

COMMENCER
VENTES ET MARKETING
LA FINANCE
STAFFING & RH
OPÉRATIONS
LA TECHNOLOGIE
RESSOURCES

Un 12-Step Guide à bâtir votre application Very First Mobile: Partie 1

Par [Melanie Haselmayr](#) | Dans: [Applications et Logiciels](#), [Mobilité](#)



Cet article fait partie 1 d'une série en 2 parties. Soyez sûr de lire également [partie 2](#)

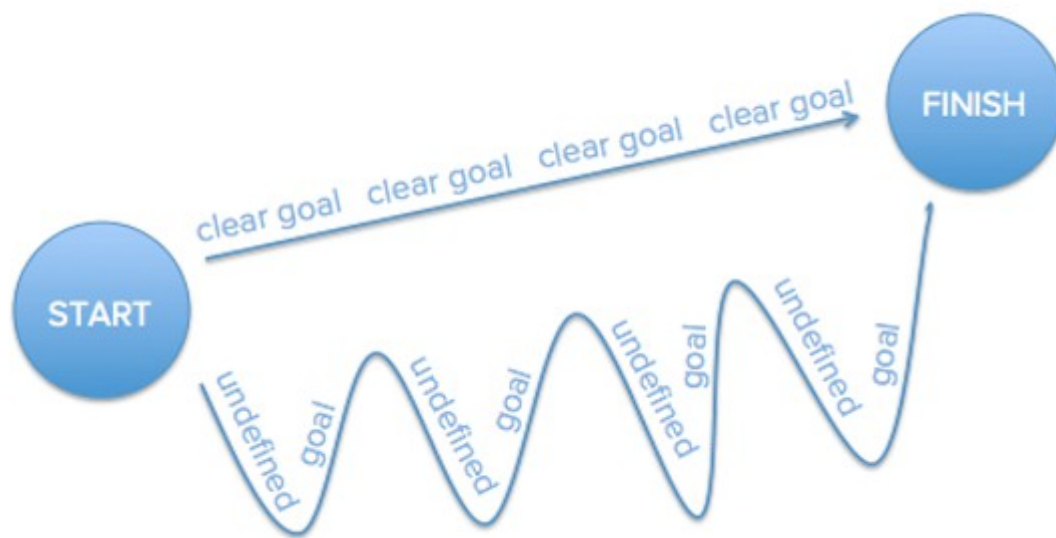
Avez-vous vous réveillez ce matin avec une idée créative pour la parfaite application mobile? Un que personne d'autre n'a pensé auparavant, et que vous êtes certain sera très populaire?

Le seul problème est, vous ne savez pas comment commencer même concevoir et construire une application! Ne craignez - lire ce petit guide sur les 12 étapes clés pour apporter votre application mobile de votre idée imagination pour écrans de smartphones partout.

