

Développeur +
Designer = ❤️

objectif ?

*identifier les enjeux de la
relation développeur /
designer*

À VOS MARQUES...

PRÊTS.... FORMEZ LES ÉQUIPES !

MISSION 1 : TROUVEZ VOTRE NOM D'ÉQUIPE



ICEBREAKER

MISSION 2

1. COMPLÉTEZ VOTRE QUESTIONNAIRE

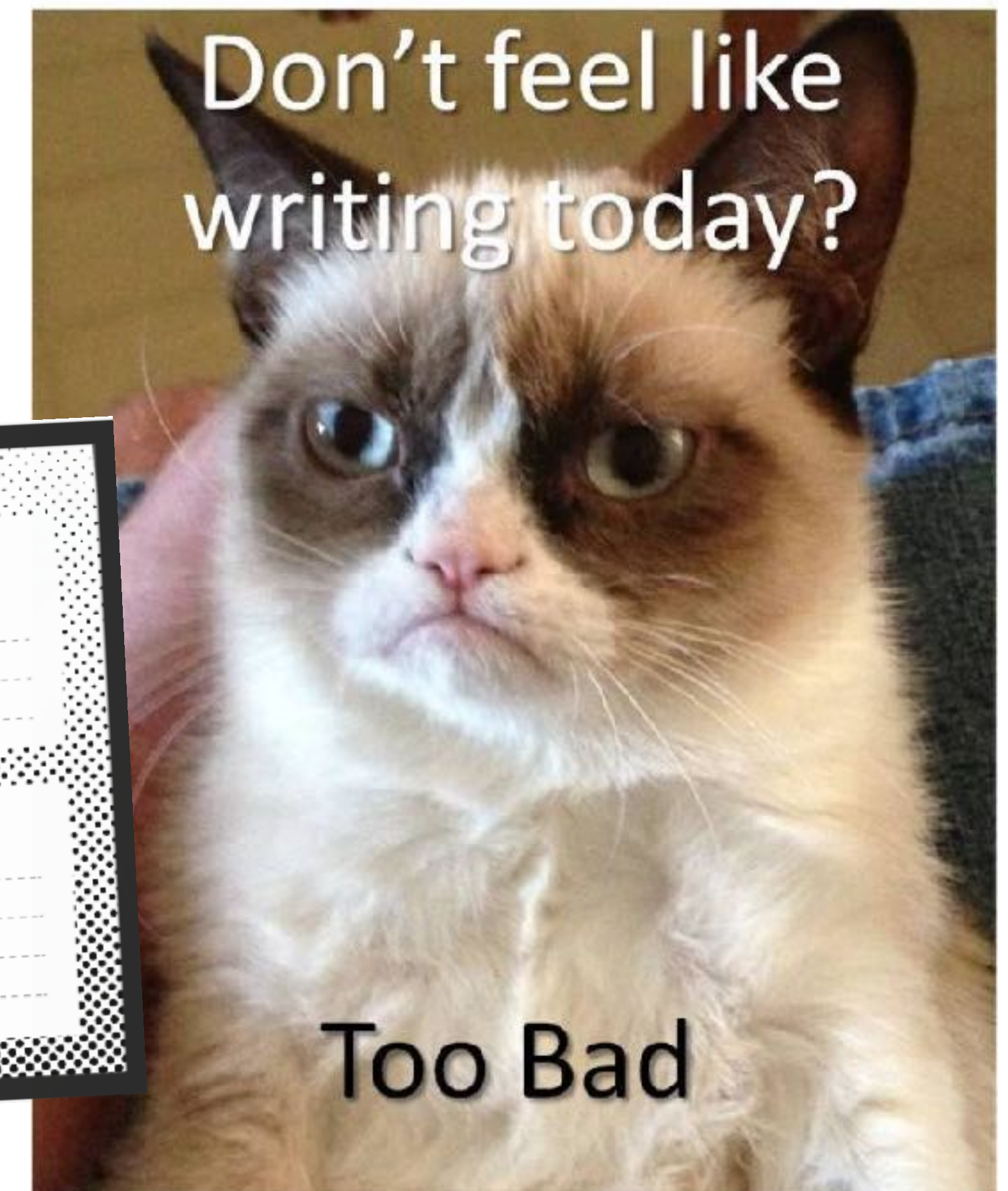
2. PRÉSENTEZ-VOUS AU RESTE DE
VOTRE ÉQUIPE



Si j'étais une application, je serai...

