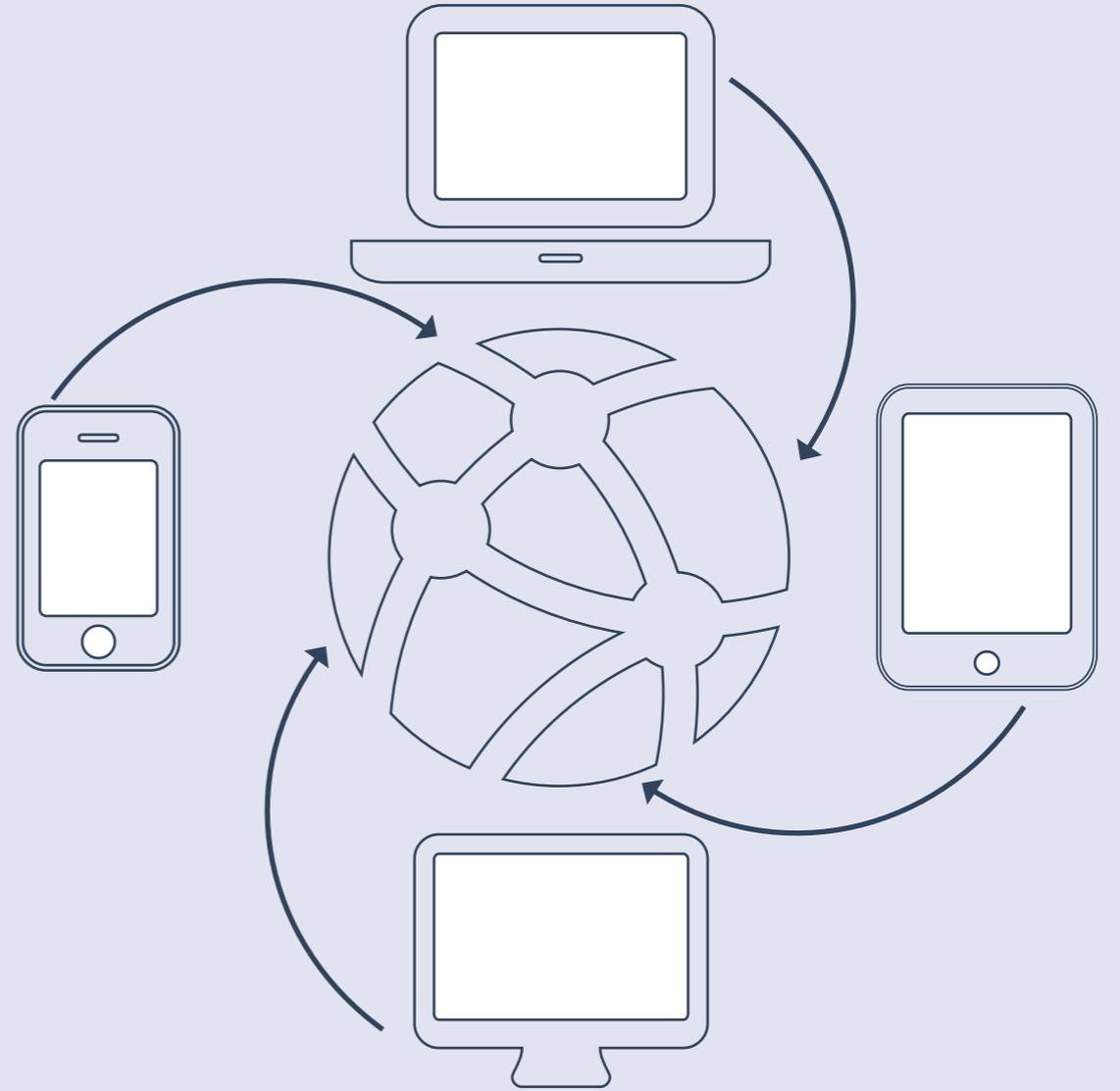


DES OPTIONS FLEXIBLES POUR DÉVELOPPER RAPIDEMENT LES APPLICATIONS MOBILES

Temps de mise à disposition, fiabilité et représentation positive de la marque sont les clés du succès commercial

Sondage réalisé par IDG Connect pour le compte de Telerik, une entreprise de Progress.

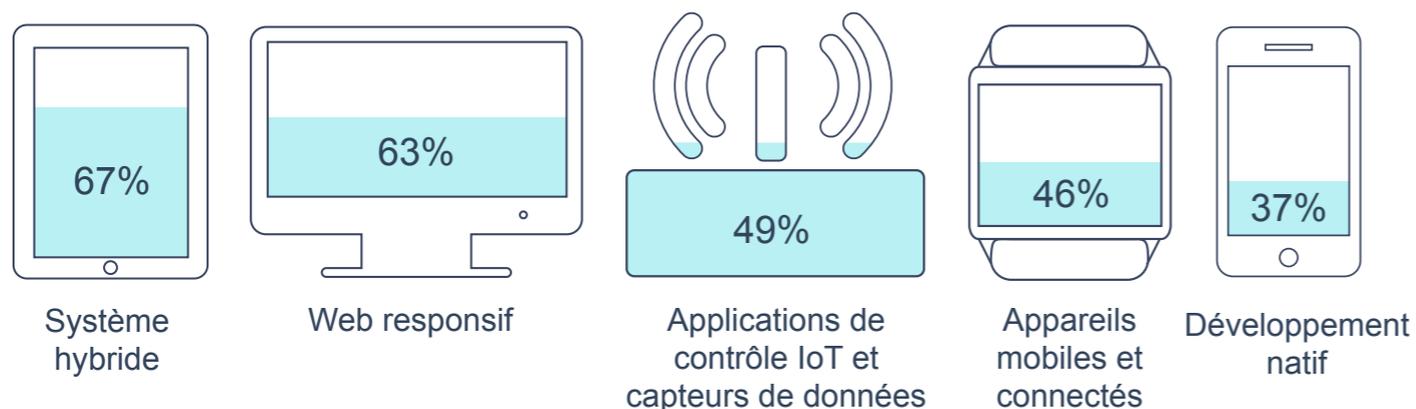
SOMMAIRE



RÉSUMÉ D'ÉTUDE

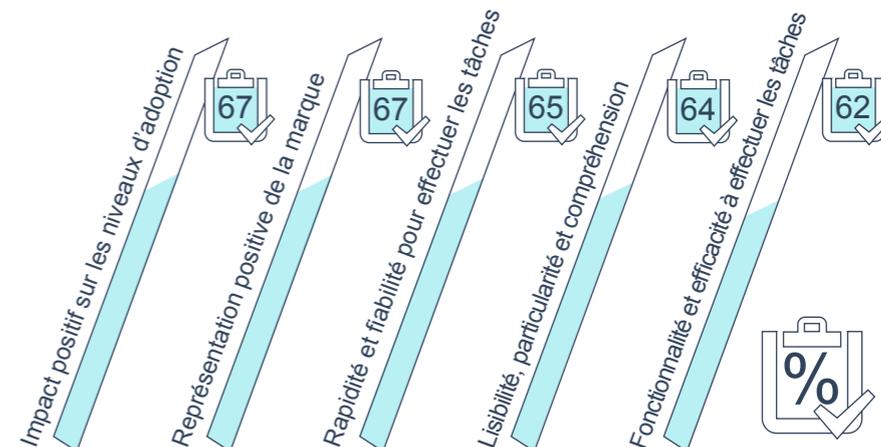
Une approche mobile, web responsive et hybride en priorité

