

# DISTRIBUCIÓN DE APLICACIONES EN GOOGLE PLAY

## Crear una cuenta Google Play

Para publicar aplicaciones en Google Play, necesitamos una cuenta de Google y 25\$ (18€). Después seguiremos los siguientes pasos para tener acceso a Google Play:

1. Iniciar sesión con una cuenta de Google y acceder a la siguiente página: <https://play.google.com/apps/publish/>. Una vez en ella, veremos algo así:

ANTES DE CONTINUAR...



Consulta y acepta el [Acuerdo de distribución para desarrolladores de Google Play](#).

☐ Acepto las condiciones y quiero asociar el registro de la cuenta con el Acuerdo de distribución para desarrolladores de Google Play.



Consulta los países de distribución en los que puedes vender y distribuir aplicaciones.

Si piensas vender aplicaciones o productos integrados en aplicaciones, comprueba si tienes una cuenta de comerciante en tu país.

\$25

Asegúrate de tener tu tarjeta de crédito preparada para pagar la cuota de registro (25 USD) en el siguiente paso.

Continuar para completar el pago

2. Marcamos la casilla para aceptar el acuerdo y pinchamos en continuar:

### Crear cuenta de Google Wallet

NOMBRE Y UBICACIÓN DEL DOMICILIO

España (ES)

MÉTODO DE PAGO

**Tarjeta de débito o de crédito**

Fecha de caducidad

/

Código de seguridad

**Dirección de facturación**

☒ La dirección de facturación es la misma que el nombre y la dirección particular

☐ Deseo recibir ofertas especiales de Google Wallet, boletines informativos e invitaciones para dar mi opinión sobre productos.


Acepto las [Condiciones de servicio](#) y el [Aviso de privacidad](#) de Google Wallet.

3. Una vez rellenados los campos, debemos confirmar el pago y datos de facturación:


 ruben61187@gmail.com 

Seleccione otro método de pago para finalizar su compra.

Pago a: **Google**

Pago mediante:  MasterCard-4508 

Artículo	Precio
<b>Google Play</b> Developer Registration Fee	25,00 \$ USD
	Impuesto 0,00 \$ USD
	<b>Total 25,00 \$ USD</b>

 Las fluctuaciones monetarias, las comisiones bancarias y los impuestos aplicables pueden modificar el importe final.

Comprar

 ruben61187@gmail.com 

Actualizar información de facturación

 **MasterCard-4508**

Por su seguridad, verifique la información de su dirección de facturación que aparece a continuación.


 España (ES)

Rubén Peña Fernández

Dirección postal

24100

Ciudad

LEÓN 

Número de teléfono

Cancelar

Comprar

4. Una vez realizado el pago, nos aparecerá el siguiente mensaje:



5. Ahora deberemos rellenar nuestro perfil de desarrolladores. Estos datos se pueden modificar posteriormente en la configuración de la cuenta:

Progreso: Inicia sesión con tu cuenta de Google → Acepta el Acuerdo para desarrolladores → Paga la cuota de registro → **Rellena la información de tu cuenta**

YA CASI HAS TERMINADO...

Solo tienes que completar la información que se indica a continuación. Si quieres, puedes modificar estos datos más tarde en la configuración de la cuenta.

**PERFIL DEL DESARROLLADOR** Para guardar tu perfil, debes rellenar los campos marcados con \*

**Nombre del desarrollador \***   
0 de 50 caracteres  
El nombre del desarrollador se mostrará a los usuarios debajo del nombre de tu aplicación.

