

# Développeur d'applications mobiles, une activité en voie de paupérisation

Le marché des applications mobiles est loin d'être une manne pour la majorité des développeurs, d'après la 7e édition du [rapport « Developer Economics »](#) du cabinet britannique VisionMobile basé sur un sondage réalisé auprès de **10 000 développeurs de 137 pays**.

64% des développeurs Android et 50% des développeurs iOS gagnent **moins de 500 dollars par mois** et par application. 23% des répondants touchent moins de 100 dollars par mois et par application. Enfin, 24% de ceux qui souhaiteraient tirer profit du développement d'applications ne gagnent rien du tout. Les jeux rapportent le plus de revenus (app stores), toutefois la majorité ne s'en sort toujours pas. 33% des développeurs interrogés créent des jeux, mais 57% d'entre eux gagnent moins de 500 dollars par mois. Cependant, plus un développeur crée de jeux, plus il pourra s'en sortir financièrement. Malgré tout, 70% des développeurs ont créé moins de 4 titres.

## Les 2% les plus riches

Dans son ensemble, « *l'économie des applications mobiles – revenus générés en dehors des app stores inclus – est encore en croissance, mais les revenus sont très fortement concentrés* », expliquent les auteurs du rapport. À l'extrémité supérieure de l'échelle des revenus, **1,6% des développeurs d'applications gagnent plus de 500 000 dollars par mois**. Ils concentrent, collectivement, la majeure partie des revenus de ce marché. Au final, ils sont peu nombreux à faire fortune, y compris dans le B2B. 67% des développeurs d'applications mobiles ciblent en priorité le grand public et 11% déclarent adresser directement **le marché des entreprises**. Parmi eux, 16% sont deux fois plus susceptibles que les développeurs « tout public » de gagner plus de 5000 dollars mensuels par application. Cette proportion est 3 fois supérieure aux environs de 25 000 dollars. Aujourd'hui, il s'agit le plus souvent de développeurs iOS.

## Les plateformes de choix

Au niveau mondial, les développeurs concentrent leurs développements sur deux plateformes : **70% des répondants développent essentiellement sur Android et 51% sur iOS**. Une minorité (28%, en hausse de 2 points) a adopté Windows Phone, tandis que BlackBerry 10 ne fait pas recette (11%). Bien que proposer une application sur différentes plateformes puisse être plus rentable, le nombre moyen de systèmes d'exploitation mobiles supportés par développeur est passé de 2,9 à 2,2 sur douze mois. Côté langage, **HTML5** est le plus largement utilisé (42% des développeurs), suivi de **Java** (38%), le langage natif sur Android, et de C/C++ (26%).

## Des développeurs pauvres ?

« *La classe moyenne des développeurs d'applications disparaît* », soulignent les analystes de VisionMobile. « *Nous estimons qu'il y a **2,9 millions de développeurs mobiles** dans le monde, créant plus de 2 millions*

*d'applications », ajoutent-ils. Or plus de 60% de ces applications ne sont pas rentables pour leurs créateurs. « Il est très peu probable que le marché puisse supporter la tendance pendant de nombreuses années », alertent les analystes.*

crédit photo © nito – shutterstock

---

### **Lire aussi**

[160 milliards d'applications mobiles téléchargées en 2017](#)

[Infographie : la grille des salaires IT 2014 pour la France](#)