

Políticas del Programa para Desarrolladores

(en vigor a partir del 31 de agosto del 2024, a menos que se indique otra cosa)

Creemos la tienda de aplicaciones y juegos más fiable del mundo

Tu innovación es lo que impulsa nuestro éxito compartido, pero esto conlleva responsabilidades. Estas Políticas del Programa para Desarrolladores y el [Acuerdo de Distribución para Desarrolladores](#) aseguran que juntos sigamos proporcionando las aplicaciones más innovadoras y fiables del mundo a más de mil millones de usuarios a través de Google Play. Te invitamos a consultar nuestras políticas, que se incluyen a continuación.

Contenido restringido

Cada día, usuarios de todo el mundo utilizan Google Play para acceder a aplicaciones y juegos. Antes de publicar una aplicación, debes preguntarte si es adecuada para Google Play y si cumple la legislación local.

Protección infantil

Las aplicaciones que no prohíban a los usuarios crear, subir o distribuir contenido que facilite la explotación o el abuso de menores de edad estarán sujetas a la retirada inmediata de Google Play. Esto incluye toda clase de material de abuso sexual infantil. Para denunciar contenido de un producto de Google que pueda considerarse explotación de menores de edad, haz clic en [Denunciar abuso](#) . Si encuentras contenido de este tipo en otros sitios de Internet, ponte en contacto directamente con [el organismo competente en tu país](#) .

Está prohibido usar aplicaciones que pongan en peligro a menores de edad. Esto incluye, entre otras cosas, el uso de aplicaciones para promover comportamientos abusivos hacia menores de edad, como los siguientes:

- Interacciones inadecuadas (como tocamientos o caricias) dirigidas a menores de edad.
- Acoso a menores de edad (por ejemplo, entablar amistad con un menor de edad a través de servicios online para propiciar, ya sea mediante Internet o en persona, contactos sexuales o intercambio de imágenes sexuales con dicho menor de edad).
- Sexualización de menores de edad (por ejemplo, imágenes que representen, fomenten o promuevan el abuso sexual infantil, o que muestren a menores de edad de una forma que pueda dar lugar a la explotación sexual infantil).
- Extorsión sexual (por ejemplo, amenazar o chantajear a un menor de edad sobre la base de un acceso real o supuesto a imágenes íntimas suyas).
- Trata de menores de edad (por ejemplo, anuncios o solicitudes de menores de edad para su explotación sexual con fines comerciales).

Si detectamos contenido que incluya material de abuso sexual infantil, tomaremos las medidas oportunas, que pueden incluir denunciar los hechos ante el centro nacional para menores desaparecidos y explotados de Estados Unidos (National Center for Missing & Exploited Children). Si sospechas que un menor de edad está en peligro o ha sido objeto de abuso, explotación o trata, ponte en contacto con los cuerpos de policía locales y con una de las organizaciones de protección de menores de edad que figuran [aquí](#) .

Además, no están permitidas las aplicaciones que estén dirigidas a menores de edad, pero contengan temas para adultos, incluidas, entre otras:

- Aplicaciones con violencia excesiva, sangre o contenido macabro.

- Aplicaciones que muestren o fomenten actividades dañinas o peligrosas.

Tampoco permitimos aplicaciones que promuevan una imagen negativa del cuerpo o de uno mismo, ni aplicaciones que, por entretenimiento, muestren intervenciones de cirugía plástica, pérdida de peso u otros ajustes estéticos en la apariencia física de una persona.

Contenido inadecuado

Para asegurarnos de que Google Play siga siendo una plataforma segura y respetuosa, hemos creado estándares que definen y prohíben el contenido que se considere dañino o inadecuado para nuestros usuarios.

Contenido sexual y palabras malsonantes

No admitimos aplicaciones que incluyan o promocionen contenido sexual o palabras malsonantes, como pornografía o cualquier contenido o servicio cuya finalidad sea provocar placer sexual. No admitimos aplicaciones ni contenido de aplicaciones que parezcan promocionar o solicitar un acto sexual a cambio de una compensación. No admitimos aplicaciones que incluyan o promocionen contenidos relacionados con comportamientos abusivos sexuales, ni aplicaciones que distribuyan contenidos sexuales no consentidos. Puede que se permitan contenidos que incluyan desnudos si el objetivo principal es educativo, informativo, científico o artístico.

Las aplicaciones de catálogo (aplicaciones que incluyen títulos de libros/vídeos como parte de un catálogo de contenido más amplio) pueden distribuir títulos de libros, incluidos eBooks y audiolibros, o vídeos que tengan contenido sexual siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

- Los títulos de libros/vídeos con contenido sexual suponen una pequeña parte del catálogo general de la aplicación.
- La aplicación no promociona activamente títulos de libros/vídeos que incluyan contenido sexual. Puede que estos títulos sigan apareciendo como recomendaciones según el historial del usuario o durante promociones generales de precio.
- La aplicación no distribuye títulos de libros/vídeos que incluyan contenido relacionado con situaciones de peligro para un menor, pornografía o cualquier otro tipo de contenido sexual definido como ilegal de acuerdo con la ley aplicable.
- La aplicación protege al menor restringiendo el acceso a títulos de libros/vídeos que incluyan contenido sexual.

Si una aplicación incluye contenido que infringe esta política, pero se considera adecuado en una región en concreto, puede que la aplicación esté disponible para los usuarios de esa región (aunque no lo estará para los de otras regiones).

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Representaciones de desnudos de carácter sexual o de posturas sexualmente sugerentes en las que el sujeto aparezca desnudo, con zonas íntimas desenfocadas o con poca ropa, o con ropa que no se considere aceptable en un contexto público correcto.
- Representaciones, animaciones o ilustraciones de actividades sexuales, posturas sexualmente sugerentes, o la representación sexual de partes del cuerpo.
- Contenido que muestre o que cumpla la función de estímulo sexual, guía sobre sexo o juguete sexual, o que incluya fetiches o temas sexuales ilegales.
- Contenido lascivo o soez (por ejemplo, contenido que incluya palabras malsonantes, insultos, texto con contenido explícito o la inclusión de palabras clave sexuales o para adultos en la ficha de Play Store o en la aplicación).
- Contenido que represente, describa o fomente la zoofilia.
- Aplicaciones que promocionen ocio relacionado con el sexo, servicios de compañía u otros servicios que se puedan interpretar como la prestación o solicitud de favores sexuales a cambio de algún tipo

de compensación, entre los que se incluyen las citas remuneradas o los acuerdos sexuales en los que se espera o se supone que un participante ofrece dinero, regalos o ayuda financiera al otro participante ("sugar dating").

- Aplicaciones que degraden o cosifiquen a las personas, como aplicaciones que afirmen quitar la ropa de las personas o ver a través de esta, incluso si están etiquetadas como aplicaciones de broma o de entretenimiento.
- Contenido o comportamiento que trate de amenazar o explotar a personas sexualmente, como creepshots, cámaras ocultas, contenidos sexuales no consentidos creados mediante tecnología ultrafalsa o alguna similar, o contenidos agresivos.

Incitación al odio

No admitimos aplicaciones que fomenten la violencia o inciten al odio hacia personas o grupos por motivos de raza u origen étnico, religión, discapacidad, edad, nacionalidad, condición de veterano militar, orientación sexual, sexo, identidad de género, casta, estado de inmigración u otras características asociadas a la discriminación o la marginación sistémicas.

Las aplicaciones en las que haya contenido que tenga fines educativos, documentales, científicos o artísticos y guarde relación con el nazismo pueden ser bloqueadas en determinados países, de conformidad con lo estipulado en la legislación local.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Contenido o razonamientos destinados a deshumanizar a un grupo protegido o a presentarlo como inferior o merecedor de odio.
- Aplicaciones que contengan insultos, estereotipos o teorías sobre supuestas características negativas de un grupo protegido (por ejemplo, decir que son maliciosos, corruptos o perversos) o que afirmen de forma explícita o implícita que el grupo supone una amenaza.
- Contenido o discursos que inciten al odio o la discriminación de otras personas por formar parte de un grupo protegido
- Contenido que promocióne símbolos de odio, como banderas, símbolos, insignias, artículos o comportamientos asociados a grupos de odio.

Violencia

No admitimos aplicaciones que representen o muestren escenas de violencia gratuita u otras actividades peligrosas. Por lo general, se permiten aplicaciones que representen violencia ficticia en el contexto de un juego, como dibujos animados, caza o pesca.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Representaciones gráficas o descripciones de violencia real, así como amenazas violentas dirigidas a cualquier persona o animal
- Aplicaciones que fomenten lesiones personales, suicidio, desórdenes alimenticios, juegos de asfixia u otras acciones que podrían causar daños graves o la muerte

Extremismo violento

No permitimos que las organizaciones terroristas u otras organizaciones o movimientos peligrosos que hayan participado, preparado o reivindicado la autoría de actos de violencia contra civiles publiquen aplicaciones en Google Play con ningún fin, incluido el reclutamiento.

No permitimos aplicaciones que incluyan contenido relacionado con el extremismo violento o con la planificación, preparación o exaltación de la violencia contra civiles, por ejemplo, contenidos que promocionen actos terroristas, inciten a la violencia o hagan homenajes a atentados terroristas. Si publicas contenido relacionado con el extremismo violento en un contexto educativo, documental,

científico o artístico, asegúrate de proporcionar un contexto con fines educativos, documentales, científicos o artísticos (EDSA) pertinente.

Acontecimientos sensibles

No permitimos aplicaciones que saquen provecho o muestren una falta de sensibilidad con respecto a un acontecimiento sensible que tenga un impacto significativo en el ámbito social, cultural o político, como emergencias civiles, desastres naturales, emergencias de salud pública, conflictos, fallecimientos u otros sucesos trágicos. Por lo general, se permiten aplicaciones con contenido relacionado con un acontecimiento sensible si dicho contenido tiene fines educativos, documentales, científicos o artísticos (EDSA), o pretende advertir o concienciar a los usuarios sobre el acontecimiento sensible del que trata.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Mostrar una falta de sensibilidad hacia la muerte de una o varias personas reales debida a una sobredosis, suicidio, causas naturales, etc.
- Negar que haya ocurrido un suceso trágico importante que esté bien documentado.
- Obtener beneficio económico de un acontecimiento sensible y que este beneficio no sea para las víctimas.

Acoso

No admitimos aplicaciones que contengan o faciliten amenazas o acoso.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Contenido en el que se acose a víctimas de conflictos religiosos o internacionales.
- Contenido que incite a la explotación de otras personas, incluyendo la extorsión, el chantaje, etc.
- Contenido publicado con el objetivo de humillar a alguien públicamente.
- Contenido en el que se acose a víctimas de sucesos trágicos o a sus familiares o amigos.

Productos peligrosos

No admitimos aplicaciones que faciliten la venta de explosivos, armas de fuego, munición o determinados accesorios para armas de fuego.

- Entre los accesorios restringidos se incluyen aquellos que permitan simular disparos automáticos o convertir un arma de fuego para disparar automáticamente (por ejemplo, mecanismos de simulación de disparo automático, gatillos de repetición, accesorios de disparo automático o kits de conversión), así como tambores o cinturones con más de 30 disparos.

No admitimos aplicaciones con instrucciones para fabricar explosivos, armas de fuego, munición, accesorios restringidos para armas de fuego u otras armas. Esto incluye instrucciones que expliquen cómo convertir un arma de fuego en un arma automática o automática simulada.

Marihuana

No admitimos aplicaciones que faciliten la venta de marihuana o productos relacionados, independientemente de si son legales o no.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Permitir que los usuarios pidan marihuana a través de una función de compra en la aplicación.
- Ayudar a los usuarios a pedir o recoger marihuana.
- Facilitar la venta de productos que contengan THC (tetrahidrocannabinol), como aceites de CBD que contengan THC.

Tabaco y alcohol

No admitimos aplicaciones que faciliten la venta de tabaco o de productos que contengan nicotina (por ejemplo, cigarrillos electrónicos, vapeadores y bolsitas de nicotina) ni que inciten al consumo ilegal o inadecuado de alcohol, tabaco o nicotina.

Información adicional

- No se permite representar ni fomentar el consumo ni la venta de alcohol ni de tabaco en menores de edad.
 - No se permite insinuar que el consumo de tabaco puede mejorar las habilidades sociales, la potencia sexual, el rendimiento profesional, la capacidad intelectual o la condición física.
 - No se permite mostrar imágenes de consumo irresponsable de bebidas alcohólicas, incluyendo la representación favorable de un consumo excesivo, compulsivo o con carácter competitivo.
 - No se permiten la publicidad, las promociones ni la presentación destacada de productos relacionados con el tabaco, incluidos anuncios, banners, categorías y enlaces a sitios de venta de tabaco.
 - Podemos permitir la venta limitada de productos relacionados con el tabaco en aplicaciones de entrega a domicilio de comida o productos de alimentación, en determinadas regiones y si dicha venta está sujeta a medidas de protección de filtros de edad, como comprobar la identidad del cliente en el momento de la entrega.
 - Podemos permitir la venta de productos categorizados como ayuda para dejar la nicotina si dicha venta está sujeta a medidas de protección de filtros de edad.
-

Servicios financieros

No admitimos aplicaciones que expongan a los usuarios a productos y servicios financieros dañinos o engañosos.

A efectos de esta política, consideramos que los productos y servicios financieros son aquellos que están relacionados con la gestión o la inversión de dinero y criptomonedas, incluido el asesoramiento personalizado.

Si tu aplicación contiene o promociona productos y servicios financieros, debes cumplir la normativa local y nacional de todas las zonas y los países en los que esté disponible tu aplicación. Por ejemplo, debes incluir los avisos concretos que exijan las leyes locales.

Se debe completar el formulario de declaración de funciones financieras en [Play Console](#) para las aplicaciones que incluyan funciones financieras.

Opciones binarias

No admitimos aplicaciones que permitan a los usuarios comercializar opciones binarias.

Préstamos personales

Definimos los préstamos personales como aquellos que hace una persona, una organización o una entidad a un consumidor de forma no recurrente y sin la finalidad de financiar la compra de un activo fijo o el pago de formación educativa. Los consumidores de préstamos personales necesitan información sobre la calidad, las características, las comisiones, los plazos de devolución, los riesgos y las ventajas de los préstamos para poder tomar una decisión fundamentada sobre la aceptación del préstamo.

- Ejemplos: préstamos personales, anticipos de nómina, préstamos entre particulares y préstamos sobre títulos de propiedad
- Ejemplos de lo que no está incluido: hipotecas, préstamos para coches y líneas de crédito rotativo (como tarjetas de crédito o líneas personales de crédito)

Las aplicaciones que faciliten préstamos personales (por ejemplo, las que ofrezcan préstamos de forma directa, las que generen oportunidades de venta y las que pongan en contacto a consumidores con prestamistas externos) deben estar en la categoría "Finanzas" en Play Console y proporcionar la siguiente información en sus metadatos:

- El periodo mínimo y el periodo máximo para devolver el préstamo
- La tasa anual efectiva (TAE) máxima, que suele incluir el tipo de interés, las comisiones y otros costes anuales, u otra tasa similar calculada de acuerdo con la legislación local
- Un ejemplo representativo del coste total del préstamo, incluidos el capital y todas las comisiones aplicables
- Una política de privacidad que informe de manera exhaustiva sobre cómo se accede a los datos personales y sensibles de los usuarios (además de cómo se recogen, se usan y se comparten dichos datos) de acuerdo con las restricciones que se describen en esta política

No admitimos aplicaciones donde se promocionen préstamos personales que se deban devolver en su totalidad en un plazo de 60 días o menos desde la fecha de emisión del préstamo (los denominamos "préstamos personales a corto plazo").

Se considerarán excepciones a esta política las aplicaciones de préstamos personales que operen en países en los que haya reglamentos específicos que permitan de forma explícita facilitar este tipo de préstamos a corto plazo de acuerdo con el marco legal establecido. En estos casos concretos, las excepciones se evaluarán de acuerdo con las directrices de la legislación local aplicable de cada país.

Debemos poder establecer una conexión entre tu cuenta de desarrollador y las licencias o los documentos proporcionados que demuestren que puedes ofrecer préstamos personales. Puede que te solicitemos que proporciones información o documentos adicionales para confirmar que tu cuenta cumple toda la legislación local.

Las aplicaciones de préstamos personales, las que tengan como finalidad principal facilitar el acceso a préstamos personales (por ejemplo, que generen o faciliten oportunidades de venta), las aplicaciones complementarias para préstamos (calculadoras de préstamos, guías de préstamos, etc.) y las de acceso al salario ya ganado tienen prohibido acceder a datos sensibles, como fotos y contactos. Se les prohíben los siguientes permisos:

- Read_external_storage
- Read_media_images
- Read_contacts
- Access_fine_location
- Read_phone_numbers
- Read_media_videos
- Query_all_packages
- Write_external_storage

Las aplicaciones y las APIs que usan información sensible están sujetas a restricciones y requisitos adicionales. Para más información, consulta la [política de permisos](#).

Préstamos personales con un TAE alto

En Estados Unidos, no admitimos aplicaciones de préstamos personales cuyo TAE sea del 36% o superior. En Estados Unidos, las aplicaciones de préstamos personales deben mostrar el TAE máximo, calculado de acuerdo con la [ley estadounidense de veracidad en los préstamos](#) (Truth in Lending Act, TILA).

Esta política se observa en las aplicaciones que ofrecen préstamos de forma directa, generan oportunidades de venta o ponen en contacto a los consumidores con prestamistas externos.

Requisitos específicos por país

Las aplicaciones de préstamos personales orientadas a los países indicados en la lista deben cumplir requisitos adicionales e incluir documentación complementaria como parte de la declaración de funciones financieras de [Play Console](#). Cuando Google Play lo solicite, deberás proporcionar información o documentos adicionales que demuestren que cumples los requisitos normativos y de licencias aplicables.

1. India

- Si el Banco de la Reserva de la India (Reserve Bank of India, RBI) te ha concedido licencia para ofrecer préstamos personales, debes enviar una copia de tu licencia para que la revisemos.
- Si no proporcionas directamente servicios de préstamo de dinero, sino que simplemente ofreces una plataforma para que bancos o empresas financieras no bancarias (NBFC) puedan facilitar el préstamo de dinero a los usuarios, debes indicarlo de forma precisa en la declaración.
 - También debes hacer constar de forma destacada en la descripción de tu aplicación los nombres de todos esos bancos y empresas financieras no bancarias.

2. Indonesia

- Si tu aplicación se dedica a los servicios de préstamo de dinero basados en tecnologías de la información de conformidad con el reglamento OJK n.º 77/POJK.01/2016 (que puede modificarse ocasionalmente), deberás enviar una copia válida de tu licencia para que la revisemos.

3. Filipinas

- Todas las empresas financieras y crediticias que ofrezcan préstamos mediante plataformas de préstamo online (OLP) deben obtener un número de registro SEC y el número de certificado de autorización de la comisión del mercado de valores de Filipinas (PSEC).
 - Además, debes revelar en la descripción de tu aplicación el nombre de tu empresa, razón social, el número de registro de la PSEC y el certificado de autorización para operar una empresa financiera o crediticia.
- Las aplicaciones dedicadas a actividades de micromecenazgo mediante préstamos, como los préstamos de punto a punto (P2P), o según la definición de las normativas y regulaciones que rigen el micromecenazgo, deben procesar transacciones a través de intermediarios registrados con la PSEC.

4. Nigeria

- Los Prestamistas Digitales (DML) deben cumplir con los requisitos del marco de registro/reglamentario provisional y limitado y las directrices sobre préstamos digitales (LIMITED INTERIM REGULATORY/ REGISTRATION FRAMEWORK AND GUIDELINES FOR DIGITAL LENDING, 2022, que puede modificarse ocasionalmente) de la comisión federal de competencia y protección al consumidor (Federal Competition and Consumer Protection Commission, FCCPC) de Nigeria, así como obtener una carta de aprobación verificable de la FCCPC.
- Los agregadores de préstamos deben proporcionar la documentación y/o la certificación de los servicios de préstamos digitales y los datos de contacto de cada DML con el que colaboren.

5. Kenia

- Las entidades de crédito digitales (DCP) deben completar el proceso de registro de DCPs y obtener una licencia del Banco Central de Kenia (CBK). Debes proporcionar una copia de tu licencia del CBK como parte de tu declaración.
- Si no proporcionas directamente servicios de préstamo de dinero, sino que simplemente ofreces una plataforma para que DCPs registradas puedan facilitar el préstamo de dinero a los usuarios, debes indicarlo de forma precisa en la declaración y proporcionar una copia de la licencia de DCP de tus socios correspondientes.
- En este momento, solo aceptamos declaraciones y licencias de entidades incluidas en el Directorio de Entidades de Crédito Digitales del sitio web oficial del CBK.

6. Pakistán

- Cada empresa financiera no bancaria (NBFC) que actúe como prestamista podrá publicar una aplicación de préstamos digitales (DLA). Si un desarrollador intentara publicar más de una DLA para una misma NBFC, ello podría dar lugar a la cancelación de su cuenta de desarrollador y de todas las cuentas asociadas.
- Debes enviar una prueba de la aprobación de la comisión de valores y bolsa de Pakistán (SECP) para ofrecer o facilitar servicios de préstamos digitales en Pakistán.

7. Tailandia

- Las aplicaciones de préstamos personales orientadas a Tailandia con tasas de interés iguales o superiores al 15 % deben obtener una licencia válida del Banco de Tailandia (BoT) o del Ministerio de Finanzas (MoF). Los desarrolladores deben proporcionar la documentación necesaria para demostrar que tienen la capacidad de proporcionar o facilitar préstamos personales en Tailandia. Esta documentación debe incluir lo siguiente:
 - Una copia de su licencia, emitida por el Banco de Tailandia, para operar como proveedor de préstamos personales u organización financiera de nanocréditos.
 - Una copia de la licencia comercial de picofinanzas emitida por el Ministerio de Finanzas para operar como prestamista Pico o Pico plus.

Aquí tienes un ejemplo de una infracción frecuente:

< Back

Easy Loans
offers in app purchases

★ ★ ★ ★ ★ 1255

Install

Are you looking for a speedy loan?

Easy Loans Finance can help you get cash in your bank account in an hour!

- Get cash sent to your bank account!
- Safe and easy
- Great short-term rate
- Fast lender approval
- Easy to use
- Loan delivered in an hour
- Download our app and get cash easy!

Violations

No minimum and maximum period for repayment

Doesn't disclose Maximum Annual Percentage Rate (APR), which generally includes interest rate plus fees and other costs for a year, or similar other rate calculated consistently with local law

No representative example of the total cost of the loan, including all applicable fees

Juegos de Apuestas, Juegos y Concursos con Dinero Real

Permitimos aplicaciones de juegos de apuestas con dinero real, anuncios relacionados con juegos de apuestas con dinero real, programas de fidelización con resultados gamificados y aplicaciones de fantasy sport diario que cumplan ciertos requisitos.

Aplicaciones de juegos de azar y apuestas

De acuerdo con las restricciones vigentes y de conformidad con todas las políticas de Google Play, admitimos las aplicaciones que permitan o faciliten los juegos de azar y apuestas online en determinados países, siempre y cuando el Desarrollador [complete el proceso de solicitud](#) para aplicaciones de juegos de azar y apuestas que se distribuyen en Google Play. Además, debe ser un

operador gubernamental autorizado o debe estar registrado como operador con licencia proporcionada por la autoridad gubernamental con potestad sobre los juegos de azar y apuestas en el país especificado, y debe proporcionar una licencia de operación válida en el país especificado para el tipo de producto de juegos de azar y apuestas online que quiera ofrecer.

Solo permitimos aplicaciones de juegos de azar y apuestas con licencia o autorizadas que incluyan los siguientes tipos de productos relacionados con los juegos de azar y apuestas online:

- Juegos de casino online
- Apuestas deportivas
- Carreras de caballos (si las regulaciones y licencias son independientes de las que se aplican a las apuestas deportivas en el país o la región pertinente)
- Loterías
- Fantasy sport diarios

Las aplicaciones deben cumplir los siguientes requisitos:

- El desarrollador debe [completar el proceso de solicitud](#) correctamente para distribuir la aplicación en Google Play;
- La aplicación debe cumplir todas las leyes aplicables y los estándares del sector de cada país en el que se distribuya;
- El desarrollador debe contar con una licencia de juegos de apuestas en cada uno de los países, estados o territorios en los que se distribuya la aplicación;
- El desarrollador no debe ofrecer ningún tipo de producto de juegos de apuestas que sobrepase el alcance de su licencia de juegos de apuestas;
- La aplicación debe evitar que la utilicen usuarios menores de edad;
- La aplicación debe impedir su acceso y uso en países, estados, territorios o zonas geográficas no incluidos en la licencia de juegos de apuestas proporcionada por el desarrollador;
- La aplicación NO debe estar disponible como aplicación de pago en Google Play ni utilizar la Facturación en Google Play por Compras en Aplicaciones;
- La aplicación se debe poder descargar e instalar de forma gratuita desde Google Play Store;
- La aplicación debe estar clasificada como solo para adultos o [un equivalente de la Coalición Internacional de Clasificación por Edad \(IARC\)](#);
- La aplicación y su ficha deben mostrar información clara sobre cómo participar en juegos de azar y apuestas de forma responsable.

Otras aplicaciones de juegos, concursos y torneos con dinero real

En el caso de las demás aplicaciones que no cumplan los requisitos indicados más arriba para las aplicaciones de juegos de apuestas y que no estén incluidas en "Otras pruebas piloto de juegos con dinero real" más abajo, no admitimos contenido o servicios que permitan o faciliten que los usuarios hagan apuestas o participen con dinero real (incluidos artículos de compra en aplicaciones comprados con dinero) para obtener un premio de valor monetario real. Esto incluye, entre otros, los casinos online, las apuestas deportivas, las loterías y los juegos que acepten dinero y ofrezcan premios en metálico o de otro valor material real (excepto los programas permitidos que cumplan los requisitos para programas de fidelización gamificados descritos más abajo).

Ejemplos de infracciones

- Juegos que acepten dinero a cambio de la posibilidad de ganar un premio material o económico.
- Aplicaciones que cuenten con elementos o funciones de navegación (como opciones de menú, pestañas, botones, [vistas web](#), etc.) que proporcionen una "llamada a la acción" para apostar o participar en juegos, concursos o torneos usando dinero real; por ejemplo, aplicaciones que inviten a los usuarios con mensajes como "¡APUESTA!", "¡REGÍSTRATE!" o "¡COMPITE!" en un torneo a cambio de la posibilidad de ganar un premio en efectivo.

- Aplicaciones que acepten o gestionen apuestas, dinero de la aplicación, ganancias o depósitos para obtener o apostar por un premio material o económico.

Otras pruebas piloto de juegos con dinero real

Es posible que, de vez en cuando, llevemos a cabo pruebas piloto de duración limitada en determinadas zonas sobre algunos tipos de juegos con dinero real. Para obtener más información, consulta esta página del [Centro de Ayuda](#). La prueba piloto de juegos de gancho online llevada a cabo en Japón finalizó el 11 de julio del 2023. A partir del 12 de julio del 2023, puede que las aplicaciones de juegos de gancho online figuren en Google Play en todo el mundo de acuerdo con la ley aplicable y determinados [requisitos](#).

Programas de fidelización gamificados

En los casos en los que la ley lo permita y no estén sujetos a requisitos adicionales de licencias de juegos de apuestas o de otros juegos, admitimos programas de fidelización que recompensen a los usuarios con premios materiales reales o con un importe monetario equivalente, de acuerdo con los siguientes requisitos de Play Store que se deben cumplir:

Para todas las aplicaciones (las que son juegos y las que no son juegos):

- Los beneficios, ventajas o recompensas del programa de fidelización deben ser claramente suplementarios y estar claramente subordinados a cualquier transacción monetaria apta realizada en la aplicación (la transacción monetaria apta debe ser una transacción independiente genuina para ofrecer bienes o servicios de forma independiente al programa de fidelización). Además, no pueden estar sujetos a compras ni estar vinculados a ningún otro tipo de intercambio, ya que esto supondría una infracción de las restricciones de la política sobre Juegos de Apuestas, Juegos y Concursos con Dinero Real.
- Por ejemplo, ninguna parte de la transacción monetaria apta puede constituir una comisión o una apuesta para participar en el programa de fidelización y la transacción monetaria apta no debe dar lugar a la compra de bienes o servicios a precios superiores a los habituales.

Para aplicaciones que son juegos :

- Los puntos de fidelidad o las recompensas con beneficios, ventajas o recompensas asociados a transacciones monetarias aptas solo se pueden otorgar y canjear con una proporción fija, que debe indicarse claramente en la aplicación y también dentro de las reglas oficiales del programa disponibles públicamente. Asimismo, los beneficios o ventajas que se puedan canjear **no** deben ser objeto de apuesta, ofrecerse como premio ni basarse en el rendimiento del usuario en el juego ni en el azar.

Para aplicaciones que no son juegos:

- Los puntos de fidelidad o las recompensas pueden estar vinculados a un concurso o al azar si se cumplen los requisitos que se indican a continuación. Los programas de fidelización con beneficios, ventajas o recompensas asociados a una transacción monetaria apta deben:
 - Publicar las reglas oficiales del programa en la aplicación.
 - En el caso de los programas con sistemas de recompensa variables, basados en el azar o aleatorizados: informar en sus términos oficiales 1) de las probabilidades de determinar recompensas que tienen los programas de fidelización que utilizan probabilidades fijas y 2) del método de selección (por ejemplo, las variables utilizadas para determinar la recompensa) de todos los demás programas de este tipo.
 - Especificar un número fijo de ganadores, el plazo límite de participación y la fecha de entrega del premio para cada promoción en los términos oficiales de cada programa que ofrezca sorteos, rifas u otras promociones similares.
 - Indicar cualquier proporción fija de acumulación y canje de puntos o recompensas de fidelidad de forma visible tanto en la aplicación como en los términos oficiales del programa.

Tipo de aplicación con programa de fidelización	Fidelización gamificada y recompensas variables	Recompensas de fidelización basadas en una proporción fija o una programación	Se requieren los Términos y Condiciones del programa de fidelización	Los Términos y Condiciones deben indicar las probabilidades o el método de selección en cualquier programa de fidelización basado en el azar
Aplicaciones que son juegos	No permitido	Permitido	Obligatorio	No procede (los programas de fidelización de las aplicaciones que son juegos no pueden incluir elementos basados en el azar)
Aplicaciones que no son juegos	Permitido	Permitido	Obligatorio	Obligatorio

Anuncios de juegos de apuestas o de juegos, concursos y torneos con dinero real insertados en las aplicaciones distribuidas por Play

Admitimos aplicaciones con anuncios de juegos de apuestas y juegos, concursos o torneos con dinero real siempre que cumplan los siguientes requisitos:

- La aplicación y el anuncio (así como los anunciantes) deben cumplir todas las leyes aplicables y los estándares del sector en todas las ubicaciones en las que se muestre el anuncio.
- El anuncio debe cumplir todos los requisitos aplicables de licencias de anuncios locales de todos los productos y servicios relacionados con juegos de apuestas que se promocionen.
- La aplicación no debe mostrar anuncios de juegos de apuestas a usuarios menores de 18 años.
- La aplicación no debe estar registrada en el programa Diseñado para Familias.
- La aplicación no debe estar orientada a usuarios menores de 18 años.
- Si se anuncia una aplicación de juegos de apuestas (tal y como se define más arriba), el anuncio debe mostrar claramente información sobre el juego responsable, ya sea en la página de destino, en la ficha de la aplicación que se anuncia o dentro de la propia aplicación.
- La aplicación no debe ofrecer contenido de juegos de apuestas simulados (por ejemplo, aplicaciones de casino sociales o aplicaciones con máquinas tragaperras virtuales).
- La aplicación no debe ofrecer funciones complementarias ni de asistencia para juegos de apuestas ni para juegos, loterías o torneos con dinero real (por ejemplo, funciones que ayuden con las apuestas, los pagos, el seguimiento de probabilidades, rendimiento o resultados deportivos, o con la gestión de fondos para jugar).
- El contenido de la aplicación no debe promocionar servicios de juegos de apuestas ni servicios de juegos, loterías o torneos con dinero real, ni dirigir a los usuarios a dichos servicios.

Solo las aplicaciones que cumplan todos estos requisitos indicados más arriba en esta sección pueden incluir anuncios de juegos de apuestas o de juegos, loterías o torneos con dinero real. Las aplicaciones de juegos de apuestas aceptadas (tal y como se definen arriba) o las aplicaciones de fantasy sport diarios (tal y como se definen más abajo) que cumplan los requisitos del 1 al 6 indicados arriba pueden incluir anuncios de juegos de apuestas o de juegos, loterías o torneos con dinero real.

Ejemplos de infracciones

- Una aplicación diseñada para usuarios menores de edad que muestre un anuncio donde se promocionen servicios de juegos de apuestas.
- Un juego de casino simulado que promocione casinos con dinero real o dirija a los usuarios a dichos casinos.

- Una aplicación de seguimiento de probabilidades deportivas que contenga anuncios de juegos de apuestas integrados donde se incluyan enlaces a un sitio web de apuestas deportivas.
- Aplicaciones con anuncios de juegos de apuestas que infrinjan nuestra política sobre [publicidad engañosa](#), como anuncios que parezcan botones, iconos u otros elementos interactivos en la aplicación.

Aplicaciones de fantasy sport diarios

Solo permitimos aplicaciones de fantasy sport diarios, según la definición de la legislación local aplicable, si cumplen los siguientes requisitos:

- La aplicación debe distribuirse solo en Estados Unidos o debe cumplir los requisitos de las aplicaciones de juegos de apuestas y los procesos de solicitud mencionados anteriormente para el resto de países.
 - El desarrollador debe completar correctamente el proceso de [solicitud de fantasy sports diarios](#) y dicha solicitud debe ser aceptada para distribuir la aplicación en Play.
 - La aplicación debe cumplir todas las leyes aplicables y los estándares del sector de los países en los que se distribuya.
 - La aplicación debe impedir que los usuarios menores de edad puedan apostar o realizar transacciones monetarias en la aplicación.
 - La aplicación no debe estar disponible como aplicación de pago en Google Play ni utilizar la Facturación en Google Play por Compras en Aplicaciones.
 - Debe ser gratis descargar e instalar la aplicación de Play Store.
 - La aplicación debe estar clasificada como solo para adultos o [un equivalente de la Coalición Internacional de Clasificación por Edad \(IARC\)](#).
 - La aplicación y su ficha deben mostrar información clara sobre cómo participar en juegos de apuestas de forma responsable.
 - La aplicación debe cumplir todas las leyes aplicables y los estándares del sector de cualquier territorio o estado de EE. UU. en el que se distribuya.
 - El desarrollador debe contar con una licencia válida en cada territorio o estado de EE. UU. en el que sea necesaria para distribuir aplicaciones de fantasy sport diarios.
 - La aplicación debe impedir su uso en los territorios o estados de EE. UU. en los que el desarrollador no tenga la licencia obligatoria para distribuir aplicaciones de fantasy sport diarios.
 - La aplicación debe impedir su uso en los territorios o estados de EE. UU. en los que las aplicaciones de fantasy sport diarios no sean legales.
-

Actividades ilegales

No se permiten las aplicaciones que faciliten o promocionen actividades ilegales.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Facilitar la venta o la compra de drogas ilegales.
 - Representar o fomentar el consumo o la venta de drogas, alcohol o tabaco en menores de edad.
 - Instrucciones para cultivar o elaborar drogas ilegales.
-

Contenido generado por usuarios

El contenido generado por usuarios (CGU) es aquel que aportan los usuarios a una aplicación y que al menos un subconjunto de los usuarios puede ver o acceder a él.

Las aplicaciones que contienen o incluyen CGU, como las aplicaciones que sirven de navegador o cliente especializados para dirigir a los usuarios a una plataforma de CGU, deben implementar

medidas firmes, eficaces y continuas de moderación de contenido con los siguientes requisitos:

- Requerir que los usuarios acepten los términos de uso o la política de usuarios de la aplicación antes de crear o subir CGU.
- Definir el contenido y los comportamientos inadecuados (de acuerdo con las Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play), así como prohibirlos en los términos de uso o en las políticas de usuarios de la aplicación.
- Llevar a cabo una moderación de CGU de forma razonable y coherente con el tipo de CGU alojado en la aplicación. Esto incluye proporcionar un sistema en la aplicación para denunciar y bloquear a usuarios y CGU inadecuados, así como adoptar medidas contra dichos usuarios y CGU cuando corresponda. Puede que sea necesario aplicar medidas de moderación diferentes para distintos tipos de CGU. Por ejemplo:
 - Las aplicaciones que incluyan CGU e identifiquen a un conjunto específico de usuarios mediante métodos como la verificación de usuario o el registro sin conexión (por ejemplo, las aplicaciones que se usen exclusivamente en un centro educativo o una empresa concretos) deben proporcionar una funcionalidad en la aplicación para denunciar contenido y usuarios.
 - Las funciones de CGU que permitan interactuar de forma individual con usuarios específicos (por ejemplo, los mensajes directos, las etiquetas, las menciones, etc.) deben proporcionar una funcionalidad en la aplicación para bloquear a usuarios.
 - Las aplicaciones que proporcionen acceso a CGU de acceso público (por ejemplo, aplicaciones de redes sociales y de blogs) deben implementar una funcionalidad en la aplicación para denunciar a usuarios y contenido, y para bloquear a usuarios.
 - En el caso de las aplicaciones de realidad aumentada (RA), la moderación de CGU (incluido el sistema de generación de informes de la aplicación) debe tener en cuenta tanto el CGU de RA que pueda ser inadecuado (por ejemplo, imágenes de RA sexualmente explícitas) como la ubicación anclada del contenido de RA sensible (por ejemplo, contenido de RA anclado a una zona restringida, como una base militar, o a una propiedad privada donde el anclaje de RA pueda causar problemas a su propietario).
- Implementar medidas para evitar que se obtengan ingresos derivados de fomentar el comportamiento inadecuado de los usuarios.

