



MOBILI
tea time

#14



GUIDE PRATIQUE

L'ATOMIC DESIGN

Méthodologie de design d'interfaces
à l'heure du « **tout-écran** »



Ces dernières années, de nombreux **nouveaux usages** et **nouveaux devices** ont vu le jour... Avec autant de **nouveaux formats d'écran** !

- des smartphones de toutes tailles
- des tablettes mini ou maxi
- des écrans d'ordinateur toujours plus grands... ou plus petits !
- des smartwatches à écran rond, carré, rectangulaire, pour des poignets larges, ou des fins ;)
- des télévisions connectées avec une possibilité infinie de résolutions...

Et ce n'est pas près de s'arrêter là !

Les interfaces tendent à sortir de l'ordinaire écran pour aller vers des formats aussi dynamiques qu'inattendus.

N'importe quel support peut maintenant devenir une interface.

Mais alors...

QU'EST-CE QUE CELA IMPLIQUE
POUR LES MARQUES
ET LEUR CONTENU ?

« Get your content
ready to go anywhere,
because *it is going*
to go everywhere. »

- Brad Frost -

Le développement des technologies et les nouveaux usages impliquent de **réinventer** les méthodologies de conception d'interfaces.

Nous ne devons plus penser l'interface utilisateur par « **Écrans** » ou « **Pages** »...

Mais tels des **systèmes de composants**, constitués d'**éléments modulaires**.



C'est le principe d'**Atomic** **Design**



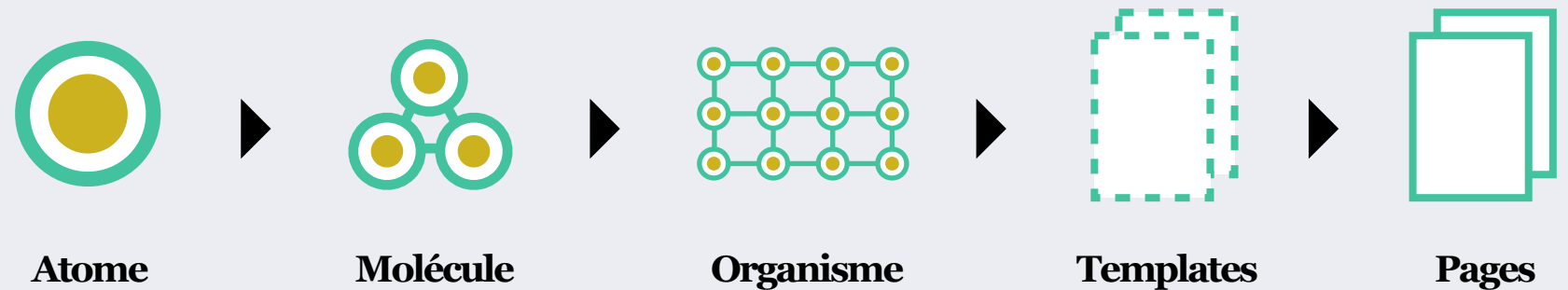
LE CONCEPT

La philosophie de l'Atomic Design

*L'Atomic Design est une **méthodologie de conception d'interfaces** selon laquelle les éléments des écrans sont découpés en atomes, permettant ainsi de les (ré)utiliser à l'infini et sur n'importe quelle interface... Afin de **gagner en temps et en cohérence** !*

Le « père » du concept, Brad Frost, propose de voir le design non plus comme un bloc unitaire mais comme **un système modulaire** où le résultat final (c'est à dire les écrans) est le résultat d'un assemblage d'éléments de plus petites tailles, eux-même constitués d'éléments de plus petites tailles.

Ainsi, pour reprendre la taxinomie développée par Brad Frost, nous avons à la base des **atomes** qui, assemblés donnent des **molécules**, qui assemblés deviennent des **organismes**, qui seront les briques à assembler pour créer de futurs écrans et interfaces !



La philosophie de l'Atomic Design



Atome



C'est la **brique de base de l'identité d'une marque**. L'atome sort directement de la charte graphique et peut correspondre à des éléments de couleur ou de typographie. Il vit difficilement seul et a vocation à être assemblé et être une partie d'un élément plus grand.

En pratique : il peut s'agir d'un logo, d'une couleur, d'une typographie, d'une image, un bouton...

