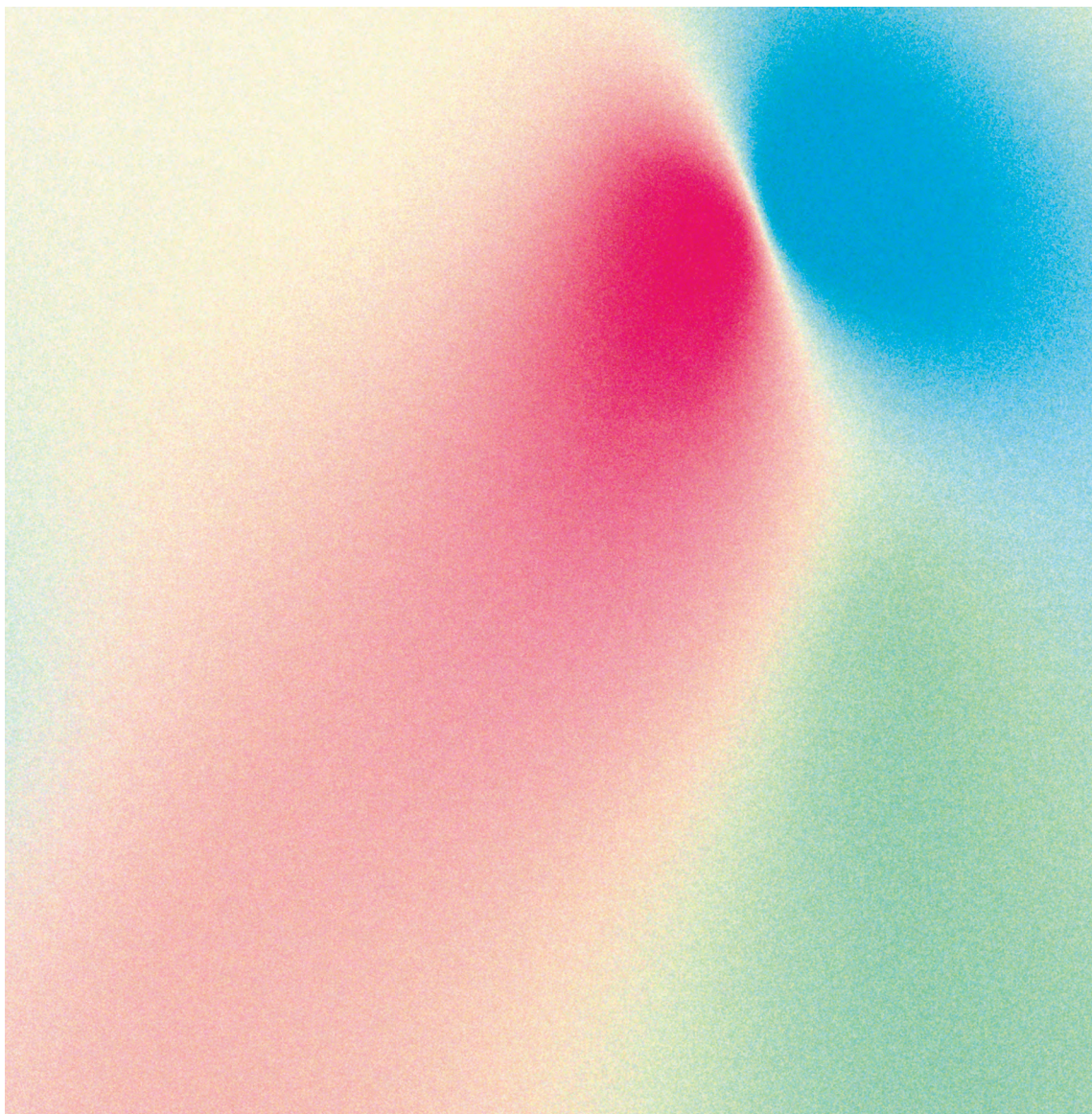


Les compétences de codage peuvent-elles aider les designers UI à concevoir des interfaces plus efficaces ?

Livret blanc - ESD | 2023

Manon Vergès





«Some people think design means how it looks. But of course, if you dig deeper, it's really how it works.»

