**Рекомендации по публикации приложений в App Store** (подготовила самостоятельно на основе оригинальной документации <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/>)

Перед отправкой приложения в App Store следует убедиться в отсутствии наиболее распространённых ошибок, которые могут замедлить процесс его одобрения или вовсе стать причиной отклонения

Следует убедиться, что:

* Вы протестировали приложение на наличие багов и крашей;
* Вся информация в приложении и метаданные являются полными и точными;
* Вы оставили ваши контактные данные на случай, если представителю App Store понадобиться с вами связаться;
* Вы предоставили активный пробный аккаунт и данные для входа, а также оборудование или иные ресурсы, которые потребуются для того, чтобы проверить ваше приложение (например, QR-код);
* В примечании к приложению вы подробно описали его неочевидные функции и, в частности, сообщили о наличии встроенных покупок

1. Безопасность

Для людей, которые скачивают приложения из App Store, важна безопасность. Для них важно, чтобы приложения не содержали неприятного или оскорбительного контента, а также не повредили их здоровью или девайсу. Ниже вы найдете более подробное описание нежелательных кейсов.

* 1. **Нежелательный\неприятный контент**

Приложения не должны содержать оскорбительный, бесчувственный, тревожный и шокирующий контент. К примеру:

* Дискредитирующие и дискриминационные высказывания и иную информацию. В частности, на тему религии, сексуальной ориентации, половой или национальной принадлежности и так далее;
* Реалистичные изображения убитый, искалеченных, подверженных пыткам или жесткому обращению людей или животных. К этой же категории относятся и контент, поощряющий насилие;
* Так называемые «враги» в рамках той или иной игры не могут быть нацелены на конкретную расу, культуру, реальное правительство, корпорацию и так далее;
* Информацию, которая поощряет незаконное хранение оружия, его неосторожное использование, а также упрощает его покупку;
* Откровенно сексуальные или порнографические материалы;
* Информацию, которая разжигает религиозную рознь. В частности, речь идёт о неточных или вводящих в заблуждение цитатах из религиозных текстов

Кроме того, в App Store не допускаются приложения с функциями, которые вводят в заблуждение других пользователей. К примеру, позволяют совершать анонимные звонки ради пранка

* 1. **Пользовательский контент**

Приложения, в которых может содержаться пользовательский контент (в частности, социальные сети), должны содержать в себе метод фильтрации нежелательных материалов. Это необходимо для того, чтобы предотвратить случаи кибербулинга и предостеречь пользователей от оскорбительных сообщений. Кроме того, в приложении должен быть предусмотрен механизм, который позволял бы сообщать об оскорблениях, а также блокировать пользователей, которые их отправляют

* 1. **Приложения из категории «Для детей»**

Приложения для детей не должны содержать ссылки на сторонние ресурсы, а также встроенные покупки. Кроме того, нужно соблюдать законы, которые касаются сбора данных о детях в сети интернет. Приложения из этой категории не могут передавать личную информацию или данные об устройстве третьим лицам. Помимо прочего, они не должны содержать стороннюю аналитику или рекламу.

* 1. **Физический вред**

Заявка на размещение приложения может быть отклонена в случае, если оно способно нанести вред здоровью пользователей. В частности, речь идёт о следующих кейсах:

* Медицинские приложения, которые могут предоставлять неточные или заведомо ложные данные. Ко второму случаю, к примеру, относятся приложения, которые якобы могут делать рентген или измерять уровень глюкозы в крови. Между тем, в такого рода приложениях должно быть напоминание о необходимости проконсультироваться с врачом;
* Калькуляторы дозировки лекарств должны быть одобрены их производителями или получить одобрение Управления по санитарному надзору за качеством пищевых продуктов и медикаментов;
* В App Store запрещены приложения, в которых поощряются потребление табака, вейпа, наркотиков и чрезмерного употребления алкоголя;
* В приложениях не должны поощряться вождение в нетрезвом виде и превышение скорости;
* Приложения не должны побуждать пользователей участвовать в ставках и челленджах, которые могут нанести вред здоровью
  1. **Информация о разработчике**

Пользователи должны знать, как связаться с вами по вопросам, которые у них возникли. Отсутствие точной и актуальной контактной информации не только расстраивает пользователей, но и может нарушать закон в ряде стран.

* 1. **Безопасность данных**

Обработка данных пользователей должна происходить в соответствии с лицензионным соглашением Apple Developer Program, а также рекомендациями, которые указаны в этом гайде.

2. Исполнение

**2.1 Завершённость приложения**

Прежде чем отправить приложение на рассмотрение в App Store, убедитесь, что оно работает стабильно и не имеет багов. Это должна быть финальная версия приложения – со всеми необходимыми метаданными и работающими URL-адресами.