Moins d'organisations concentrées sur le développement de logiciels dépendant du matériel. Les appareils mobiles et l'Internet des objets (IoT) figurent de plus en plus sur les plans d'action



Des applications mobiles rapides et fiables en corrélation positive avec leur réussite

Des caractéristiques attrayantes d'expérience et d'interface utilisateur sont cruciales pour définir la réussite d'une application sur des marchés compétitifs.



Sécurité sur mobile, mise à disposition dans les délais et ressources de personnel au centre de l'intérêt des directeurs informatiques

La durée avant la mise sur le marché, trouver du personnel adéquat et respecter les exigences métier sont tout aussi importants mais plus faciles en comparaison.



- 1 Garantir la sécurité sur mobile
- 2 Mise à disposition des applications dans les délais
- 3 Trouver des ressources pour le développement mobile
- 4 Satisfaire les exigences du secteur d'activité
- 5 Livrer les projets mobiles dans les limites du budget

INTRODUCTION

La demande d'applications mobiles innovantes de bonne qualité est élevée et s'accroît continuellement aussi bien dans les secteurs professionnels que pour le grand public. De nombreuses entreprises ont adopté une stratégie de «mobile avant tout» qui exige que les applications soient disponibles sur les smartphones, tablettes et autres appareils mobiles de leurs employés avant même de l'être sur les ordinateurs fixes ou portables. De la même façon, une ruée pour télécharger la toute dernière application à la mode pour le grand public peut survenir à tout moment, de tout horizon.

Mais, même si la taille de l'opportunité commerciale qui s'offre à eux est potentiellement énorme, les développeurs de logiciels d'entreprise sont confrontés à une variété de difficultés pour concevoir et développer des applications mobiles qui se différencient dans un marché à très forte concurrence peuplé à la fois par des grosses sociétés de logiciels bien établies et des jeunes start-ups flexibles. L'adoption massive de leurs applications n'est pas non plus garantie et dépend souvent de leur facilité d'utilisation et de la vitesse avec laquelle les développeurs peuvent les mettre sur le marché.

La fragmentation des plates-formes représente un vrai casse-tête pour les développeurs et les entreprises de logiciels. Nombre d'entre eux doivent être sélectifs vis-à-vis du système d'exploitation

mobile qu'ils vont choisir pour développer leurs applications (Apple iOS, Google Android, Microsoft Windows Phone, par exemple) parce qu'ils n'ont pas le personnel disposant des compétences de programmation multiplateforme nécessaire pour mettre en œuvre les modifications de code au rythme des mises à jour incessantes que les distributeurs de système d'exploitation publient.

La même chose est vraie pour les appareils qui utilisent tous un niveau différent de capacité de stockage, de résolution et de taille d'écran, de puissance de traitement et divers autres composants intégrés que les développeurs d'applications doivent prendre en compte s'ils veulent éviter des problèmes de performance et de rendu et optimiser la fonctionnalité de l'application.

Diverses approches au développement d'applications mobiles – système natif, hybride, web responsif ou HTML5, par exemple – comportent toutes leurs propres avantages et désavantages. De nombreux développeurs de logiciels sont bien évidemment nerveux à l'idée de s'attacher à l'une ou l'autre pour éviter de limiter leur potentiel de clientèle.

Afin de mieux comprendre les attitudes et attentes actuelles, IDG Connect a interrogé environ 150 décideurs du domaine informatique et des télécommunications travaillant dans des

organisations engagées dans le développement d'applications mobiles. Les participants étaient basés en Allemagne, aux Pays-Bas, au Royaume-Uni et aux États-Unis, tous employant au moins 1000 personnes et 77% en employant plus de 5000. La majorité d'entre eux occupaient le poste de directeur informatique ou de cadre supérieur dirigeant de l'entreprise, 23% s'identifiant comme responsable informatique. La majeure partie (18%) provenait du secteur des assurances, suivie par ceux de la santé, du domaine médical et pharmaceutique (13%) puis de la finance (10%).

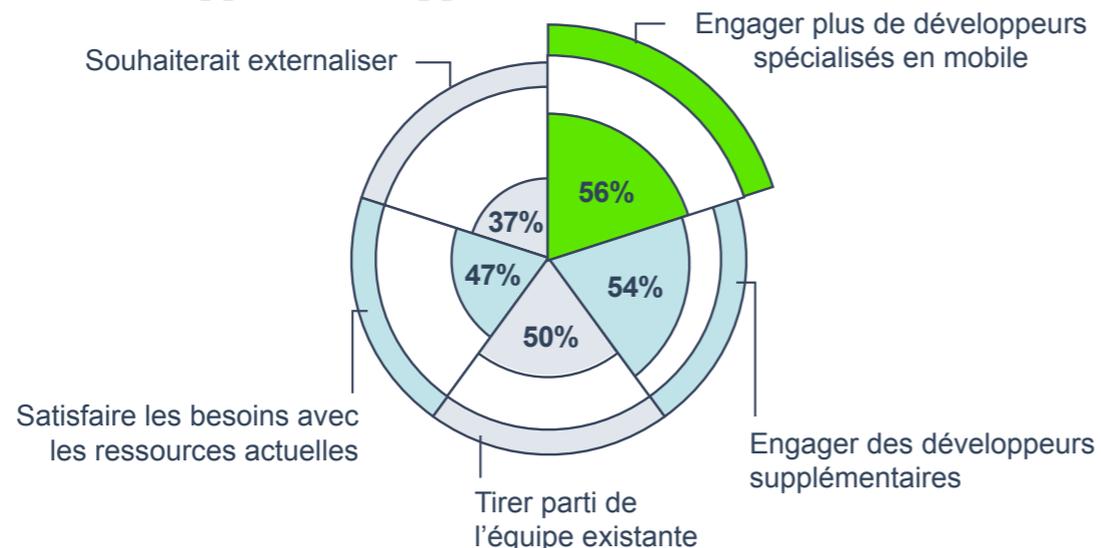
Leurs réponses donnent une vision détaillée de la façon dont les entreprises provenant de ces quatre secteurs abordent aujourd'hui le développement d'applications mobiles et offrent une perspective sur les points à modifier dans leur façon de planifier et de gérer leur processus de développement pour les aider à surmonter les difficultés auxquelles elles sont confrontées.