**Dirección de correo electrónico \***

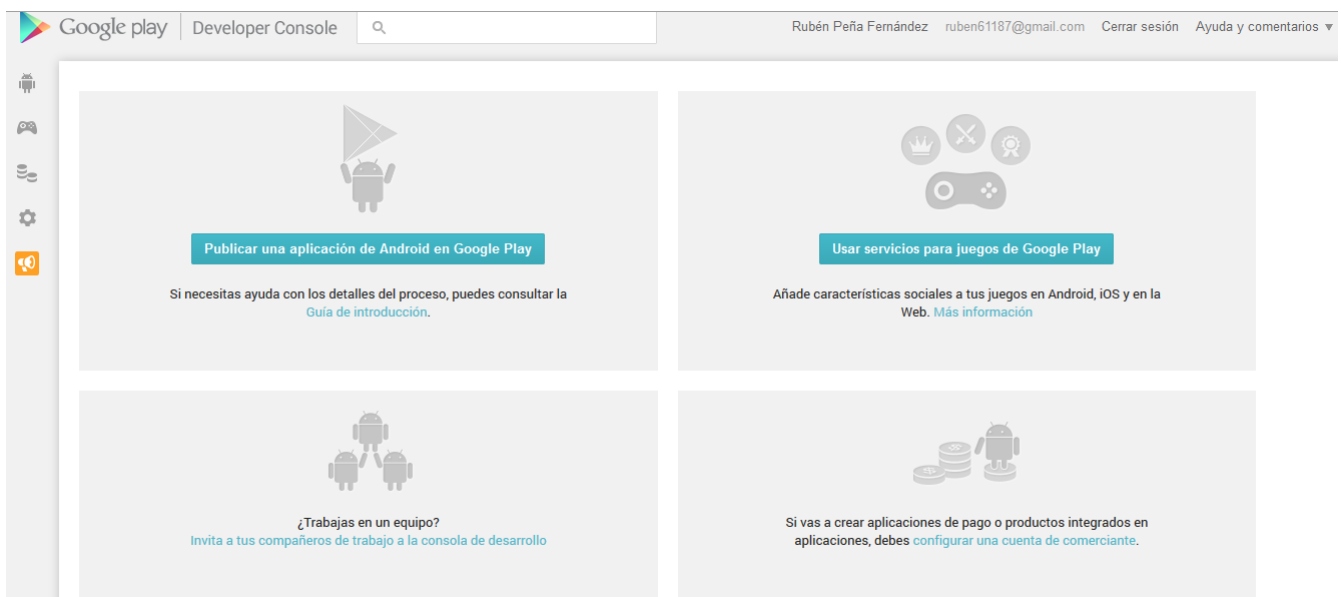
**Sitio web**

**Número de teléfono \***   
Incluye el signo + y el código de país. Por ejemplo, +34 123456789.  
[¿Por qué te pedimos tu número de teléfono?](#)

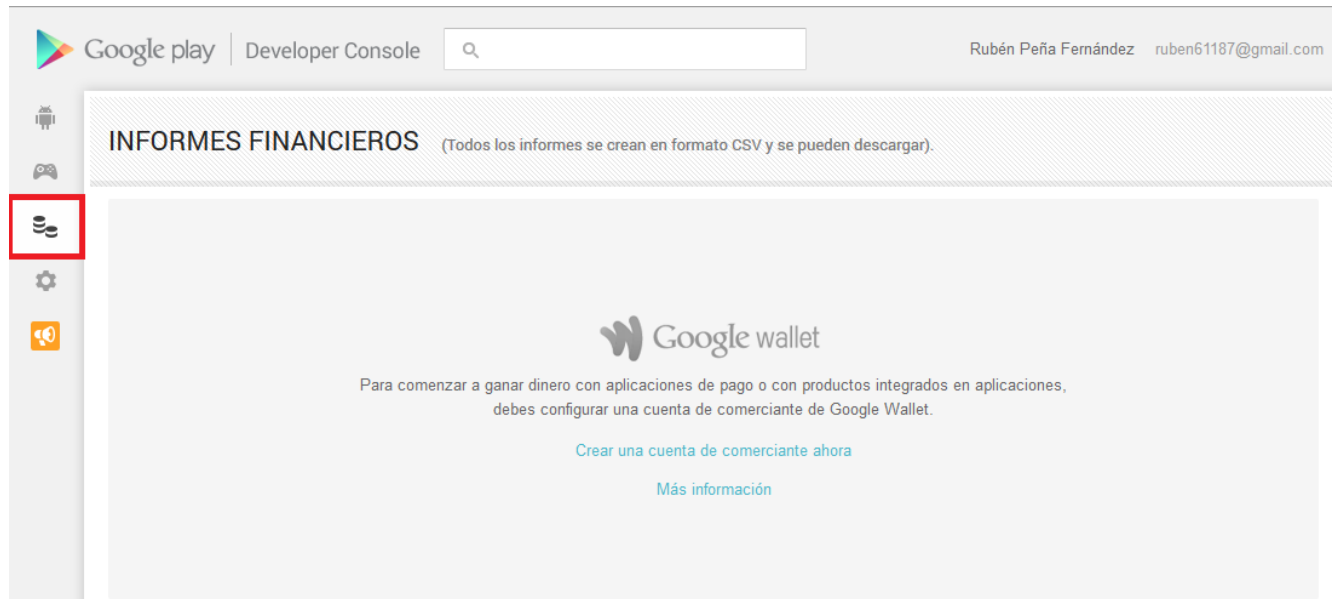
**Enviar novedades al correo** ☐ Quiero recibir ocasionalmente correos sobre desarrollo y oportunidades de Google Play