Étape 1: Définir votre objectif

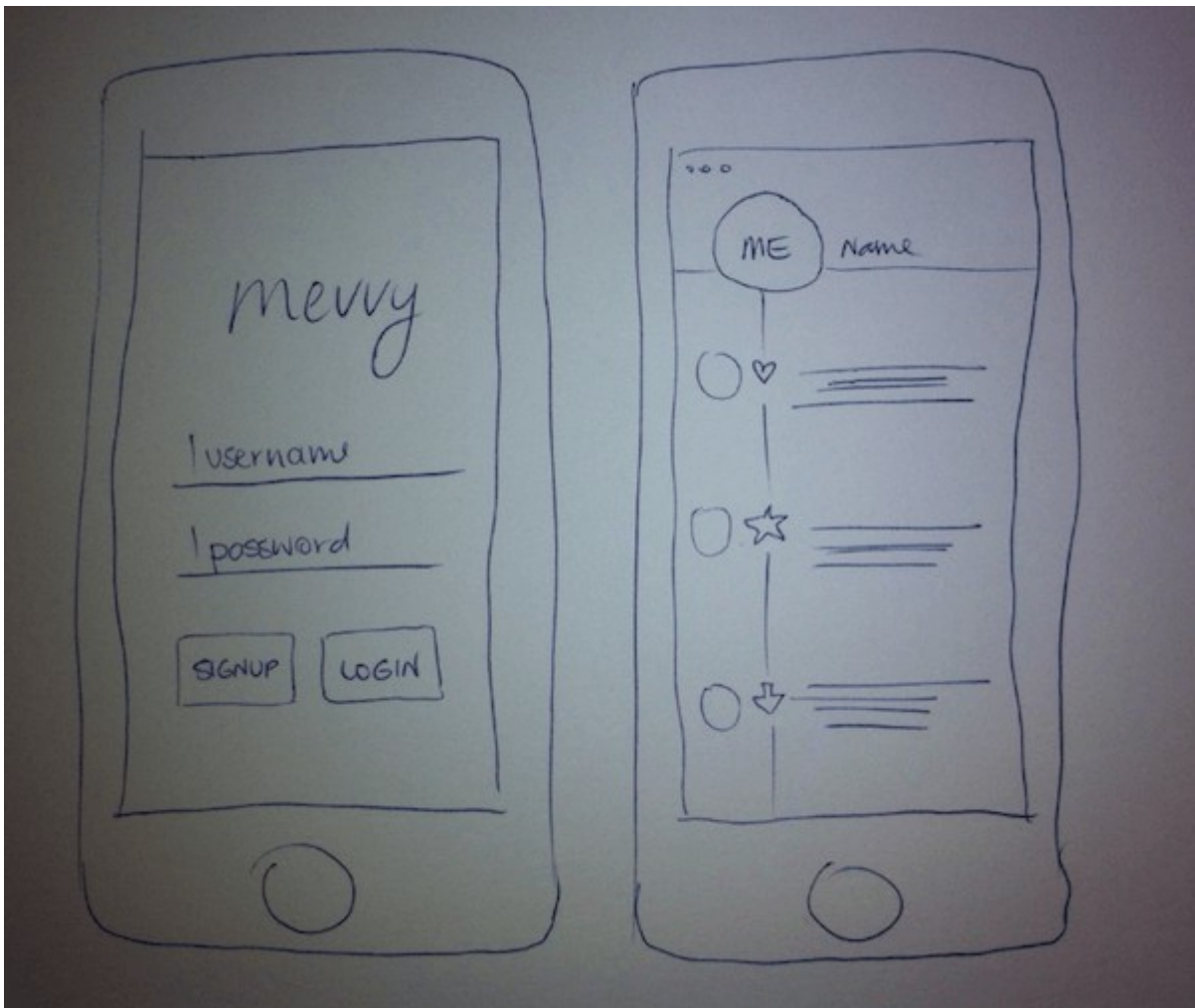
Avoir une idée géniale est le point dans chaque nouveau projet de départ. Avant de vous rendre directement dans détaillant cependant, vous devez définir clairement le but et la mission de votre application mobile. Qu'est-ce qu'il va faire? Quel est son appel de base? Quel problème concret est ce que ça va résoudre, ou quelle partie de la vie est ce que ça va mieux?

Définir un objectif clair pour l'application va également aider à vous déplacer plus rapidement.



Étape 2: commencer à dessiner

En développant des croquis, vous posez les bases pour votre future interface. Dans cette étape, vous conceptualiser visuellement les principales caractéristiques et la mise en page et la structure approximative de votre demande.



Ayant une première esquisse de votre application aide tout le monde sur votre équipe à comprendre la mission. Ces esquisses devraient être utilisés comme référence pour la prochaine phase du projet.

