Designer VS Developer

uniranno le forze per il bene comune?

La sfida

Il Designer

Solitamente è spacciato come una creatura estroversa e socievole, estrosa e eccentrica. La realtà è però diversa.

Proprio a causa del lavoro in sè, solo una persona può creare un logo o un'interfaccia di un prodotto, lasciando ad altri designer un ruolo più di "critica"* che non di reale supporto o aiuto.

* (si perché se date un consiglio a un designer *potrebbe succedere* che lo convertirà in critica 😃)

Il Developer

Sulla carta è una specie introversa, che lascia raramente la propria caverna fatta di monitor e tastiere inutilmente rumorose. La realtà, anche in questo caso, è però diversa.

Scrivere codice, creare prodotti oggi segue un approccio più "collaborativo". Sono proliferati siti come Github, Stackoverflow, Codepen o altri che hanno permesso a chi sviluppa di aprirsi all'esterno, sia condividendo il proprio materiale che aiutando altri sviluppatori.

E alcuni sono proprio fuori di testa! 😬

La sfida

Designer vs Developer

Creatività contro razionalità, ispirazione contro ragione.
Spesso risulta difficile capire cosa fa l'altro, a causa di tante idee sbagliate e preconcetti. Entrambi sembrano sospettosi dell'altro, entrambi pensano che il problema derivi dall'altro.

E' proprio così?

I designer lavorano per casi ottimali, i developer per casi particolari.

— Angelo Moroni

I problemi

Caso ottimale

Caso particolare

I problemi

Caso ottimale

Caso particolare

?

Perché succede?

Problema intrinseco del lavoro stesso: i designer hanno il compito di mostrare al cliente, PM o capo che sia, il design finale allo stato dell'arte.
Il "desiderato".

Quindi a volte si pensa più a quanto una soluzione sia bella, senza pensare al "becero" lavoro dei developer che devono avere a che fare con tutta una seria di limitazioni e condizioni.

I problemi

Caso ottimale

Caso particolare

I problemi

Cosa pensa un developer?

- i designer sono troppo “pixel perfect”, nel progettare così come nel pensare 😜
- il processo creativo è un problema: un designer oggi progetta una sezione di un sito o un’app in un certo modo, poi si sveglia il giorno dopo e stravolge completamente quanto già , quasi in loop
- non è semplice far emergere i vincoli imposti dallo sviluppo (server, linguaggi di programmazione, etc…) verso chi si occupa di design o marketing

I problemi

Cosa pensa un designer?

- i developer sono stilisticamente ottusi 😘
- ma perché questi vogliono una Jira per tutto?
- non è semplice far capire quanto sia importante l'implementazione di un design system all'interno del progetto
- chi sviluppa non immagina la complessità implicita che sta dietro a un ragionamento di design (equilibro, tipografia, coerenza di pattern e di brand, usabilità, specifiche di contesto/piattaforma, tone of voice, interazioni, psicologia visiva, etc...)

When designers do get more power than their developer counterparts, they build weaker products.

— John Maeda, Design luminary

Link 🔗

La soluzione

?

C'è una soluzione?

Entrambi i ruoli intraprendono sfide, entrambi vivono con un “processo creativo” sempre in atto in loro per migliorarsi e migliorare.

I punti di contatto quindi esistono... il workflow va aggiornato e va migliorata la comunicazione per risolvere i problemi e creare prodotti migliori!

La soluzione

A prototype is worth a thousand meetings.

— Mike Davidson, VP at @InvisionApp

La soluzione

Il design, e i designer, oggi sono posti più in "alto" rispetto al development e ai developer. I prodotti necessitano di analisi tecniche, studio della UX, design, sviluppo con un ciclo continuo di revisioni.

La soluzione

La nostra conclusione

- Mobile first: pensare sempre mobile first, sia nella progettazione di un sito, oltre che di un'app (già oggi il rapporto sul web si avvicina a 70/30)
- Creare design completi e pronti per lo sviluppo
- Progettare un sistema e non solo pagine (chi conosce il termine DLS?)
- Se possibile creare prototipi completi dell'app o sito web
- Comunicare di più e meglio

Become a Unicorn

Proprio a causa di questi “buchi” di comunicazione e preparazione, sia didattica che nei materiali, negli ultimi anni è nata una nuova figura, quella dello UX Engineer (UXE), un ruolo ibrido che colma lo spazio tra i due mondi, senza poter però sostituirsi a uno dei due.

Un annuncio di Google per questa figura cita:
"As a UX Engineer, you’ll weave together strong design aesthetics with technical know-how".
https://design.google/jobs/ux-engineer/ 🔗

UX Design -> UX Engineer -> Dev & Ops

Let no man who is not a Mathematician read the elements of my work.

— Leonardo Da Vinci

Qualche link interessante:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLNYkxOF6rcIC60856GnLEV5GQXMxc9ByJ 🔗

https://www.invisionapp.com/inside-design/becoming-a-designer-who-codes/ 🔗

https://www.fastcompany.com/90320120/john-maeda-in-reality-design-is-not-that-important 🔗

https://uxengineer.com/skills-needed-become-a-ux-engineer/ 🔗

Grazie!