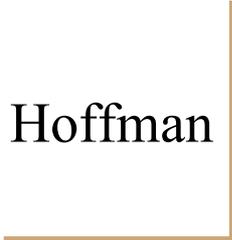




# Le développement mobile

James Hoffman



# Plan de la présentation

Introduction

Portrait du développement mobile

Technologies disponibles

Business App vs Consumer App

Apport des applications mobiles en entreprise

Conclusion

Questions

# Introduction



# HiBou Technologies

Start-up fondée en 2013

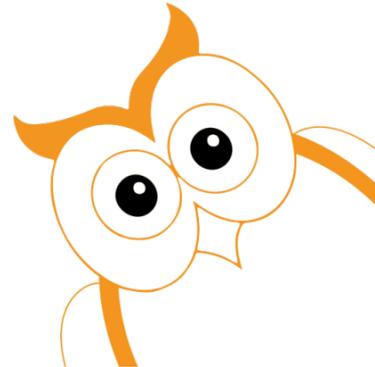
3 employés temps-plein, 4 employés temps-partiel

**Contrats  
clients**

**ChronOwl**



**CuisiHub**



# Portrait du développement mobile

Le temps passé dans les applications mobile a dépassé le temps de consommation télévisuelle au États-Unis.

44% du temps passé en ligne est via les applications mobiles

62% si on inclus la navigation web sur mobile

Les sites web réussissent à atteindre une audience plus large que les applications, toutefois, les sessions sont de plus courte durée.

# Particularités du développement mobile

Différentes tailles, résolutions et ratio d'écran

Dispositif de saisie différent

- Tactile

- Manette de télé

- Molette(auto)