Contenido sexual fortuito

El contenido sexual se considera "fortuito" si aparece en una aplicación de CGU que (1) proporciona acceso a contenido principalmente no sexual y (2) no promueve ni recomienda activamente el contenido sexual. No se considera "fortuito" (y, por tanto, no se permite) ningún contenido sexual tipificado como ilegal en virtud de la ley aplicable ni tampoco ningún contenido que resulte [peligroso para los menores](#).

Las aplicaciones de CGU pueden incluir contenido sexual fortuito si se cumplen todos los requisitos que se enumeran a continuación:

- El contenido se oculta de forma predeterminada mediante filtros que requieren al menos dos acciones del usuario para inhabilitarlos por completo (por ejemplo, con un intersticial de ofuscación u ocultos de la vista de forma predeterminada, a menos que se inhabilite la "búsqueda segura").
- A los menores, según la definición de la [política de familias](#), se les prohíbe explícitamente acceder a tu aplicación mediante filtros de edad, como una [pantalla de edad neutral](#) u otro sistema adecuado, según se defina en la legislación aplicable.
- Tu aplicación proporciona respuestas precisas al cuestionario de clasificación del contenido sobre CGU, tal y como requiere la [Política de Clasificaciones del Contenido](#).

Las aplicaciones cuyo fin principal sea incluir CGU inadecuado se retirarán de Google Play. Del mismo modo, se retirarán de Google Play las aplicaciones que se usen principalmente para alojar CGU inadecuado o que se hagan conocidas por alojar ese tipo de contenido.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Promocionar contenido de carácter sexual explícito generado por usuarios, lo que incluye la implementación de funciones de pago (o la autorización para usar estas funciones) que inciten principalmente a compartir contenido inadecuado.
 - Aplicaciones con contenido generado por usuarios (CGU) que no dispongan de la suficiente protección frente a amenazas, hostigamiento o acoso, especialmente cuando las víctimas sean menores de edad.
 - Publicaciones, comentarios o fotos dentro de una aplicación, cuyo objetivo principal sea acosar, atacar, ridiculizar a otra persona o abusar de ella.
 - Aplicaciones que no resuelven las reclamaciones de los usuarios sobre contenido inaceptable.
-

Contenido y servicios relacionados con la salud

No permitimos aplicaciones que expongan a los usuarios a contenido y servicios relacionados con la salud que sean dañinos.

Si tu aplicación contiene o promueve contenido y servicios relacionados con la salud, debes asegurarte de que cumpla la legislación aplicable.

Aplicaciones de salud

Si tu aplicación accede a datos de salud y es una [aplicación de salud](#) u ofrece funciones relacionadas con la salud, debe cumplir las Políticas para Desarrolladores de Google Play, incluidas las [políticas de privacidad](#), [elementos engañosos](#), [abuso](#) y acontecimientos sensibles, además de los requisitos siguientes:

• Declaración de Play Console:

- Ve a la página Contenido de la aplicación (Política > Contenido de la aplicación) en Play Console y selecciona la categoría o las categorías a las que pertenece tu aplicación.

• Requisitos de la política de privacidad y de aviso destacado:

- Tu aplicación debe publicar un enlace a la política de privacidad en el campo correspondiente de Play Console, así como un enlace a la política de privacidad o el texto en sí dentro de la propia aplicación. Asegúrate de que tu política de privacidad esté disponible en una URL activa, accesible públicamente y sin geoperimetraje (no se admite el formato PDF), y que no sea modificable (según la [sección Seguridad de los datos](#)).
- En la política de privacidad y los avisos que aparezcan en tu aplicación, se debe explicar de forma exhaustiva cómo la aplicación accede, recoge, usa y comparte los [datos de usuario personales o sensibles](#), sin limitarse a los datos incluidos en la sección Seguridad de los datos que aparece arriba. En el caso de las funciones o los datos regulados por [permisos peligrosos o de ejecución](#), la aplicación debe cumplir todos los [requisitos de aviso destacado y consentimiento](#) aplicables.
- No se deben solicitar permisos que no sean necesarios para que una aplicación de salud lleve a cabo su función principal y se deben quitar los permisos que no se usen. Para consultar la lista de permisos que se consideran incluidos en el ámbito de los datos sensibles relacionados con la salud, consulta el artículo [Categorías de aplicaciones de salud e información adicional](#).
- Si tu aplicación no es de salud principalmente, pero incluye funciones relacionadas con la salud y accede a datos de salud, seguirá sujeta a la política de aplicaciones de salud. Debe quedar clara para el usuario la conexión entre la función principal de la aplicación y la recogida de datos relacionados con la salud (por ejemplo, aseguradoras médicas, aplicaciones de juegos que recogen datos de la actividad del usuario para que avance en el juego, etc.). La política de privacidad de la aplicación debe reflejar este uso limitado.

• Requisitos adicionales:

Si tu aplicación de salud cumple alguna de las clasificaciones siguientes, deberás cumplir los requisitos pertinentes y seleccionar la categoría apropiada en Play Console:

- **Aplicaciones de salud asociadas a organismos públicos:** si tienes permiso de un organismo público o una organización sanitaria reconocida para desarrollar y distribuir una aplicación de forma asociada con estas entidades, debes enviar pruebas de que cumples los requisitos mediante el [formulario de información por adelantado](#).
- **Aplicaciones de rastreo de contactos/estado de salud:** si tu aplicación es de rastreo de contactos o de estado de salud, selecciona la opción "Prevención de enfermedades y salud pública" en Play Console y proporciona la información necesaria mediante el formulario de información por adelantado que se menciona arriba.
- **Aplicaciones de investigación en humanos:** las aplicaciones que realicen investigaciones de salud en humanos deben seguir todas las reglas y reglamentos, incluidas, entre otras, obtener el consentimiento informado de los participantes o, en el caso de menores, de sus padres o tutores. Asimismo, las aplicaciones de investigaciones de salud en seres humanos deben conseguir la aprobación de un consejo institucional de revisión o de un comité de ética independiente equivalente, a menos que se encuentren exentas. Se debe proporcionar una prueba de dicha aprobación si se solicita.
- **Aplicaciones de dispositivo médico o SaMD:** las aplicaciones que se consideren de dispositivos médicos o SaMD deben obtener y conservar un certificado u otro documento de aprobación proporcionado por una autoridad reguladora u organismo responsable de la gestión y el cumplimiento de la aplicación de salud. Se debe proporcionar una prueba de dicha aprobación en el momento de la solicitud.

Datos de Salud conectada

Los datos a los que se accede a través de los Permisos de Salud conectada se consideran datos de usuario personales y sensibles, y están sujetos a la política de [Datos de Usuario](#) y a [requisitos adicionales](#).

Medicamentos con receta

No admitimos aplicaciones que faciliten la venta ni la compra sin receta de medicamentos que necesiten prescripción médica.

Sustancias no aprobadas

Google Play no admite aplicaciones que promocionen o vendan sustancias no aprobadas, independientemente de que se afirme que son legales.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Todos los artículos de esta lista no exhaustiva de [fármacos y suplementos prohibidos](#).
- Productos que contengan efedra.
- Productos que contengan gonadotropina coriónica humana (hCG) para perder o controlar el peso, o que se promocionen conjuntamente con esteroides anabolizantes.
- Suplementos alimenticios o elaborados con hierbas que contengan componentes activos farmacéuticos o peligrosos.
- Productos con declaraciones de propiedades saludables falsas o engañosas, incluyendo los que insinúan ser tan eficaces como un medicamento con receta o como las sustancias controladas.
- Productos que carecen de autorización gubernamental y cuya forma de comercialización indica que se pueden utilizar de forma segura o efectiva para prevenir, curar o tratar una determinada enfermedad o dolencia.
- Productos que hayan sido objeto de una acción o advertencia gubernamental o regulatoria.
- Productos cuya denominación resulte engañosa por su similitud con un fármaco o suplemento no aprobado o una sustancia controlada.

Para obtener más información sobre los fármacos y suplementos no aprobados o engañosos que monitorizamos, visita la página www.legitscript.com .

Desinformación sobre salud

No permitimos aplicaciones que contengan afirmaciones engañosas relacionadas con la salud y que contradigan el consenso médico existente o puedan causar daños a los usuarios.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Afirmaciones engañosas sobre las vacunas (por ejemplo, afirmar que las vacunas pueden alterar el ADN de las personas).
- Defensa de tratamientos dañinos y no aprobados.
- Defensa de otras prácticas relacionadas con la salud que sean dañinas, como las terapias de conversión de homosexuales.

Funciones médicas

No admitimos aplicaciones que incluyan funciones médicas o relacionadas con la salud que sean engañosas o potencialmente dañinas. Por ejemplo, no admitimos las aplicaciones que afirman disponer de una función de oximetría que únicamente se basa en la aplicación. Las aplicaciones de oxímetro deben ser compatibles con hardware externo, wearables o sensores integrados en smartphones diseñados para admitir la función de oximetría. Estas aplicaciones compatibles también deben incluir dentro de los metadatos renuncias de responsabilidad que señalen que no se han diseñado para un uso médico, que se han creado exclusivamente para usarse como herramienta de fitness y bienestar, y que no son dispositivos médicos. También deben indicar adecuadamente el modelo de dispositivo o hardware compatible.

Pagos - Servicios clínicos

Las transacciones relacionadas con servicios clínicos regulados no deben usar el sistema de facturación de Google Play. Para obtener más información, consulta el artículo [Entender la política de pagos de Google Play](#) .

Contenido basado en cadenas de bloques

Dado que la tecnología de cadenas de bloques sigue evolucionando rápidamente, nuestro objetivo es proporcionar a los desarrolladores una plataforma para impulsar la innovación y permitir que diseñen experiencias mejoradas y más inmersivas para los usuarios.

A efectos de esta política, consideramos que los contenidos basados en cadenas de bloques son recursos digitales tokenizados protegidos en una cadena de bloques. Si tu aplicación incluye contenido basado en cadenas de bloques, debes cumplir estos requisitos.

Mercados de criptomonedas y carteras de software

La compra, tenencia o intercambio de criptomonedas debe llevarse a cabo mediante servicios certificados en jurisdicciones reguladas.

Además, debes cumplir las regulaciones aplicables en todas las zonas o países a los que se dirija tu aplicación y debes evitar publicar tu aplicación en las zonas o países donde se prohíban tus productos y servicios. Google Play puede pedirte que proporciones información o documentos adicionales para verificar que cumples todos los requisitos normativos o de licencias aplicables.

Minería de criptomonedas

No admitimos aplicaciones que minen criptomonedas a través de los dispositivos. Sí se permiten aquellas que gestionen esa actividad de forma remota.

Requisitos de transparencia para la distribución de recursos digitales tokenizados

Si tu aplicación vende o permite que los usuarios obtengan recursos digitales tokenizados, debes declararlo a través del formulario de declaración de funciones financieras en la página Contenido de la aplicación de Play Console.

Si creas un producto de compra en la aplicación, debes indicar en los detalles del producto que se trata de un recurso digital tokenizado. Para obtener más información, consulta el artículo [Crear un producto de compra en la aplicación](#).

No puedes promocionar ni hacer parecer atractiva ninguna posible ganancia derivada de actividades de juego o de comercio.

Requisitos adicionales para la gamificación de NFTs

De acuerdo con los requisitos de la [política sobre Juegos de Azar y Apuestas, Juegos y Concursos con Dinero Real](#) de Google Play, las aplicaciones de juegos de azar y apuestas que integran recursos digitales tokenizados, como NFTs, deben completar el proceso de solicitud para juegos de azar y apuestas.

En el caso de las demás aplicaciones que no cumplan los requisitos necesarios para las aplicaciones de juegos de azar y apuestas que no estén incluidas en la sección [Otras pruebas piloto con dinero real](#), no se debe aceptar ningún tipo de valor monetario a cambio de la oportunidad de obtener un NFT de valor desconocido. Los NFTs comprados por los usuarios deben consumirse o usarse en el juego para mejorar la experiencia de los usuarios o para ayudar a los usuarios a avanzar en el juego. Los NFTs no se deben usar para apostar a cambio de la oportunidad de ganar premios de valor monetario real (incluyendo otros NFTs).

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Aplicaciones que venden paquetes de NFTs sin revelar los contenidos y valores concretos de los NFTs.
- Juegos de casino sociales en los que hay que pagar para jugar, como tragaperras, que ofrezcan NFTs como recompensa.

Contenido generado por IA

Dado que los modelos de IA generativa son cada vez más accesibles para los desarrolladores, puede que decidas incorporarlos a tus aplicaciones para aumentar la interacción y mejorar la experiencia de usuario. Google Play quiere ayudarte a garantizar que el contenido generado por IA sea seguro para todos los usuarios y que se incorporen los comentarios de los usuarios para generar innovaciones de forma responsable.

Contenido generado por IA

El contenido generado por IA es contenido creado por modelos de IA generativa a partir de peticiones de los usuarios. A continuación se indican algunos ejemplos de contenido generado por IA:

- Bots de chat conversacionales de texto a texto de IA generativa, en los que la interacción con el bot de chat es una función principal de la aplicación
- Imágenes generadas por IA a partir de peticiones de texto, imagen o voz

Para garantizar la seguridad de los usuarios y de acuerdo con la [cobertura de la política](#) de Google Play, las aplicaciones que generen contenido usando IA deben cumplir las políticas para desarrolladores de Google Play, lo que incluye prohibir e impedir la generación de [contenido no permitido](#) (por ejemplo, [contenido que facilite la explotación o el abuso de menores](#) y contenido que incluya o permita [comportamiento engañoso](#)).

Las aplicaciones que generen contenido usando IA deben incluir funciones que permitan a los usuarios denunciar o notificar contenido ofensivo a los desarrolladores sin tener que salir de la

aplicación. Los desarrolladores deben utilizar dichas denuncias o notificaciones de los usuarios para mejorar el filtrado y la moderación del contenido de sus aplicaciones.

Propiedad intelectual

No admitimos aplicaciones ni cuentas de desarrolladores que vulneren los derechos de propiedad intelectual de terceros, incluidos secretos comerciales, patentes, marcas, derechos de autor y otros derechos de propiedad. Tampoco admitimos aplicaciones que animen o induzcan a infringir derechos de propiedad intelectual.

Responderemos a las notificaciones claras de infracción de los derechos de autor. Para obtener más información al respecto o presentar una solicitud basada en la DMCA, consulta los [procedimientos relativos a los derechos de autor](#).

Para presentar una reclamación por la venta o promoción de productos falsificados en una aplicación, envía un [aviso de falsificación](#).

Si eres el propietario de una marca comercial y crees que una aplicación de Google Play infringe tus derechos, te animamos a que te pongas en contacto directamente con el desarrollador para resolver el asunto. Si no llegáis a un acuerdo, envíanos una reclamación por uso de marca a través de este [formulario](#).

Si tienes información por escrito que demuestre que puedes utilizar la propiedad intelectual de un tercero en tu aplicación o ficha de Play Store (por ejemplo, nombres de marcas, logotipos o recursos gráficos), [ponte en contacto con el equipo de Google Play](#) antes de enviar el contenido para asegurarte de que tu aplicación no resulte rechazada por infringir la propiedad intelectual.

Uso no autorizado de contenido protegido por derechos de autor

No admitimos aplicaciones que infrinjan derechos de autor. La modificación de contenido protegido por derechos de autor también constituye una infracción. Es posible que los desarrolladores deban aportar una prueba de que disponen de los derechos necesarios para utilizar el contenido protegido.

Ten cuidado a la hora de usar contenido protegido por derechos de autor para mostrar las funciones de tu aplicación. En general, lo más seguro es crear contenido original.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

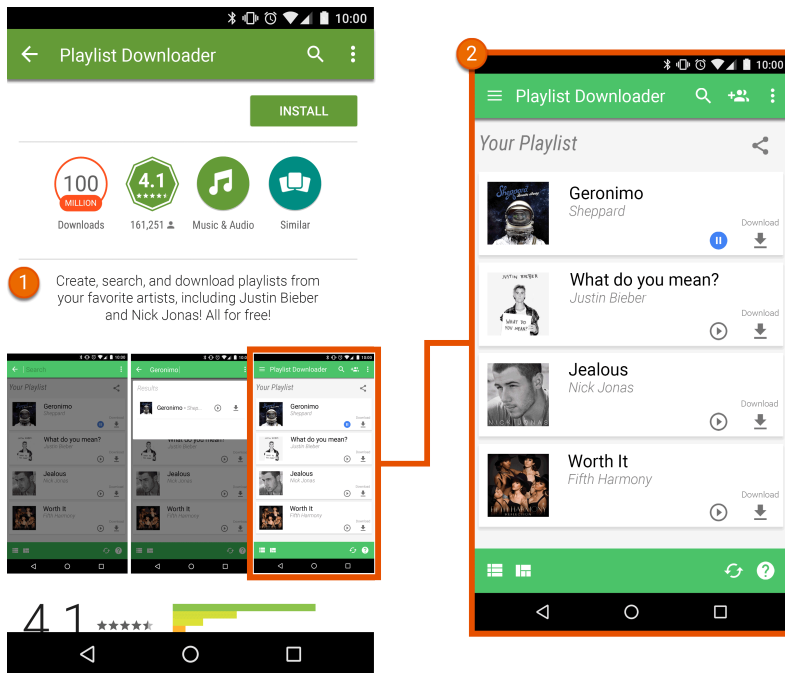
- Portadas de álbumes de música, videojuegos y libros
- Imágenes de marketing de películas, programas de TV y videojuegos
- Carátulas o imágenes de cómics, dibujos animados, películas, vídeos musicales o programas de TV
- Logotipos de equipos deportivos profesionales y universitarios
- Fotos publicadas en las cuentas de redes sociales de personajes públicos
- Imágenes profesionales de personajes públicos
- Reproducciones artísticas hechas por aficionados que resulten indistinguibles del contenido protegido por derechos de autor
- Aplicaciones que reproducen fragmentos de audio extraídos de contenido protegido por derechos de autor
- Traducciones o reproducciones completas de libros que no son de dominio público

Fomentar la infracción de derechos de autor

No admitimos aplicaciones que induzcan o animen a infringir derechos de autor. Antes de publicar tu aplicación, comprueba si contiene elementos que sí lo hagan y busca asesoramiento legal si es necesario.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Aplicaciones de streaming que permiten a los usuarios descargar una copia local de contenido protegido por derechos de autor sin autorización.
- Aplicaciones que animan a los usuarios a descargar o reproducir en streaming contenido protegido por derechos de autor, como música o vídeos, infringiendo así la ley aplicable sobre derechos de autor:



- ① La descripción incluida en la ficha de esta aplicación anima a los usuarios a descargar sin autorización contenido protegido por derechos de autor.
- ② La captura de pantalla incluida en la ficha de esta aplicación anima a los usuarios a descargar sin autorización contenido protegido por derechos de autor.

Infracción de derechos de marcas comerciales

No admitimos aplicaciones que infrinjan marcas comerciales de terceros. Una marca comercial es una palabra, un símbolo o una combinación de ambos que identifica el origen de un producto o servicio. Una vez adquirida, el propietario obtiene derechos exclusivos sobre el uso de la marca comercial respecto a los productos o servicios en cuestión.

La infracción de marcas comerciales supone un uso inadecuado o no autorizado de una marca comercial idéntica o similar de tal forma que sea probable que provoque confusión respecto al origen de ese producto. Tu aplicación podrá suspenderse si utiliza marcas comerciales de un tercero de tal forma que sea probable que provoquen confusión.

Falsificación

No admitimos aplicaciones que vendan o promocionen productos falsificados. Un producto falsificado es aquel que contiene una marca o un logotipo iguales o muy difíciles de diferenciar de los de otra marca. Imitan las características de marca de un producto auténtico para hacerse pasar por él.

Privacidad, elementos engañosos y abuso de dispositivos

Nos comprometemos a proteger la privacidad de los usuarios y a ofrecerles un entorno seguro. Las aplicaciones engañosas, maliciosas o cuyo objetivo sea usar de forma abusiva o inadecuada las redes, los dispositivos o los datos personales están terminantemente prohibidas.

Datos de usuario

Debes ser transparente en lo relativo a cómo tratas los datos de los usuarios (por ejemplo, la información que proporcionan o que se recoge sobre ellos, incluida la información de los dispositivos). Para ello, debes informar sobre cómo tu aplicación accede, recoge, usa, trata y comparte los datos de los usuarios, así como limitar el uso de los datos a los fines declarados que cumplan las políticas. Ten en cuenta que cualquier tratamiento de los datos personales y sensibles de los usuarios también está sujeto a los requisitos adicionales descritos en la sección sobre datos de usuario personales y sensibles, que se incluye más abajo. Estos requisitos de Google Play se suman a los requisitos prescritos en la legislación aplicable sobre privacidad y protección de datos.

Si incluyes en tu aplicación código de terceros (por ejemplo, un SDK), debes asegurarte de que dicho código, así como las prácticas de los terceros en cuestión que estén relacionadas con los datos de usuario de tu aplicación, cumplan las Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play, que incluyen requisitos de uso y de divulgación. Por ejemplo, debes asegurarte de que tus proveedores de SDKs no vendan datos de usuario personales y sensibles procedentes de tu aplicación. Este requisito se aplica con independencia de si los datos de usuario se transfieren después de enviarlos a un servidor o mediante la inserción de código de terceros en tu aplicación.

Datos de usuario personales y sensibles

Se consideran datos de usuario sensibles y personales, entre otros, la información personal identificable, los datos de pago y financieros, la información de autenticación, la agenda de contactos, los contactos, [la ubicación del dispositivo](#), los datos relacionados con los SMS y las llamadas, [los datos de salud](#), [los datos de Health Connect](#), el inventario del resto de las aplicaciones del dispositivo, el micrófono, la cámara y otros datos sensibles de uso o de los dispositivos. Si tu aplicación trata datos personales y sensibles de los usuarios, debes hacer lo siguiente:

- Recoger, usar, compartir y acceder a los datos de usuario personales y sensibles que se adquieran a través de la aplicación únicamente para proporcionar las funciones y el servicio de la aplicación, así como para fines que los usuarios puedan deducir de forma razonable y que cumplan las políticas:
 - Las aplicaciones que amplíen el uso de los datos de usuario personales y sensibles para publicar anuncios deben cumplir [la política de anuncios](#) de Google Play.
 - También puedes transferir los datos que necesiten los [proveedores de servicios](#) o que se requieran por motivos legales, como cumplir una solicitud gubernamental válida o la legislación aplicable, o como parte de una fusión o adquisición siempre que hayas informado a los usuarios de forma legalmente pertinente.
- Tratar todos los datos de usuario personales y sensibles de forma segura, y transmitirlos usando un sistema moderno de cifrado, como el protocolo HTTPS.
- Usar una solicitud de permiso de ejecución siempre que sea posible antes de acceder a los datos que tienes disponibles mediante los [permisos de Android](#).
- No vender datos de usuario personales ni sensibles.
 - "Venta" hace referencia al intercambio o la transferencia de datos de usuario personales y sensibles a un [tercero](#) a cambio de una contraprestación económica.
 - Las transferencias de datos de usuario personales y sensibles iniciadas por el usuario (por ejemplo, cuando el usuario usa una función de la aplicación para transferir un archivo a un tercero o cuando el usuario decide utilizar una aplicación para fines específicos relacionados con estudios de investigación) no se consideran ventas.

Requisito de aviso destacado y consentimiento

En los casos en que tu aplicación recoja, use, comparta o acceda a datos de usuario personales y sensibles de un modo que el usuario del producto o función en cuestión no pueda deducir de forma razonable (por ejemplo, si se recogen datos en segundo plano cuando el usuario no está interactuando con tu aplicación), debes cumplir los siguientes requisitos:

Aviso destacado: debes incluir un aviso en la aplicación en el que se indique cómo recoges, usas, compartes y accedes a los datos. El aviso de la aplicación:

- Debe incluirse dentro de la aplicación y no solo en la descripción o en un sitio web.
- Debe mostrarse durante el uso normal de la aplicación y no debe requerir que los usuarios accedan a un menú o a los ajustes.
- Debe describir los datos a los que accedes y que recoges.
- Debe explicar cómo se usarán y se compartirán los datos.
- No se puede incluir únicamente en una política de privacidad o en los términos del servicio.
- No se puede incluir con otros avisos que no estén relacionados con la recogida de datos personales y sensibles de los usuarios.

Consentimiento y permisos de ejecución: las solicitudes de consentimiento del usuario en la aplicación y las solicitudes de permiso de ejecución deben ir inmediatamente precedidas de un aviso en la aplicación que cumpla los requisitos de esta política. La solicitud de consentimiento de la aplicación:

- Debe presentar la ventana de consentimiento de forma clara e inequívoca.
- Debe solicitar una acción de confirmación del usuario (por ejemplo, tocar la opción de aceptar o marcar una casilla).
- No debe interpretar las acciones para salir del aviso (por ejemplo, tocar otra parte de la pantalla o pulsar el botón para volver o el botón de inicio) como un consentimiento.
- No debe usar mensajes que se cierren automáticamente o que caduquen para obtener el consentimiento del usuario.
- Debe ser aceptada por el usuario antes de que tu aplicación pueda empezar a recoger o acceder a datos de usuario personales y sensibles.

Las aplicaciones que dependen de otros fundamentos jurídicos para tratar los datos de usuario personales y sensibles sin consentimiento (como un interés legítimo de conformidad con el RGPD de la UE) deben cumplir todos los requisitos legales aplicables y proporcionar los avisos adecuados a los usuarios, incluidos los avisos en la aplicación requeridos en virtud de esta política.

Para cumplir los requisitos de la política, se recomienda tomar como modelo el siguiente formato de ejemplo de aviso destacado (cuando sea necesario):

- "[Esta aplicación] recoge/transmite/sincroniza/almacena [tipo de datos] para habilitar ['función'] [en qué circunstancias]".
- *Ejemplo: "Fitness Funds recoge datos de ubicación para habilitar la función de monitorización de tu actividad física, aunque la aplicación esté cerrada o no se esté usando. Los datos también se usan para mostrar anuncios".*
- *Ejemplo: "CallBuddy recoge datos de registros de llamadas para habilitar la función de organización de los contactos, aunque la aplicación no se esté usando".*

Si tu aplicación incluye código de terceros (por ejemplo, un SDK) que está diseñado para recoger datos de usuario personales y sensibles de forma predeterminada, debes, en el plazo de 2 semanas desde la fecha en que recibas una solicitud por parte de Google Play (o, si la solicitud de Google Play establece un periodo mayor, dentro de ese periodo), proporcionar pruebas suficientes que demuestren que tu aplicación cumple los requisitos de aviso destacado y consentimiento de esta política, incluidos los relacionados con la forma de recoger, usar, compartir o acceder a los datos mediante el código de terceros.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Una aplicación que recoja la ubicación del dispositivo, pero que no incluya un aviso destacado para explicar qué función usa estos datos y/o informe sobre el uso de la aplicación en segundo plano.
- Una aplicación que incluya un permiso de ejecución para solicitar acceso a los datos antes de mostrar el aviso destacado donde se especifica para qué se usan dichos datos.

- Una aplicación que acceda al inventario de aplicaciones instaladas de un usuario y no trate estos datos como información personal o sensible sujeta a los requisitos de la Política de Privacidad, tratamiento de datos y visibilidad de los avisos de divulgación y consentimiento que se mencionan más arriba.
- Una aplicación que acceda a los datos del teléfono o la agenda de contactos de un usuario y no los trate como información sensible o personal sujeta a los requisitos de la Política de Privacidad, tratamiento de datos y aviso destacado y consentimiento que se mencionan más arriba.
- Una aplicación que grabe la pantalla del usuario y no trate esta información como datos personales o sensibles sujetos a esta política.
- Una aplicación que recoja la [ubicación del dispositivo](#) y no cumpla con la obligación de explicar de forma exhaustiva su uso y obtener el consentimiento de acuerdo con los requisitos anteriores.
- Una aplicación que use permisos restringidos en segundo plano, incluyendo si los fines son de seguimiento, investigación o marketing, y no cumpla con la obligación de explicar de forma exhaustiva su uso y obtener el consentimiento de acuerdo con los requisitos anteriores.
- Una aplicación con un SDK que recoja datos de usuario personales y sensibles y no los trate de conformidad con esta Política de Datos de Usuario ni con los requisitos de acceso, tratamiento de datos (incluida la venta no permitida) y aviso destacado y consentimiento.

Consulta este [artículo](#) para obtener más información sobre el requisito de aviso destacado y consentimiento.

Restricciones de acceso a datos personales y sensibles

Además de los requisitos anteriores, esta tabla describe los requisitos para actividades específicas.

Actividad	Requisito
Tu aplicación gestiona datos de pago, información financiera o números de identificación emitidos por el gobierno de un país.	Tu aplicación no debe revelar públicamente datos de usuario personales ni sensibles que contengan información financiera, datos de pago o números de documentos de identificación oficial.
Tu aplicación gestiona agendas telefónicas o información de contacto que no son públicos.	No se permite la divulgación o la publicación de información de los contactos privados de los usuarios sin autorización.
Tu aplicación incluye funciones de seguridad, como funciones antivirus o de eliminación de software malicioso.	Tu aplicación debe publicar una política de privacidad y avisos en la aplicación para explicar qué datos de usuario recoge y transmite, cómo se utilizan y con quién se comparten.
Tu aplicación va dirigida a niños.	Tu aplicación no debe incluir ningún SDK que no esté aprobado para su uso en servicios dirigidos a niños. Consulta el texto completo de la política y los requisitos en el artículo Crear aplicaciones para niños y familias .
Tu aplicación recoge o vincula identificadores de dispositivos persistentes (por ejemplo, IMEI, IMSI, número de serie de SIM, etc.).	<p>Los identificadores de dispositivos persistentes no deben vincularse a otros datos de usuario personales ni sensibles o identificadores de dispositivo que se puedan cambiar, salvo en los siguientes casos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Telefonía asociada a una SIM (por ejemplo, llamadas por Wi-Fi vinculadas a una cuenta de operador). • Aplicaciones de gestión de dispositivos empresariales que usen el modo de propietario del dispositivo. <p>Estos usos deben indicarse a los usuarios de forma destacada tal como se especifica en la Política de Datos de Usuario.</p> <p>Consulta este artículo para obtener más información sobre los identificadores únicos alternativos.</p> <p>Lee la Política de Anuncios para consultar más directrices sobre el ID de publicidad de Android.</p>

Sección Seguridad de los datos

Todos los desarrolladores deben incluir en todas las aplicaciones una sección "Seguridad de los datos" clara y precisa, donde se explique cómo se recogen, se usan y se comparten los datos de usuario. El desarrollador es responsable de la precisión de la etiqueta y de que esta información esté actualizada. Si procede, esta sección debe estar en consonancia con los avisos incluidos en la política de privacidad de la aplicación.

Consulta [este artículo](#) para ver más información sobre cómo completar la sección Seguridad de los datos.

Política de privacidad

Todas las aplicaciones deben publicar un enlace a su política de privacidad en el campo correspondiente de Play Console, así como un enlace a la política de privacidad o el texto en sí dentro de la propia aplicación. La política de privacidad y los avisos que aparezcan en la aplicación deben explicar de forma exhaustiva cómo tu aplicación accede, recoge, usa y comparte los datos de usuario, sin limitarse a los datos incluidos en la sección Seguridad de los datos. Esta información debe incluir lo siguiente:

- Información del desarrollador y un punto de contacto para informarse sobre temas de privacidad o un mecanismo para enviar consultas.
- Los tipos de datos de usuario personales y sensibles a los que tu aplicación accede, recoge, utiliza y comparte, y los terceros con los que se comparten datos de usuario personales o sensibles.
- Los procedimientos seguros que se utilizan para tratar los datos de usuario personales y sensibles.
- La política de conservación y eliminación de datos que aplica el desarrollador.
- Un nombre que indique claramente que se trata de una política de privacidad (por ejemplo, utilizando la expresión "política de privacidad" en el título).

La entidad (por ejemplo, el desarrollador o la empresa) especificada en la ficha de Google Play Store de la aplicación debe figurar en la política de privacidad, o la política de privacidad debe nombrar la aplicación. Las aplicaciones que no accedan a datos de usuario personales ni sensibles también deben enviar una política de privacidad.

Tu política de privacidad debe estar disponible en una URL activa, accesible públicamente y sin geoperimetraje (no se admite el formato PDF), y no debe ser modificable.

Requisito de eliminación de cuentas

Si tu aplicación permite a los usuarios crear una cuenta desde dentro de la aplicación, también debe permitirles solicitar la eliminación de su cuenta. Los usuarios deben disponer de una opción claramente visible para iniciar el proceso de eliminación de la cuenta desde dentro y fuera de la aplicación (por ejemplo, en tu sitio web). Debes introducir un enlace a este recurso web en el campo de URL del formulario correspondiente de Play Console.

Cuando elimines una cuenta de la aplicación a petición de un usuario, también deberás eliminar los datos de usuario asociados a esa cuenta de la aplicación. La desactivación temporal, la inhabilitación o la "congelación" de la cuenta de la aplicación no equivale a eliminar la cuenta. Si necesitas conservar algunos datos por motivos legítimos (como razones relacionadas con la seguridad, la prevención de fraudes o el cumplimiento normativo), debes informar con claridad a los usuarios sobre tus prácticas de conservación de datos (por ejemplo, en tu política de privacidad).

Para obtener más información sobre los requisitos de eliminación de cuentas, consulta este artículo del [Centro de Ayuda](#). Para obtener información adicional sobre cómo actualizar tu formulario de seguridad de los datos, consulta este [artículo](#).

Uso del ID definido en las aplicaciones

Android introducirá un nuevo ID para cubrir casos de uso esenciales, como analíticas y prevención de fraudes. A continuación se indican los términos de uso de este ID.

- **Uso:** el ID definido en las aplicaciones no se debe usar para personalizar ni medir anuncios.
- **Asociación a información personal identificable u otros identificadores:** el ID definido en las aplicaciones no debe estar conectado a ningún identificador de Android (por ejemplo, AAID), ni a otros datos personales y sensibles, con fines publicitarios.
- **Transparencia y consentimiento:** los usuarios deben estar informados sobre la recogida del identificador definido en las aplicaciones y su uso, así como sobre el cumplimiento de estos términos, a través de un aviso de privacidad adecuado de carácter legal que incluya tu política de privacidad. Debes obtener un consentimiento con validez legal de los usuarios cuando sea necesario. Para obtener más información sobre nuestros estándares de privacidad, consulta nuestra [Política de Datos de Usuario](#) .

EU-U.S. Privacy Shield (Escudo de la privacidad UE-EE. UU.) y Swiss-U.S. Privacy Shield (Escudo de la privacidad Suiza-EE. UU.)

Si utilizas o procesas información personal facilitada por Google, o accedes a ella, y esta información identifica de forma directa o indirecta a un individuo y tiene su origen en la Unión Europea o Suiza (en adelante, "Información Personal de la UE"), deberás:

- Cumplir todas las normativas, leyes, directivas y reglas aplicables sobre privacidad, seguridad y protección de datos.
- Utilizar, procesar o acceder a la Información Personal de la UE únicamente con los fines que se incluyen en el consentimiento otorgado por el usuario en cuestión.
- Implementar las medidas técnicas y de organización adecuadas para evitar la pérdida, el uso inadecuado, la divulgación, la alteración o la destrucción de la Información Personal de la UE, así como el acceso ilegítimo o no autorizado a dicha información.
- Proporcionar el mismo nivel de protección que se exige en los [principios del marco Privacy Shield](#) (Escudo de la privacidad).

Debes comprobar periódicamente que se cumplen estas condiciones. Si en algún momento no puedes cumplirlas (o si existe un riesgo significativo de que no puedas hacerlo en el futuro), debes avisarnos inmediatamente enviando un correo a la dirección data-protection-office@google.com . Además, debes dejar de procesar la Información Personal de la UE o tomar las medidas apropiadas y razonables para recuperar un nivel de protección adecuado de inmediato.

Desde el 16 de julio del 2020, Google ya no se basa en el marco EU-U.S. Privacy Shield (Escudo de la privacidad UE-EE. UU.) para transferir datos personales procedentes del Espacio Económico Europeo o del Reino Unido a Estados Unidos. Consulta [más información](#). Puedes obtener más información en la sección 9 de la atribución basada en datos.