Étape 3: Recherche

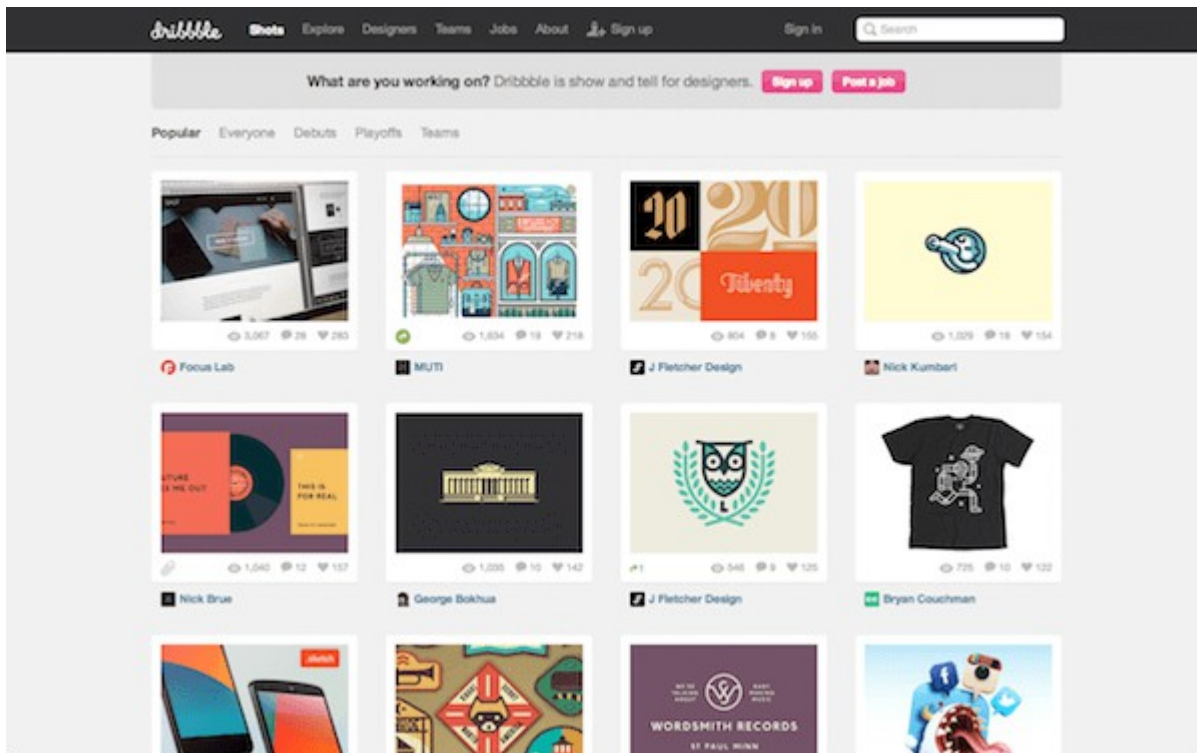
Cette recherche a quatre objectifs principaux:

- Pour savoir si il ya d'autres applications font la même chose
- Trouvez l'inspiration de conception pour votre application
- Trouvez des informations sur les exigences techniques pour votre application
- Découvrez comment vous pouvez commercialiser et de monétiser votre application

Même si vous pensez que vous avez une idée révolutionnaire, vous pouvez obtenir vos espoirs écrasés très rapidement. Il ya plus de 1 million d'applications pour Android et iOS, afin de construire quelque chose qui n'a pas été fait avant est presque impossible. Néanmoins, vous ne

devez pas vous décourager par ceux qui peuvent jouer dans la même arène. Il est impératif que vous vous concentrez sur votre propre projet et de votre acquisition de l'utilisateur. Apprenez des caractéristiques clés et les erreurs de vos concurrents, et déposez toutes les autres pensées à leur sujet.

Il ya un grand marché pour les concepteurs appelé **Dribbble**. Les concepteurs utilisent Dribbble de présenter leur travail à d'autres pour des commentaires et à chercher l'inspiration auprès d'autres artistes. Il est probablement mon endroit préféré pour chercher des idées sur la conception et la mise en œuvre.



Ceci est également le bon moment pour se pencher sur les aspects techniques de votre application mobile. Découvrez quels sont vos besoins et d'obtenir une image claire de savoir si votre idée est vraiment faisable ou pas d'un point de vue technique. Dans la plupart des cas, il y aura une solution alternative à procéder à une voie un peu différente. Cette recherche se prolonge dans les restrictions juridiques comme le droit d'auteur et la confidentialité des questions, vous donnant une compréhension complète de votre situation.

