

1. Comprobaciones antes de enviar la aplicación

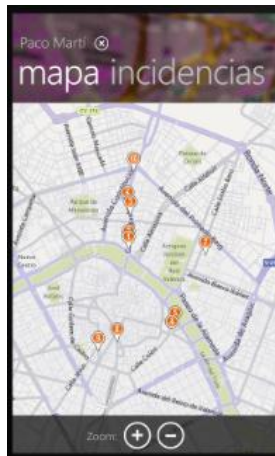
El proceso de aprobación de la aplicación será mucho más sencillo y fluido si se tiene en cuenta las siguientes cosas.

- **Cuenta registrada y validada:** Será necesario tener la cuenta correctamente validada para poder enviar la aplicación al Marketplace. Ya hemos visto anteriormente como realizar el desarrollo para obtener una cuenta.
- **Información de contacto:** Una página web y una dirección de correo electrónico facilitará que los usuarios puedan ponerse en contacto contigo.
- **Título de la aplicación:** Los juegos y aplicaciones se muestran en el Marketplace con su nombre e icono asociado. Es importante que tengas en cuenta el título de la aplicación a la hora de facilitar su comercialización. Los títulos de las aplicaciones deberían:
 - Representar de forma precisa la función de la aplicación o el juego, facilitando al usuario identificar el objetivo de la aplicación a partir del título de la misma.
 - Ser un nombre atractivo y fácil de recordar. Presta atención a los nombres de aplicaciones similares para lograr que tu aplicación o juego destaque sobre ellas.
 - No pongas un título demasiado largo para evitar que no aparezca cortado en la pantalla del teléfono. El tamaño recomendado es de 11 a 15 caracteres.
- **Descripción de la aplicación:** La descripción de la aplicación aparecerá en la página de detalles del Marketplace de Windows Phone 7; también, puede ser utilizada por campañas de marketing para promocionar tu aplicación. A continuación tienes unos consejos que pueden mejorar la descripción de la aplicación:
 - Redacta una descripción breve de la aplicación.
 - Usa un lenguaje sencillo. Redáctala como si estuvieras explicándosela a un amigo o conocido sentado al lado tuyo.
 - Destaca las características que sean únicas en Windows Phone 7 si dispones de ellas.
 - Incluye una lista por puntos destacando las características de la aplicación. No más de seis elementos.
 - Comprueba que no tiene fallos ortográficos o gramaticales antes de enviarla.
 - Si estás realizando una actualización de la misma no hagas referencia en la parte superior de la descripción a no ser que quieras destacar una nueva e interesante funcionalidad de tu aplicación.
 - El idioma empleado en la descripción debe de coincidir con el de la aplicación que estás enviando.

- **Imágenes:** El siguiente listado representa algunas de las imágenes que pueden ser empleadas de la aplicación para anunciarla en el Marketplace de Windows Phone 7. El objetivo no es definir una guía sobre cómo preparar tus logos, capturas de pantalla o elementos de marketing, únicamente se definen los requisitos necesarios para pasar el proceso de validación.

Existen dos imágenes que representarán la aplicación o juego:

- **Las capturas de pantalla:** las capturas permiten mostrar en el Marketplace la apariencia de la aplicación para ayudar al usuario a determinar si instala o no la aplicación. Selecciona algunas imágenes que efectivamente representen las mejores características de tu aplicación. Únicamente es obligatorio subir una captura: sin embargo, se pueden incluir hasta ocho para que los usuarios puedan ver la aplicación con más detalle. Es importante que las capturas de pantalla, sean de la aplicación, sin que se vea el interface del emulador.



- **La imagen panorama de fondo:** si la aplicación se convierte en una aplicación destacada en el Marketplace, esta será la imagen que se use emplee como fondo en el Marketplace.
- **El fichero XAP:** El fichero .Xap es el fichero que tenemos que enviar al App Hub para validar la aplicación. Dentro de él se encuentra el ejecutable y todos los recursos necesarios para el funcionamiento de la aplicación.
IMPORTANTE: Comprueba que estás enviando la versión *Release* de la aplicación en lugar de la versión *Debug*, **ya que es imprescindible para pasar las validaciones.**
- **Precio de la aplicación:** Existen unas recomendaciones para el precio de tu aplicación dependiendo de su funcionalidad. Para más información sobre ello es recomendable consultar el Windows Phone 7 App Hub FAQ. En nuestro caso el precio de la aplicación será de 0 €.