LES ORGANISATIONS DIVISÉES SUR LE FAIT QU'ELLES DISPOSENT DES RESSOURCES SUFFISANTES POUR SATISFAIRE LES EXIGENCES DU DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS

Les organisations en Allemagne, aux Pays-Bas, au Royaume-Uni et aux États-Unis sont divisées sur le fait qu'elles disposent du niveau de ressources adéquat pour terminer leurs projets actuels de développement d'applications mobiles. D'un côté, 47% ont déclaré disposer des ressources pour satisfaire les besoins actuels et 50% ont dit qu'elles préféreraient déléguer cette responsabilité à leurs équipes actuelles.

Cela suggère que la moitié est satisfaite de la capacité opérationnelle déjà en place ou pense que les programmeurs en interne ont la capacité de traiter les projets en cours. Cependant, 54% ont également déclaré qu'elles veulent embaucher plus de développeurs, ce qui indique qu'elles n'ont pas les ressources suffisantes et cherchent à compléter leurs réserves.

Ressources pour le développement d'applications



Le pourcentage de celles pensant disposer actuellement des ressources pour satisfaire leurs besoins est plus élevé dans les plus grandes entreprises, qui emploient plus de 5000 personnes (66%), par rapport à celles qui emploient moins de 5000 personnes (42%), ce qui suggère qu'elles sont plus susceptibles d'avoir des équipes de développement en interne plus importantes.

Les responsables informatiques sont particulièrement les plus susceptibles (51%) de croire qu'ils disposent actuellement des ressources pour satisfaire leurs besoins. Ce nombre est beaucoup plus faible chez les cadres dirigeants (36%) qui peuvent connaître des frustrations face au temps qu'il faut aux équipes en interne pour terminer les projets.

Alors qu'un nombre pratiquement égal approuve le fait d'embaucher des développeurs spécialisés en mobile (56%) par rapport à des développeurs non spécialisés (54%), de nombreuses personnes interrogées semblent considérer que la connaissance et l'expérience de JavaScript, HTML5, CSS3 et PHP, par exemple, ne sont pas l'apanage des développeurs d'applications mobiles. Certains peuvent aussi considérer que ces compétences peuvent être acquises par des programmeurs non spécialisés pour satisfaire les exigences commerciales et les dates de mise à disposition qui fluctuent souvent en fonction de la demande sur le marché.

Externaliser les projets de développement d'applications mobiles vers des sociétés tierces de logiciels reste l'option favorisée par plus d'un tiers des participants (37%). Ce résultat est toutefois beaucoup plus prononcé chez les cadres supérieurs et les cadres dirigeants (43%) que chez les responsables informatiques (20%), qui peuvent redouter les complications en termes de durée, budget et collaboration, qui sont associées au fait de faire confiance à des développeurs externes, plutôt qu'internes.

LES APPLICATIONS WEB RESPONSIVES ET HYBRIDES ONT LA PRIORITÉ

Un mélange d'applications mobiles natives, web responsives et hybrides semble viser un ensemble diversifié de plates-formes matérielles qui peuvent regrouper des smartphones, tablettes, mini ordinateurs, appareils mobiles et capteurs pour l'Internet des objets (IoT).

Dans l'ensemble, deux tiers (67%) des sondés veulent que la stratégie mobile de leur organisation supporte des initiatives de développement d'applications hybrides: en général, ceux qui utilisent différentes technologies Internet, telles que JavaScript, HTML5 et CSS3, parallèlement à du code natif, par exemple.

Cette tendance est légèrement plus élevée parmi les personnes interrogées aux États-Unis (70%) en

comparaison à leurs homologues en Europe (63%), ces derniers préférant une approche purement native (46% par rapport à 32% aux États-Unis) pour développer des applications mobiles téléchargeables à installer et à utiliser sur un seul système d'exploitation, dispositif matériel ou une plate-forme particulière.

Toutefois, 63% de l'ensemble (et à nouveau légèrement plus, 69%, en Europe seulement) veulent aussi soutenir une approche de type web adaptative pour le développement applicatif qui crée une seule application sur Internet à laquelle peuvent accéder plusieurs appareils différents utilisant le même code.

Le nombre d'organisations souhaitant que leur stratégie mobile soutienne des applications mobiles natives semble

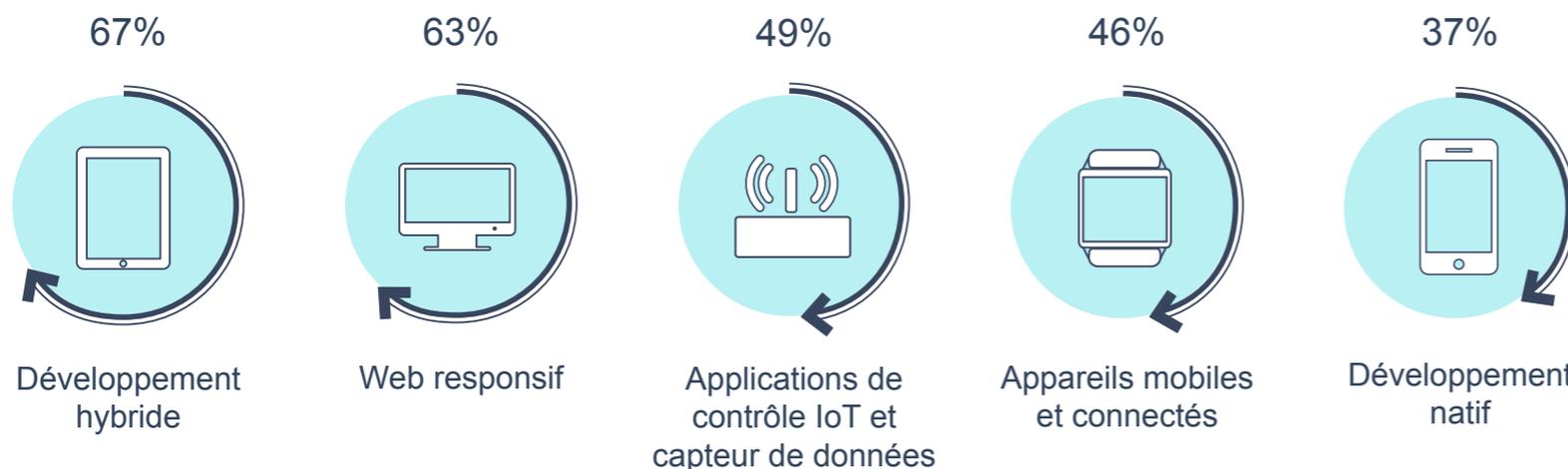
faible en comparaison. Cependant, il faut garder à l'esprit que les perceptions autour des efforts de développement séparé ou des exigences du code sur mesure (ainsi que leurs aspects associés en termes de coût et de facilité d'utilisation) jouent inévitablement un grand rôle dans chaque décision liant ces applications natives aux fonctionnalités spécifiques de chaque appareil. Ces préoccupations peuvent être traitées avec des plates-formes de développement flexibles qui supportent le développement d'applications natives sur des appareils et plates-formes multiples, jusqu'à un certain point.

