

# DES APPS UMONS ACCESSIBLES AU GRAND PUBLIC

1010001101011  
1010110101000  
10100011  
10100011



## Table des Matières

● PRÉSENTATION.....	PAGE 3
● ANNONCE D'INVENTION.....	PAGE 5
● MISE EN LIGNE SUR L'APP STORE.....	PAGE 6
● MISE EN LIGNE SUR GOOGLE PLAY.....	PAGE 7
● MISE EN LIGNE SUR WINDOWS STORE.....	PAGE 8
● CONTACTS.....	PAGE 9

Depuis peu, la Direction Administration et Valorisation de la Recherche (AVRE) de l'UMONS offre la **possibilité aux chercheurs de diffuser le fruit de leurs recherches sous forme d'applications** PC, mobile ou tablette.

*Un compte a ainsi été ouvert au nom de l'université sur :*

APP STORE



GOOGLEPLAYSTORE



WINDOWS STORE



PRÉSENTATION

ANNONCE D'INVENTION

MISE EN LIGNE SUR L'APP STORE

MISE EN LIGNE SUR GOOGLEPLAY

MISE EN LIGNE SUR WINDOWS STORE

CONTACTS

Une **procédure simple et standardisée** a été mise au point afin d'offrir aux chercheurs une **diffusion aisée de leurs produits, tout en bénéficiant d'une vérification de la propriété intellectuelle par l'AVRE et du label de l'UMONS.**

Une large **gamme d'options** est proposée aux développeurs, leur permettant notamment de définir le **prix de l'application** ou de proposer des **versions démos.**



- PRÉSENTATION
- ANNONCE D'INVENTION
- MISE EN LIGNE SUR L'APP STORE
- MISE EN LIGNE SUR GOOGLE PLAY
- MISE EN LIGNE SUR WINDOWS STORE
- CONTACTS

# Première étape: L'Annonce d'Invention (AI)



## Qu'est-ce qu'une AI ?

L'annonce d'invention contient une **description succincte des résultats de recherche à valoriser** et constitue le point initial du processus de transfert de connaissance. Elle permet de **mettre en évidence le potentiel des résultats** et d'explorer les possibilités de valorisation.

Le document peut être téléchargé [ICI](#)

## Quel contient l'AI ?

L'annonce d'invention contient des **informations sur le logiciel** (type, nom, langage de programmation, description, etc.), **les inventeurs** (unité de recherche, degré de contribution, etc.) et **les financements** (projets, bourses, etc.) grâce auxquels le logiciel a été développé.

## A quoi sert l'AI ?

L'AI permet à l'AVRE de réaliser une **cartographie de la propriété intellectuelle** de l'application. Sur cette base, nous pouvons définir si l'application est l'entière propriété de l'UMONS ou si la propriété est partagée avec des partenaires extérieurs. Par ailleurs, l'analyse des briques logicielles constituant l'application et de leur licence nous **indiquera si le logiciel peut être diffusé publiquement**.



**UNE FOIS L'ANNONCE D'INVENTION VALIDÉE PAR L'AVRE,  
VOTRE APPLICATION PEUT ÊTRE MISE EN LIGNE**

PRÉSENTATION

**ANNONCE D'INVENTION**

MISE EN LIGNE SUR L'APP STORE

MISE EN LIGNE SUR GOOGLE PLAY

MISE EN LIGNE SUR WINDOWS STORE

CONTACTS

# Deuxième étape: Validation et mise en ligne



App  
Store



**1** Une fois l'**annonce d'invention validée** par l'AVRE, **créez-vous une adresse Gmail** (si vous n'en avez pas déjà une) et **transmettez à l'AVRE cette adresse, le nom de votre application** (sans caractères spéciaux), la **langue** ainsi que son éventuel **tarif**. Veuillez indiquer également le **support souhaité pour l'application** (OS X, iOS, tvOS ou watchOS), **ainsi que l'identifiant du bundle** souhaité (généralement *com.domainname.appname*).

**2** L'AVRE créera ainsi, sur base du certificat de l'UMONS, **un identifiant pour votre application et un « provisioning profile »**. Ce profil vous sera envoyé par email.

En parallèle, **l'AVRE créera la nouvelle application et vous enverra un accès développeur** par mail. Cet accès **vous permettra d'encoder les informations sur votre application et de charger votre application** (et des éventuelles mises à jour).

**3** Pour toute nouvelle version de l'application impliquant des développements supplémentaires, l'inclusion d'un développeur additionnel ou un changement de tarif, veuillez à en avertir l'AVRE.