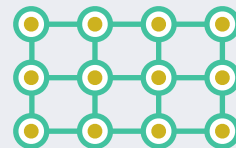


Molécule



La molécule est le groupe d'atomes qui va constituer la **colonne vertébrale** de notre design. Elles peuvent être fixes ou fluides et doivent être pensées en différents formats responsive.

En pratique : Il peut s'agir par exemple d'un champ de recherche, qui sera composé de plusieurs atomes : un label, un champ de texte et un bouton.



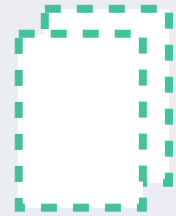
Organisme



Un organisme est un groupe de molécules. Ils vont **former les différentes sections** de nos écrans.

En pratique : Le champ de recherche associé à un visuel et à une barre de navigation donne un organisme « Header » .

La philosophie de l'Atomic Design

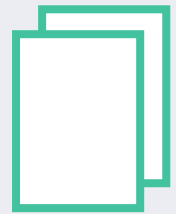


Templates



En parallèle de la hiérarchie « chimique » de composants, nous avons les templates. C'est le **premier type d'élément concret** dans lequel on va pouvoir se projeter et permettant de vérifier l'organisation.

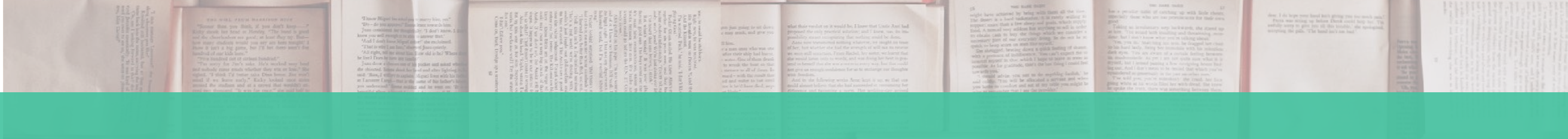
De la même manière que les composants peuvent être utilisés pour servir différents buts, les templates peuvent servir **plusieurs écrans**, avec du contenu différent.



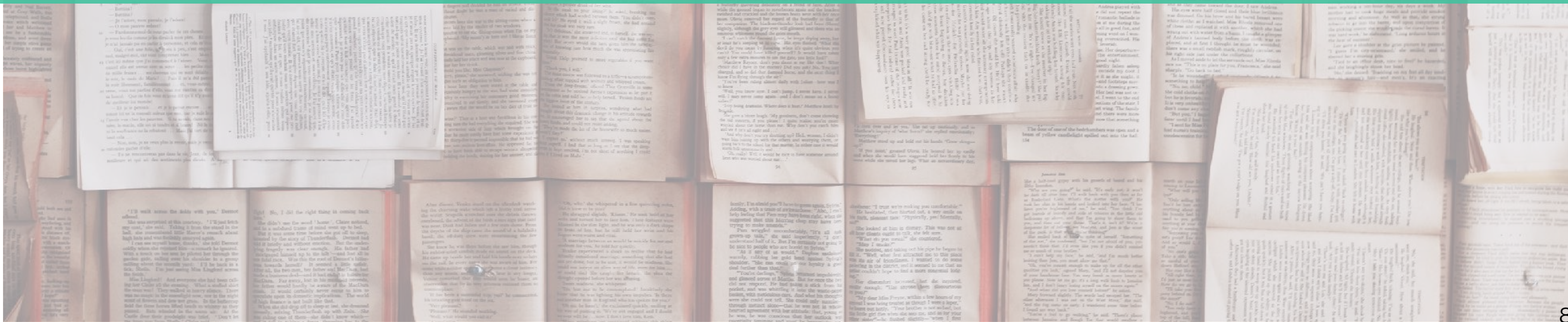
Pages



Les pages sont des instances des templates. Ici, on remplace les placeholders par du « vrai » contenu textuel et visuel pour retranscrire ce que verra l'utilisateur final.



Et si... L'écrivain et son roman était comme le designer et ses interfaces ?



L'écrivain et son roman Le designer et ses interfaces

Les atomes sont comme les lettres à l'intérieur d'un roman.

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z

Assemblés, cela constitue des mots.

IL
FORET
TRAIN
TOUTE

L'assemblage de ces mots forme des phrases.

