

Exemples d'applications

Un mobile, smartphone ou sa tablette, est généralement livré, outre le système d'exploitation Android, avec un certain nombre d'**applications préinstallées** (rappelées ci-après).

Il peut arriver que l'on trouve ces applications peu commodes, auquel cas on pourra en installer d'autres qui réalisent une fonction analogue, les essayer, et si elles ne conviennent pas, les désinstaller (cf. fiche *Usages – Installer des applications*).

Comme il existe des foules d'applications pour tout et n'importe quoi, on peut en trouver d'utiles ou d'intéressantes, d'autres dangereuses ou à fuir, en tout cas selon **le point de vue et les centres d'intérêt de chacun**. C'est le propos de cette fiche que de décrire quelques **familles d'applications** courantes qui ne sont généralement pas préinstallées, et d'en citer quelques unes à titre d'exemple sans que cela constitue une quelconque forme de publicité.

Sommaire :

Exemples d'applications

Liste type d'applications préinstallées

Communication

Navigateur Internet

Courrier électronique

Messagerie instantanée

Visioconférence

Réseaux sociaux

Bureautique

Utilitaires informatiques

Multimédia

Images

Audio, Vidéo, Flux multimédias

Culture et création

Liseuses, journaux

Création graphique

Création musicale

Création plastique, bricolage, maison

Didactique, information, formation

Connectivité

Services opérationnels grand public

Cartographie

Météo

Transports et voyages

Santé, bien être, organisation personnelle

Achats en ligne

Administration, gestion et finance

Démarches administratives

Administration des entreprises, gestion commerciale, gestion de projets

Banque, paiement en ligne, gestion de budget

Jeux

Liste type d'applications préinstallées

- une application “Téléphone”,
- un agenda ou calendrier,
- un carnet d'adresses (application “Contacts”),
- un explorateur de fichiers (souvent dénommé “Mes fichiers”),
- un navigateur Internet,
- une application d'envoi de messages courts (SMS, MMS),
- une application “Appareil photo”,
- une galerie d'images (application destinée à visionner les images stockées sur le mobile, éventuellement dotée de fonctions minimales de retouche),
- l'incontournable applications “Paramètres”,

et parfois :

- une application destinée à écouter de la musique,
 - une application destinée à écouter la radio,
 - une application destinée à visionner des vidéos,
 - une liseuse de livres numériques,
 - une application de prises de notes,
 - un client de courrier électronique (e-mail).
-

Ci-après quelques familles d'applications courantes

Communication

Navigateur Internet

Bien qu'un navigateur internet soit systématiquement préinstallé sur un mobile Android, il n'est pas forcément le plus performant ou le plus complet qui soit, aussi il peut être souhaitable d'en installer un autre :

- qui permette de régler les paramètres de fonctionnement : sécurité et confidentialité, moteur de recherche préféré, gestion des données de navigation, etc.
- qui offre des fonctions supplémentaires comme la navigation privée ou la gestion de modules complémentaires (par ex. pour exploiter des contenus externes particuliers).

Exemples :

- *Firefox* (logiciel libre), *Chrome* de Google, *Edge* de Microsoft, *Opera*, ...

Courrier électronique

Sur mobile Android, l'application *Gmail* de Google est préinstallée pour utiliser un compte de messagerie en @gmail.com, dont la souscription est virtuellement obligatoire pour utiliser les ressources Google.

Quand on souhaite utiliser d'autres comptes de messagerie, il faut utiliser un autre client de messagerie. S'il en est un de préinstallé, il est généralement très basique et l'on préférera en installer un autre. Pour cela, il y a pas mal de choix :

- les fournisseurs d'accès internet proposent en général leur propre application : ex. *mail Orange*
- de même que les fournisseurs de service de mail : ex. *Laposte.net*, *Proton Mail*, *Microsoft Outlook*
- mais le plus efficace quand on souhaite gérer plusieurs adresses de fournisseurs différents, est d'installer un client générique non lié à un fournisseur : ex. *BlueMail*, *FairEmail* (logiciel libre, sans pub et respectueux de la vie privée), *K-9 Mail* (logiciel libre initialement indépendant, qui aujourd'hui sert de souche pour le développement de *Thunderbird* pour Android).

