

A continuación tienes los pasos necesarios para realizar el registro en el Marketplace:

Selección del tipo de cuenta

Selecciona el país donde resides o el lugar donde se encuentre ubicada tu empresa. Esta selección determina el lugar donde deberás realizar la declaración correspondiente por los ingresos obtenidos por la venta de tus juegos y aplicaciones.

Elige uno de los siguientes tipos de cuenta:

- **Company:** Para un negocio o una empresa. En estos momentos, solo es posible disponer de una cuenta por negocio o empresa. No es posible tener diferentes desarrolladores individuales registrados para una misma empresa.
- **Individual:** Para desarrolladores individuales.
- **Student:** Para estudiantes validados a través de DreamSpark. Si aún no estás registrado como estudiante a través de Dreamspark puedes visitar <http://www.dreamspark.com> para hacerlo.

Lee los **Términos de Uso** del App Hub y confirma que estás de acuerdo con ellos para poder continuar.

Nota: Solo es posible asociar un Windows Live ID con una cuenta de publicación. No es posible disponer de varios Windows Live ID asociados con una cuenta del tipo compañía.

account creation

step 1 choose account
step 2 account details
step 3 my profile
step 4 payment
step 5 confirmation

account type

select the country where you live or where your business is located

Select a country ▼

Select the country for which you will report taxes for sales of your app or game.

choose account type

☐ Company
Select if you're registering as a business.

☐ Individual
Select if you're registering as an individual developer.

☐ Student
Select if you are registering as a student. Note: requires successful verification of your student status through DreamSpark.

Terms of Use for App Hub

☐ By checking this box, I agree to be bound by the following legal Terms of Use: App Hub Terms of Use, Windows Phone Marketplace Application Provider Agreement, DreamSpark Addendum (if you are a student licensed under the DreamSpark program), Windows Phone Marketplace Certification Vendor Agreement, and App Hub Submission Agreement for Xbox 360. Further, if accepting on behalf of a company, then I represent that I am authorized to act on my company's behalf.

Cancel I Accept

Datos personales

Es necesario proporcionar los siguientes datos para registrar tu cuenta.

- **First name:** Tu nombre
- **Last name:** Tus apellidos
- **Email address:** La dirección de correo electrónico a la que se enviará la información y las notificaciones relacionadas con tus aplicaciones.

Nota: *Durante el proceso de validación, es posible que Geo Trust se ponga en contacto a través de dicha cuenta de correo. Será necesario responder a la solicitud de validación por parte de Geo Trust o sino el registro será rechazado y no puede ser reactivado.*

- **Phone number:** Número de teléfono incluyendo el código de país.
- **Address:** Dirección física de contacto
- **City :** Ciudad
- **Postal code:** Código postal.
- **Country:** País.
- **State/Province:** Provincia.
- **Publisher name:** El nombre del autor. Este nombre aparecerá como el autor de la aplicación en el Marketplace de Windows Phone 7 y en el catálogo de Xbox 360. En nuestro caso pondremos como autor Encamina S.L.

Nota: *Si estás realizando un registro en nombre de una compañía, será necesario que emplees el nombre registrado de tu compañía. Durante el proceso de verificación de la identidad GeoTrust validará la titularidad del nombre introducido. Es necesario comprobar que posees los derechos sobre el nombre introducido para evitar los problemas de suplantación de identidad.*

- **Website** – La dirección de tu página web

Para completar el registro como compañía será necesario completar también la siguiente información:

- **Your job role:** Selecciona el puesto de trabajo que más se asemeje al empleo que realizas en la empresa. En este caso vamos a seleccionar “Software Architect”.
- **Approver first name:** El nombre de la persona en tu organización que tiene la autoridad para autorizar la solicitud. Durante el proceso de validación, Geo Trust se va a poner en contacto con esta persona para comprobar la información proporcionada.
- **Approver last name:** Los apellidos de la persona autorizada.