Près de la moitié des sondés ont aussi déclaré qu'ils voulaient des applications de contrôle pour l'Internet des objets (IoT) et des capteurs de données dans leur stratégie mobile. Cela illustre la diversité et le volume des nouveaux formats matériels que les développeurs d'applications mobiles supportent déjà ou supporteront bientôt. Ce résultat peut être partiellement attribué au fort pourcentage de participants dans le secteur de la santé, médical et pharmaceutique (13%) qui est un leader aujourd'hui dans le développement et l'utilisation d'applications et de réseaux de l'Internet des objets.

Toutefois, ces chiffres (34%) sont bien moindres dans les grandes organisations employant plus de 5000 personnes, ce qui indique que les entreprises plus petites sont peut-être plus souples et innovantes quand il s'agit de détecter les nouvelles opportunités du marché de l'Internet des objets et qu'elles sont plus rapides pour rediriger le centre de leur développement pour les exploiter.

Une vision similaire se dégage pour les appareils portatifs et connectés (dont des exemples sont l'Apple Watch ou le Samsung Galaxy Gear), les capteurs ou autres composants intégrés dans des objets de tous les jours, comme les vêtements transmettant à travers des technologies sans fil à courte portée, telles que Bluetooth. Ceux-ci figurent dans les plans de stratégie mobile de 46% de toutes les personnes interrogées, sur les quatre secteurs, mais c'est à nouveau les entreprises plus petites qui leur accordent le plus d'intérêt (49%).

Appareils et environnement pris en charge



80% prévoient cinq projets de développement ou plus au cours des 12 prochains mois

Comme cela a été abordé à la page 5, il est clair que les entreprises des quatre secteurs confondus sont engagées dans un ensemble large et globalement équivalent de projets de développement d'applications mobiles. Dans de nombreux cas, cela leur demandera une approche technique et stratégique suffisamment flexible pour soutenir une variété d'applications web responsives, hybrides et natives.

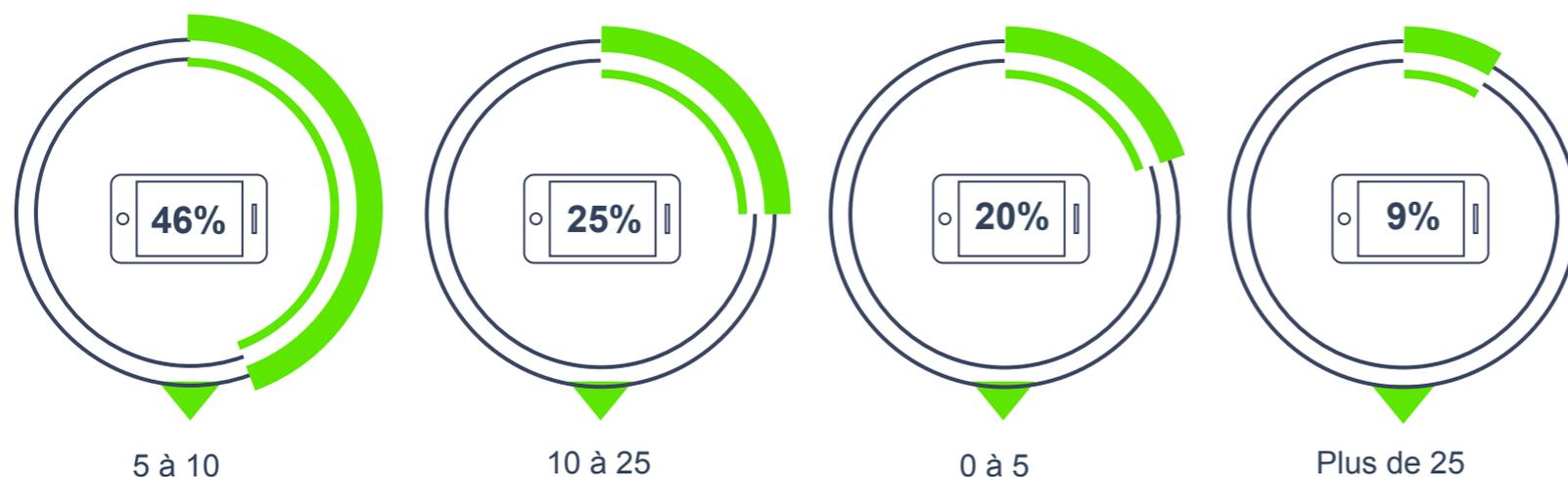
Une forte activité de développement d'applications mobiles est sans aucun doute prévue au cours des douze prochains mois, 80% des organisations en Allemagne, aux Pays-Bas, au Royaume-Uni et aux États-Unis se préparant à démarrer plus de cinq projets de développement et 34% prévoyant de développer plus de dix projets.

Un grand nombre d'entreprises employant plus de 5000 personnes a l'intention de développer plus de

25 applications mobiles nécessitant spécifiquement une intégration au système back-end (20%). Cela reflète les besoins plus larges en matière d'intégration des applications qui sont caractéristiques des plus grandes organisations où le maillage des bases de données interconnectées (comprenant souvent des logiciels de gestion de la relation client et de planification des ressources d'entreprise, par exemple) a tendance à être beaucoup plus complexe.

