

Lancer une application mobile

49 points répartis sur les six semaines qui précèdent la publication. Le calendrier compte autant que la liste : deux de ces points imposent des délais que rien ne permet de rattraper.

Le test fermé de Google Play

Pour un compte personnel créé après le 13 novembre 2023, Google impose un test fermé réunissant **au moins douze testeurs pendant quatorze jours consécutifs** avant de pouvoir demander l'accès à la production. Ce délai est incompressible, et recruter douze testeurs prend plus de temps qu'on ne l'imagine.

Le statut de « trader » européen

Le règlement sur les services numériques impose de déclarer un statut de professionnel et de faire vérifier ses coordonnées. Les applications sans statut déclaré ont été retirées de l'App Store dans l'Union européenne. Point à connaître avant de renseigner le formulaire : **l'adresse, le téléphone et l'adresse électronique fournis sont publiés sur la fiche de l'application.**

J-40 — Comptes, identité et clés

C'est la phase la plus longue, et la seule qui ne dépend pas de vous : validation d'identité, vérifications administratives, délais de traitement. La commencer tard fait glisser toute la suite.

- 01 ☐ Ouvrir le compte développeur Apple, au nom de la structure qui exploitera l'application.
- 02 ☐ Ouvrir le compte développeur Google Play.
- 03 ☐ Faire vérifier l'identité sur les deux plateformes : pièces justificatives, coordonnées, existence légale.
- 04 ☐ Déclarer le **statut de « trader »** exigé par le règlement européen sur les services numériques. Sans lui, l'application ne peut pas être distribuée dans l'Union européenne.
- 05 ☐ Vérifier les coordonnées déclarées à ce titre : adresse, téléphone et adresse électronique seront **publiées sur la fiche de l'application**. Prévoir une adresse professionnelle si l'adresse personnelle pose problème.
- 06 ☐ Si le compte Google Play est un compte personnel créé après le 13 novembre 2023, prévoir le **test fermé obligatoire : au moins 12 testeurs pendant 14 jours consécutifs**, avant de pouvoir demander l'accès à la production.
- 07 ☐ Recruter ces testeurs dès maintenant : c'est le point qui retarde le plus souvent un premier lancement.
- 08 ☐ Confirmer l'accès à un appareil Android réel depuis l'application Play Console, exigé pour les nouveaux comptes.
- 09 ☐ Fixer l'identifiant de l'application, identique ou cohérent sur les deux plateformes. Il n'est pas modifiable après publication.
- 10 ☐ Réserver le nom de l'application et vérifier qu'aucune marque déposée ne s'y oppose.
- 11 ☐ Générer les certificats et profils de signature.
- 12 ☐ Sauvegarder les clés de signature hors du poste de développement. Leur perte peut empêcher toute mise à jour ultérieure.

- 13 ☐ Si l'application vend quoi que ce soit : compléter les informations bancaires et fiscales, et accepter les contrats de paiement correspondants.

J-25 — Conformité et déclarations

Ces déclarations engagent : elles doivent décrire ce que l'application fait réellement, bibliothèques tierces comprises. Un écart constaté est un motif de retrait, pas seulement de refus.

- 14 ☐ Publier la politique de confidentialité à une adresse stable et accessible sans authentification.
- 15 ☐ Recenser toutes les bibliothèques tierces intégrées et les données qu'elles collectent réellement — y compris celles ajoutées pour la mesure d'audience ou les plantages.
- 16 ☐ Remplir la déclaration de confidentialité d'Apple : données collectées, usages, liaison à l'identité de l'utilisateur, suivi.
- 17 ☐ Remplir le formulaire de sécurité des données de Google Play.
- 18 ☐ Vérifier que ces deux déclarations concordent entre elles et avec le code.
- 19 ☐ Si l'application suit l'utilisateur à des fins publicitaires, intégrer la demande d'autorisation de suivi prévue par Apple.
- 20 ☐ Si des traceurs non nécessaires sont utilisés, prévoir le recueil du consentement dans l'application.
- 21 ☐ Répondre au questionnaire de classification du contenu sur les deux plateformes.
- 22 ☐ Renseigner la déclaration relative au chiffrement et à l'exportation.
- 23 ☐ Si l'application permet de créer un compte, prévoir **la suppression du compte depuis l'application** : c'est une exigence, pas une option.
- 24 ☐ Rédiger les conditions générales d'utilisation si l'application comporte des comptes, des achats ou des contenus publiés par les utilisateurs.
- 25 ☐ Vérifier l'accessibilité des parcours principaux : elle relève des mêmes obligations que le web selon l'activité.

