



Guía para la publicación de aplicaciones en OpenApps



En Vitoria-Gasteiz, a 31 de diciembre de 2017

INTRODUCCIÓN

La publicación de aplicaciones en OpenApps se enmarca dentro las diferentes iniciativas europeas, para publicar y compartir el código fuente de las aplicaciones (y demás documentación asociada) desarrolladas desde las administraciones públicas, para su reutilización por parte de quien lo desee (otras administraciones públicas, empresas o personas).

En la práctica es un proceso sencillo, pero para llevar a cabo la publicación de cualquier aplicación, es recomendable seguir una serie de pasos que se describen a continuación:

- Recopilar el código fuente y documentación asociada (manuales, guías...)
- Elaborar una ficha de la aplicación. Sencilla de rellenar y orientada a informar a la persona que esté interesada en reutilizarla:
 - Tema
 - Etiquetas
 - Fuente de los datos
 - Entorno tecnológico
 - Dependencias que tiene la aplicación
 - Licencia con la que se publica
 - Fechas de publicación/actualización
 - Descripción de la aplicación
 - Autoría y contacto técnico
 - Datos (código fuente)
 - Documentación técnica (manuales, guías...)
- Revisar el código siguiendo las indicaciones del apartado “*Recomendaciones de revisión del código fuente*” que se menciona en este mismo documento.
- Trasladar las fichas recogidas y el código fuente al CMS (Gestor de Contenidos) de www.euskadi.eus, en concreto, al apartado OpenData Euskadi (Catálogo de datos <http://openapps.euskadi.eus>), siguiendo los pasos recogidos en esta guía.

¡Recordad!

Antes de llevar a cabo cualquier desarrollo de una aplicación o de poner en marcha el expediente de contratación correspondiente, es conveniente tener en cuenta que la misma deberá ser publicada en el repositorio OpenApps del Gobierno Vasco.

RECOMENDACIONES DE REVISIÓN DEL CÓDIGO FUENTE

La publicación de aplicaciones en OpenApps es un proceso sencillo, pero deben seguir una serie de pasos entre los que se encuentra la revisión del código fuente y la documentación asociada disponible de la aplicación.

Se buscan elementos clave en el código fuente como posibles fuentes de error o información que por un motivo u otro no debería publicarse (confidencialidad, seguridad...) y se decide si debe ser sustituida o eliminada.

Las principales vías identificadas son las siguientes:

Información detectada	Solución propuesta
Nombres y correos electrónicos personales en los manuales	Eliminarlos
Contraseñas en manuales de implantación	Eliminarlos
Nombres y contraseñas de bases de datos en manuales	Eliminarlos
Nombres de servicios internos (colas, instancias de bases de datos...)	Mantenerlos, porque son muchos datos y se considera que no son críticos, ya que los servicios internos de EJIE están protegidos del acceso externo
Usuarios y contraseñas en archivos <i>.properties</i>	Eliminarlos
...	