Permisos y APIs que acceden a información sensible

Las solicitudes de permisos y las APIs que acceden a información sensible deben resultar comprensibles para los usuarios. De los permisos y las APIs que acceden a información sensible, solo puedes solicitar aquellos que sean necesarios para implementar en tu aplicación las funciones o los servicios que promociones en tu ficha de Google Play Store. No puedes usar permisos ni APIs que accedan a información sensible y proporcionen acceso a datos de usuario o de dispositivos en relación con fines o funciones que no hayas especificado, no hayas implementado o no estén permitidos. No puedes vender en ningún caso los datos personales o sensibles a los que tengas acceso mediante permisos o APIs que accedan a información sensible, ni tampoco compartílos con la finalidad de facilitar su venta.

Solicita permisos y APIs que accedan a información sensible para acceder a datos en contexto (mediante solicitudes incrementales) de manera que los usuarios comprendan el motivo por el que tu

aplicación requiere esos permisos. Usa los datos únicamente con los fines para los cuales los usuarios hayan dado su consentimiento. Si más adelante quieres usar los datos con otros fines, debes pedirles a los usuarios que den su consentimiento para esos nuevos usos y asegurarte de que los acepten.

Permisos restringidos

Además de lo expuesto más arriba, los permisos restringidos son permisos clasificados con los tipos [Peligroso](#) , [Especial](#) , [De firma](#) , o los que se indican a continuación. Estos permisos están sujetos a los siguientes requisitos y restricciones adicionales:

- Los datos de usuario o de dispositivo a los que se accede mediante permisos restringidos se consideran datos de usuario personales y sensibles. Se aplican los requisitos de la [Política de Datos de Usuario](#) .
- Si un usuario rechaza una solicitud de permisos restringidos, respeta su decisión. Además, no se debe manipular ni forzar a los usuarios para que den su consentimiento a cualquier permiso que no sea esencial. Debes adaptarte en la medida razonablemente posible a los usuarios que no otorguen acceso a los permisos sensibles (por ejemplo, permitiendo a un usuario que introduzca un número de teléfono de forma manual si se ha restringido el acceso a los registros de llamadas).
- Se prohíbe expresamente el uso de permisos que infrinjan las [políticas de malware](#) de Google Play (incluido el [abuso de privilegios avanzados](#)).

Es posible que algunos permisos restringidos estén sujetos a requisitos adicionales, detallados más adelante. El objetivo de estas restricciones es proteger la privacidad de los usuarios. Es posible que hagamos excepciones en casos muy limitados en los que las aplicaciones proporcionen una función esencial o de gran interés y no haya ningún método alternativo para ofrecer esa función. Evaluamos las excepciones propuestas en función de los potenciales efectos sobre la privacidad o la seguridad de los usuarios.

Permisos de SMS y registro de llamadas

Los permisos de SMS y registro de llamadas se consideran datos de usuario sensibles y personales sujetos a la política [Información personal y sensible](#) y a los siguientes requisitos:

Permiso restringido	Requisito
Grupo de permisos de registro de llamadas (p. ej., <code>READ_CALL_LOG</code>, <code>WRITE_CALL_LOG</code> o <code>PROCESS_OUTGOING_CALLS</code>)	Tu aplicación debe estar registrada de forma activa como controlador predeterminado del teléfono o asistencia en el dispositivo.
Grupo de permisos de SMS (p. ej., <code>READ_SMS</code>, <code>SEND_SMS</code>, <code>WRITE_SMS</code>, <code>RECEIVE_SMS</code>, <code>RECEIVE_WAP_PUSH</code> o <code>RECEIVE_MMS</code>)	Tu aplicación debe estar registrada de forma activa como controlador predeterminado de SMS o asistencia en el dispositivo.

Las aplicaciones que no tengan la función de controlador predeterminado de SMS, teléfono o asistencia no podrán declarar el uso de estos permisos en su archivo de manifiesto. Esto incluye texto de marcador de posición en el manifiesto. Además, estas aplicaciones deben estar registradas como controladores predeterminados de SMS, teléfono o asistencia para solicitar a los usuarios que acepten cualquiera de estos permisos. Asimismo, deben dejar de usar los permisos inmediatamente si dejan de actuar como controladores predeterminados. Puedes consultar los usos permitidos y las excepciones en [esta página del Centro de Ayuda](#) .

Las aplicaciones solo pueden utilizar un permiso (y los datos derivados de él) para ofrecer funciones principales aprobadas. La función principal de una aplicación es su objetivo principal. Puede incluir un conjunto de funciones principales, que deben estar claramente documentadas y promocionadas en la descripción de la aplicación. Sin estas funciones, la aplicación no funcionará. Solo se deben transferir, compartir o usar con licencia estos datos para ofrecer funciones o servicios principales de la aplicación, y no se deben usar con otros fines (p. ej., mejorar otros servicios o aplicaciones, mostrar publicidad o marketing). No se pueden usar métodos alternativos (como otros permisos, APIs o

fuentes de terceros) para obtener datos atribuidos a los permisos relacionados con los SMS o el registro de llamadas.

Permisos de ubicación

La [ubicación del dispositivo](#) se considera un dato de usuario personal y sensible sujeto a las políticas [Información Personal y Sensible](#) y [Ubicación en Segundo Plano](#), así como a los siguientes requisitos:

- Las aplicaciones no pueden acceder a los datos protegidos por los permisos de ubicación (por ejemplo, ACCESS_FINE_LOCATION, ACCESS_COARSE_LOCATION o ACCESS_BACKGROUND_LOCATION) una vez que dejan de ser necesarios para proporcionar las funciones o servicios de tu aplicación.
- Nunca debes solicitar permisos de ubicación de los usuarios con el único objetivo de realizar tareas de publicidad o análisis. Las aplicaciones que extiendan el uso permitido de estos datos para publicar anuncios deben cumplir nuestra [Política de Anuncios](#).
- Las aplicaciones deben solicitar el nivel mínimo necesario de acceso a la ubicación (es decir, aproximado en lugar de exacto y en primer plano en lugar de en segundo plano) para proporcionar la función o el servicio que solicita la ubicación, y los usuarios deben esperar de forma razonable que la función o el servicio necesite el nivel de ubicación solicitado. Por ejemplo, podemos rechazar las aplicaciones que solicitan o acceden a la ubicación en segundo plano sin una justificación de peso.
- La ubicación en segundo plano solo se puede utilizar para proporcionar funciones beneficiosas para el usuario que sean pertinentes para la función principal de la aplicación.

Se permite que las aplicaciones accedan a la ubicación mediante el permiso de servicios en primer plano (cuando la aplicación solo tiene acceso en primer plano; por ejemplo, "mientras esté en uso") si el uso:

- Se inició como consecuencia de una acción iniciada por el usuario en la aplicación.
- Se cancela inmediatamente después de que la aplicación complete el caso de uso previsto de la acción que ha iniciado el usuario.

Las aplicaciones diseñadas específicamente para niños deben cumplir la política del programa [Diseñado para Familias](#).

Para obtener más información sobre los requisitos de la política, consulta este [artículo de ayuda](#).

Permiso de acceso a todos los archivos

Los archivos y los atributos de directorio del dispositivo de un usuario se consideran datos personales y sensibles sujetos a la política [Información Personal y Sensible](#) y a los siguientes requisitos:

- Las aplicaciones solo pueden solicitar acceso al almacenamiento del dispositivo si es fundamental para que funcionen. No pueden solicitar acceso al almacenamiento del dispositivo en nombre de ningún tercero por ningún motivo que no esté relacionado con las funciones esenciales de la aplicación de cara al usuario.
- Los dispositivos Android que ejecuten R o una versión posterior necesitarán el permiso [MANAGE_EXTERNAL_STORAGE](#) para gestionar el acceso en el almacenamiento compartido. Todas las aplicaciones orientadas a R y que soliciten un acceso amplio al almacenamiento compartido ("Acceso a todos los archivos") deben superar una revisión de acceso adecuada antes de su publicación. Las aplicaciones que puedan usar este permiso deben indicar claramente a los usuarios que habiliten la opción "Acceso a todos los archivos" de la sección "Acceso especial de aplicaciones". Para obtener más información sobre los requisitos de R, consulta este [artículo de ayuda](#).

Permiso de visibilidad de paquetes (aplicaciones)

El inventario de aplicaciones instaladas que se consulta desde un dispositivo se considera como datos de usuario personales y sensibles sujetos a la política de [Información Personal y Sensible](#) y a los siguientes requisitos:

Las aplicaciones cuya finalidad principal sea iniciar y buscar otras aplicaciones del dispositivo, o interactuar con ellas, pueden obtener una visibilidad de otras aplicaciones instaladas en el dispositivo acorde con su alcance, como se indica a continuación:

- **Visibilidad general de las aplicaciones:** la visibilidad general es la capacidad de obtener una visibilidad amplia (o "general") de las aplicaciones instaladas ("paquetes") en el dispositivo.
 - En el caso de las aplicaciones orientadas al [nivel de API 30 o posterior](#), la visibilidad general de las aplicaciones instaladas mediante el permiso [QUERY_ALL_PACKAGES](#) queda restringida a casos prácticos específicos en los que el conocimiento de alguna o de todas las aplicaciones del dispositivo o la interoperabilidad con ellas sea necesaria para que la aplicación funcione.
 - No puedes usar [QUERY_ALL_PACKAGES](#) si tu aplicación puede funcionar con una [declaración de visibilidad de paquetes más específica y acorde con su alcance](#) (por ejemplo, mediante consultas e interacciones con paquetes específicos en lugar de solicitar visibilidad general).
 - El uso de métodos alternativos para aproximarse al nivel de visibilidad general asociado al permiso [QUERY_ALL_PACKAGES](#) también se restringe a la función principal de la aplicación dirigida al usuario y a su interoperabilidad con las aplicaciones detectadas mediante este método.
 - Puedes consultar [este artículo del Centro de Ayuda](#) para ver casos prácticos de uso permitido del permiso [QUERY_ALL_PACKAGES](#).
- **Visibilidad limitada de las aplicaciones:** la visibilidad limitada consiste en que la aplicación minimiza el acceso a los datos efectuando consultas a aplicaciones específicas usando métodos más limitados (en lugar de "generales"), como hacer consultas a aplicaciones específicas que cumplan la declaración del archivo de manifiesto de la aplicación. Puedes utilizar este método para hacer consultas a aplicaciones en los casos en los que la interoperabilidad o la gestión de esas aplicaciones por parte de tu aplicación cumpla nuestras políticas.
- La visibilidad del inventario de aplicaciones instaladas en un dispositivo debe estar directamente relacionada con el propósito principal o con la función principal a los que los usuarios acceden en tu aplicación.

Los datos de inventario de aplicaciones consultados desde aplicaciones distribuidas por Play no se pueden vender ni compartir para analíticas ni para la obtención de ingresos por publicidad.

API Accessibility

La API Accessibility no se puede usar para:

- Cambiar la configuración del usuario sin su permiso o evitar que los usuarios inhabiliten o desinstalen cualquier aplicación o servicio, a menos que lo autorice el padre, la madre o un tutor a través de una aplicación de controles parentales, o bien los administradores autorizados a través de un software de gestión para empresas.
- Eludir los controles y las notificaciones de privacidad integrados de Android.
- Modificar o aprovechar la interfaz de usuario de forma que resulte engañosa o infrinja las Políticas para Desarrolladores de Google Play de cualquier otra forma.

La API Accessibility no se ha diseñado para grabar el audio de llamadas remotas y no se puede solicitar con dicho fin.

El uso de la API Accessibility debe documentarse en la ficha de Google Play.

Directrices para `IsAccessibilityTool`

Las aplicaciones cuya función principal sea ayudar directamente a personas con discapacidades pueden optar a usar `IsAccessibilityTool` para que se puedan clasificar públicamente como aplicaciones de accesibilidad.

Las aplicaciones que no puedan usar **IsAccessibilityTool** tampoco podrán utilizar el distintivo de aplicación de accesibilidad. Además, deberán cumplir los requisitos de aviso y consentimiento destacados (incluidos en la [Política de Datos de Usuario](#)), ya que las funciones relacionadas con la accesibilidad no serán evidentes para los usuarios. Para obtener más información, consulta el artículo sobre la [API AccessibilityService](#) en el Centro de Ayuda.

Las aplicaciones deben usar [APIs y permisos](#) más restrictivos en lugar de la API Accessibility cuando sea posible para lograr la funcionalidad deseada.

Permiso Solicitar instalación de paquetes

El permiso [REQUEST_INSTALL_PACKAGES](#) permite que la aplicación solicite la instalación de paquetes de aplicaciones. Para usar este permiso, la función principal de tu aplicación debe permitir:

- Enviar o recibir paquetes de aplicaciones.
- Habilitar la instalación iniciada por el usuario de paquetes de aplicaciones.

Entre las funcionalidades permitidas se incluyen las siguientes:

- Navegación o búsqueda web
- Servicios de comunicación que admiten archivos adjuntos
- Uso compartido, transferencia o gestión de archivos
- Gestión de dispositivos empresariales
- Copia de seguridad y restauración
- Migración entre dispositivos o cambio de teléfono
- Aplicación complementaria para sincronizar el teléfono con un dispositivo wearable o del Internet de las cosas (por ejemplo, un smartwatch o una smart TV)

La función principal es el propósito fundamental de la aplicación, y tanto la función principal como cualquier característica principal que incluya deben documentarse y promocionarse de forma destacada en la descripción de la aplicación.

El permiso [REQUEST_INSTALL_PACKAGES](#) no debería usarse para hacer actualizaciones automáticas ni modificaciones, ni tampoco para crear paquetes de otros APKs en el archivo de recursos, salvo que sea con fines de gestión de dispositivos. Todas las actualizaciones o instalaciones de paquetes deben cumplir la [política de abuso de dispositivos y redes](#) de Google Play, y las debe iniciar y controlar el usuario.

Permisos de Health Connect by Android

[Salud conectada](#) es una plataforma Android que permite que aplicaciones de salud y actividad física almacenen y compartan los mismos datos en el dispositivo en un ecosistema unificado. También ofrece a los usuarios un mismo lugar donde controlar qué aplicaciones pueden leer y escribir datos de salud y actividad física. Salud conectada admite la lectura y escritura de [diferentes tipos de datos](#) , desde los pasos hasta la temperatura corporal.

Los datos a los que se accede a través de los Permisos de Salud conectada se consideran datos de usuario personales y sensibles sujetos a la política [Datos de Usuario](#). Si tu aplicación se considera una aplicación de salud o tiene funciones relacionadas con la salud y accede a datos de salud (incluidos los datos de Salud conectada), también debe cumplir la [política de aplicaciones de salud](#).

Consulta esta [guía para desarrolladores de Android](#) para saber cómo empezar a utilizar Salud conectada. Para solicitar acceso a los tipos de datos de Salud conectada, consulta más detalles [aquí](#).

Las aplicaciones distribuidas a través de Google Play deben cumplir los siguientes requisitos de políticas para poder leer o escribir datos en Salud conectada.

Acceso y uso adecuados de Health Connect

Salud conectada solo puede usarse de acuerdo con las políticas y los términos y condiciones aplicables, y para los usos aprobados, tal como se establece en esta política. Esto quiere decir que solo podrás solicitar acceso a los permisos cuando tu aplicación o servicio cumpla uno de los usos aprobados.

Los usos aprobados incluyen actividad física y bienestar, recompensas, asesoramiento de actividad física, bienestar en la empresa, atención médica, investigación sobre salud y juegos. Las aplicaciones que tengan acceso a estos permisos no pueden ampliar su uso a fines no especificados o no permitidos.

Solo las aplicaciones o los servicios con una o más funciones diseñadas con el fin principal de beneficiar la salud y el estado físico de los usuarios pueden solicitar acceso a los permisos de Salud conectada. Por ejemplo:

- Aplicaciones o servicios que permiten a los usuarios **registrar, informar, monitorizar y/o analizar directamente** su actividad física, el sueño, el bienestar mental, la nutrición, las medidas de salud, las descripciones físicas y/u otras descripciones y medidas relacionadas con la salud o el estado físico.
- Aplicaciones o servicios que permiten a los usuarios **almacenar su actividad física, el sueño, el bienestar mental, la nutrición, las medidas de salud, las descripciones físicas** y/u otras descripciones y medidas relacionadas con la salud o el estado físico en su teléfono y/o wearable, así como compartir sus datos con otras aplicaciones en el dispositivo que cumplan estos usos.

El acceso a Salud conectada no puede infringir esta política ni otros términos y condiciones ni políticas aplicables de Salud conectada, lo que incluye los siguientes fines:

- No uses Health Connect en el desarrollo de aplicaciones, entornos o actividades, o para su incorporación en estas, donde el uso o el error de Health Connect pueda razonablemente suponer la muerte, lesiones personales o daños medioambientales o materiales (como la creación o el funcionamiento de instalaciones nucleares, el control del tráfico aéreo, los sistemas de soporte vital o las armas).
- No accedas a los datos obtenidos a través de Health Connect usando aplicaciones sin interfaz gráfica. Las aplicaciones deben mostrar un icono claramente identificable en la bandeja de aplicaciones, en los ajustes de la aplicación en el dispositivo, en los iconos de notificación, etc.
- No uses Salud conectada con aplicaciones que sincronicen datos entre dispositivos o plataformas no compatibles.
- No uses Salud conectada para conectar con aplicaciones, servicios o funciones que estén dirigidas únicamente a menores.
- Adopta medidas razonables y adecuadas para que todas las aplicaciones o los sistemas que hagan uso de Salud conectada estén protegidas frente al acceso, uso, destrucción, pérdida, alteración o divulgación no autorizados o ilegales.

Además, es responsabilidad tuya asegurar el cumplimiento de cualquier requisito normativo o legal que pueda aplicarse según el uso previsto de Salud conectada y de cualquier dato de Salud conectada. Google no respalda el uso ni garantiza la precisión de los datos contenidos en Salud conectada para ningún uso o fin, en particular, para usos de investigación, de salud o médicos, salvo que se indique explícitamente en el etiquetado o en la información proporcionada por Google para productos o servicios específicos de Google. Google renuncia a todas las responsabilidades relacionadas con el uso de datos obtenidos a través de Salud conectada.

Uso Limitado

Al utilizar Salud conectada, el acceso y el uso de los datos debe cumplir las siguientes limitaciones específicas:

- El uso de los datos debe limitarse a ofrecer o mejorar el uso adecuado o las funciones que sean visibles en la interfaz de usuario de la aplicación.

- Los datos de usuario solo se pueden transferir a terceros con el consentimiento explícito del usuario por motivos de seguridad (por ejemplo, para investigar abusos), para cumplir las leyes o reglamentos aplicables o como parte de fusiones o adquisiciones.
- El acceso de personas a los datos de usuario está restringido salvo que se obtenga el consentimiento explícito del usuario por razones de seguridad, para cumplir las leyes o cuando se agregan para realizar operaciones internas de acuerdo con requisitos legales.
- Se prohíbe cualquier otra transferencia, uso o venta de los datos de Salud conectada, incluidas las siguientes:
 - Transferencia o venta de datos de usuario a terceros, como plataformas publicitarias, agentes de datos o cualquier distribuidor de información.
 - Transferencia, venta o uso de datos de usuario para la publicación de anuncios, incluidos los personalizados o basados en intereses.
 - Transferencia, venta o uso de datos de usuario para determinar la solvencia o con fines de préstamo.
 - Transferencia, venta o uso de datos de usuario con cualquier producto o servicio que pueda calificarse como dispositivo médico de acuerdo con la Sección 201(h) de la Ley Federal de Alimentos, Medicamentos y Cosméticos de Estados Unidos (Federal Food, Drug, and Cosmetic Act) en caso de que el dispositivo médico use los datos de usuario para desempeñar su función regulada.
 - Transferencia, venta o uso de datos de usuario para cualquier fin o de cualquier manera que esté relacionada con información médica protegida (según la HIPAA) a menos que recibas una aprobación previa por escrito de Google para tal uso.

Acceso mínimo a los datos

Solo debes solicitar acceso a los permisos necesarios para implementar las funciones o los servicios de tu producto. Estas solicitudes de acceso deben ser específicas y limitarse a los datos que se necesitan.

Información y control transparentes y precisos

Salud conectada administra datos de salud y actividad física (incluida información sensible) y requiere que todas las aplicaciones tengan una política de privacidad exhaustiva. Esta política de privacidad debe divulgar de forma transparente cómo la aplicación recoge, usa y comparte datos de usuario. Más allá de los requisitos legales, los desarrolladores deben incluir la siguiente información en la política de privacidad:

- Una descripción precisa sobre la identidad de la aplicación, en la que se indiquen los datos a los que accede y su conexión con funciones principales o recomendaciones de la aplicación.
- Prácticas sobre la conservación y eliminación de los datos.
- Procedimientos sobre la gestión de los datos. Por ejemplo, transmitirlos usando un sistema moderno de cifrado, como el protocolo HTTPS.

Tratamiento de datos de forma segura

Debes tratar todos los datos de usuario de una forma segura. Adopta medidas razonables y adecuadas para proteger todas las aplicaciones o sistemas que hacen uso de Health Connect contra el acceso, el uso, la destrucción, la pérdida, la alteración o la divulgación no autorizados o ilegales.

Entre las prácticas de seguridad recomendadas se encuentran la implementación y el mantenimiento de un sistema de gestión de seguridad de la información como el descrito en la norma ISO/IEC 27001 y la garantía de que tu aplicación o servicio web es sólido y no tiene problemas de seguridad, tal como se describe en OWASP Top 10.

En función de la API a la que se acceda y el número de usuarios, pediremos que tu aplicación o servicio se someta a una evaluación de seguridad periódica y que obtenga el certificado

correspondiente de un [tercero designado](#) si tu producto transfiere datos fuera del propio dispositivo del usuario.

Para obtener más información sobre los requisitos para las aplicaciones que se conecten a Health Connect, consulta este [artículo de ayuda](#).

Servicio de VPN

[VpnService](#) es una clase base que permite que las aplicaciones amplíen y desarrollen sus propias soluciones de VPN. Solo las aplicaciones que usen VpnService y cuya función principal sea proporcionar servicios de VPN pueden crear un túnel seguro a nivel del dispositivo hasta un servidor remoto. Sin embargo, hay algunas excepciones, entre las que se incluyen las aplicaciones que necesitan un servidor remoto para realizar su función principal. A continuación se indican algunos ejemplos:

- Aplicaciones de controles parentales y gestión empresarial.
- Aplicaciones de seguimiento de uso.
- Aplicaciones de seguridad de dispositivos (por ejemplo, antivirus, gestión de dispositivos móviles o cortafuegos).
- Herramientas relacionadas con redes (por ejemplo, aplicaciones de acceso remoto).
- Aplicaciones de navegación web.
- Aplicaciones del operador que requieren el uso de funciones de VPN para proporcionar servicios de telefonía o conectividad.

VpnService no se puede usar para:

- Recoger datos de usuarios personales y sensibles sin aviso destacado y consentimiento.
- Redirigir o manipular el tráfico de usuarios desde otras aplicaciones en un dispositivo para obtener ingresos (por ejemplo, redirigir el tráfico de los anuncios a través de un país diferente al del usuario).

Las aplicaciones que utilicen VpnService deben:

- Documentar el uso de VpnService en la ficha de Google Play.
- Cifrar los datos desde el dispositivo hasta el destino del túnel de VPN.
- Respetar todas las [Políticas del Programa para Desarrolladores](#), incluidas las políticas de [Fraude publicitario](#), [Permisos](#) y [Software malicioso](#).

Permiso de alarma exacta

Se incorporará un nuevo permiso, `USE_EXACT_ALARM`, que dará acceso a la [función de alarma exacta](#) en las aplicaciones, a partir de Android 13 (nivel de API de destino: 33).

`USE_EXACT_ALARM` es un permiso restringido y las aplicaciones solo deben declarar este permiso si su función principal requiere una alarma exacta. Las aplicaciones que soliciten este permiso restringido estarán sujetas a revisión y, si no cumplen los criterios de uso aceptable, no se podrán publicar en Google Play.

Usos aceptables para el permiso de alarma exacta

Tu aplicación solo debe utilizar la función `USE_EXACT_ALARM` si la función o el propósito principal de tu aplicación para el usuario requiere acciones con pautas de tiempo precisas, como en los casos siguientes:

- Se trata de una aplicación de alarma o temporizador.
- Se trata de una aplicación de calendario que muestra notificaciones de eventos.

Si tu aplicación hace un uso de la función de alarma exacta que no se ajusta a los casos mencionados anteriormente, te recomendamos que evalúes la conveniencia de utilizar `SCHEDULE_EXACT_ALARM` como opción alternativa.

Para obtener más información sobre la función de alarma exacta, consulta esta [guía para desarrolladores](#).

Permiso de intent de pantalla completa

En el caso de las aplicaciones orientadas a Android 14 (nivel de API de destino 34) y versiones posteriores, `USE_FULL_SCREEN_INTENT` es un [permiso de acceso especial de aplicaciones](#). A las aplicaciones solo se les concederá automáticamente el permiso `USE_FULL_SCREEN_INTENT` si la función principal de la aplicación pertenece a una de las siguientes categorías que requieren notificaciones de prioridad alta:

- Establecer una alarma
- Recibir llamadas telefónicas o videollamadas

Las aplicaciones que soliciten este permiso estarán sujetas a revisión y, si no cumplen los criterios anteriores, no se les concederá automáticamente este permiso. En ese caso, las aplicaciones deberán pedir permiso al usuario para utilizar `USE_FULL_SCREEN_INTENT`.

Recuerda que cualquier uso del permiso `USE_FULL_SCREEN_INTENT` debe cumplir todas las [políticas para desarrolladores de Google Play](#), incluidas nuestras políticas de [software no deseado para móviles](#), de [abuso de dispositivos y redes](#) y de [anuncios](#). Las notificaciones de intent de pantalla completa no pueden interrumpir, dañar ni acceder al dispositivo del usuario, ni interferir en este, de forma no autorizada. Además, las aplicaciones no deben interferir en otras aplicaciones ni en la usabilidad del dispositivo.

Consulta más información sobre el permiso `USE_FULL_SCREEN_INTENT` en nuestro [Centro de Ayuda](#).

Uso inadecuado de dispositivos y redes

No admitimos aplicaciones que interfieran de forma no autorizada en el dispositivo del usuario ni con otros dispositivos u ordenadores, servidores, redes, interfaces de programación de aplicaciones (API) o servicios (como otras aplicaciones del dispositivo, cualquier servicio de Google o la red de un operador autorizado). Tampoco se admitirán aplicaciones que interrumpan o dañen los elementos anteriormente citados ni que accedan a los mismos de forma no autorizada.

Las aplicaciones de Google Play deben cumplir los requisitos predeterminados de optimización del sistema Android que se indican en las [directrices de calidad básica de las aplicaciones para Google Play](#).

Una aplicación distribuida a través de Google Play no debe modificarse, reemplazarse ni actualizarse automáticamente con ningún método que no sea el mecanismo de actualización de Google Play. Del mismo modo, una aplicación no debe descargar código ejecutable (por ejemplo, archivos dex, JAR o .so) de ninguna fuente que no sea Google Play. Esta restricción no se aplica al código que se ejecuta en máquinas virtuales o intérpretes cuando cualquiera de ellos permite acceder indirectamente a APIs de Android (como JavaScript en WebView o en un navegador).

Las aplicaciones o el código de terceros (por ejemplo, SDKs) con lenguajes interpretados (JavaScript, Python, Lua, etc.) cargados en el momento de la ejecución (por ejemplo, no incluidos en el paquete de la aplicación) no deben permitir posibles infracciones de las políticas de Google Play.

No admitimos código que introduzca o aproveche vulnerabilidades de seguridad. Consulta el [Programa de Mejora de la Seguridad de las Aplicaciones](#) para obtener información sobre los problemas de seguridad más recientes de los que se haya informado a los desarrolladores.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

Ejemplos de infracciones habituales relacionadas con el abuso de dispositivos y redes:

- Aplicaciones que bloqueen una aplicación o interfieran en ella publicando anuncios.
- Aplicaciones para hacer trampas en juegos que afecten a las partidas de otras aplicaciones.

- Aplicaciones que faciliten o den instrucciones sobre cómo hackear servicios, software o hardware, o eludir medidas de seguridad.
- Aplicaciones que usen o accedan a un servicio o a una API de un modo que infrinja los términos del servicio de ese servicio o API.
- Aplicaciones que no [cumplan los requisitos para ser incluidas en la lista de permitidas](#) e intenten eludir la [gestión de energía del sistema](#).
- Aplicaciones que faciliten servicios de proxy a terceros (solo pueden hacerlo cuando sea el objetivo principal de la aplicación para los usuarios).
- Aplicaciones o código de terceros (por ejemplo, SDKs) que descarguen código ejecutable, como archivos dex o código nativo, de una fuente que no sea Google Play.
- Aplicaciones que instalen otras aplicaciones en un dispositivo sin el consentimiento previo del usuario.
- Aplicaciones que contengan enlaces a software malicioso o que faciliten su distribución o su instalación.
- Aplicaciones o código de terceros (por ejemplo, archivos SDK) que contengan un elemento WebView con la interfaz JavaScript añadida y que cargue contenido web que no sea de confianza (por ejemplo, una URL de http://) o URLs no verificadas obtenidas de fuentes que no sean de confianza (por ejemplo, URLs obtenidas de intents que no sean de confianza).
- Aplicaciones que usen el [permiso de intent de pantalla completa](#) para forzar la interacción del usuario con anuncios o notificaciones invasivos.

Uso de servicios en primer plano

El permiso de servicio en primer plano nos ayuda a asegurarnos de que los servicios en primer plano que se muestran a los usuarios se usen adecuadamente. En el caso de las aplicaciones orientadas a Android 14 o versiones posteriores, debes especificar un tipo válido de servicio en primer plano para cada servicio en primer plano que se use en tu aplicación. Además, debes declarar el [permiso de servicio en primer plano](#) que sea adecuado para ese tipo. Por ejemplo, si el caso práctico de tu aplicación requiere el uso de geolocalización en un mapa, debes declarar el permiso [FOREGROUND_SERVICE_LOCATION](#) en el archivo de manifiesto de tu aplicación.

Las aplicaciones solo pueden declarar un permiso de servicio en primer plano si el uso:

- Proporciona una función que beneficie al usuario y sea pertinente considerando la función principal de la aplicación.
- Lo inicia o puede percibirlo el usuario (por ejemplo, el audio al reproducir una canción, el envío de contenido multimedia a otro dispositivo, mostrar al usuario una notificación precisa y clara o la solicitud de un usuario de subir una foto a la nube).
- Puede ser cancelado o detenido por el usuario.
- No puede ser interrumpido ni aplazado por el sistema sin provocar una experiencia de usuario negativa o hacer que la función anunciada al usuario no actúe según lo previsto (por ejemplo, una llamada telefónica debe iniciarse inmediatamente, el sistema no puede aplazarla).
- Solo tiene lugar durante el tiempo necesario para completar la tarea.

Los siguientes casos prácticos de servicio en primer plano están exentos de los criterios anteriores:

- Los tipos de servicios en primer plano [systemExempted](#) o [shortService](#).
- El tipo de servicio en primer plano dataSync (solo cuando usa funciones de [Play Asset Delivery](#)).

El uso del servicio en primer plano se explica con más detalle [aquí](#).

Tareas de transferencia de datos iniciadas por el usuario

Las aplicaciones solo pueden usar la API de [tareas de transferencia de datos iniciadas por el usuario](#) si el uso:

- lo inicia el usuario

- es para tareas de transferencia de datos de red
- solo tiene lugar durante el tiempo necesario para completar la transferencia de datos

El uso de las APIs de transferencia de datos iniciadas por el usuario se explica con más detalle [aquí](#).

Requisitos de Flag Secure

FLAG_SECURE es una marca de visualización declarada en el código de una aplicación que indica que su interfaz de usuario contiene datos sensibles que deben limitarse a una superficie segura mientras se usa la aplicación. Esta marca se ha diseñado para evitar que los datos aparezcan en capturas de pantalla o que se visualicen en pantallas no seguras. Los desarrolladores declaran esta marca si el contenido de la aplicación no debe difundirse, visualizarse ni transmitirse de cualquier otra forma fuera de la aplicación o del dispositivo del usuario.

Para fines de seguridad y privacidad, todas las aplicaciones distribuidas en Google Play deben respetar la declaración FLAG_SECURE de otras aplicaciones. Esto quiere decir que las aplicaciones no deben facilitar ni ofrecer alternativas para eludir la configuración de FLAG_SECURE en otras aplicaciones.

Las aplicaciones que puedan considerarse [herramientas de accesibilidad](#) están exentas de este requisito siempre y cuando no transmitan, guarden ni almacenen en caché contenido protegido mediante FLAG_SECURE frente al acceso desde fuera del dispositivo del usuario.

Aplicaciones que ejecutan contenedores Android en el dispositivo

Las aplicaciones contenedor Android en el dispositivo proporcionan entornos que simulan la totalidad o partes de un SO Android subyacente. La experiencia dentro de esos entornos puede no reflejar la solución completa de [funciones de seguridad de Android](#), por lo que los desarrolladores pueden añadir una marca de archivo de manifiesto de entorno seguro para comunicarles a los contenedores Android en el dispositivo que no deben operar en su entorno Android simulado.

Marca de entorno seguro en el archivo de manifiesto

REQUIRE_SECURE_ENV es una marca que se puede declarar en el archivo de manifiesto de una aplicación para indicar que esa aplicación no se debe ejecutar en aplicaciones contenedor Android en el dispositivo. Con fines de seguridad y privacidad, las aplicaciones que proporcionan contenedores Android en el dispositivo deben respetar todas las aplicaciones que declaren esta marca y:

- Revisar los archivos de manifiesto de aplicaciones que quieran cargar en su contenedor Android en el dispositivo para esta marca.
- No cargar las aplicaciones que declaren esta marca en su contenedor Android en el dispositivo.
- No funcionar como un proxy interceptando o llamando a APIs en el dispositivo para que parezca que están instaladas en el contenedor.
- No facilitar ni crear alternativas para eludir la marca (como cargar una versión antigua de una aplicación para evitar la marca REQUIRE_SECURE_ENV de la aplicación actual).

Consulta más información sobre esta política en nuestro [Centro de Ayuda](#).

Comportamiento engañoso

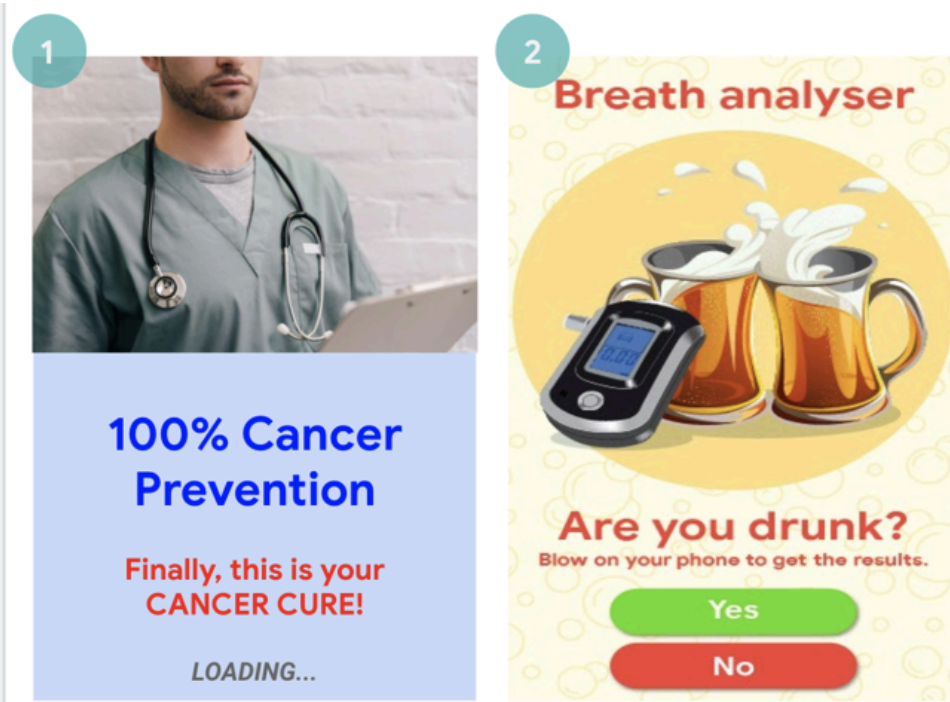
No admitimos aplicaciones que traten de engañar a los usuarios o facilitar conductas fraudulentas; esto incluye, por ejemplo, aplicaciones que estén diseñadas para no funcionar. Las aplicaciones deben proporcionar contenido informativo, descripciones, imágenes y vídeos precisos sobre sus funciones en los metadatos. Las aplicaciones no deben imitar las funciones ni las advertencias del sistema operativo, ni de otras aplicaciones. Cualquier cambio en la configuración del dispositivo debe hacerse con el conocimiento y el consentimiento del usuario, y este debe poder revertirlo.

