

GUIDE GRATUIT · 10 MIN DE LECTURE

Reprenez le contrôle de votre application mobile.

Ce que vous devez posséder. Ce qui doit exister dedans. Ce qui la fera durer et réussir. Un guide simple, question par question, pour les entrepreneurs qui n'ont pas eu ce qu'ils avaient payé.

1

Ce qui vous appartient

2

Ce qu'il faut dedans

3

Ce qui la fait réussir



Votre checklist d'action

Vous n'avez pas eu ce que vous vouliez.

Une application livrée avec des bugs. Un projet jamais lancé. Un développeur qui répond de moins en moins. Ou une application qui tourne, mais dont vous ne contrôlez rien.

Si vous vous reconnaissez, ce guide est pour vous. Et il commence par une bonne nouvelle : votre situation se reprend en main. Pas d'un coup, mais question par question.

Voici comment il fonctionne.

Des questions simples, dans le bon ordre.

Partie 1 : est-ce que votre application vous appartient vraiment ?

Partie 2 : est-ce qu'elle a ce qu'il faut dedans pour vivre ?

Partie 3 : est-ce qu'elle a ce qu'il faut pour réussir ?

Pour chaque question : pourquoi elle compte, et ce que vous perdez si la réponse est non. À la fin, une checklist transforme vos réponses en actions concrètes, dès cette semaine.

Pas de jargon. Pas de leçon de morale. Personne ne regarde vos réponses : soyez simplement honnête avec vous-même, c'est votre application.

Écrit par Zuhd Studio, un studio dont le métier est de reprendre, corriger et lancer des applications mobiles.

Est-ce que votre application vous appartient ?

C'est la première chose à vérifier, avant toute autre décision. Beaucoup d'entrepreneurs le découvrent trop tard : **avoir payé ne veut pas dire posséder**. Trois questions suffisent pour faire le point.

QUESTION 01

Avez-vous le code de votre application ?

POURQUOI C'EST IMPORTANT

Le code, c'est votre application. Vous avez payé pour lui : il doit vous revenir, sous forme d'un accès au dépôt de code ou d'une copie complète et récente.

SANS ÇA, CE QUE VOUS PERDEZ

Sans le code, personne ne peut corriger, améliorer ou même comprendre votre application. Vous dépendez entièrement de la personne qui le détient, pour tout, pour toujours.

QUESTION 02

Les comptes développeur Apple et Google sont-ils à votre nom ?

POURQUOI C'EST IMPORTANT

Ces comptes sont votre identité d'éditeur sur les stores. C'est par eux que votre application est publiée et mise à jour. Ils doivent exister, et être ouverts au nom de votre entreprise, avec des identifiants en votre possession.

SANS ÇA, CE QUE VOUS PERDEZ

Si l'application est publiée sur le compte de votre prestataire, il peut la retirer des stores, et vous ne pouvez rien publier sans lui. Votre application existe alors chez quelqu'un d'autre.

QUESTION 03

Les outils tiers sont-ils à votre nom, avec les identifiants ?

POURQUOI C'EST IMPORTANT

Votre application repose sur des services extérieurs : hébergement, base de données, paiement, notifications. Chaque compte doit être au nom de votre entreprise, et chaque identifiant dans votre gestionnaire de mots de passe.

SANS ÇA, CE QUE VOUS PERDEZ

Un compte au nom du prestataire, c'est une partie de votre application que vous ne contrôlez pas : vos données utilisateurs, vos paiements, vos serveurs peuvent devenir inaccessibles du jour au lendemain.

Si une réponse est non : c'est votre priorité.

Avant toute réparation, avant tout nouveau projet, avant tout nouveau paiement : récupérez l'accès et la propriété de ce qui vous manque.

Concrètement : contactez votre développeur ou votre agence, calmement et par écrit, et demandez l'accès au code, le transfert des comptes et la liste des outils utilisés. Chaque situation est différente, la vôtre a peut-être une explication simple. Mais tant que ces éléments ne sont pas entre vos mains, votre application ne vous appartient pas vraiment.

La règle à garder pour toujours.

Tous les comptes liés à votre application sont ouverts à votre nom. Votre développeur y reçoit un accès invité, parce qu'il en a besoin pour travailler. Jamais l'inverse.