**2.2 Бета-тестирование**

Демо -, бета- и пробные версии приложения не будут опубликованы в App Store. Вместо этого воспользуйтесь TestFlight.

**2.3 Точность метаданных**

Пользователи должны иметь полноценное представление о том, какой продукт они получают, когда скачивают то или иное приложение. Убедитесь, что все метаданные в вашем приложении, в частности, информация о конфиденциальности, изображения из предварительного просмотра, соответствуют действительности.

* Не включайте в приложение скрытые или недокументированные функции;
* В описании приложения не заявляйте о функциях, которым оно на самом деле не обладает;
* Если в вашем приложении есть встроенные покупки, убедитесь, что об этом точно сказано в описании, скриншотах к приложению и в формате предварительного просмотра;
* Скриншоты должны давать пользователю представление не только о том, как выглядит меню или главная страница. Необходимо показать, как выглядит приложение непосредственно во время использования;
* В рамках функции предварительного просмотра у пользователя должна быть возможность просмотреть видеозапись с кадрами использования приложения;
* Необходимо выбрать наиболее подходящую категорию для приложения;
* Вы должны корректно ответить на вопросы о том, какой возрастной категории соответствует приложение;
* Для приложения необходимо выбрать уникальное имя. Кроме того, потребуется ввести ключевые слова, которые наиболее точно его описывают. В данном случае не пытайтесь ради собственной выгоды использовать названия популярных приложений и другие не относящиеся к вашему приложению фразы. Длина имени приложения должна составлять не больше 30 символов;
* Метаданные (иконки, скриншоты, предварительные просмотры) должны быть приемлемы для всех возрастных категорий. По этой причине убедитесь, что они соответствуют возрастному рейтингу 4+;
* Вы самостоятельно несёте ответственность в случае отсутствия прав на изображения, использованные в скриншотах, иконках и предварительном просмотре;
* После обновления приложения, в блоке «Что нового» должны быть чётко описаны новые функции и изменения в продукте

**2.4 Совместимость оборудования**

* Приложения на iPhone должны по возможности запускаться и на iPad;
* Приложение нужно разработать таким образом, чтобы во время его использования энергия использовалась рационально. Кроме того, его использование не должно создавать риски для повреждения устройства. В частности, устройство во время использования приложения не должно чрезмерно нагреваться;
* Приложение не должно предлагать или требовать от пользователя перезагрузить устройство или изменить системные настройки, не связанные с основной функциональностью приложения

**2.5 Требования к программному обеспечению**

* Приложения могут использовать только публичные API и должны поддерживаться текущей операционной системой. Держите руку на пульсе и постепенно отказывайтесь от любых устаревших функций, фреймворков или технологий, которые не будут поддерживаться в последующий версиях операционной системы;
* Приложения должны использовать API и фреймворки по назначению. Кроме того, это должно быть прописано в описании приложения;
* Приложения не должны читать и записывать данные за пределами своего виртуального контейнера. Кроме того, они не имеют права загружать и выполнять код, который изменяет их фичи;
* Приложения, которые передают вирусы, а также файлы или код, которые могут нанести вред или нарушить работу операционной системы или устройства, будут отклонены;
* Многозадачные приложения имеют право использовать фоновые службы (воспроизведение аудио, поиск местоположения) только по назначению. Если ваше приложение использует такого рода службы, пользователь должен получить напоминание о том, что они могут значительно сократить время автономной работы устройства;
* Приложения должны работать только в сетях IPv6;
* Приложения, которые обращаются к веб-страницам, должны использовать соответствующий фреймворк WebKit и Javascript WebKit;
* Приложения, которые создают альтернативные рабочие столы и домашние экраны на устройствах или же имитируют работу виджетов на нескольких приложениях, будут отклонены;
* Приложения, которые влияют на работу стандартных переключателей – к примеру, громкости – или другие элементы пользовательского интерфейса, будут отклонены. Например, приложения не должны блокировать ссылки на другие приложения;
* Приложения не должны работать с пустыми рекламными баннерами или тестовыми объявлениями;
* Приложения, функцией которых является определение номеров, должны блокировать только те телефонные номера, которые гарантированно принадлежат спамерам. Пользователю должны быть предоставлены чёткие критерия определения такой категории людей. Кроме того, разработчики не имеют права использовать соответствующие данные для каких-либо целей, не связанных непосредственно с работой приложения;
* Приложения, которые используют распознавание лиц для подтверждения учётной записи, должны использовать LocalAuthentication, а не ARKit или другую технологию распознавания лиц. Кроме того, они обязаны использовать альтернативный метод аутентификации для пользователей, которые не достигли 13 лет;
* Приложение в обязательном порядке должно в доступной форме запрашивать у пользователя разрешение на визуальную или звуковую регистрацию его действий. В частности, на использование камеры, микрофона, записи экрана и так далее

3. Бизнес

Если вы окончательно не определились с бизнес-моделью, укажите это в примечании перед отправкой приложения в App Store. Если покупки, которые можно совершить в приложении, недостаточно четко обозначены и могут ввести пользователя в заблуждение, оно может быть отклонено. И хотя расценки могут устанавливать только владельцы приложения, App Store не станет распространять приложения, цель которых «обворовать» пользователей посредством иррационально высоких цен.