IL PARCOURAIT
PAISIBLEMENT SON LIVRE
ALORS QUE LE TRAIN
FILAIT À TOUTE ALLURE
DANS LA FORÊT NOIRE.

Les phrases vont faire l'histoire du livre. À l'histoire s'ajoute le style de l'écrivain.



L'Atomic Design ne se réduit pas à concevoir des atomes qui seront assemblés et feront des pages. Il est important de noter que tout comme le rôle de l'écrivain n'est pas seulement de choisir et d'assembler des lettres, **le rôle du designer n'est pas seulement de réaliser et d'assembler des composants atomiques**. L'écrivain va ajouter sa vision, ses figures de style et sa « patte » à l'histoire, ce qui fera du livre **une oeuvre unique**. Il en va de même pour le designer et ses interfaces !

[Devenez hôte](#)[Voyages](#)[Messages](#)[Aide](#)

Airbnb Réservez des
logements uniques et vivez là-
bas comme des locaux.

Où	Quand	Voyageurs	Rechercher
Partout	Dates indifférentes	1 voyageur	

L'ATOMIC DESIGN EN UN EXEMPLE : *Regardons de plus près... Les interfaces d'Airbnb.*



35€ Tasting organic Tuscan
wines and savory food
★★★★★ 47 commentaires



26€ Time travel through
iconic cameras
★★★★★ 1 commentaire



32€ Enter the world of
sacred tattoo (sakyant)
★★★★★ 32 commentaires



50€ Walk, talk, and create
with a legend of the wall
★★★★★ 47 commentaires



45€ Discover the unknown
Gothic Quarter
★★★★★ 14 commentaires



Les atomes

Le prix 62€

Le titre I SETTE CONI - TRULLO EDERA

La description Logement entier · 2 lits

La note ★★★★★

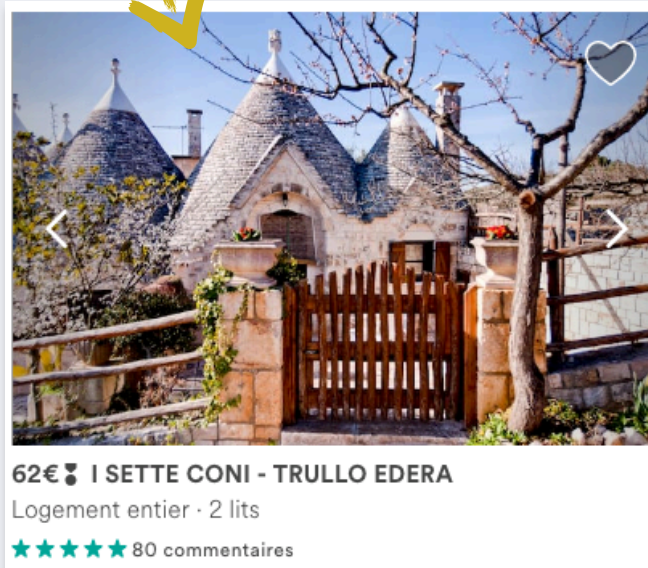
Le nombre de commentaires 80 commentaires

Le visuel



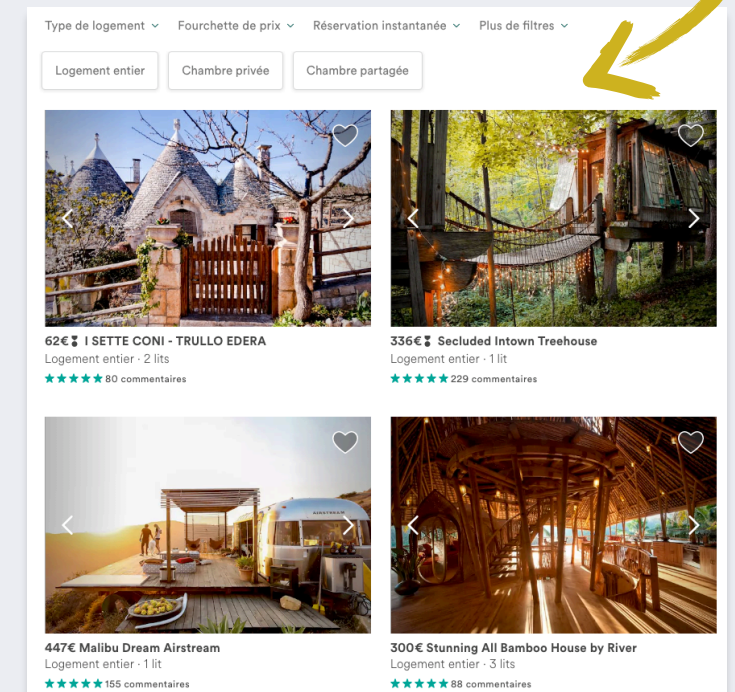
La molécule

L'assemblage du visuel, du prix, du titre, de la description, de la note et du nombre de commentaires donne la molécule « Aperçu de logement ».