Messagerie instantanée

En général, pas d'application préinstallée, il faudra en installer une ou plusieurs selon les "réseaux" avec qui on veut échanger.

Exemples : *Messenger*, *Olvid*, *Signal*, *Telegram*, *WhatsApp*

A noter que la plupart d'entre elles proposent des fonctions de téléphonie ou de visioconférence sur internet, ainsi qu'une possibilité de "connecter" à travers le wifi avec une application web sur un ordinateur.

Visioconférence

Outre les messageries instantanées, il y a une offre pléthorique d'application de visioconférence, et en particulier des clients Android pour tous les systèmes disponibles sur ordinateur.

Exemples : *Google Meet*, *Jitsy Meet*, *Teams* de Microsoft, *TrueConf*, *Twitch*, *Webex* de Cisco, *Zoom*

Réseaux sociaux

Bien sûr les médias sociaux, dont l'usage a explosé avec l'apparition des smartphones, sont disponibles à travers une application dédiée.

Exemples : *Facebook*, *Twitter* (rebaptisé X), *Mastodon* (média social libre), *Instagram*, *TikTok*

Bureautique

S'il n'est pas vraiment commode de manipuler des documents complexes sur un petit écran, et bien que l'on réserve les usages bureautiques à l'ordinateur, il peut être utile de pouvoir consulter sur son smartphone une pièce jointe de mail :

- fichiers issus de la suite bureautique *Office* :
 - Microsoft fournit des applications indépendantes pour manipuler les documents *Word*, les feuilles de calcul *Excel*, les présentations *PowerPoint*, ainsi qu'un client *Office365*,
 - des applications tierces (ex. *OfficeSuite*) implantent des suites bureautiques sachant visualiser, créer, modifier ces fichiers,
 - d'autres applications existent pour visualiser, et non modifier, lesdits fichiers ;
- fichiers issus de la suite bureautique *LibreOffice* : il existe des applications permettant de manipuler ces documents (ex. *AndrOpen Office*) ou seulement de les visualiser (ex. *LibreOffice Viewer*) ;
- d'autres suites bureautiques sont disponibles, utilisant généralement des formats spécifiques, comme :
 - les outils Google (*Docs*, *Sheets*, *Slides*, etc.),
 - *WPS-Office* (formats propriétaires + passerelles vers formats Microsoft et Google),
 - *OnlyOffice*, suite orientée bureautique collaborative dans le cloud ;

- fichiers PDF : des foules d'applications savent visualiser des fichiers PDF, peu savent les modifier ; la plus complète est sans doute *Acrobat* d'Adobe, l'inventeur et propriétaire du format PDF, mais toutes fonctions ne sont pas disponibles dans la version gratuite.

Dans cette catégorie on peut aussi ranger les applications de type **scanner**, permettant de numériser un document à l'aide de l'appareil photo du mobile, et d'effectuer des traitements tels que :

- correction de l'image (élimination du fond, correction de distorsion, amélioration des couleurs), export au format PDF éventuellement multi-page, reconnaissance de texte (OCR = *Optical Character Recognition*), export dans divers formats bureautiques, partage avec divers services de type cloud

Exemples : *Genius Scan, iScanner, Microsoft Lens, Adobe Scan*).

Utilitaires informatiques

Les fonctions classiques que l'on trouve sur les ordinateurs sont aussi disponibles sous formes d'applications mobiles :

- explorateurs de fichiers avec des fonctions plus évoluées (copie/déplacement/réorganisation de fichiers, statistiques d'occupation, accès à des volumes réseaux ou au cloud, ...) que l'explorateur préinstallé,
- applications de prise de notes textuelles rapides, souvent pouvant faire office de liste de tâches, ou permettant d'inclure des contenus "riches" (mise en forme du texte, images, liens web, ...),
- outils de compression/décompression de fichiers pour en faire des "paquets" aux formats *zip, 7z, gzip, tar*, etc. utiles pour envoyer plusieurs fichiers en un seul,
- gestionnaire de mots de passe, pour stocker de manière cryptée les différents identifiants et mots de passe associés à des comptes informatiques (administration, banque, e-commerce, ...),
- client d'accès à des espaces cloud (ex. *Google Drive, One Drive* de Microsoft, *Dropbox, Nextcloud*, ...).