**Completar registro**

6. Ahora ya podemos empezar a publicar nuestras aplicaciones desde la pantalla Google Play Developer Console:



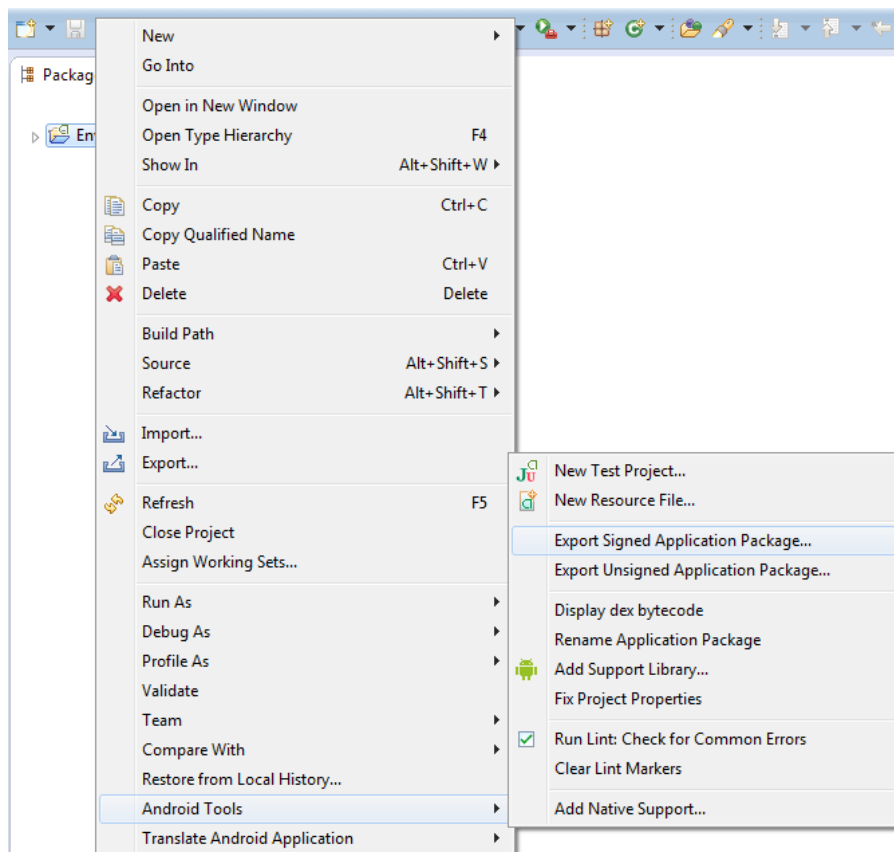
7. Evidentemente, no es necesario que todas nuestras aplicaciones sean de pago. No obstante, si en algún momento vamos a publicar una aplicación y cobrar por su descarga, deberemos crear una cuenta Google Merchant Account (Google Wallet). Para ello hacemos clic en la barra de menú izquierda en el icono de Informes Financieros y creamos una cuenta:



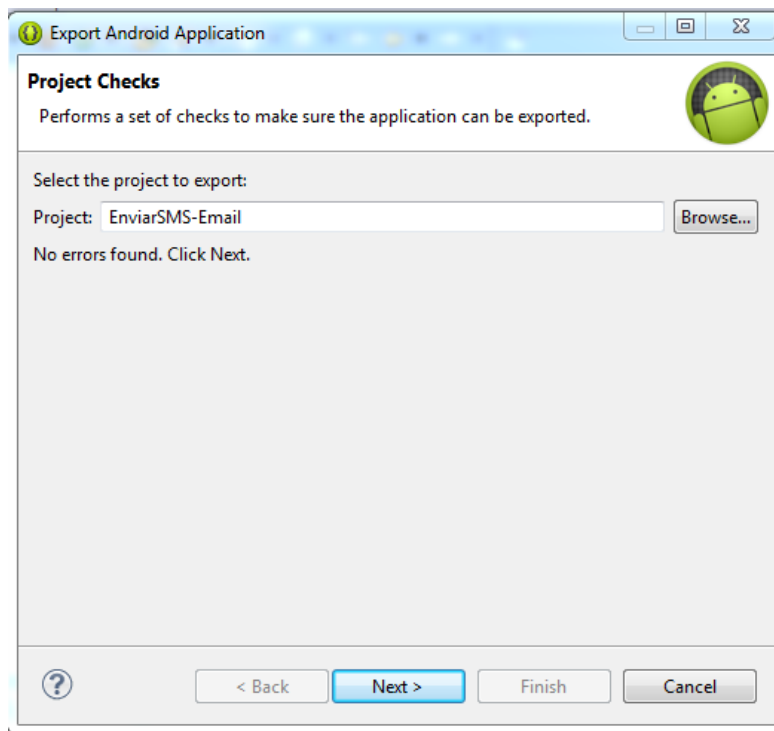
## Creación de un paquete .apk

Ahora que ya tenemos acceso a Google Play, vamos a ver los pasos para publicar una aplicación. Pero, antes necesitamos preparar nuestra aplicación para poder subirla. Para ello, seguimos los siguientes pasos desde el propio entorno Eclipse:

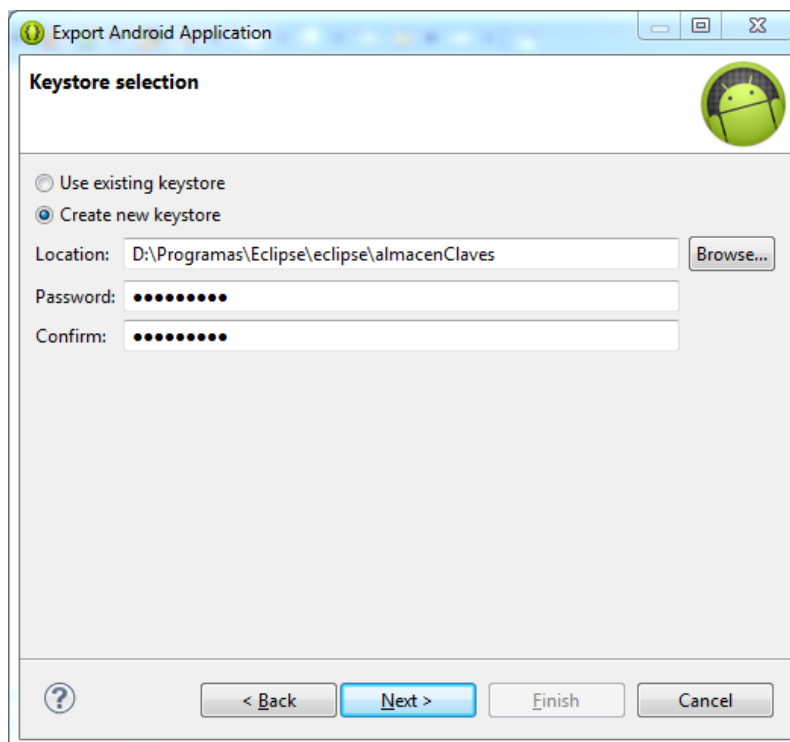
1. Hacemos clic derecho en el proyecto que queramos distribuir y en el submenú Android Tools seleccionamos la opción Export Signed Application Package:



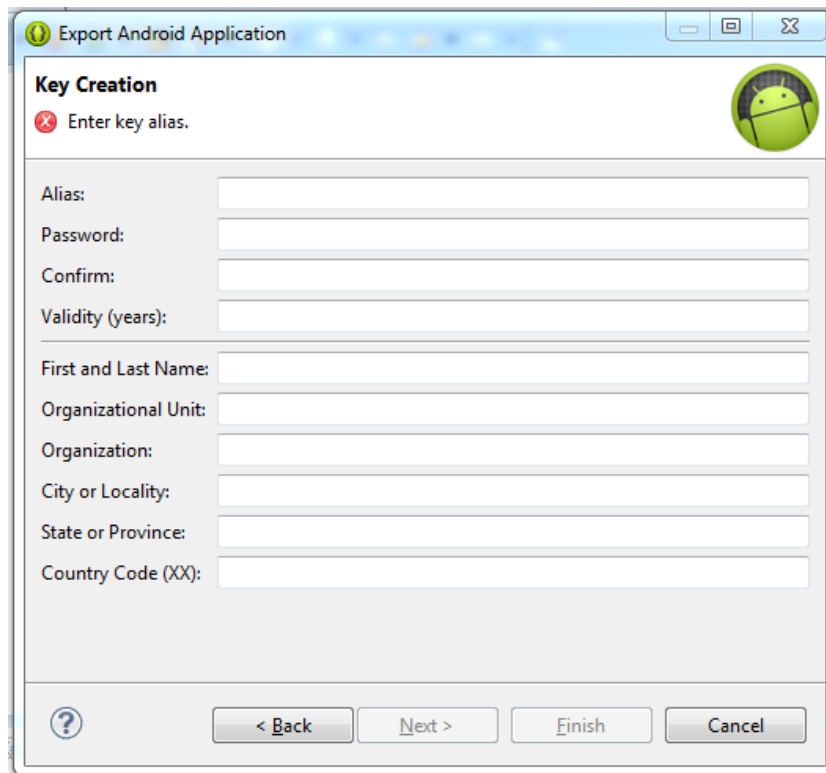
2. En la siguiente pantalla, confirmamos el proyecto que queremos exportar:



3. Seleccionamos el directorio para almacenar claves. Una clave contiene los datos con los que se firmará la aplicación:

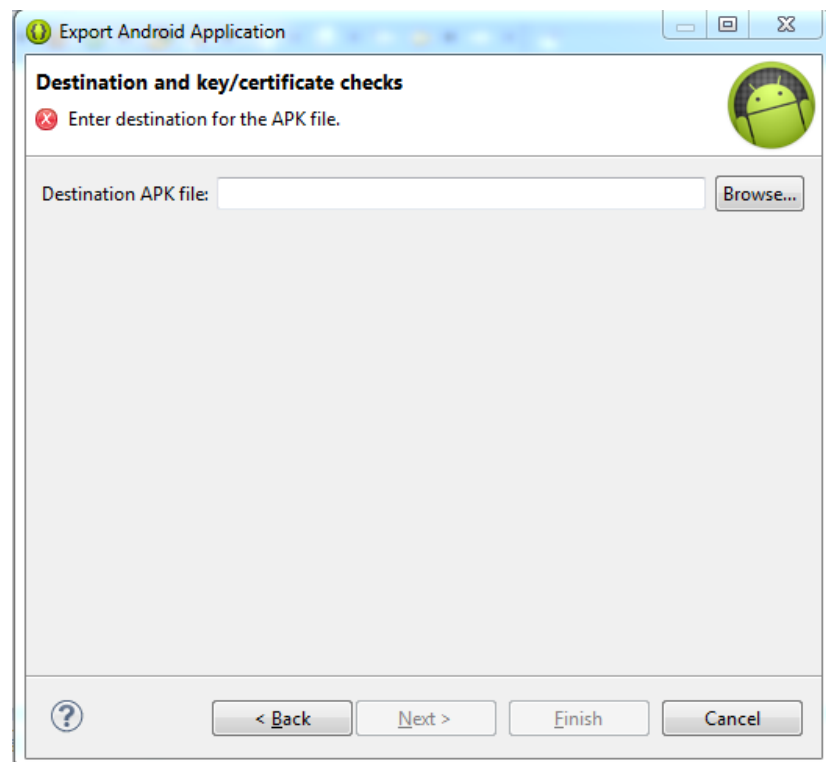


4. Rellenamos los campos de la clave. En campo Validity (years) se recomienda como mínimo un valor de 25:



The screenshot shows the 'Key Creation' dialog box within the 'Export Android Application' window. The dialog has a title bar with standard window controls and an Android logo. The main area contains several text input fields for creating a key. A red 'X' icon and the text 'Enter key alias.' are at the top left of the dialog content. The fields are: 'Alias:', 'Password:', 'Confirm:', 'Validity (years):', 'First and Last Name:', 'Organizational Unit:', 'Organization:', 'City or Locality:', 'State or Province:', and 'Country Code (XX):'. At the bottom, there is a help icon (question mark) and four buttons: '< Back', 'Next >', 'Finish', and 'Cancel'.

5. Elegimos dónde guardaremos el fichero .apk:



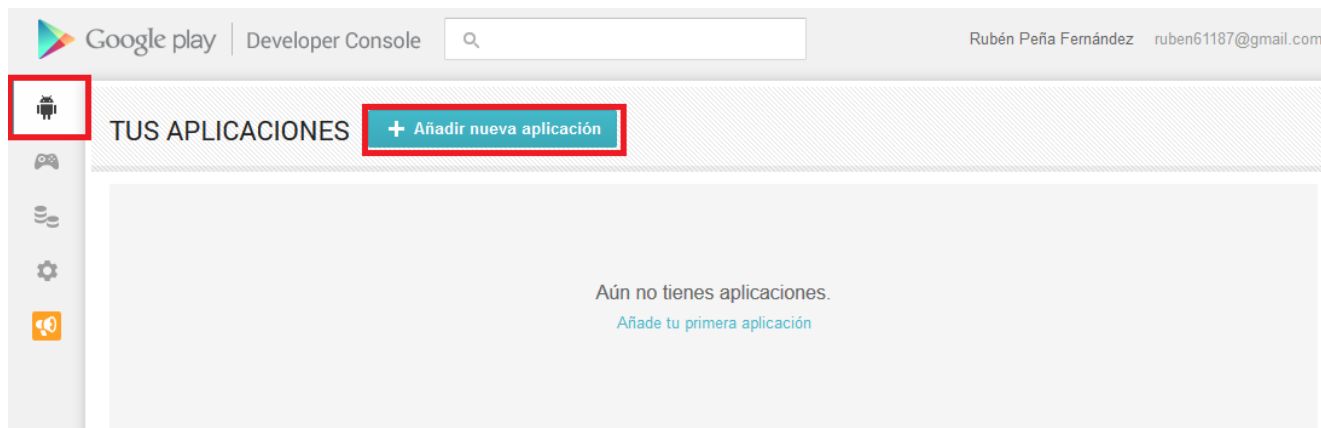
The screenshot shows the 'Destination and key/certificate checks' dialog box within the 'Export Android Application' window. The dialog has a title bar with standard window controls and an Android logo. The main area contains a text input field labeled 'Destination APK file:' followed by a 'Browse...' button. A red 'X' icon and the text 'Enter destination for the APK file.' are at the top left of the dialog content. At the bottom, there is a help icon (question mark) and four buttons: '< Back', 'Next >', 'Finish', and 'Cancel'.