L' organisme

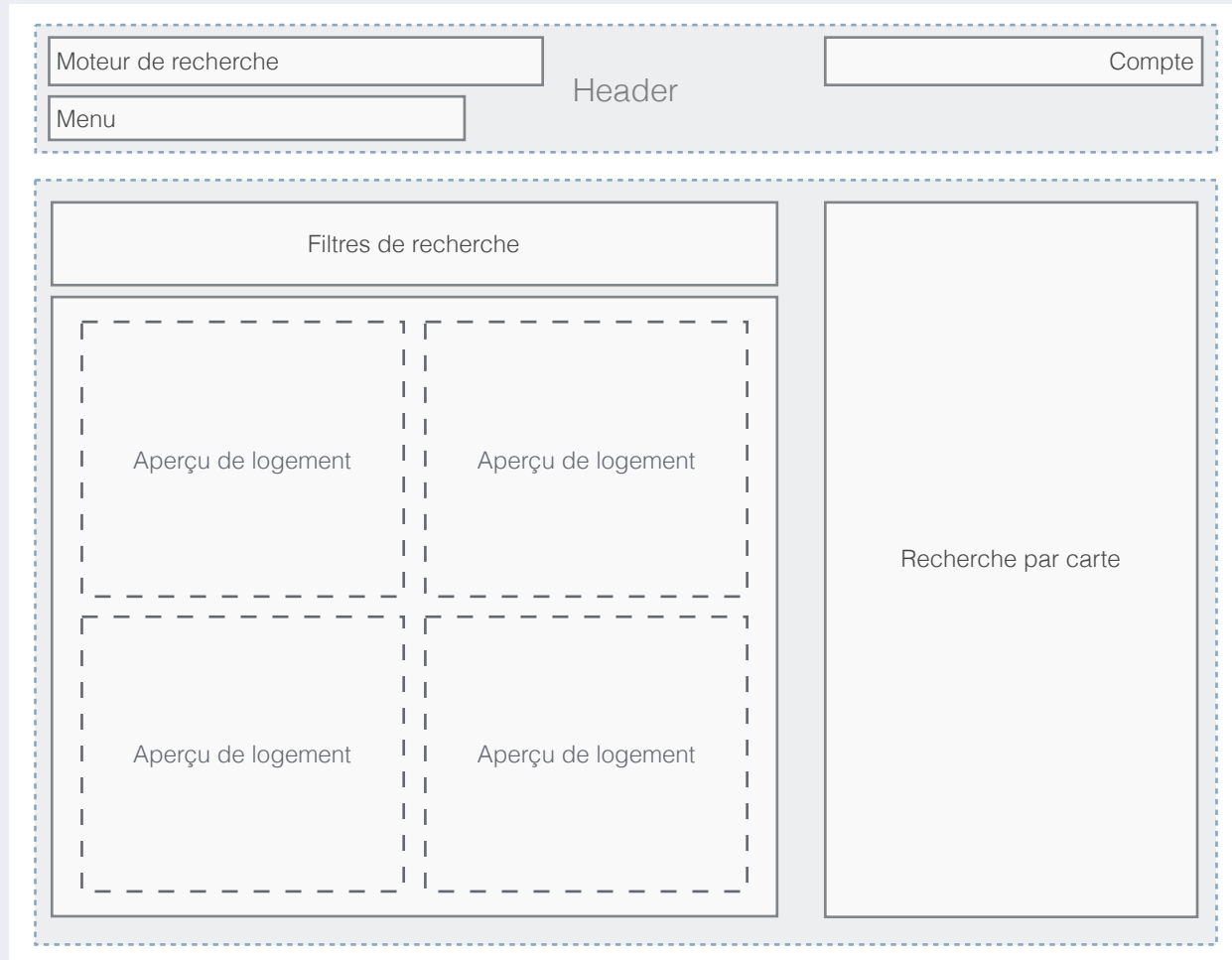
L'assemblage de plusieurs molécules d'aperçu donne la liste de logements. Avec une molécule de spécifications de recherche, elles composent l'organisme « Résultats de recherche » du site.