Afirmaciones engañosas

No admitimos aplicaciones que incluyan información ni afirmaciones falsas o engañosas, por ejemplo, en los títulos, los iconos, las descripciones o las capturas de pantalla.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Aplicaciones que no describen sus funciones de forma fiel, clara y veraz:
 - Una aplicación que afirma ser un juego de carreras en la descripción y en las capturas de pantalla, pero en realidad es un juego de puzles de bloques que utiliza la imagen de un coche.
 - Una aplicación que afirma ser un antivirus, pero solo contiene una guía de texto explicando cómo eliminar virus.
- Aplicaciones que afirman disponer de funciones que son imposibles de llevar a cabo, como una aplicación repelente de insectos, incluso si se presentan como una broma, un chiste, etc.
- Aplicaciones que están categorizadas de forma incorrecta (incluidos, entre otros, en cuanto a la clasificación o la categoría de la aplicación).
- Contenido manifiestamente engañoso o falso que pueda interferir en procesos electorales o en el resultado de las elecciones.
- Aplicaciones que afirman, sin ser cierto, estar asociadas a una entidad gubernamental o proporcionar servicios públicos para los que no tengan la autorización correspondiente.
- Aplicaciones que afirman falsamente ser la aplicación oficial de una entidad establecida. Los títulos como "Justin Bieber Oficial" no están permitidos si no se cuenta con los permisos o derechos necesarios.



(1) Esta aplicación incluye afirmaciones médicas o relacionadas con la salud que son engañosas (curar el cáncer).

(2) Esta aplicación afirma disponer de funciones que no se pueden llevar a cabo (usar el teléfono como alcoholímetro).

Cambios engañosos de los ajustes del dispositivo

No admitimos aplicaciones que hagan cambios en la configuración o en las funciones del dispositivo del usuario fuera de la aplicación sin su conocimiento ni su consentimiento. La configuración y las funciones del dispositivo incluyen ajustes del sistema y del navegador, así como marcadores, accesos directos, iconos, widgets y la presentación de aplicaciones en la pantalla de inicio.

Tampoco admitimos lo siguiente:

- Aplicaciones que modifiquen los ajustes o las funciones del dispositivo con el consentimiento del usuario, pero que lo hagan de una forma que no sea fácilmente reversible.
- Aplicaciones o anuncios que modifiquen los ajustes o las funciones del dispositivo como servicio a terceros o con fines publicitarios.
- Aplicaciones que engañen a los usuarios para que desinstalen o inhabiliten aplicaciones de terceros o para que modifiquen ajustes o funciones del dispositivo.
- Aplicaciones que animen o incentiven a los usuarios para que desinstalen o inhabiliten aplicaciones de terceros, o para que modifiquen los ajustes o las funciones del dispositivo, a menos que se trate de un servicio de seguridad que se pueda verificar.

Facilitar conductas fraudulentas

No admitimos aplicaciones que ayuden a los usuarios a engañar a otros o que incorporen funciones engañosas, incluidas las aplicaciones que generen o que faciliten la generación de carnés de identidad, números de identificación personal, pasaportes, diplomas, tarjetas de crédito, cuentas bancarias o carnés de conducir. Las aplicaciones deben proporcionar avisos, títulos, descripciones, imágenes y vídeos que reflejen de forma precisa y veraz sus funciones y contenido, y deben poder ejecutarse de una forma correcta y razonable que se corresponda con las expectativas de los usuarios.

Los recursos adicionales de las aplicaciones (por ejemplo, recursos de juegos) solo se pueden descargar si son necesarios para que los usuarios utilicen la aplicación. Estos recursos deben cumplir todas las políticas de Google Play y, antes de comenzar la descarga, la aplicación debe avisar a los usuarios e informarles claramente del tamaño de la descarga.

Cualquier afirmación que diga que una aplicación es una "broma" o se ha desarrollado "con fines de entretenimiento" (u otro sinónimo) no exime a la aplicación de cumplir nuestras políticas.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Aplicaciones que imitan otras aplicaciones o sitios web con el objetivo de engañar a los usuarios para que revelen información personal o de autenticación.
- Aplicaciones que representen o muestren números de teléfono, contactos, direcciones o información personal identificable reales o sin verificar de personas o entidades que no hayan dado su consentimiento.
- Aplicaciones con funciones principales diferentes según la ubicación geográfica del usuario, los parámetros del dispositivo u otros datos dependientes del usuario, y en las que esas diferencias no se anuncian de forma destacada en la ficha de Play Store.
- Aplicaciones que cambien significativamente de una versión a otra sin avisar al usuario (por ejemplo, en la [sección de novedades](#)) y sin actualizar la ficha de Play Store.
- Aplicaciones que intenten modificar u ofuscar el comportamiento durante la revisión.
- Aplicaciones con descargas facilitadas por una red de distribución de contenido (CDN) que no avisen a los usuarios ni les informen previamente del tamaño de la descarga.

Elementos multimedia manipulados

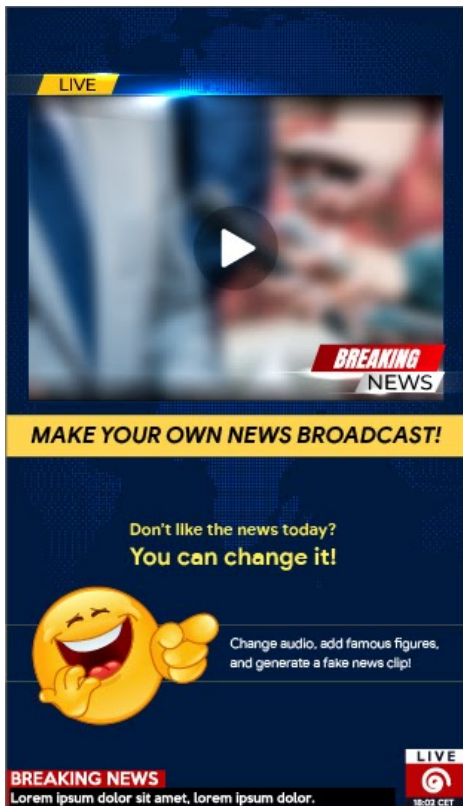
No permitimos aplicaciones que promuevan o ayuden a crear información o afirmaciones falsas o engañosas mediante imágenes, audio, vídeos o texto. Tampoco permitimos las aplicaciones cuyo objetivo sea promocionar o perpetuar imágenes, vídeos o texto demostrablemente falsos o engañosos que puedan causar daños en relación con acontecimientos sensibles, temas políticos, asuntos sociales u otros temas de interés público.

Las aplicaciones que manipulen o alteren elementos multimedia, más allá de los ajustes de claridad o calidad habituales y aceptables en el mundo editorial, deben incluir un aviso destacado o una marca de agua en los elementos multimedia alterados cuando los usuarios no puedan identificar con claridad

que los elementos se han alterado. Se pueden hacer excepciones por motivos de interés público o en caso de sátiras o parodias evidentes.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Aplicaciones que añaden una figura pública a una manifestación durante un evento políticamente sensible.
- Aplicaciones que, en su ficha de Play Store, utilizan personajes públicos o elementos multimedia relativos a un acontecimiento sensible para publicitar la capacidad de manipular elementos multimedia.
- Aplicaciones que manipulan vídeos para imitar la retransmisión de noticias.



(1) Esta aplicación ofrece la función de modificar vídeos para imitar una retransmisión de noticias y añadir personajes famosos o públicos al vídeo sin una marca de agua.

Transparencia de comportamiento

La funcionalidad de tu aplicación debería estar lo bastante clara para los usuarios. No incluyas funciones ocultas, inactivas ni sin documentar en tu aplicación. No se permiten técnicas para eludir las reseñas de aplicaciones. Puede que las aplicaciones deban proporcionar información adicional para asegurar la seguridad de los usuarios, la integridad del sistema y el cumplimiento de las políticas.

Información falsa

No admitimos aplicaciones ni cuentas de desarrollador que:

- Suplanten la identidad de una persona u organización, o que oculten o falseen su propiedad o su finalidad principal.
- Participen en actividades coordinadas para engañar a los usuarios. Se incluyen, entre otras, las aplicaciones o cuentas de desarrollador que falseen u oculten su país de origen y que dirijan su contenido a usuarios de otro país.
- Se coordinen con otras aplicaciones, sitios web, desarrolladores u otras cuentas para ocultar o proporcionar información engañosa sobre la identidad de la aplicación o del desarrollador, o sobre

otros detalles materiales, en los que el contenido de la aplicación esté relacionado con política, problemas sociales o asuntos de interés público.

Política de niveles de API de destino de Google Play

Para ofrecer a los usuarios una experiencia segura, Google Play requiere los siguientes niveles de API de destino para **todas las aplicaciones**:

Las nuevas aplicaciones y las actualizaciones de aplicaciones DEBEN orientarse a un nivel de API de Android en el plazo de un año desde el lanzamiento de la última versión principal de Android. Las aplicaciones nuevas y las actualizaciones de aplicaciones que no cumplan este requisito no podrán enviarse en Play Console.

Las aplicaciones de Google Play que no estén actualizadas y que no se orienten a un nivel de API en el plazo de dos años desde el lanzamiento de la última versión principal de Android no estarán disponibles para los nuevos usuarios que tengan dispositivos con versiones más recientes del SO Android. Los usuarios que hayan descargado previamente la aplicación desde Google Play podrán seguir encontrando, descargando y usando la aplicación en cualquier versión del SO Android compatible con la aplicación.

Si necesitas asesoramiento técnico sobre cómo cumplir el requisito del nivel de API de destino, consulta la [guía de migración](#) .

Para saber las fechas exactas y las excepciones, consulta este [artículo del Centro de Ayuda](#) .

SDK Requirements

Los desarrolladores de aplicaciones a menudo dependen de código de terceros (por ejemplo, un SDK) para integrar funciones y servicios clave en sus aplicaciones. Si incluyes un SDK en tu aplicación, debes asegurarte de que puedes proteger a tus usuarios y tu aplicación frente a vulnerabilidades. En esta sección, mostramos cómo algunos de nuestros requisitos actuales de privacidad y seguridad se aplican en el contexto de los SDKs y se han diseñado para ayudar a los desarrolladores a integrar de forma segura SDKs en sus aplicaciones.

Si incluyes SDKs en tu aplicación, debes asegurarte de que el código y las prácticas de terceros no provoquen que tu aplicación infrinja las Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play. Es importante que sepas cómo tratan los SDKs de tu aplicación los datos de usuario y que te asegures de que conoces qué permisos usan, qué datos recogen y por qué. Recuerda que la recogida y el tratamiento de los datos de usuario por parte del SDK debe estar en consonancia con el uso que hace tu aplicación de dichos datos en cumplimiento con las políticas.

Para asegurarte de que no infringes los requisitos de las políticas al usar un SDK, lee y comprende las siguientes políticas en su totalidad y ten en cuenta algunos de los requisitos actuales en relación con los SDKs que encontrarás a continuación:

Política de Datos de Usuario

Debes ser transparente en lo relativo a cómo tratas los datos de los usuarios (por ejemplo, la información que recoges de los usuarios o sobre ellos, incluida la información de los dispositivos). Para ello, debes informar sobre cómo recoge, usa, trata, comparte y accede tu aplicación a los datos de los usuarios, así como limitar el uso de los datos a los fines declarados que cumplan las políticas.

Si incluyes en tu aplicación código de terceros (por ejemplo, un SDK), debes asegurarte de que dicho código, así como las prácticas de los terceros en cuestión que estén relacionadas con los datos de usuario de tu aplicación, cumplan las Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play, que incluyen requisitos de uso y de divulgación. Por ejemplo, debes asegurarte de que tus proveedores de SDKs no vendan datos de usuario personales y sensibles procedentes de tu aplicación. Este requisito

se aplica con independencia de si los datos de usuario se transfieren después de enviarlos a un servidor o mediante la inserción de código de terceros en tu aplicación.

Datos de usuario personales y sensibles

- Debe limitarse la posibilidad de recoger, usar, compartir y acceder a los datos de usuario personales y sensibles que se adquieran a través de la aplicación a proporcionar las funciones y servicios de la aplicación, así como para fines que los usuarios puedan deducir de forma razonable y que cumplan las políticas:
 - Las aplicaciones que amplíen el uso de los datos de usuario personales y sensibles para publicar anuncios deben cumplir la política de anuncios de Google Play.
- Deben tratarse todos los datos de usuario personales y sensibles de forma segura, y transmitirlos usando un sistema moderno de cifrado, como el protocolo HTTPS.
- Debe usarse una solicitud de permisos de ejecución siempre que sea posible antes de acceder a los datos que haya disponibles mediante los permisos de Android.

Venta de datos de usuario personales y sensibles

No vendas datos de usuario personales ni sensibles.

- "Vender" hace referencia al intercambio o la transferencia de datos de usuario personales y sensibles a un tercero a cambio de una contraprestación económica.
 - Las transferencias de datos de usuario personales y sensibles iniciadas por el usuario (por ejemplo, cuando el usuario usa una función de la aplicación para transferir un archivo a un tercero o cuando el usuario decide utilizar una aplicación para fines específicos relacionados con estudios de investigación) no se consideran ventas.

Requisitos de aviso destacado y consentimiento

Cuando tu aplicación acceda, recoja, use o comparta datos de usuario personales y sensibles de un modo que el usuario del producto o la función en cuestión no pueda deducir de forma razonable, debes cumplir los requisitos de aviso destacado y consentimiento de la [Política de Datos de Usuario](#).

Si tu aplicación incluye código de terceros (por ejemplo, un SDK) que está diseñado para recoger datos de usuario personales y sensibles de forma predeterminada, debes, en el plazo de 2 semanas desde la fecha en que recibas una solicitud por parte de Google Play (o, si la solicitud de Google Play establece un periodo mayor, dentro de ese periodo), proporcionar pruebas suficientes que demuestren que tu aplicación cumple los requisitos de aviso destacado y consentimiento de esta política, incluidos los relacionados con el acceso, recogida, utilización o uso compartido de los datos mediante el código de terceros.

Recuerda asegurarte de que el uso que haces de un código de terceros (por ejemplo, un SDK) no provoca que tu aplicación infrinja la [Política de Datos de Usuario](#).

Consulta este artículo del [Centro de Ayuda](#) para obtener más información sobre el requisito de aviso destacado y consentimiento.

Ejemplos de infracciones causadas por SDKs

- Una aplicación con un SDK que recoja datos de usuario personales y sensibles y no los trate de conformidad con esta Política de Datos de Usuario ni con los requisitos de acceso, tratamiento de datos (incluida la venta no permitida), y aviso destacado y consentimiento.
- Una aplicación que integra un SDK que recoja datos de usuario personales y sensibles de forma predeterminada infringiendo los requisitos de esta política en relación con el consentimiento del usuario y el aviso destacado.
- Una aplicación con un SDK que afirme recoger datos de usuario personales y sensibles únicamente para ofrecer funciones de protección contra el fraude y los abusos en la aplicación, pero cuyo SDK también comparta los datos que recoge con terceros con fines publicitarios o analíticos.
- Una aplicación que incluya un SDK que transmita la información de los paquetes instalados por el usuario sin cumplir las directrices de aviso destacado y/o la [política de privacidad](#).
 - Consulta también la política de [software no deseado para móviles](#).

Requisitos adicionales para acceder a datos personales y sensibles

Esta tabla describe los requisitos para actividades específicas.

Actividad	Requisito
-----------	-----------

Tu aplicación recoge o vincula identificadores de dispositivos persistentes (por ejemplo, IMEI, IMSI, número de serie de SIM, etc.)

Los identificadores de dispositivos persistentes no deben vincularse a otros datos de usuario personales ni sensibles o identificadores de dispositivo que se puedan cambiar, salvo en los siguientes casos:

- Telefonía asociada a una SIM (por ejemplo, llamadas por Wi-Fi vinculadas a una cuenta de operador).
- Aplicaciones de gestión de dispositivos empresariales que usen el modo Propietario del dispositivo.

Debe avisarse de estos usos a los usuarios de forma destacada tal y como se especifica en la [Política de Datos de Usuario](#).

Consulta [este artículo](#) para obtener más información sobre los identificadores únicos alternativos.

Lee la [política de anuncios](#) para consultar más directrices sobre el ID de publicidad de Android.

Tu aplicación va dirigida a niños

Tu aplicación solo puede incluir SDKs autocertificados para usar en servicios dirigidos a niños. Consulta el texto completo de la política y los requisitos del [Programa de SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias](#).

Ejemplos de infracciones causadas por SDKs

- Una aplicación que usa un SDK que vincula el ID de Android y la ubicación.
- Una aplicación con un SDK que conecta el AAID con identificadores del dispositivo persistentes con fines publicitarios o analíticos.
- Una aplicación con un SDK que conecta el AAID con la dirección de correo con fines analíticos.

Sección Seguridad de los datos

Todos los desarrolladores deben incluir en todas las aplicaciones una sección Seguridad de los datos clara y precisa, donde se explique cómo se recogen, se usan y se comparten los datos de usuario. Este requisito también se aplica a los datos que se recogen y tratan mediante las bibliotecas o los SDKs de terceros que se usen en la aplicación. El desarrollador es responsable de la precisión de la sección y de que esta información esté actualizada. Si procede, esta sección debe estar en consonancia con los avisos incluidos en la política de privacidad de la aplicación.

Consulta este artículo del [Centro de Ayuda](#) para obtener más información sobre cómo completar la sección Seguridad de los datos.

Consulta la [Política de Datos de Usuario](#) completa.

Política de permisos y APIs que acceden a información sensible

Las solicitudes de permisos y APIs que acceden a información sensible deben resultar comprensibles para los usuarios. Solo puedes solicitar los permisos y las APIs que acceden a información sensible necesaria para implementar en tu aplicación las funciones o los servicios que promociones en tu ficha de Google Play. No puedes usar permisos ni APIs que accedan a información sensible y proporcionen acceso a datos de usuario o de dispositivos con fines o funciones que no hayas especificado, implementado o no estén permitidos. No puedes vender en ningún caso los datos personales o sensibles a los que tengas acceso mediante permisos o APIs que accedan a información sensible, ni tampoco compartírlas para facilitar su venta.

Consulta la [política completa de permisos y APIs que acceden a información sensible](#).

Ejemplos de infracciones causadas por SDKs

- Tu aplicación incluye un SDK que solicita la ubicación en segundo plano para un fin no permitido o no especificado.
- Tu aplicación incluye un SDK que transmite el IMEI obtenido con el permiso `read_phone_state` de Android sin el consentimiento del usuario.

Política de malware

Nuestra política de malware es simple: no debe existir ningún tipo de conducta maliciosa (es decir, malware) en el ecosistema Android, incluido Google Play Store, ni en los dispositivos de los usuarios. A partir de este principio fundamental, nos esforzamos por garantizar que el ecosistema Android sea seguro para nuestros usuarios y sus dispositivos Android.

El malware es un código que puede poner en riesgo la seguridad de un usuario, de sus datos o sus dispositivos. El malware incluye, entre otras amenazas, aplicaciones potencialmente dañinas, binarios y modificaciones de framework. Dichos elementos se clasifican en categorías (como troyanos, phishing y software espía) que actualizamos y ampliamos constantemente.

Los requisitos de esta política también se aplican a cualquier código de terceros (por ejemplo, un SDK) que incluyas en tu aplicación.

Consulta la [política completa de malware](#).

Ejemplos de infracciones causadas por SDKs

- Aplicaciones que incluyen bibliotecas de SDK de proveedores que distribuyen software malicioso.
- Aplicaciones que infringen el modelo de permisos de Android o roban credenciales (como los tokens de OAuth) de otras aplicaciones.
- Aplicaciones que abusan de funciones para impedir que se puedan desinstalar o detener.
- Aplicaciones que inhabilitan SELinux.
- Aplicaciones que incluyen un SDK que infringe el modelo de permisos de Android al obtener privilegios avanzados mediante el acceso a los datos del dispositivo para un fin no divulgado.
- Aplicaciones que incluyen un SDK con código que engaña al usuario para que se suscriba o compre contenido mediante la facturación del móvil.

Las aplicaciones que se apropian de privilegios y rootean dispositivos sin el permiso de los usuarios se engloban en la categoría de aplicaciones de rooteado.

Software espía

Un software espía es cualquier aplicación, código o comportamiento malicioso que recoge, filtra o comparte datos del usuario o del dispositivo que no están relacionados con una función que cumple las políticas.

También se considera software espía el código o comportamiento malicioso que puede interpretarse que espía al usuario o filtra datos sin la debida notificación o consentimiento.

Consulta la [política completa de software espía](#).

Por ejemplo, las infracciones de software espía causadas por SDKs incluyen, entre otras, las siguientes:

- Aplicaciones que usan un SDK que transmite datos de grabaciones de audio o de llamadas si dichos datos no están relacionados con la funcionalidad de la aplicación de acuerdo con las políticas.
- Aplicaciones con código malicioso de terceros (por ejemplo, un SDK) que transmite datos fuera del dispositivo de una manera inesperada para el usuario y/o sin la debida notificación o consentimiento del usuario.

Política de software no deseado para móviles

Comportamiento transparente e información clara

Todo el código debe cumplir las promesas que se le hagan al usuario. Las aplicaciones deben proporcionar todas las funciones de las que se informe. Las aplicaciones no deben confundir a los usuarios.

Ejemplos de infracciones:

- Fraude publicitario
- Ingeniería social

Protege los datos de los usuarios

Explica con claridad y transparencia todo lo relacionado con el acceso, utilización, recogida y uso compartido de los datos de usuario personales y sensibles. El uso de los datos de usuario debe cumplir todas las Políticas de Datos de Usuario pertinentes, según corresponda, y deben tomarse todas las precauciones necesarias para proteger los datos.

Ejemplos de infracciones:

- Recogida de datos (ver también la sección sobre software espía)
- Abuso de permisos restringidos

Consulta la [política completa de software no deseado para móviles](#).

Política de abuso de dispositivos y redes

No admitimos aplicaciones que interfieran de forma no autorizada en el dispositivo del usuario ni con otros dispositivos u ordenadores, servidores, redes, interfaces de programación de aplicaciones (APIs) o servicios (entre los que se incluyen otras aplicaciones del dispositivo, los servicios de Google o la red de un operador autorizado). Tampoco se admitirán aplicaciones que interrumpan o dañen los elementos anteriormente citados ni que accedan a ellos de forma no autorizada.

Las aplicaciones o el código de terceros (por ejemplo, SDKs) con lenguajes interpretados (JavaScript, Python, Lua, etc.) cargados en el momento de la ejecución (es decir, no empaquetados con la aplicación) no deben permitir posibles infracciones de las políticas de Google Play.

No admitimos código que introduzca o aproveche vulnerabilidades de seguridad. Consulta el [programa de mejora de la seguridad de las aplicaciones](#) para obtener información sobre los problemas de seguridad más recientes de los que se haya informado a los desarrolladores.

Consulta la [política completa de abuso de dispositivos y redes](#).

Ejemplos de infracciones causadas por SDKs

- Aplicaciones que facilitan servicios proxy a terceros (solo pueden hacerlo cuando sea el objetivo principal de la aplicación para los usuarios).
- Aplicaciones que incluyen un SDK que descarga código ejecutable, como archivos dex o código nativo, de una fuente que no sea Google Play.
- Aplicaciones que incluyen un elemento WebView con la interfaz JavaScript añadida y que cargan contenido web que no sea de confianza (por ejemplo, una URL de http://) o URLs no verificadas obtenidas de fuentes que no sean de confianza (por ejemplo, URLs obtenidas de intents que no sean de confianza).
- Aplicaciones que incluyen un SDK que contiene código usado para actualizar su propio APK.
- Aplicaciones que incluyen un SDK que expone a los usuarios a una vulnerabilidad de seguridad al descargar archivos sobre una conexión no segura.
- Aplicaciones que usan un SDK que contiene código para descargar o instalar aplicaciones de fuentes desconocidas fuera de Google Play.
- Aplicaciones que incluyen un SDK que usa servicios en primer plano sin un caso práctico adecuado.
- Aplicaciones que incluyen un SDK que usa servicios en primer plano para cumplir las políticas, pero que no se declara en el archivo de manifiesto de la aplicación.

Política de comportamiento engañoso

No admitimos aplicaciones que traten de engañar a los usuarios o facilitar conductas fraudulentas; esto incluye, por ejemplo, aplicaciones que estén diseñadas para no funcionar. Las aplicaciones

deben incluir contenido informativo, descripciones, imágenes y vídeos precisos y veraces sobre sus funciones en los metadatos. Las aplicaciones no deben imitar las funciones ni las advertencias del sistema operativo, ni de otras aplicaciones. Cualquier cambio en los ajustes del dispositivo debe hacerse con el conocimiento y el consentimiento del usuario, y este debe poder revertirlo.

Consulta la [política completa de comportamiento engañoso](#).

Transparencia de comportamiento

La funcionalidad de tu aplicación debería estar lo bastante clara para los usuarios; no incluyas funciones ocultas, inactivas o sin documentar en tu aplicación. No se permiten técnicas para eludir las reseñas de aplicaciones. Puede que las aplicaciones deban proporcionar información adicional para asegurar la seguridad de los usuarios, la integridad del sistema y el cumplimiento de las políticas.

Ejemplo de infracción causada por un SDK

- Tu aplicación incluye un SDK que usa técnicas para eludir las revisiones de la aplicación.

¿Qué políticas para desarrolladores de Google Play se suelen asociar con infracciones causadas por SDKs?

Para asegurarte de que el código de terceros que usa tu aplicación cumple las Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play, lee las siguientes políticas en su totalidad:

- [Política de Datos de Usuario](#)
- [Permisos y APIs que acceden a información sensible](#)
- [Política de abuso de dispositivos y redes](#)
- [Malware](#)
- [Software no deseado para móviles](#)
- [Programa de SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias](#)
- [Política de anuncios](#)
- [Comportamiento engañoso](#)
- [Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play](#)

Aunque muchos de los problemas suelen tener que ver con estas políticas, es importante recordar que un código incorrecto de SDKs podría provocar que tu aplicación infrinja otra política no indicada arriba. Recuerda revisar y estar al día de todas las políticas en su totalidad, puesto que es tu responsabilidad como desarrollador de aplicaciones asegurarte de que tus SDKs tratan los datos de tu aplicación en cumplimiento de las políticas.

Para obtener más información, visita nuestro [Centro de Ayuda](#).

Software malicioso

Nuestra política de malware es simple: no debe existir ningún tipo de conducta maliciosa (es decir, malware) en el ecosistema Android, incluido Google Play Store, ni en los dispositivos de los usuarios. A partir de este principio fundamental, nos esforzamos por garantizar que el ecosistema Android sea seguro para nuestros usuarios y sus dispositivos Android.

El malware es un código que puede poner en riesgo la seguridad de un usuario, de sus datos o sus dispositivos. El malware incluye, entre otras amenazas, aplicaciones potencialmente dañinas, binarios y modificaciones de framework. Dichos elementos se clasifican en categorías (como troyanos, phishing y software espía) que actualizamos y ampliamos constantemente.

Los requisitos de esta política también se aplican a cualquier código de terceros (por ejemplo, un SDK) que incluyas en tu aplicación.

Aunque el malware incluye muchos tipos y funciones diferentes, suele tener uno de los siguientes objetivos:

- Comprometer la integridad del dispositivo del usuario.
- Obtener el control del dispositivo del usuario.
- Permitir operaciones controladas de forma remota de un atacante para acceder, usar o explotar de alguna otra forma el dispositivo infectado.
- Transmitir credenciales o datos personales desde el dispositivo sin informar adecuadamente al usuario y sin su consentimiento.
- Difundir spam o comandos desde el dispositivo infectado para afectar a otros dispositivos o redes.
- Defraudar al usuario.

Las aplicaciones, los binarios y las modificaciones de framework pueden ser potencialmente dañinas y, por tanto, pueden generar comportamientos maliciosos aunque sea de forma no intencionada. El motivo es que las aplicaciones, los binarios o las modificaciones de framework pueden funcionar de forma diferente dependiendo de diversas variables. Por lo tanto, lo que es dañino para un dispositivo Android podría no representar ningún riesgo para otro. Por ejemplo, los dispositivos que usan la última versión de Android no se ven afectados por aplicaciones dañinas que usan API obsoletas para realizar acciones maliciosas, pero los dispositivos que aún usen versiones anteriores de Android sí podrían ser vulnerables a estas amenazas. Las aplicaciones, códigos binarios o modificaciones de framework se marcan como malware o aplicaciones potencialmente dañinas si representan una amenaza clara para algunos o para todos los usuarios de Android y sus dispositivos.

Las categorías de malware indicadas más abajo reflejan nuestro convencimiento de que los usuarios deben conocer el uso que hacen las aplicaciones de sus dispositivos, y tienen como objetivo promover un ecosistema seguro que ofrezca tanto una base sólida para la innovación como una experiencia segura para los usuarios.

Puedes consultar más información en [Google Play Protect](#) .

Puertas traseras

Código que permite la ejecución en un dispositivo de operaciones no deseadas, potencialmente dañinas y controladas de forma remota.

Estas operaciones pueden incluir comportamientos que harían que la aplicación, el binario o la modificación de framework se incluyeran en una de las categorías de malware si se ejecutaran automáticamente. En general, el término "puerta trasera" hace referencia a operaciones potencialmente dañinas que se pueden ejecutar en un dispositivo y, por tanto, no se corresponde completamente con categorías como el fraude de facturación o el software espía comercial. Como resultado, en algunos casos, Google Play Protect trata a un subgrupo de aplicaciones de puerta trasera como una vulnerabilidad.

Fraude de facturación

Código que cobra automáticamente al usuario de una forma intencionadamente engañosa.

El fraude de facturación móvil se divide en tres categorías: por SMS, por llamadas y por tarificación.

Fraude por SMS

Código que cobra a los usuarios por enviar SMS de tarificación especial sin su consentimiento, o que intenta encubrir sus actividades de SMS al ocultar los acuerdos de confidencialidad o los mensajes SMS del operador móvil, al notificar al usuario sobre cargos o al confirmar suscripciones.

Algunos códigos, aunque técnicamente revelan el envío de los SMS, introducen un comportamiento adicional que permite realizar el fraude por SMS. Por ejemplo, ocultan al usuario partes de un acuerdo de confidencialidad, hacen que estos resulten ininteligibles o suprimen condicionalmente los mensajes SMS del operador móvil que informan al usuario sobre cargos o confirman suscripciones.

Fraude por llamada

Código que cobra a los usuarios haciendo llamadas a números de tarificación especial sin su

consentimiento.

Fraude por tarificación

Código que engaña a los usuarios adquiriendo contenido o suscribiéndoles a servicios a través de la factura de sus teléfonos móviles.

Los fraudes por tarificación incluyen cualquier tipo de facturación, excepto los SMS y las llamadas de tarificación especial. Algunos ejemplos de este fraude son la facturación directa del operador, los puntos de acceso inalámbricos (WAP) y las transferencias de tiempo de conexión móvil. Los fraudes de puntos de acceso inalámbricos son uno de los fraudes por tarificación más comunes. Este tipo de fraudes incluye engañar a los usuarios para que hagan clic en un botón en un WebView transparente cargado de forma silenciosa. Una vez realizada esta acción, se inicia una suscripción recurrente, y el SMS o el correo electrónico de confirmación se suele interceptar para impedir que los usuarios se den cuenta de la transacción financiera.

Stalkerware

Se trata de un código que recopila datos personales o sensibles del usuario desde un dispositivo y los transmite a un tercero (empresa o persona física) para su monitorización.

Las aplicaciones deben mostrar un aviso destacado adecuado y recabar el consentimiento de los usuarios conforme a la [Política de Datos de Usuario](#) .

Directrices de monitorización de aplicaciones

Las aplicaciones diseñadas y promocionadas exclusivamente para monitorizar a otro individuo, por ejemplo, padres que quieren monitorizar a sus hijos, o en el ámbito de la gestión de empresas, para monitorizar a empleados concretos, siempre que cumplan todos los requisitos que se detallan a continuación, son las únicas aplicaciones de monitorización aceptables. Estas aplicaciones no se pueden utilizar para consultar la ubicación de otras personas (la pareja del usuario, por ejemplo) incluso con su conocimiento y permiso, independientemente de si se muestra una notificación permanente. Estas aplicaciones deben usar la marca de metadatos IsMonitoringTool en su archivo de manifiesto para calificarse adecuadamente a sí mismas como aplicaciones de monitorización.

Las aplicaciones de monitorización deben cumplir los siguientes requisitos:

- Las aplicaciones no se deben presentar como soluciones de espionaje o vigilancia secreta.
- Las aplicaciones no deben ocultar o encubrir el seguimiento ni intentar engañar a los usuarios sobre estas funciones.
- Las aplicaciones deben exhibir una notificación permanente a los usuarios en todo momento mientras estén en funcionamiento y mostrar un icono distintivo que permita identificar claramente la aplicación.
- Las aplicaciones deben avisar de la función de monitorización o rastreo en la descripción de Google Play Store.
- Las aplicaciones y sus fichas de Google Play no deben proporcionar medios para activar o acceder a funciones que infrinjan estos términos, como enlazar a un APK que no cumpla los requisitos y que esté alojado fuera de Google Play.
- Las aplicaciones deben respetar todas las leyes aplicables. Eres el único responsable de determinar la legalidad de tu aplicación en el mercado de destino.

Consulta el artículo del Centro de Ayuda [Usar la marca IsMonitoringTool](#) para obtener más información.

Denegación de servicio (DoS)

Código que, sin el conocimiento del usuario, ejecuta un ataque de denegación de servicio (DoS) o forma parte de un ataque DoS distribuido contra otros sistemas y recursos.

Por ejemplo, esto puede ocurrir cuando se envía un volumen elevado de solicitudes HTTP para producir una carga excesiva en servidores remotos.

Software de descarga hostil

Código que no es potencialmente dañino en sí mismo, pero que descarga otras aplicaciones potencialmente dañinas.

El código puede considerarse software de descarga hostil si:

- Hay motivos para creer que se creó para difundir aplicaciones potencialmente dañinas y que ha descargado aplicaciones de este tipo, o contiene código que podría descargar e instalar aplicaciones.
- Al menos el 5 % de las aplicaciones descargadas por este tipo de código son potencialmente dañinas, con un umbral mínimo de 500 aplicaciones descargadas (de las cuales 25 son potencialmente dañinas).

Los principales navegadores y aplicaciones que comparten archivos no se consideran software hostil siempre que:

- No inicien las descargas sin la interacción del usuario.
- Todas las descargas de aplicaciones potencialmente dañinas se inicien con el consentimiento de los usuarios.

Amenaza no relacionada con Android

Código que contiene amenazas no relacionadas con Android.

Estas aplicaciones no pueden causar daños a los usuarios de Android ni a sus dispositivos, pero incluyen componentes que pueden ser dañinos para otras plataformas.

Suplantación de identidad (phishing)

Código que finge provenir de una fuente de confianza, solicita las credenciales de autenticación o los datos de facturación del usuario y, a continuación, envía esa información a un tercero. Esta categoría también se aplica al código que intercepta las credenciales de los usuarios durante su transmisión.

Entre los objetivos del phishing, se incluyen credenciales bancarias y números de tarjetas de crédito, así como credenciales de cuentas online de redes sociales y juegos.

Abuso de privilegios

Código que pone en peligro la integridad del sistema accediendo sin autorización a la zona de pruebas de la aplicación, obteniendo privilegios avanzados, o bien cambiando o inhabilitando el acceso a funciones básicas de seguridad.

A continuación se incluyen algunos ejemplos:

- Aplicaciones que infringen el modelo de permisos de Android o roban credenciales (como los tokens de OAuth) de otras aplicaciones
- Aplicaciones que abusan de funciones para impedir que se puedan desinstalar o detener
- Aplicaciones que inhabilitan SELinux

Las aplicaciones que se apropian de privilegios y rootean dispositivos sin el permiso de los usuarios se conocen como aplicaciones de rooteado.

Ransomware

Código que toma el control de forma parcial o general de un dispositivo o de sus datos, tras lo que exige al usuario que haga un pago o realice una acción para recuperar el control sobre ellos.

Algunos programas de ransomware encriptan los datos del dispositivo y exigen un pago para descryptarlos, y utilizan las funciones administrativas del dispositivo para que los usuarios ordinarios no puedan eliminarlos. A continuación se incluyen algunos ejemplos:

- Bloquear el acceso de un usuario a su dispositivo y exigirle dinero para que recupere el control.
- Encriptar los datos de un dispositivo y exigir un pago (presumiblemente para descryptarlos).
- Impedir que el usuario pueda eliminar el código utilizando las funciones del administrador de políticas del dispositivo.

Es posible que los códigos distribuidos con el dispositivo cuya finalidad principal sea la gestión de dispositivos subvencionados se excluyan de la categoría de ransomware, siempre que cumplan los requisitos de gestión y bloqueo de seguridad, así como los de informar al usuario y obtener su consentimiento.

Rooteo

Código que rootea el dispositivo.

Hay una diferencia entre el código de rooteo no malicioso y el malicioso. Por ejemplo, las aplicaciones de rooteo no maliciosas avisan al usuario con antelación de que van a rootear el dispositivo y no ejecutan otras acciones propias de las aplicaciones potencialmente dañinas.