Steve Jobs

Sommaire

Intoduction	4
Objectif du livret	8
Chapitre 1 : Compréhension du design UI	10
Chapitre 2 : Le rôle du codage dans le design UI	17
Chapitre 3 : La collaboration	23
Conclusion	26
Sources	27
Remerciements	28

Introduction

J’ai commencé mes études avec BTS Tourisme, où j’ai acquis des compétences en communication et en gestion de projet. Par la suite, j’ai entrepris une année d’études en sociologie à l’université, curieuse de comprendre les dynamiques sociales qui influencent notre perception du monde. Cependant, ***une étincelle s’est allumée lorsque j’ai découvert ma véritable passion pour le design.***

Réorientant ma carrière vers cette nouvelle voie, j’ai repris concrètement mes études pour développer mes compétences dans ce domaine.. J’ai exploré différentes techniques de conception visuelle, découvert les principes du design d’interaction et perfectionné mes compétences en utilisant des outils créatifs. Au fur et à mesure de mon évolution, j’ai réalisé que le design était bien plus qu’une simple esthétique, mais une manière puissante de résoudre des problèmes et d’engager les utilisateurs.

Cependant, avec l’avènement des intelligences artificielles, l’omniprésence croissante de la technologie et mon travail actuel, j’ai ressenti une attraction profonde pour le développement. par son

potentiel créatif et son impact sur le design, j’ai choisi de plonger dans cet univers fascinant.

Intriguée par son potentiel créatif et son impact sur le design, j’ai choisi de plonger dans cet univers fascinant. J’ai ainsi développé mon propre site portfolio de manière autonome, au lieu d’utiliser des plateformes de création comme Webflow ou des constructeurs de sites.

Cette passion grandissante pour le code a éveillé en moi un questionnement sur ma spécialisation. Étant à la croisée des chemins entre le design et le code, je me suis retrouvée face à un choix crucial : devais-je me concentrer uniquement sur le design, ou bien élargir mes compétences pour inclure le code dans ma boîte à outils créative ? C’est cette réflexion profonde qui a motivé mon exploration approfondie du sujet que nous abordons aujourd’hui.

À travers ce livret blanc, je vous invite à plonger avec moi dans les nuances de la relation entre le design et le code.

***Clique sur l’image
Pour me découvrir**





FAIRLY JIM

L'UI, Qu'est ce que c'est ?

L'interface utilisateur (UI) joue un rôle essentiel dans l'expérience utilisateur d'une application ou d'un site web. Le design UI vise à créer des interfaces **esthétiques**, **conviviales** et **efficaces**. L'UI constitue le point de contact direct entre les utilisateurs et le contenu ou les fonctionnalités offertes. Une interface bien conçue peut faciliter l'expérience de l'utilisateur, lui permettant de naviguer facilement, d'accomplir des tâches de manière efficace et d'interagir de manière agréable avec le système.

6 Traditionnellement, le design UI était principalement axé sur l'aspect visuel et esthétique des interfaces, en veillant à ce qu'elles soient attrayantes et en accord avec l'identité visuelle de la marque. Cependant, avec l'évolution constante des technologies et des attentes des utilisateurs, le rôle du designer UI s'est élargi pour englober des considérations telles que l'utilisabilité, la facilité d'apprentissage, la clarté des informations et la fluidité des interactions.

Il est important de noter que les outils de conception UI modernes, tels que [Figma](#), [Protopie](#) ou [Adobe XD](#), offrent des fonctionnalités qui permettent aux en plus des

designers de créer des interfaces sans nécessiter de connaissances approfondies en codage. Cependant, ces outils étant de plus en plus poussés on observe de plus en plus tel que les booleens dans Figma ou même les trigger dans Protopie.

Une question se pose alors :

Quelle est l'importance réelle des compétences de codage pour les designers UI dans la conception d'interfaces utilisateur plus efficaces ?

Certains soutiennent que la maîtrise du codage est indispensable pour un designer UI, car elle lui permet d'implémenter efficacement ses idées de conception, de comprendre les contraintes techniques et de collaborer plus efficacement avec les développeurs. D'autres estiment que le design UI peut être réalisé de manière efficace sans compétences de codage approfondies, en se concentrant davantage sur la conception visuelle et les aspects conceptuels.

**AFIN DE MIEUX COMPRENDRE
CETTE PROBLÉMATIQUE
COMPLEXE, IL EST
ESSENTIEL D'EXPLORER LES
DIFFÉRENTS ARGUMENTS ET
PERSPECTIVES. CETTE ÉTUDE
VISE DONC À EXAMINER EN
DÉTAIL L'IMPACT POTENTIEL
DES COMPÉTENCES DE
CODAGE SUR LA CONCEPTION
D'INTERFACES UTILISATEUR
EFFICACES, TOUT EN
PRENANT EN CONSIDÉRATION
LES AVIS DIVERGENTS
DES PROFESSIONNELS DU
SECTEUR.**

Ce livret vise à exporer en profondeur la relation entre les compétences de codage et le design UI, en évaluant leur impact sur l'efficacité des interfaces utilisateur par le biais d'interviews.

