CHECKLIST GRATUITE · CHAMALIN

Publier une application sur l'App Store et Google Play

Les 46 points à vérifier, dans l'ordre, des comptes développeur jusqu'aux mises à jour. De quoi éviter les refus les plus fréquents et les semaines perdues.

Édition novembre 2026 · 46 points · 6 étapes

Cochez au fur et à mesure. Quand un guide détaillé existe sur chamalin.fr, le lien « Guide » y mène directement.

1 Les comptes développeur

À ouvrir en premier : la validation peut prendre plusieurs jours.

- [ ] Compte Apple Developer Program (99 € par an), au nom de la personne ou de l'organisation qui publiera l'application. **Guide →**
- [ ] Compte Google Play Console (25 $, payés une seule fois), personnel ou organisation, identité vérifiée. **Guide →**
- [ ] Pour une organisation : numéro D-U-N-S (gratuit) au nom exact de la société, et site web de l'entreprise. **Guide →**
- [ ] Statut de professionnel (DSA) déclaré chez Apple et chez Google pour distribuer dans l'Union européenne, avec des coordonnées publiques exactes. **Guide →**
- [ ] Compte Google personnel créé depuis novembre 2023 : test fermé avec au moins 12 testeurs pendant 14 jours consécutifs avant la production. **Guide →**
- [ ] Vérification des développeurs Android : identité du compte vérifiée (déploiement mondial à partir de janvier 2027). **Guide →**
- [ ] Accès partagés plutôt que mots de passe : un rôle dans App Store Connect et un utilisateur dans la Play Console pour votre prestataire.

2 La version de l'application

Ce que les équipes de revue testent en premier.

- [ ] iOS : compilée avec la version de Xcode et du SDK exigée par Apple au moment de l'envoi (le minimum est relevé chaque année, au printemps).
- [ ] Android : cible l'API 36 (Android 16), exigée depuis le 31 août 2026 pour publier une nouvelle application ou une mise à jour. **Guide →**
- [ ] Android : format Android App Bundle (.aab), signature par Play App Signing, clé d'importation sauvegardée en deux endroits avec ses mots de passe. **Guide →**
- [ ] Android : compatibilité avec les pages mémoire de 16 Ko, exigée depuis le 1er novembre 2025 pour les applications qui ciblent Android 15 ou plus ; à vérifier si l'application embarque du code natif (Unity, NDK, certains plugins).
- [ ] iOS : certificat de distribution et profil de provisionnement valides, numéro de build augmenté à chaque envoi. **Guide →**

- [ ] Testée sur de vrais appareils, petit et grand écran, et sur iPad si l'application est proposée sur iPad. Guide →
- [ ] Aucun plantage au lancement, aucun écran vide, aucune mention « bêta » ou « test », aucun contenu provisoire. Guide →
- [ ] Seules les autorisations nécessaires, et chaque demande iOS (caméra, photos, position…) expliquée par un texte clair.

3 Données personnelles et règles

La première cause de refus, chez Apple comme chez Google.

- [ ] Politique de confidentialité publiée à une adresse web publique, et accessible depuis l'application. Guide →
- [ ] Suppression du compte possible depuis l'application si l'on peut y créer un compte, plus une page web de demande pour Google Play. Guide →
- [ ] Apple : étiquettes « Confidentialité de l'app » remplies et manifeste de confidentialité (PrivacyInfo.xcprivacy) à jour, y compris pour les SDK tiers. Guide →
- [ ] Google : formulaire « Sécurité des données » fidèle à ce que font l'application et ses SDK (publicité, statistiques, plantages). Guide →
- [ ] Publicité : formulaire de consentement RGPD d'abord, puis demande ATT sur iOS seulement si la publicité personnalisée a été acceptée. Guide →
- [ ] Connexion par Google, Facebook… : une option équivalente respectueuse de la vie privée, comme « Se connecter avec Apple » (règle 4.8).
- [ ] Contenus ou services numériques vendus dans l'application : achats intégrés Apple et facturation Google Play. Guide →
- [ ] Abonnements : prix, durée et résiliation affichés avant l'achat, liens CGU et confidentialité dans l'application et dans la description. Guide →
- [ ] Classification d'âge : questionnaire Apple (4+, 9+, 13+, 16+, 18+) et questionnaire IARC de la Play Console, public cible déclaré. Guide →
- [ ] iOS : usage du chiffrement déclaré une fois pour toutes (clé ITSAppUsesNonExemptEncryption dans Info.plist).

