



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

UTP
DIRECCIÓN GENERAL DE UNIVERSIDADES
TECNOLOGICAS Y POLITÉCNICAS



Universidad Tecnológica
del Norte de Guanajuato
Organismo Público Descentralizado del Gobierno del Estado
"Educación y progreso para la vida"

Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato “UTNG”.

Organismo público descentralizado del Gobierno del Estado de Guanajuato.

“Educación y progreso para la vida”

Docente:

Anastacio Rodríguez García

Programa educativo:

Licenciatura en Ingeniería en Tecnologías de la Información e Innovación Digital.

Desarrollo de aplicaciones móviles

Unidad IV

Grupo: GTID0141

Alumnos:

Garcia Martinez Diana Mabel – 1224100672.

Jaramillo Guerrero Luis Owen – 1224100685

Lugar y Fecha de entrega:

8 de diciembre del 2025 Dolores Hidalgo, Universidad del norte de Guanajuato

1. Tabla comparativa de plataformas

Característica	Google Play Store	Apple App Store	Huawei AppGallery
Costo de cuenta	Pago único USD \$25	USD \$99 anuales	Gratis
Formato de empaquetado	AAB obligatorio	IPA (firmada con Xcode)	APK / AAB
Lenguajes/Frameworks Aceptados	Kotlin, Java, Flutter, Unity, React Native	Swift, Objective-C, Flutter, Unity, RN	Java, Kotlin, Flutter, Unity
Requisitos técnicos	API mínima ≥ Android 12 (según año), políticas de contenido, firma Play App Signing	Certificados, perfiles de aprovisionamiento, reglas de revisión estrictas	HUAWEI ID, HMS Core (opcional), firma requerida
Tiempos de revisión	24–72 horas	24–48 h (puede tardar hasta 7 días)	3–5 días
Políticas principales	Contenido, seguridad, permisos, privacidad	Lineamientos humanos, UI, privacidad estricta	Seguridad, monetización, permisos, calidad
Modelo de pago	Comisión 15–30%	Comisión 15–30%	Comisión 15%
Costo de cuenta	Pago único USD \$25	USD \$99 anuales	Gratis

2. Plan de Distribución

La plataforma seleccionada para la publicación de la aplicación será Google Play Store, debido a que ofrece una amplia compatibilidad con la mayoría de los dispositivos Android, lo que garantiza que alrededor del 95% de los alumnos y del público general puedan acceder sin problemas. Además, se cuenta con las herramientas necesarias para el desarrollo y despliegue, como Android Studio y la Play Console, que permiten trabajar con archivos AAB, aprovechar APIs modernas y utilizar librerías ampliamente documentadas, lo que asegura un soporte técnico sólido y actualizado.

Desde el punto de vista económico, la elección resulta muy conveniente, ya que únicamente se requiere un pago único de 25 USD para registrar la cuenta de desarrollador, lo cual es considerablemente más accesible en comparación con otras plataformas como Apple. A esto se suma que no existen cuotas anuales y que el proyecto no demanda infraestructura costosa, lo que lo convierte en una opción sostenible y eficiente para estudiantes y desarrolladores independientes.

En cuanto al mercado, México cuenta con más del 85% de usuarios que utilizan dispositivos Android, lo que incrementa significativamente la probabilidad de descargas y pruebas con usuarios reales. Esta ventaja facilita la llegada a un público joven y estudiantil, que representa el segmento principal al que se dirige la aplicación, asegurando así una mayor penetración y aceptación en el entorno académico y social.

2.1 Proceso de Publicación

Antes de subir la aplicación a la tienda, es necesario cumplir con una serie de pasos técnicos y de presentación que garantizan la calidad y la aceptación del producto. En primer lugar, se debe compilar el proyecto en formato AAB, firmarlo mediante Play App Signing y preparar los recursos gráficos esenciales, como el ícono de 512×512 píxeles y un conjunto de entre cinco y siete capturas de pantalla representativas. Asimismo, resulta indispensable redactar tanto una descripción corta como una larga que expliquen claramente las funciones y beneficios de la aplicación. Finalmente, se debe contar con una política de privacidad publicada en un sitio web o en plataformas como GitHub Pages, requisito obligatorio para la publicación.

Una vez dentro de la Play Console, el proceso continúa con la creación de la aplicación, la selección del país y el idioma base, y el llenado de la ficha de la Play Store, que incluye nombre, descripción y categorías. Posteriormente, se cargan los recursos gráficos preparados —capturas de pantalla, ícono y feature graphic— y se añade la política de privacidad. Es necesario completar el cuestionario de clasificación por edades, así como la revisión de permisos solicitados por la aplicación, declarando su uso de manera transparente.

El siguiente paso consiste en subir el archivo AAB y crear un release en el canal de Producción. Con todo listo, se envía la aplicación a revisión por parte de Google. El tiempo de aprobación suele variar entre 24 y 72 horas, tras lo cual la aplicación estará disponible públicamente en la Play Store para su descarga y uso por los usuarios.

Referencias bibliográficas

Google. (2025). *Google Play Console – Developer Policy Center*. Google LLC.
<https://developer.android.com/distribute/console>

Apple. (2025). *App Store Review Guidelines*. Apple Inc.
<https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/>

Huawei. (2025). *AppGallery Connect – Publishing Overview*. Huawei Technologies Co., Ltd. <https://developer.huawei.com/consumer/en/appgallery/>