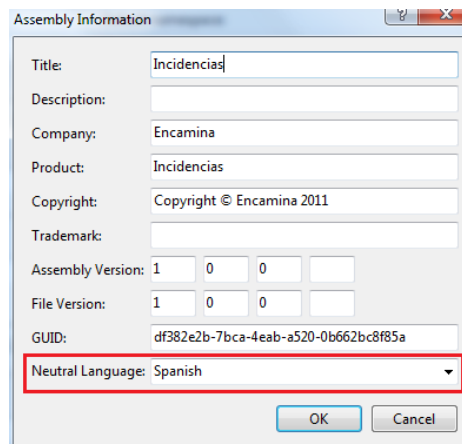
- **Categoría de la aplicación:** Las aplicaciones se encuentran catalogadas en 41 categorías agrupadas en 14 de nivel superior. Algunas de estas categorías de nivel superior son: Juegos, Viajes, Finanzas y Social. Para más información: Windows Phone 7 App Hub FAQ. Nuestra aplicación va a ser catalogada como Social.

2. Subiendo la aplicación

En este paso se procederá a subir el paquete .Xap, que ya hemos comentado anteriormente, el proceso se divide en dos partes. En primer lugar, será necesario introducir la información básica de la aplicación y subir el fichero. Después de que se haya subido correctamente, se podrá añadir notas o instrucciones para que se tengan en cuenta a la hora de probar y certificar la aplicación.

- **Application name** – El nombre que identifica inequívocamente la aplicación o juego el en App Hub. El nombre que aparecerá en el Windows Phone Marketplace se introducirá en el siguiente paso. “Incidencias Valencia”
- **Application platform** – La plataforma sobre la que se ejecuta nuestra aplicación. En este caso será Windows Phone 7.
- **Default language** – El idioma principal de tu aplicación si soporta varios idiomas.

Este parámetro se ubica en el fichero assembly y no es configurable en el momento de subir la aplicación, por lo que deberemos modificarlo antes de hacer la última compilación.



The screenshot shows the 'Assembly Information' dialog box with the following fields:

- Title: Incidencias
- Description:
- Company: Encamina
- Product: Incidencias
- Copyright: Copyright © Encamina 2011
- Trademark:
- Assembly Version: 1.0.0
- File Version: 1.0.0
- GUID: df382e2b-7bca-4eab-a520-0b662bc8f85a
- Neutral Language: Spanish (highlighted with a red rectangle)

Buttons: OK, Cancel

- **Version** – La versión de tu aplicación. El Marketplace no obliga a ningún tipo de numerado específico aunque se recomienda que se asignen los números en orden creciente de forma que coincida el primero con nuevas versiones y el segundo con pequeñas actualizaciones a la aplicación inicial.
- **Application package** – Pulsa el signo más (+) para subir tu fichero .Xap. El proceso puede durar varios minutos dependiendo del tamaño del fichero y la velocidad de tu conexión.

Las siguientes opciones dependen del contenido y características de la aplicación. No es obligatorio rellenarlas.

- **Developer notes** – Introduce notas privadas que no se mostrarán al usuario final y que puede ser útiles para la gestión de las versiones de la aplicación.
- **Tester notes** – Proporciona instrucciones especiales como datos de login de un usuario prueba para probar y certificar la aplicación si es necesario.
- **Requires technical exception** – Seleccionar esta opción si la aplicación necesita una excepción de las normas de validación del App Hub. No es seguro que se acepten dichas excepciones y solo deben solicitarse en casos especiales. Para más información sobre ello consulta: Windows Phone 7 Application Certification Requirements.
- **Technical Exception Form** – Si has seleccionado la opción Requires technical exception se te mostrará un enlace para descargar el formulario que será necesario rellenar para solicitar la excepción.