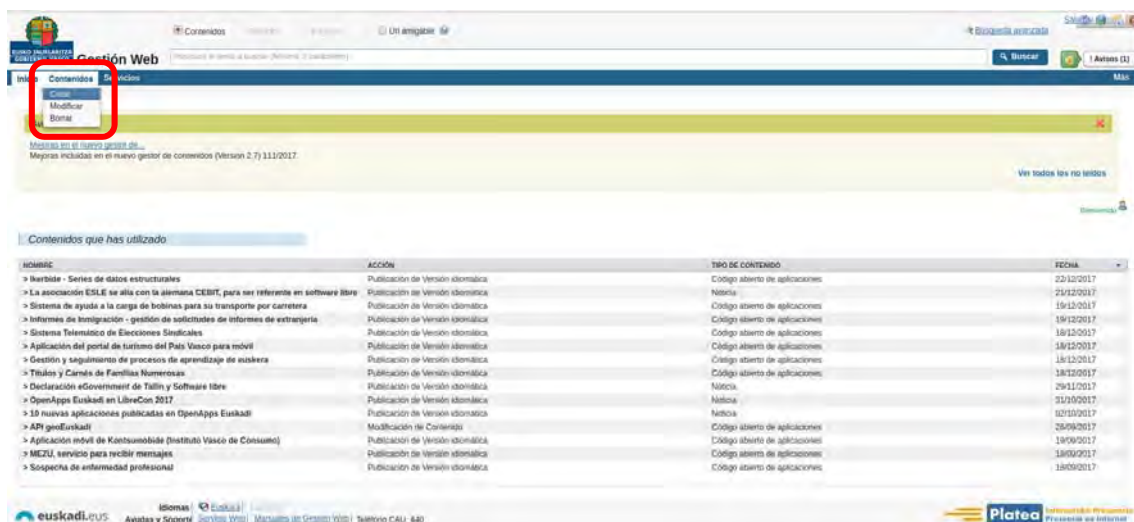
PROCESO DE PUBLICACIÓN

Paso 0: Acceso al Gestor de Contenidos

Una vez logueados (identificados) en el gestor de contenidos de Euskadi.eus, veremos que en el menú principal tenemos tres opciones:

«Inicio», «Contenidos» y «Servicios»

Para este caso nos interesa añadir un nuevo contenido, por lo que seleccionaremos la opción “Contenidos” y después “Crear”.



El flujo de creación de un contenido consta de cuatro pasos:

1. Formas de creación y datos generales
2. Catalogación
3. Versiones idiomáticas
4. Publicación

En el futuro, podremos editar cualquier ficha que hayamos creado nosotros anteriormente, y podremos acceder a ella a través de esta misma pantalla. En la parte media de la pantalla veremos los contenidos que hemos creado, y podremos acceder a ellos haciendo *click* sobre ellos. El buscador de la parte alta es otra vía para llegar al contenido que nos interesa.

Paso 1: Formas de creación y datos generales

En este paso seleccionaremos el lugar en donde queremos crear el contenido. En este caso, queremos añadir una ficha en OpenApps, que se encuentra bajo el apartado de “Transparencia”.

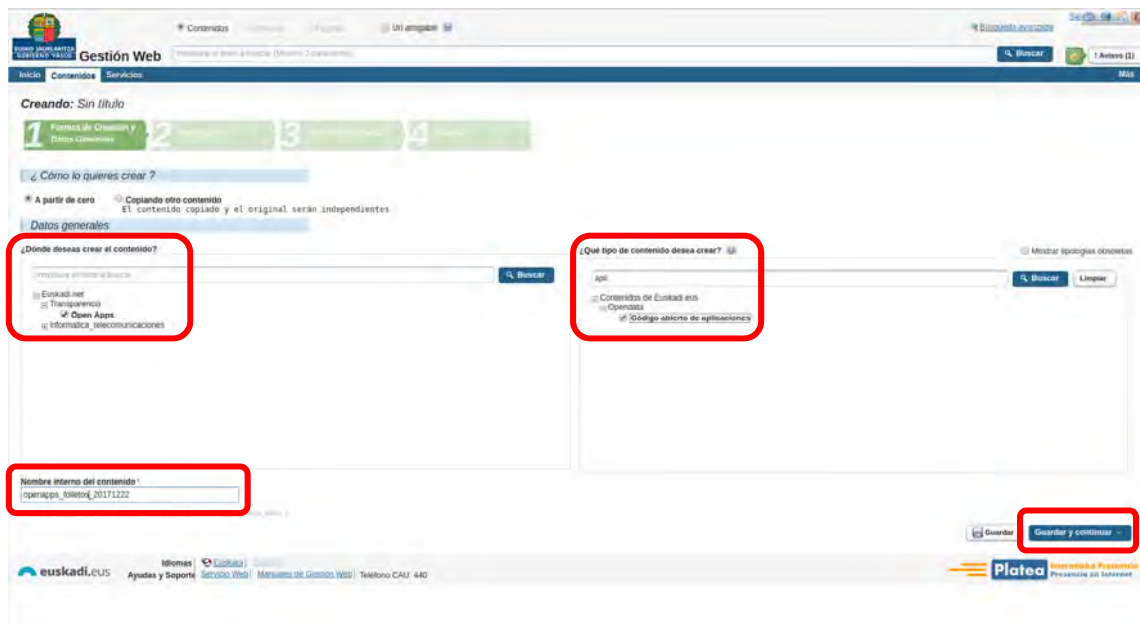
Durante este paso también elegiremos el tipo de contenido que queremos crear: *“código abierto de aplicaciones”*.