Las aplicaciones de rooteo maliciosas no informan al usuario de que van a rootear el dispositivo, o le informan del rooteo con antelación, pero también ejecutan otras acciones propias de las aplicaciones potencialmente dañinas.

Spam

Código que envía mensajes no solicitados a los contactos del usuario o usa el dispositivo como un relay de spam por correo electrónico.

Software espía

Un software espía es cualquier aplicación, código o comportamiento malicioso que recoge, filtra o comparte datos del usuario o del dispositivo que no están relacionados con una función que cumple las políticas.

También se considera software espía el código o comportamiento malicioso que puede interpretarse que espía al usuario o filtra datos sin la debida notificación o consentimiento.

Por ejemplo, las infracciones de software espía incluyen, entre otras, las siguientes:

- Grabar audio o llamadas realizadas con el teléfono
- Robar datos de aplicaciones
- Una aplicación con código malicioso de terceros (por ejemplo, un SDK) que transmite datos fuera del dispositivo de una manera inesperada para el usuario o sin la debida notificación o consentimiento del usuario.

Todas las aplicaciones deben cumplir las Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play, incluidas las políticas de datos de usuario y de dispositivo, como las políticas de [software no deseado para móviles](#), [datos de usuario](#), [permisos](#) y [APIs que acceden a información sensible](#) y [requisitos de SDKs](#).

Troyano

Código que parece inofensivo, como un juego del que se asegura que es tan solo un juego, pero que ejecuta acciones no deseadas y perjudiciales para el usuario.

Esta clasificación se suele utilizar en combinación con otras categorías de aplicaciones potencialmente dañinas. Un troyano tiene un componente inofensivo y otro dañino. Por ejemplo, un

juego que envía mensajes SMS premium desde el dispositivo del usuario en segundo plano y sin el conocimiento del usuario.

Una nota sobre aplicaciones poco comunes

Las aplicaciones nuevas o poco frecuentes se clasifican como poco comunes si Google Play Protect no dispone de suficiente información para garantizar que son seguras. Esta clasificación no implica necesariamente que la aplicación sea dañina, pero, sin una revisión más exhaustiva, tampoco podemos garantizar que sea segura.

Una nota sobre la categoría de puerta trasera

La clasificación de la categoría de malware de puerta trasera depende de cómo actúe el código. Una condición necesaria para que un código se clasifique como malware trasera es que permita un comportamiento que lo incluiría en una de las categorías de malware si se ejecutara automáticamente. Por ejemplo, si una aplicación permite la carga dinámica de código, y el código cargado dinámicamente extrae mensajes de texto, se clasificará como malware de puerta trasera.

Sin embargo, si una aplicación permite la ejecución de código arbitrario y no tenemos ningún motivo para creer que la ejecución de ese código se añadió con un objetivo malicioso, la aplicación no se tratará como un malware de puerta trasera, sino como una aplicación que tiene una vulnerabilidad, y se pedirá al desarrollador que le aplique un parche.

Máscaras

Una aplicación que utiliza varias técnicas de evasión para ofrecer al usuario funciones de la aplicación diferentes o falsas. Estas aplicaciones se enmascaran como aplicaciones o juegos legítimos para parecer inofensivos en las tiendas de aplicaciones y usan técnicas como la ofuscación, la carga dinámica de código o el encubrimiento para mostrar contenido malicioso.

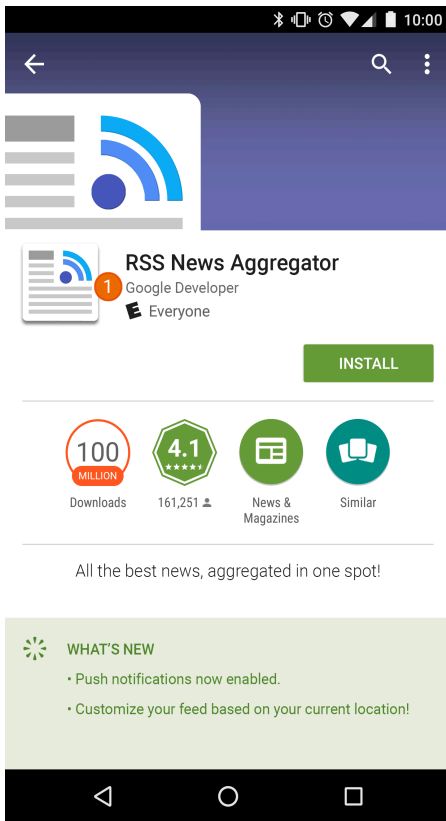
El software de enmascaramiento es similar a otras categorías de aplicaciones potencialmente dañinas, concretamente a los troyanos, con la diferencia principal en las técnicas que se usan para ofuscar la actividad maliciosa.

Suplantación de identidad

No admitimos aplicaciones que engañen a los usuarios suplantando la identidad de alguien (por ejemplo, de otro desarrollador, empresa o entidad) o de otra aplicación. No insinúes que tu aplicación está relacionada con alguien o autorizada por alguien si no lo está. Procura no utilizar iconos, descripciones ni títulos de aplicaciones, ni elementos en la aplicación, que puedan confundir a los usuarios sobre la relación de tu aplicación con otra persona o aplicación.





Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Desarrolladores que insinúan falsamente que existe una relación con otra empresa / entidad / organización o con otro desarrollador.



① El nombre del desarrollador que aparece en esta aplicación sugiere una relación oficial con Google, pero esta relación no existe.






- Aplicaciones cuyos iconos y títulos insinúen falsamente que existe una relación con otra empresa, entidad, organización o desarrollador.

✓		
✗	<p>①</p> 	<p>②</p> 

① La aplicación utiliza un emblema nacional y engaña a los usuarios haciéndoles creer que está vinculada al gobierno.

② La aplicación copia el logotipo de una entidad empresarial para sugerir falsamente que es una aplicación oficial de la empresa.

- Títulos e iconos de aplicaciones que son tan parecidos a los de otros productos o servicios que pueden llevar a error a los usuarios:

✓	 Google Maps	 Google+	 YouTube	 Twitter
✗	 Google Maps Navigator	 Google+ Sharify	 YouTube Aggregator	 TwitterPro

✓	 FISHCOINS	 ATOMIC ROBOT
✗	①  GOLDICOINS	②  ATOMIC ROBOT

① La aplicación utiliza el logotipo del sitio web de una criptomoneda conocida en el icono de la aplicación para sugerir que es el sitio web oficial.

② La aplicación copia el personaje y el título de un famoso programa o serie de televisión en el icono de la aplicación y engaña a los usuarios para que creen que está vinculada a un programa o serie de televisión.

- Aplicaciones que afirman falsamente ser la aplicación oficial de una entidad establecida. Los títulos como "Justin Bieber Oficial" no están permitidos sin contar con los permisos o derechos necesarios.
- Aplicaciones que infringen las [Directrices de marca de Android](#) .

Software no deseado para móviles

En Google creemos que si nos centramos en el usuario, todo lo demás vendrá solo. En nuestros [Principios de Software](#) y en nuestra [Política de Software No Deseado](#), incluimos una serie de recomendaciones generales para crear un software que ofrezca una gran experiencia al usuario. Esta política se basa en la Política de Google de Software No Deseado y describe los principios del [ecosistema de Android](#) y de Google Play Store. El software que infrinja estos principios se considerará potencialmente perjudicial para la experiencia de usuario, y tomaremos medidas para proteger de él a nuestros usuarios.

Tal como se menciona en la [Política de Software No Deseado](#), hemos constatado que la mayoría del software no deseado presenta una o varias de las mismas características básicas:

- Es engañoso, ya que promete una propuesta de valor que no cumple.
- Trata de engañar a los usuarios para que lo instalen o usa la técnica del piggybacking cuando se instala otro programa.
- No informa al usuario de cuáles son sus funciones más importantes y significativas.
- Afecta al sistema del usuario de formas inesperadas.
- Recoge o transmite información privada sin el conocimiento de los usuarios.
- Recoge o transmite información privada sin gestionarla de forma segura (por ejemplo, utilizando la transmisión a través de HTTPS).
- Se incluye en un paquete de software, pero no se informa de su presencia.

En los dispositivos móviles, el software puede ser código de aplicación, código binario, código para modificar marcos, etc. Con el objetivo de evitar el software que dañe el ecosistema o que entorpezca la experiencia de usuario, tomaremos medidas frente al código que infrinja estos principios.

A continuación nos basamos en la Política de Software No Deseado para ampliar su aplicación al software para móviles. Al igual que hacemos con dicha política, seguiremos mejorando la Política de Software No Deseado para Móviles con el objetivo de hacer frente a nuevos tipos de usos inadecuados.

Comportamiento transparente e información clara

Todo el código debe cumplir las promesas que se le hagan al usuario. Las aplicaciones deben proporcionar todas las funciones de las que se informe. Las aplicaciones no deben confundir a los usuarios.

- Las aplicaciones deben indicar de forma clara cuáles son sus funciones y objetivos.
- Las aplicaciones deben explicar de forma explícita y clara al usuario qué cambios van a realizar en el sistema. También deben permitir que los usuarios revisen y aprueben todas las opciones de instalación y los cambios importantes.
- El software no debe mostrar información falsa sobre el estado del dispositivo del usuario; por ejemplo, no debe afirmar que la seguridad del sistema se encuentra en estado crítico o que el sistema está infectado por virus.
- No utilices actividades no válidas que se hayan diseñado para aumentar el tráfico de los anuncios o las conversiones.
- No admitimos aplicaciones que engañen a los usuarios suplantando la identidad de alguien (por ejemplo, de otro desarrollador, empresa o entidad) o de otra aplicación. No insinúes que tu aplicación está relacionada con alguien o autorizada por alguien si no lo está.

Ejemplos de infracciones:

- Fraude publicitario
- Ingeniería social

Proteger los datos y la privacidad de los usuarios

Explica con claridad y transparencia todo lo relacionado con el acceso, utilización, recogida y uso compartido de los datos de usuario personales y sensibles. El uso de los datos de usuario debe cumplir todas las políticas de Datos de Usuario pertinentes, según corresponda, y deben tomarse todas las precauciones necesarias para proteger los datos.

- Proporciona a los usuarios la opción de aceptar la recogida de sus datos antes de empezar a recogerlos y enviarlos desde el dispositivo, incluidos los datos de cuentas de terceros, correo electrónico, número de teléfono, aplicaciones instaladas, archivos, ubicación y otros datos personales y sensibles que los usuarios no esperan que se recojan.
- Los datos de usuario personales y sensibles recogidos deben gestionarse de forma segura, incluida su transmisión con un sistema de cifrado moderno (por ejemplo, mediante HTTPS).
- El software, incluidas las aplicaciones móviles, solo debe transmitir datos de usuario personales y sensibles a servidores que estén relacionados con las funciones de la aplicación.
- No solicites ni engañes a los usuarios para que desactiven las protecciones de seguridad del dispositivo, como Google Play Protect. Por ejemplo, no debes ofrecer funciones de la aplicación ni recompensas adicionales a los usuarios por desactivar Google Play Protect.

Ejemplos de infracciones:

- Recogida de datos (ver también la [sección sobre software espía](#))
- Abuso de permisos restringidos

Ejemplos de políticas Datos de Usuario:

- [Política Datos de Usuario de Google Play](#)

- [Política Datos de Usuario de los Requisitos de GMS](#)
- [Política Datos de Usuario de los Servicios de APIs de Google](#)

No empeores la experiencia móvil

La experiencia de usuario debe ser sencilla y fácil de entender, y debe basarse en decisiones claras del usuario. Debe presentar una propuesta de valor clara al usuario y no debe entorpecer la experiencia de usuario anunciada o deseada.

- No muestres a los usuarios anuncios que aparezcan de forma inesperada, como los que puedan afectar o interferir en el uso de las funciones del dispositivo o mostrarse fuera del entorno de la aplicación que los haya activado sin que se puedan rechazar fácilmente y sin el consentimiento o la atribución adecuados.
- Las aplicaciones no deben interferir en otras aplicaciones ni en el uso del dispositivo.
- La desinstalación, si procede, debe ser clara.
- El software para móviles no debe imitar los mensajes del sistema operativo del dispositivo ni de otras aplicaciones. No suprimas las alertas que recibe el usuario desde otras aplicaciones o desde el sistema operativo, especialmente las que informen al usuario sobre cambios en su sistema operativo.

Ejemplos de infracciones:

- Anuncios invasivos
 - Uso no autorizado o imitación de funciones del sistema
-

Software de descarga hostil

Código que no es software no deseado en sí mismo, pero que descarga otro software no deseado para móviles.

El código puede considerarse software de descarga hostil si:

- Hay motivos para creer que se diseñó para difundir software no deseado para móviles y que ha descargado software de este tipo, o contiene código que podría descargar e instalar aplicaciones.
- O bien, si al menos el 5 % de las aplicaciones descargadas por el código son software no deseado para móviles, con un umbral mínimo de 500 aplicaciones descargadas (de las cuales 25 son software no deseado para móviles).

Los principales navegadores y aplicaciones que comparten archivos no se consideran software de descarga hostil siempre que:

- No inicien las descargas sin la interacción del usuario.
 - Todas las descargas de software se inicien con el consentimiento de los usuarios.
-

Fraude publicitario

El fraude publicitario está prohibido. Las interacciones publicitarias generadas para engañar a una red publicitaria con el fin de que interprete que el tráfico es consecuencia del interés real de los usuarios son un fraude publicitario, que es un tipo de [tráfico no válido](#). El fraude publicitario puede ser consecuencia de que los desarrolladores implementen anuncios con métodos no permitidos, como mostrar anuncios ocultos, hacer clic automáticamente en anuncios, alterar o modificar información o aprovechar acciones no humanas (arañas, bots, etc.) o actividades humanas diseñadas para producir tráfico de anuncios no válido. El tráfico no válido y el fraude publicitario son perjudiciales para los anunciantes, los desarrolladores y los usuarios, y provocan una pérdida de confianza a largo plazo en el ecosistema de anuncios para móviles.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

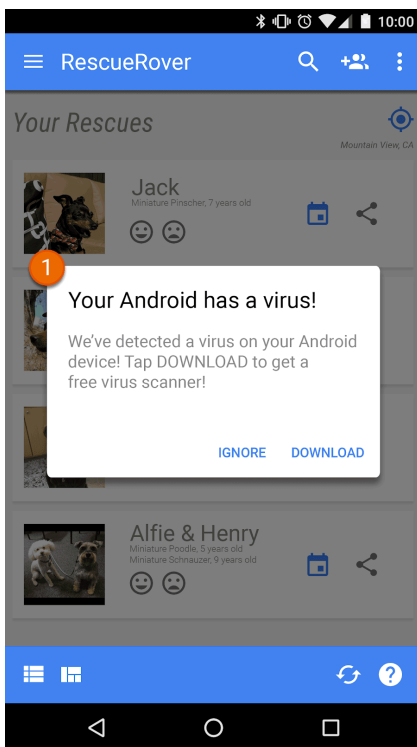
- Una aplicación que muestra anuncios que los usuarios no pueden ver.
- Una aplicación que genera automáticamente clics en anuncios sin la intervención del usuario, o que genera tráfico de red equivalente para ofrecer créditos de clics de forma fraudulenta.
- Una aplicación que envía clics de atribución de instalación falsos para recibir pagos por instalaciones que no proceden de la red del remitente.
- Una aplicación que muestra anuncios emergentes cuando el usuario no está en la interfaz de la aplicación.
- Información falsa sobre el inventario publicitario de una aplicación; por ejemplo, una aplicación que comunique a las redes publicitarias que se ejecuta en un dispositivo iOS cuando en realidad lo hace en un dispositivo Android, o una aplicación que proporcione información falsa sobre el nombre del paquete que se está monetizando.

Uso no autorizado o imitación de funciones del sistema

No admitimos aplicaciones o anuncios que interfieran en las funciones del sistema o las imiten, como notificaciones o advertencias. Las notificaciones del sistema solo se pueden usar para las funciones integrales de la aplicación, como la aplicación de una compañía aérea que avisa de ofertas especiales a los usuarios o un juego que informa a los usuarios de promociones integradas en el juego.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Aplicaciones o anuncios que se muestren mediante una alerta o una notificación del sistema:



- ① La notificación del sistema de esta aplicación se está usando para publicar un anuncio.

Para ver más ejemplos de anuncios, consulta la [Política de Anuncios](#).

Ingeniería social

No admitimos aplicaciones que finjan ser otra aplicación con la intención de engañar a los usuarios para que realicen acciones que el usuario pretendía efectuar en la aplicación original de confianza.

Monetización y anuncios

Con el objetivo de beneficiar a desarrolladores y usuarios, Google Play ofrece varias estrategias de monetización, como la distribución de pago, los productos de compra en la aplicación, las suscripciones o los modelos basados en anuncios. Debes cumplir estas políticas para ofrecer la mejor experiencia de usuario.

Pagos

1. Los desarrolladores que apliquen cargos por las descargas de aplicaciones de Google Play deben usar el sistema de facturación de Google Play como método de pago para esas transacciones.
2. Las aplicaciones distribuidas a través de Google Play que requieran o acepten pagos por acceder a funciones o servicios en la aplicación, incluyendo funcionalidades, contenido digital o productos de la aplicación (en conjunto, "compras en la aplicación"), deben usar el sistema de facturación de Google Play para esas transacciones, a menos que se aplique la sección 3, la sección 8 o la sección 9.

Algunos ejemplos de funciones o servicios de aplicaciones que requieren el uso del sistema de facturación de Google Play son las compras en la aplicación de:

- Artículos (como monedas virtuales, vidas extra, tiempo de juego adicional, complementos, personajes o avatares).
- Servicios de suscripción (como aplicaciones de actividad física, juegos, citas, educación, música, vídeo, mejoras del servicio u otros servicios de suscripción de contenido).
- Funcionalidad o contenido de aplicaciones (como la versión sin anuncios de una aplicación o nuevas funciones no disponibles en la versión gratuita).
- Software y servicios en la nube (como servicios de almacenamiento de datos, software de productividad empresarial y software de gestión financiera).

3. El sistema de facturación de Google Play no debe usarse en los siguientes casos:

a. Si el pago se realiza, principalmente:

- Para comprar o alquilar productos físicos, como artículos de alimentación, ropa, menaje y electrónica.
- Para contratar servicios físicos, como servicios de transporte, servicios de limpieza, billetes de avión, suscripciones a gimnasios, reparto de comida o entradas para eventos en directo.
- Para pagar facturas de tarjeta de crédito o de suministros, como servicios de televisión por cable o telecomunicaciones.

b. Si se incluyen pagos punto a punto, subastas online o donaciones exentas de impuestos.

c. Si el pago se realiza para adquirir contenido o servicios que ofrezcan juegos de azar y apuestas online, tal como se describe en la sección [Aplicaciones de juegos de azar y apuestas](#) de la [política sobre Juegos de Azar y Apuestas, Juegos y Concursos con Dinero Real](#).

d. Si el pago se realiza por un producto cuya categoría se considera inaceptable según las [Políticas de Contenido del Centro de Pagos](#) de Google.

Nota: En algunos mercados, ofrecemos Google Pay para las aplicaciones que venden productos y/o servicios físicos. Para consultar más información, visita la [página para desarrolladores de Google Pay](#).

4. Aparte de las condiciones descritas en la sección 3, en la sección 8 y en la sección 9, las aplicaciones no pueden llevar a los usuarios a un método de pago que no sea el sistema de facturación de Google Play. Esta prohibición incluye, por ejemplo, dirigir a los usuarios a otros métodos de pago a través de:

- La ficha de una aplicación en Google Play.

- Promociones en la aplicación relacionadas con contenido en venta.
 - Elementos WebView, botones, enlaces, mensajes, anuncios u otras llamadas a la acción en la aplicación.
 - Flujos de interfaz de usuario en la aplicación, incluidos los flujos de creación de cuentas o de registro que dirijan a los usuarios desde una aplicación a un método de pago distinto al sistema de facturación de Google Play.
5. Las monedas virtuales en aplicaciones solo se deben utilizar en la aplicación o el juego para los que se hayan comprado.
 6. Los desarrolladores deben informar de forma clara y precisa a los usuarios sobre los términos y precios de su aplicación, o sobre las suscripciones o funciones en la aplicación que se puedan comprar. Los precios en la aplicación deben coincidir con los que aparecen en la interfaz de facturación de Play que ven los usuarios. Si la descripción de tu producto en Google Play hace referencia a funciones en la aplicación que puedan requerir un cargo concreto o adicional, debes indicar claramente en la ficha de la aplicación que los usuarios tienen que pagar para acceder a esas funciones.
 7. Las aplicaciones y los juegos que ofrezcan mecanismos para recibir artículos virtuales de forma aleatoria al hacer una compra (incluidas, entre otras, las cajas de recompensas) deben indicar de forma clara, antes de hacer la compra y en un momento oportuno y próximo a la adquisición, la probabilidad de recibir esos artículos.
 8. A menos que se apliquen las condiciones descritas en la sección 3, los desarrolladores de aplicaciones distribuidas a través de Google Play que requieran o acepten pagos de usuarios residentes en estos [países/regiones](#) para compras en aplicaciones pueden ofrecer a los usuarios un sistema de facturación alternativo en la aplicación además del de Google Play para dichas transacciones si rellenan correctamente el formulario de declaración de facturación para cada programa pertinente y si aceptan los términos adicionales y los [requisitos del programa](#) que se incluyen en él.
 9. Los desarrolladores de las aplicaciones distribuidas a través de Google Play pueden dirigir a los usuarios residentes en el Espacio Económico Europeo (EEE) fuera de la aplicación, incluso para promocionar ofertas de funciones y servicios digitales en la aplicación. Los desarrolladores que dirijan a los usuarios residentes en el EEE fuera de la aplicación deben rellener correctamente el [formulario de declaración](#) del programa, así como aceptar los términos adicionales y los [requisitos del programa](#) que se incluyen en él.

Nota: Puedes consultar los plazos y las preguntas frecuentes relacionadas con esta política en nuestro [Centro de Ayuda](#).

Anuncios

Para seguir ofreciendo una experiencia de calidad, tenemos en cuenta el contenido, la audiencia, la experiencia de usuario y el comportamiento de tus anuncios, así como la seguridad y la privacidad. Consideramos que los anuncios y las ofertas asociadas forman parte de tu aplicación, por lo que también deben cumplir el resto de las políticas de Google Play. También aplicamos requisitos adicionales a los anuncios si vas a monetizar una aplicación dirigida a niños en Google Play.

Puedes consultar más información sobre nuestras políticas de promoción de aplicaciones y de fichas de Play Store [aquí](#), incluyendo cómo abordamos las [actividades promocionales engañosas](#).

Contenido del anuncio

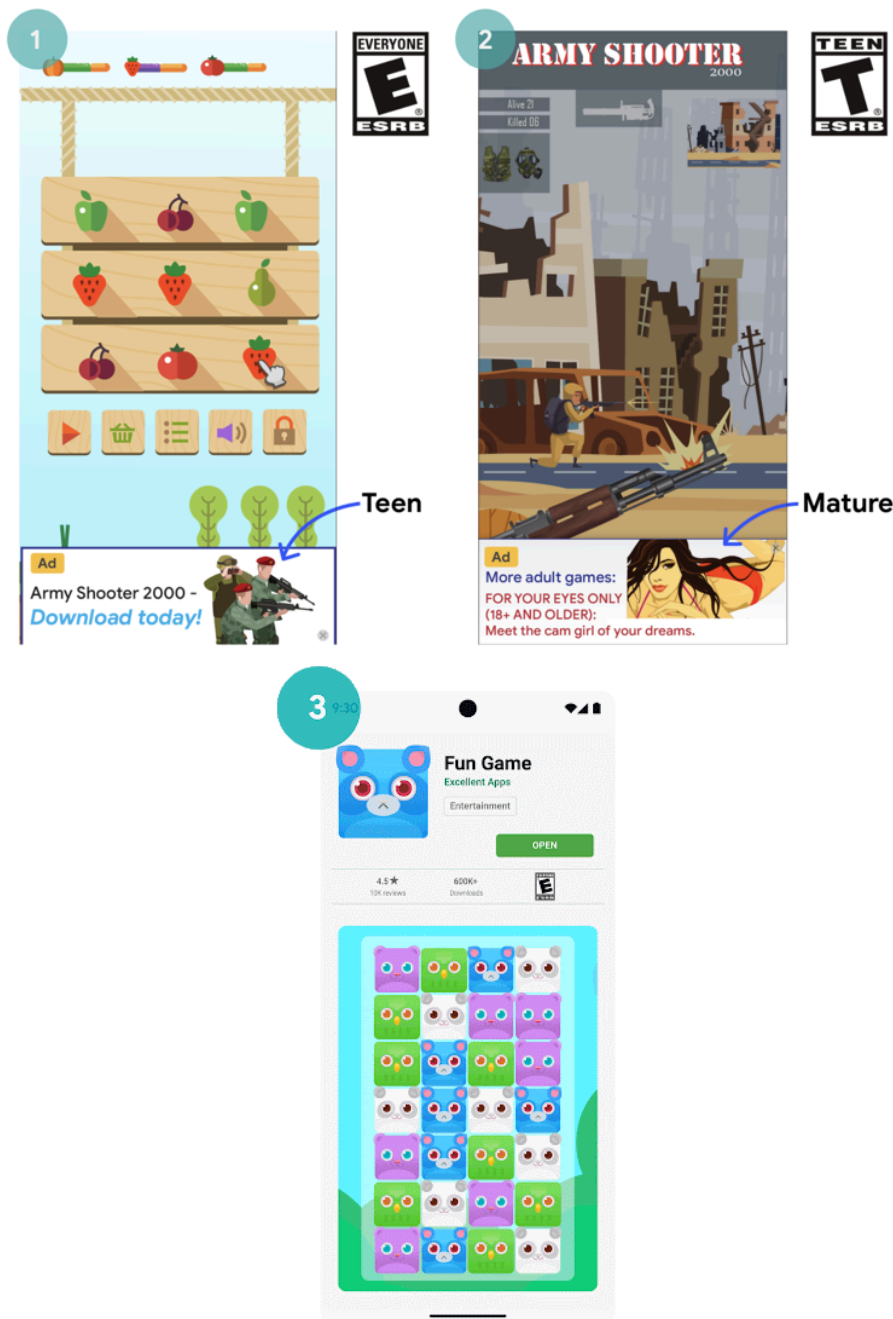
Los anuncios y las ofertas asociadas forman parte de tu aplicación y deben cumplir nuestras políticas de [contenido no permitido](#). También se aplican requisitos adicionales si tu aplicación es de [juegos de azar y apuestas](#).

Anuncios inadecuados

Los anuncios y las ofertas asociadas (por ejemplo, los anuncios que promocionen la descarga de otra aplicación) que se muestren dentro de tu aplicación deben ser apropiados para la [clasificación del contenido](#) de tu aplicación, aunque el contenido en sí mismo cumpla nuestras políticas.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Anuncios que son inapropiados para la clasificación del contenido de la aplicación



- ① Este anuncio es inadecuado para la clasificación del contenido de la aplicación: el anuncio está orientado a adolescentes, pero la aplicación es para todos los públicos.
- ② Este anuncio es inadecuado para la clasificación del contenido de la aplicación: el anuncio está orientado a adultos, pero la aplicación es para adolescentes.
- ③ La oferta del anuncio (promoción de la descarga de una aplicación para adultos) es inadecuada para la clasificación del contenido de la aplicación de videojuegos en la que se ha mostrado el anuncio, que está dirigida a todos los públicos.

Requisitos de los anuncios para familias

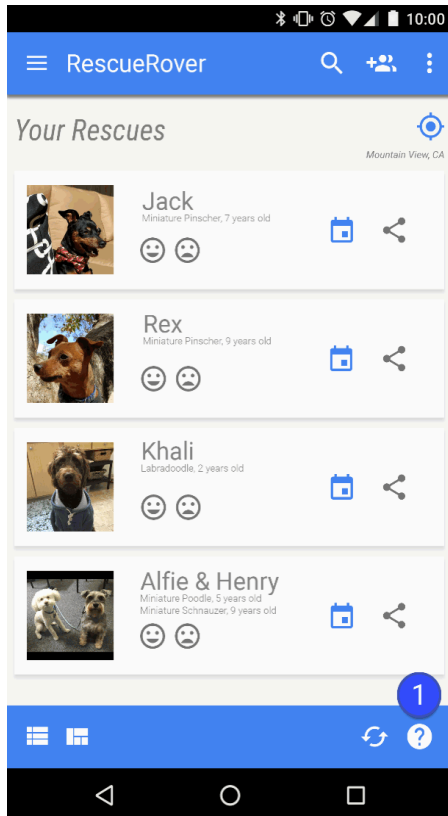
Si vas a monetizar una aplicación dirigida a niños en Google Play, es importante que tu aplicación cumpla los [requisitos de la Política sobre Anuncios y Monetización para Familias](#).

Publicidad engañosa

Los anuncios no deben imitar ni suplantar la interfaz de usuario de ninguna función de una aplicación, como las notificaciones o las advertencias de un sistema operativo. Los usuarios deben poder identificar con claridad qué aplicación publica cada anuncio.

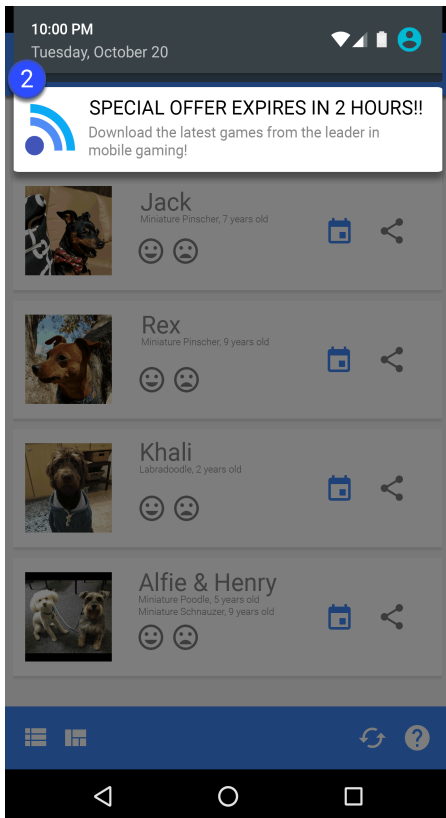
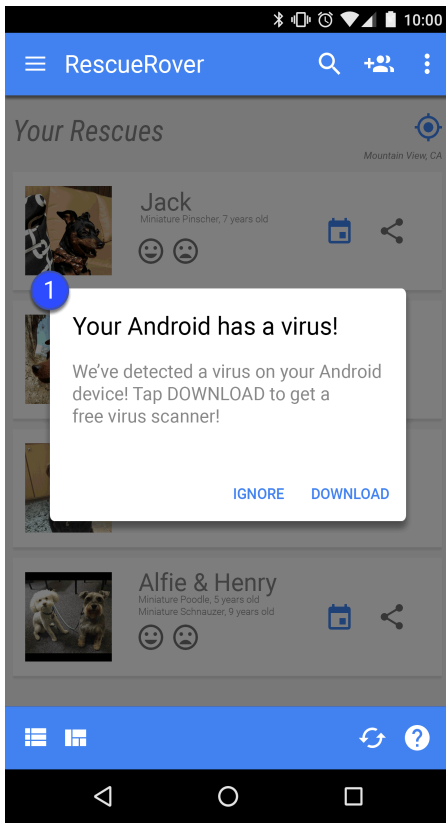
Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Anuncios que imitan la interfaz de usuario de una aplicación:

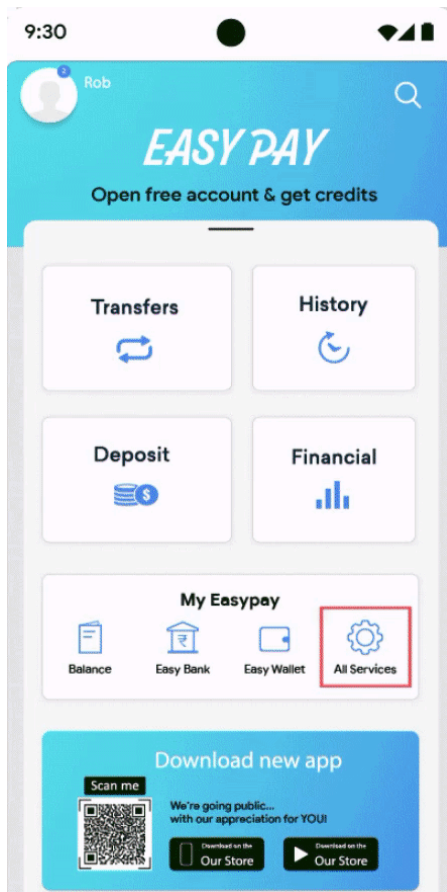


① El icono de signo de interrogación en esta aplicación es un anuncio que dirige al usuario a una página de destino externa.

- Anuncios que imitan una notificación del sistema:



① ② Los ejemplos anteriores muestran anuncios que imitan diferentes notificaciones del sistema.



① El ejemplo anterior muestra una sección con funciones que imitan otras funciones, pero que únicamente dirigen al usuario a un anuncio o a varios anuncios.

Anuncios invasivos

Los anuncios invasivos son anuncios que se muestran a los usuarios de formas inesperadas, por lo que pueden provocar clics accidentales o bien afectar o interferir en la usabilidad de las funciones del dispositivo.

Tu aplicación no puede obligar a un usuario a que haga clic en un anuncio o envíe información personal con fines publicitarios como condición para utilizar al completo una aplicación. Los anuncios solo se pueden mostrar dentro de la aplicación que los publique y no deben interferir en otras aplicaciones, en otros anuncios ni en el funcionamiento del dispositivo (incluyendo los botones y puertos del sistema o del dispositivo). Estas interferencias incluyen las superposiciones, las funciones complementarias y los bloques de anuncios con widgets. Si tu aplicación muestra anuncios que interfieren en el uso normal, el usuario debe poder cerrarlos fácilmente sin ninguna penalización.

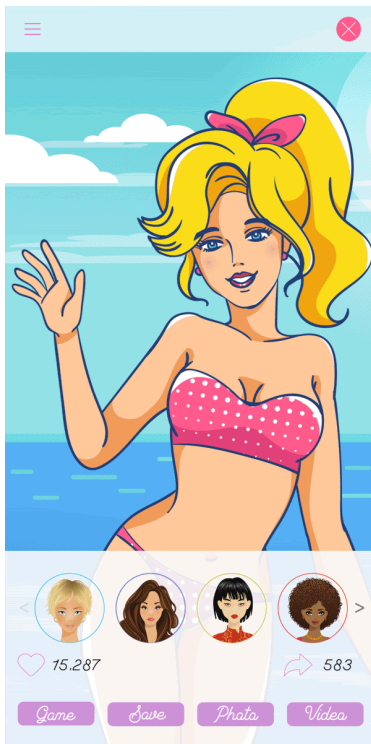
Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Anuncios que ocupan toda la pantalla o interfieren en el uso normal y no ofrecen ningún medio claro para cerrarlos:

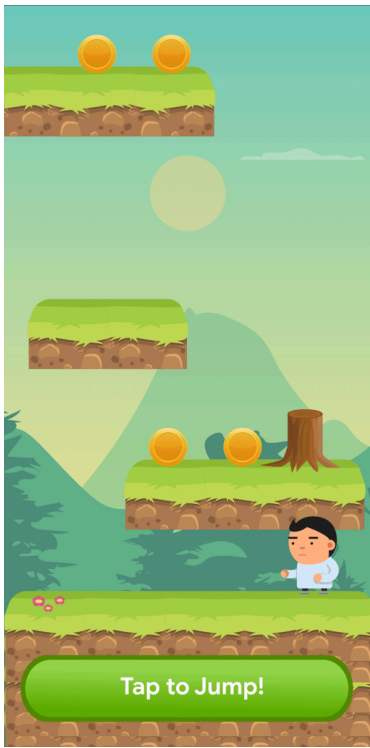


① Este anuncio no tiene ningún botón para cerrarlo.

- Anuncios que obligan al usuario a hacer clic en ellos mediante un botón de cierre falso o anuncios que aparecen de repente en zonas de la aplicación en las que el usuario toca habitualmente para usar otra función:

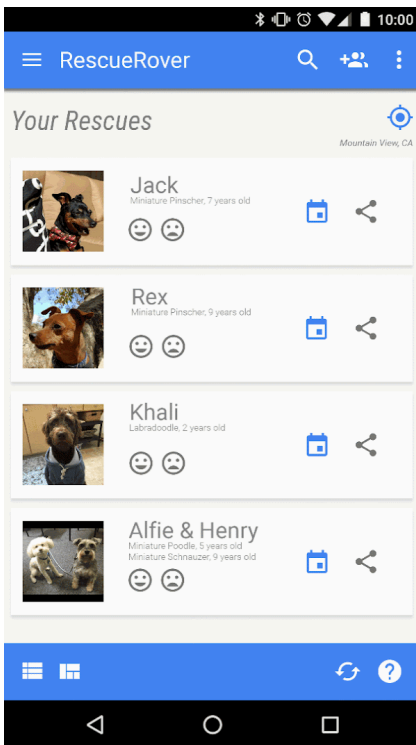


① Este anuncio utiliza un botón de cierre falso.