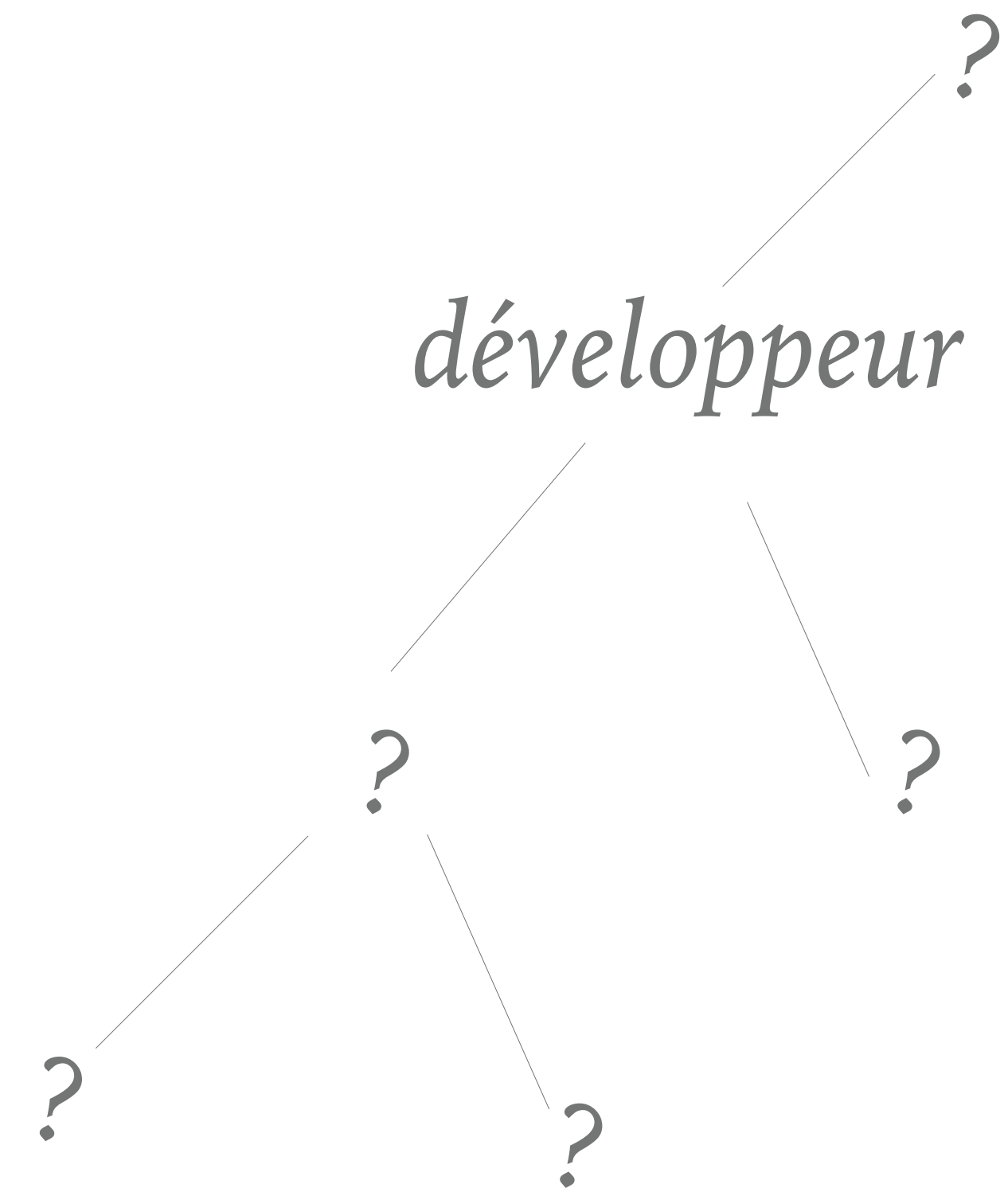
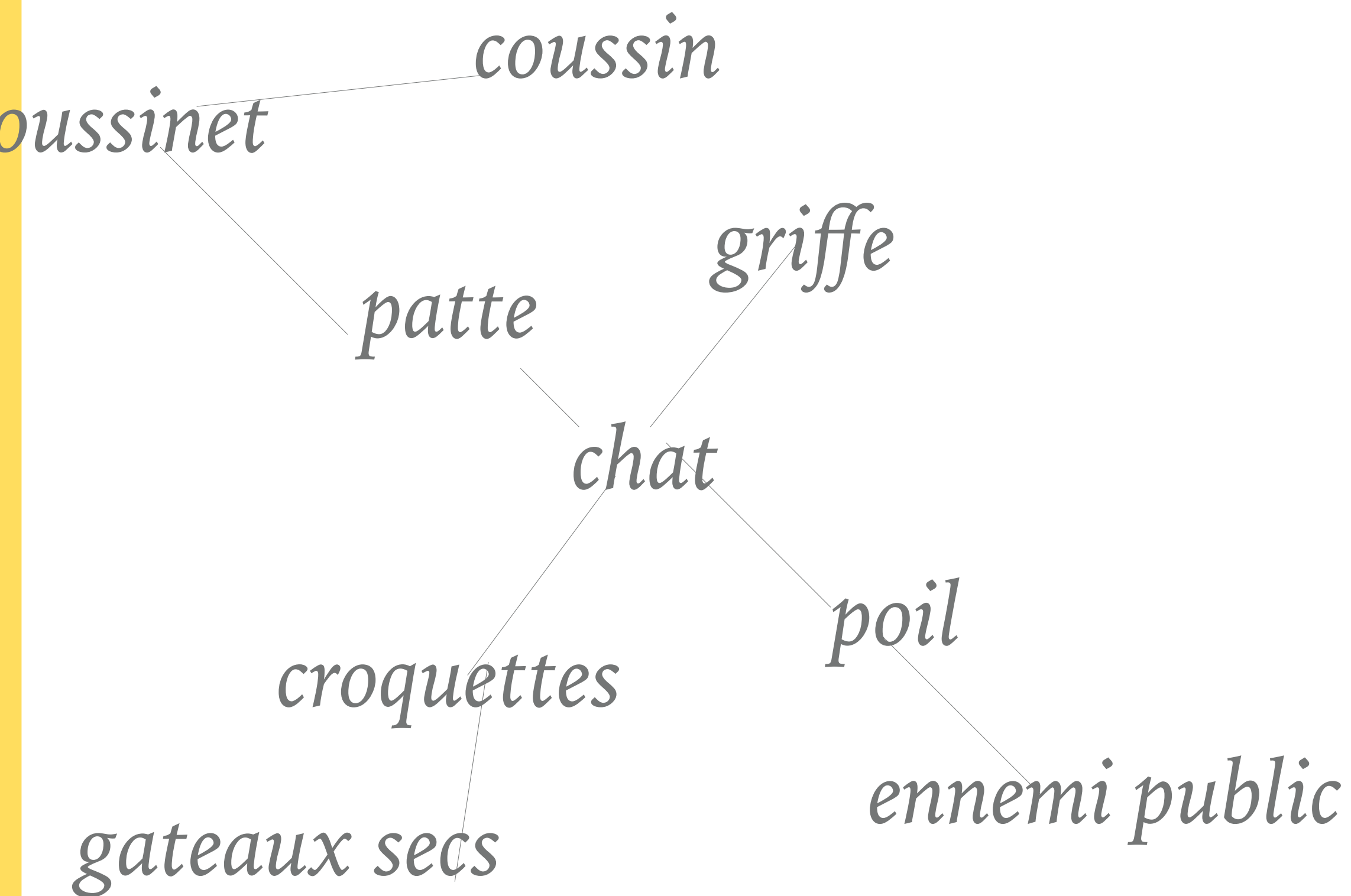
Moi aussi, je suis un peu un/une développeur/euse, parce que...