Les mobiles étant conçus pour l'accès à internet, ils sont d'autant plus vulnérables aux publicités, spams, virus, etc. Aussi pour y parer, avec plus ou moins d'efficacité, on trouvera nombre d'applications censées améliorer la sécurité informatique ou la tranquillité de l'utilisateur, par exemple :

- antivirus,
- blocage sélectif d'accès à internet par les applications,
- bloqueurs de publicité,

- firewall (pare-feu internet),
- navigation internet anonyme ou privée,
- traqueurs de logiciels malveillants, de collecte cachée de données personnelles.

Multimédia

Beaucoup d'applications pour l'accès aux contenus multimédia, mais aussi pour la création / manipulation de contenus.

Images

Si une application "Appareil photo" et une galerie d'images (pour visionner les images stockées sur le mobile) sont systématiquement préinstallées, leurs fonctions seront souvent minimales. Pour des fonctions plus évoluées, il faudra donc se tourner vers des applications alternatives :

- d'appareil photo, permettant d'effectuer ou de simuler les réglages que l'on fait habituellement sur un appareil photo,
- de galeries photo avec fonctions d'organisation, de retouche simple (ex. *FOTO Gallery*, *EZ Gallery*), de partage (directement ou via SMS, messageries, réseaux sociaux, cloud, etc.),
- de galeries photo en ligne, associées à un espace sur le cloud (ex. *Google Photos*) ou à un compte dédié (ex. *Flickr*, qui a existé d'abord sur internet via un service web),
- de retouche photo évoluée, avec fonctions de transformation (découpe, recadrage, ajustement des couleurs), effets "artistiques" (ex. *PixelR*, *Snapseed*, *Facetune*) ou amusants (ex. *Picsart*, *Canva*), création de diaporamas,
- de connexion à un appareil photo numérique, pour le commander à distance, consulter ou transférer les photos stockées sur l'appareil photo : il s'agit en général d'une application dédiée fournie par le constructeur de l'appareil photo.

Audio, Vidéo, Flux multimédias

Dans cette rubrique on trouvera :

- des applications permettant de jouer des fichiers audio ou vidéo stockés sur le mobile, éventuellement avec des fonctions d'organisation d'une bibliothèque multimédia (accès par artiste, album, genre, ...) - ex. *Google Play Music*, *VLC* (logiciel libre français), *Sun Player*, ...
- des applications permettant de jouer des contenus audio ou vidéo en ligne (*streaming* en anglais), gratuitement ou non, avec ou sans inscription - ex. *Amazon Music*, *Amazon Prime Video*, *Deezer*, *Qobuz*, *Soundcloud*, *Spotify*, *TuneIn*, *Youtube*, ...

- une sous-catégorie est celle des applications permettant la diffusion d'émissions de radio ou de télévision en ligne, en direct ou en *podcast/replay* - typiquement : sites de chaîne de radio (ex. *Fun Radio, Radio France, ...*) ou de télévision (*Arte.tv, France TV, TF1, ...*), services de diffusion par les opérateurs réseau (*Bouygues TV, TV d'Orange, SFR TV, ...*), ou agrégateurs de chaînes de télévision généralistes ou thématiques ;
- des applications d'édition, ajout d'effets, et de montage vidéo - les grands noms comme Adobe (*Lightroom, Premiere*) y côtoient une foule de petits éditeurs.

Culture et création

Liseuses, journaux

Le **livre électronique**, diffusé à ses débuts sur des appareils dédiés (liseuses) et sous des formats propriétaires, connaît un bel essor avec l'apparition du format ouvert et standardisé *ePub* (pour *Electronic Publication*), exploité à la fois par des liseuses matérielles et pas des applications.

Ces "liseuses logicielles" donnent accès à des bibliothèques en ligne diffusant des livres gratuits ou payants, elles acceptent aussi, en général, le format PDF, et permettent d'organiser les livres téléchargés par genre, auteur, etc.

Ces applications peuvent être fournies par les distributeurs originels de livres numériques - ex. *Kobo* (Fnac), *Kindle* (Amazon), *Vivlio* - ou par des éditeurs purement logiciels - ex. *Aldiko, FBReader, Google Play Livres, ReadEra, ...*

Les **journaux** ont aussi pris leur place dans le monde du mobile : après avoir ouvert des sites internet et mis en place des formules d'abonnement permettant d'accéder à l'ensemble des contenus, ils proposent des applications qui permettent aux abonnés de lire en ligne ou de télécharger sur mobile les numéros intégraux.

