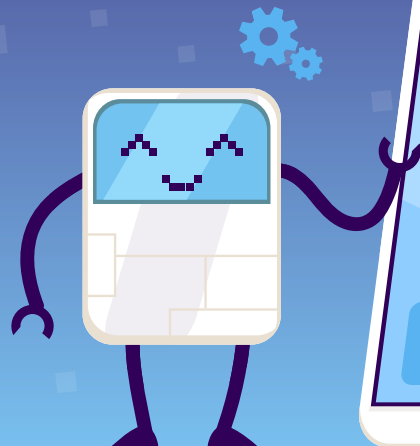


APPLE

Como colocar no ar?



HOW CAN I
HEPL YOU?



... TYPING

CLOUD

5G

WEB



Principais pontos

01

Apple
Developer
Program

02

Tempo para
publicação

03

Principais
regras

04

Envio do
aplicativo

05

Monetização

01

Apple Developer Program





- Para publicar aplicativos na Apple Store, inicialmente tem que criar uma conta de desenvolvedor, para permitir a publicação de App.
- Empresas precisam ter DUNS Number, parecido com CNPJ.
- Inscrição:
 - **Individual:** U\$ 99/ por ano;
 - **Organization:** U\$ 99/ por ano (nesse tipo precisa de DUNS Number);
 - **Enterprise Program:** U\$ 299/ por ano (precisa de DUNS Number).

02

Tempo publicação

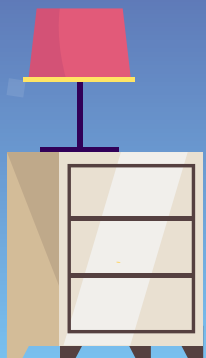


Leva em média **15 dias** para que seu app seja publicado!

- A loja da Apple possui um processo burocrático na publicação de aplicativos em suas lojas. Toda revisão ou lançamento de aplicativo passa por um processo demorado de aprovação.
- Com pressa? Existe a chance do período ser menor! Isso caso você solicite uma publicação diferenciada, demonstrando a data do seu evento e explicando os reais motivos dessa exceção.



03 Principais regras



Siga as **Principais Regras** e evite que seu app seja rejeitado!



Seu aplicativo deve passar por um teste de erro;



O uso de APIs privados é impossível;



Não pode ser um clone de um aplicativo nativo pré instalado no sistema;



Deve conter a ferramenta de compras in-app integrada;



A câmera ou o microfone do smartphone não podem ser utilizados sem a permissão do usuário;



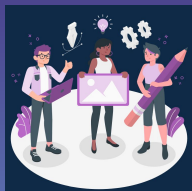
Seu aplicativo deve utilizar apenas artes próprias, ou deve ter as devidas permissões para utilizar artes alheias.

04

Envio do aplicativo

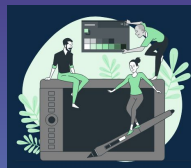


Complete alguns **passos** para completar esta etapa!



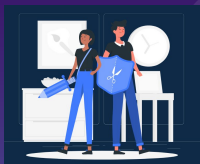
Otimização do ícone

O aplicativo não pode existir sem um ícone, deve-se criar um ícone atrativo para seu aplicativo. Tenha em mente que o tamanho de seu ícone deve estar de acordo com as demandas da Apple.



Metadados

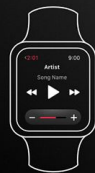
Nome do aplicativo;
Número da versão do aplicativo;
Escolher a categoria do seu aplicativo;
Produzir uma descrição detalhada;
Adicionar palavras-chave.



Capturas de seu aplicativo

Deve-se produzir pelo menos 5 capturas de seu aplicativo e pelo menos uma pré-visualização. Se o desenvolvedor criar um aplicativo para vários dispositivos, será preciso fornecer capturas de tela de todos eles.