On constate aussi que les organisations aux États-Unis sont peut-être légèrement plus actives que celles en Europe. Un plus grand nombre d'entreprises en Allemagne, aux Pays-Bas et au Royaume-Uni (26%) a déclaré restreindre l'activité de développement d'applications mobiles à moins de cinq projets individuels par rapport aux États-Unis (16%), tandis qu'un plus petit nombre en Europe (4% par rapport à 13% aux États-Unis) a également souligné qu'elles prévoient de développer 25 projets ou plus.

Applications mobiles prévues...



... et celles nécessitant une connectivité au système back-end



RAPIDITÉ, FIABILITÉ DES APPLICATIONS MOBILES EN CORRÉLATION AVEC LEUR RÉUSSITE

L'enquête fournit une indication claire et universelle de ce que les organisations attendent des applications mobiles en production ou en projet: à savoir des applications rapides et robustes qui effectuent les tâches pour lesquelles elles ont été conçues avec un maximum d'efficacité et une utilisation simple.

Quelle que soit la rapidité avec laquelle les applications sont développées et mises sur le marché, si elles ne procurent pas une bonne expérience utilisateur et fonctionnent mal, il est fort probable qu'elles ne soient pas largement adoptées.

Elles ne créeront pas non plus une association positive à la marque de leur distributeur, que ce soit en externe auprès des clients et des partenaires commerciaux ou en interne auprès des employés.

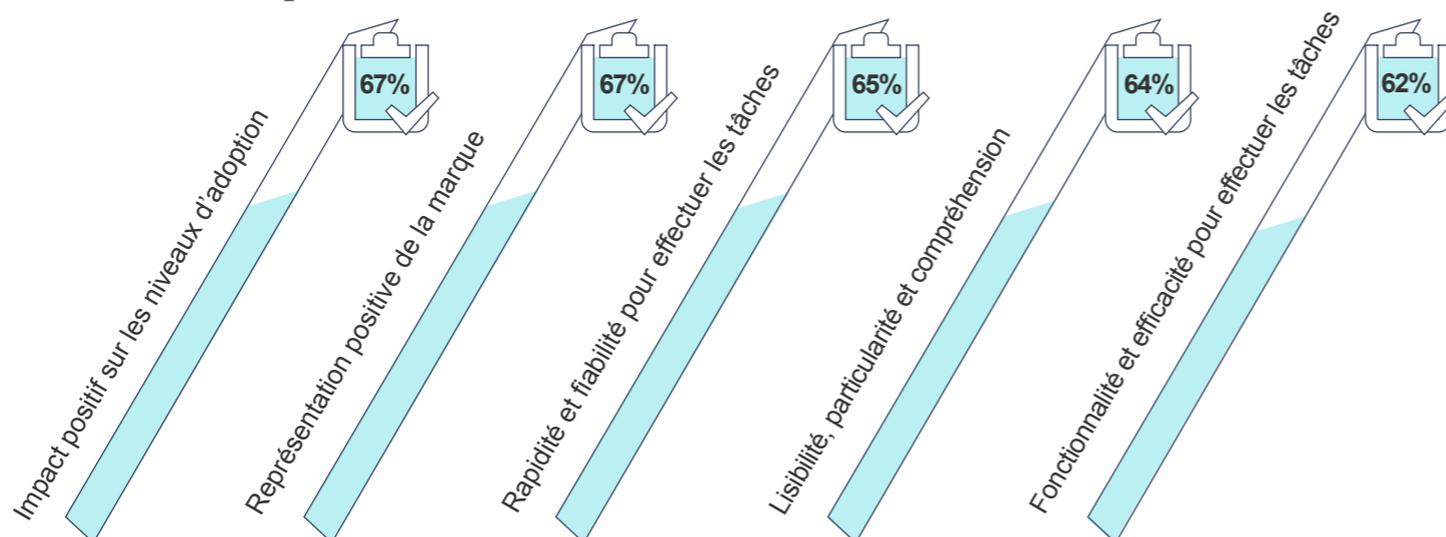
Une expérience utilisateur attrayante est considérée comme un facteur à impact positif sur les niveaux d'adoption d'une application mobile et sur la représentation de la marque chez 67% des participants à l'enquête. D'autre part, 65% ont placé l'expérience utilisateur au même niveau que d'autres caractéristiques des applications mobiles, parmi lesquelles rapidité et fiabilité à effectuer des

tâches ; lisibilité, particularité et compréhension (64%), fonctionnalité et efficacité à effectuer les tâches (62%).

Ces résultats varient encore seulement légèrement entre les entreprises qui emploient plus ou moins de 5000 personnes. Cependant, les plus grandes entreprises ont considéré fonctionnalité et efficacité à effectuer les tâches (26%) ainsi qu'une interaction utilisateur-appareil naturelle (11%) comme les caractéristiques les plus importantes distinguant une bonne expérience d'interface utilisateur par rapport à celles employant 5000 personnes ou moins (14% et 3%). Cela suggère que certaines applications mobiles peuvent viser uniquement un usage en interne par les employés et ne sont pas destinées à être distribuées ni vendues dans des offres commerciales: une situation pouvant inévitablement conduire à favoriser la fonctionnalité et l'efficacité par rapport à l'optimisation et au perfectionnement de l'interface utilisateur pour un plus grand public.

Maintenir la bonne réputation du département informatique peut être extrêmement important pour les entreprises, surtout celles employant un grand nombre de salariés extrêmement dépendants des systèmes et des applications pour soutenir les activités au cœur de leurs compétences. Une large utilisation d'applications mobiles développées en interne peut grandement affecter la productivité collective d'une entreprise et la productivité individuelle d'un employé, par exemple. La possibilité de donner son avis sur l'utilisation de l'application, de rapidement distribuer des mises à jour sur la base de cet avis, et plus généralement de permettre/améliorer les communications avec les clients/employés concernant les performances de l'application aide à renforcer cette réputation.