Si vous avez des connexions dans l'industrie, obtenir un avis d'expert sur votre idée dès le départ.

Deux autres points importants sont le marketing et la monétisation. Maintenant que vous avez confirmé la faisabilité de votre application, vous devriez penser à votre stratégie de le sortir sur le marché. Déterminez votre créneau - savez exactement comment vous pouvez atteindre votre utilisateur cible et comment vous avez besoin de l'approcher pour lui faire voir la valeur et utiliser l'application.

Une autre considération importante est de trouver comment votre application va générer de l'argent. Allez-vous réclamer votre utilisateur à le télécharger? Ou allez-vous offrir l'application

pour une annonce, mais courir sur elle? Ce modèle exigerait une grande base d'utilisateurs, donc pensez à cela aussi.

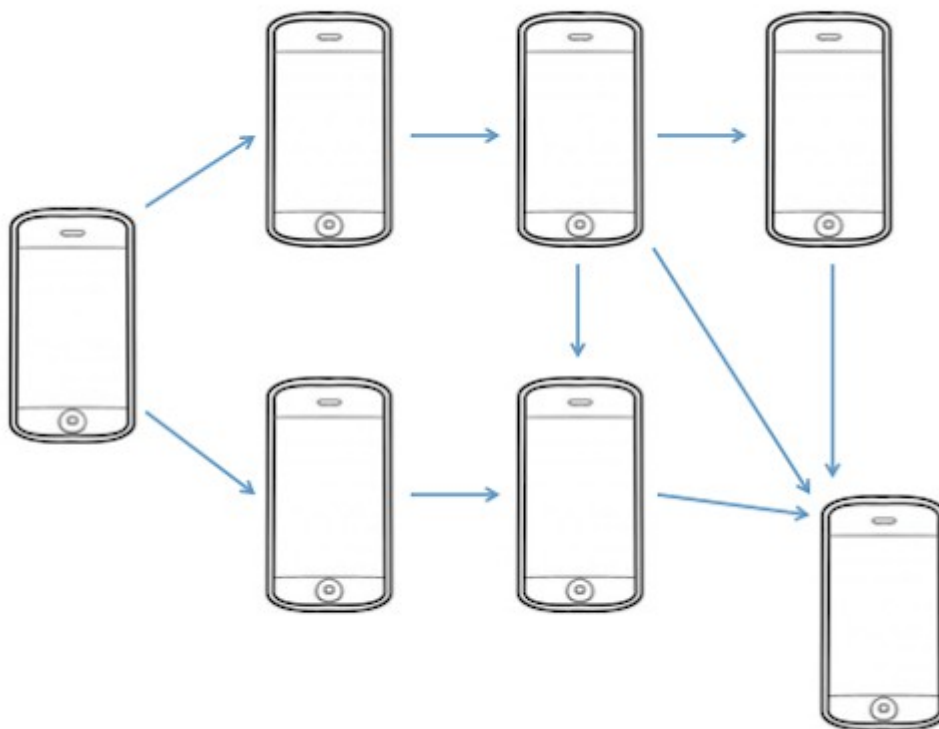
Il existe différentes façons de monétiser une application et il est à vous de décider de la chaîne que vous souhaitez utiliser.

Étape 4: Créer un filaire et Storyboard

Dans cette phase, vos idées et vos fonctions fusionnent en une image plus claire. Wireframing est le processus de création d'une maquette ou d'un prototype de votre application. Vous pouvez trouver un certain nombre d'outils de prototypage en ligne. Les plus populaires sont [Balsamiq](#), [Moqups](#) et [HotGloo](#), qui vous permet non seulement de glisser-déposer tous vos espaces réservés et graphiques représentatifs en place, mais aussi ajouter la fonctionnalité du bouton de sorte que vous pouvez cliquer sur votre application en mode d'examen.