8

Nous examinerons les arguments en faveur de l'importance du codage pour les designers UI, ainsi que les perspectives qui soutiennent que d'autres compétences et approches peuvent suffire. En évaluant ces différents biais, nous chercherons à déterminer si le codage est réellement nécessaire pour concevoir des interfaces plus efficaces et à souligner ses avantages et ses limites pour les designers UI. Cette étude vise à fournir des informations utiles aux professionnels du design et de la technologie, ainsi qu'à ceux qui envisagent une carrière dans ces domaines.

Afin d'appuyer mes propos, j'ai interrogé trois professionnels du monde du digital. **Claire, UI designeuse** depuis 8 ans, **Lucas Développeur/DevOps** depuis 6 ans et enfin **Vincent, développeur** depuis 3 ans et ayant eu une formation en UX design.

J'ai ensuite retranscrit tous les interviews sous forme de podcast pour rendre le tout plus dynamique et faire comprendre la réflexion à tous les auditeurs ou lecteurs.

Le Podcast



9

*Clique sur l'image



Chapitre 1 :

COMPRÉHENSION DU DESIGN UI

1.1 Introduction au design UI

Dans le domaine du design UI, certains principes fondamentaux guident les professionnels pour créer des interfaces utilisateur efficaces qui constituent l'essence même de la conception d'interface utilisateur (UI Design).

Nous allons découvrir quelques

principes de base, mais essentiels, qui permettent de créer à chaque fois quelque chose de cohérent et de significatif lorsque vous concevez des interfaces.

1.2 La Hiérarchie visuelle

La hiérarchie, tout comme son sens traditionnel, est l'arrangement des éléments selon leur importance ou leur poids à l'écran. La hiérarchie visuelle explique comment nous pouvons organiser le contenu et les éléments de conception de manière efficace. Il est naturel que les éléments ayant un poids visuel plus important attirent l'attention des utilisateurs. Ce comportement doit être pris en compte lors de la conception d'une mise en page.

Établissez des relations visuelles entre les éléments de la mise en page. Ensuite, attribuez des poids visuels différents à chacun des éléments. Enfin, créez des schémas de mouvement oculaire. Par exemple, le titre d'un blog nécessiterait plus d'attention que

le texte du corps. De même, dans la conception d'interface, un appel à l'action (CTA) pourrait nécessiter une importance particulière par rapport aux autres éléments. Lorsque nous essayons de donner un sens à l'information visuellement, nous observons d'abord les similarités et les différences dans ce que nous voyons. Ces relations nous permettent de distinguer les objets

Discutons de **4 éléments de base** essentiels dans la création d'une hiérarchie visuelle.

LA TAILLE

La taille est un outil important, surtout lorsqu'il s'agit de texte. Notre tendance naturelle en tant qu'êtres humains est d'associer une plus grande taille à une plus grande importance. Les éléments plus grands sont également plus remarquables, c'est pourquoi nos yeux sont automatiquement attirés par les textes, images ou illustrations de plus grande taille. Les designers doivent donc comprendre la priorité de chaque élément à l'écran et les dimensionner en conséquence.

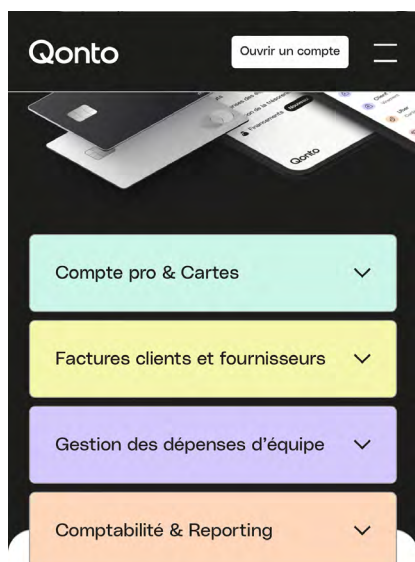
**VOUS
REMARQUEREZ
PLUS CET
ÉLÉMENT QUE LE
RESTE DE MON
TEXTE.**

LA COULEUR

Les couleurs jouent aussi un rôle essentiel dans la création de la hiérarchie visuelle. Même les couleurs de base comme le noir ou le blanc ont un impact considérable sur les habitudes de navigation des utilisateurs. Les couleurs établissent une connexion émotionnelle avec les utilisateurs, et différentes combinaisons peuvent être utilisées de manière intelligente pour guider les utilisateurs vers les actions souhaitées sur votre produit numérique. Il existe différentes tonalités de couleurs, telles que douces, audacieuses, vives. Les designers devraient approfondir leur étude de la roue des couleurs afin de maîtriser le choix des couleurs.