User Interface/Experience Benefits



OPPORTUNITÉ DE RÉDUIRE LE TEMPS AVANT LA MISE À DISPOSITION D'UNE APPLICATION DANS DE NOMBREUSES ORGANISATIONS

Des cycles de développement trop longs peuvent dans certains cas sérieusement perturber les exigences relatives à la durée avant la mise sur le marché et avoir un effet décisif sur la réussite commerciale de toute application mobile. Pourtant,

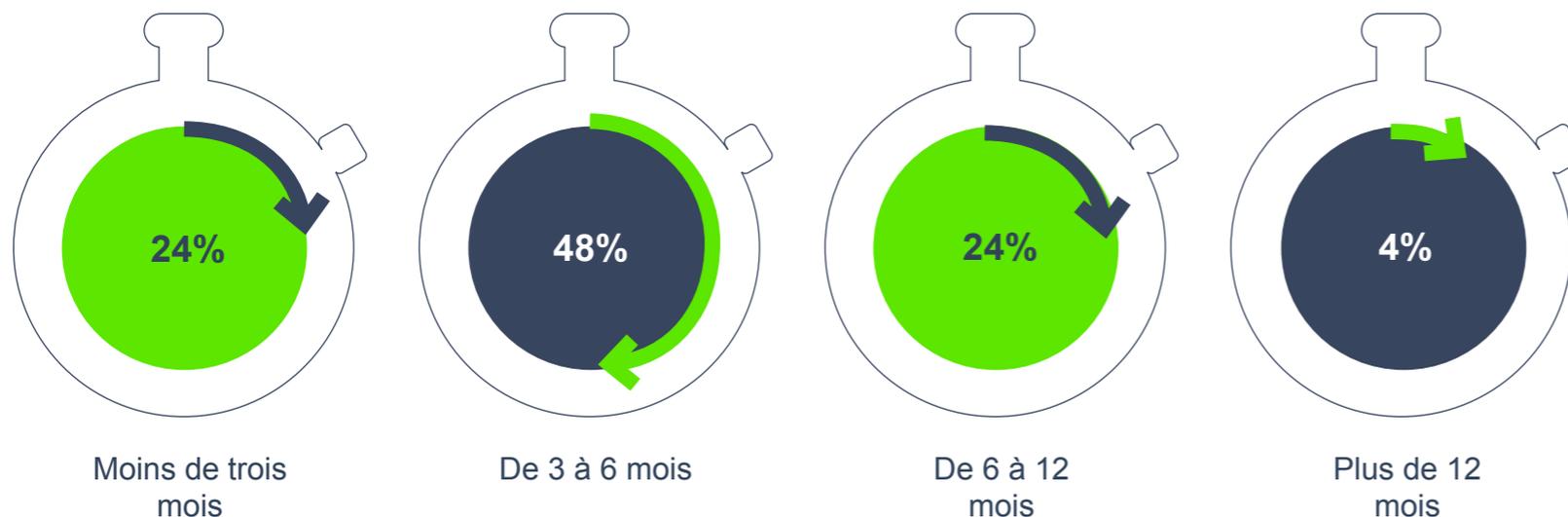
moins d'un quart des organisations, dans l'ensemble, terminent leurs projets de développement mobile en moins de trois mois et 28% mettent plus de six mois pour concevoir, développer et déployer de nouvelles applications. Les organisations plus

petites en Allemagne, aux Pays-Bas, au Royaume-Uni et aux États-Unis employant 5000 personnes ou moins semblent à nouveau plus flexibles quand il s'agit du développement d'applications mobiles et terminent 25% de leurs projets en moins de trois mois, par rapport à 17% des entreprises employant 5000 personnes ou plus. De la même façon, un plus grand nombre (31%) des plus grandes organisations mettent entre 6 et 12 mois pour boucler un projet par rapport à 21% pour celles employant moins de 5000 personnes.

Les plus grandes entreprises sont celles plus susceptibles de compter des équipes de développement en interne mieux pourvues en personnel et, dans de nombreux cas, elles peuvent aussi avoir plus d'ambition dans la taille des projets qu'elles abordent. En même temps, les plus grandes organisations peuvent aussi rencontrer un niveau de complexité plus élevé pour coordonner et gérer leurs initiatives de développement. Cela implique une coopération étroite entre différentes branches d'équipes de développement, de cadres supérieurs et d'autres acteurs de l'entreprise.

Quoi qu'il en soit, il semble qu'il existe une opportunité, au sein de nombreuses organisations, pour réduire leur cycle de développement et pour accélérer la mise sur le marché de nouvelles applications mobiles en utilisant des plates-formes qui simplifient les tâches élémentaires de développement et d'optimisation tout en automatisant les processus de test et de débogage, quand c'est possible.

Cycle de vie des projets



DES PROGRAMMEURS SPÉCIALISÉS DANS LE DÉVELOPPEMENT WEB OU MOBILE EN INTERNE EFFECTUENT LA PLUPART DES PROJETS DE DÉVELOPPEMENT

La plupart des organisations préfèrent recourir à des programmeurs en interne pour développer des applications mobiles. La majorité des sondés (70%) a déclaré que tout le développement d'applications est actuellement effectué en interne et seulement 27% ont déclaré l'externaliser. Seulement 3% ont indiqué qu'une partie, mais pas la totalité, de leur développement d'applications est sous-traité à d'autres prestataires.

Cela semble indiquer que pratiquement tous préfèrent adopter une approche ou l'autre plutôt que d'opter pour une stratégie intégrée. Il peut en résulter que certains éléments du travail de développement ou des projets spécifiques de programmation sont traités par des tiers et les autres traités par des programmeurs en interne, peut-être pour des raisons stratégiques ou culturelles, mais aussi parce qu'il leur manque des outils adaptés pour

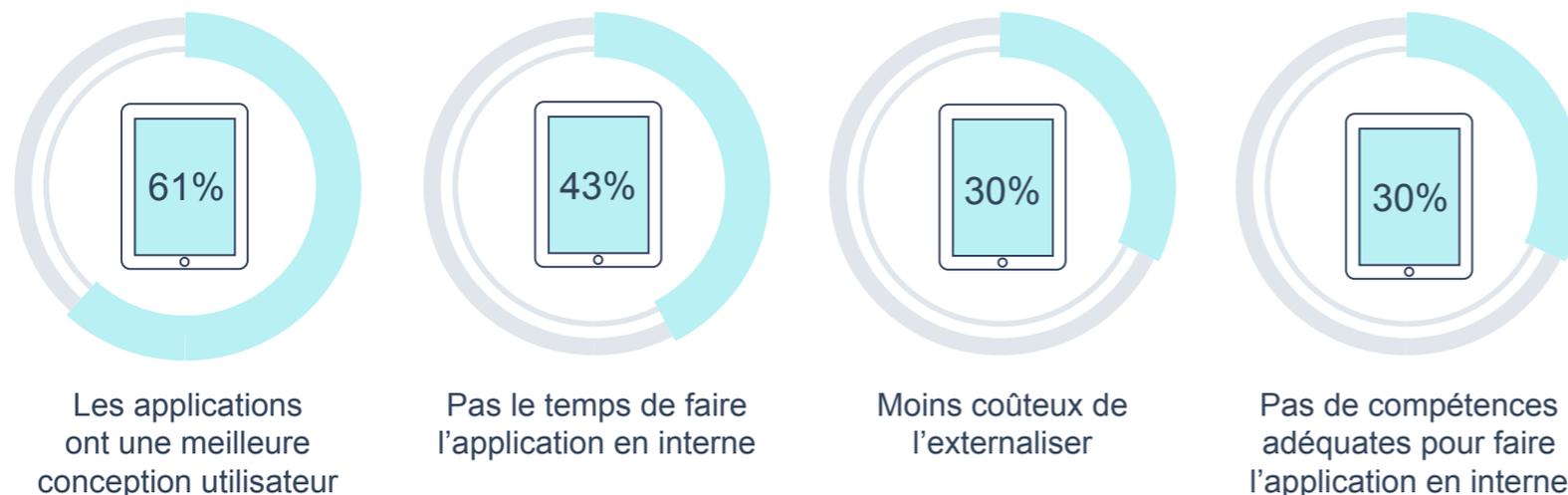
faciliter une collaboration et une gestion de projet efficaces. Les organisations qui externalisent des projets de développement d'applications considèrent peut-être que des sociétés de développement externes seront plus expertes pour l'interface utilisateur (61%). Cela peut être associé au fait que de nombreuses applications mobiles se concentrent sur le client plutôt que l'entreprise et s'appuient donc davantage sur une conception attrayante que sur la fonctionnalité. Mais cela peut aussi provenir du fait que les développeurs en interne ne disposent pas de l'expertise de conception suffisante ou du temps suffisant pour se concentrer spécifiquement sur les aspects de conception/design.