- **Approver email address:** La dirección de correo electrónico de la persona autorizadora. Durante el proceso de validación, GeoTrust puede ponerse en contacto para verificar dicha dirección de correo electrónico. Si dicha solicitud no es aceptada el proceso de registro será rechazado y no podrá ser activado de nuevo
- **Approver phone number:** El teléfono de la persona autorizadora. Durante el proceso de validación GeoTrust puede ponerse en contacto con dicha persona a través de este teléfono.

Pulsamos **Next** para continuar con el proceso.

Creando un perfil

Seleccionamos el nombre y la imagen para mostrar que nos representará en los foros de App Hub. Los campos a rellenar son los siguientes:

- **Display name:** Este campo se usa únicamente si el nombre introducido en el segundo paso ya está siendo utilizado. Si el nombre de autor introducido ya está siendo empleado, se te mostrará la caja de texto para que puedes escoger un nuevo nombre. Será necesario introducir tu nombre para poder continuar con el registro.

Nota: Durante el proceso de validación, Geo Trust se encargará de validar la titularidad del nombre introducido.

- **Display picture:** Es necesario seleccionar una imagen para mostrar que nos representará en los foros. Por ahora no es posible emplear una imagen propia. Será necesario seleccionar una para poder continuar.
- **Gamertag:** El Gamertag es tu identidad en Xbox Live. Si tu Windows Live ID tiene un Gamertag asociado no será necesario introducir uno nuevo. En caso contrario, será necesario registrar un nuevo Gamertag.

Pulsamos **Next** para continuar.

your profile

- step 1 choose account
- step 2 account details
- step 3 my profile
- step 4 payment
- step 5 confirmation

Display name
Adventure Works

Choose a display picture to represent you in the forums

Gamertag: Sara the Dane [Check availability](#)

A Gamertag is required to enable your account for Xbox LIVE development. If you wish to use a different Gamertag that is associated with a different Live ID, you will need to sign out and sign in with that Live ID to restart registration.

Previous Next

Seleccionar la forma de pago

Selecciona una de las dos opciones: cuota anual o código promocional.

Si seleccionas la cuota anual, será necesario introducir la información de la tarjeta de crédito para efectuar el pago.

Si el registro es como estudiante no será necesario completar este paso.

Los siguientes campos son necesarios:

- **Credit card type:** El tipo de tarjeta de crédito. Visa, MasterCard, American Express y Discover son las tarjetas aceptadas.
- **Credit card number:** Un número de tarjeta de crédito válido.
- **Expiration date:** La fecha de caducidad de tu tarjeta de crédito.
- **Security code:** El código de seguridad de tu tarjeta de crédito.
- **Card holder name:** El nombre de la persona que aparece en la tarjeta de crédito.
- **Address:** La dirección asociada a la tarjeta de crédito.
- **City:** La misma ciudad que la de la dirección asociada a la tarjeta de crédito.
- **State:** La misma provincia que la de la dirección asociada a la tarjeta de crédito.
- **Postal code:** El mismo código postal que el de la dirección asociada a la tarjeta de crédito.

Completando el registro

Este es el paso final en el proceso de registro. Si has llegado a esta página significa que has introducido toda la información necesaria para completar el registro en el Marketplace. Recibirás un correo electrónico para activar tu cuenta del App Hub.

Mientras tanto, se iniciará el proceso de validación de identidad por parte de GeoTrust. Hasta que el proceso de validación no sea completado, no se podrán enviar aplicaciones al Marketplace.

Una vez finalizado el proceso de alta, que además de poder empezar a comercializar aplicaciones en el Market de Microsoft para terminales móviles, disponemos de 5 licencias para desbloquear terminales para desarrollo, lo que implica poder instalar nuestra aplicación en el terminal, sin necesidad de pasar por los servidores de Microsoft y de esta manera, poder probar nuestra aplicación antes de lanzarla al mundo. Este proceso lo veremos más adelante una vez instaladas las aplicaciones necesarias para poder realizar el desarrollo.