Ici, on peut voir que le site de Qonto utilise une couleur par services, ce qui aide l'utilisateur à se repérer plus facilement.

12



luko

ankorstor

1.3 Le contraste pour attirer l'attention

LE CONTRASTE

Le contraste établit la hiérarchie visuelle. Nous créons du contraste en utilisant des couleurs, des poids de typographie, des tailles de typographie, etc. Nous aborderons ce concept en détail dans la section suivante. Le contraste permet d'organiser notre contenu de manière optimale et aide les utilisateurs à se concentrer sur certains éléments. En plus de mettre en évidence des éléments, il crée également un équilibre visuel et suscite de l'intérêt dans la conception. Cependant, un contraste excessif peut être déroutant pour les utilisateurs, car il crée de nombreux points focaux, rendant ainsi difficile l'accomplissement des actions souhaitées. L'objectif est de créer le juste équilibre de contraste en jouant avec la taille, la couleur, la graisse, les styles, les polices serif et sans serif, ainsi que le remplissage. Les possibilités sont infinies.

Il y a une condition essentielle à garder à l'esprit lors du choix des couleurs pour les CTA par exemple : les couleurs des boutons et de l'arrière-plan doivent être suffisamment contrastées pour que les CTA ressortent des autres composants de l'interface utilisateur.

Ouvrez un compte pro en ligne

- ✓ Le compte professionnel complet ouvert en **10 minutes**.
- ✓ Des cartes **Mastercard**, virements instantanés, prélèvements... et plus.
- ✓ Une **application intuitive** pour une comptabilité et une gestion des dépenses simplifiées.

Ouvrir un compte

Comparer les tarifs

Essayez gratuitement pendant 30 jours.

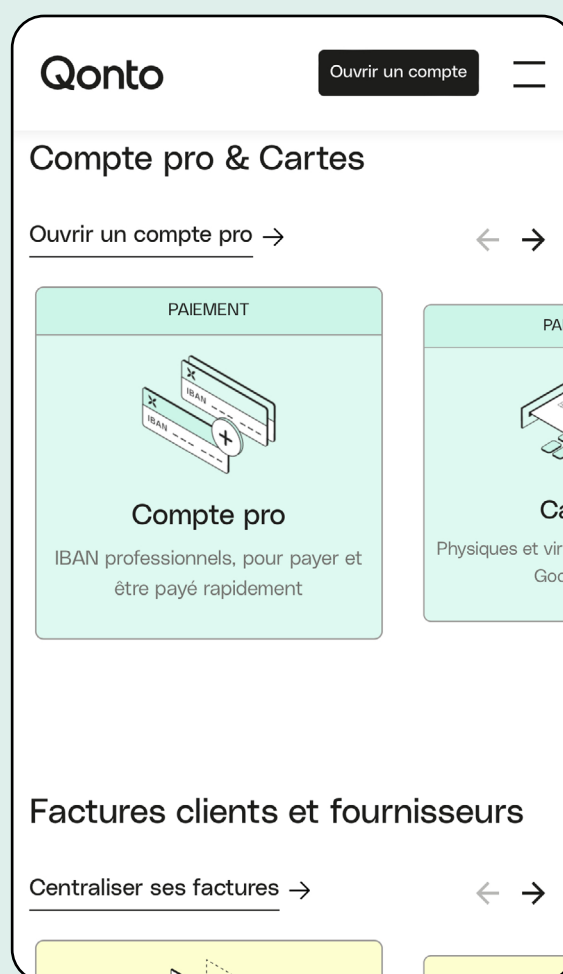
1.4 Proximité : regroupement visuel des éléments similaires