Pendant que vous travaillez sur vos wireframes vous devez également créer un storyboard pour votre application. L'idée est de construire une feuille de route qui vous aidera à comprendre le lien entre chaque écran et comment l'utilisateur peut naviguer à travers votre application.



Étape 5: Définir le Retour Fin de votre application mobile

Vos filaires et storyboard deviennent maintenant la fondation de votre structure de back-end. Dessinez un croquis de vos serveurs, des API et des schémas de données. Ce sera une référence utile pour le développeur, et que plus de gens rejoignent le projet, vous aurez une (presque) auto-explicatif schéma pour eux d'étudier.

Modifiez vos filaires et storyboard selon de limitations techniques, si il y en a.

Étape 6: Testez votre prototype

Revenir à vos filaires et demandez à vos amis, famille, collègues, et des experts pour vous aider à examiner votre prototype. Leur donner accès à l'filaire et de les donner à votre application un essai. Demandez-leur pour leur rétroaction honnête et d'identifier les lacunes et les liens de dead-end. Si possible, invitez-les à votre studio et de les faire essayer le prototype en face de vous. Surveiller la façon dont ils utilisent l'application, prenant note de leurs actions et adapter votre interface utilisateur / UX pour eux.

L'objectif est de concrétiser le concept de votre application avant qu'il aille dans le processus de conception! Une fois que vous commencer à concevoir, il est beaucoup plus difficile de changer les choses, de sorte que le plus clair du prototype dès le début, le meilleur.



Dans la partie 2, vous serez initié au processus de conception, le développement, phase d'essai, et la libération de votre nouvelle application brillant. Check it out ici: **Un guide en 12 étapes de la construction de votre App Very First Mobile:**

Partie 2

Un 12-Step Guide à bâtir votre application Very First Mobile: Partie 2

Par [Melanie Haselmayr](#) | En: [les applications, les applications et logiciels, Mobilité, Démarrage d'une entreprise](#)



Concevoir et construire votre première application mobile peut être assez difficile. Pour vous aider à donner un aperçu général du processus, je vous ai concocté cette 12 étape guide

d'introduction. Cet article est la partie 2, couvrant les étapes 7 à 12. Assurez-vous que vous lisez **Un guide en 12 étapes de la construction de votre App Very First Mobile: Partie 1** premier à commenter les étapes 1 à 6.

Résumons d'abord: Vous avez eu une idée, esquissé sur le papier, et a créé un prototype filaire testable. Bien qu'il se sent comme si l'essentiel du travail a déjà été fait, la vérité est que le processus actuel est sur le point de commencer!

Cette infographie offre une belle vue d'ensemble du développement d'une application Android ou iOS. Il a été créé à partir d'une enquête auprès de 100 développeurs et de mettre en place sur la base de leurs commentaires (Remarque:. Vous trouverez le processus de wireframing dans ce graphique près de la fin, alors que de nombreux développeurs vont faire leurs représentations filaires au début du projet)

Combien de temps faut-il pour faire une application mobile?