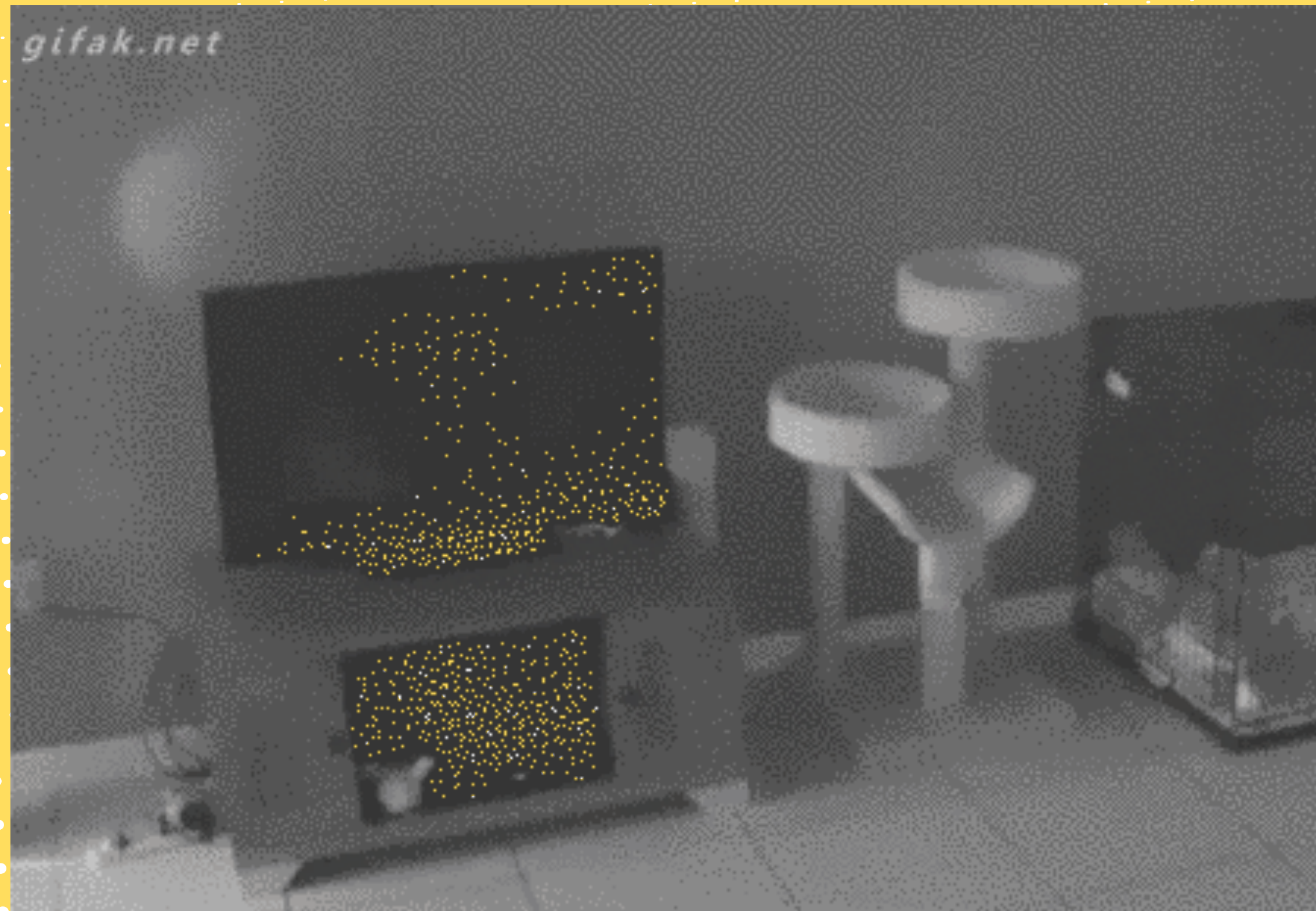
Une fois, j'ai travaillé en équipe et c'était super / horrible (rayer la mention inutile), car...