Il peut s'agir de journaux nationaux - ex. *Le Monde, Libération, Le Point, Le Figaro, Courrier International*, etc. - ou régionaux - ex. *Le Télégramme, Sud Ouest, Ouest France*, etc. - ou encore étrangers - *The New York Times, The Guardian*, etc. Si ces derniers sont à l'origine (et encore) des journaux papier, il existe aussi des applications pour les journaux 100% numériques - ex. *Mediapart* - ou des agrégateurs de journaux ou de news, ou encore de revues de presse.

Création graphique

Dans cette catégorie on trouvera :

- les logiciels de dessin : la plupart permettent de dessiner "avec le doigt" sur l'écran tactile, mais il sera plus aisé de dessiner sur une tablette (écran plus grand), et avec un stylet (pour les tablettes qui en sont compatibles) ; ils permettent d'exporter les dessins résultants sous divers formats d'image ; s'ils

ressemblent aux logiciels professionnels utilisés par les artistes numériques sur des tablettes dédiées, force est de constater que ces logiciels sont loin d'en approcher les performances, l'ergonomie, sauf les tablettes Apple qui font la différence avec la concurrence.

- des logiciels de création par assemblage, collage, retouche, d'objets préexistants mis à disposition par l'application ; il pourra s'agir de créer des logos, des personnages (avatars pour les réseaux sociaux, jeux d'habillage, etc.), des graphiques pour le web ou les réseaux sociaux, des cartes d'anniversaire ou des faire-parts numériques.

Les applications de créativité mettant en œuvre des photos ou des vidéos sont traitées plus haut, aux rubriques multimédia.

Création musicale

L'offre, très abondante, va de l'instrument virtuel (piano, percussions, ...) plus ou moins réaliste, avec ou sans prétention à l'apprentissage, au studio audionumérique (professionnels s'abstenir), en passant par la retouche et le mixage de morceaux préenregistrés, le karaoké, la table de mixage du DJ, et des utilitaires pour musicien (accordeur, métronome).

Création plastique, bricolage, maison

Dans cette catégorie, faute de pouvoir fabriquer des objets matériels avec un mobile, les applications resteront au niveau du virtuel : tutos, conseils et astuces, dessin en 3D (maison, mobilier, ...).

Didactique, information, formation

On trouvera nombre d'applications proposant des formations, des apprentissages, des tutos : cela va du jeu à visée pédagogique et de l'aide aux révisions, au cours de langue, d'ingénierie, d'administration des entreprises, de pharmacologie, ou de toute autre discipline, en général sans caution d'aucune sorte, ni scientifique ni d'organisme officiel de formation.

Connectivité

Il s'agit là de deux types d'applications :

- pilotage **d'équipement domestiques connectés** : appareils électroménagers, luminaires, capteurs, alarmes, haut-parleurs, télévision, etc. ; il peut s'agir de l'application du constructeur de l'équipement (ex. *Domyos E CONNECTED* pour piloter les machines d'entraînement sportif de Decathlon) ou bien d'applications tirant parti d'une certaine standardisation des protocoles d'échange avec les objets, ce qui les rend compatibles d'équipements d'un

certain nombre de marques (ex. *Smart Things* de Samsung, *Enki* de Leroy-Merlin),

- connexion et interaction entre un **dispositif portable** (montre connectée, casque de réalité virtuelle, ...) et le mobile ; là aussi il peut s'agir de l'application compagnon de produits d'un constructeur (ex. *MSmartfit* pour les montres connectées de la marque, *Mi Fitness* pour les appareils connectés de Xiaomi) ou bien d'applications compatibles d'un certain nombre d'équipements de constructeurs divers (ex. *Galaxy Wearable* de Samsung, *Wear Os* et *Google Fit* de Google).

