

## RECURSOS GRATUITOS

# Cómo publicar tu app en Google Play y el App Store

Guía completa para personas y empresas — desde cero hasta publicado.

## Resumen general

Publicar una app móvil requiere dos procesos independientes: uno para Android (Google Play) y otro para iOS (Apple App Store). Podés hacer ambos al mismo tiempo, pero cada uno tiene su propia cuenta, costos y requisitos.

Google Play

**USD \$25**

Pago único, para siempre

Apple App Store

**USD \$99**

Por año, todos los años

## Requisitos físicos

Qué necesitás	Android	iOS
Computadora	Windows, Mac o Linux	Solo Mac — sin excepciones
Software	Android Studio (gratis)	Xcode (gratis, Mac App Store, ~15 GB)
Espacio en disco	~10 GB libres	~30 GB libres
Código de la app	Lo provee tu desarrollador como zip o via GitHub	

⚠️ iOS requiere una Mac. No hay forma de evitarlo. Si no tenés una Mac, necesitás conseguir una prestada, alquilada, o pedirle al desarrollador que genere el build.

## Requisitos de cuentas

### Google Play

Necesitas una cuenta de Google (cualquier Gmail sirve). Registrarte en [play.google.com/console](https://play.google.com/console) y pagar el costo único de **USD \$25**. La cuenta queda activa de inmediato.

### Apple Developer Program

Necesitas un Apple ID. Inscribirte en [developer.apple.com/programs/enroll](https://developer.apple.com/programs/enroll) y pagar **USD \$99/año**.

#### Persona / Individual

- USD \$99/año
- No requiere número DUNS
- La app aparece con tu nombre personal
- Aprobación en 24–48 horas

#### Organización / Empresa

- USD \$99/año
- **Requiere número DUNS**
- La app aparece con el nombre de tu empresa
- Aprobación en 5–30 días hábiles

#### ⚠ ¿Qué es el número DUNS?

Identificador único de 9 dígitos para empresas, emitido por Dun & Bradstreet. Apple lo exige para organizaciones (no para personas individuales).

**Cómo obtenerlo:** [dnb.com/duns-number/get-a-duns.html](https://dnb.com/duns-number/get-a-duns.html) — gratuito.

**Tiempo:** 5–30 días hábiles. Pasos requeridos en: 🇨🇱 Chile, 🇦🇷 Argentina, 🇲🇽 México, 🇧🇷 Brasil, 🇺🇸 USA, 🇪🇸 España, 🇨🇴 Colombia y la mayoría de los países.

→ Solicita el DUNS lo antes posible — suele ser el paso más largo.

## Android — Paso a Paso

---

### 1 Obtener los archivos del proyecto

Tu desarrollador comparte una carpeta (o GitHub). Dentro hay **app/android** — esa es la que abrís en Android Studio.

### 2 Instalar Android Studio

Descargalo en [developer.android.com/studio](https://developer.android.com/studio). Abrilo una vez para que instale sus herramientas, luego cerralo.

### 3 Abrir el proyecto

Android Studio → File > Open → seleccioná **app/android**. Esperá el Gradle sync (5–15 min la primera vez).

### 4 Obtener el keystore del desarrollador

Tu desarrollador te entrega un archivo .jks + contraseñas. **Guardalo en un lugar seguro — si lo perdés, no podés actualizar la app jamás.**

### 5 Generar el App Bundle firmado

Build > Generate Signed Bundle / APK → Android App Bundle → seleccioná el keystore → ingresá las contraseñas → **release** → Finish. El archivo se llama **app-release.aab**.

### 6 Registrarse en Google Play Console

[play.google.com/console](https://play.google.com/console) → iniciá sesión → pagá USD \$25 → cuenta activa de inmediato.

### 7 Crear la ficha de la app

Create app → completá nombre, idioma, tipo → llenás descripción, capturas de pantalla (mín. 2 por dispositivo) e ícono.

### 8 Subir y enviar a revisión

Versión > Producción > Crear nueva versión → subís el .aab → agregás notas → Revisar → Iniciar implementación. Revisión: 2–7 días.

## iOS — Paso a Paso

⚠ Se requiere una Mac para todos los pasos de iOS. No se puede hacer en Windows o Linux.

### 1 Obtener el número DUNS (solo empresas)

[dnb.com/duns-number/get-a-duns.html](https://dnb.com/duns-number/get-a-duns.html) — gratuito, demora hasta 30 días. Hacelo primero. *Las personas individuales saltan este paso.*

### 2 Inscribirse en Apple Developer Program

[developer.apple.com/programs/enroll](https://developer.apple.com/programs/enroll) → Individual o Organización → USD \$99/año. Apple puede llamarte para verificar identidad.

### 3 Instalar Xcode

Mac App Store → buscar "Xcode" → instalar (~15 GB). Abrilo una vez para que termine su configuración.

### 4 Abrir el proyecto iOS

Dentro de la carpeta del proyecto, ir a `app/ios/App` y abrir **App.xcworkspace** (no `.xcworkspaceproj`).

### 5 Iniciar sesión en Xcode

Xcode > Settings... > Accounts > + > Add Apple ID.

### 6 Configurar la firma

Clic en App (ícono azul) > Signing & Capabilities > marcar "Automatically manage signing" > seleccioná tu Team.

### 7 Setear "Any iOS Device"

En el selector de dispositivo arriba, seleccioná "Any iOS Device (arm64)". Sin esto, Archive estará deshabilitado.

### 8 Archivar la app

Product > Archive. Se abre el Organizer cuando termina.

### 9 Subir a App Store Connect

En el Organizer: Distribute App > App Store Connect > Upload > opciones por defecto > Upload. Tarda 2–5 min.

### 10 Crear ficha y enviar a revisión

[appstoreconnect.apple.com](https://appstoreconnect.apple.com) > + > New App > completá todos los campos > seleccioná el build > Submit to App Review. Revisión: 1–3 días.

## Cronograma completo (realista)

Tarea	Android	iOS
Número DUNS	No requerido	Hasta 30 días hábiles (empresas)
Registro de cuenta	Inmediato tras \$25	24–48 hs (individual) / hasta 30 días (empresa)
Ficha + build	1–4 horas	1–4 horas
Revisión (app nueva)	2–7 días	1–3 días
<b>Total (mejor caso)</b>	<b>~3–10 días</b>	<b>~5–35 días</b>

## Qué pedirle a tu desarrollador

Ítem	Para	Notas
Archivos del proyecto	Ambos	Zip o acceso a GitHub
Keystore (.jks) + contraseñas	Android	Guardalo bien — no se puede recuperar
Bundle Identifier	iOS	Ej: com.empresa.app
Ícono (1024×1024 px PNG)	Ambos	Sin transparencia
Capturas de pantalla	Ambos	Mín. teléfono, tablet recomendado
Descripción (corta y larga)	Ambos	El dev puede ayudar a redactarla
URL de política de privacidad	Ambos	Apple la exige