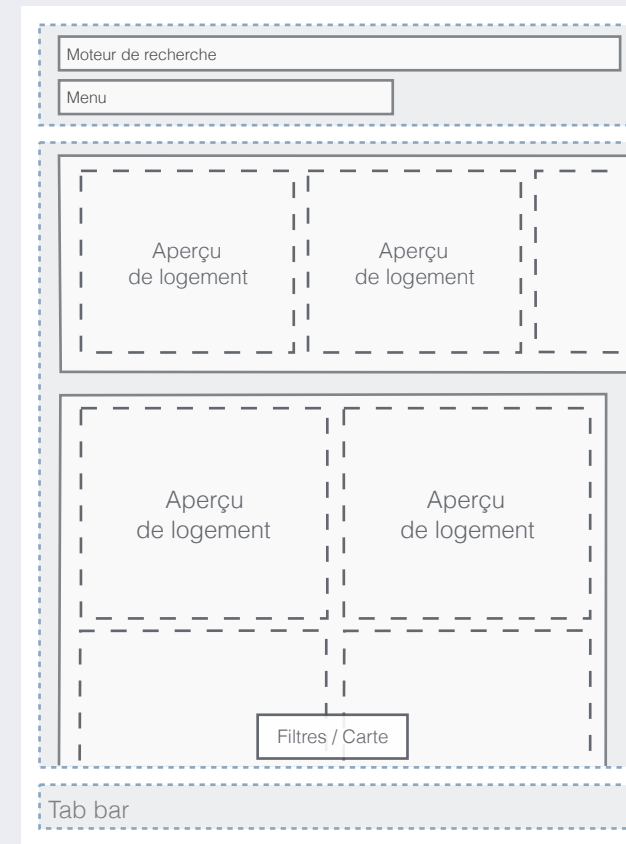
Les templates

Ces templates ont été imaginés à partir de la page « Logements » d'Airbnb dans une démarche Atomic Design.

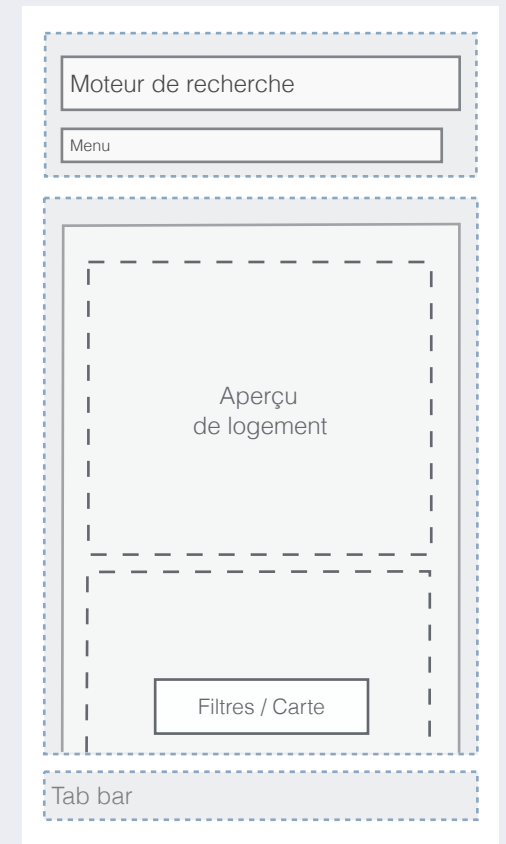
Next: les écrans découlants de ces templates