Если сотрудники App Storе обнаружат, что вы стимулировали пользователей писать поддельные позитивные отзывы к приложению, мы может исключить вас из программы разработчиков.

**3.1 Платежи**

* Пользователи должны иметь возможность разблокировать те или иные функции приложения (дополнительные уровни, подписки, игровая валюта) только посредством покупки внутри приложения. В приложении не должна содержаться информация, которая призывала бы пользователей оплатить дополнительные функции приложения за его пределами;
* Пользователь должен иметь возможность восстановить покупки в приложении;
* Приложение может позволять пользователям передаривать купленные внутри него предметы. Однако возвращены они могут быть только первоначальному покупателю. Кроме того, они не могут быть обменены;
* Подарочные карты, сертификаты и ваучеры, которые можно обменять на цифровые товары и услуги в приложении, могут продаваться только внутри него;
* Приложения могут предлагать пользователям автоматически продлеваемые подписки. В таком случае они должны быть доступны на всех устройствах пользователя, где приложение может быть загружено;
* Приложения не должны заставлять пользователя оценивать его, а также загружать другие приложения;
* Прежде, чем предложить пользователю приобрести подписку, необходимо предоставить ему полную информацию о том, что он получит за ту или иную цену;
* Показ рекламы должен производиться только в рамках приложения. В нее должны быть встроены легкодоступные и видные кнопки для закрытия\пропуска

**3.2 Иные положения**

В рамках приложения *приемлемо*:

* Отображения других принадлежащих вам приложений для продвижения внутри вашего первого приложения допускается. Однако первое приложение не должно быть просто каталогом ваших приложений;
* Отключать доступ к контенту (фильмам, музыке, книгам) после истечения оплаченного срока;
* Приложения могут давать возможность пользователям делать денежные подарки другим пользователям без использования покупки внутри приложения;
* Приложения, которые используются для финансовой торговли, инвестирования или управления капиталом, должны быть продуктом того или иного финансового учреждения, которое предоставляет соответствующие услуги

В рамках приложения *неприемлемо*:

* Создавать интерфейс для отображения сторонних приложений, расширений или плагинов;
* Получать финансовую выгоду за встроенные функции приложения;
* Использовать его преимущественно для показа рекламы;
* Предоставлять неполные условия займа (в приложениях, которые предлагают займы). Кроме того, недопустимо взимать ставку более 36% годовых и требовать полного погашения займа в течение срока, который меньше 60 дней

4. Дизайн

Клиенты Apple предпочитают инновационные и в то же время простые продукты. При этом следует понимать, что даже если приложение уже размещено в App Store, его следует обновлять, опираясь на текущие тенденции. В противном случае, приложение может быть удалено из App Store.

**4.1 Копипаст**

В вопросе дизайна приложения необходимо выступать с собственными идеями и креативить. Не следует красть идеи из популярных приложений. Это не только затрудняет навигацию в магазине приложений, но и может стать причиной иска о нарушении прав интеллектуальной собственности.

**4.2 Минимальная функциональность**

* Приложение может быть не принято в App Store, если оно не несет долговременной развлекательной ценности;
* Приложение должно работать самостоятельно – без установки дополнительных приложения;
* Если вашему приложению необходимо скачать дополнительные ресурсы для работы (при первом запуске), необходимо сразу сообщить об этом пользователю и уточнить размер загрузочного файла;
* Не следует создавать приложения для Apple Watch, которые выглядят как циферблат. Это может сбивать пользователей с толку

**4.3 Спам**

Избегайте попадания в категорию, в которой уже и так много приложений. К примеру, в App Store на сегодняшний день уже достаточно приложений для знакомств и «предсказывания» будущего.

**4.4 Наклейки**

Наклейки – отличный способ сделать сообщения более динамичными и веселыми. Однако они не должны оскорблять пользователей, расстраивать их или нарушать закон.

* Учитывайте культурные и иные особенности жителей различных стран и регионов;
* Если вы осознаёте, что сотрудники App Store могут не понять значение некоторых наклеек, объясните его в описании к приложению. Это поможет избежать задержки при проверке приложения;
* Убедитесь, что наклейки имеют отношение и будут понятны целевой аудитории вашего приложения;
* Вы должны обладать авторскими правами на изображения, используемые в наклейках