Il existe des différences d'opinion marquées selon le poste occupé. Si 75% des responsables informatiques déclarent que le développement d'applications est externalisé pour améliorer l'interface utilisateur, seulement 39% des cadres supérieurs partagent cette opinion. De plus, 39% des cadres supérieurs pensent aussi qu'externaliser représente une option moins coûteuse, sensiblement plus que le total des pourcentages répartis sur les différents postes occupés (30%).

Parmi ceux s'appuyant sur leurs programmeurs en interne, la plupart ont réuni une équipe spécialisée de développement mobile (69%) ou font confiance à leurs collègues de développement web pour disposer des compétences nécessaires en JavaScript, HTML5, CSS3 ou autres environnements de code et langages spécifiques aux mobiles afin de faire avancer des projets d'applications mobiles pertinents.

La moitié des sondés (50%) ont déclaré que leur organisation recourt à des utilisateurs professionnels plutôt qu'à des programmeurs dédiés pour développer des applications mobiles. D'un côté, ce résultat peut révéler des doutes concernant la capacité des employés sans compétences de programmation spécifique en application mobile à accomplir des projets de développement. Cela peut aussi tenir du fait que de nombreuses organisations ne disposent pas d'une plate-forme de développement leur permettant de simplifier le développement d'applications avec des outils nécessitant «peu ou pas de code».

Développement interne ou externe



LES NORMES DE CONFORMITÉ NE SONT PAS APPLIQUÉES DE MANIÈRE UNIVERSELLE

La majorité des organisations en Allemagne, aux Pays-Bas, au Royaume-Uni et aux États-Unis semble établir des normes et des consignes informatiques pour les développeurs d'applications mobiles.

Plus de la moitié des personnes sondées (55%) par IDG Connect ont déclaré que leur organisation fournissait des normes strictes à leurs développeurs d'applications. Celles en Europe semblent

légèrement plus laxistes dans ce domaine (50%) et un peu plus susceptibles de laisser les développeurs utiliser leurs propres normes (24% par rapport à 18% aux États-Unis).

Les cadres dirigeants observent évidemment plus étroitement la conformité et certains se préoccupent du fait que ces consignes ne contrôlent pas la conformité de manière adéquate (25% par rapport

à 14% sur l'ensemble). Cette conclusion s'applique plus probablement aux plus grandes organisations qui sont davantage susceptibles d'avoir des politiques officielles de conformité ou un responsable assigné à leur surveillance.

Toutefois, les normes précises appliquées aux projets de développement d'applications mobiles peuvent largement varier d'une entreprise à l'autre. Les normes établissant des exigences minimales à respecter en matière de sécurité, performance ou expérience utilisateur, ainsi que les cadres des politiques des flux de travail et de leur direction, sont susceptibles d'être définies par de multiples facteurs. Au lieu d'être attachés à des normes spécifiques, les développeurs ont besoin de plates-formes suffisamment flexibles pour accueillir différentes options, y compris des consignes internes définies pour satisfaire leurs propres exigences individuelles d'entreprise.

Normes de développement des applications

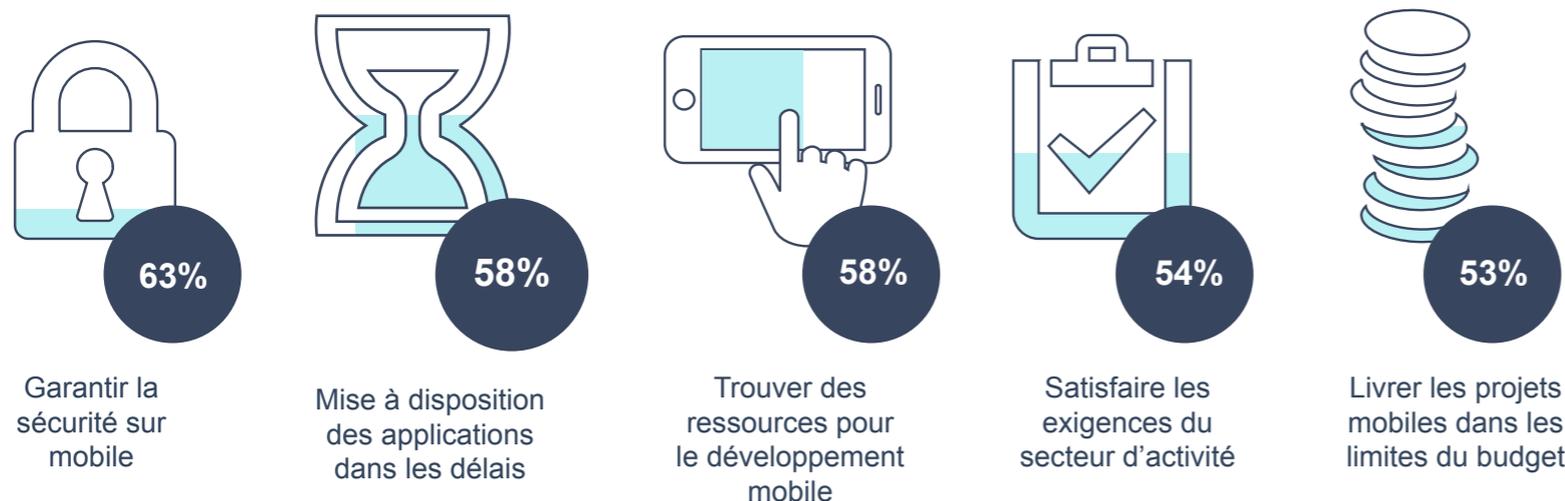


SÉCURITÉ SUR MOBILE, MISE À DISPOSITION DANS LES DÉLAIS ET GESTION DES RESSOURCES DE PERSONNEL AU CENTRE DE L'INTÉRÊT DES DIRECTEURS INFORMATIQUES

Les organisations sont confrontées à de multiples difficultés en matière de développement d'applications mobiles visant différents appareils, suffisamment rapidement pour satisfaire les exigences commerciales et exploiter les opportunités de marché à mesure qu'elles se présentent.