VERSION WEB DESKTOP



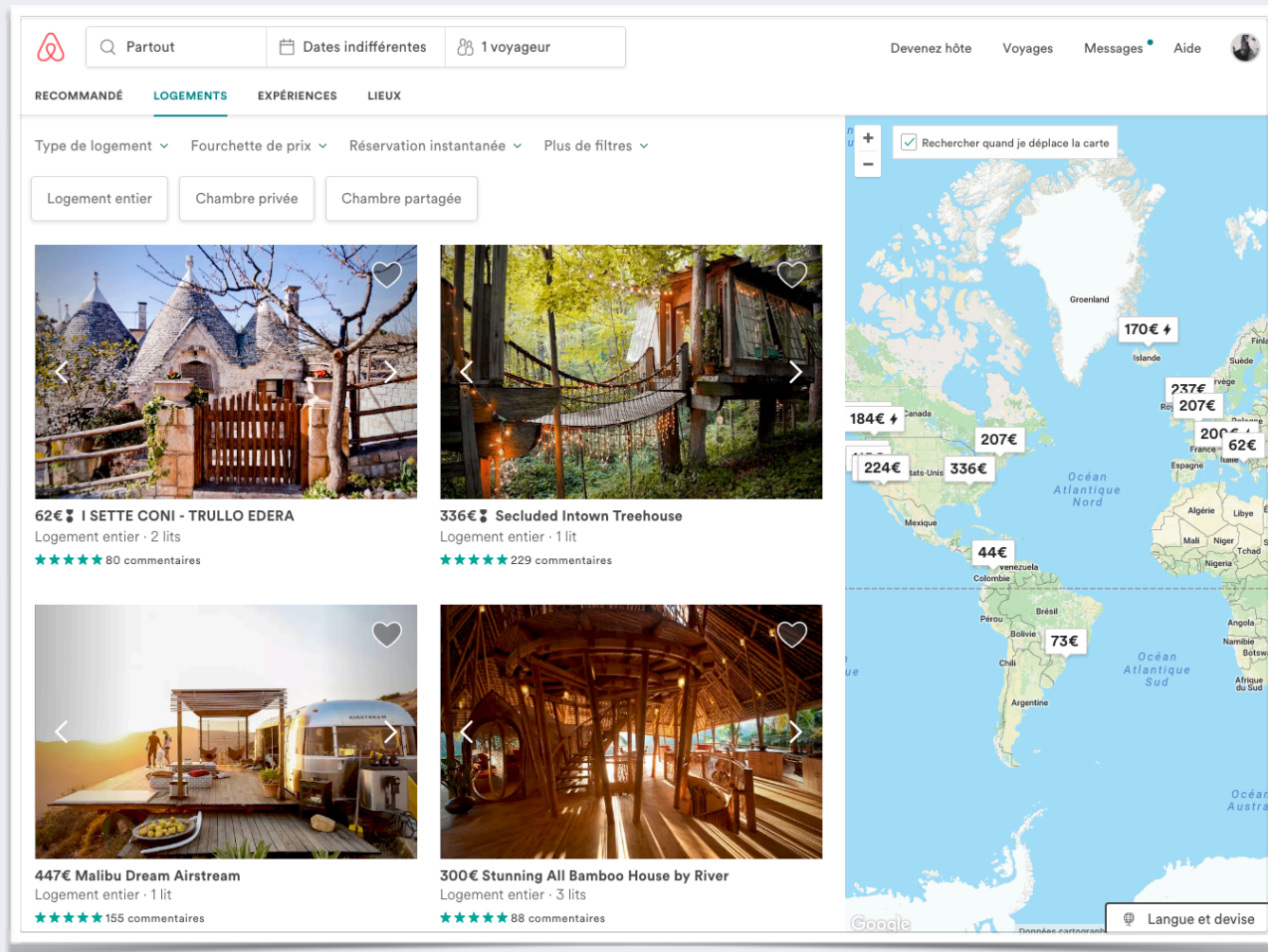
APP IPAD



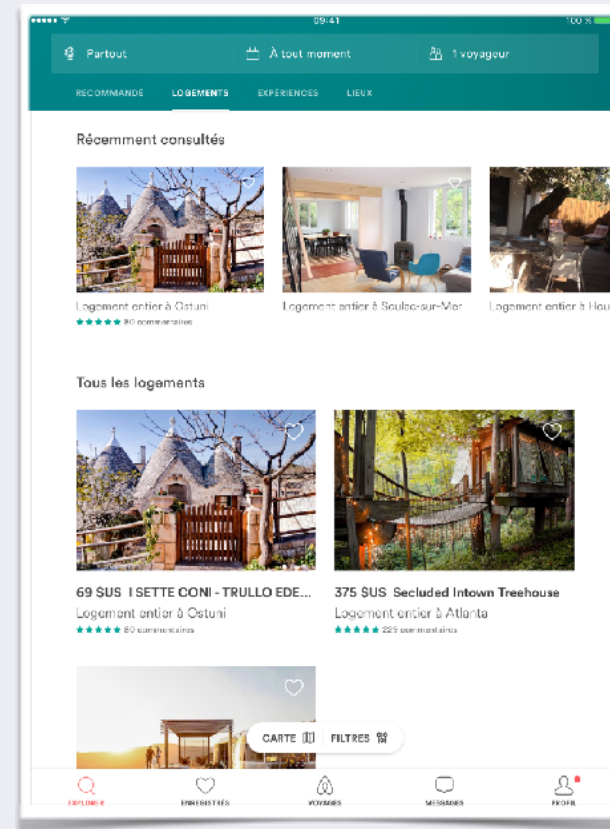
APP IPHONE

Les écrans