Et le code que vous payez vous revient. C'est une demande normale et professionnelle : tout prestataire sérieux l'accepte sans discuter, et la met par écrit dans le contrat.

Cette règle vaut pour votre situation actuelle, et pour tous vos projets futurs. C'est elle qui fait la différence entre posséder une application et louer l'accès à son propre produit.

Une fois la propriété réglée, ou en cours de règlement, passons à l'intérieur de l'application.

Est-ce que votre application a ce qu'il faut dedans ?

Une application peut sembler parfaite à l'écran et manquer de tout sous le capot. Ces éléments sont invisibles quand on navigue dedans, et c'est justement pour ça qu'on ne vous en a probablement jamais parlé. Quatre questions pour vérifier.

QUESTION 04

Savez-vous ce que font vos utilisateurs dans l'application ?

POURQUOI C'EST IMPORTANT

Un outil d'analytics (comme Firebase Analytics ou PostHog) enregistre les parcours réels : combien de personnes utilisent l'application, quels écrans elles visitent, où elles abandonnent. Toutes vos décisions peuvent alors s'appuyer sur des faits.

SANS ÇA, CE QUE VOUS PERDEZ

Vous pilotez à l'aveugle. Chaque euro investi dans une amélioration est choisi au hasard : vous pouvez payer une nouvelle fonctionnalité alors que le vrai problème est un écran d'inscription qui fait fuir la moitié de vos visiteurs, sans jamais le savoir.

QUESTION 05

Êtes-vous averti quand l'application plante chez un utilisateur ?

POURQUOI C'EST IMPORTANT

Un outil de suivi des crashes (comme Crashlytics ou Sentry) vous remonte automatiquement chaque plantage, avec le détail technique. Vous pouvez réagir vite, souvent avant que la majorité de vos utilisateurs ne croise le problème.

SANS ÇA, CE QUE VOUS PERDEZ

Vos utilisateurs ne vous signalent presque jamais un bug. Soit ils disparaissent en silence, et vous ne le voyez pas. Soit ils postent un avis négatif sur le store, et chaque avis une étoile fait reculer votre application dans le classement. Dans les deux cas, vous découvrez le problème quand le mal est fait, et public.

QUESTION 06

Votre application est-elle sur les deux stores, Apple et Google ?

POURQUOI C'EST IMPORTANT

En 2026, être présent sur l'App Store et le Google Play Store est un fondamental pour toucher l'ensemble de vos utilisateurs. Des technologies multiplateformes comme Flutter permettent de couvrir les deux mondes avec un seul développement.

SANS ÇA, CE QUE VOUS PERDEZ

Se concentrer sur une seule plateforme, c'est prendre le risque de rater une partie entière de votre cible. Personne ne change de téléphone pour une application : chaque personne à qui vous en parlez et qui ne peut pas la télécharger est perdue, et votre budget de communication paie pour amener des gens devant une porte fermée.

QUESTION 07

Votre application est-elle maintenue dans le temps ?

POURQUOI C'EST IMPORTANT

Une application n'est jamais « terminée ». Des erreurs apparaîtront toujours, et Apple et Google font évoluer leurs exigences techniques chaque année : des mises à jour régulières font désormais partie de la vie normale d'une application. C'est la condition pour qu'elle dure.

SANS ÇA, CE QUE VOUS PERDEZ

Une application abandonnée finit pénalisée, moins visible dans les recherches, puis retirable du store. Pas parce qu'elle est mauvaise : parce que personne ne s'en occupe. Et la remettre en conformité après des années d'abandon coûte souvent plus cher que de l'avoir maintenue.

Bonne nouvelle : chacun de ces quatre éléments peut être installé sur une application existante, sans repartir de zéro.

Est-ce que votre application peut réussir ?

Posséder son application et l'équiper correctement, c'est la base. Mais une application qui réussit repose toujours sur deux moteurs, et le second est presque toujours négligé.

MOTEUR 1

Elle répond à un vrai besoin, simplement.

