Estilo de vida, Eventos, Finanzas, Fotografía, Herramientas, inmuebles y hogar, Libros y referencias, Mapas y navegación, Medicina, Música y audio, Negocios, Noticias y revistas, Personalización, Productividad, Reproductores y editores de video, Salud y bienestar, Ser padres, Social, Tiempo, Viajes).

### 3. Etiquetas (Obligatorio). (Máximo de 5 etiquetas). Ver lista de etiquetas soportadas por Google Play en las páginas finales: *"XVI. Etiquetas soportadas por la tienda de Google Play para describir el contenido y la funcionalidad de una app"*.

Permiten describir el contenido y la funcionalidad de su app. Afectarán las ubicaciones donde se mostrará su app en Google Play y los grupos de apps similares con las que se compara la suya.

Para más información sobre las etiquetas puede consultar:

<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/113475>

### 4. Calificación de contenido (Obligatorio). Seleccione la categoría de su aplicación:

#### a) REFERENCIA, NOTICIAS O EDUCATIVA

El objetivo principal de la app es presentar información concreta de una manera neutral, alertar a los usuarios sobre hechos actuales o educarlos. P. ej.: Wikipedia, BBC News, Dictionary.com, y Medscape. Las apps que se centran en consejos o instrucciones sexuales (como "iKamasutra - Sex Positions" o "Best Sex Tips") se deben incluir en la categoría "Entretenimiento", no en esta.

#### b) REDES SOCIALES, FOROS, BLOGS Y USO COMPARTIDO DE CGU

El objetivo principal de la app es permitir que los usuarios compartan contenido o se comuniquen con grupos de personas numerosos. Por ejemplo: reddit, Facebook, Chat Roulette, 9Gag, Yelp, Google Plus, YouTube, Twitter. Las apps que solo facilitan la comunicación entre una cantidad limitada de personas (como SMS, WhatsApp, o Skype) se deben incluir en la categoría "Comunicación", no en esta.

#### c) AGREGADORES DE CONTENIDO, SERVICIOS DE TRANSMISIÓN COMERCIAL O TIENDAS DEL CONSUMIDOR

El objetivo principal de la app es vender o seleccionar un grupo de bienes físicos, servicios o contenido digital, como música o películas producidas de forma profesional, no creadas por los usuarios. Por ejemplo: Netflix, Pandora, iTunes, Amazon, Hulu+, eBay, Kindle.

#### d) JUEGO

La app es un juego. Por ejemplo: Candy Crush Saga, Temple Run, World of Warcraft, Grand Theft Auto, Mario Kart, The Sims, Angry Birds, bingo, póquer, apps de deportes de fantasía o de apuestas.

#### e) ENTRETENIMIENTO

El objetivo de la app es entretener a los usuarios y no encaja en ninguna de las categorías anteriores. Por ejemplo: Talking Angela, Face Changer, People Magazine, iKamasutra - Sex Positions, Best Sexual Tips. Ten en cuenta que esta categoría no incluye servicios de transmisión. Estas apps se deben incluir en la categoría "Servicios de transmisión comercial o tiendas del consumidor".



## f) UTILIDAD, PRODUCTIVIDAD, COMUNICACIÓN U OTRO

Es una app de utilidad, comunicación, productividad, una herramienta o algún otro tipo de app que no cumple con los criterios de ninguna de las categorías. Por ejemplo: Calculator Plus, Flashlight, Evernote, Gmail, Outlook.com, Google Docs, Firefox, Bing, Chrome, MX Player, y WhatsApp.

Para mayor información puede consultar:

<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/188189#ratings>

## V. DETALLES DE CONTACTO DE LA APP.

### 1. URL del Sitio web de su app (Opcional).

2. Dirección de correo de su app (Obligatorio). (Dirección de correo electrónico como medio de contacto. Esta dirección se mostrará públicamente con la aplicación).