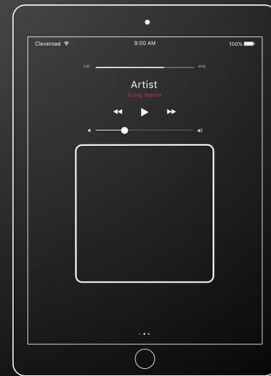
Adicione capturas de tela



Apple Watch

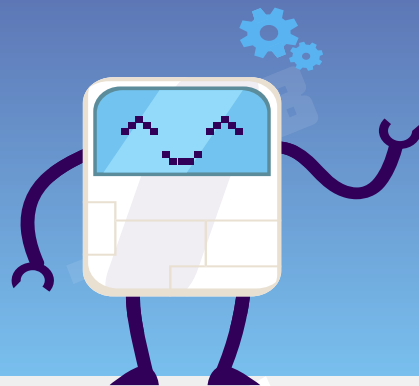


iPhone X



iPad

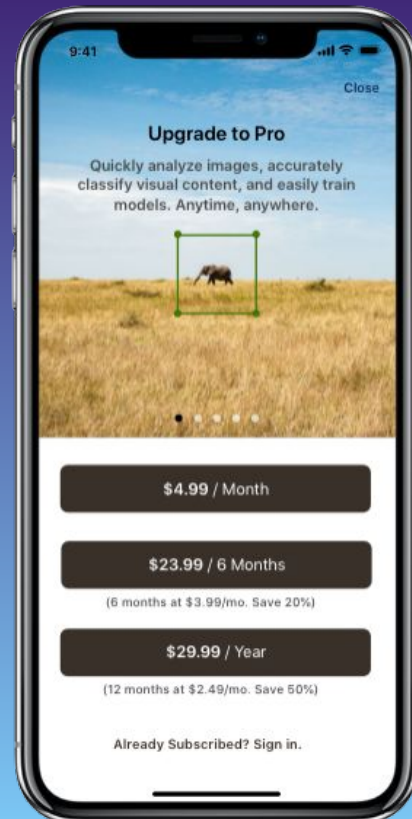
05 Monetização



Freemium

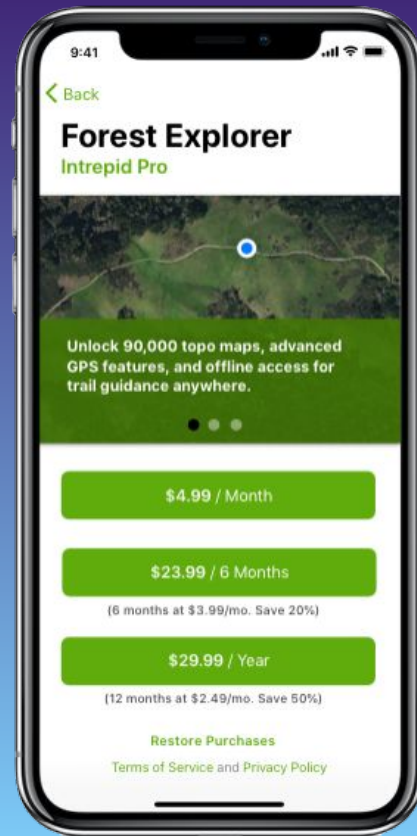
TIPOS DE COMPRAS NO APLICATIVO:

- **Consumível** : Os usuários podem comprar diferentes tipos de consumíveis, as quais são esgotados à medida que são usadas e podem ser compradas novamente;
- **Não consumível** : São comprados uma vez e não expiram;
- **Assinaturas auto-renováveis**: Os usuários podem adquirir acesso a serviços ou conteúdo atualizado periodicamente. A cobrança é de forma recorrente até que seja cancelada;
- **Assinaturas não renováveis**: O acesso a serviços ou conteúdo é por tempo limitado. Os usuários precisam renovar a cada vez.



Assinaturas auto-renováveis

- Você precisará configurá-las no App Store Connect e usar as APIs do StoreKit em seu aplicativo.
- Atribuir cada assinatura a um grupo de assinaturas (um grupo de assinaturas com diferentes níveis de acesso, preços e durações)
- O valor que será cobrado deve ser o elemento de precificação mais proeminente no layout
- **Durante o primeiro ano:** Você recebe 70% do preço da assinatura em cada ciclo de cobrança, menos os impostos aplicáveis.
- **Depois que acumula um ano de serviço pago:** Você recebe 85% do preço da assinatura, menos os impostos aplicáveis.



Importante saber que...

- Os dias de serviço pago incluem todos os tipos de oferta de assinatura com opções de preços pagos
- Testes gratuitos e extensões de renovação são excluídos dos dias de serviço pago.
- Upgrades, downgrades ou crossgrades entre assinaturas no mesmo grupo de assinaturas não afetam o serviço pago de um ano.
- Os dias de serviço pago são específicos para cada grupo de assinatura.
- Caso estiver matriculado no Loja de aplicativos Small Business Program você recebe 85% do preço da assinatura a cada ciclo de cobrança (menos os impostos aplicáveis) mesmo que a assinatura não tenha acumulado um ano de serviço pago.

Prós

- Aumenta as chances de compra do acesso ao aplicativo.
- Este modelo pode ser implantado em qualquer tipo de app.
- Criar pacotes de serviços e ferramentas em diferentes níveis: básico, intermediário e avançado.

Contra

- A taxa de rejeição do app pode ser alta se os recursos gratuitos não forem atrativos o suficiente.

Referencias



<https://developer.apple.com/app-store/business-models/>

<https://usemobile.com.br/monetizacao-de-aplicativos-modelos-receita/>

<https://developer.apple.com/app-store/freemium-business-model/>

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