J-15 — Fiches et présentation

La fiche est examinée aussi attentivement que l'application. Un écart entre ce qu'elle montre et ce que l'application fait est un motif de refus courant.

- 26 ☐ Rédiger le nom, le sous-titre et la description, sans promesse que l'application ne tient pas.
- 27 ☐ Choisir les mots-clés, sans citer de marques concurrentes.
- 28 ☐ Produire les captures d'écran aux formats demandés, pour chaque taille d'appareil requise.
- 29 ☐ Vérifier que les captures correspondent à la version soumise, y compris les textes et les prix affichés.
- 30 ☐ Préparer l'icône aux dimensions requises, lisible en petite taille.
- 31 ☐ Renseigner l'adresse d'assistance : elle est obligatoire et doit répondre.
- 32 ☐ Renseigner l'adresse de la politique de confidentialité sur les deux fiches.
- 33 ☐ Choisir la catégorie et vérifier qu'elle correspond à l'usage réel.
- 34 ☐ Traduire les fiches si l'application est proposée dans plusieurs langues, textes des captures compris.

- 35 ☐ Préparer le texte de nouveautés de la première version.

J-7 — Tests et soumission

Les motifs de rejet les plus fréquents ne sont pas techniques : ils tiennent à ce que l'examineur n'a pas pu voir ou pas pu ouvrir.

- 36 ☐ Tester sur des appareils réels, anciens compris, et pas uniquement sur simulateur.
- 37 ☐ Fournir un **compte de démonstration fonctionnel** avec des identifiants valides à la date de l'examen.
- 38 ☐ Rédiger les notes destinées à l'examineur : comment atteindre les fonctions protégées, quelles données utiliser, quel parcours suivre.
- 39 ☐ Tester les achats intégrés en environnement de test, jusqu'à la confirmation.
- 40 ☐ Tester la première ouverture : demandes d'autorisation, écrans d'introduction, création de compte.
- 41 ☐ Vérifier le comportement hors connexion et en réseau lent.
- 42 ☐ Vérifier que tous les liens de la fiche et de l'application répondent : un lien mort suffit à faire refuser une soumission.
- 43 ☐ Mener le test fermé jusqu'à son terme et relever les retours avant de soumettre.
- 44 ☐ Prévoir un délai d'examen inconnu : il varie selon les périodes et les plateformes. Ne jamais adosser une date de communication à une date de publication non confirmée.

J+1 — Après la publication

Le lancement n'est pas la fin du projet. Ces cinq points se traitent dans la première semaine.

- 45 ☐ Vérifier la disponibilité effective dans chaque pays visé.
- 46 ☐ Surveiller les rapports de plantage et le taux d'erreur des premières sessions.
- 47 ☐ Lire et répondre aux premiers avis, y compris négatifs.
- 48 ☐ Contrôler que les indicateurs d'usage remontent réellement.
- 49 ☐ Prévoir la capacité de publier un correctif sous quelques jours : la première version en révèle toujours.

Les règles des magasins d'applications changent régulièrement. Ce document décrit l'état vérifié au 4 août 2026 : les exigences de test de Google Play et le statut de professionnel imposé par le règlement européen sur les services numériques proviennent des documentations officielles de Google et d'Apple. Aucun tarif, délai d'examen ni taux de refus n'y figure : ces valeurs varient et périraient le document. Vérifiez-les au moment de votre lancement. Une question ? studio@oclic.fr