### 3. Teléfono directo. (Opcional).

## VI. INFORMACIÓN PARA LA DISTRIBUCIÓN DE LA APP.

### 1. Países en las que deberá distribuirse (Obligatorio).

## VII. POLÍTICA DE PRIVACIDAD.

1. URL de la política de privacidad (Obligatorio). Dirección de URL con información de la política de privacidad de la app. – (Google Play verifica que ésta liga sea funcional).

**Nota:** Consulte las políticas de datos de usuario para evitar incumplimientos comunes.

<https://play.google.com/intl/es/about/privacy-security-deception/user-data/>



### VIII. ANUNCIOS.

1. Indique si su app contiene anuncios. (Si su app maneja anuncios, deberá consultar la Política de Anuncios para asegurarte de que tu app la cumpla).

<https://play.google.com/about/monetization-ads/ads/>

- Sí**, mi app contiene anuncios.  
Se mostrará la etiqueta "Contiene anuncios" junto a la app en Google Play.
- No**, mi app no contiene anuncios.

### IX. ACCESO A APPS.

Si hay partes de la app que están restringidas por credenciales de acceso, membresías, ubicación o cualquier otra forma de autenticación, proporciona instrucciones sobre cómo acceder a ella. Asegúrese de que esta información esté actualizada.

Es posible que Google use esta información para revisar la app. No se compartirá ni utilizará con ningún otro motivo.

- Todas las funcionalidades se encuentran disponibles sin acceso especial.
- Algunas o todas las funcionalidades están restringidas.

En caso de que la respuesta sea afirmativa agregue hasta 5 instrucciones. Con el siguiente formato (No olvide respetar los límites de caracteres especificados por cada campo):



<b>Nombre *</b>	<input type="text"/>	0/60
	Ingrese un nombre para estas instrucciones, de manera que Google pueda reconocer el contexto al que se aplican. "Por ejemplo, *Para usuarios de EE.UU.*.	
<b>Nombre de usuario/número de teléfono</b>	<input type="text"/>	0/100
<b>Contraseña</b>	<input type="text"/>	0/100
<b>Otras instrucciones</b>	<input type="text"/>	0/500

## X. PÚBLICO OBJETIVO.

1. Especifique cuáles son los grupos etarios a los que está orientada su app.

Asegúrese de revisar el Centro de Políticas para Desarrolladores antes de publicar su aplicación. Las aplicaciones que no cumplan con estas políticas pueden eliminarse de Google Play. Más información:

<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9285070#age-groups>

- Menores de 5 años
- 6-8
- 9-12
- 13-15
- 16-17
- Mayores de 18 años

2. Especifique si es posible que la ficha de Play Store puede atraer la atención de los niños de forma no intencional

- Sí** La etiqueta “No diseñado para niños” puede mostrarse junto a la aplicación en Google Play.
- No** Si Google no está de acuerdo con tu respuesta, no podrás actualizar la aplicación.

## XI. INFORMACIÓN PARA LAS PRUEBAS DE LA APP.

1. **Correos electrónicos de verificadores (testers) (Obligatorio).** Lista de correos de **Gmail** de los usuarios autorizados para probar la app. **Nota Importante: La consola de Google Play solo acepta cuentas de correo de Gmail.** Esta lista deberá capturarse en Excel, guardarse y entregarse en un archivo con extensión .CSV. Los correos deben estar uno por renglón.



- 2. Correo electrónico o URL donde los verificadores (testers) puedan enviar comentarios (Obligatorio).** Esta información se mostrará en la página de la app donde los usuarios pueden habilitar el programa de prueba.

## XII. INFORMACIÓN PARA LOS EQUIPOS DE REVISIÓN DE TIENDA DE APPS Y UNAM CERT.

- 1. Cuenta de usuario.** (Solo en caso de que la app requiera inicio de sesión).