Services opérationnels grand public

Cartographie

Les applications de cette catégorie ont en commun le fait de manipuler des données cartographiques et de tirer partie des possibilités de géolocalisation du mobile grâce à sa fonction de récepteur GNSS (cf. fiche *Communiquer - Comment communiquer un mobile ?*). Il pourra s'agir :

- de consulter un **fonds cartographique** (cartes, photos aériennes, couches géoréférencées comme le cadastre, ...) et se localiser dessus,
- d'y superposer des fonctions de **navigation** : guidage pour aller d'un point à un autre, planifier / enregistrer un trajet, et ce avec des spécialisations thématiques (routier, maritime, tourisme, randonnée pédestre ou à ski, vélo, ...) et topos associés.

Certaines applications utilisent exclusivement des ressources cartographiques en ligne, et donc nécessitent un accès internet. D'autres nécessitent de télécharger les cartes sur le mobile, afin d'être toujours indépendantes de la couverture réseau. D'autres enfin combinent les deux : cartes en ligne que l'on peut partiellement télécharger puis décharger.

Certaines utilisent des données officielles ou issues d'instituts géographiques, d'autres de la cartographie propriétaire, d'autres encore des fonds cartographiques collaboratifs (*Openstreetmap* essentiellement, un fonds cartographique libre, ouvert et collaboratif), d'autres enfin proposent des circuits, itinéraires, topos, rassemblés sur le mode participatif. Certaines sont entièrement gratuites, d'autres gratuites pour un service minimum et payantes pour un service complet, enfin d'autres sont gratuites mais l'accès aux cartes est payant (achat à la carte, abonnement, ...).

Exemples : *Géoportail IGN* pour la consultation de fonds cartographique, *Maps* de Google pour la navigation généraliste, *Waze* pour la navigation routière, *Alltrails*, *Ifigenie*, *IGN Rando*, *Openrunner*, *Visorando* pour la randonnée pédestre, *Géovélo* pour le vélo, *Komoot*, *Organic Maps* pour la rando et le vélo, *Cirkwi* pour le tourisme, la randonnée, le VTT, *Maps.me*, *OSMAnd* pour la navigation hors ligne.

Météo

De manière analogue à la cartographie, les organismes météorologiques officiels (comme *Météo France* en France, la *NOAA* aux USA, le *UK Met Office* au Royaume Uni), ont mis en service des applications mobiles en parallèle à leurs sites internet, afin de mettre à disposition des prévisions et diverses données ou informations à caractère météorologique ou climatique.

De plus, des acteurs privés se sont positionnés sur le créneau de l'agrégation, la mise en forme et la diffusion au grand public de prévisions, de données et de modèles météo, pouvant adresser des domaines thématiques variés : météo terrestre, marine, aéronautique, précipitations, orages, cyclones, vents, vagues, qualité de l'air; etc. (ex. : *Meteo Blue*, *The Weather Channel*, *Windy.com*).

Transports et voyages

Dans cette rubrique, on trouvera :

- des applications équivalents aux sites web des **sociétés de transport** (ex. compagnies aériennes, ferroviaires, routières en bus, en covoiturage, en VTC, en voiture de location) sur lesquels on peut acheter des **billets**, réserver un déplacement, un véhicule ;
- idem pour la réservation de **nuits d'hôtel**, de **locations de vacances** (gîtes, appartements, chambres d'hôtes), ou de formules combinées transport + hébergement ;
- à noter les cas des **transports en commun** des grandes villes : qu'ils s'agisse de structures publiques ou de compagnies privées, les opérateurs de transports publics à l'échelle d'une commune ou d'une métropole, ont très vite doublé leur site internet d'une application mobile qui tire partie des fonctions embarquées pour rendre les services suivants : consultation de plans généraux et de fiches horaires de ligne, informations réseau (travaux, perturbations, etc.), planification d'itinéraires et prochains passages utilisant la géolocalisation, achat de titres de transport éventuellement virtuels (embarqués dans le mobile et utilisant sur les automates les fonctions sans contact pour valider le voyage).

Santé, bien être, organisation personnelle

Derrière ces mots-clé on trouvera des applications :

- de suivi d'activité physique soit directement avec le mobile (ex. compteur de pas), soit à l'aide d'un dispositif connecté (montre, cardiofréquencemètre, etc.),
- censées aider les patients dans leurs parcours administratifs de santé – organismes non officiels, à ne pas confondre avec les services cités plus bas,

- de conseil alimentaire ou diététique, de bilan de santé ou d'auto-diagnostic, qui n'ont en général aucune caution médicale avérée,
- de méditation et de bien-être mental, censée favoriser le sommeil, réduire l'anxiété et le stress, à base de leçons et de contenus divers (musiques, sons, textes, etc.),
- de gestion du temps, de listes de tâches, de planification d'activités quotidiennes (ménage, courses, horaires de travail, ...) de suivi d'objectifs et de motivation.

