

# Apple ouvre sa première classe de programmation iOS à Naples

10 251 km ou 6 370 miles, c'est la distance qui sépare le siège d'Apple du premier campus chargé de dispenser des cours autour d'iOS. C'est en effet à Naples, en Italie, que la firme de Cupertino (dans la Silicon Valley) ouvre son premier **iOS App Development Center**.

**200 étudiants** rejoindront ce programme de formation. Ils se verront remettre chacun un iPhone, un iPad et un MacBook. Le tout gratuitement, les cours étant eux aussi gratuits, grâce à un accord signé entre Apple et **l'Université Federico II de Naples**. L'an prochain, ce seront 400 étudiants qui suivront cette formation.

Les cours seront dispensés en anglais, ce qui permettra de les proposer à des élèves venant de différents pays. L'immense salle accueillant les élèves est séparée en deux parties : une dédiée au repos et une autre composée de tables rondes. Les étudiants sont ainsi répartis **en petits groupes indépendants**. Un système sonore permet au professeur de s'adresser aux élèves table par table. L'objectif est de faire travailler les étudiants ensemble, dans un esprit de collaboration, mais aussi de compétition.

« Ce modèle didactique est très nouveau (pour nous) », [remarque Leopoldo Angrisani](#), un professeur de l'université ayant participé à la mise en place de ce programme de formation avec Apple.

## Soutenir l'industrie iOS

Dans un précédent communiqué, Apple estimait que **1,2 million de développeurs européens** vivaient de la vente d'applications iOS, pour un revenu total estimé à 10,2 milliards de dollars. Un marché colossal, bon pour l'emploi, mais aussi pour Apple, qui prend 30 % sur les ventes (15 % à partir de la seconde année de commercialisation d'un logiciel). Au total, près de 3 millions de développeurs européens sont inscrits en tant que tels auprès d'Apple.

Il est important pour la firme de maintenir le rythme de sortie des nouvelles applications iOS, face à la montée en puissance d'Android. Le nombre d'applications iOS est estimé à plus de 2 millions, contre plus de 2,4 millions de titres sur l'OS de Google. **Et l'écart se creuse en faveur d'Android.**

Apple se devait de réagir. Et cette réaction est tout d'abord passée par l'abaissement du niveau requis pour mettre au point des applications iOS, **via la création de Swift**, un langage de programmation plus abordable que l'Objective-C. Avec Swift Playgrounds, la firme s'adresse même aux débutants. Voir à ce propos notre précédent article (« [Apple pousse Swift comme solution d'apprentissage à la programmation](#) »).

## Microsoft n'a pas attendu Apple

L'étape suivante est donc d'approcher les écoles pour mettre en place des cursus de programmation iOS. Mais il serait faux de croire qu'Apple innove en la matière. Microsoft est depuis

de nombreuses années le partenaire de diverses écoles d'informatique de tous niveaux. Un lobbying qui a participé assez largement au succès de la société chez les développeurs. Ou du moins qui a limité l'effritement des solutions de Redmond face à la montée de l'Open Source.

En ouvrant sa technologie .NET au monde Linux et en rachetant Xamarin (qui permet d'adapter les titres .NET à iOS et Android), la firme de Redmond affute ses armes. Elle propose même une solution dédiée aux débutants, **Small Basic**. Une offre qui, avec quelques extensions (voir « [Small Basic renouvelle son extension desktop](#) »), peut se révéler très efficace.

### **À lire aussi :**

[Tizen dynamisé par Samsung et un nouvel outil de programmation](#)

[Apple Swift 3.0 et Google Angular 2 en rupture avec l'ancien](#)

[Xamarin adapte .NET à Android 7 et iOS 10](#)