MAIS C'EST QUI AU JUSTE ?

MISSION 3 : MINDMAPPEZ LE DÉVELOPPEUR





SABOTEZ



*Mal exécuter un travail, le faire sans soin :
Saboter la réparation d'une voiture.*

*Détériorer ou détruire volontairement quelque chose :
Saboter le matériel.*

*Agir de manière à provoquer l'échec d'une action,
à la neutraliser ; torpiller :
Saboter les négociations de paix.*

En savoir plus sur <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/saboter/70382#IJCbTCSqpfzmkOLy.99>

SABOTEZ



MISSION 4 : DÉVELOPPEUR / DESIGNER : 💔

COMMENT TOUT SABOTER COMME UN PRO ?

Entre les développeurs et les designers, c'est parfois une histoire d'amour, ou pas. Racontez-nous les points clefs, pour être sûr de bien échouer dans sa relation avec un développeur !

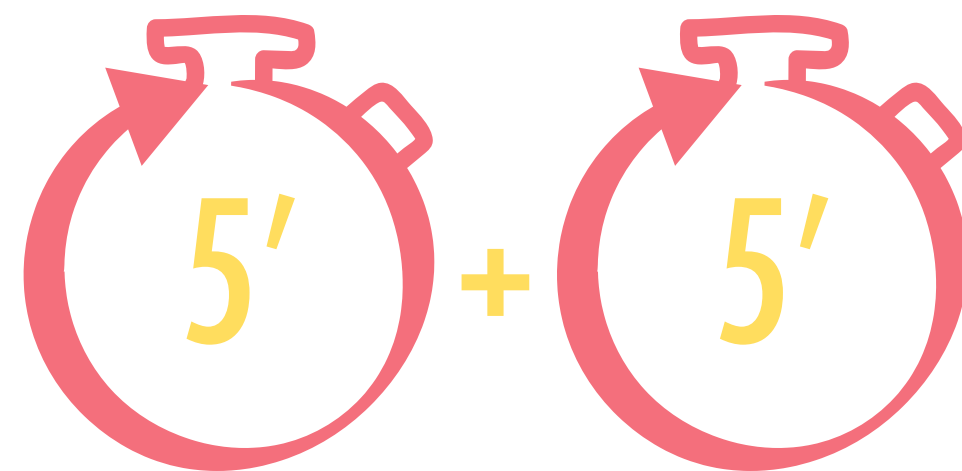
Demande :

- Présenter au moins 10 points clefs
- Support libre
- 5' présentation + 5' retours du groupe

**BREAKING
NEWS**

**LE MINISTÈRE DES CHATONS
N'AUTORISE PLUS LES PRÉSENTATIONS PDF / PPT**

présentations



RÉCONCILIEZ

MISSION 5 : DÉVELOPPEUR + DESIGNER : ❤️

LES POINTS CLEFS DE RÉUSSITE



soyez emphatiques, à l'écoute de son métier, de ses besoins, des contraintes de ses outils...

Merci ❤️

*Pensez à remplir votre
Questionnaire de satisfaction* ✉️

–

Open source courses 🐙
<https://github.com/alexetmanon/courses>

LES IMAGES

Les images sont la principale source de consommation de ressource (bande passante essentiellement).

Pour aider le développeur vous pouvez :

- Alléger vos images
- Si possible, utiliser du SVG
- Limiter le nombre d'icônes/images différentes
- Utiliser des jeux d'icônes standards (Font Awesome, Material Design, etc.)

LES CONTRAINTES VERTICALES

Comme la verticalité reste encore un problème compliqué à résoudre (notamment sur les vieux navigateurs).

Pour aider le développeur vous pouvez :

- Penser votre design « fluide » en hauteur (infini)
 - Notion de flux
- Limiter les alignements verticaux (le centrage est encore un problème difficile)

RESPONSIVE WEB DESIGN

Comme vu précédemment le responsive est une présentation différente du même contenu.

Pour aider le développeur vous pouvez :

- Eviter d'utiliser du contenu différent suivant les périphériques (textes, images, etc.)
 - Vous pouvez masquer, redimensionner, supprimer des marges, etc.
- Penser vos transitions entre vos designs sous forme de « blocs »
 - Déplacer des parties de la pages, rendre des colonnes plus large, etc.

RESPONSIVE WEB DESIGN

Une page Web est un assemblage de blocs.

Pour aider le développeur vous pouvez :

- Penser votre design sous forme de blocs (visible ou non)
- Travailler avec une grille invisible pour faciliter l'alignement

LES POLICES D'ÉCRITURES

La plupart des polices utilisées par les graphistes ne sont pas présentes sur le périphérique de l'utilisateur. Il faut donc les charger en même temps que la page (comme les médias).

Pour aider le développeur vous pouvez :

- Limiter le nombre de polices différentes (et leurs graisses)
- Favoriser des web font
- Identifier clairement les différentes polices et leur caractéristiques (taille, graisse, etc.)
 - Tous les développeurs ne font pas forcément la différence en Helvetica, Futura, Open Sans ou Myriad

One more thing...

Tout ceci ne doit non plus abolir
votre créativité...

Il est parfois important de
s'affranchir de ces contraintes
techniques, quitte à challenger les
développeurs.