Le développeur ne contrôle pas le cycle de déploiement

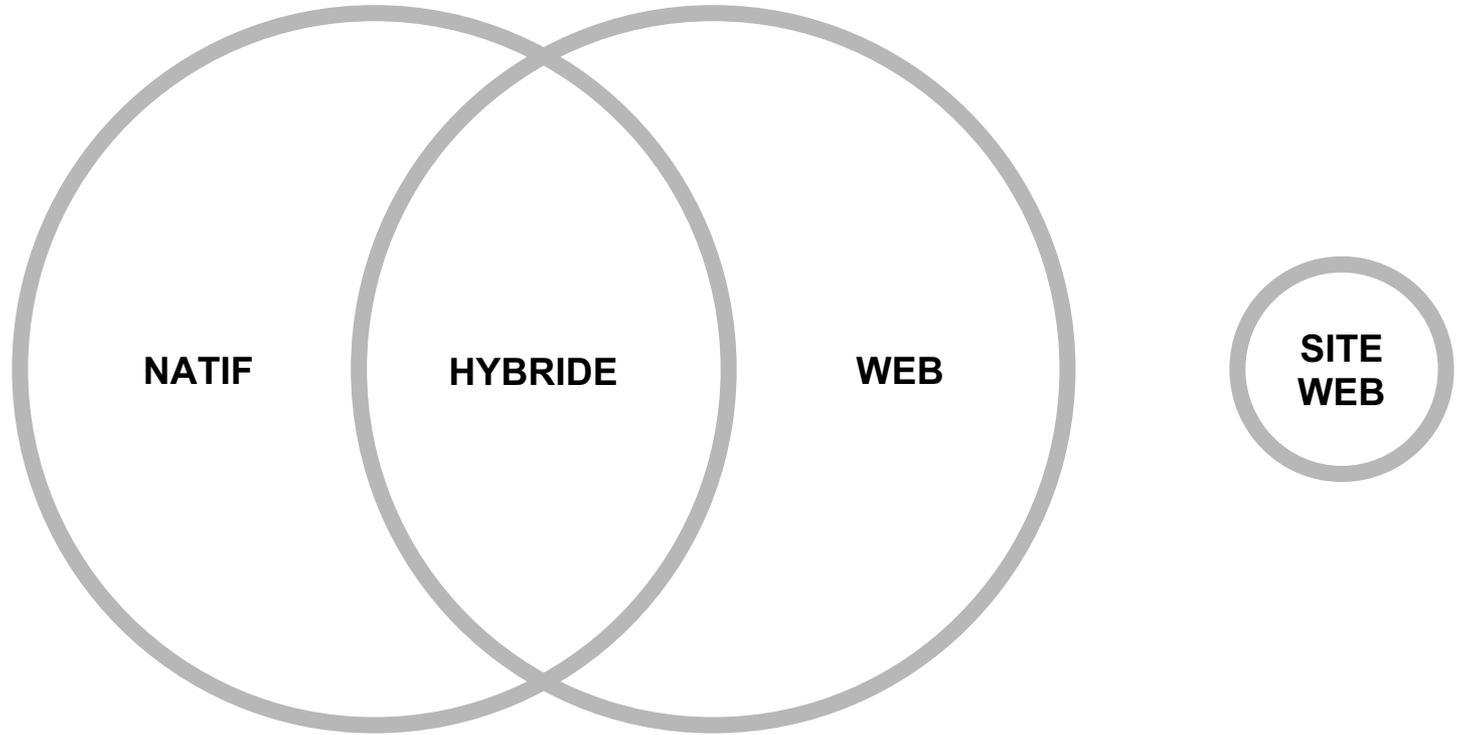
Alimentation électrique limitée

Permet d'interagir avec l'utilisateur

- selon le context

- \*en tout temps\*

# Technologies disponibles



# Technologies disponibles

	+	-
<b>Natif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Exploite totalement la puissance et les possibilités de la plateforme</li><li>- Expérience utilisateur cohérente</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Complexité</li><li>- Duplication du code</li></ul>
<b>Hybride</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Permet l'accès aux fonctionnalités natives via le code natif</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Expérience utilisateur</li></ul>
<b>Web</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Technologie connue des développeurs</li><li>- Indépendant des app stores</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Performance</li><li>- Expérience utilisateur</li><li>- Consommation de bande passante</li><li>- Accès difficile aux composantes natives</li></ul>

# Technologies multi-plateformes

Apache Cordova

Html

CSS

JavaScript

PhoneGap

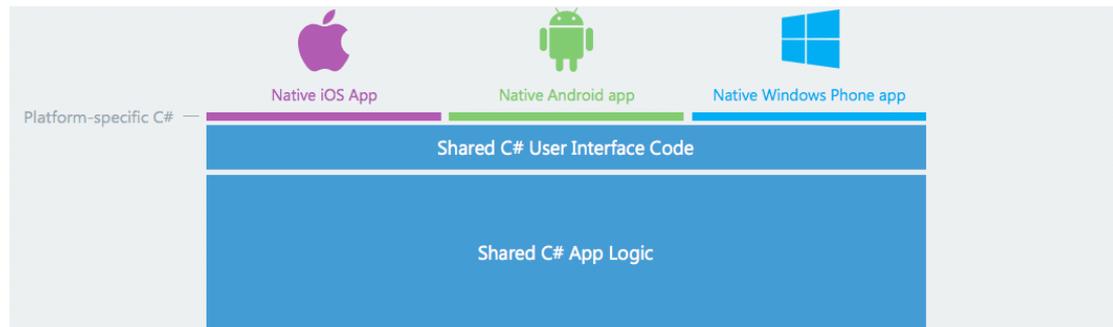
Ionic

AngularJS

Xamarin

C#

300\$/plateforme

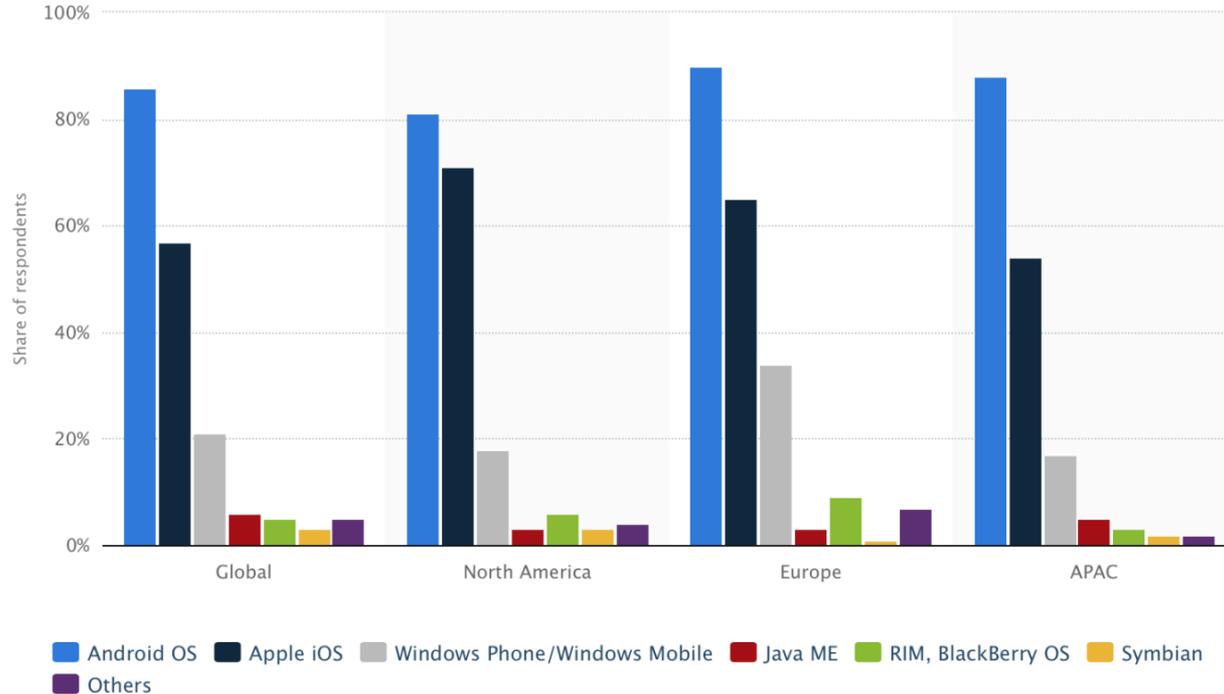


# iOS vs Android

iOS	Android
Xcode/AppCode	Android Studio/Eclipse
Swift/Objective-C	Java/Kotlin
Auto-layout, Interface Builder	XML, Live-Layout
App Store, Distribution interne -fermé-	Play Store, Amazon AppStore, -ouvert-
TestFlight	---
Code propriétaire	Code libre
WWDC	Google I/O