LA PROXIMITÉ

Ce principe stipule que les éléments visuels sont perçus comme étant liés s'ils sont visuellement similaires. Ainsi, **les éléments visuellement similaires sont principalement perçus comme un groupe plutôt que comme des éléments individuels**. Nous pouvons donc utiliser le principe de proximité dans la conception d'interfaces utilisateur pour regrouper des informations similaires qui sont liées les unes aux autres. Par exemple, nous plaçons un sous-texte sous un titre pour le soutenir. Le principe de proximité aide les designers à rendre l'interface facile à parcourir et à saisir pour les utilisateurs. Il a été prouvé que la proximité l'emporte sur d'autres outils tels que les couleurs, les formes ou les styles. L'un des domaines où la proximité joue un rôle important dans la conception d'interfaces est la typographie. Les utilisateurs n'aiment pas lire de longs blocs de texte, il leur est

donc difficile d'identifier les informations importantes. Les designers doivent donc découper de grands blocs de texte en morceaux plus petits afin que les utilisateurs puissent facilement comprendre et assimiler les informations. Au contraire, les éléments appartenant à des groupes différents doivent être suffisamment éloignés les uns des autres pour éviter toute influence négative, par exemple.

Dans cet exemple, le site Qonto met en évidence l'importance de la proximité des éléments dans son interface utilisateur. D'emblée, la partie compte pro & cartes est présentée avec plusieurs blocs soigneusement regroupés, ce qui permet à l'utilisateur d'immédiatement comprendre qu'ils font partie de la même famille ou catégorie d'informations. Cette cohérence visuelle facilite la compréhension et la navigation, offrant ainsi une expérience utilisateur plus intuitive et conviviale.



1.5 La composition

L'ÉQUILIBRE

Une composition équilibrée donne une sensation de stabilité et de plaisir visuel, tandis qu'un design déséquilibré peut créer de l'instabilité et de la distraction. L'équilibre visuel consiste à avoir des éléments positifs et négatifs dans des proportions égales dans la conception. Une composition équilibrée peut comporter des zones qui attirent l'attention des utilisateurs, mais elles ne doivent pas entrer en conflit avec la visibilité des autres éléments. Rappelez-vous que l'équilibre visuel doit imiter l'équilibre physique des produits réels pour maintenir l'engagement des utilisateurs dans la conception. Les designers peuvent équilibrer une composition en jouant avec le poids visuel des éléments. Le poids visuel peut être déterminé par la façon dont un élément se démarque. Plusieurs paramètres affectent le poids visuel d'un élément, tels que la taille, la couleur, le contraste et la densité.

La conception d'interface utilisateur consiste à communiquer avec les utilisateurs, à rendre leur expérience plus pratique et à résoudre leurs problèmes, plutôt que de se concentrer uniquement sur la création de graphismes attrayants. Les principes que nous avons abordés permettent une meilleure expérience utilisateur globale.

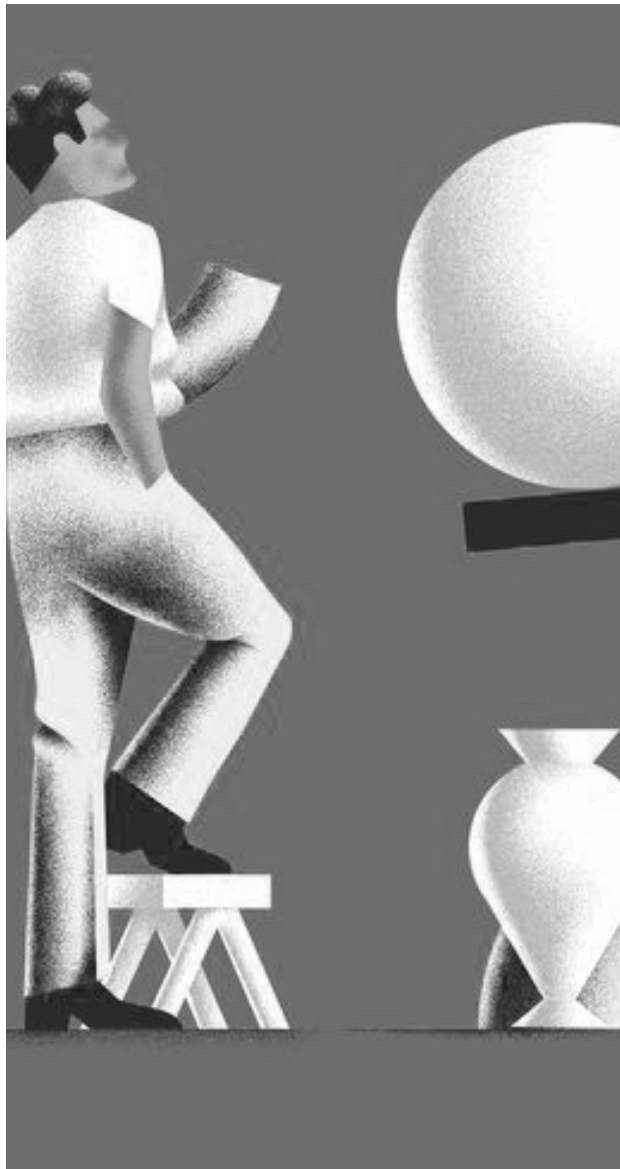


Illustration de Tomasz Woźniakowski

Chapitre 2 :