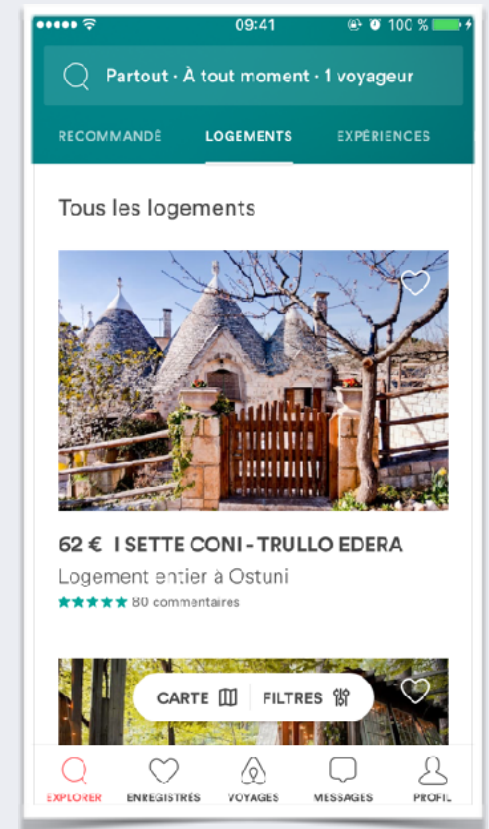
Les organismes s'insèrent directement dans les templates et créent ainsi des écrans adaptés à chaque device !