Achats en ligne

La connectivité étendue des mobiles (accès internet, fonctions de paiement) a permis aux entreprises de **commerce en ligne** (cf. fiche *Usages - Le commerce électronique*) de doubler leurs sites marchands sur le web, par des applications pour mobile qui permettent les mêmes fonctions, mais de façon nomade : là toutes les actions associées à l'achat en ligne (consultation du catalogue, sélection, gestion du panier, paiement avec authentification) se feront sur le même terminal, et il faudra savoir naviguer entre les applications, copier-coller des identifiants et des codes d'authentification, effectuer des procédures de confirmation en suivant des liens internet reçus par mail, etc.

Le monde de la mode s'est fait une part de choix sur ce segment avec des applications de mode en ligne, ciblant spécialement les jeunes, et combinant les principes du magazine et du magasin, des ventes privées et des achats/ventes d'occasion entre particuliers.

Outre le commerce électronique proprement dit, de nouveaux services se sont développés et des applications dédiées sont apparues :

- **courses en ligne** : les enseignes de la grande distribution proposent des services de commande en ligne, avec gestion de listes de courses personnalisées, avantages client sous forme de points, cadeaux, réductions, la livraison pouvant se faire à domicile ou en *drive* ;
- **livraison de repas** à domicile : les applications rendant ces services sont soit celles des enseignes de la restauration (rapide en particulier), soit celles des entreprises de la livraison (ex. *Uber, Deliveroo*) qui référencent des restaurants, fast foods, épiceries, prennent en charge la commande, la récupération des repas, la livraison et son suivi, et ce avec des horaires étendus et une rapidité vendue comme un plus.

Administration, gestion et finance

Démarches administratives

Les administrations et services publics, après avoir dématérialisé leur interface avec les usagers sous forme de site internet, commencent à mettre en place des applications mobile rendant peu ou prou les mêmes services. On y trouvera :

- les services de l'Etat : information des ministères sur les droits des citoyens et sur les démarches administratives, recrutement des agents publics, accès aux services des impôts (consultation des documents fiscaux, paiement en ligne et historiques des paiements, ...) ;
- les services publics : l'Assurance Maladie, la Poste, EDF, Pôle Emploi ont leur application, sans oublier la désormais célèbre TousAntiCovid ;
- des services commerciaux liés à la santé proposés sous forme d'application : Doctolib, divers services d'exécution d'ordonnance avec paiement en ligne et livraisons des médicaments.

Administration des entreprises, gestion commerciale, gestion de projets

Des applications fleurissent qui visent ce créneau jusqu'ici occupé par de gros logiciels tournant sur des moyens informatiques professionnels : gadgets ou innovation prometteuse ? il est probablement trop tôt pour se prononcer, mais on peut s'interroger sur la confidentialité des informations manipulées, au vu de cas fréquents de captation de données personnelles par les pirates comme par les géants du net.

Banque, paiement en ligne, gestion de budget

Les banques ont depuis longtemps enclenché la dématérialisation des démarches et opérations, d'abord via des sites internet et maintenant avec des applications mobiles. Elles permettent de consulter ses comptes, éditer des RIB ou des relevés de compte, effectuer des virements, ajuster les plafonds de paiement, activer/désactiver les achats en ligne par carte bancaire, etc.

Des applications de paiement ont vu le jour (cf. fiche *Usages - Le commerce électronique*) pour utiliser son smartphone en lieu et place d'une carte bancaire (paiements sans contact, paiements en ligne), effectuer des envois d'argent à des amis.

Enfin, nombre d'applications proposent aux particuliers des fonctions de gestion de budget personnel (dépenses, revenus, placements, situation financière).

Jeux

La liste en est tellement longue et la variété tellement vertigineuse, qu'on se contentera de dire que tous les types de jeux informatiques sont disponibles sous d'application mobile.