iOS	Android
---	Fragmentation des appareils
Documentation	
Simulateur	

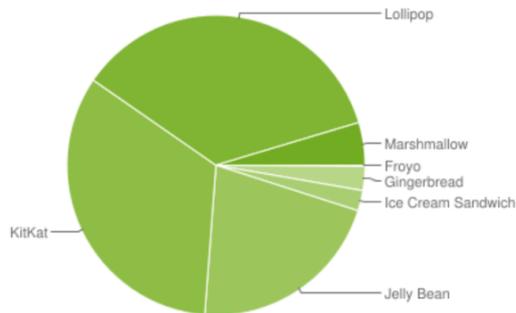
# Plateformes mobiles, par région – Nov. 2015



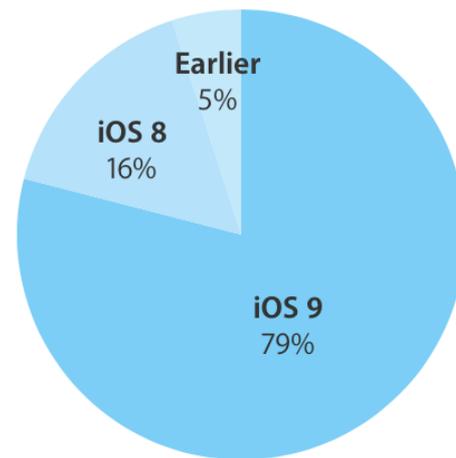
# Répartition des OS mobiles

Version	Codename	API	Distribution
2.2	Froyo	8	0.1%
2.3.3 - 2.3.7	Gingerbread	10	2.6%
4.0.3 - 4.0.4	Ice Cream Sandwich	15	2.2%
4.1.x	Jelly Bean	16	7.8%
4.2.x		17	10.5%
4.3		18	3.0%
4.4	KitKat	19	33.4%
5.0	Lollipop	21	16.4%
5.1		22	19.4%
6.0	Marshmallow	23	4.6%

Data collected during a 7-day period ending on April 4, 2016.

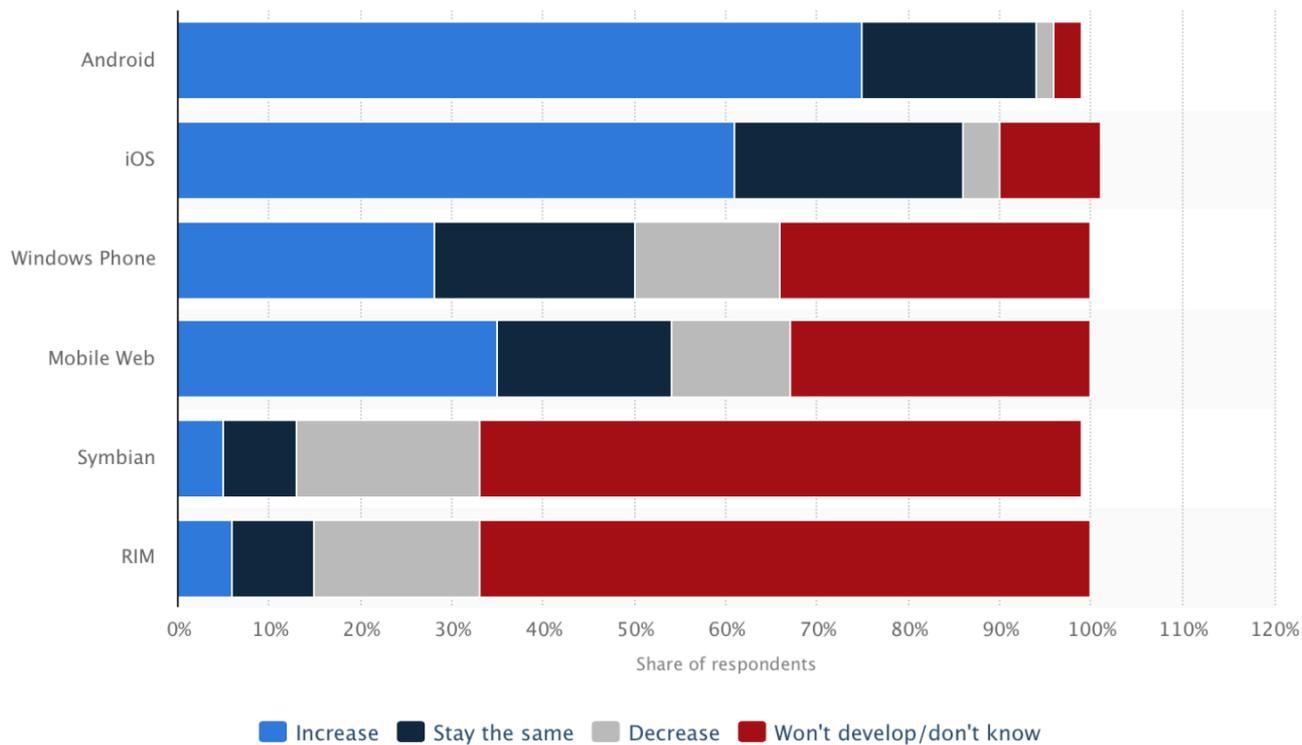


79% of devices are using iOS 9.