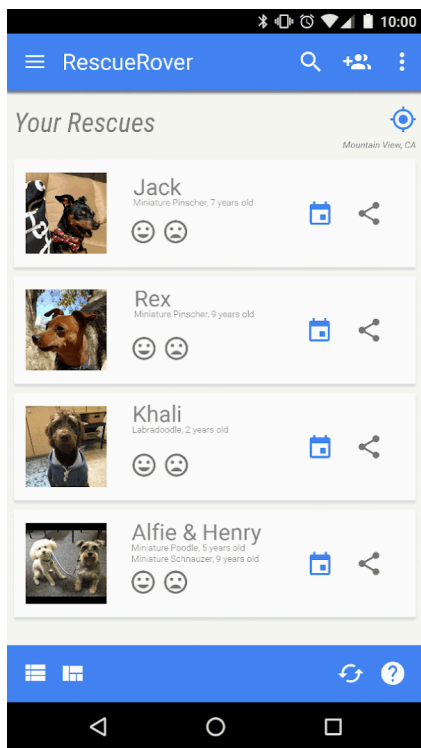
② Este anuncio aparece de repente en una zona en la que el usuario está acostumbrado a tocar para usar funciones en la aplicación.

- Anuncios que se muestran fuera de la aplicación que los publica:



① El usuario accede a la pantalla de inicio desde esta aplicación y de repente aparece un anuncio en la pantalla de inicio.

- Anuncios que se activan al pulsar el botón de inicio u otras funciones diseñadas específicamente para salir de la aplicación:



① El usuario intenta salir de la aplicación y acceder a la pantalla de inicio, pero un anuncio interrumpe el proceso previsto.

Estándares Better Ads Experiences

Los desarrolladores deben cumplir las siguientes directrices sobre anuncios para ofrecer experiencias de alta calidad a los usuarios cuando usen aplicaciones de Google Play. Tus anuncios no deben mostrarse de las siguientes formas inesperadas a los usuarios:

- No están permitidos los anuncios intersticiales a pantalla completa de ningún formato (vídeos, archivos GIF, anuncios estáticos, etc.) que aparezcan de forma inesperada, por lo general, cuando el usuario haya elegido hacer otra cosa.
 - No están permitidos los anuncios que aparezcan mientras se juega a un videojuego al principio de un nivel o durante el comienzo de un segmento de contenido.
 - No están permitidos los anuncios intersticiales de vídeo a pantalla completa que aparezcan antes de la pantalla de carga (pantalla de inicio) de una aplicación.
- No están permitidos los anuncios intersticiales a pantalla completa de ningún formato que no se puedan cerrar después de 15 segundos. Los anuncios intersticiales de solicitud de aceptación a pantalla completa o los anuncios intersticiales a pantalla completa que no interrumpan las acciones de los usuarios (por ejemplo, los que se aparezcan después de la pantalla de puntuación en una aplicación de videojuegos) pueden mostrarse durante más de 15 segundos.

Esta política no se aplica a los anuncios bonificados, que requieren la aceptación explícita de los usuarios (por ejemplo, un anuncio que los desarrolladores ofrezcan de forma explícita a un usuario para que lo visualice a cambio de desbloquear una función o un contenido específicos de un videojuego). Esta política tampoco se aplica a la monetización ni a la publicidad que no interfieran con el uso normal de la aplicación o el juego (por ejemplo, contenido de vídeo con anuncios integrados o anuncios de banner que no se muestren a pantalla completa).

Estas directrices se basan en los estándares [Better Ads Experiences](#) . Para consultar más información sobre los estándares Better Ads, visita el sitio web de [Coalition for Better Ads](#) .

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Anuncios inesperados que aparezcan mientras se juega a un videojuego o al principio de un segmento de contenido (por ejemplo, después de que un usuario haga clic en un botón y antes de

que la acción que se pretendía realizar al hacer clic en el botón haya surtido efecto). Estos anuncios son inesperados para los usuarios, ya que estos esperan interactuar con un contenido o empezar a jugar.

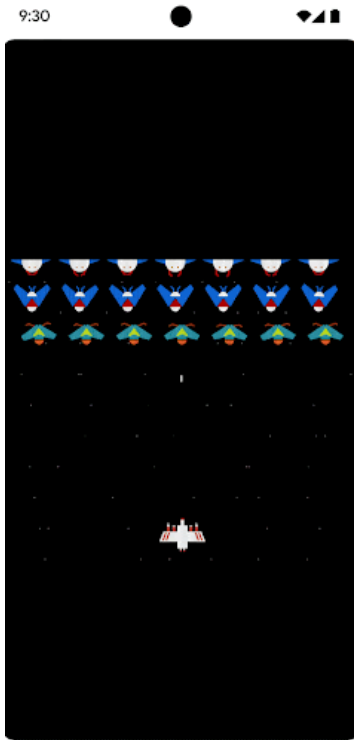


① Un anuncio estático inesperado aparece mientras se juega a un videojuego al principio de un nivel.



② Un anuncio en vídeo inesperado aparece durante el comienzo de un segmento de contenido.

- Un anuncio a pantalla completa que aparece mientras se juega a un videojuego y no se puede cerrar después de 15 segundos.



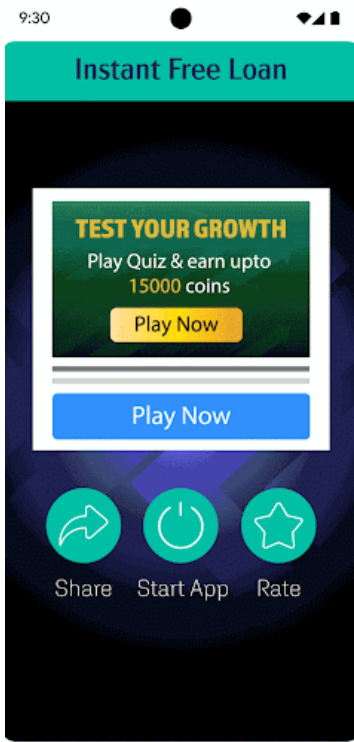
① Un anuncio intersticial aparece mientras se juega a un videojuego y no se ofrece a los usuarios la opción de saltárselo en un plazo de 15 segundos.

Contenido de anuncios

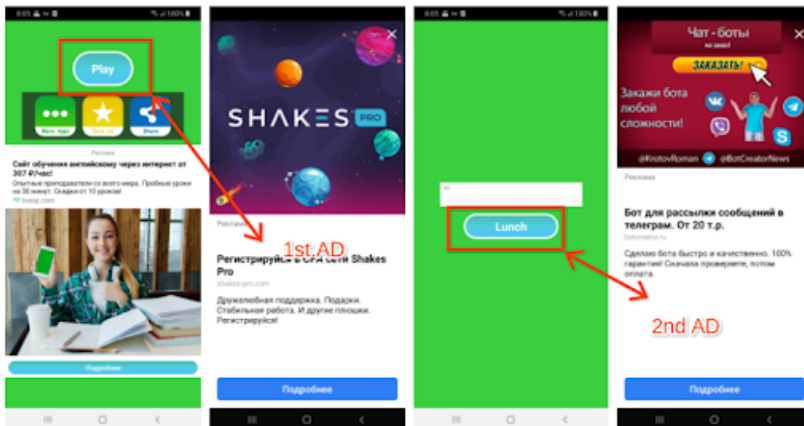
No admitimos aplicaciones que muestren anuncios intersticiales repetidamente que desvíen la atención de los usuarios al interactuar con la aplicación y realizar tareas dentro de esta.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Las aplicaciones en las que se coloque un anuncio intersticial después de una acción del usuario (incluidas, entre otras, hacer clic, deslizar el dedo, etc.) de forma consecutiva.



① La primera página dentro de la aplicación tiene varios botones para interactuar. Cuando el usuario hace clic en **Iniciar app** para usar la aplicación, aparece un anuncio intersticial emergente. Después de cerrar el anuncio, el usuario vuelve a la aplicación y hace clic en **Servicio** para comenzar a usar el servicio, pero entonces aparece otro anuncio intersticial.



② En la primera página, se guía al usuario para que haga clic en **Jugar** porque este es el único botón disponible para usar la aplicación. Cuando el usuario hace clic en ese botón, aparece un anuncio intersticial. Después de cerrar el anuncio, el usuario hace clic en **Iniciar**, porque es el único botón con el que se puede interactuar, y aparece otro anuncio intersticial emergente.

Monetización de la pantalla de bloqueo

A menos que el único objetivo de la aplicación sea proporcionar una pantalla de bloqueo, las aplicaciones no pueden incluir anuncios o funciones para obtener ingresos procedentes de la pantalla de bloqueo de un dispositivo.

Fraude publicitario

El fraude publicitario está terminantemente prohibido. Para obtener más información, consulta nuestra [política sobre fraude publicitario](#).

Uso de los datos de ubicación para anuncios

Las aplicaciones que aumentan el uso de los datos de la ubicación del dispositivo basada en permisos para ofrecer anuncios están sujetas a la política de [Información personal y Sensible](#) y deben cumplir los siguientes requisitos:

- Los usuarios deben poder identificar con claridad el uso o la recopilación de los datos de la ubicación del dispositivo basada en permisos con fines publicitarios. Además, este proceso debe estar documentado en la política de privacidad obligatoria de la aplicación, incluidas las asociaciones con cualquier política de privacidad de una red publicitaria de relevancia que aborde el uso de datos de ubicación.
- De acuerdo con los requisitos de los [permisos de ubicación](#), este tipo de permisos solo se puede solicitar para implementar los servicios o las funciones actuales en la aplicación. Del mismo modo, no se pueden solicitar permisos de ubicación del dispositivo solo para el uso de anuncios.

Uso del ID de publicidad de Android

En la versión 4.0 de los Servicios de Google Play se presentan nuevas API y un ID que pueden utilizar los proveedores de análisis y de publicidad. A continuación se indican las condiciones de uso de este ID.

- **Uso:** el identificador de publicidad de Android (AAID) solo debe utilizarse para analizar los anuncios y los usuarios. El estado de la opción "Inhabilitar anuncios basados en intereses" o de la opción "Inhabilitar Personalización de Anuncios" se debe verificar en cada acceso del ID.

- **Asociación a información personal identificable u otros identificadores.**
 - Uso de publicidad: el identificador de publicidad no debe vincularse a identificadores de dispositivo persistentes (por ejemplo: SSAID, dirección MAC, IMEI, etc.) para fines publicitarios. El identificador de publicidad solo debe vincularse a información personal identificable con el consentimiento explícito del usuario.
 - Uso de análisis: el identificador de publicidad no debe vincularse a información personal identificable ni asociarse a ningún identificador de dispositivo persistente (por ejemplo: SSAID, dirección MAC, IMEI, etc.) para fines analíticos. Lee la [política de datos de los usuarios](#) para consultar más directrices relativas a los identificadores de dispositivo persistentes.
- **Respeto hacia las decisiones de los usuarios.**
 - Si se crea un nuevo identificador de publicidad, no debe vincularse a uno anterior o a sus datos derivados sin el consentimiento explícito del usuario.
 - Se debe respetar la decisión del usuario si ha seleccionado las opciones "Inhabilitar anuncios basados en intereses" o "Inhabilitar Personalización de Anuncios". En tal caso, no puedes utilizar el identificador de publicidad para crear perfiles de usuario con fines publicitarios ni para orientar publicidad personalizada a los usuarios. Entre las actividades permitidas, se incluyen la publicidad contextual, la limitación de frecuencia, el seguimiento de conversiones, la elaboración de informes y la detección del fraude y de problemas de seguridad.
 - En dispositivos más nuevos, el identificador se eliminará cuando el usuario elimine el identificador de publicidad de Android. Si se intenta acceder al identificador, se recibirá una cadena de ceros. Los dispositivos que no tengan un identificador de publicidad no deben conectarse a datos vinculados a un identificador de publicidad anterior ni a los datos que se deriven de él.
- **Transparencia para los usuarios.** Los usuarios deben estar informados sobre la recopilación de datos y el uso del identificador de publicidad, así como sobre el cumplimiento de estas condiciones, a través de una notificación de privacidad adecuada de carácter legal. Para obtener más información sobre nuestros estándares de privacidad, consulta nuestra [política de datos de los usuarios](#).
- **Cumplimiento de los términos de uso.** El identificador de publicidad solo podrá utilizarse de acuerdo con la Política del Programa para Desarrolladores de Google Play, incluido el uso que haga de él un tercero con el que lo hayas compartido durante la actividad comercial. Todas las aplicaciones subidas o publicadas en Google Play deben utilizar el ID de publicidad (si está disponible en un dispositivo) en lugar de cualquier otro identificador de dispositivo con fines publicitarios.

Para obtener más información, consulta nuestra [Política de Datos de Usuario](#).

Suscripciones

Como desarrollador, no debes confundir a los usuarios sobre el contenido o los servicios de suscripción que ofreces en tu aplicación. Es fundamental que te comuniques con claridad en las pantallas de inicio o las promociones en la aplicación. No admitimos aplicaciones que permitan que los usuarios tengan experiencias de compra engañosas o manipuladoras (incluyendo las compras en la aplicación o las suscripciones).

Debes informar con transparencia sobre lo que ofreces. Esto incluye que comuniques de forma explícita los términos de la oferta, el coste de la suscripción, la frecuencia del ciclo de facturación y si hay que suscribirse para usar la aplicación. Los usuarios no deberían tener que realizar ninguna acción adicional para consultar esa información.

Las suscripciones deben proporcionar a los usuarios un valor constante y recurrente a lo largo de su duración, y no se pueden usar para ofrecer a los usuarios ventajas que en la práctica sean de un solo uso (por ejemplo, SKUs que ofrezcan un pago único de saldo o dinero en la aplicación, o potenciadores de un solo uso para el juego). Tu suscripción puede ofrecer bonificaciones incentivadoras o promocionales, pero estas deben ser un complemento al valor constante o

recurrente proporcionado a lo largo de la duración de la suscripción. Los productos que no ofrezcan un valor constante y recurrente deben ser [productos de compra en la aplicación](#) en lugar de [productos de suscripción](#).

No debes falsear ni describir de forma inexacta ventajas de un solo uso para que los usuarios creen que son suscripciones. Esto incluye modificar una suscripción para convertirla en una oferta de un solo uso (por ejemplo, cancelando, desactivando o minimizando el valor recurrente) después de que el usuario haya comprado la suscripción.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Suscripciones mensuales en las que no se informa a los usuarios de que se renovarán automáticamente y se cobrarán todos los meses.
- Suscripciones anuales en las que se destaca de forma más prominente el precio mensual.
- Términos y precios de suscripciones que no están localizados por completo.
- Promociones en la aplicación que no indican de forma clara que el usuario puede acceder al contenido sin suscribirse (si existe dicho acceso sin suscripción).
- Nombres de SKU que no representan de forma fiel el tipo de suscripción (como "Prueba gratuita" o "Prueba la suscripción premium gratis durante 3 días") en una suscripción que se cobre periódicamente.
- Mostrar varias pantallas durante el flujo de compra que lleven al usuario a hacer clic involuntariamente en el botón para suscribirse.
- Suscripciones que no proporcionan un valor constante ni recurrente, como ofrecer 1000 gemas durante el primer mes y, después, reducir la oferta a 1 gema en los siguientes meses de la suscripción.
- Requerir que el usuario se registre en una suscripción que se renueva de forma automática para conseguir una ventaja de un solo uso y cancelar la suscripción del usuario sin que lo solicite después de la compra.

Ejemplo 1:

The screenshot shows a subscription offer for 'AnalyzeAPP Premium'. It features a circular image of a person at a computer with data charts. Below the image, it says '16 issues found in your data! Subscribe to see how we can help'. There are three pricing options: 12 months (\$9.16/mo, Save 35%), 6 months (\$12.50/mo, Save 11%, MOST POPULAR PLAN), and 1 month (\$14.00/mo). A blue button says 'Try for \$12.50!'. At the bottom, there is a small text: 'Cancele su suscripción en cualquier momento. Por favor, consulte nuestra política de privacidad para más información.'

1 El botón para cerrar no se ve con claridad y es posible que los usuarios no entiendan que pueden acceder a las funciones sin aceptar la oferta de suscripción.

2

12 months	6 months	1 month
\$9.16/mo Save 35%!	\$12.50/mo Save 11%! MOST POPULAR PLAN	\$14.00/mo

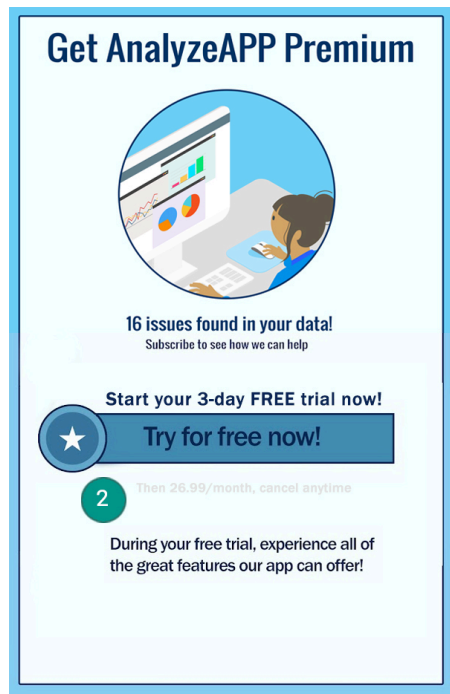
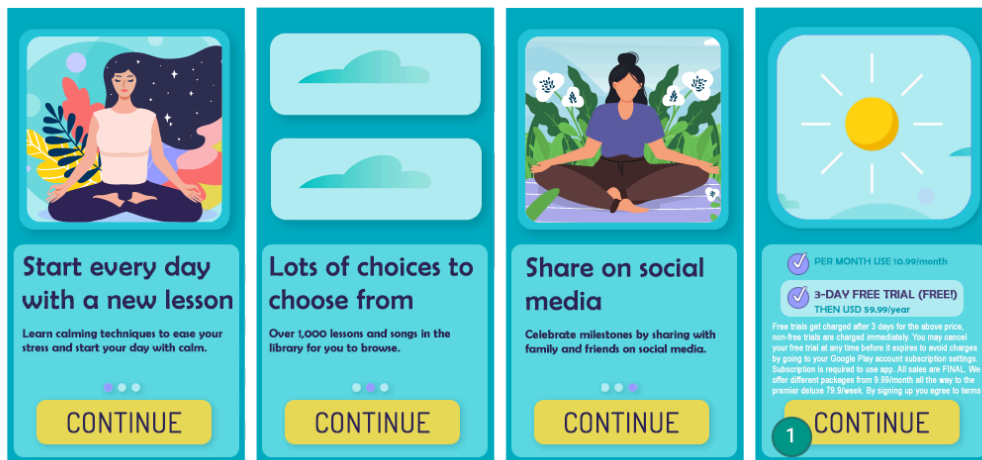
3 Try for \$12.50!

4 Cancele su suscripción en cualquier momento. Por favor, consulte nuestra política de privacidad para más información.

① El botón para cerrar no se ve con claridad y es posible que los usuarios no entiendan que pueden acceder a las funciones sin aceptar la oferta de suscripción.

- ② La oferta solo muestra el precio mensual y es posible que los usuarios no entiendan que se les cobrará el importe correspondiente a seis meses al suscribirse.
- ③ La oferta solo muestra el precio de lanzamiento y es posible que los usuarios no sepan el importe del cargo que se realizará automáticamente al finalizar el periodo promocional.
- ④ La oferta debe estar localizada en el mismo idioma que los términos y condiciones para que los usuarios puedan entenderla por completo.

Ejemplo 2:



- ① El usuario hace clic varias veces en la misma área de botones y termina haciendo clic accidentalmente en el último botón "Continuar" para suscribirse.
- ② Resulta tan difícil leer el importe que se les cobrará a los usuarios cuando termine el periodo de prueba que pueden pensar que el plan no tiene ningún coste económico.

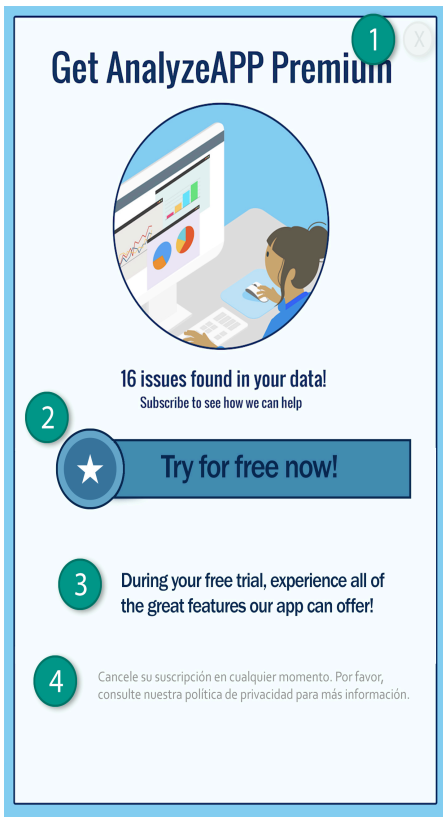
Pruebas gratuitas y precios promocionales

Antes de que un usuario se suscriba a tu contenido, debes describir de forma clara y precisa los términos de tu oferta, como la duración, el precio y la descripción del contenido o los servicios a los que podrá acceder. Asegúrate de que tus usuarios conocen cómo y cuándo se convertirá la prueba

gratuita en una suscripción de pago, cuánto cuesta esta suscripción y la posibilidad de cancelar la prueba si no quieren que se convierta en una suscripción de pago.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Ofertas en las que no se especifique de forma clara la duración de la prueba gratuita ni del precio de lanzamiento.
- Ofertas en las que no se explique de forma clara que el usuario se dará de alta automáticamente en una suscripción de pago al final del periodo de la oferta.
- Ofertas en las que no se indique claramente que el usuario puede acceder al contenido sin pasar por un periodo de prueba.
- Términos y precios de ofertas que no estén localizados por completo.



- ① El botón Cerrar no se ve con claridad y es posible que los usuarios no entiendan que pueden acceder a las funciones sin registrarse en la prueba gratuita.
- ② La oferta pone el énfasis en la prueba gratuita y es posible que los usuarios no entiendan que se les cobrará automáticamente al finalizar la prueba.
- ③ La oferta no hace referencia a un periodo de prueba y es posible que los usuarios no sepan durante cuánto tiempo tendrán acceso gratuito al contenido de la suscripción.
- ④ La oferta debe estar localizada en el mismo idioma que los términos y condiciones para que los usuarios puedan entenderla por completo.

Gestión de suscripciones, cancelación y reembolsos

Si vendes suscripciones en tus aplicaciones, debes asegurarte de que tus aplicaciones indiquen claramente cómo puede un usuario gestionar o cancelar su suscripción. También debes incluir en tu aplicación un acceso a un método online y fácil de usar para cancelar la suscripción. En la configuración de la cuenta de tu aplicación (u otra página equivalente), puedes cumplir este requisito incluyendo lo siguiente:

- Un enlace al Centro de Suscripciones de Google Play (en el caso de las aplicaciones que usen el sistema de facturación de Google Play); o
- Un acceso directo a tu proceso de cancelación.

Si un usuario cancela una suscripción comprada a través del sistema de facturación de Google Play, no recibirá ningún reembolso correspondiente a ese periodo de facturación, pero seguirá recibiendo el contenido vinculado a la suscripción durante el tiempo que quede de esta (independientemente de la fecha de su cancelación), conforme a lo indicado en nuestra política. La cancelación se aplicará cuando termine el periodo de facturación actual.

Como proveedor del contenido o del acceso, puedes implementar una política de reembolsos más flexible directamente con tus usuarios. Eres responsable de notificar a los usuarios los cambios que hagas en tus políticas de suscripción, cancelación y reembolsos, así como de garantizar que estas cumplan la legislación aplicable.

Programa de SDKs de anuncios autocertificados para familias

Si publicas anuncios en tu aplicación y su audiencia objetivo solo incluye menores de edad, tal y como se indica en la [Política de Familias](#) , solo debes usar versiones de los SDKs de anuncios que cumplan los requisitos de autocertificación de las políticas de Google Play, incluidos los requisitos del Programa de SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias.

Si la audiencia objetivo de tu aplicación incluye tanto a menores de edad como a adultos, debes asegurarte de que los anuncios que se muestren a los menores de edad procedan exclusivamente de una de esas versiones de SDKs de anuncios autocertificados (por ejemplo, con la aplicación de medidas de pantalla de edad neutral).

Recuerda que es tu responsabilidad asegurarte de que todas las versiones de SDK que implementes en tu aplicación, incluidas las versiones de los SDKs de anuncios autocertificados, cumplan todas las políticas y la legislación aplicables. Google no formula ninguna declaración ni garantía con respecto a la veracidad de la información que ofrezcan los SDKs de anuncios durante el proceso de autocertificación.

El uso de los SDKs de anuncios autocertificados para familias solo es obligatorio si utilizas SDKs de anuncios para mostrar anuncios a menores. Sin una autocertificación de Google Play de los SDKs de anuncios, está permitido hacer lo que se enumera a continuación. Sin embargo, seguirás siendo responsable de asegurarte de que el contenido de los anuncios que se publiquen y las prácticas de recogida de datos cumplan la [Política de Datos de Usuario](#) y la [Política de Familias](#) .

- Mostrar publicidad interna, si utilizas SDKs para gestionar la promoción cruzada de tus aplicaciones u otros medios y merchandising propios.
- Llegar a acuerdos directos con anunciantes por los cuales utilices SDKs para fines de gestión de inventario.

Requisitos del Programa de SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias

- Define el contenido de los anuncios y los comportamientos inadecuados, y prohíbelos en los términos o las políticas de los SDKs de anuncios. Las definiciones deben cumplir las Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play.
- Crea un método para clasificar las creatividades de anuncio por grupos de edad. Los grupos de edad deben incluir al menos las clasificaciones Para todos y Adultos. La metodología de calificación debe estar en consonancia con la metodología para SDKs que Google facilita cuando los desarrolladores rellenan el formulario de interés que se incluye abajo.
- Permite que los editores soliciten, bien por aplicación o mediante solicitudes individuales, la clasificación de contenido dirigido a menores de edad a la hora de publicar anuncios. Este tratamiento debe cumplir la legislación aplicable, como la [ley de protección de la privacidad infantil online de EE. UU. \(US Children's Online Privacy Protection Act, abreviada como COPPA\)](#) y el [Reglamento General de Protección de Datos \(RGPD\)](#) . Google Play requiere que los SDKs de

anuncios inhabiliten los anuncios personalizados, la publicidad basada en intereses y el remarketing para obtener la clasificación de contenido dirigido a menores de edad.

- Permite que los editores seleccionen formatos de anuncio que cumplan la [Política sobre Anuncios y Monetización para Familias](#) de Google Play y los requisitos del [Programa Aprobada por profesores](#) .
- Si se utiliza la subasta en tiempo real para mostrar anuncios a menores de edad, las creatividades deben haberse revisado y los indicadores de privacidad deben haberse propagado a los postores.
- Proporciona a Google suficiente información. Por ejemplo, enviando una aplicación de prueba y la información indicada en el [formulario de interés](#) que encontrarás abajo para verificar que el SDK de anuncios cumple todos los requisitos de autocertificación de la política. También debes responder lo antes posible a cualquier solicitud de información posterior, como el envío de una aplicación de prueba o de nuevas versiones para verificar que la versión del SDK de anuncios cumple todos los requisitos de autocertificación.
- Utiliza la [autocertificación](#) para acreditar que las nuevas versiones publicadas cumplen las Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play más recientes, incluidos los requisitos de la Política de Familias.

Nota: Los SDKs de anuncios autocertificados para familias deben admitir tecnologías de servicio de anuncios que cumplan todas las leyes y normativas relativas a menores de edad que puedan aplicarse a sus editores.

Encontrarás más información sobre cómo añadir marcas de agua a las creatividades de anuncios y cómo proporcionar una aplicación de prueba en [este enlace](#) .

A continuación, incluimos los requisitos de mediación para las plataformas que sirven anuncios a menores de edad:

- Utiliza solo SDKs de anuncios autocertificados para familias, o bien implementa las medidas de protección necesarias para que los anuncios publicados por los sistemas de mediación cumplan estos requisitos.
- Transfiere la información necesaria a las plataformas de mediación para indicar la calificación de contenido de los anuncios y cualquier tratamiento aplicable al contenido dirigido a menores de edad.

Los desarrolladores pueden seguir [este enlace](#) para ver la lista de SDKs de anuncios autocertificados para familias y consultar qué versiones específicas de esos SDKs están autocertificadas para usarlas en aplicaciones para familias.

Asimismo, los desarrolladores pueden compartir este [formulario de interés](#) con los SDKs de anuncios que quieran autocertificar.

Ficha de Play Store y promoción

La promoción y la visibilidad de tu aplicación afectan considerablemente a la calidad del servicio. Evita incluir contenido fraudulento en la ficha de Play Store, no hagas promociones de baja calidad ni intentes aumentar la visibilidad de las aplicaciones en Google Play de forma artificial.

Promoción de aplicaciones

No admitimos aplicaciones que, de forma directa o indirecta, formen parte o se beneficien de anuncios u otras actividades promocionales que resulten engañosas o dañinas para los usuarios o para el ecosistema de desarrolladores. Las actividades promocionales son engañosas o dañinas si su comportamiento o contenido infringe nuestras Políticas del Programa para Desarrolladores.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Uso de publicidad **engañosa** en sitios web, aplicaciones u otras propiedades, como notificaciones que sean similares a las del sistema y las alertas.
- Uso de anuncios **sexualmente explícitos** con el fin de dirigir a los usuarios a la ficha de Google Play de tu aplicación para que la descarguen.
- Técnicas de promoción o instalación que redireccionen a los usuarios a Google Play o que descarguen aplicaciones sin informar al usuario.
- Promociones no solicitadas a través de servicios SMS.
- Texto o imágenes en el título, el icono o el nombre del desarrollador de la aplicación que hagan referencia al rendimiento o la clasificación de la aplicación en Play Store, que indiquen información sobre precios o promociones, o que sugieran vínculos con programas de Google Play.

Debes asegurarte de que las redes publicitarias, los afiliados o los anuncios asociados a tu aplicación cumplan estas políticas.

Metadatos

Los usuarios se basan en las descripciones de tu aplicación para entender qué funciones tiene y para qué sirve. No admitimos aplicaciones con metadatos engañosos, con formato erróneo, no descriptivos, irrelevantes, excesivos o inadecuados, entre los que se incluyen la descripción, el nombre del desarrollador, el título, el icono, las capturas de pantalla y las imágenes promocionales de la aplicación. Los desarrolladores deben proporcionar una descripción clara y bien redactada de su aplicación. Tampoco admitimos que en la descripción de la aplicación aparezcan testimonios de usuarios anónimos o no atribuidos a nadie.

El título, el icono y el nombre del desarrollador de tu aplicación son especialmente útiles para que los usuarios encuentren tu aplicación y se informen sobre ella. No uses emojis, emoticonos ni caracteres especiales repetidos en estos elementos de metadatos. Evita escribir TODO EN MAYÚSCULAS a menos que aparezca así en el nombre de tu marca. No se admiten símbolos engañosos en los iconos de las aplicaciones, como un punto que indique que hay mensajes nuevos cuando no los hay, o símbolos de descarga o instalación cuando la aplicación no tiene relación con la descarga de contenido. El título de tu aplicación debe tener 30 caracteres como máximo. En el título de la aplicación, su icono y el nombre del desarrollador, no uses texto ni imágenes que indiquen el rendimiento en la tienda, la clasificación o el precio, que incluyan información promocional o que sugieran relaciones con programas disponibles en Google Play.

Además de los requisitos aquí indicados, es posible que debas proporcionar información adicional de metadatos de acuerdo con las Políticas para Desarrolladores de Google Play.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

The best way to find a new furry friend!

RescueRover lets you use your Android device to search for rescue dogs.

1 -----

See how much our users love us:

"It was easy to find the right dog for me and my family!"

2 -----

It's the #1 app after Pet Rescue Saga, but in real life!

50% cooler and 100% faster than FidoFinder

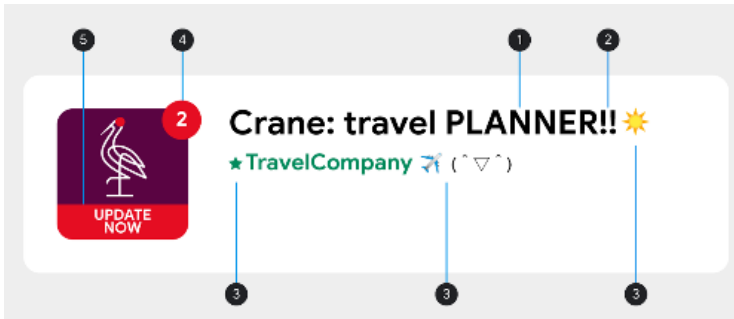
3 -----

You can see black dogs, brown dogs, white dogs, big dogs, medium dogs, small dogs, dog leashes, dog training books, dog bowls, dog toys, dog accessories. dog, dogs, rescue, shelter, animal, pet, pets, adopt, foster, puppy, puppies, dogs including:

- 1) golden retriever
- 2) labradoodle
- 3) poodle
- 4) chihuahua
- 5) akita
- 6) pug
- 7) rottweiler



- ① Testimonios de usuarios no atribuidos a nadie o anónimos
- ② Comparación de datos de aplicaciones o marcas
- ③ Bloques de palabras y listas de palabras horizontales o verticales



- ① Escribir en MAYÚSCULAS sin que el nombre de la marca esté así
- ② Secuencias de caracteres especiales que no son relevantes para la aplicación
- ③ Usar emojis, emoticonos (incluidos kaomojis) y caracteres especiales
- ④ Símbolos engañosos
- ⑤ Texto engañoso

- Imágenes o texto que hagan referencia al rendimiento o la clasificación de la aplicación en Play Store, como "Aplicación del año", "N.º 1", "Lo mejor de Play en el 20XX", iconos de reconocimiento de tipo "Popular", etc.



It's Magic - #1 in magic games

Top Free Games.
4.5 ★



Music Player - Best of Play

Super Play.
4.5 ★



Jackpot - Best Slot Machine

Slot Games.
4.5 ★



Rewards Game

RT Games.
3.5 ★

- Imágenes o texto que indiquen el precio o información promocional, como "Descuento del 10 %", "Devolución de 50 \$ en efectivo", "Gratis solo durante un tiempo limitado", etc.



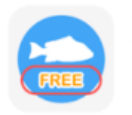
O Basket - \$50 Cashback

Digital Brand.
4.5 ★



Gmart - On Sale For Limited Time

Shop Limited.
4.3 ★



Fish Pin- Free For Limited Time Only

Entertainment Play.
4.5 ★



Golden Slots Fever: Free 100

Gamepub Play.
4.2 ★

- Imágenes o texto que hagan referencia a programas de Play, como "Selección de nuestros expertos", "Novedad", etc.



Build Roads - New Game

KDG Games.
3.5 ★



Robot Game - Editor's choice

Entertainment Games.
4.5 ★

A continuación, incluimos algunos ejemplos de texto, imágenes y vídeos inadecuados para las fichas:

- Imágenes o vídeos con connotaciones sexuales. Evita imágenes sugerentes que incluyan pechos, nalgas, genitales u otras zonas corporales y contenidos que se consideren fetiche, ya sea de forma ilustrada o real.
- Usar palabras malsonantes o lenguaje vulgar o de otro tipo inapropiado para la audiencia general en la ficha de Play Store de tu aplicación.
- Violencia gráfica representada de forma prominente en los iconos, las imágenes promocionales o los vídeos de la aplicación.

- Representación del consumo ilícito de drogas. Incluso el contenido pedagógico, documental, científico o artístico debe ser adecuado para todos los públicos en la ficha de Play Store.

A continuación, te mostramos algunos ejemplos de prácticas recomendadas:

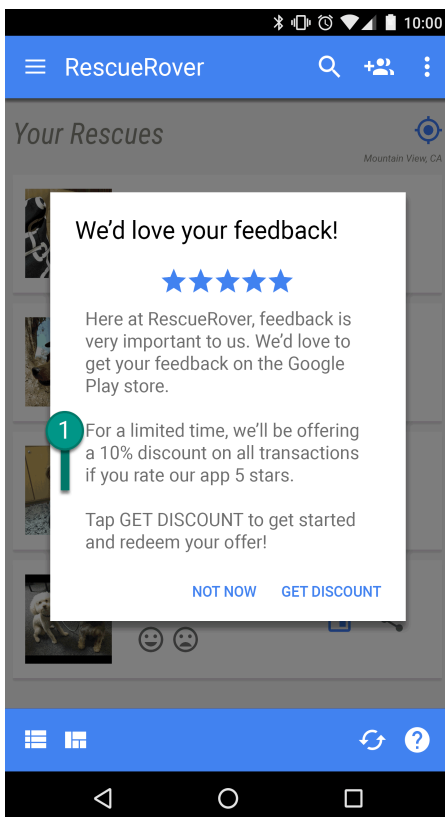
- Destaca las virtudes de tu aplicación. Comparte información interesante y atractiva sobre tu aplicación para que los usuarios comprendan por qué es especial.
- Asegúrate de que el título y la descripción de tu aplicación describan de forma veraz y precisa sus funciones.
- Evita el uso de palabras clave y referencias que se repitan o que no guarden relación con la aplicación.
- La descripción de tu aplicación debe ser concisa y clara. Las descripciones breves suelen ofrecer una mejor experiencia de usuario, especialmente en los dispositivos con pantallas pequeñas. La información excesiva y los textos demasiado largos, con formato inadecuado o con repeticiones pueden suponer una infracción de esta política.
- Recuerda que la ficha debe ser apta para todos los públicos. Evita utilizar texto, imágenes o vídeos inapropiados en la ficha y cumple las directrices que se indican arriba.