Antes de seguir adelante, debemos especificar el “Nombre interno del contenido”, que deberá tener como máximo 30 caracteres. Hasta ahora hemos utilizado el siguiente criterio para designar el nombre interno:

1. Mencionar el proyecto OpenApps
2. Mencionar la aplicación que se quiere publicar
3. Fecha en la que cargamos el contenido o información

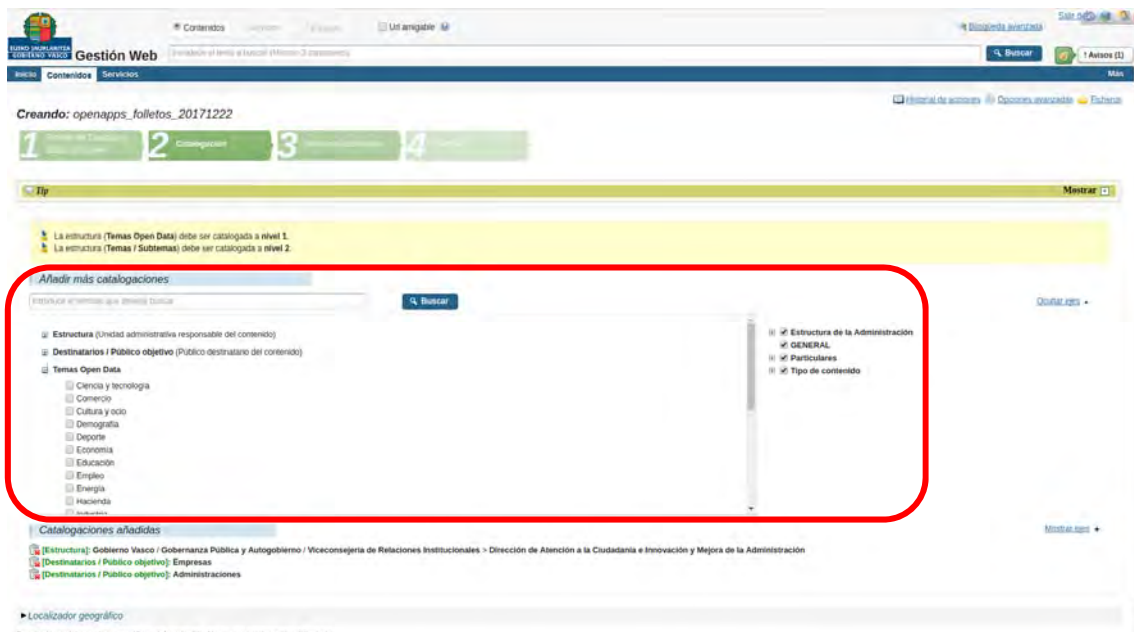
Así, el resultado son nombres como: *“openapps_folletos_20171222”*

Tras seleccionar estos parámetros, haremos *click* en “Guardar y continuar”.