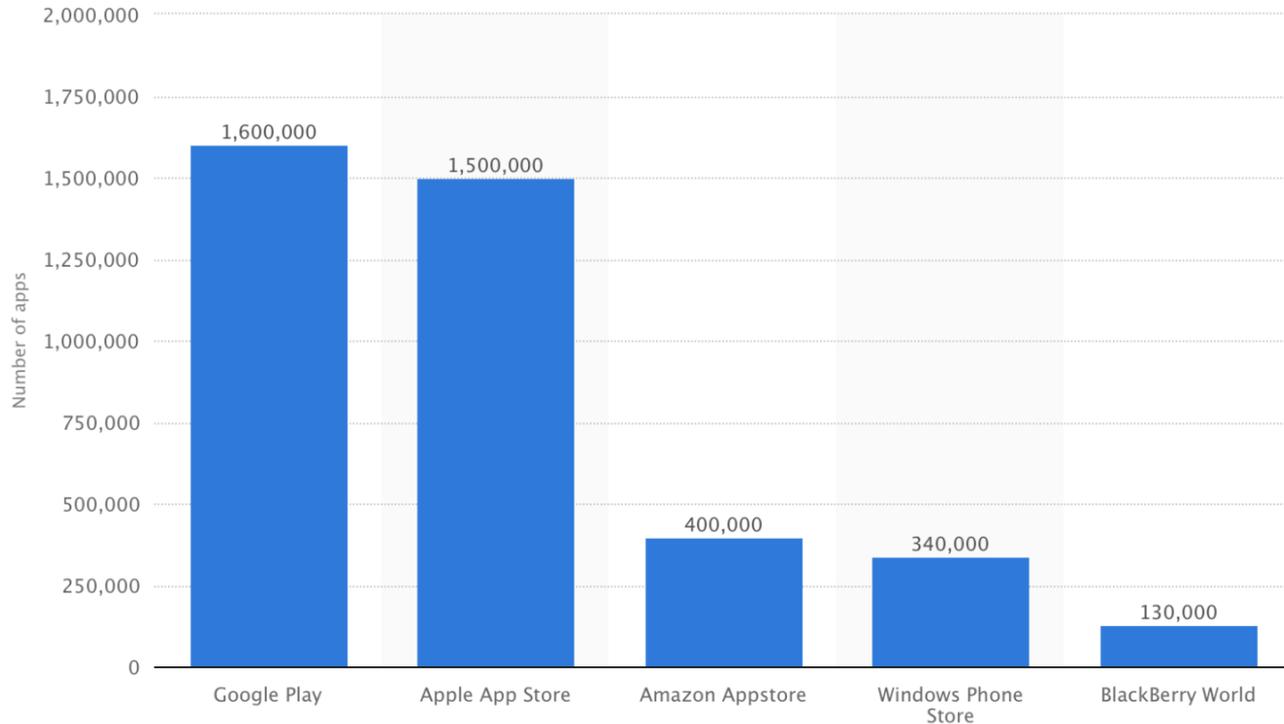


As measured by the App Store on March 7, 2016.