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

3. Proporcionando la descripción de la aplicación

En este paso completará la información detallada de la aplicación que se mostrará en el Marketplace de Windows Phone 7. Para una información más detallada puedes consultar Application Submission Checklist y Best Practices for Application Marketing. Proporciona la siguiente información para enviar tu aplicación

- **Application title:** El nombre de la aplicación que la identificará en el Marketplace de Windows Phone. “Incidencias Valencia”
- **Category:** La categoría y subcategoría para clasificar la aplicación que estás enviando. “Social”
- **Detailed description:** Una descripción detallada de la aplicación y su funcionalidad. El tamaño máximo es de 2.000 caracteres.
- **Featured app description:** Una descripción breve de tu aplicación que podrá ser usada para publicitar tu aplicación en el Marketplace y en la lista de aplicaciones destacadas. La limitación es de 25 caracteres.
- **Keywords:** Las palabras clave que ayuden a encontrar fácilmente tu aplicación en el Marketplace. El número máximo de palabras es de cinco separadas por coma.

- **ESRB rating and certificate:** Si estás subiendo un juego puedes añadir el certificado Entertainment Software Rating Board.
- **PEGI rating and certificate:** Si estás subiendo un juego puedes añadir el certificado Pan European Game Information.
- **USK rating and certificate:** Si estás subiendo un juego puedes añadir el certificado Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle.
- **Legal URL:** Un enlace a los términos legales, copyright o marcas registradas asociadas a tu aplicación.
- **Support email address:** Dirección de correo electrónico en la que el usuario pueda contactar para preguntar sus dudas sobre la aplicación.

Pulsamos **Next** para continuar.

4. Subiendo las imágenes

En este paso se suben todas las imágenes relacionadas con tu aplicación. Sobre consejos adicionales sobre como proporcionar recursos de alta calidad es recomendable consultar: Application Submission Checklist y Best Practices for Application Marketing.

Todas las imágenes deben de estar en formato PNG y deben cumplir con las resoluciones establecidas para subirse correctamente.

- **Large mobile app tile:** Esta imagen es mostrada cuando el cliente fija tu aplicación a la pantalla de inicio del teléfono.
- **Small mobile app tile:** Esta imagen es mostrada en el listado de aplicaciones del teléfono.
- **Large PC app tile:** Esta imagen es mostrada en el Marketplace de Windows Phone 7 y en el programa de escritorio de Zune.
- **Background art:** Esta imagen panorama se mostrará de fondo del Marketplace si se convierte en una aplicación destacada.
- **Screenshots:** Estas imágenes proporcionan una vista previa al usuario de tu aplicación cuando navega por la página de detalles.

Pulsa **Next** para continuar.

Estableciendo el precio de venta

En este paso se fijaremos el precio de la aplicación y los lugares del mundo donde queremos que se comercialice.

- **Trial supported:** Selecciona la casilla si tu aplicación soporta la versión de prueba. Para más información: [Creating Trial Applications](#).
- **Worldwide distribution:** Por defecto, las aplicaciones se distribuyen en todos los lugares disponibles. Si deseas restringir la venta selecciona de forma manual los lugares en los que quieres que tu aplicación se comercialice.
- **Primary offer currency:** Establece la moneda en la que fijarás el precio de tu aplicación. El precio en otros países se establecerá de acuerdo a este precio.
- **Application Price:** Establece el precio de tu aplicación.
- **All Prices:** Si no quieres distribuir tu aplicación de forma global selecciona los países en los que quieres publicar tu aplicación.

Pulsa **Next** para continuar.

5. Enviar la aplicación para las pruebas de certificación

Este es el paso final donde se revisará todos los detalles de la aplicación antes de proceder a su envío para certificación.

- **Review my application details before submitting:** Sigue este enlace si deseas comprobar los detalles de aplicación antes de enviar.

Automatically publish To Marketplace after passing certification: Selecciona si deseas que tu aplicación esté directamente a la venta una vez pasado el proceso de validación y certificación. En caso contrario deberás comprobar el estado del proceso de forma manual y seleccionar su publicación una vez validada y certificada.