LE RÔLE DU CODAGE DANS LE DESIGN UI

2.1 La programmation

La programmation consiste à transformer les instructions informatiques en une forme que l'ordinateur peut comprendre. Pour écrire du code, vous avez besoin d'un langage de programmation. Ces langages de programmation sont similaires à la langue anglaise car ils ont des règles ou une syntaxe qui doivent être suivies pour le code.

La programmation est la transformation des instructions informatiques en une forme compréhensible par une machine. C'est le bloc de construction fondamental de tous les logiciels et applications matérielles. Tout ce que votre ordinateur fait, de l'affichage de cet article sur votre écran à la lecture d'un jeu ou à l'exécution d'un robot industriel, est le résultat du code.

En simplifiant, la programmation revient à donner à votre ordinateur un ensemble d'instructions étape par étape à exécuter. Ces instructions sont appelées «programmes» ou «scripts» et indiquent à l'ordinateur quelles tâches effectuer et comment les exécuter. Les programmes sont écrits dans un langage particulier qui fournit une structure et une signification aux instructions ; sans cette structure, les ordinateurs ne pourraient pas comprendre nos



Illustration de Tomasz Woźniakowski

2.2 Les bases du codage pour les designers UI

Bien que la compréhension du codage ne soit pas une exigence absolue pour tous les designers UI, elle peut être bénéfique dans certains cas. Les langages de programmation couramment utilisés tels que HTML, CSS et JavaScript permettent de structurer le contenu, de définir la présentation visuelle et d'ajouter des fonctionnalités interactives. De plus, l'utilisation de frameworks, tels que Tailwind, Foundation et Material-UI, peut faciliter le processus de conception en offrant des composants prédéfinis et des styles cohérents. Cela peut accélérer le développement et favoriser la collaboration entre designers UI et développeurs. Cependant, l'utilisation de frameworks n'est pas indispensable et doit être adaptée aux besoins spécifiques du projet. Certains designers UI peuvent préférer se concentrer davantage sur la création

2.3 Les avantages pour les designers UI

UNE INNOVATION SIGNIFICATIVE

L'un de ces avantages est la flexibilité créative accrue. En maîtrisant des langages de programmation tels que HTML, CSS et JavaScript, les designers UI peuvent personnaliser et adapter plus finement les éléments visuels et les interactions de leurs interfaces utilisateur. Par exemple, en utilisant des outils de conception tels que Figma avec leurs notions de variables, ils peuvent créer des prototypes interactifs et les enrichir davantage en ajoutant des animations et des transitions fluides en utilisant des bibliothèques JavaScript. Cette connaissance leur permet d'explorer et d'expérimenter de nouvelles approches pour concevoir des interfaces uniques et innovantes.

UNE MEILLEURE COLLABORATION

Un autre avantage majeur est la collaboration renforcée avec les développeurs. En comprenant le codage, les designers UI peuvent communiquer plus efficacement avec les développeurs et mieux comprendre les contraintes techniques liées à la mise en œuvre des interfaces. Par exemple, lorsqu'ils utilisent des outils de collaboration tels que [Token Studio](#), les designers UI peuvent partager des spécifications de design directement avec les développeurs, ce qui facilite la traduction des conceptions en code et assure une meilleure cohérence entre le design et le développement.

UNE MEILLEURE COMPRÉHENSION DU NOCODE

De plus, la connaissance du codage permet aux designers UI de bénéficier d'une rapidité d'itération accrue. En modifiant directement le code, ils peuvent apporter des ajustements et des améliorations à l'interface en temps réel. Par exemple, en utilisant des plugins intégrés à Figma tels que «Framer», «Figma to Webflow» ou «Reactify», les designers UI peuvent créer des prototypes réactifs et interagir avec leur interface pour recueillir des commentaires et effectuer des itérations rapides. Cela permet d'explorer différentes alternatives de conception, de tester rapidement des idées et d'améliorer l'expérience utilisateur de manière itérative.

2.3 Les contraintes pour les designers UI

Comme nous avons pu le voir, la maîtrise du codage peut apporter des avantages aux designers UI, il existe également des défis et des limites auxquels ils peuvent être confrontés lorsqu'ils essaient de développer leurs compétences.