# Prévisions 3 ans, par plateforme – Nov. 2015



# Nombre d'applications par app store – Juill. 2015



# Business App vs. Consumer App

Consumer

Niche

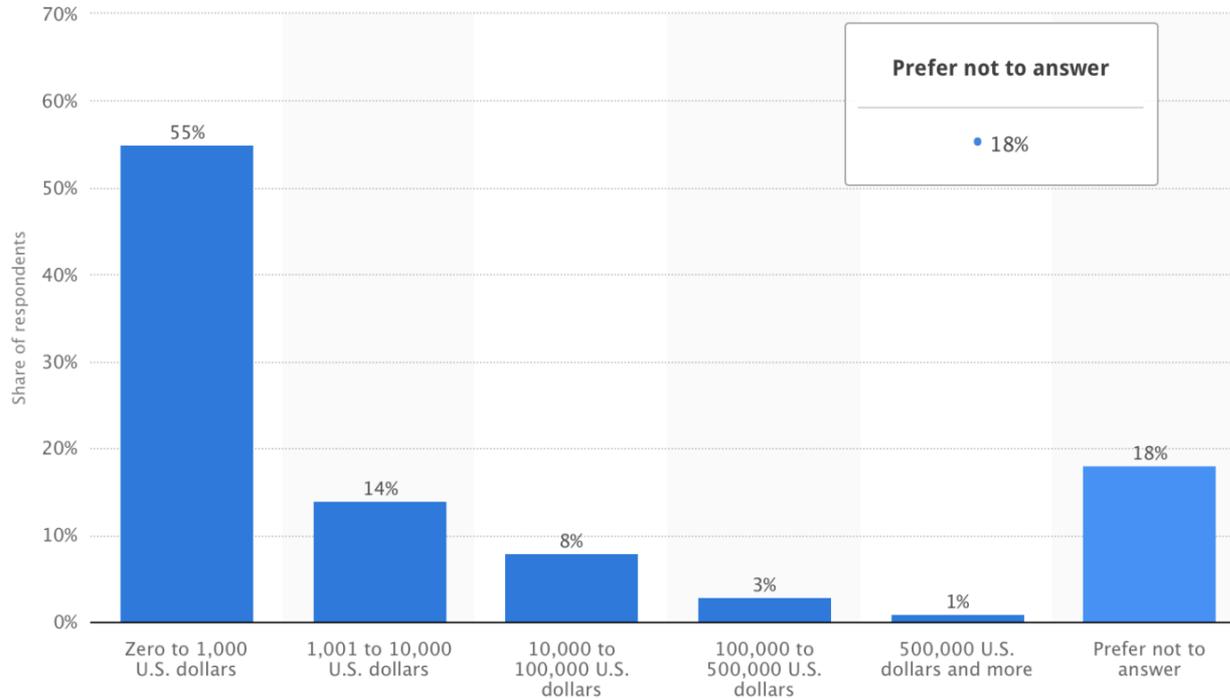
Masse

Business