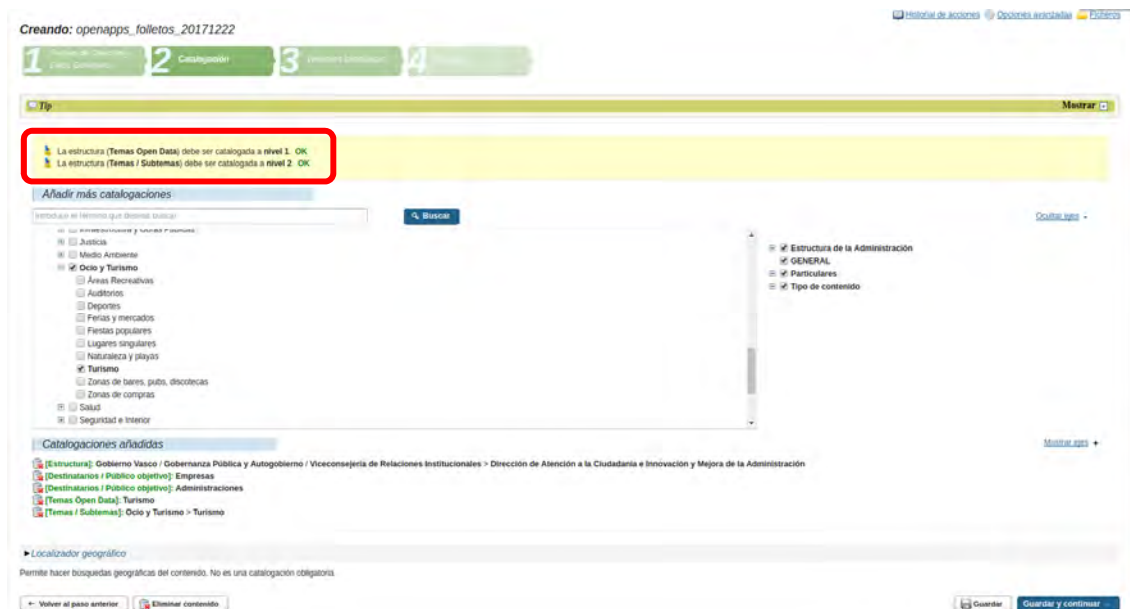


Paso 2: Catalogación

Ahora tenemos que elegir bajo qué temas catalogamos este nuevo contenido. Para ello elegiremos los temas (etiquetas) que consideremos más interesantes o adecuadas en el menú desplegable.



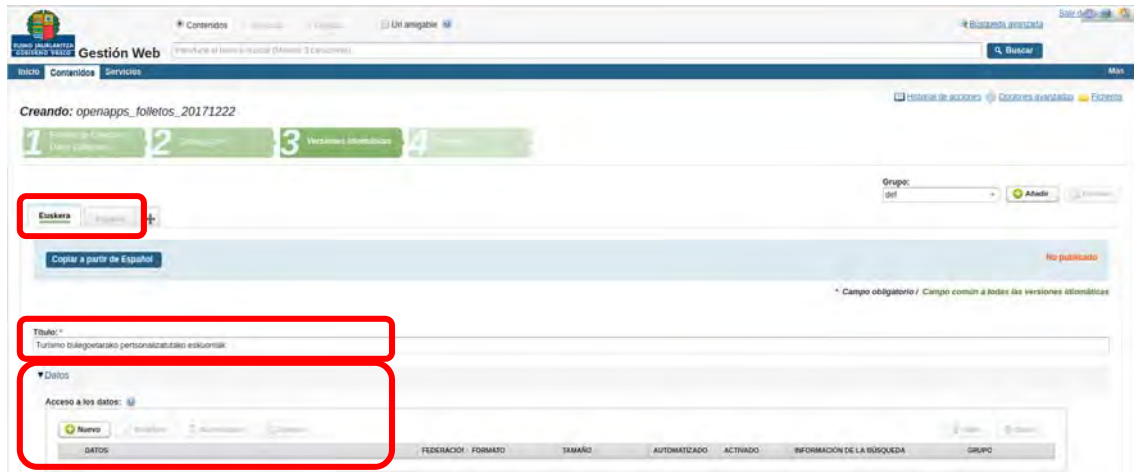
Una vez terminemos de elegir correctamente los temas veremos que aparece un mensaje de “OK” en el bloque amarillo de mitad de pantalla.



Al igual que en el paso anterior, debemos pulsar “Guardar y continuar” para pasar a la siguiente pantalla.

Paso 3: Versiones idiomáticas

Ahora entramos en la sección donde añadiremos el contenido que se mostrará en público. Antes de nada, observemos que cada versión idiomática está en una pestaña diferente. Tendremos que rellenar los contenidos de ambos idiomas, aunque hay contenidos que se respetan en ambas versiones (como, por ejemplo, el código fuente y las fechas).



El primer paso es escribir el **título** de la aplicación que vamos a publicar. Debemos poner un título significativo que sirva para que cualquier persona sepa de qué se trata. Además, debemos buscar un título que pueda “situarse” bien en los resultados que nos muestran los buscadores de Internet (de cara a que lo encuentre fácilmente alguien que quiera localizar una aplicación determinada), como por ejemplo, “*aplicación de reserva de salas*”.

