

## Mobile App Stores Event

# Quand le 4<sup>e</sup> écran lorgne sur le B2B

**LE 7 SEPTEMBRE DERNIER, À ZÜRICH, S'EST TENU «MOBILE APP STORES», UN COLLOQUE À PROPOS DES PLUS IMPORTANTS SYSTÈMES DE DISTRIBUTION DE SOFTWARE POUR TÉLÉPHONES MOBILES. AU PROGRAMME, DES PRÉSENTATIONS DE L'APP STORE DE APPLE, L'APP WORLD DE BLACKBERRY, L'OVI STORE DE NOKIA ET ÉGALEMENT SUR DES APPLICATIONS WEB MOBILES, CONSTRUITES AVEC LES DERNIERS STANDARDS TELS QUE HTML5 ET CSS3.**



Le ton a été donné d'emblée. Marc Carrette et Rami Omari de Sogeti (du groupe Cap Gemini) ont clairement mis en relief l'impact économique qu'ont eu les App Stores depuis 2005. A ce jour, plus de 250 000 applications y sont enregistrées. Ce n'est donc pas un hasard si Apple considère son App Store comme «le plus important événement dans l'histoire du software mobile.» Concrètement, les App Stores ont changé la donne du marché du mobile. Avant leur existence, les opérateurs des réseaux empochaient jusqu'à 80% du prix des applications, qui étaient souvent difficiles à trouver et dont les coûts de développement et distribution étaient souvent prohibitifs pour les consommateurs. Force est donc de constater que, bien que les développeurs se plaignent aujourd'hui des restrictions d'Apple sur son App Store, celles des opérateurs étaient apparemment bien plus importantes. Cette situation insoutenable rendait le marché pratiquement inexistant. Les changements introduits par les «app stores» ont donc affecté de manière positive la création, la propriété, la facilité d'accès, la distribution et le «time to market» requis pour publier des applications mobiles.

D'après Sogeti, moins du 10% du marché des applications iPhone

est constitué par des applications «bespoke», autrement dit: faites sur mesure par des entreprises de consulting et de développement. 75% de l'argent généré par des applications iPhone passe à travers l'App Store, et le reste circule via des services fournis de manière externalisée par d'autres canaux, tels que les sites web des fournisseurs des applications. Les proportions dans d'autres plateformes varient grandement, mais quoiqu'il en soit, à l'heure actuelle, c'est la plateforme d'Apple qui concentre la plus grande partie des flux monétaires.

## Une vie après les apps ?

Malgré tout ce potentiel, le marché du Smartphone reste très complexe. Actuellement il y a près de 1000 appareils différents disponibles pour 400 opérateurs de par le monde. La conséquence directe de cette diversité est le coût extrêmement élevé du développement «cross-platform», par lequel une société pourrait offrir la même application dans plusieurs systèmes différents, tout en assurant un niveau de qualité de service similaire dans chacune.

Pour les développeurs, le temps moyen requis pour apprivoiser chaque plateforme est variable. D'après VisionMobile, Android est la plateforme la plus simple à maîtriser, alors que BlackBerry et Symbian sont plus exigeantes en temps. L'iPhone se situe en milieu de l'échelle, avec un facteur différenciateur particulier: le coût du design graphique des applications y est plus élevé, puisque l'environnement iPhone est le plus poussé sur ce point.

## iPhone et App Store



pour vous informer des événements qui auront lieu prochainement en Suisse alémanique: [ipadday.ch](http://ipadday.ch), [iphoneday.ch](http://iphoneday.ch) et [socialmediaday.ch](http://socialmediaday.ch), organisés par Webgearing AG

## Applications Web



L'évolution récente des standards du groupe de travail WHAT (Web Hypertext Application Technology) working group <http://www.whatwg.org>, ainsi que l'adoption quasi totale du moteur open source WebKit <http://webkit.org> pour les navigateurs mobiles, rend l'option des applications

mobiles construites sur des technologies mobiles plus attrayante que jamais. En effet, le support des standards de WebKit, son statut de code «libre» et sa faible consommation de mémoire et de puissance de calcul en font un partenaire de choix dans le développement du web mobile: Android, BlackBerry, Nokia et évidemment iOS (iPhone, iPad et iPod touch), tous utilisent des navigateurs basés sur WebKit.

L'impact de ce choix technique a des conséquences sans précédent pour les développeurs d'applications mobiles, puisque WebKit supporte les derniers standards HTML5, JavaScript et CSS3. Du point de vue de l'utilisateur, ceci se traduit notamment par la capacité de dessiner sur l'élément «canevas», la possibilité d'animer les interfaces graphiques avec des animations CSS3 et, encore plus important, celle de fournir des capacités «offline» aux applications.

Par contre, la monétisation des applications web mobiles est un problème non complètement résolu; la société Blankpage par exemple propose son système e5 [http://www.blankpage.ch/press/downloads/e5\\_Factsheet\\_E.pdf](http://www.blankpage.ch/press/downloads/e5_Factsheet_E.pdf), présenté lors de la rencontre.