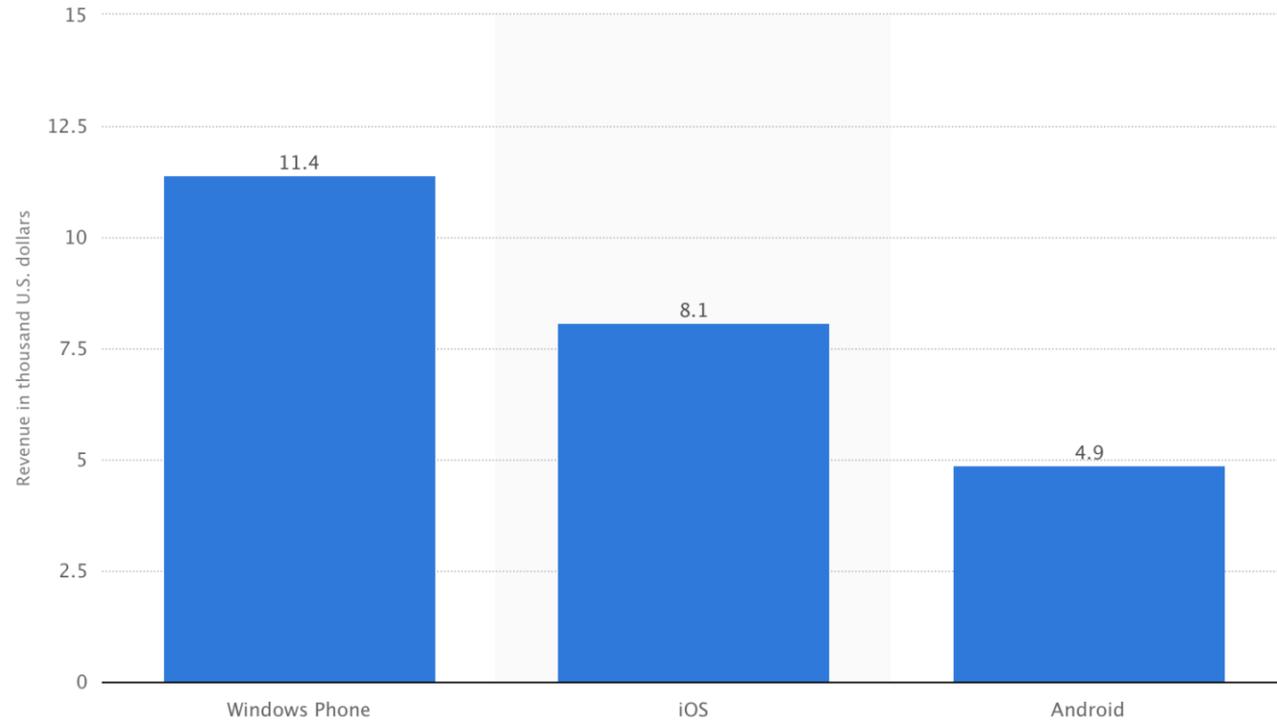
Privée

Publique/Inter-compagnies

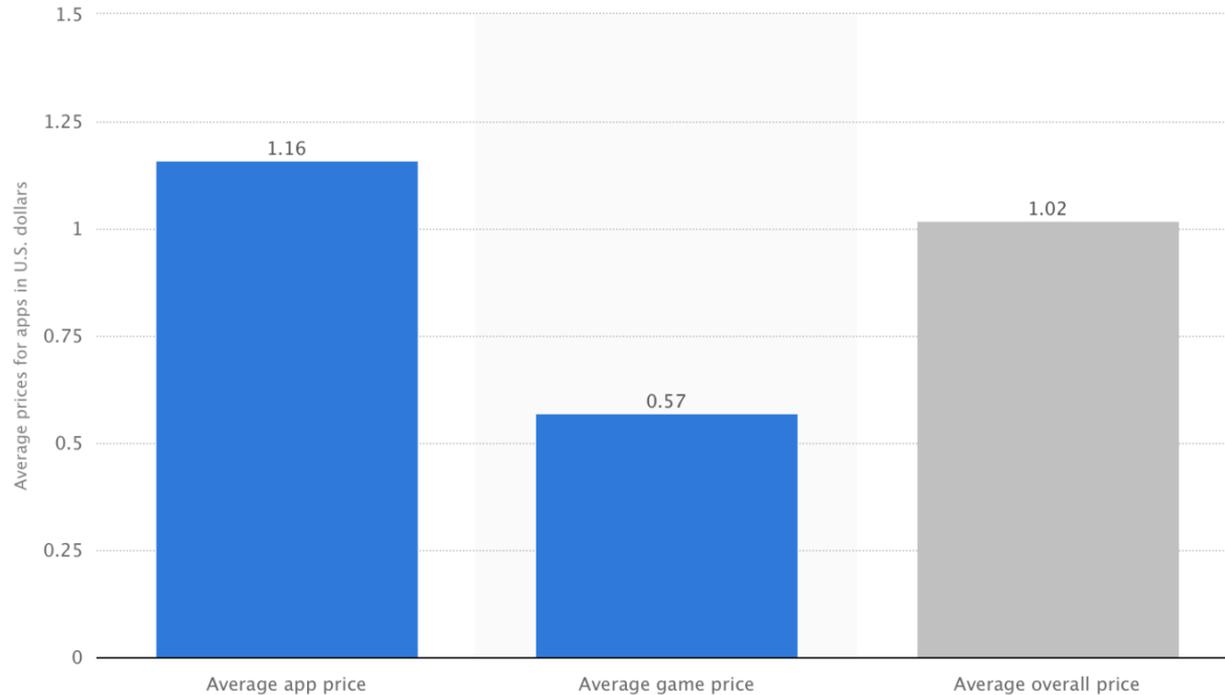
# Revenus mensuels par app – Nov. 2015



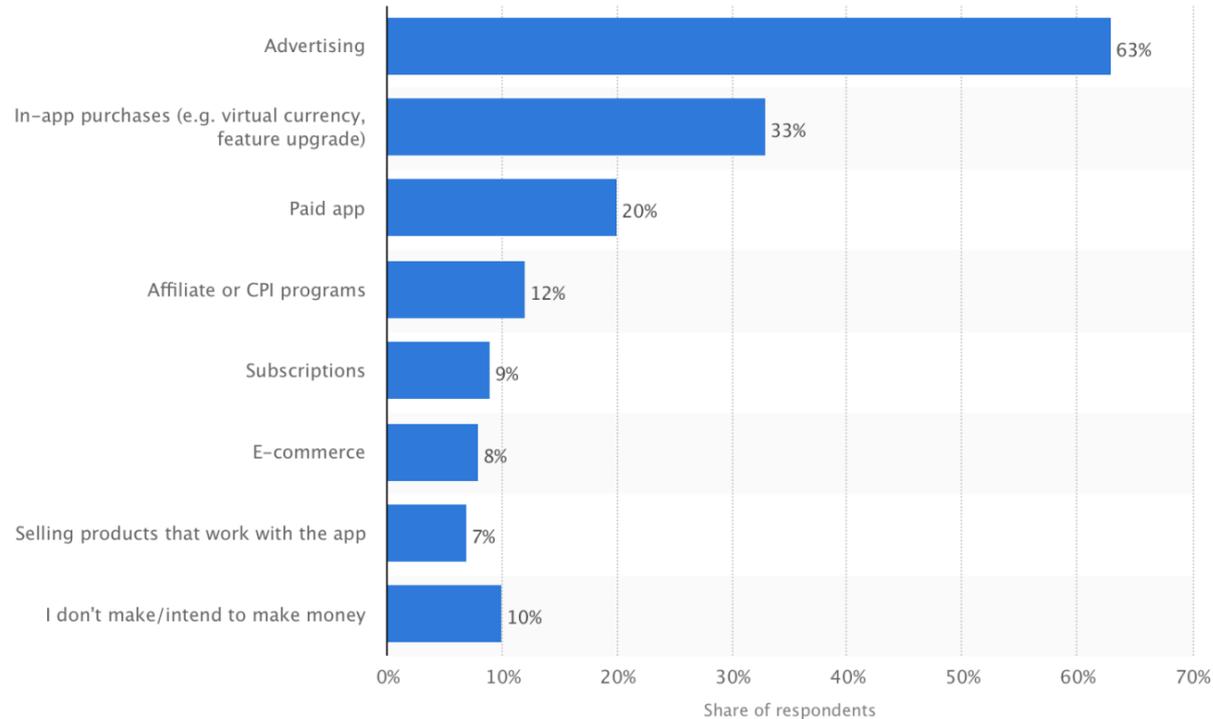
# Revenus mensuels moyens, par OS – Nov. 2015