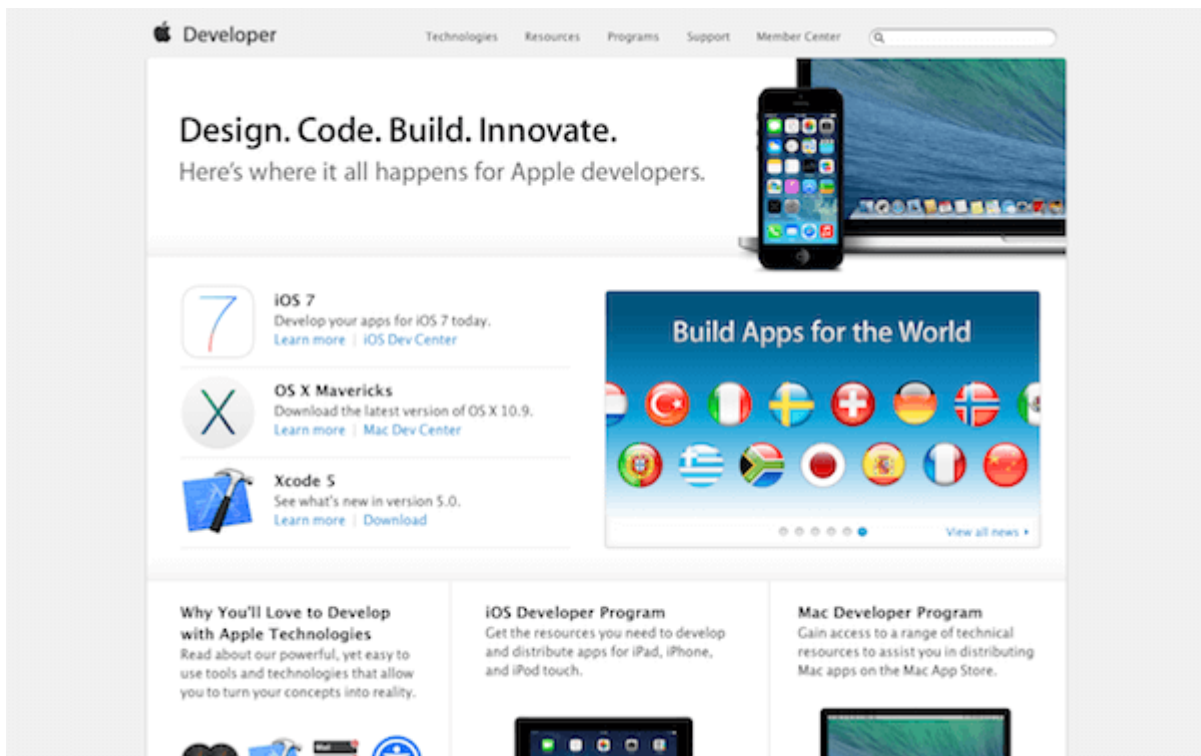


De: Kinvey Backend as a Service

Étape 7: Construire le Retour Fin de votre application

Maintenant que votre application a été définie assez clairement, il est temps de commencer à l'extrémité arrière de votre système. Votre développeur devra mettre en place des serveurs, bases de données, des API, et des solutions de stockage.

Une autre chose importante sur votre liste à ce stade à faire est de signer pour les comptes des développeurs sur l'App marchés que vous développez pour. Mise votre compte approuvé peut prendre plusieurs jours (en fonction de la plate-forme) et ne doit pas être laissée à la dernière minute.



Étape 8: Concevoir l'App "Skins"

"Skins" sont ce que les concepteurs / développeurs appellent les écrans individuels nécessaires à l'application. Le travail de votre concepteur est maintenant à venir avec des versions haute résolution de ce qui étaient auparavant vos filaires.

Dans cette étape, il est essentiel d'inclure tous les commentaires de vos testeurs de prototypes (voir l'[étape 6](#)). Après tout, vous essayez de construire une application de votre public cible va réellement utiliser, par conséquent, leur rétroaction devrait vous guider vers l'interface utilisateur UI-parfait.

