

# Comment une application peut-elle devenir n°1 de l'Appstore ?

---

Le poids de chaque critère dans l'algorithme est un secret bien gardé, et diffère entre l'Appstore et Google Play. Par exemple, le volume de téléchargements quotidien a moins d'impact sur Google Play versus l'Appstore : si vous générez de gros volumes de téléchargements en 1 journée, vous verrez votre position grimper rapidement sur l'Appstore, tandis qu'il faudra plusieurs jours sur Google Play. Article proposé par Claire Calligaro, co-fondatrice d'[Addict Mobile](#).

---

Les positions dans le classement des appstores (l'Appstore d'Apple et celui de Google Play) sont calculées en fonction d'algorithmes prenant en compte 3 critères :

- le volume de téléchargements sur la journée
- la rétention, c'est-à-dire le degré d'usage de l'application : fréquence d'utilisation, temps de session
- la qualité, c'est-à-dire la moyenne des notes utilisateurs : 1 à 5 étoiles

Autre exemple, la note moyenne des utilisateurs semble avoir plus d'impact sur Google Play que sur l'Appstore : si vous accumulez un grand nombre de notes mauvaises au lancement de votre application, en raison de problèmes techniques par exemple, vous serez lourdement pénalisé.

Pour devenir Top 1 des appstores, il faut donc cumuler 3 atouts :

- générer quotidiennement de larges volumes de téléchargements (En France, pour le Top 1 Applications Gratuites : environ 30 000 / jour sur l'Appstore et

- 40-50 000/jour sur Android)
- avoir une application très utilisée : plusieurs fois par jour, avec des temps de session longs
  - avoir une moyenne de notes entre 4-5 étoiles

Cela veut également dire qu'on peut devenir Top 1 de l'Appstore en achetant de gros volumes de téléchargements sur une journée ! Mais si l'application est peu utilisée et a une note moyenne inférieure à 4, il faudra compenser d'autant par le volume de téléchargements.

Si on regarde le top de l'Appstore aujourd'hui, on retrouve les applications les plus utilisées : Messenger, Facebook, Youtube, Instagram, services de musique (Spotify, Shazam). Il n'est pas rare de trouver des jeux dans le Top 10, combinant souvent de gros budgets d'acquisition de trafic, une bonne rétention et une bonne note moyenne.

L'intérêt d'être Top 1 de l'Appstore réside dans la visibilité de l'application : l'application est vue par tous les utilisateurs ouvrant la page « classements » et bénéficie de téléchargements « organiques » (c'est-à-dire non achetés). L'impact est important : on estime à plus de 60% la proportion d'utilisateurs découvrant une application via une recherche sur l'appstore, soit à travers les classements, soit par recherche de mots-clés. Plus l'application a un ranking élevé, plus elle génère de téléchargements organiques. Cela dépend beaucoup des applications, mais en moyenne on estime qu'une application Top 1 génère 100% de téléchargements organiques, Top 10 70%, Top 25 50%, Top 300 25%.

[quote]Il n'est pas nécessairement intéressant ni pertinent pour toutes les applications de devenir Top 1 des appstores, et cela peut s'avérer très cher. Un téléchargement s'achète en moyenne entre 50 centimes et 3 euros.[/quote]

L'objectif de toute application est de développer son audience en ciblant ses meilleurs utilisateurs : des fans de jeux de stratégie bons payeurs pour un jeu de stratégie, des femmes de + 25 ans pour une application photo etc.. Il vaut parfois mieux viser devenir Top 1 de sa catégorie (jeu de stratégie, utilitaire), ou encore viser 200 téléchargements par jour de bonne qualité, plutôt que 30 000 téléchargements, provenant d'utilisateurs non ciblés, qui vont désinstaller l'application aussitôt !