# Prix moyen, Apple App Store – Janv. 2016



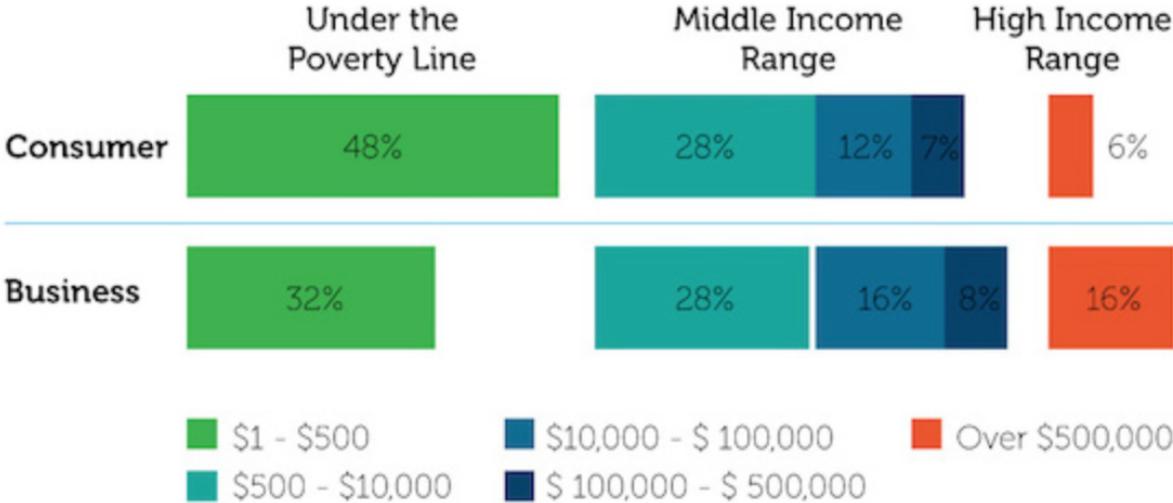
# Moyens de monétisation – Nov. 2015



© Statista 2016

# Comparaison du revenu Business vs Consumer

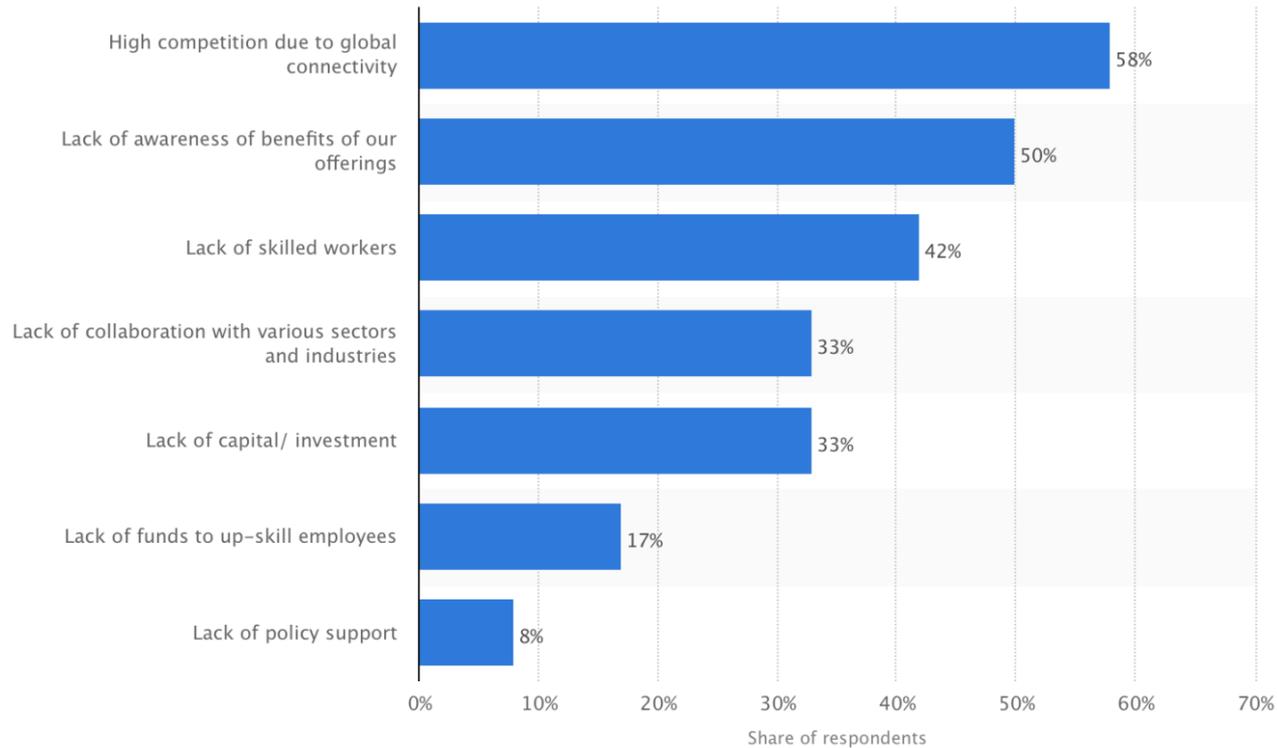
## Business vs Consumer App Development



Licensed under CC BY ND | Copyright VisionMobile

Source: Business and Productivity Apps | [www.visionmobile.com/AppMarket](http://www.visionmobile.com/AppMarket)