LE TEMPS

L'un des défis est le temps et les ressources nécessaires pour apprendre le codage. Les designers UI ont souvent des charges de travail intenses et des délais serrés, ce qui peut rendre difficile l'investissement du temps nécessaire pour apprendre et pratiquer le codage de manière approfondie. Il peut être décourageant de devoir consacrer une partie importante de son temps à l'apprentissage du codage, au détriment de la conception visuelle ou de l'expérience utilisateur.

UNE SPÉCIALISATION

De plus, il est important de noter que la maîtrise du codage n'est pas toujours essentielle pour tous les designers UI. Certains designers peuvent se spécialiser dans le design visuel, la recherche utilisateur ou d'autres aspects de l'expérience utilisateur, et préférer travailler en étroite collaboration avec des développeurs pour la mise en œuvre technique. La spécialisation dans le design visuel peut permettre aux designers de se concentrer sur l'esthétique, la créativité et l'aspect artistique des interfaces utilisateur, en laissant les détails techniques du codage aux développeurs spécialisés.

Illustration de Tomasz Woźniakowski



Chapitre 3 :

LA COLLABORATION



24

DESIGNER

**«AUTANT DÉVELOPPEUR
QUE DESIGNER, AVOIR DES
NOTIONS L'UN DE L'AUTRE
C'EST IMPORTANT, CA RESTE
UN TRAVAIL COLLABORATIF,
ON EST UNE ÉQUIPE.»**

La collaboration étroite avec les développeurs peut également être préférable dans certains cas. Les développeurs sont des experts dans le domaine du codage et peuvent apporter une connaissance approfondie des meilleures pratiques, des contraintes techniques et des performances de l'application. En travaillant en équipe avec les développeurs, les designers UI peuvent se concentrer sur leur domaine d'expertise, tandis que les développeurs se chargent de traduire les conceptions en code et de veiller à ce que l'interface fonctionne de manière optimale.

DÉVELOPPEUR

**«LA COLLABORATION
SERAIT PLUS SIMPLE
SI LE DÉVELOPPEUR
ET LE DESIGNER
COMPRENAIENT
LEURS BESOINS
MUTUELS.»**

DÉVELOPPEUR/UX

**«Tout comme j'ai
appris les bases
du design pour
mieux développer
au quotidien, je
pense que c'est
important aussi
au designer de se
mettre à la place
du développeur
pour mieux
comprendre sa
problématique.»**

Conclusion

Nous avons examiné les avantages significatifs que la connaissance du codage peut apporter aux designers UI. La flexibilité créative offerte par la capacité de transformer directement des concepts de conception en réalité fonctionnelle a été mise en évidence. Les designers UI capables de coder peuvent également améliorer leur collaboration avec les développeurs, en comprenant mieux les contraintes techniques et en facilitant la communication et l'échange d'idées. De plus, la rapidité d'itération est un avantage clé, permettant aux designers UI de tester et d'ajuster rapidement leurs idées sans dépendre entièrement des développeurs.

La collaboration avec les développeurs a été soulignée comme un aspect crucial dans la création d'interfaces utilisateur efficaces et esthétiques.

Cependant, il est important de souligner que la décision d'apprendre le codage dépend

des préférences et des objectifs individuels de chaque designer UI. Certains peuvent préférer se concentrer sur leurs compétences en conception visuelle, en recherche utilisateur ou en expérience utilisateur, tandis que d'autres peuvent voir la maîtrise du codage comme un atout supplémentaire pour leur carrière. Il n'y a pas de solution unique et universelle pour tous les designers UI.

La mise en valeur des forces de chaque partie permet de tirer parti des compétences spécialisées des designers UI en matière de conception visuelle et d'expérience utilisateur, ainsi que des connaissances techniques des développeurs en matière de codage et de mise en œuvre.

En résumé, la maîtrise du codage peut offrir des avantages significatifs aux designers UI, tels que la flexibilité créative, une meilleure collaboration avec les développeurs et une grande capacité d'adaptation.