Después, debemos añadir el **código fuente** en el apartado “Datos”, subiendo el fichero tal y como indica la aplicación. Nuestra recomendación, para facilitar el proceso de subida y de descarga, es que se suba en un formato que comprima todas las carpetas, por ejemplo, en un fichero ZIP.

¡Ojo!: es indispensable que las aplicaciones tengan un fichero cargado en esta sección de “Datos”, ya que de lo contrario no aparecerán en el listado público de aplicaciones OpenApps.

Los datos que subamos en euskera o en castellano los veremos también en la otra versión idiomática.

En el apartado “Detalles” podremos editar los siguientes elementos:

- ✓ Etiquetas, Fuente de los datos, Licencia de la aplicación, Fecha de creación y Fecha de actualización.

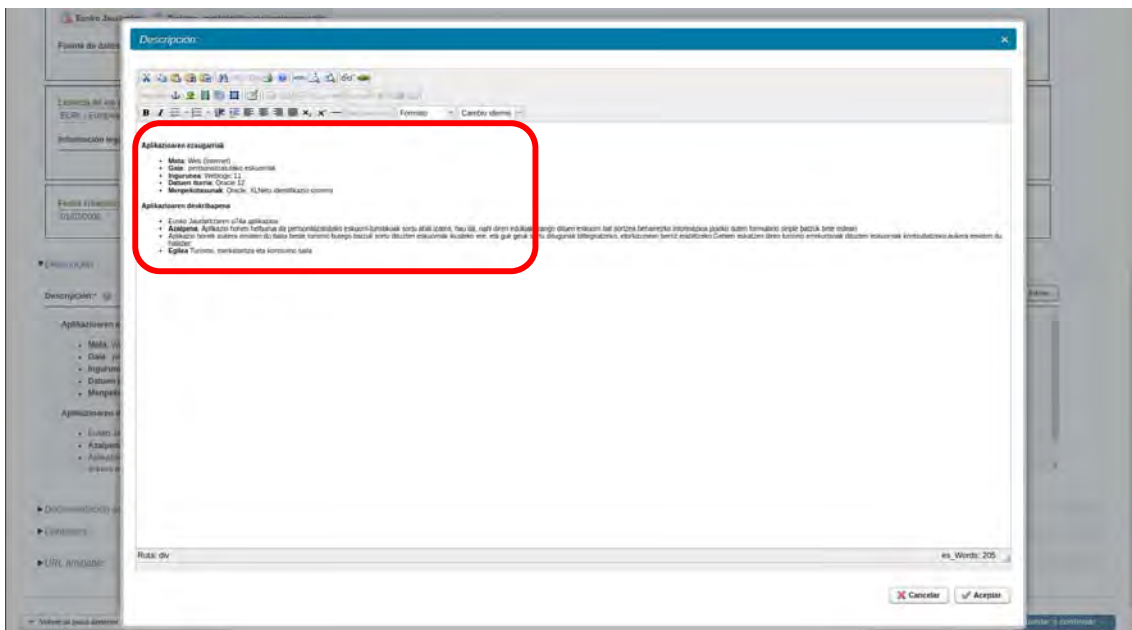
Las aplicaciones que se han publicado hasta ahora tienen **licencia EUPL**, *European Union Public Licence*. Licencia que recomendamos seguir utilizando dado que está impulsada por la Unión Europea.

Para terminar, indicar que el directorio OpenApps ordena sus contenidos en función de la “Fecha de actualización”, mostrando en primer lugar las aplicaciones más recientes. Es por ello que recomendamos indicar en ese campo la fecha del día en la que se carga el contenido, para que la última aplicación publicada sea la que muestra el directorio en primer lugar.

La sección “**Descripción**” es indispensable para poder publicar la aplicación y podemos aprovecharla para incluir las características y la descripción de la misma.