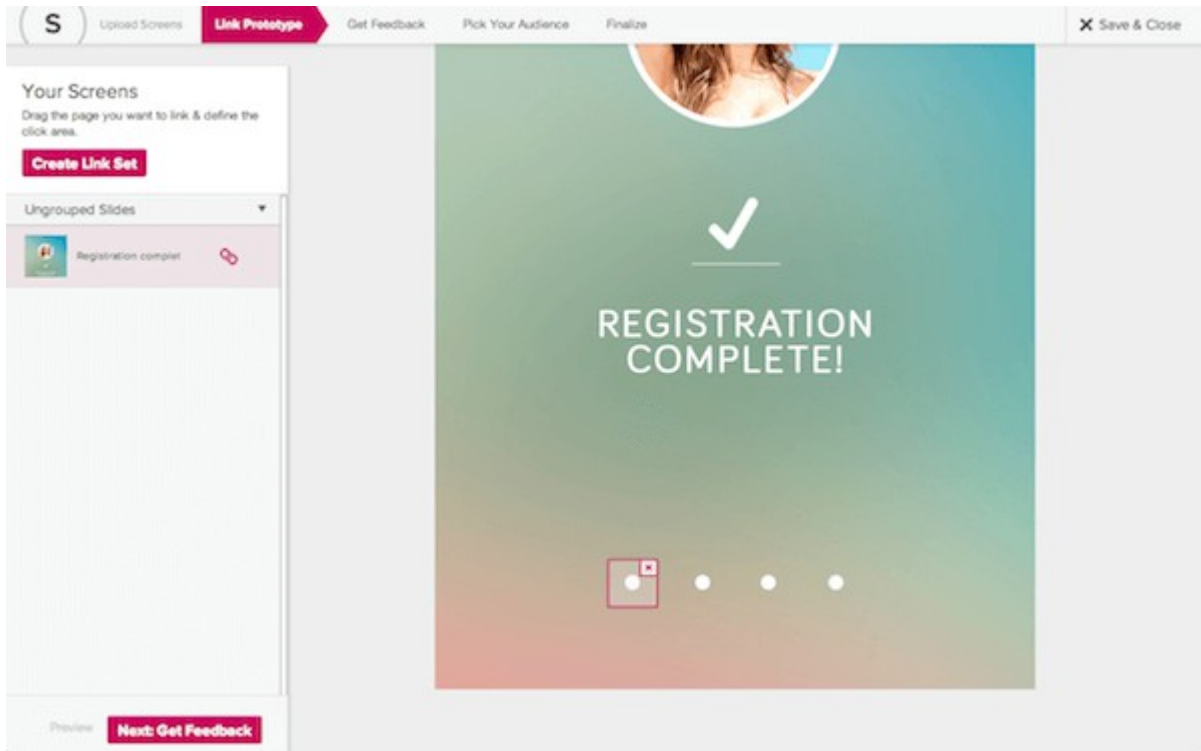
Étape 9: Test Encore une fois (oui, encore)

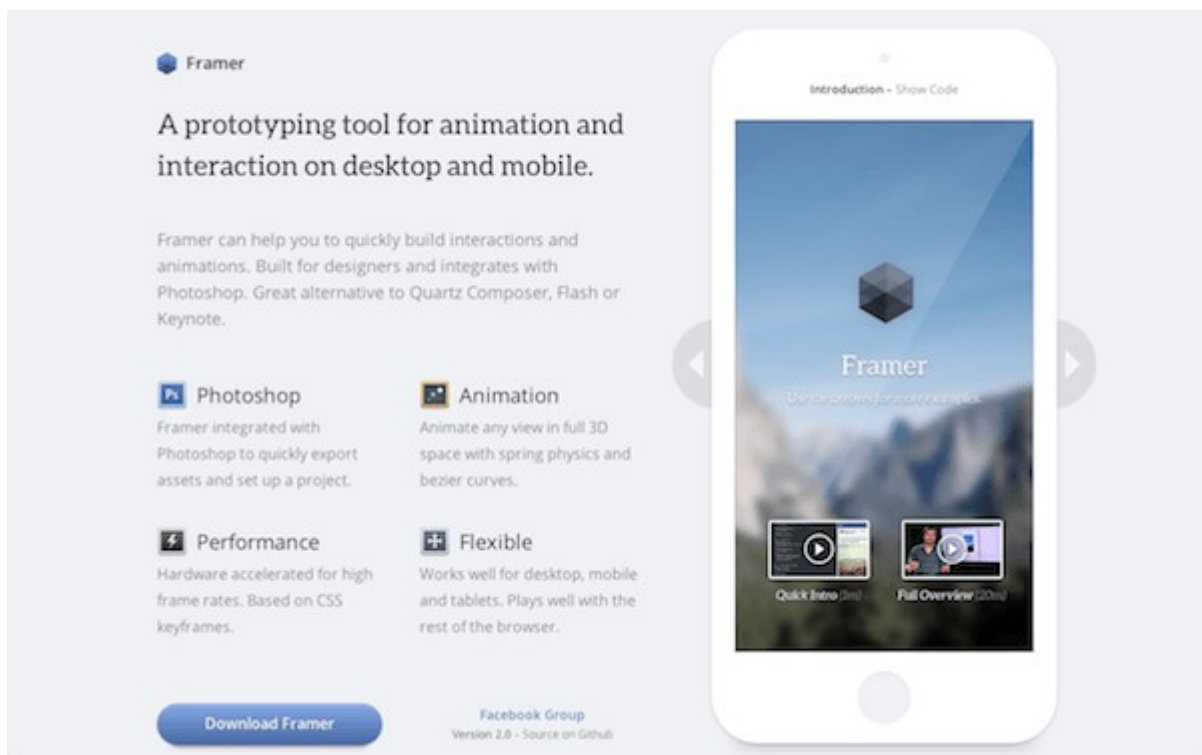
Une fois votre concepteur a terminé les peaux de conception, vous êtes partant pour une autre série de tests. Ne pensez pas que vous êtes tous ensemble avec ce que vous avez fait jusqu'ici. Pour la première fois vous avez votre concept de l'application réelle complètement en place, tous les graphiques insérés, et tout le texte comme il se doit. Ce qui signifie que vous pouvez enfin tester votre application dans la façon dont il va vraiment regarder et sentir.