6. Pinchamos en Finish y tras unos segundos se creará el fichero .apk

## Publicación de la aplicación

Ahora que ya tenemos nuestro fichero listo para subir a Google Play, proseguimos.

1. De nuevo en la pantalla de Google Play Developer Console, seleccionamos en el menú de la izquierda la opción Tus aplicaciones y pinchamos en Añadir nueva aplicación:



### AÑADIR NUEVA APLICACIÓN

**Idioma predeterminado \***

español (España) - es-ES

**Nombre \***

Enviar SMS - E-Mail

19 de 30 caracteres

¿Cómo te gustaría empezar?

Subir APK

Preparar ficha de Play Store

Cancelar



2. Subimos el paquete .apk en el modo que queramos. Para más información sobre los modos:  
<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/3131213?hl=es>:

ENVIAR SMS - E-MAIL

APK

Ficha de Play Store

Precio y distribución

Productos integrados en la aplicación

Servicios y APIs

Sugerencias de optimización

APK

PRODUCCIÓN

Publicar tu aplicación en Google Play

BETA TESTING

Configurar el betatesting de tu aplicación

ALPHA TESTING

Configurar el testing alpha de tu aplicación

Ahora las claves de licencia se administran de forma individual para cada aplicación. Si tu aplicación utiliza servicios de licencias (por ejemplo, si se trata de una aplicación de pago o utiliza la facturación integrada en aplicaciones o archivos de expansión APK), puedes obtener la nueva clave de licencia en la página [Servicios y APIs](#).

Subir tu primer archivo APK en fase de producción

¿Necesitas una clave de licencia para tu aplicación?

Obtener clave de licencia

SUBIR NUEVO APK ALPHA

Arrastra tu APK aquí o selecciona un archivo.

Examinar archivos

Guardar

Cancelar

APK

CAMBIAR A MODO AVANZADO

PRODUCCIÓN

Publicar tu aplicación en Google Play

BETA TESTING

Configurar el betatesting de tu aplicación

ALPHA TESTING

Versión

1

#### CONFIGURACIÓN DE VERSIÓN ALPHA

Subir nuevo APK alpha

APK ACTUAL subido el 31/01/2014 03:29:00

Dispositivos compatibles <b>4025</b> <a href="#">Ver lista</a>	Dispositivos excluidos <b>0</b> <a href="#">Administrar dispositivos excluidos</a>	Alpha testers  <a href="#">Administrar lista de testers</a>	
▼ VERSIÓN	FECHA DE SUBIDA	ESTADO	ACCIONES
1 (1.0)	31/01/2014	Borrador en alpha	<div>Promocionar... ▼</div>

3. Ahora pasamos a rellenar la ficha de Play Store. En ella podremos rellenar el título, la descripción, texto promocional, cambios recientes, capturas de pantalla de cómo se vería la aplicación en un teléfono, en una Tablet de 7", en una Tablet de 10", el icono de la aplicación, alguna imagen destacada, imagen y/o vídeo promocional. Aquí podremos también establecer la categoría en la que se encuadrará nuestra aplicación (Juegos o Aplicaciones) y la subcategoría (Comunicaciones, Educación, Productividad...), así como la clasificación de contenido (Para todos, Madurez baja/media/alta) y los datos de contacto. De estos campos, son obligatorios la descripción, el icono y 2 o más capturas de pantalla.
4. Ficha Precio y distribución: podemos seleccionar el precio, los países en los que se distribuirá la aplicación y, en algunos casos, los operadores que lo podrán hacer. NOTA: Si publicamos una aplicación gratuita, no hay vuelta atrás, salvo borrar y volver a publicar. Sin embargo, una aplicación subida como de pago podrá cambiarse a gratuita en cualquier momento.
5. Ficha Productos integrados en la aplicación: Esta es opcional, además de necesitar una cuenta de Google Wallet.
6. Una vez que hemos seleccionado todos los aspectos necesarios para nuestra aplicación, le damos al botón de publicar y listo.

## Bibliografía

<http://developer.android.com/distribute/index.html>