

# Résumé - 40 conseils pour Créer une Application Mobile à Succès

Ce document est un résumé de cet article :

<https://lucgireaudo.fr/blog/application-mobile/conseils-pour-creeer-une-application-mobile>






## S'assurer que son concept d'application est viable

1. 🕯️ **Avoir une vision minimaliste** : Commencer avec une V1 simple pour tester rapidement le concept sur le marché, sans fonctionnalités secondaires
2. 💻 **Créer un site vitrine** : Développer un site avec formulaire de contact et pré-inscription pour valider l'intérêt et créer une base d'utilisateurs
3. 👥 **Recueillir des avis** : Solliciter activement les retours de vos proches pour identifier des tendances non prévues
4. 👥 **Créer une communauté** : Développer un groupe Facebook ou similaire pour renforcer votre autorité et la confiance
5. 🧑 **Ne pas craindre le vol d'idée** : Les idées restent souvent des idées, la valeur vient de l'exécution




## Trouver un prestataire pour faire développer son application

6. 💰 **Budget et comparaison** : Prévoir minimum 5000€ et comparer plusieurs professionnels (agences et freelances)
7. 🏢 **Agence** : Équipe complète et démarches simplifiées, mais coût élevé et équipe non choisie
8. 👤 **Freelance** : Coût réduit et choix du prestataire, mais délais plus longs et risque d'indisponibilité
9. 🤔 **Choisir sur le caractère** : Privilégier la motivation et l'état d'esprit plutôt que le CV






## Les fonctionnalités nécessaires à votre application

10.  **Authentification** : Implémenter email/mdp + OAuth Google/Apple (obligatoire pour iOS)
11.  **Page de bienvenue** : 1-3 pages expliquant les bénéfices de l'application
12.  **Formulaire de contact** : Permettre aux utilisateurs de vous contacter facilement
13.  **Popup de mise à jour** : Notifier automatiquement les utilisateurs des nouvelles versions
14.  **UX simplifiée** : Concevoir l'interface comme pour des personnes âgées pour maximiser l'accessibilité

## Infrastructure du projet










15.  **Sauvegardes et monitoring** : Mettre en place des sauvegardes automatiques et surveiller la charge du serveur
16.  **Analytics** : Installer un outil d'analyse (téléchargements, utilisation, revenus)
17.  **Serveur gratuit** : Commencer avec AWS (1 an gratuit) ou équivalent

## Rentabiliser son application mobile



18.  **Publicité** : À éviter si possible (dégradation UX, faible rentabilité)
19.  **Version payante** : Possible avec une forte notoriété ou une valeur prouvée
20.  **Freemium** : Version gratuite limitée + version premium complète
21.  **Acteurs externes** : Faire payer les professionnels pour leur visibilité
22.  **Paiements et commissions** : Utiliser Google Pay/Apple Pay pour le numérique, Stripe pour le physique, et prévoir les frais

## Marketing pour l'application mobile







23.  **Site web** : Créer un site référencé avec liens vers les stores

- 24.  **Avis** : Demander des avis aux moments de satisfaction
- 25.  **Partage** : Permettre le partage de contenu pour la viralité
- 26.  **Google MyBusiness** : Créer une page pour améliorer la visibilité
- 27.  **Apple** : Remplir le formulaire de boost sur l'App Store
- 28.  **Marketing gratuit** : Réseaux sociaux, YouTube, presse locale
- 29.  **Marketing payant** : Publicité, floquage de véhicules, presse locale, traductions de l'application en anglais/espagnol.
- 30.  **Si manque de budget**, possibilité d'obtenir des services gratuits (échanges de services, de connaissances, etc...)
- 31.  **Cross-platform** : Développer sur Android ET iOS.
- 32.  **Prospection** : Mettre en place une routine de recherche d'utilisateurs

## Financer son application

- 33.  **Financement** : Économiser pour ses propres fonds, ou alternatives (prêt, crowdfunding, associé)
- 34.  **Chercher les aides de l'état** (ACRE, aides locales, pôle emploi)

## L'application mobile juridiquement

- 35.  **Autoentreprise** : Créer une structure simple et gratuite
- 36.  **CGU/CGV** : Rédiger les conditions d'utilisation et de vente
- 37.  **Confidentialité** : Préparer la politique de protection des données
- 38.  **Assurance** : Souscrire une RC Pro pour se protéger
- 39.  **Non-concurrence** : Vérifier la clause si vous êtes salarié
- 40.  **Conseil bonus** - Arrêtez d'attendre !

Article d'origine : <https://lucgireaud.fr/blog/application-mobile/conseils-pour-creer-une-application-mobile>