- La cuenta de usuario es requerida para iniciar sesión en la app. Se utilizará para realizar las pruebas de usabilidad y de seguridad del aplicativo.
- El área de UNAM-CERT adicionalmente puede llegar a requerir más de una cuenta de usuario para pruebas. En ese caso dichas cuentas les serán solicitadas posteriormente.

- 2. Nombre del dominio del servidor.** Google Play recomienda que los web services o back-end en general de un app, tengan un dominio asociado.

- 3. Certificado.** Adelantamos una observación de seguridad, para el inicio de sesión se requiere la encriptación de la información, recomendamos TLS o HTTPS.

- 4. Pentesting.** (Test de penetración). Solo para el caso de apps que cuentan con una arquitectura de Software que establece comunicación con varios servidores de archivos.

## XIII. INFORMACIÓN DE LA VERSIÓN:

- 1. Novedades en esta versión (Obligatorio).** Describe las novedades en esta versión de tu app, como prestaciones nuevas, mejoras y correcciones de errores. (300 Caracteres Máximo).

Ejemplo:

- Aplicación funciona sin internet.
- Optimización de rendimiento.
- Corrección de aleatoriedad de anunciante cuando no hay internet

- 2. Pack ID (Obligatorio).** Debe coincidir con el que uso en Android Studio.

- 3. Valores de nameVersion y versionCode de la app (Obligatorio).**

- 4. Palabras clave (Obligatorio).** Incluye una o más palabras clave que describan tu app. Las palabras clave hacen que los resultados de búsqueda en Play Store sean más precisos. Separa las palabras clave con una coma, una coma china o una combinación de ambas.



**5. URL de soporte (Obligatorio).** Dirección de URL con información de soporte para tu app.

**6. Leyenda de Copyright (Obligatorio).** Nombre de la persona o entidad que posee los derechos exclusivos de la app, precedido del año en que se obtuvieron los derechos. Ejemplo: 2008 Acme Inc. No se deberá proporcionar URL.

#### XIV. CÓDIGO FUENTE DE LA APP.

1. Deberá ser entregado en **Android Studio (En la última versión con todas sus actualizaciones)** y vía Google Drive, USB o CD/DVD.
2. El Pack ID debe coincidir con el usado en Android Studio y NO haber sido usado antes en otra app. Asimismo el nombre del paquete debe respetar el siguiente formato:

*mx.unam.[dependencia responsable].[plataforma].[nombre aplicación]*

Ejemplo de ID de pack para Android: **mx.unam.dgb.android.bibliotecasunam**

3. Deberán estar debidamente incorporados y visibles los datos de: nameVersion y versionCode en el código Android.

#### XV. NOTAS IMPORTANTES:

1. Su app deberá incorporar el Splash Screen. Esto como parte de la normativa vigente en los “Lineamientos para el desarrollo y publicación de aplicaciones móviles institucionales (AMI)”. Es necesario incluir el Splash Screen del Escudo de la UNAM, al término el Splash-Screen puede hacer un efecto fade (desvanecido) para que aparezca el logotipo de su app.
2. La información para el llenado de la ficha técnica debe venir **completa**, debidamente revisada y ser entregada en un archivo con formato de Word.
3. En el caso de los recursos gráficos tales como screenshots e íconos, estos deberán entregarse en carpetas con sus respectivos nombres y tipos de archivos asignados. Esto debidamente clasificados por tipo de recurso gráfico e indicando el tipo de dispositivo para el que fueron elaborados. **No se recibirán recursos gráficos incrustados en correos electrónicos.**
4. El responsable de la app deberá estar pendiente de las actualizaciones que requiera el aplicativo al paso del tiempo.
5. Ninguna app, podrá quedar sin responsable. En caso de que cambie el responsable de una app, dicho cambio deberá ser comunicado al área de tienda de apps de la UNAM a la brevedad posible.
6. Es responsabilidad del desarrollador, asegurar que la app sea programada con las últimas versiones de Android Studio, asimismo de que ésta quede debidamente optimizada y no presente advertencias graves o errores que afecten su buen funcionamiento.





