

IPHONE DES APPLICATIONS POUR TOUT... ET N'IMPORTE QUOI

L'ARRIVÉE MASSIVE DE CES PETITS LOGICIELS GRATUITS OU PAYANTS EST EN PASSE DE RÉVOLUTIONNER L'INTERNET MOBILE. UN BUSINESS LUCRATIF POUR LES ÉDITEURS ET APPLE QUI FAIT TOUT POUR PROTÉGER SA NOUVELLE POULE AUX ŒUFS D'OR.

Il y a une application pour ça ! » À écouter le slogan d'Apple pour l'iPhone, il y aurait une application pour tout... Avec près de 100 000 logiciels comptabilisés sur l'App Store, et au rythme où vont les développements, il semblerait que l'on ne soit pas loin de la vérité. Une sorte de folie créative s'est emparée des développeurs depuis l'arrivée sur le marché du smartphone révolutionnaire d'Apple. C'est à celui qui concevra l'application la plus innovante ou la plus farfelue, celle qui fera exploser les ventes sur l'App Store, la caverne d'Ali Baba en ligne des possesseurs d'iPhone. Car ces derniers ne se lassent pas de ces petits logiciels gratuits ou payants (à partir de 0,79 €) qu'ils téléchargent au gré de leur fantaisie ou de leurs besoins. Pas une réunion, pas un dîner entre amis sans démonstrations, explications, découvertes mutuelles des dernières nouveautés. Pratiques, informatives, ludiques ou sans utilité précise, ces applications connaissent un engouement extraordinaire. Il y en a pour tous les domaines : actualité, jeux, cuisine,

musique, sports, voyages, finance... l'imagination des développeurs ne connaît pas de limite. Avec plus de 40 millions d'iPhone en service dans le monde, dont 2 millions en France, ce marché est en pleine expansion.

DES EXIGENCES TECHNIQUES

Depuis son lancement en 2007, l'iPhone est devenu un must de la téléphonie mobile, dopé par sa boutique intégrée, l'App Store. Car au-delà de l'appareil lui-même dont le succès n'est plus à démontrer, l'embellie est due aussi à l'extraordinaire richesse des applications développées pour enrichir son système d'exploitation. Les utilisateurs les plébiscitent en masse, avec plus de deux milliards de téléchargements à leur actif depuis l'ouverture de l'App Store à l'été 2008. Et les développeurs s'en donnent à cœur joie, tant particuliers que professionnels. Plus de 100 000 applications ont été réalisées par le fabricant et mises en ligne. L'exercice tente de plus en plus de développeurs, tant sur le plan technique que sur le plan financier. Poule aux

œufs d'or pour certains, ratage pour d'autres, la création d'un logiciel susceptible de plaire au plus grand nombre est un défi formidable. Mais avant d'en arriver là, certains éléments de base sont à prendre en compte. Tout d'abord posséder un Mac, outil indispensable à la programmation. Puis bien maîtriser l'anglais et certains langages comme l'Objective C. Enfin, connaître les exigences du constructeur. « Les contraintes sont réelles, autant sur le plan technique que sur le contenu. On ne doit pas utiliser certaines images liées à la marque, dupliquer

Benoit Schaeffer



« Apple est intraitable avec les applications »

Jean-Sébastien Cruz,
PDG et fondateur de NetcoSports

À ce jour, nous avons développé plus de 200 applications dans le domaine du sport, gratuites ou payantes, disponibles en huit langues et présentes dans 77 pays. En tant qu'éditeur français, l'App Store nous donne accès au monde entier, ce qui est une ouverture extraordinaire. Nous profitons du formidable succès de l'iPhone et du développement de ses applications pour pénétrer un marché à fort potentiel. Apple est intraitable avec les applications : les meilleurs téléchargements remontent sur la page principale, ce qui est l'équivalent d'une tête de gondole en magasin. Pour sortir du lot, l'exigence porte sur la fluidité de la navigation, la qualité du contenu, de la présentation, une localisation parfaite de la langue et de la culture, des mises à jour régulières et surtout, zéro bogue. Notre équipe de développeurs assure une veille quotidienne sur tout ce qui sort dans le monde. Les applications préfigurent notre connexion vers le monde, c'est la simplification d'Internet.

des fonctions de base de l'iPhone, attribuer des noms déjà utilisés. Le sexe et la violence sont prohibés », avertit Francis Bonnin, un jeune informaticien qui a développé six applications pour iPhone durant ses loisirs. Apple interdit également l'appel des API - interface de programmation - non documentées de l'iPhone, comme l'usage du Cover Flow (présentation 3D sur iTunes). Le fabricant a conçu un kit de développement (SDK) efficace et simple d'accès (il propose même des formations aux développeurs), bien appuyé par une architecture maté-

rielle qui bouge peu contrairement à la concurrence (taille de l'écran, processeur, GPS, capteur, etc.). Selon Jean-Sébastien Cruz, le PDG de la société NetcoSports, spécialisée dans les applications sur le sport : « La force d'Apple, c'est qu'ils ont le hard et le soft. » Avec 10 000 nouvelles demandes d'entrée sur l'App Store chaque semaine, la concurrence est rude. Les testeurs deviennent de plus en plus exigeants et rejetent de nombreuses applications. Car plus leur nombre croît, plus les problèmes potentiels augmentent. >>

A SAVOIR

TENDANCE
Selon Pinch Media, 30% des personnes ayant acheté des applications sur l'App Store les utiliseraient au mieux 24 heures, avant de les oublier.

Après avoir téléchargé une application, 5% des personnes seulement l'utiliseraient encore activement 20 jours après leur achat.

60% des applications iPhone payantes auraient une version piratée.