- PRÉSENTATION
- ANNONCE D'INVENTION
- **MISE EN LIGNE SUR L'APP STORE**
- MISEENLIGNESURGOGGLEPLAY
- MISEENLIGNESURWINDOWSSTORE
- CONTACTS

# Deuxième étape: Validation et mise en ligne



**1** Une fois l'**annonce d'invention validée** par l'AVRE, **créez-vous une adresse Gmail** (si vous n'en avez pas déjà une) et **transmettez à l'AVRE cette adresse, le nom de votre application** (max. 30 caractères) **ainsi que son éventuel tarif.**

**2** **L'AVRE vous enverra**, par mail, **un accès développeur au compte Google Play Store** de l'UMONS. **Cet accès vous permettra d'encoder les informations sur votre application, de charger votre application au format .apk** (et des éventuelles mises à jour) et de répondre aux avis des utilisateurs.

Notez que cet accès vous permettra d'uploader différentes version de votre application selon les supports (téléphone, tablette, Android TV et Android Wear).

**3** Pour toute nouvelle version de l'application impliquant des développements supplémentaires, l'inclusion d'un développeur additionnel ou un changement de tarif, veuillez à en avertir l'AVRE.

PRÉSENTATION

ANNONCE D'INVENTION

MISE EN LIGNE SUR L'APP STORE

**MISE EN LIGNE SUR GOOGLE PLAY**

MISE EN LIGNE SUR WINDOWS STORE

CONTACTS

# Deuxième étape: Validation et mise en ligne



Windows  
Store



**1** Une fois l'**annonce d'invention validée** par l'AVRE et avant de compiler votre application sous Visual Studio, **il vous est demandé d'encoder toutes les informations relatives à votre application** (et qui seront visibles sur le Store) **dans un formulaire** disponible [ICI](#).

Ce formulaire vous permet notamment de **définir le prix** de votre application ou de **proposer une version démo**. A ce formulaire doit être joint le **logo** de l'application.

**2** Suite à la réception de ce formulaire, **l'AVRE vous enverra un fichier de certification de l'UMONS qui devra être importé dans Visual Studio au moment de la compilation de votre application**. Ce certificat permettra à votre application d'être officiellement labellisée «UMONS».

**3** L'**application compilée** (.appx, .xap, .appxbundle ou .appxupload) sera ensuite **envoyée à l'AVRE, accompagnée de captures d'écran** (min 1 par support, au format .png). **L'AVRE se chargera de la mise en ligne**.

Un email vous sera envoyé dès que l'application sera publiée sur le Store.

**4** Pour toute mise à jour, vous pouvez directement envoyer le nouveau package compilé à l'AVRE. Veillez à ce que le nom de la nouvelle version diffère de celui de la version précédente et que le numéro de version soit effectivement augmenté.

PRÉSENTATION

ANNONCE D'INVENTION

MISE EN LIGNE SUR L'APP STORE

MISE EN LIGNE SUR GOOGLE PLAY

**MISE EN LIGNE SUR WINDOWS STORE**

CONTACTS

**POUR TOUTE INFORMATION COMPLÉMENTAIRE,  
N'HÉSITEZ PAS À PRENDRE CONTACT AVEC NOTRE ÉQUIPE.**



**Dr. Sandrine BROGNAUX**

Conseillère scientifique en TIC

**Université de Mons**  
**AVRE**

Administration et Valorisation de la Recherche

Rue de Houdain, 9, 7000 Mons

+32(0)65/37 47 97

sandrine.brognaux@umons.ac.be

PRÉSENTATION

ANNONCE D'INVENTION

MISE EN LIGNE SUR L'APP STORE

MISE EN LIGNE SUR GOOGLE PLAY

MISE EN LIGNE SUR WINDOWS STORE

**CONTACTS**

Si vous souhaitez publier une application payante, l'AVRE peut également vous aider à évaluer un prix de vente adapté, en effectuant une étude du marché. Un rendez-vous peut être pris avec notre business developer, **M. Ludovic Urgeghe**.



**Dr. Ludovic URGEGHE**  
Business Developer

+32(0)65/37 47 88  
[ludovic.urgghe@umons.ac.be](mailto:ludovic.urgghe@umons.ac.be)

PRÉSENTATION

ANNONCE D'INVENTION

MISE EN LIGNE SUR L'APP STORE

MISE EN LIGNE SUR GOOGLE PLAY

MISE EN LIGNE SUR WINDOWS STORE

**CONTACTS**