7. En caso de que la compilación de una app reporte errores, se notificará al responsable de dicha app, a fin de proporcione un nuevo código libre de errores.
8. El personal responsable de la Tienda de APPS no cuenta con atribuciones para realizar cambios en el código de una app a petición del desarrollador o responsable de la app.
9. En virtud de que Google Play Store trabaja con sus propios tiempos, el personal de Tienda de APPS de la UNAM no puede garantizar que las compilaciones entregadas para su carga en la tienda de Google Play Store, sean atendidas de inmediato. En algunos casos el tiempo de revisión por parte de Google Play Store pueden llegar a tardar hasta 48 horas o más.
10. A partir del 01 de Enero de 2019, el personal de tienda de apps no elaborará estadísticas de uso de los aplicativos precargados en las tiendas de apps. En su defecto, se podrán otorgar permisos al responsable de la app previa solicitud, para que éste directamente consulte las estadísticas (visualizaciones interactivas) desde la consola del sistema.
11. Es responsabilidad del responsable de la app, disponer de un respaldo de la aplicación, junto con los datos asociados de su ficha técnica.
12. A partir de agosto de 2019, las apps nuevas se deberán orientar, como mínimo, a la versión 9.0 de Android (nivel de API 28).
13. A partir de noviembre de 2019, las actualizaciones de apps se deberán orientar a la versión 9.0 de Android (nivel de API 28).
14. El responsable de las Tienda de APPS no podrá solicitar la revisión de seguridad, hasta que el aplicativo acredite las pruebas de usabilidad correspondientes.
15. Se le sugiere consultar el documento: "Criterios que debe cumplir una Aplicación Móvil Institucional (AMI) para su publicación en las Tiendas de APPS Google Play y App Store, de la UNAM.pdf".

**XVI. Etiquetas soportadas por la tienda de Google Play para describir el contenido y la funcionalidad de una app.**

No. Etiqueta:	Tema relacionado
1. Activity tracker	Health & fitness
2. Air travel	Travel & local
3. Art & design	Art & design
4. Audio recorder	Music & audio
5. Audiobook	Books & reference
6. Auto & vehicles	Auto & vehicles
7. Baby care	Ser padres
8. Barcode scanner	Herramientas
9. Baseball	Deportes
10. Belleza	Belleza
11. Boating	Deportes
12. Books & reference	Books & reference
13. Bus	Public transport, Travel & local
14. Calculator	Herramientas
15. Calendario	Productividad
16. Call-recording	Herramientas
17. Caller ID	Comunicación
18. Car rental	Travel & local
19. Carreras	Deportes
20. Children's literature	Books & reference
21. Clock, alarm & timer	Herramientas
22. Color by number	Art & design, Coloring book, Entretenimiento
23. Coloring book	Coloring book, Art & design, Entretenimiento
24. Compras	Compras
25. Computer-aided design	Productividad
26. Comunicación	Comunicación
27. Conocer personas	
28. Cosmetics	Belleza
29. Cryptocurrency	Finanzas
30. Cámara	Fotografía
31. Cómic	
32. Deportes	Deportes
33. Dictionary	Books & reference
34. Dieting	Health & fitness
35. Dirección de correo	Comunicación
36. Driver's education	Educación