4 La fiche sur les stores

Ce que voient les utilisateurs, et ce que lit la recherche des stores.

- [ ] App Store : nom (30 caractères), sous-titre (30) et mots-clés (100), sans marque concurrente. Guide →
- [ ] Google Play : titre (30 caractères), description courte (80) et description complète (4 000). Guide →
- [ ] Icône : 1 024 × 1 024 pixels sans transparence pour Apple, 512 × 512 pixels en PNG 32 bits pour Google.
- [ ] Captures Apple : un jeu pour l'iPhone 6,9 pouces (par exemple 1 320 × 2 868 pixels), et un pour l'iPad 13 pouces si l'application tourne sur iPad. Guide →
- [ ] Captures Google : 2 à 8 par type d'appareil, plus l'image de présentation de 1 024 × 500 pixels. Guide →
- [ ] Captures fidèles à l'application réelle : pas de fonction qui n'existe pas encore.
- [ ] Adresse de support (Apple) et e-mail de contact (Google) qui fonctionnent vraiment.
- [ ] Catégorie, langues de la fiche et pays de distribution choisis.

5 La soumission

Préparer l'examen pour qu'il passe du premier coup.

- [ ] Compte de démonstration valide, avec des données d'exemple, donné à Apple (informations pour la revue) et à Google (« Accès à l'application »).
- [ ] Notes pour l'équipe de revue : fonctions peu visibles, matériel nécessaire, comportement différent selon le pays (formulaire RGPD visible en Europe). **Guide →**
- [ ] Version bêta testée avant l'envoi : TestFlight chez Apple, test interne ou fermé chez Google. **Guide →**
- [ ] Déclarations de la Play Console toutes remplies : publicité, public cible, actualités, santé, fonctionnalités financières… **Guide →**
- [ ] Publication manuelle après validation, pour choisir le jour de sortie ; déploiement progressif sur Google Play.
- [ ] Délais prévus : la plupart des soumissions Apple traitées en moins de 24 h ; de quelques heures à plusieurs jours chez Google, davantage pour un nouveau compte. **Guide →**
- [ ] En cas de refus : lire la règle citée, corriger, répondre dans le centre de résolution, ne pas renvoyer la même version. **Guide →**

6 Après la mise en ligne

Une application publiée doit rester conforme pour rester visible.

- [ ] Plantages suivis (Android vitals, Xcode Organizer ou Crashlytics) et corrigés vite. **Guide →**
- [ ] Avis lus, et réponses publiées, surtout aux avis négatifs.
- [ ] Calendrier annuel : API cible Google (fin août), SDK minimal Apple (printemps), renouvellement de l'adhésion Apple, sans quoi l'application disparaît de l'App Store. **Guide →**
- [ ] E-mails d'Apple et de Google lus : une règle non respectée à temps peut bloquer les mises à jour, voire retirer l'application. **Guide →**
- [ ] Coordonnées DSA, politique de confidentialité et déclarations mises à jour quand l'application change.
- [ ] Changement de propriétaire : transfert de l'application vers le bon compte, sans la republier. **Guide →**

BLOQUÉ À UNE ÉTAPE ?

Chamalin publie votre application de A à Z

Comptes, conformité, fiche, soumission, réponse à un refus, puis mises à jour : nous prenons tout en charge, ou seulement l'étape qui bloque. Une publication ponctuelle coûte de l'ordre de 100 à 500 € selon l'application ; l'étude et le devis sont gratuits.

chamalin.fr/devis · contact@chamalin.fr · 06 03 76 48 45 · WhatsApp

Studio basé à Lyon et Clermont-Ferrand, disponible partout en France et à l'international.

Les règles des stores changent souvent. Version à jour : chamalin.fr/checklist-publication-app-store-google-play