Valoraciones de los usuarios, reseñas y descargas

Los desarrolladores no deben intentar manipular la posición de ninguna aplicación en Google Play. Esto significa que, entre otras cosas, no se deben inflar de forma ilegítima los datos sobre las valoraciones, las reseñas ni los recuentos de descargas de productos (por ejemplo, mediante reseñas y valoraciones fraudulentas o incentivadas, o diseñar una aplicación de forma que su función principal sea incentivar a los usuarios para que descarguen otras aplicaciones).

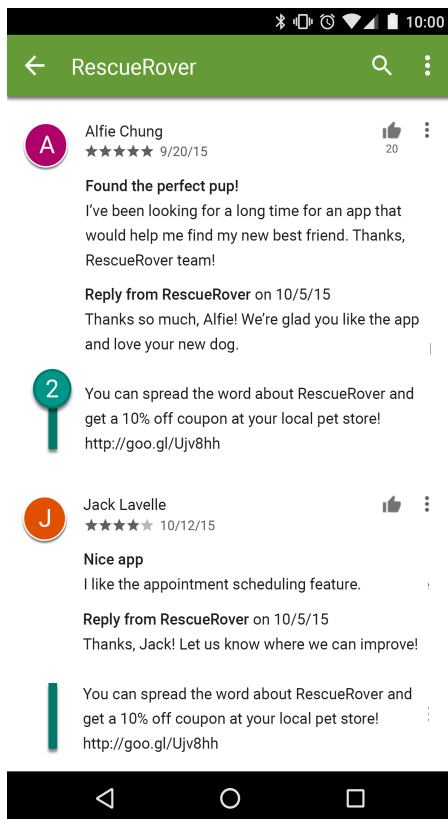
Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- En este ejemplo se pide a los usuarios que valoren la aplicación a cambio de un incentivo:



- ① Esta notificación ofrece a los usuarios un descuento a cambio de una valoración alta.

- Enviar valoraciones repetidamente haciéndose pasar por usuarios para manipular la posición de la aplicación en Google Play.
- Publicar reseñas que incluyan contenido inapropiado (o animar a los usuarios a hacerlo). Esto incluye entidades asociadas, cupones, códigos de juegos, direcciones de correo electrónico y enlaces a sitios web o a otras aplicaciones:



② Esta reseña ofrece un cupón para animar a los usuarios a promocionar la aplicación RescueRover.

Las valoraciones y las reseñas son referencias sobre la calidad de una aplicación. Por lo tanto, los usuarios deben poder considerarlas auténticas y relevantes. A continuación te mostramos algunas prácticas recomendadas para responder a las reseñas de los usuarios:

- Centra tu respuesta en solucionar los problemas que comentan los usuarios y no pidas una valoración más alta.
- Incluye referencias a recursos útiles, como una dirección de asistencia o una página de preguntas frecuentes.

Clasificaciones del contenido

Las clasificaciones del contenido que aparecen en Google Play las proporciona la [Coalición Internacional de Clasificación por Edad \(IARC\)](#) y están diseñadas para que los desarrolladores puedan ofrecer a los usuarios clasificaciones del contenido pertinentes según su ubicación. Las autoridades regionales de la IARC disponen de directrices que se usan para determinar el nivel de madurez del contenido de una aplicación. No admitimos aplicaciones sin clasificación del contenido en Google Play.

Cómo se utilizan las clasificaciones del contenido

Las clasificaciones del contenido se utilizan para informar a los consumidores, especialmente a madres, padres o tutores, del contenido potencialmente inadecuado que incluye una aplicación. También ayudan a filtrar o bloquear tu contenido en territorios concretos o para usuarios específicos cuando la ley así lo exija y para determinar si tu aplicación cumple los requisitos para participar en programas especiales para desarrolladores.

Cómo se asignan las clasificaciones del contenido

Para recibir la clasificación del contenido, debes rellenar un [cuestionario de clasificación en Play Console](#) sobre la naturaleza del contenido de tus aplicaciones. En función de tus respuestas, se asignará a la aplicación una clasificación del contenido de distintas autoridades de clasificación. Si incluyes información falsa sobre el contenido de la aplicación, esta se podrá suspender o retirar, por lo que es importante que proporciones respuestas precisas en el cuestionario de clasificación de contenido.

Para evitar que tu aplicación incluya la etiqueta "Sin clasificar", debes completar el cuestionario de clasificación del contenido para cada aplicación nueva que envíes a Play Console, así como para todas las aplicaciones que ya estén activas en Google Play. Las aplicaciones sin clasificación del contenido se retirarán de Play Store.

Si haces cambios en el contenido o en las funciones de la aplicación, y estos cambios afectan a las respuestas del cuestionario de clasificación, deberás rellenar y enviar un nuevo cuestionario en Play Console.

Visita el [Centro de Ayuda](#) para consultar más información sobre las diferentes [autoridades de clasificación](#) y sobre cómo completar el cuestionario de clasificación del contenido.

Apelaciones de clasificaciones

Si no estás de acuerdo con la clasificación que se ha asignado a tu aplicación, puedes apelar directamente a la autoridad de clasificación IARC a través del enlace proporcionado en el correo electrónico del certificado.

Noticias

Una aplicación de noticias es una aplicación que:

- O bien se declara como aplicación de "Noticias" en Google Play Console.
- O bien se incluye en la categoría "Noticias y revistas" de Google Play Store y se describe como aplicación de noticias en el título, el icono, el nombre de desarrollador o la descripción de la aplicación.

Ejemplos de aplicaciones en la categoría "Noticias y revistas" que cumplen los requisitos para considerarse como de noticias:

- Las aplicaciones que se describen como de "noticias" en su descripción, entre los que se incluyen los siguientes ejemplos:
 - Últimas noticias
 - Periódico
 - Noticias de última hora
 - Noticias locales
 - Noticias del día
- Aplicaciones con la palabra "noticias" en el título, el icono o el nombre del desarrollador de la aplicación.

Sin embargo, si las aplicaciones incluyen principalmente contenido generado por usuarios (como las aplicaciones de redes sociales), no se deben declarar como aplicación de noticias, y no se consideran

como tales.

Las aplicaciones de noticias que requieren que el usuario compre una suscripción deben proporcionar a los usuarios una vista previa del contenido en la aplicación antes de la compra.

Las aplicaciones de noticias deben, en todos los casos:

- Proporcionar información sobre la propiedad de la aplicación y la fuente de los artículos de noticias, incluidos, entre otros, el editor o el autor originales de cada artículo. En los casos en los que no sea habitual añadir los autores de cada artículo, la aplicación de noticias debe ser el editor original de los artículos. Ten en cuenta que los enlaces a cuentas de redes sociales no son una forma suficiente de publicar información de los autores o editores.
- Tener un sitio web específico o una página en la aplicación en los que se indique claramente que se incluye información de contacto, que sean fáciles de encontrar (por ejemplo, mediante un enlace al final de la página principal o en la barra de navegación del sitio) y que proporcionen información de contacto válida del editor de prensa, incluidos una dirección de correo o un número de teléfono de contacto. Ten en cuenta que los enlaces a cuentas de redes sociales no son una forma aceptable de publicar información de contacto de los editores.

Las aplicaciones de noticias no deben, en ningún caso:

- Contener errores ortográficos ni gramaticales graves.
- Incluir solamente contenido estático (por ejemplo, contenido con más tres meses de antigüedad).
- Tener como propósito principal el marketing de afiliación ni los ingresos publicitarios.

Ten en cuenta que las aplicaciones de noticias *pueden* usar anuncios y otros contenidos de marketing para obtener ingresos, siempre y cuando el propósito principal de la aplicación no sea vender productos y servicios ni generar ingresos publicitarios.

Las Aplicaciones de Noticias que agregan contenido de diferentes fuentes deben ser transparentes con respecto a la fuente de publicación del contenido incluido en la aplicación, y cada una de las fuentes debe cumplir los requisitos de la política para Aplicaciones de Noticias.

Consulta [este artículo](#) para ver la mejor forma de proporcionar la información necesaria.

Spam, Funcionalidad y Experiencia de Usuario

Las aplicaciones deben proporcionar a los usuarios un nivel básico de funcionalidad y contenido adecuados para que disfruten de una experiencia de usuario atractiva. Las aplicaciones que fallan, tienen un comportamiento que no ofrece una experiencia de usuario funcional o solo sirven para enviar spam a los usuarios o a Google Play no aportan valor al catálogo.

Spam

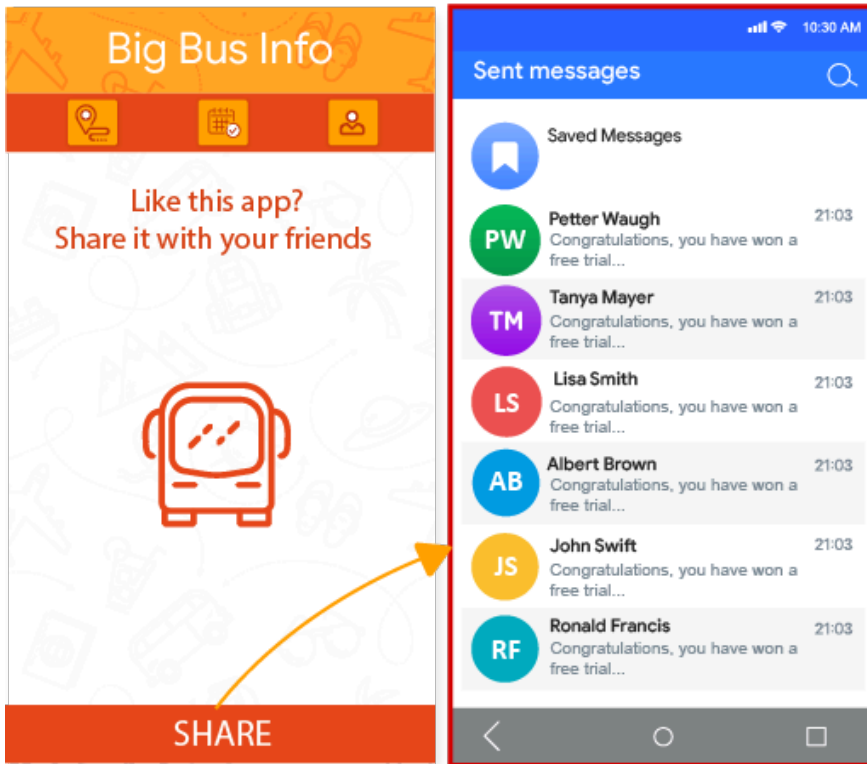
No admitimos aplicaciones que envíen spam a los usuarios o a Google Play, como aplicaciones que manden mensajes no deseados a los usuarios o aplicaciones que estén repetidas o sean de baja calidad.

Spam a través de mensajes

No admitimos aplicaciones que envíen SMS, correos electrónicos ni otros mensajes en nombre del usuario sin ofrecerle la posibilidad de confirmar el contenido y los destinatarios.

Aquí tienes un ejemplo de una infracción frecuente:

- Cuando el usuario pulsa el botón "Compartir", la aplicación envía mensajes en nombre del usuario sin ofrecerle la posibilidad de confirmar el contenido ni los destinatarios.

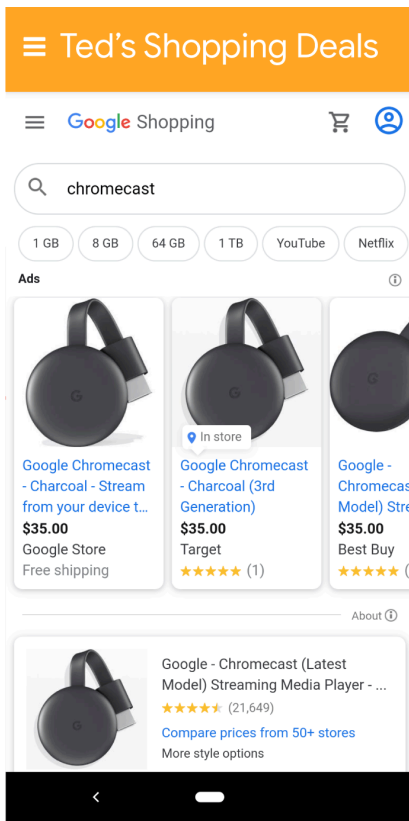


Spam de afiliados y de vistas web

No admitimos aplicaciones cuyo fin principal sea redirigir el tráfico a un sitio web o proporcionar una vista web de un sitio sin permiso de su propietario o administrador.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Una aplicación cuyo fin principal sea redirigir el tráfico de referencia a un sitio web para obtener el crédito por los registros o las compras de ese sitio web
- Aplicaciones cuyo fin principal sea proporcionar una WebView de un sitio web sin permiso:



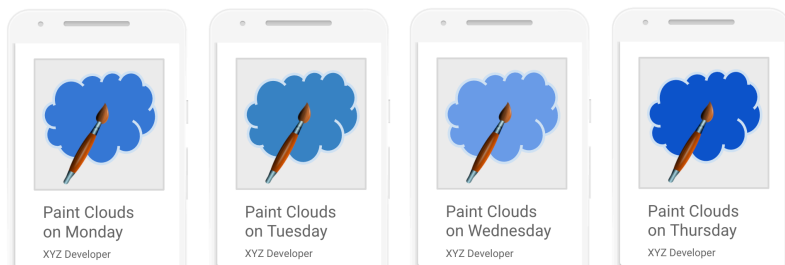
① Esta aplicación se llama "Ted's Shopping Deals" y lo único que hace es proporcionar una WebView de Google Shopping.

Contenido repetitivo

No admitimos aplicaciones que simplemente proporcionen la misma experiencia que otras aplicaciones ya disponibles en Google Play. Las aplicaciones deben ofrecer valor a los usuarios mediante la creación de contenido o servicios únicos.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Copiar contenido de otras aplicaciones sin añadir valor ni contenido original.
- Crear varias aplicaciones con funcionalidad, contenido y experiencia de usuario muy similares. Si estas aplicaciones ofrecen poco contenido, se recomienda a los desarrolladores que creen una sola aplicación que englobe todo el contenido.



Funcionalidad, contenido y experiencia de usuario

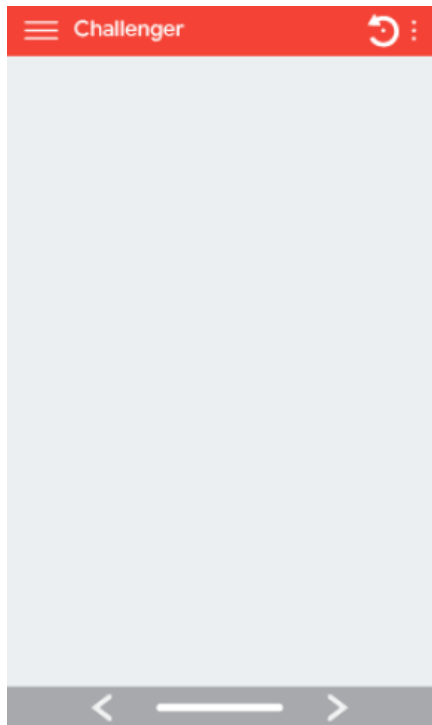
Las aplicaciones deben proporcionar una experiencia de usuario estable, adaptable y atractiva. No se permiten en Google Play las aplicaciones que fallan, que no tienen un nivel básico de utilidad adecuada como aplicaciones móviles, que no incluyen suficiente contenido atractivo o que muestran otros comportamientos que no corresponden a una experiencia de usuario funcional y atractiva.

Funcionalidad limitada y contenido

No admitimos aplicaciones que tienen una funcionalidad o contenido limitados.

Aquí tienes un ejemplo de una infracción frecuente:

- Aplicaciones que son estáticas y no tienen funcionalidades específicas de aplicaciones, como las que solo contienen texto o un archivo PDF.
- Aplicaciones con muy poco contenido y que no ofrecen una experiencia de usuario atractiva, como las que solo tienen un fondo de pantalla.
- Aplicaciones que se han diseñado sin ningún objetivo o que no tienen ninguna función.



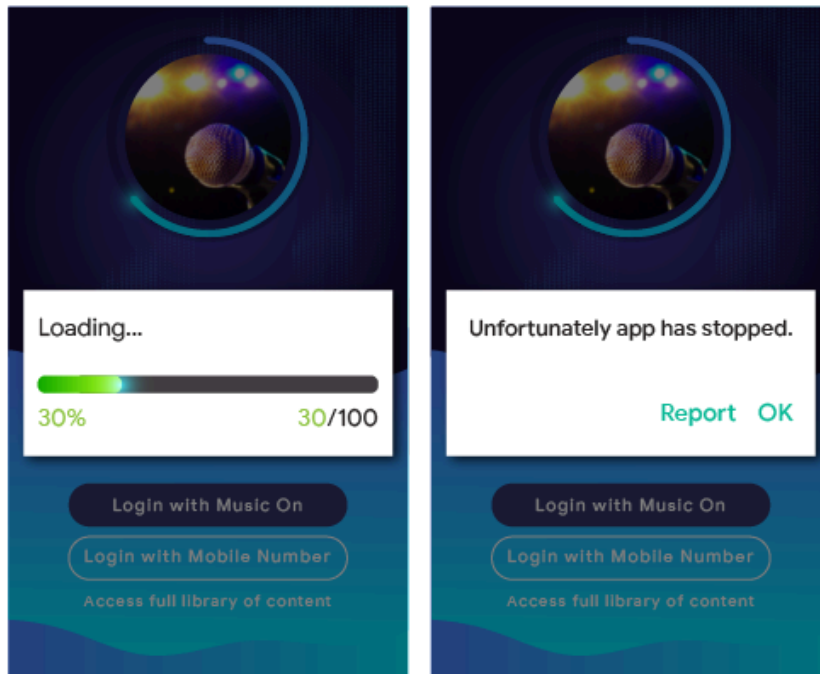
Funcionalidad defectuosa

No admitimos aplicaciones que fallen, se cierren, se bloqueen o no funcionen con normalidad.

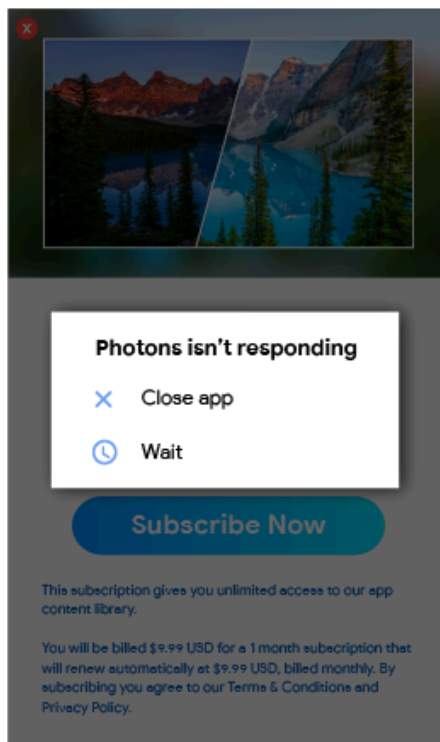
Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Aplicaciones que **no se instalan**

- Aplicaciones que se instalan, pero **no se cargan**



- Aplicaciones que se cargan, pero **no responden**



Otros programas

Las aplicaciones diseñadas para otras experiencias de Android y distribuidas a través de Google Play, además de estar sujetas a las políticas de contenido establecidas en este Centro de políticas, es

posible que deban cumplir requisitos de políticas específicas de otros programas. Revisa la lista que se incluye abajo para determinar si tu aplicación debe cumplir alguna de estas políticas.

Aplicaciones Instantáneas Android

Con las Aplicaciones Instantáneas Android pretendemos crear una experiencia de usuario atractiva y fluida, así como cumplir con los estándares más elevados de privacidad y seguridad. Hemos diseñado nuestras políticas para conseguir esos objetivos.

Los desarrolladores que decidan distribuir Aplicaciones Instantáneas Android a través de Google Play deben cumplir con las siguientes políticas, además del resto de [Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play](#).

Identidad

Los desarrolladores deben integrar [Smart Lock para contraseñas](#) en las aplicaciones instantáneas que incluyan la función de inicio de sesión.

Enlaces compatibles

Los desarrolladores de Aplicaciones Instantáneas Android deben admitir los enlaces a otras aplicaciones. Si las aplicaciones instantáneas o instaladas del desarrollador contienen enlaces que puedan dirigir a una aplicación instantánea, el desarrollador debe dirigir a los usuarios a esa aplicación en lugar de, por ejemplo, capturar los enlaces en un [WebView](#) .

Especificaciones técnicas

Los desarrolladores deben cumplir las especificaciones técnicas de las Aplicaciones Instantáneas Android y los requisitos proporcionados por Google, incluidos los que aparecen en [la documentación pública](#) . Estos pueden sufrir modificaciones de forma ocasional.

Propuesta de instalación de la aplicación

La aplicación instantánea puede ofrecerle al usuario una que se puede instalar, pero este no debe ser su objetivo principal. Cuando ofrezcan instalar una aplicación, los desarrolladores:

- Deben utilizar el [icono de "descargar aplicación" de Material Design](#) y la etiqueta "instalar" en el botón de instalación.
- No pueden incluir más de dos o tres solicitudes implícitas de instalación en la aplicación instantánea.
- No deben utilizar un banner ni ningún tipo de técnica de anuncio para mostrar solicitudes de instalación a los usuarios.

Si quieres obtener más información sobre las aplicaciones instantáneas y las directrices de experiencia de usuario, consulta las [prácticas recomendadas de experiencia de usuario](#) .

Cambios en el estado del dispositivo

Las aplicaciones instantáneas no deben realizar cambios en el dispositivo del usuario que duren más que la sesión de la aplicación instantánea. Por ejemplo, no pueden cambiar el fondo de pantalla del usuario ni crear un widget en la pantalla de inicio.

Visibilidad de las aplicaciones

Los desarrolladores deben asegurarse de que el usuario pueda ver las aplicaciones instantáneas, de forma que sepa en todo momento que se están ejecutando en su dispositivo.

Identificadores de dispositivo

Las aplicaciones instantáneas no deben acceder a los identificadores de dispositivo que permanezcan después de que la aplicación instantánea haya dejado de ejecutarse y que el usuario no pueda restablecer. A continuación se indican algunos ejemplos:

- Build Serial
- Direcciones Mac de cualquier chip de red
- IMEI e IMSI

Las aplicaciones instantáneas pueden acceder al número de teléfono si lo obtienen con el permiso de tiempo de ejecución. El desarrollador no debe intentar identificar al usuario mediante estos identificadores ni de ninguna otra forma.

Tráfico de red

El tráfico de red de la aplicación instantánea debe cifrarse con un protocolo TLS, como HTTPS.

Política de emojis de Android

El objetivo de nuestra política de emojis es promocionar una experiencia de usuario inclusiva y coherente. Para lograr dicho objetivo, todas las aplicaciones que se ejecuten en Android 12 o versiones posteriores deben ser compatibles con la última versión de los [emojis Unicode](#).

Las aplicaciones que usan los emojis predeterminados de Android sin implementaciones personalizadas ya usan la última versión de los emojis Unicode si se ejecutan en Android 12 o versiones posteriores.

Las aplicaciones con implementaciones de emojis personalizadas (por ejemplo, las incluidas como parte de bibliotecas de terceros), deben ser totalmente compatibles con la última versión de Unicode si se ejecutan en Android 12 o versiones posteriores en un plazo de 4 meses desde la publicación de la nueva versión de los emojis Unicode.

Consulta esta [guía](#) para descubrir cómo admitir los emojis más recientes.

Familias

Google Play ofrece una avanzada plataforma para que los desarrolladores puedan mostrar contenido de alta calidad y adecuado según la edad para todos los miembros de la familia. Antes de enviar una aplicación al programa Diseñado para Familias o enviar a Google Play Store una aplicación dirigida a niños, debes asegurarte de que tu aplicación sea adecuada para niños y de que cumpla toda la legislación aplicable.

[Consulta información sobre el proceso del contenido familiar y revisa la lista de comprobación interactiva en Academia de Aplicaciones.](#)

Políticas de Familias de Google Play

Cada vez se usa más la tecnología como parte de la vida familiar, y los padres buscan contenido seguro y de calidad que puedan compartir con sus hijos. Puede que estés diseñando aplicaciones específicamente para niños o que solo quieras atraer su atención. En cualquier caso, Google Play te ayuda a asegurarte de que sean seguras para todos los usuarios, incluidas las familias.

La palabra "niños" hace referencia a distintos conceptos en diferentes idiomas y contextos. Es importante que te pongas en contacto con tu asesor legal para determinar las obligaciones o restricciones de edad que pueden afectar a tu aplicación. Eres quien mejor sabe cómo funciona tu aplicación, por lo que confiamos en que nos ayudes a que las aplicaciones que se ofrecen en Google Play sean seguras para las familias.

Todas las aplicaciones que cumplan las políticas de Familias de Google Play podrán clasificarse para el [Programa Aprobada por profesores](#), pero no podemos garantizar que se incluyan en él.

Requisitos de Play Console

Contenido y audiencia objetivo

En la sección [Contenido y audiencia objetivo](#) de Google Play Console, debes indicar la audiencia objetivo de tu aplicación antes de publicarla. Para ello, selecciona uno de los grupos de edad disponibles en la lista. Independientemente de lo que especifiques en Google Play Console, si decides incluir en tu aplicación imágenes y terminología que puedan considerarse como dirigidas a niños, podría afectar en la evaluación que lleve a cabo Google Play sobre tu audiencia objetivo. Google Play se reserva el derecho de revisar la información de la aplicación para determinar si has elegido la audiencia objetivo adecuada.

Solo debes seleccionar más de un grupo de edad como audiencia objetivo de tu aplicación si la has diseñado para usuarios de esos grupos y es adecuada para ellos. Por ejemplo, las aplicaciones diseñadas para bebés y niños en edad preescolar solo deben incluir el grupo de edad objetivo "Hasta 5 años". Si tu aplicación está diseñada para un nivel académico determinado, elige el grupo de edad que mejor lo represente. Solo debes seleccionar grupos de edad que incluyan tanto niños como adultos si tu aplicación va realmente dirigida a todas las edades.

Actualizaciones de la sección Contenido y audiencia objetivo

Puedes actualizar la información de tu aplicación en la sección Contenido y audiencia objetivo de Google Play Console en cualquier momento. Para que esta información se muestre en Google Play Store, primero debes [actualizar la aplicación](#). No obstante, cualquier cambio que hagas en esta sección de Google Play Console se podrá revisar para comprobar si cumple las políticas incluso antes de que actualices la aplicación.

Te recomendamos encarecidamente que avises a tus usuarios si cambias el grupo de edad objetivo de tu aplicación o empiezas a usar anuncios o compras en la aplicación. Puedes hacerlo a través de la sección "Novedades" de tu ficha de Play Store o mediante notificaciones en la aplicación.

Información falsa en Play Console

Si incluyes información falsa sobre tu aplicación en Play Console, incluyendo en la sección Contenido y audiencia objetivo, es posible que se retire o se suspenda tu aplicación. Por eso, es importante que proporciones información veraz.

Requisitos de la Política de Familias

Si una de las audiencias objetivo de tu aplicación son los menores de edad, debes cumplir los siguientes requisitos. De lo contrario, es posible que se retire o se suspenda tu aplicación.

- 1. Contenido de la aplicación:** el contenido de tu aplicación al que pueden acceder menores de edad debe ser adecuado para ellos. Si tu aplicación incluye contenido que no es adecuado en todo el mundo, pero ese contenido se considera adecuado para usuarios menores de edad en una región en concreto, la aplicación puede estar disponible en esa región ([regiones limitadas](#)), pero seguirá sin estar disponible en otras regiones.
- 2. Funcionalidad de la aplicación:** tu aplicación no puede limitarse a proporcionar una vista web de un sitio ni tener como finalidad principal redirigir el tráfico de afiliados a un sitio web sin permiso del propietario o el administrador de ese sitio web.
- 3. Respuestas en Play Console:** debes responder de forma precisa a las preguntas sobre tu aplicación en Play Console y actualizar las respuestas si haces algún cambio en tu aplicación. Este requisito incluye, entre otras cosas, dar respuestas precisas sobre tu aplicación en la sección Contenido y audiencia objetivo, en la sección Seguridad de los datos y en el cuestionario de clasificación del contenido de la IARC.

4. **Prácticas relacionadas con datos:** debes especificar si en tu aplicación recoges algún tipo de [información personal y sensible](#) de menores de edad, incluidos los datos recogidos a través de APIs y SDKs que se usen o a los que se llame desde tu aplicación. Entre la información sensible de los menores de edad cabe citar, entre otros datos, información de autenticación, datos de sensores de micrófonos y cámaras, datos de dispositivos, el ID de Android y datos de uso de anuncios. Debes asegurarte también de que tu aplicación siga estas [prácticas relacionadas con datos](#):

- Las aplicaciones dirigidas únicamente a menores de edad no deben transmitir el identificador de publicidad de Android (AAID), el número de serie de la SIM, el número de serie de la compilación, el BSSID, el MAC, el SSID, el IMEI ni el IMSI.
 - Las aplicaciones dirigidas únicamente a menores de edad no deben solicitar el permiso AD_ID si se orientan al nivel 33 de la API de Android o a uno posterior.
- Las aplicaciones que estén dirigidas tanto a niños como a adultos no deben transmitir el AAID, el número de serie de la SIM, el número de serie de la compilación, el BSSID, el MAC, el SSID, el IMEI ni el IMSI ni de menores de edad ni de usuarios de edad desconocida.
- El número de teléfono del dispositivo no se debe solicitar desde la clase TelephonyManager de la API de Android.
- Las aplicaciones orientadas únicamente a menores de edad no pueden solicitar permisos de ubicación, ni recoger, usar ni transmitir la [ubicación precisa](#).
- Tu aplicación debe usar [Companion Device Manager \(CDM\)](#) cuando solicite acceso al Bluetooth, a menos que solo esté destinada a versiones del sistema operativo del dispositivo que no sean compatibles con CDM.

5. **APIs y SDKs:** tu aplicación debe implementar cualquier API o SDK correctamente.

- Las aplicaciones dirigidas únicamente a menores de edad no deben contener APIs ni SDKs que no estén aprobados para su uso en servicios principalmente orientados a menores de edad.
 - Por ejemplo, un servicio de API que use tecnología OAuth para autenticar y autorizar cuyos términos del servicio establezcan que no está aprobado su uso en servicios orientados a menores de edad.
- Las aplicaciones que estén dirigidas tanto a menores de edad como a adultos no deben implementar APIs ni SDKs cuyo uso no se haya aprobado para servicios dirigidos a menores de edad, a menos que se utilicen con una [pantalla de edad neutral](#) o que se implementen de forma que no se recojan datos de menores de edad. Las aplicaciones que estén dirigidas tanto a menores de edad como a adultos no deben requerir que los usuarios accedan al contenido de las aplicaciones a través de una API o un SDK que no estén aprobados para su uso en servicios dirigidos a menores de edad.

6. **Realidad aumentada (RA):** si tu aplicación usa realidad aumentada, debes incluir una advertencia de seguridad que se muestre inmediatamente al abrir la sección de realidad aumentada. La advertencia debe contener lo siguiente:

- Un mensaje adecuado sobre la importancia de la supervisión parental.
- Un recordatorio sobre los riesgos físicos del mundo real (por ejemplo, la necesidad de prestar atención al entorno).
- Tu aplicación no debe requerir el uso de un dispositivo no recomendado para menores de edad (como Daydream u Oculus).

7. **Aplicaciones y funciones sociales:** si tus aplicaciones permiten que los usuarios compartan o intercambien información, debes describir con exactitud estas funciones en el [cuestionario de clasificación del contenido](#) de Play Console.

- Aplicaciones sociales: son las aplicaciones que se centran en permitir que los usuarios compartan contenido en un formato libre o que se comuniquen con grupos grandes de personas. Todas las aplicaciones sociales que incluyan a menores de edad en su audiencia objetivo deben mostrar un recordatorio en la aplicación para indicarles que tomen medidas destinadas a proteger su seguridad en Internet, y también para recordarles los riesgos del mundo real asociados a las interacciones online antes de permitir que usuarios menores de edad

intercambien contenido multimedia o información en formato libre. Además, la aplicación también debe requerir la acción de un adulto antes de permitir que los usuarios menores de edad intercambien información personal.

- **Funciones sociales:** es la funcionalidad adicional de una aplicación que permite que los usuarios compartan contenido en formato libre o que se comuniquen con grupos grandes de personas. Todas las aplicaciones que incluyan a menores de edad en su audiencia objetivo y tengan funciones sociales deben mostrar un recordatorio en la aplicación para indicarles que tomen medidas destinadas a proteger su seguridad en Internet, y también para recordarles los riesgos del mundo real asociados a las interacciones online antes de permitir que usuarios menores de edad intercambien contenido multimedia o información en formato libre. Además, la aplicación también debe proporcionar un método que permita a los adultos gestionar las funciones sociales de los usuarios menores de edad, como, por ejemplo, un método para habilitar o inhabilitar las funciones sociales o un método para seleccionar distintos niveles de funcionalidad. Por último, la aplicación debe requerir la acción de un adulto para habilitar funciones que permitan a los menores de edad intercambiar información personal.
 - La acción de un adulto hace referencia a un mecanismo para verificar que el usuario no sea menor de edad y que no se anime a los menores de edad a que falsifiquen su edad para acceder a partes de la aplicación que estén diseñadas para adultos (es decir, secciones de la aplicación que requieran un PIN de adulto, una contraseña, una fecha de nacimiento, una verificación por correo electrónico, un documento de identidad con foto, una tarjeta de crédito o un DNI).
 - Las aplicaciones sociales que se centren en chatear con personas desconocidas no deben estar orientadas a menores de edad. Entre los ejemplos de este tipo de aplicaciones cabe citar aquellas que sean similares a Chatroulette, las aplicaciones de citas, las salas de chat abiertas orientadas a menores de edad, etc.
8. **Cumplimiento legal:** tu aplicación, así como cualquier API o SDK que utilice o a la que llame, debe cumplir la [ley de protección de la privacidad infantil online de EE. UU. \(Children's Online Privacy Protection Act, abreviada como COPPA\)](#) , el [Reglamento General de Protección de Datos de la UE \(RGPD\)](#) y cualquier otra ley o reglamento aplicables.

Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Aplicaciones que promocionan juegos para niños en la ficha de Play Store, pero cuyo contenido solo es adecuado para adultos.
- Aplicaciones que implementan APIs con términos del servicio que prohíben su uso en aplicaciones dirigidas a niños.
- Aplicaciones que hacen parecer atractivo el consumo de alcohol, tabaco o sustancias controladas.
- Aplicaciones que incluyen juegos de apuestas reales o simulados.
- Aplicaciones que incluyen contenido violento, sangriento o desagradable no adecuado para niños.
- Aplicaciones que proporcionan servicios de citas u ofrecen consejos maritales o sexuales.
- Aplicaciones que contienen enlaces a sitios web que muestran contenido que infringe las [Políticas del Programa para Desarrolladores](#) de Google Play.
- Aplicaciones que muestran anuncios para adultos (por ejemplo, contenido violento, sexual o de juegos de azar y apuestas) a niños.

Anuncios y monetización

Si vas a monetizar una aplicación dirigida a niños en Google Play, es importante que tu aplicación cumpla los requisitos de la Política sobre Anuncios y Monetización para Familias que se indican a continuación.

Las políticas que se incluyen más abajo se aplican a todos los elementos de monetización y publicidad de tu aplicación, incluidos los anuncios, las promociones cruzadas (las de tus aplicaciones y las de aplicaciones de terceros), las ofertas de compras en aplicaciones o cualquier otro contenido comercial (como colocación de productos pagada). Todos los elementos de monetización y publicidad

de estas aplicaciones deben cumplir la legislación aplicable (como las directrices de autorregulación o del sector correspondientes).

Google Play se reserva el derecho de rechazar, retirar o suspender aplicaciones en las que se empleen tácticas comerciales demasiado agresivas.