Votre application résout une vraie problématique pour vos utilisateurs, et tout est fait pour qu'elle soit facile à utiliser : on comprend en quelques secondes à quoi elle sert, et rien ne se met en travers du chemin. C'est ce qui fait qu'on l'utilise une deuxième fois.

MOTEUR 2

On la connaît. Parce que vous en parlez.

POURQUOI C'EST IMPORTANT

Les stores comptent des millions d'applications : la visibilité ne vient jamais par hasard. Faire connaître votre application, en parler, construire une audience, c'est la moitié du travail, et c'est la moitié que presque tout le monde néglige.

SANS ÇA, CE QUE VOUS PERDEZ

Une application techniquement parfaite que personne ne connaît est une application fantôme. Elle existe sur les stores, et il ne s'y passe rien. C'est le scénario le plus frustrant qui soit : un produit qui fonctionne, et zéro utilisateur pour s'en servir.

Le bon réflexe, dès maintenant.

Préparez votre public sans attendre que l'application soit parfaite : du contenu, du bouche à oreille, une liste d'attente. Mais ne poussez personne à télécharger tant qu'elle plante : chaque installation ratée aujourd'hui est un avis une étoile demain. D'abord fiable, ensuite visible.

La checklist qui transforme la lecture en actions.

Imprimez cette page ou gardez-la ouverte. Cochez ce qui est déjà en place : chaque case vide est une action à mener, dans l'ordre.

CETTE SEMAINE · LA PROPRIÉTÉ

- ☐ J'ai le code de mon application (accès au dépôt ou copie complète et récente)
- ☐ Les comptes développeur Apple et Google existent et sont au nom de mon entreprise
- ☐ Les outils tiers (hébergement, base de données, paiement, notifications) sont à mon nom
- ☐ Tous les identifiants sont dans mon gestionnaire de mots de passe
- ☐ Ce qui me manque : j'ai contacté mon développeur ou mon agence, par écrit, pour le récupérer

ENSUITE · L'INTÉRIEUR DE L'APPLICATION

- ☐ Un outil d'analytics me dit qui utilise mon application et où elle abandonne
- ☐ Un suivi des crashes m'avertit automatiquement de chaque plantage
- ☐ Mon application est téléchargeable sur l'App Store et sur le Google Play Store
- ☐ Quelqu'un s'occupe de la maintenir : mises à jour techniques régulières, conformité aux stores

EN CONTINU · LA RÉUSSITE

- ☐ Je sais dire en une phrase quel problème mon application résout, et pour qui
- ☐ Je travaille sa visibilité chaque semaine : contenu, bouche à oreille, liste d'attente

Toutes les cases cochées : votre application est entre de bonnes mains, les vôtres. **Des cases vides :** vous savez maintenant exactement quoi faire, et dans quel ordre. La partie propriété passe toujours en premier.

Tout ce que ce guide décrit, on l'installe pour vous.

Application mal livrée, jamais lancée, ou bloquée ? C'est exactement notre métier.

Qui vous parle : Nabile, développeur Flutter et fondateur de Zuhd Studio. Mes propres applications sont publiées sur les stores ; mon métier est de reprendre celles des autres.

On la reprend, on la corrige, on la lance.

60 jours, prix fixe, des jalons que vous validez à chaque étape. Et tout ce que vous venez de lire installé dans votre application : le code et les comptes à votre nom, l'analytics, le suivi des crashes, les deux stores, la maintenance. Ce n'est pas une option chez nous, c'est notre façon de livrer.

Commencez par un appel de 30 minutes : vous me montrez votre application, je vous dis franchement ce que j'en pense et ce que je ferais à votre place. Gratuit, sans engagement. Et si je ne suis pas la bonne personne pour vous, je vous le dirai aussi : c'est la règle de la maison.

Réserver mon appel sur zuhdstudio.com →

Gratuit, sans engagement · créneaux disponibles sous 7 jours

Pas fan des appels ? Envoyez le lien de votre application sur Instagram [@zuhd.studio](https://www.instagram.com/zuhd.studio) ou à contact@zuhdstudio.fr : retour franc, par message, sous 48 h ouvrées.

Votre application a été mal développée ? On la reprend, on la corrige, on la lance.

ZUHD STUDIO.

Guide informatif · Version du 13 septembre 2026