Sources

- ◇ [15 Principles of UX Design That Everyone Should Know](#)

FlowMapp

- ◇ [Why Designer and Developer Can't be the Same Person?](#)

Olha Bahaieva

- ◇ [Should designers learn to code ?](#)

Design life

- ◇ [Should designers code ?](#)

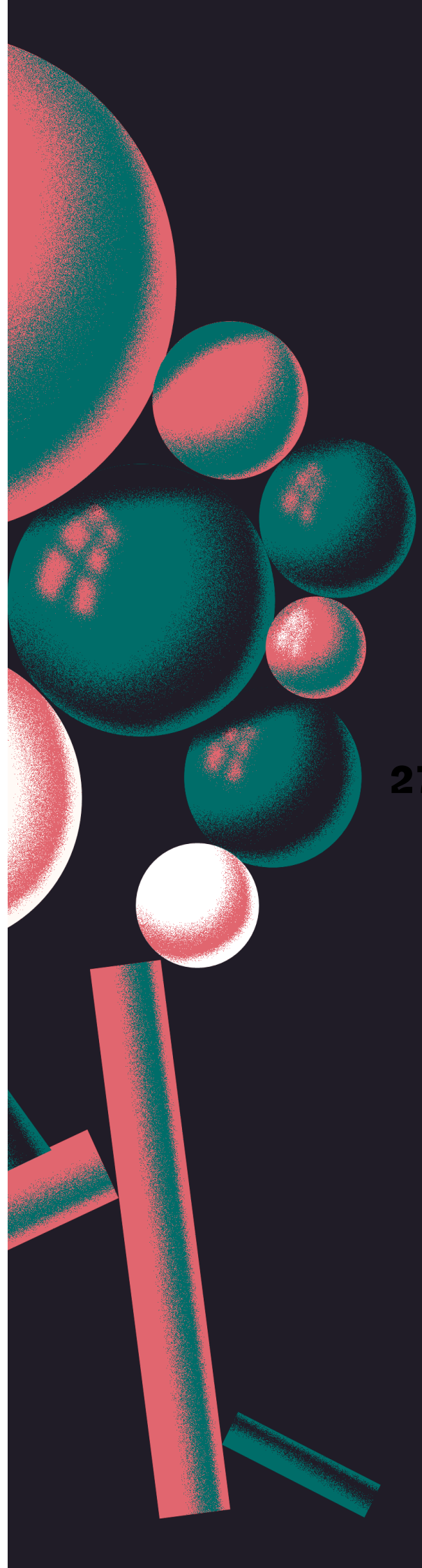
Faster Horses

- ◇ [Should UX Designers Learn to Code?](#)

Interaction design foundation

Et les professionnels de mon podcast.

Illustration de Tomasz Woźniakowski



JE TIENS À EXPRIMER MA GRATITUDE ENVERS TOUTES LES PERSONNES QUI ONT CONTRIBUÉ À LA RÉALISATION DE CE LIVRET BLANC. LE SOUTIEN CONTINU DE MON ENTREPRISE, LES NOUVELLES PERSPECTIVES QU'ELLE A PU ME MONTRER ET LES RESSOURCES MISES À MA DISPOSITION ONT ÉTÉ DES FACTEURS CLÉS DE LA RÉUSSITE DE CE PROJET.

JESOUHAITEÉGALEMENTREMERCIERMES COLLÈGUES VINCENT, CLAIRE ET LUCAS POUR LEUR COLLABORATION, LEURS IDÉES ET LEUR SOUTIEN INESTIMABLES. LEUR EXPERTISE ET LEURS PERSPECTIVES ONT ENRICHİ LE CONTENU DU LIVRET ET ONT PERMIS D'OBTENIR DES RÉSULTATS CONCRETS.

JE SUIS RECONNAISSANTE ENVERS MON ÉCOLE, EN PARTICULIER DAMIEN PARIS, POUR SON ENSEIGNEMENT INSPIRANT ET SON ACCOMPAGNEMENT TOUT AU LONG DE MON PARCOURS. LEURS CONNAISSANCES APPROFONDIES ET LEUR SOUTIEN INDÉFECTIBLE ONT JOUÉ UN RÔLE MAJEUR DANS MA PASSION POUR LE DESIGN.

ENFIN, JE TIENS À EXPRIMER MA RECONNAISSANCE ENVERS TOUTES LES PERSONNES QUI M'ONT SOUTENU, CONSEILLÉ ET ENCOURAGÉ TOUT AU LONG DE CETTE AVENTURE. VOS ENCOURAGEMENTS ONT ÉTÉ UNE SOURCE DE MOTIVATION INÉPUISABLE. MERCI À CHACUN D'ENTRE VOUS POUR VOTRE CONTRIBUTION PRÉCIEUSE À CE LIVRET BLANC, QUI A RENDU CE PROJET POSSIBLE ET A ENRICHİ SON CONTENU DE MANIÈRE SIGNIFICATIVE.

manon