Comme pour tous les médias, il faut passer outre la phase du «tout technologie» si l'on veut pouvoir attirer les marques. Désormais, l'heure du marketing a sonné, comme l'ont indiqué les orateurs de Sogeti en faisant référence à Forrester Research. Dans la dernière étude, les experts annoncent l'arrivée des applications mobile marketing, mobile commerce, mobile workers dans les entreprises, mobile social networks et mobile banking. Les choses sérieuses vont commencer.

## Un rendez-vous réussi

Grand bémol de la journée, les deux absents de taille: ni Apple ni Google n'étaient représentés. Dans le cas d'Apple, on peut le comprendre, puisque la société de Cupertino a une politique publique de non-participation lors d'événements organisés par des tiers. Mais de la part de Google, c'est plus étonnant. Domage également qu'aucune société suisse spécialisée dans la création d'applications Android n'ait voulu se présenter. Les raisons de ce manque d'intérêt laissent tout de même songeur. Malgré cela, ce nouvel événement, très réussi et bien fréquenté, est une preuve de plus du grand intérêt suscité par les nouveaux canaux de distribution.

ADRIAN KOSMACZEWSKI

» [akosma.com/](http://akosma.com/)  
 » [www.aberla.com/events/tabid/59/vw/3/itemid/35/d/20100907/language/en-us/mobile-application-stores.aspx](http://www.aberla.com/events/tabid/59/vw/3/itemid/35/d/20100907/language/en-us/mobile-application-stores.aspx)

## Nokia Ovi Store



Pour Nokia, les applications mobiles sont un élément-clé du marketing ; c'est pourquoi l'Ovi Store <https://store.ovi.com> se présente comme une alternative intéressante. Avec 1,7 million de téléchargements par jour, et un parc installé non négligeable, l'Ovi Store a un potentiel de croissance très

intéressant. Après tout, en chiffres absolus (chiffres de Gartner de mai 2010), Symbian reste le système d'exploitation mobile le plus utilisé au monde, même si Nokia n'a pas mentionné de chiffres de l'évolution de la part de marché de ce système d'exploitation.

Caractéristique importante, l'Ovi Store propose aux utilisateurs de payer leurs applications sans carte de crédit, mais par le biais de la facture de l'opérateur de réseau mobile. Nokia a aussi présenté le N8, son dernier modèle de Smartphone, avec une caméra de 12 mégapixels (un record sur un Smartphone) et un écran tactile comprenant de nombreuses fonctionnalités.

Pour les développeurs, Nokia a présenté le nouveau système d'exploitation MeeGo <http://meego.com>, basé sur Linux, qui sera supporté à l'avenir par plusieurs appareils. Pour permettre la migration des applications vers ce nouveau système, Nokia propose la librairie Qt <http://qt.nokia.com>, bien connue des développeurs C++, qui permet de créer des applications natives pour MeeGo et Symbian, mais aussi pour Windows Mobile, Windows, Linux et Mac OS X, et encore bien d'autres plate-formes. Pour la Suisse, Nokia propose un programme de marketing et de soutien pour porter des applications sur sa plate-forme.

Finalement, Nokia inclut dans ses Smartphones un navigateur Internet basé sur WebKit, ce qui ouvre la porte à des développements web basés sur les derniers standards.

## BlackBerry



RIM a profité de l'événement pour présenter ses derniers modèles, tels que le Bold, le Torch et le Pearl. Plus concrètement, par rapport à son store App World <http://www.blackberry.com/appworld/>, son marché d'application en ligne, BlackBerry fait

savoir que son système, lancé en avril 2009, est disponible dans 60 pays en 6 langues différentes et qu'il propose des applications gratuites et payantes. BlackBerry remet 70% du produit des ventes aux développeurs. Les dernières statistiques de l'App World indiquent plus de 20 millions de téléchargements, avec actuellement un taux de plus d'un million de téléchargements par jour. A peu près 10 000 applications sont disponibles à l'heure actuelle et leurs statistiques d'utilisation des applications par les utilisateurs finaux sont très prometteuses.

La version 2.0 de l'App World sera disponible bientôt (la date n'a pas été révélée lors de l'événement); elle offrira de nouvelles fonctionnalités, telles que la lecture de codes-barres pour permettre le téléchargement d'applications après avoir lu des codes-barres dans des magazines ou autres supports imprimés. Tesco, chaîne britannique de supermarchés, utilise ce modèle pour permettre aux consommateurs d'échanger des points contre des applications dans ses magasins. RIM propose aussi des plans adaptés aux entreprises pour l'achat en gros d'applications destinées à leurs employés.

Finalement, pour les développeurs, BlackBerry propose un statut « Super Apps », avec un accès à des API premium et des fonctionnalités supplémentaires. A la fin du mois de septembre aura lieu la conférence de développeurs BlackBerry <http://www.blackberrydevcon.com> et d'importantes annonces y sont prévues.

ADRIAN KOSMACZEWSKI

# VOUS N'AVEZ JAMAIS UN ROND ? ÇA TOMBE BIEN !



**ÊTRE COMPÉTITIFS. C'est sans aucun doute l'une des expressions qui nous définissent le mieux.**

**Les budgets d'aujourd'hui ne sont plus ceux d'hier ! Nous offrons aussi une grande maîtrise de la production et une large palette de produits possibles pour enrichir votre mailing.**

**Pour vous aussi, il y a toujours une solution. Testez-nous!**