Parmi ces difficultés, «garantir la sécurité sur mobile» a été cité par le plus grand nombre des personnes interrogées dans l'ensemble (63%) et par légèrement plus d'entreprises en Europe (70%). Quand on leur a alors demandé de choisir le facteur qu'elles considéraient comme la plus grosse difficulté de

Difficultés dans la mise à disposition



toutes, assurer la sécurité sur mobile a été sélectionné par 24% sur l'ensemble de l'enquête. L'ampleur et la diversité de cette difficulté liée à la sécurité sur mobile devraient encore grossir à mesure que de plus en plus d'organisations développeront des applications utilisant des capteurs reliés à l'Internet des objets et des appareils portatifs et connectés.

Toutefois, verrouiller la sécurité sur mobile n'est en aucun cas la seule difficulté actuellement rencontrée, ni celle prioritaire. Trouver des ressources pour développer des applications mobiles suffisamment rapidement pour exploiter les opportunités du marché ou respecter les secteurs d'activité interne a été cité par 58%. Cela fait écho aux résultats précédents qui suggèrent que 76% des organisations ont du mal à terminer leurs projets en moins de trois mois (Onglet 8) tandis que 53% doutent avoir les ressources suffisantes pour satisfaire les exigences de chaque projet (Onglet 4).

Satisfaire les exigences du secteur d'activité est également un problème pour 54% des organisations, ce qui est par ailleurs souligné comme la plus grande difficulté pour une mise à disposition réussie d'applications mobiles par 14% l'ensemble des personnes interrogées dans le cadre de cette enquête. Les responsables informatiques semblent particulièrement se débattre à ce sujet, 29% identifiant cela comme la plus grosse difficulté.

Ceci suggère qu'il existe peut-être un manque de communication entre la direction supérieure et le département informatique concernant l'alignement des objectifs au sein des unités de l'entreprise. Cela suggère aussi que les directeurs d'entreprises et les responsables informatiques ont une perspective différente sur les capacités du développement en interne par rapport à une externalisation, comme les résultats précédents de cette enquête le montrent.

CONCLUSION

Les organisations en Allemagne, aux Pays-Bas, au Royaume-Uni et aux États-Unis sont divisées sur le fait de disposer de ressources adéquates pour accomplir leurs projets de développement d'applications mobiles actuels, éprouvant souvent des difficultés face à la mise en œuvre de la sécurité, l'attribution des ressources et le respect de délais d'accomplissement serrés et autres exigences liées au secteur d'activité: moins d'un quart terminent leurs projets de développement mobile en moins de trois mois et 28% mettent plus de six mois à concevoir, développer et déployer de nouvelles applications.

Elles sont engagées dans une vaste variété de projets de développement d'applications mobiles, produisant un mélange d'applications mobiles natives, web responsives et hybrides qui semble viser un ensemble diversifié constitué de smartphones, tablettes, mini ordinateurs, appareils portatifs et capteurs pour l'Internet des objets (IoT).

La plupart des organisations comptent sur leurs programmeurs en interne pour leurs projets futurs de développement d'applications mobiles, que ce soient des développeurs spécialisés en mobile ou des développeurs Internet non spécialisés disposant de compétences appropriées en JavaScript, HTML5, CSS3 ou autres codes et langages spécifiques au mobile. La moitié a recours à des utilisateurs professionnels plutôt qu'à des

programmeurs dédiés pour développer des applications mobiles

La majorité semble établir des normes et des consignes informatiques pour les développeurs d'applications mobiles tandis que les organisations externalisant les projets le font souvent parce qu'elles pensent que les sociétés de logiciels externes créeront une meilleure interface utilisateur.

La durée avant la mise sur le marché est cruciale pour les applications mobiles et les développeurs doivent évaluer les outils et les plates-formes qui peuvent les aider à rationaliser le cycle de développement et à accélérer l'achèvement du projet à chaque fois que cela est possible s'ils veulent garantir leur succès commercial.

Assurer la meilleure expérience utilisateur possible est un facteur indispensable pour générer une plus grande adoption chez les clients, partenaires professionnels et employés. De plus, une interface utilisateur finement optimisée sera un élément clé de différenciation par rapport à la concurrence pour les applications mobiles dans les prochaines années.

Les développeurs doivent considérer longuement et sérieusement les ressources à leur disposition en interne et évaluer s'ils utilisent au mieux et aux meilleurs prix les expertises et compétences

disponibles. Les sociétés de développement externes peuvent être mieux positionnées pour traiter un projet interface utilisateur par exemple. Ainsi tirer parti des solutions facilitant le développement d'une expérience utilisateur attrayante sans expertise de conception en interne peut se révéler être une bonne option. Dans de nombreux cas, toute pénurie de développeurs en interne peut être contournée en utilisant des outils de programmation simples permettant aux utilisateurs d'entreprise «sans code» ou avec «peu de code» de développer leurs propres applications.

Alors que le volume et la diversité des appareils mobiles continuent d'augmenter, les clients vont inévitablement trouver de nouvelles façons de les utiliser. L'Internet des objets et la nouvelle génération d'appareils mobiles et connectés constituent d'énormes opportunités potentielles pour les développeurs d'applications mobiles mais ils devront garder leurs options ouvertes en termes de systèmes d'exploitation et d'appareils ciblés.

Des plates-formes offrant une prise en charge d'une vaste variété de projets de développement d'applications natives, web responsives et hybrides pour couvrir toutes les options et traiter différentes approches concernant la conformité, la standardisation et les politiques exigées peuvent se révéler être un investissement judicieux que chaque organisation et chaque équipe de développement doit soigneusement évaluer, au cas par cas.