Requisitos de los anuncios

Si tu aplicación muestra anuncios a menores de edad o a usuarios de edad desconocida, debes:

- Usar solo los [SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias de Google Play](#) para mostrar anuncios a esos usuarios.
- Asegurarte de que los anuncios que se muestren a esos usuarios no estén basados en intereses (publicidad orientada a usuarios individuales que tienen determinadas características y en función de su comportamiento de navegación online) ni utilicen el remarketing (publicidad orientada a usuarios individuales en función de interacciones anteriores con una aplicación o un sitio web).
- Asegurarte de que el contenido de los anuncios que se muestren a esos usuarios sea adecuado para menores de edad.
- Asegurarte de que los anuncios que se muestren a esos usuarios sigan los requisitos de formato de anuncios para familias.
- Cumplir con todas las obligaciones legales y estándares del sector aplicables en relación con la publicidad dirigida a menores.

Requisitos del formato de los anuncios

Los elementos de monetización y publicidad de tu aplicación no deben incluir contenido engañoso ni estar diseñados de forma que den lugar a clics involuntarios por parte de usuarios menores de edad.

Si la única audiencia objetivo de tu aplicación son los menores de edad, se prohíbe lo siguiente. Si las audiencias objetivo de tu aplicación incluyen tanto menores de edad como adultos, se prohíbe lo siguiente al mostrar anuncios a menores de edad o a usuarios de edad desconocida:

- Los elementos de monetización o publicidad invasivos, incluidos los elementos de monetización y publicidad que ocupen toda la pantalla o interfieran en el uso normal y no ofrezcan ningún medio claro para cerrarlos (por ejemplo, [ad walls](#)).
- Los elementos de monetización y publicidad que interfieran con el uso normal de la aplicación o el juego, incluidos los anuncios bonificados o de aceptación que no se puedan cerrar después de 5 segundos.
- Los elementos de monetización o publicidad que no interfieran en el uso normal de la aplicación o el juego pueden durar más de 5 segundos (por ejemplo, contenido de vídeo con anuncios integrados).
- Los elementos de monetización o publicidad intersticiales de forma inmediata al abrir la aplicación.
- Varios emplazamientos publicitarios en una página (por ejemplo, no se permiten anuncios de banner que muestren varias ofertas en un emplazamiento o que muestren más de un banner o anuncio de vídeo).
- Elementos de monetización o publicidad que no se puedan distinguir fácilmente del contenido de la aplicación, como un muro de ofertas u otras experiencias de anuncios inmersivos.
- El uso de tácticas impactantes o emocionalmente manipulativas que promuevan la visualización de los anuncios o las compras en la aplicación.
- Publicidad engañosa que obliga al usuario a hacer clic en ella mediante un botón de cierre que activa otro anuncio, o anuncios que aparecen de repente en zonas de la aplicación donde el usuario toca habitualmente para usar otra función.
- No hacer distinción entre el uso de monedas virtuales de un juego y el dinero real para hacer compras en la aplicación.

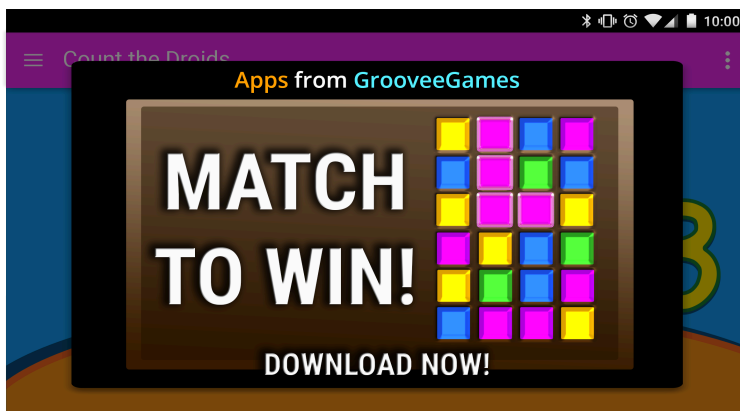
Aquí tienes algunos ejemplos de infracciones frecuentes:

- Elementos de monetización y publicidad que se muevan cuando el usuario intente tocarlos para cerrarlos

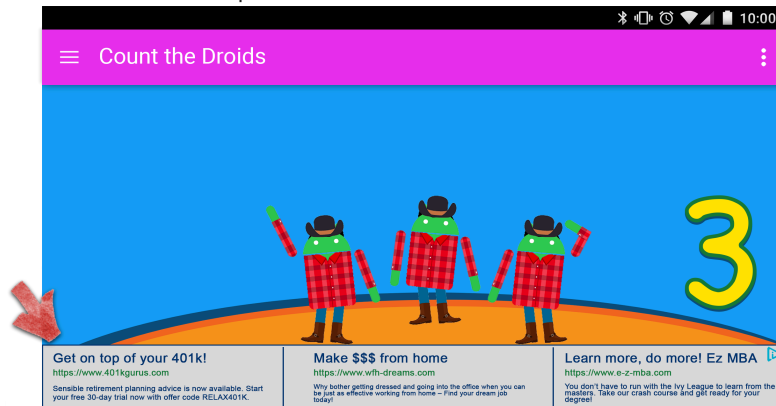
- Elementos de monetización y publicidad que no proporcionen al usuario una manera de salir de la oferta tras cinco (5) segundos, como se muestra en el siguiente ejemplo:



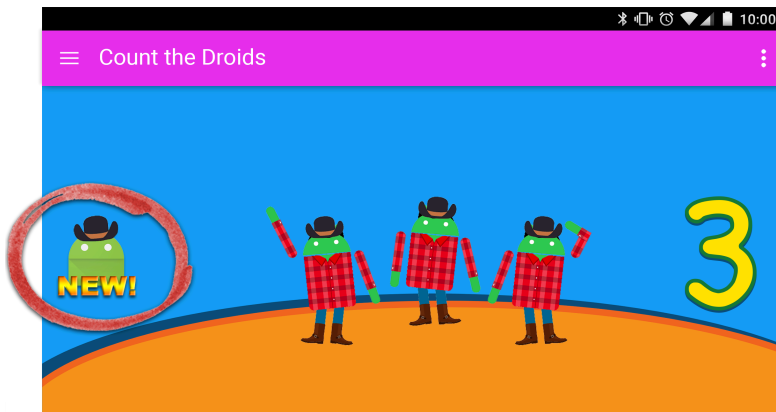
- Elementos de monetización y publicidad que ocupen la mayor parte de la pantalla del dispositivo sin que el usuario pueda cerrarlos fácilmente, como se muestra en el siguiente ejemplo:



- Anuncios de banner que muestren varias ofertas, como se ilustra en el siguiente ejemplo:

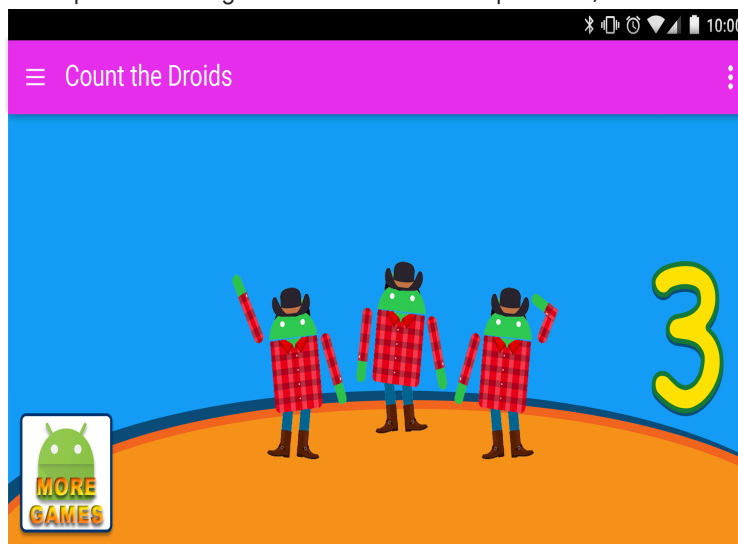


- Elementos de monetización y publicidad que el usuario podría confundir con contenido de la aplicación, como se muestra en el siguiente ejemplo:



- Botones, anuncios u otros elementos de monetización que promocionen otras de tus fichas de Google Play Store y que no se puedan distinguir del contenido de la aplicación, como se muestra en

el siguiente ejemplo:



A continuación se incluyen algunos ejemplos de contenido publicitario inadecuado que no se debe mostrar a niños.

- **Contenido multimedia inadecuado:** anuncios de programas, series, películas, álbumes de música o cualquier otro contenido multimedia que no sea adecuado para niños.
- **Software descargable y videojuegos no adecuados:** anuncios sobre videojuegos o aplicaciones descargables que no sean adecuadas para niños.
- **Sustancias controladas o perjudiciales:** anuncios de alcohol, tabaco, sustancias controladas o cualquier otra sustancia perjudicial.
- **Juegos de apuestas:** anuncios que promocionen simulaciones de juegos de apuestas, concursos o sorteos, aunque la participación sea gratuita.
- **Contenido de carácter sexual y para adultos:** anuncios con contenido sexual, sugerente y no apto para menores.
- **Citas o relaciones:** anuncios de sitios web de citas o relaciones entre adultos.
- **Contenido violento:** anuncios con contenido explícito y violento que no sea adecuado para niños.

SDKs de anuncios

Si publicas anuncios en tu aplicación y tu audiencia objetivo solo incluye menores de edad, solo debes usar versiones de [SDKs de anuncios autocertificados para familias](#) . Si la audiencia objetivo de tu aplicación incluye tanto a menores de edad como a adultos, debes implementar filtros de edad, como una [pantalla de edad neutral](#) , y asegurarte de que los anuncios que se muestran a los menores de

edad procedan exclusivamente de las versiones de los SDKs de anuncios autocertificados para familias de Google Play.

Consulta la página de la [política del Programa de SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias](#) para obtener más información sobre estos requisitos y accede [aquí](#) para ver la lista actual de versiones de SDKs de anuncios autocertificados para familias.

Si utilizas AdMob, accede al [Centro de Ayuda de AdMob](#) para consultar más información sobre sus productos.

Es tu responsabilidad asegurarte de que tu aplicación cumpla todos los requisitos relativos a los anuncios, compras en aplicaciones y contenido comercial. Ponte en contacto con los responsables de tus SDKs de anuncios para obtener más información sobre sus políticas de contenido y sus prácticas publicitarias.

Política de SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias

Google Play tiene el compromiso de crear una experiencia segura para niños y familias. Un elemento clave de este compromiso consiste en asegurarse de que los menores solo vean anuncios adecuados para su edad y de que sus datos se traten de forma correcta. Para conseguir este objetivo, exigimos que los SDKs de anuncios y las plataformas de mediación autocertifiquen que son adecuados para menores de edad, y que cumplen las [Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play](#) y las [Políticas de Familias de Google Play](#), además de los [Requisitos del Programa de SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias](#).

El Programa de SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias de Google Play es una herramienta importante para los desarrolladores a la hora de identificar qué SDKs de anuncios o qué plataformas de mediación han autocertificado que son adecuadas para usarse en aplicaciones diseñadas específicamente para menores.

Cualquier información engañosa en relación con tu SDK, incluida la que conste en la solicitud de tu [formulario de interés](#), puede conllevar la retirada o suspensión del SDK del Programa de SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias. Por lo tanto, es importante que los datos que proporcionas sean precisos.

Requisitos de la política

Si tu SDK o tu plataforma de mediación sirven aplicaciones que forman parte del programa Familias de Google Play, debes cumplir todas las políticas para desarrolladores de Google Play, incluidos los requisitos que se indican a continuación. De lo contrario, tu SDK se podría retirar o suspender del Programa de SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias.

Tienes la responsabilidad de asegurarte de que tu SDK o tu plataforma de mediación cumplan las políticas y los requisitos pertinentes, así que no olvides revisar las [Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play](#), las [políticas de familias de Google Play](#) y los [requisitos del Programa de SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias](#).

1. **Contenido del anuncio:** el contenido de un anuncio al que puedan acceder menores de edad debe ser adecuado para ellos.
 - Debes (i) definir el contenido de los anuncios y los comportamientos inadecuados, y (ii) prohibirlos en tus términos o tus políticas. Las definiciones deben cumplir las [Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play](#).
 - También debes crear un método para clasificar las creatividades de anuncio por grupos de edad. Los grupos de edad deben incluir al menos las clasificaciones Para todos y Adultos. La metodología de clasificación debe estar en consonancia con la metodología para SDKs que Google facilita cuando los desarrolladores rellenan el [formulario de interés](#).
 - Cuando se utilicen las subastas en tiempo real para servir anuncios a menores de edad, debes asegurarte de que las creatividades se hayan revisado y cumplan los requisitos anteriores.

- Además, debes tener un [mecanismo que permita identificar visualmente que las creatividades](#) proceden de tu inventario (por ejemplo, añadir una marca de agua a las creatividades de anuncios con un logotipo visual de tu empresa o incluir una función similar).
2. **Formato del anuncio:** debes asegurarte de que todos los anuncios mostrados a los usuarios menores de edad cumplan los requisitos de formato de anuncios para Familias y permitir que los desarrolladores seleccionen formatos de anuncio que cumplan la [Política de Familias de Google Play](#).
- La publicidad no debe incluir contenido engañoso ni estar diseñada de forma que dé lugar a clics involuntarios por parte de usuarios menores de edad. No se permite la publicidad engañosa que obligue al usuario a hacer clic en ella mediante un botón de cierre que active otro anuncio. Tampoco se permiten los anuncios que aparezcan de repente en zonas de la aplicación en las que el usuario toque habitualmente para usar otra función.
 - No está permitida la publicidad invasiva, incluida la que ocupe toda la pantalla o interfiera en el uso normal y no ofrezca ningún medio claro para cerrarla (por ejemplo, [ad walls](#)).
 - La publicidad que interfiera en el uso normal de la aplicación o el juego, incluidos los anuncios recompensados o aceptados, debe poder cerrarse después de 5 segundos.
 - No están permitidos varios emplazamientos publicitarios en una página. Por ejemplo, no se admiten anuncios de banner que muestren varias ofertas en un emplazamiento o que muestren más de un banner o anuncio de vídeo.
 - La publicidad se debe diferenciar claramente del contenido de la aplicación. No se permiten mensajes de Offerwall ni experiencias de anuncios inmersivos que los usuarios menores de edad no puedan identificar claramente como publicidad.
 - La publicidad no debe usar tácticas impactantes o emocionalmente manipulativas que promuevan la visualización de los anuncios.
3. **Publicidad basada en intereses/remarketing:** debes asegurarte de que los anuncios mostrados a los usuarios menores de edad no estén basados en intereses (publicidad orientada a usuarios individuales que tienen determinadas características y en función de su comportamiento de navegación online) ni utilicen el remarketing (publicidad orientada a usuarios individuales en función de interacciones anteriores con una aplicación o un sitio web).
4. **Prácticas relacionadas con datos:** como proveedor de SDKs, debes ser transparente en lo relativo a cómo tratas los datos de los usuarios (por ejemplo, la información que proporcionan o que se recoge sobre ellos, incluida la información de los dispositivos). Por eso, debes incluir un aviso en el que se comunique si tu SDK va a acceder, recoger, usar o compartir sus datos, así como limitar el uso de dichos datos a los fines especificados en dicho aviso. Estos requisitos de Google Play se suman a los requisitos prescritos en la legislación de protección de datos y privacidad aplicable. Debes especificar si recoges [información personal y sensible](#) de menores de edad como, por ejemplo, información de autenticación, datos de detección mediante micrófonos y cámaras, datos de dispositivos, el ID de Android y datos de uso de anuncios.
- Debes permitir que los desarrolladores soliciten, bien por aplicación o mediante solicitudes individuales, la clasificación de contenido dirigido a niños a la hora de publicar anuncios. Este tratamiento debe cumplir la legislación aplicable, como la [ley de protección de la privacidad infantil online de EE. UU. \(US Children's Online Privacy Protection Act, abreviada como COPPA\)](#) y el [Reglamento General de Protección de Datos de la UE \(RGPD\)](#) .
 - Google Play requiere que los SDKs de anuncios inhabiliten los anuncios personalizados, la publicidad basada en intereses y el remarketing para obtener la clasificación de contenido dirigido a niños.
 - Si se utilizan las pujas en tiempo real para servir anuncios a menores de edad, debes asegurarte de que los indicadores de privacidad se hayan propagado a los postores.
 - No debes transmitir el AAID, el número de serie de la SIM, el número de serie de la compilación, el BSSID, la dirección MAC, el SSID, el IMEI ni el IMSI de menores de edad o usuarios de edad desconocida.

5. **Plataformas de mediación:** a la hora de mostrar anuncios a menores de edad, debes hacer lo siguiente:
- Utiliza solo SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias, o bien implementa las medidas de protección necesarias para que los anuncios publicados por los sistemas de mediación cumplan estos requisitos.
 - Transfiere la información necesaria a las plataformas de mediación para indicar la clasificación de contenido de los anuncios y cualquier tratamiento aplicable al contenido dirigido a menores de edad.
6. **Autocertificación y cumplimiento:** debes proporcionar a Google suficiente información, como la que se indica en el [formulario de interés](#) , para verificar que el SDK de anuncios cumple todos los requisitos de autocertificación de la política, incluidos, entre otros, los que se indican a continuación:
- Facilitar una versión en inglés de los Términos del Servicio, la Política de Privacidad y la Guía para editores sobre la integración de tu SDK o plataforma de mediación.
 - Enviar una [aplicación de prueba](#) que use la última versión compatible del SDK de anuncios. Esa aplicación debe ser un APK de Android completamente terminado y ejecutable que utilice todas las funciones del SDK. Requisitos de la aplicación de prueba:
 - Debe enviarse como un APK de Android completamente terminado y ejecutable en un factor de forma de teléfono.
 - Es necesario que utilice la última versión (o la próxima que se vaya a publicar) del SDK de anuncios que cumpla las políticas de Google Play.
 - Tiene que usar todas las funciones del SDK de anuncios, incluida la llamada a ese SDK para recuperar y mostrar anuncios.
 - Debe tener acceso completo a todos los inventarios de anuncios que estén publicados o se vayan a publicar en la red mediante creatividades solicitadas a través de la aplicación de prueba.
 - No puede restringirse por geolocalización.
 - Si el inventario va dirigido a una audiencia mixta, la aplicación de prueba debe poder diferenciar entre las solicitudes de creatividades de anuncios del inventario completo y las del inventario adecuado para niños y todas las edades.
 - No se debe restringir a anuncios específicos del inventario a menos que se controle mediante la pantalla de edad neutral.
7. Debes responder lo antes posible a cualquier solicitud de información posterior y [autocertificar](#) que todas las nuevas versiones publicadas cumplan las Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play más recientes, incluidos los requisitos de la política de familias.
8. **Cumplimiento legal:** los SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias deben admitir tecnologías de servicio de anuncios que cumplan todas las condiciones y reglamentos relativos a menores de edad que puedan aplicarse a sus editores.
- Debes asegurarte de que tu SDK o tu plataforma de mediación cumplan la [ley de protección de la privacidad infantil online de EE. UU. \(Children's Online Privacy Protection Act, abreviada como COPPA\)](#) , el [Reglamento General de Protección de Datos de la UE \(RGPD\)](#) y cualquier otra ley o reglamento aplicables.

Nota: Los términos "menores de edad" y "niños" hacen referencia a distintos conceptos en diferentes idiomas y contextos. Es importante que te pongas en contacto con tu asesor jurídico para determinar las obligaciones o restricciones de edad que pueden aplicarse a tu aplicación. Eres quien mejor sabe cómo funciona tu aplicación, por lo que confiamos en que nos ayudes a que las aplicaciones que se ofrecen en Google Play sean seguras para las familias.

Consulta la página del [Programa de SDKs de Anuncios Autocertificados para Familias](#) si quieres obtener más información sobre los requisitos del Programa.

Medidas de cumplimiento

Es recomendable evitar las infracciones de las políticas en lugar de tener que corregirlas. No obstante, si se produce una infracción, nos comprometemos a ayudar a los desarrolladores para que comprendan cómo pueden mejorar sus aplicaciones y cumplir las directrices. Si [detectas una infracción](#) o tienes alguna pregunta sobre [cómo corregirla](#), ponte en contacto con nosotros.

Cobertura de la política

Nuestras políticas se aplican a cualquier contenido que aparezca en tu aplicación o al que se acceda a través de esta, incluidos los anuncios que muestre y el contenido generado por usuarios que esté alojado en esa aplicación o al que se acceda a través de ella. Asimismo, se aplican a cualquier contenido de tu cuenta de desarrollador que se muestre públicamente en Google Play, incluido tu nombre de desarrollador y la página de destino del sitio web de desarrollador que hayas indicado.

No admitimos aplicaciones que permitan que los usuarios instalen otras aplicaciones en sus dispositivos. Las aplicaciones que proporcionan acceso a otros juegos, aplicaciones o software sin instalarlos, como funciones y experiencias proporcionadas por terceros, deben asegurarse de que todo el contenido al que dan acceso cumple todas las [políticas de Google Play](#). Además, es posible que ese contenido esté sujeto a revisiones adicionales de cumplimiento de políticas.

Los términos definidos que se usan en estas políticas tienen el mismo significado que en el [Acuerdo de Distribución para Desarrolladores](#) (ADD). Además de cumplir estas políticas y el ADD, el contenido de tu aplicación se debe clasificar de acuerdo con las [Directrices de Clasificación del Contenido](#).

No admitimos las aplicaciones o el contenido que pueda menoscabar la confianza de los usuarios en el ecosistema de Google Play. Tenemos en cuenta una serie de factores para evaluar si se deben incluir o retirar aplicaciones de Google Play, como un patrón de comportamiento dañino o un alto riesgo de abuso. Entre otros, identificamos los riesgos de uso inadecuado en función de elementos como las reclamaciones dirigidas específicamente a la aplicación o al desarrollador, la cobertura informativa, el historial de infracciones, los comentarios de los usuarios y el uso de marcas, personajes y otros recursos populares.

Cómo funciona Google Play Protect

Google Play Protect comprueba las aplicaciones cuando las instalas. También analiza periódicamente tu dispositivo. Si encuentra una aplicación potencialmente dañina, puede llevar a cabo una de estas acciones:

- Enviarte una notificación. Para eliminar la aplicación, toca la notificación y, a continuación, toca Desinstalar.
- Inhabilitar la aplicación hasta que la desinstales.
- Eliminar la aplicación de forma automática. En la mayoría de los casos, si se detecta una aplicación dañina, recibirás una notificación para informarte de que la aplicación se ha eliminado.

Cómo funciona la protección contra software malicioso

Para protegerte contra el software malicioso de terceros, URLs de esta índole y otros problemas de seguridad, Google podría recibir información sobre los siguientes aspectos:

- Las conexiones de red de tu dispositivo
- URL potencialmente dañinas
- El sistema operativo y las aplicaciones que se hayan descargado en tu dispositivo a través de Google Play o de otras fuentes

Es posible que recibas una advertencia de Google sobre una aplicación o URL que podrían no ser seguras. Google puede eliminar la aplicación o URL (o evitar su instalación) si se sabe que resulta dañina para los dispositivos, los datos o los usuarios.

Puedes inhabilitar algunas de estas opciones de protección en los ajustes del dispositivo. No obstante, es posible que Google siga recibiendo información de las aplicaciones que instales a través de Google Play y que, por motivos de seguridad y sin que se envíe información a Google, se sigan revisando las aplicaciones que se instalen en tu dispositivo y provengan de otras fuentes.

Cómo funcionan las alertas de privacidad

Google Play Protect te avisará si se retira una aplicación de Google Play Store porque puede acceder a tu información personal, y podrás desinstalarla.

Proceso de cumplimiento

Cuando revisamos contenido o cuentas para determinar si son ilegales o infringen nuestras políticas, tenemos en cuenta varios datos a la hora de tomar una decisión, como los metadatos de la aplicación (por ejemplo, su título o descripción), la experiencia en la aplicación, la información de la cuenta (por ejemplo, el historial de infracciones anteriores de las políticas), así como otros datos obtenidos a través de mecanismos de denuncia (si procede) y revisiones realizadas por iniciativa propia.

Si tu aplicación o tu cuenta de desarrollador infringe alguna de nuestras políticas, tomaremos las medidas oportunas tal como se indica a continuación. Además, te proporcionaremos por correo electrónico información pertinente sobre las medidas que hemos tomado, junto con instrucciones sobre cómo apelar si crees que se trata de un error.

Nota: Es posible que los avisos de retirada o administrativos no indiquen todas las infracciones de las políticas presentes en tu cuenta, tu aplicación o tu catálogo de aplicaciones. Los desarrolladores son responsables de solucionar los problemas con las políticas y de adoptar las medidas adicionales que sean necesarias para asegurarse de que el resto de su aplicación o de su cuenta cumpla todas las políticas. Si no se solucionan las infracciones de las políticas en tu cuenta y en todas tus aplicaciones, puede que se apliquen medidas adicionales por cumplimiento de políticas.

En los casos en los que las infracciones de estas políticas o del [Acuerdo de Distribución para Desarrolladores](#) (DDA) sean reiteradas o graves (por ejemplo, en casos de malware, fraude o aplicaciones que puedan causar daños a usuarios o a dispositivos), se cancelará esa cuenta de desarrollador de Google Play o las cuentas relacionadas.

Medidas de cumplimiento

Las distintas medidas por incumplimiento de políticas pueden afectar a tus aplicaciones de diferentes formas. Utilizamos una combinación de evaluación humana y evaluación automatizada para revisar las aplicaciones y su contenido con el fin de detectar y determinar qué contenido infringe nuestras políticas y es perjudicial para los usuarios y el ecosistema general de Google Play. Usar modelos automatizados nos ayuda a detectar más infracciones y a evaluar problemas potenciales más rápido, lo que ayuda a que Google Play siga siendo seguro para todos. Nuestros modelos automatizados eliminan el contenido que infrinja las políticas o, si es necesario realizar una revisión más minuciosa, el contenido se marca para que los operadores y analistas cualificados que llevan a cabo evaluaciones de contenido lo revisen más a fondo (por ejemplo, en caso de que sea necesario entender el contexto del contenido). Los resultados de estas revisiones manuales se usarán posteriormente para engrosar los datos de entrenamiento con los que seguir mejorando nuestros modelos de aprendizaje automático.

En la siguiente sección se describen las diferentes medidas que puede tomar Google Play y su impacto en tu aplicación o en tu cuenta de desarrollador de Google Play.

A menos que se indique lo contrario en una comunicación de medidas por incumplimiento de políticas, estas medidas afectan a todos los países y zonas. Por ejemplo, si se suspende tu aplicación, no estará disponible en ningún país o zona. Además, salvo que se indique otra cosa, estas medidas seguirán vigentes a menos que presentes una apelación y sea aceptada.

Rechazo

- Las aplicaciones nuevas o las actualizaciones enviadas para su revisión no estarán disponibles en Google Play.
- Si se rechaza la actualización de una aplicación, la versión publicada antes de la actualización seguirá estando disponible en Google Play.
- Los rechazos no te impiden acceder a las descargas, estadísticas y valoraciones de usuarios de una aplicación rechazada.
- Los rechazos no influyen en el estado de tu cuenta de desarrollador de Google Play.

Nota: No intentes volver a enviar una aplicación rechazada hasta que hayas corregido todas las infracciones de las políticas.

Retirada

- La aplicación, junto con sus versiones anteriores, se retirará de Google Play y los usuarios ya no podrán descargarla.
- Dado que se habrá retirado la aplicación, los usuarios no podrán ver su ficha de Play Store. Esta información se restaurará cuando envíes una actualización de la aplicación retirada que cumpla las políticas.
- Es posible que los usuarios no puedan hacer compras en la aplicación ni usar ninguna función de facturación por compras en la aplicación hasta que Google Play apruebe una versión que cumpla las políticas.
- Las retiradas no afectan inmediatamente al estado de tu cuenta de desarrollador de Google Play, pero, si se producen de forma reiterada, es posible que se suspenda tu cuenta.

Nota: No intentes volver a publicar una aplicación retirada hasta que hayas corregido todas las infracciones de las políticas.

Suspensión

- La aplicación, junto con sus versiones anteriores, se retirará de Google Play y los usuarios ya no podrán descargarla.
- La suspensión puede deberse a infracciones graves o reiteradas de las políticas, así como a retiradas o rechazos reiterados de la aplicación.
- Dado que se habrá suspendido la aplicación, los usuarios no podrán ver su ficha de Play Store.
- No puedes seguir usando el APK ni el app bundle de una aplicación suspendida.
- Los usuarios no podrán hacer compras en tus aplicaciones ni usar ninguna función de facturación por compras en ellas.
- Las suspensiones cuentan como faltas que repercuten negativamente en el estado de tu cuenta de desarrollador de Google Play. Si recibes varias faltas, puede que cancelemos las cuentas de desarrollador de Google Play individuales y las cuentas relacionadas.

Visibilidad limitada

- La visibilidad de tu aplicación en Google Play está restringida. Tu aplicación seguirá estando disponible en Google Play y los usuarios podrán acceder a ella con un enlace directo a la ficha de Play Store de la aplicación.
- El hecho de que tu aplicación tenga un estado de visibilidad limitada no afecta al estado de tu cuenta de desarrollador de Google Play.
- El hecho de que tu aplicación tenga un estado de visibilidad limitada no afecta a la capacidad de los usuarios para ver la ficha de Play Store de la aplicación.

Regiones limitadas

- Tu aplicación solo deben poder descargarla a través de Google Play los usuarios de determinadas regiones.
- Los usuarios de otras regiones no deben poder encontrar la aplicación en Play Store.
- Los usuarios que hayan instalado la aplicación anteriormente podrán seguir usándola en su dispositivo, pero dejarán de recibir actualizaciones.
- La limitación regional no afecta al estado de tu cuenta de desarrollador de Google Play.

Estado de restricción de la cuenta

- Cuando tu cuenta de desarrollador esté restringida, todas las aplicaciones de tu catálogo se retirarán de Google Play y ya no podrás publicar aplicaciones nuevas ni volver a publicar aplicaciones que hayas publicado previamente. Sí seguirás pudiendo acceder a Play Console.
- Dado que se habrán retirado todas las aplicaciones, los usuarios no podrán ver la ficha de Play Store de tu aplicación ni tu perfil de desarrollador.
- Tus usuarios actuales no podrán hacer compras en tus aplicaciones ni usar ninguna función de facturación por compras en tus aplicaciones.
- Podrás seguir usando Play Console para proporcionar más información a Google Play y modificar la información de tu cuenta.
- Podrás volver a publicar tus aplicaciones cuando hayas corregido todas las infracciones de las políticas.

Cancelación de cuentas

- Si se cancela tu cuenta de desarrollador, todas las aplicaciones de tu catálogo se retirarán de Google Play y ya no podrás publicar nuevas aplicaciones. Esto también implica que las cuentas de desarrollador de Google Play relacionadas se suspenderán de forma permanente.
- Además, las suspensiones reiteradas o por infracciones graves de las políticas pueden dar lugar a la cancelación de tu cuenta de Play Console.
- Dado que las aplicaciones de las cuentas canceladas se retiran, los usuarios no podrán ver las fichas de Play Store de tus aplicaciones ni tu perfil de desarrollador.
- Tus usuarios actuales no podrán hacer compras en tus aplicaciones ni usar ninguna función de facturación por compras en tus aplicaciones.

Nota: Cualquier cuenta nueva que intentes abrir también se cancelará (y no se te reembolsará la cuota de registro de desarrollador), así que no intentes crear una nueva cuenta de Play Console si se ha cancelado una de tus otras cuentas.

Cuentas inactivas

Las cuentas inactivas son cuentas de desarrollador que no se usan o se han abandonado. Estas cuentas no están en regla, de acuerdo con los requisitos del [Acuerdo de Distribución para Desarrolladores](#).

Las cuentas de desarrollador de Google Play están destinadas a desarrolladores activos que publiquen aplicaciones y las mantengan de forma activa. Para evitar abusos, cerramos las cuentas que estén inactivas, no se usen o no estén vinculadas significativamente a actividades regulares como, por ejemplo, publicar y actualizar aplicaciones, acceder a estadísticas o gestionar fichas de Play Store.

Al [cerrar una cuenta inactiva](#), se eliminarán tanto tu cuenta como todos los datos asociados a ella. Tu cuota de registro no es reembolsable, la perderás. Antes de que cerremos tu cuenta inactiva, te enviaremos una notificación usando la información de contacto que proporcionaste para esa cuenta.

El cierre de una cuenta inactiva no limitará tu capacidad de crear otra cuenta en el futuro si decides publicar contenido en Google Play. No podrás reactivar tu cuenta, y los datos o aplicaciones anteriores no estarán disponibles en una cuenta nueva.

Gestionar y denunciar infracciones de las políticas

Apelar una acción obligatoria

Las aplicaciones se restaurarán si consideramos que se ha cometido un error y si determinamos que la aplicación no infringe las Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play ni el Acuerdo de Distribución para Desarrolladores. Si has revisado las políticas detenidamente y crees que nuestra decisión puede haber sido un error, sigue las instrucciones que se indican en la notificación por correo electrónico sobre la medida por incumplimiento de políticas o haz clic en [este enlace](#) para apelar la decisión.

Recursos adicionales

Si necesitas más información sobre una medida de cumplimiento o sobre la valoración o el comentario de un usuario, puedes consultar algunos de los recursos que aparecen a continuación o ponerte en contacto con nosotros a través del [Centro de Ayuda de Google Play](#). No obstante, no podemos ofrecerte asesoramiento legal. Si lo necesitas, consulta a un abogado.

- [Verificación de aplicaciones](#)
 - [Denunciar infracciones de las políticas](#)
 - [Contactar con Google Play para realizar una consulta sobre la cancelación de una cuenta o la retirada de una aplicación](#)
 - [Advertencias](#)
 - [Denunciar aplicaciones y reseñas inadecuadas](#)
 - [Mi aplicación se ha retirado de Google Play](#)
 - [Cancelación de cuentas de desarrollador de Google Play](#)
-

Requisitos de Play Console

Para proteger la seguridad de nuestro dinámico ecosistema de aplicaciones, Google Play requiere que todos los desarrolladores cumplan los requisitos de Play Console, incluidos los perfiles vinculados a tu cuenta de desarrollador de Play Console. La información verificada se mostrará en Google Play para que los usuarios puedan confiar en los desarrolladores. Consulta más detalles sobre la [información que se muestra en Google Play](#).

Google Play ofrece dos tipos de cuentas de desarrollador: personal y de organización. Para que la experiencia inicial sea fluida, es fundamental seleccionar el tipo de cuenta de desarrollador adecuado y completar las verificaciones necesarias. Consulta más información sobre cómo [elegir un tipo de cuenta de desarrollador](#).

Al crear una cuenta de Play Console, los desarrolladores que ofrecen los siguientes servicios deben registrarse como Organización:

- Productos y servicios financieros, incluidos, entre otros, los relacionados con banca, préstamos, operaciones bursátiles, fondos de inversión, carteras de software para criptomonedas y mercados de criptomonedas. Consulta más información sobre la [política de servicios financieros](#).
- Aplicaciones de salud, como aplicaciones médicas y de investigación en humanos. Consulta más información sobre las [categorías de aplicaciones de salud](#).
- Aplicaciones aprobadas para usar la clase `VpnService` . Consulta más información sobre la [política de VpnService](#).
- Aplicaciones gubernamentales, incluidas las desarrolladas por o en nombre de una entidad gubernamental.

Una vez que hayas seleccionado un tipo de cuenta, debes hacer lo siguiente:

- Proporcionar de forma precisa la información de tu cuenta de desarrollador, incluidos estos datos:

- Nombre legal y domicilio social
- [Número DUNS](#) , si te registras como organización
- Dirección de correo y número de teléfono de contacto
- Dirección de correo y número de teléfono del desarrollador mostrados en Google Play (si procede)
- Métodos de pago (si procede)
- Perfil de pagos de Google vinculado a tu cuenta de desarrollador
- Si te registras como organización, asegúrate de que la información de tu cuenta de desarrollador esté actualizada y coincida con los datos almacenados en tu perfil de Dun & Bradstreet

Antes de enviar tu aplicación, debes hacer lo siguiente:

- Proporcionar de forma precisa todos los metadatos e información de la aplicación
- Subir la política de privacidad de tu aplicación y rellenar los requisitos de la sección Seguridad de los datos
- Proporcionar una cuenta demo activa, información de inicio de sesión y todos los demás recursos necesarios para que el equipo de Google Play pueda revisar tu aplicación (en concreto, credenciales de inicio de sesión, código QR, etc.)

Como siempre, debes asegurarte de que tu aplicación ofrezca una experiencia de usuario estable, atractiva y adaptable. Comprueba que todos los elementos de tu aplicación, incluidos los servicios de analíticas, las redes publicitarias y los SDKs de terceros, cumplan las [Políticas del Programa para Desarrolladores de Google Play](#). Además, si la audiencia objetivo de tu aplicación incluye a niños, asegúrate de cumplir nuestra [política de familias](#).

Recuerda que eres responsable de revisar el [Acuerdo de Distribución para Desarrolladores](#) y todas las [Políticas del Programa para Desarrolladores](#) para asegurarte de que tu aplicación cumpla todos los requisitos.

[Developer Distribution Agreement](#)

¿Necesitas más ayuda?

Prueba estos pasos:



Ponte en contacto con nosotros

Danos más información para que podamos ayudarte