Se trata de un campo de texto libre donde recomendamos mencionar, por lo menos, estos campos:

- Características de la aplicación:
 - Tipo de aplicación
 - Tema
 - Entorno tecnológico
 - Fuente de los datos
 - Dependencias respecto a otros programas (p.ej.: sistema de *login*, sistema de registro, sistema de envío de mensajes, etc.)
- Descripción de la aplicación:
 - Código interno de la aplicación
 - Describir en dos o tres líneas qué hace esta aplicación
 - Autor/a de la aplicación

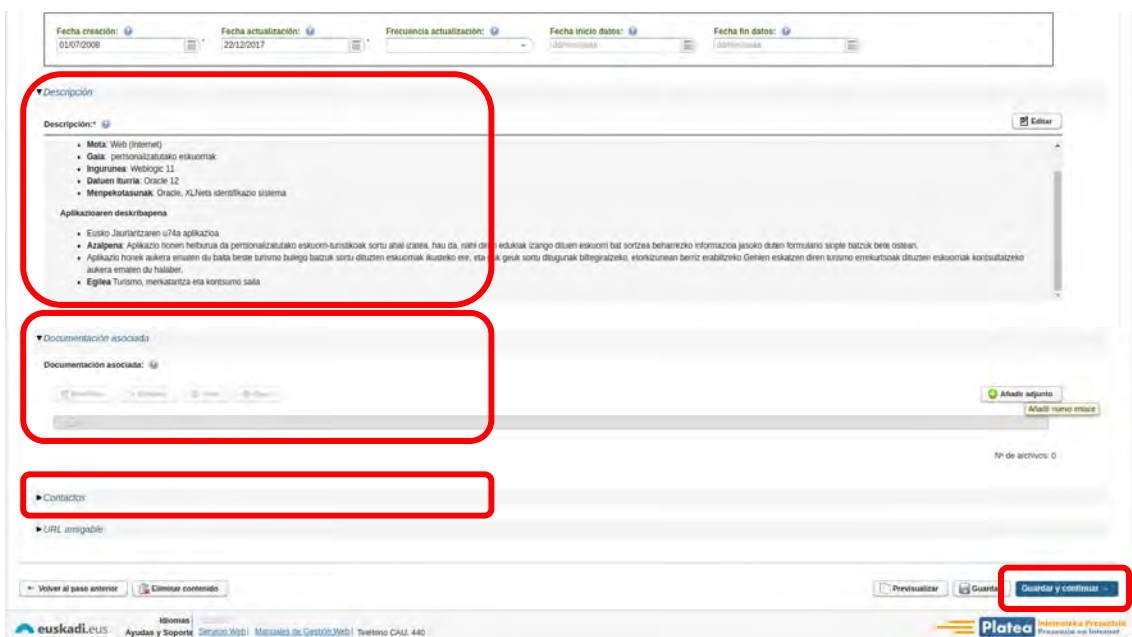


Nos quedan dos secciones para terminar con la ficha:

- ✓ La documentación asociada y los datos de contacto

En el apartado de “**Documentación asociada**” conviene añadir todos aquellos documentos que puedan ayudar a quien quiera reutilizar esta aplicación: manuales de usuario, manuales de implantación, etc.

El proceso de añadir documentos es similar al que hemos seguido para añadir el código fuente.