37. E-reader	Books & reference
38. Early childhood education	Educación
39. Educación	Educación
40. Emoji	Personalización
41. Emoticon	Personalización
42. En curso	Deportes
43. Encyclopedia	Books & reference
44. Entretenimiento	Entretenimiento
45. Estilo de vida	Estilo de vida
46. Eventos	
47. Fashion	Compras
48. Finanzas	Finanzas
49. Flashlight	Herramientas
50. Food & drink	Food & drink
51. Food delivery	Food & drink
52. Fotografía	Fotografía
53. Grammar	Educación, Language education
54. Guitar	Music & audio, Music instrument
55. Hairstyle	Belleza
56. Health & fitness	Health & fitness
57. Herramientas	Herramientas
58. Home automation	House & home
59. Home insurance	Finanzas, Insurance
60. Horoscope	Estilo de vida
61. Horse racing	Deportes
62. Hotels & vacation rental	Travel & local
63. House & home	House & home
64. Humor	Humor, Entretenimiento
65. Insurance	Insurance, Finanzas
66. Interior design	House & home
67. Investment	Finanzas
68. Job interview	Job seeking, Negocios
69. Job seeking	Job seeking, Negocios
70. Joke	Entretenimiento, Humor
71. Karaoke	Music & audio
72. Keyboard	Personalización
73. Language education	Language education, Educación
74. Launcher	Personalización
75. Live television	Entretenimiento, TV
76. Loan	Finanzas
77. Lock screen	Personalización



78. Loyalty program	Compras
79. Lyrics	Music & audio
80. Maps & navigation	
81. Martial arts	Deportes
82. Mathematics	Educación
83. Measurement	Herramientas
84. Meditation	Health & fitness
85. Meet new people	Social
86. Mirror	Herramientas
87. Mobile banking	Finanzas
88. Mobile payment	Finanzas
89. Movie	Entretenimiento
90. Movie tickets, reviews	Entretenimiento, Movie & listings
91. Music & audio	Music & audio
92. Music instrument	Music instrument, Music & audio
93. Negocios	Negocios
94. Network connectivity	Network connectivity, Herramientas
95. News & magazines	News & magazines
96. News aggregator	News & magazines
97. Notebook	Productividad
98. Painting	Art & design
99. Password manager	Herramientas, Privacy & security
100. Personal assistant	Herramientas
101. Personal finance	Finanzas
102. Personalización	Personalización
103. Photo editor	Photo editor, Fotografía
104. Photo frame	Fotografía, Photo editor
105. Prank	Entretenimiento, Humor
106. Primary education	Educación
107. Privacy & security	Privacy & security, Herramientas
108. Productividad	Productividad
109. Professional network	Job seeking, Negocios servicios
110. Pronunciation	Educación, Language education
111. Public transport	Public transport, Travel & local
112. Racquet sports	Deportes
113. Radio	Music & audio
114. Reanudar	Job seeking, Negocios
115. Recipe	Food & drink
116. Religious text	Books & reference
117. Remote control	Herramientas



118. Restaurant	Food & drink
119. Ringtone	Personalización
120. Rugby	Deportes
121. Science education	Educación
122. Self-help	Estilo de vida
123. Ser padres	Ser padres
124. Skiing	Deportes
125. Sleep	Health & fitness
126. Social	Social
127. Sound effect	Music & audio
128. Speedometer	Auto & vehicles
129. Sports coaching	Deportes
130. Study guide	Educación
131. TV	TV, Entretenimiento
132. TV guide	Entretenimiento, TV
133. Taxi & rideshare	Travel & local
134. Tennis	Deportes
135. Test preparation	Educación
136. Text messaging	Comunicación
137. Theme	Personalización
138. Tiempo	
139. Train	Public transport, Travel & local
140. Travel & local	Travel & local
141. Travel guide	Travel & local
142. Vehicle insurance	Finanzas, Insurance
143. Vehicle maintenance	Auto & vehicles
144. Vehicle shopping	Auto & vehicles
145. Video call	Comunicación
146. Video download	Video players & editors
147. Video editing	Video players & editors
148. Video player	Video players & editors
149. Video players & editors	Video players & editors
150. Video streaming	Video players & editors
151. Virtual private network	Herramientas, Network connectivity
152. Virtual reality	Entretenimiento
153. Wallpaper	Personalización
154. Web browser	Herramientas
155. Weight loss	Health & fitness
156. Wi-fi	Herramientas, Network connectivity
157. Wireless service provider	Comunicación
158. Workout	Workout, Health & fitness
159. Yoga	Health & fitness, Workout