Pour tester votre application, deux grandes applications de test viennent à

l'esprit: **Consolider** et **Framer**. Ces applications vous permettent d'importer vos conceptions d'applications et ajouter des liens lorsque cela est nécessaire pour tester le flux d'un écran à.

Ne confondez pas cette étape à l'étape 6 (wireframing). Au début, il était sur la création du look de base et la convivialité de l'application. Ici vous avez mis en place la conception réelle et rendu cliquable.





Étape 10: Réviser et continuer à bâtir

Une fois que vous avez donné votre conception d'un essai routier et recueilli plus de rétroaction des futurs utilisateurs, vous devez utiliser ces nouvelles idées pour polir votre application idée. Vous pouvez toujours demander à votre concepteur de modifier la mise en page, et vous pouvez toujours dire à votre développeur de changer quelque chose à l'extrémité arrière.

Étape 11: Affiner chaque détail

Comme vous continuez à construire vous voulez jeter un oeil constant à votre nouvelle application. Sur Android, par exemple, il est facile à installer votre fichier de l'application sur un appareil pour tester sa fonctionnalité dans un environnement réel. iOS est différent. Là, vous aurez besoin d'une plate-forme comme **TestFlight** de télécharger et tester votre application à mesure qu'il avance.

Cette étape est la dernière étape dans le processus de développement d'applications. Vous pouvez surveiller votre application tout le chemin jusqu'à ce que votre produit est complet.



Étape 12: Relâchez Temps!

App marchés ont des politiques très différentes quand il vient de publier une nouvelle application. Android, par exemple, ne contrôle pas les applications nouvellement soumises immédiatement. Ils passent à un certain point et check it out, mais vous êtes en mesure d'ajouter instantanément votre application pour **Google Play**.

iOS, une fois de plus, est différent ici. Apple se réserve le droit **d'examiner et d'approuver votre application** avant de pouvoir aller vivre. Il n'y a aucune délai fixé pour cela, mais vous pouvez vous attendre au moins une semaine avant que vous entendez retour de leur part.

Pour surmonter cette attente il ya autre chose que vous pouvez faire: soumettre votre application pour **PreApps**. Comme vous pouvez probablement le deviner à partir de son nom, PreApps est un marché d'application qui donne aux développeurs la possibilité d'atteindre les adopteurs précoces (aka "utilisateurs plomb" - des gens qui aiment à être le premier à essayer de nouvelles inventions) et recevoir une partie de la très tôt rétroaction sur votre chef-d'œuvre.



Une fois que vous avez obtenu votre application répertoriée sur les app stores de choix, il est temps de lancer votre application et le faire voir, mais qui est un sujet pour un autre article tout entier avenir!