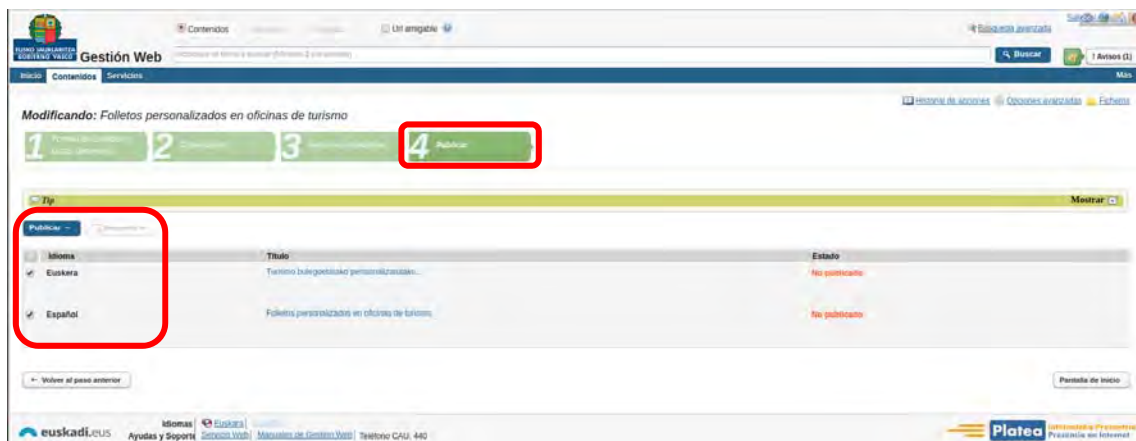


En lo referente al apartado de “**Contactos**”, aquí indicaremos con quién puede contactar quien esté interesado en la aplicación. Se recomienda aportar contactos genéricos, no personales (ya que las personas que hoy están en un departamento, mañana pueden estar en otro).

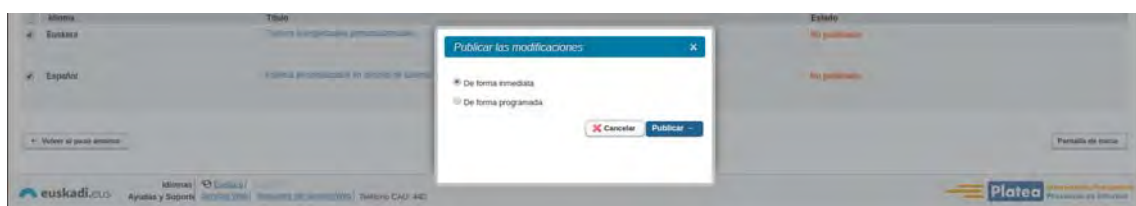
Cuando hayamos terminado de editar la ficha, pulsaremos el botón “Guardar y continuar”.

Paso 4: Publicar

Tras haber pulsado el botón de “Guardar y continuar” llegaremos a la ventana que vemos abajo. El último paso que nos queda es publicar la aplicación. Seleccionamos ambas versiones idiomáticas y pulsamos el botón “Publicar”.



Podemos publicar la ficha de manera inmediata o programar cuándo se hará.



Visualización en OpenApps Euskadi.eus

Ya hemos terminado nuestro trabajo. En pocos minutos podremos ver la aplicación en OpenApps (en cuanto el gestor de contenidos indexe el contenido) <http://openapps.euskadi.eus>

La manera en que se muestra la ficha en Euskadi.eus depende del estilo general que se haya elegido para el sitio web.

Folletos personalizados en oficinas de turismo


Metadatos en 

Descargar datos:


 ZIP (11.76 MB.) - Turismo-u74a código fuente


Documentación asociada

 u74a Manual de usuario (.doc, MB 2.82)

 u74a Manual Implantación Explotación (.doc, KB 226.5)

Detalles

 Tipo: Código abierto de aplicaciones

 Tema: Turismo

 Etiquetas: turismo, folletos, folletos personalizados, información, revistas, ocio, vacaciones

Fuente de datos:

 Gobierno Vasco  Departamento Turismo, Comercio y Consumo

Licencia:

 EUPL

Fecha de creación: 01/07/2008

Fecha de actualización: 22/12/2017

Descripción

Detalles de la aplicación

- Tipo: web (Internet)
- Tema: Folletos a la carta Etiquetas: turismo, folletos, folletos personalizados, información, revistas, ocio, vacaciones
- Entorno: Weblogic 11
- Fuente de los datos: Oracle 12
- Dependencias: oracle, Sistema de identificación XLNets

Descripción de la aplicación

- Aplicación u74a de Gobierno Vasco
- Explicación: La finalidad de esta aplicación es la generación de folletos turísticos a la carta, es decir, poder crear un folleto con el contenido que se desee a través de sencillos formularios que irán recolectando la información necesaria.
- Esta aplicación también permite la consulta de folletos turísticos creados por otras oficinas de turismo, así como, el almacenamiento de nuestros propios folletos para futuros usos. También ofrece la disponibilidad de folletos que contienen los recursos turísticos más solicitados.
- Autoría Departamento Turismo, Comercio y Consumo

Contacto

Responsable



Finalmente, recordemos que las aplicaciones publicadas también aparecerán en los directorios del [CTT \(Centro de Transferencia de Tecnología del Gobierno de España\)](#) y del repositorio [JoinUP de la Unión Europea](#).