# Défis pour la croissance des entreprises – Oct. 2013



# Apport des applications mobiles en entreprise

Facilite la communication et l'accès à l'information

Récolte de données pour aider au processus décisionnel et mise en place d'une infrastructure d'intelligence d'affaires

Résultat:

Réduire les coûts

Processus d'affaires simplifié

Avantage compétitif grâce aux données à jour disponibles en temps réel

Augmente la productivité et la satisfaction des employés

BYOD → Bring your own device

Nécessite l'implantation d'un processus de gestion des appareils (MDM)

# Choix de la solution à implémenter

Prendre conscience des particularités de la plateforme mobile

Ne PAS faire un copié-collé de l'application de bureau

Exploiter la caméra, GPS, senseurs, etc...

Implémenter un sous-ensemble des fonctionnalités qui ont leur place sur mobile

Développer pour la bonne plateforme

Commencer les tests dès que possible

# Conclusion

Le développement mobile, c'est bien plus que les téléphones et les tablettes!



# Ressources

<https://developer.apple.com>

<https://developers.google.com>

<https://www.raywenderlich.com>

<http://enough.de/en/app-coaching/devguide/>

<https://www.bignerdranch.com>

<https://pragprog.com>

## Podcasts

Under the Radar

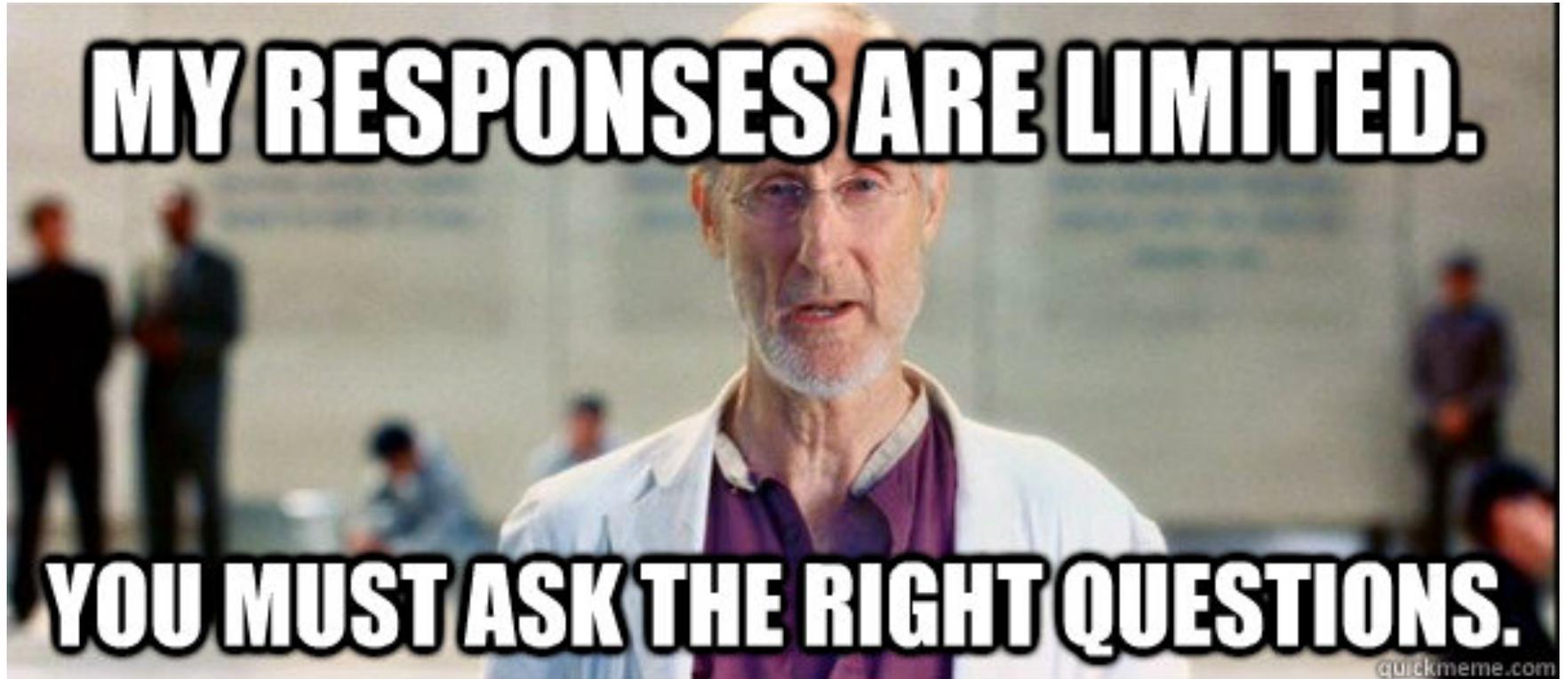
Release Notes

The raywenderlich.com Podcast

Design Details

Core Intuition

Questions!?!



quickmeme.com