VERSION WEB DESKTOP



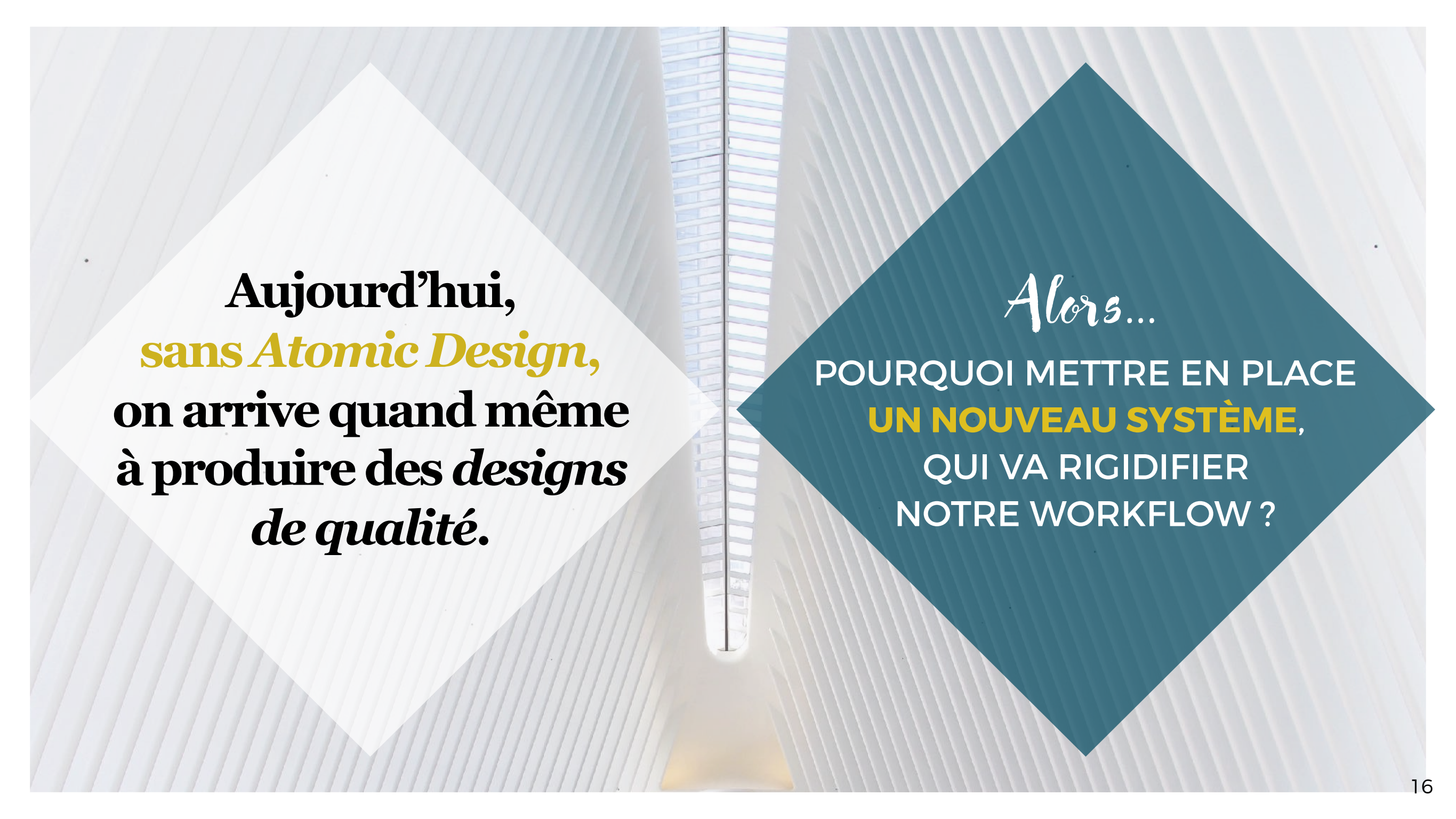
APP IPAD



APP IPHONE



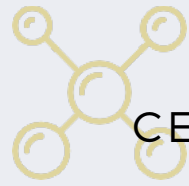
LES AVANTAGES DE L'ATOMIC DESIGN



Aujourd'hui,
sans *Atomic Design*,
on arrive quand même
à produire des *designs*
de qualité.

Alors...
POURQUOI METTRE EN PLACE
UN NOUVEAU SYSTÈME,
QUI VA RIGIDIFIER
NOTRE WORKFLOW ?

Les avantages de l'Atomic Design



**Une librairie
CENTRALISÉE**

L'atomic design permet de mettre en place les bases d'**une seule librairie contenant tous les designs utilisés** au sein du site. Plus de perte de temps à rechercher un élément parmi des dizaines de supports différents !



**Une facilité
DE MISE À JOUR**

En retournant à l'échelle d'un atome ou d'une molécule, on peut **simultanément mettre à jour l'ensemble des écrans** et ainsi gagner en temps et en productivité. (+A/B Testing)



**Une vraie
COHÉRENCE**

Ce système modulaire permet de **faire converger l'ensemble des objets graphiques existants**. On part des atomes pour créer de nouvelles molécules qui seront communs à l'ensemble des pages.



**Partager le même
VOCABULAIRE**

Finis les problèmes d'incompréhension lors de la mise à jour des éléments graphiques. On utilise le **même vocabulaire** pour désigner les **mêmes éléments à tout moment** et au sein de **toutes les équipes**.



**Une meilleure
COMPRÉHENSION**

Un système qui permet aux équipes de mieux collaborer et de faciliter la **jonction entre design (UX + UI) et développement**.



En bref...

L'ATOMIC DESIGN
PERMET UN **GAIN**
DE TEMPS ET
UNE **MEILLEURE**
COHÉRENCE



MÉTHODOLOGIE

Débuter en Atomic Design

*Comment mettre en place les
bases d'un système atomique
en partant de rien ?*

*Comment **penser les objets
graphiques seuls**, qui devront
avoir une **cohérence** une fois
assemblés ?*

Débuter en Atomic Design

1ère étape : Définir les atomes de base

Il est nécessaire de commencer par définir les atomes de base qui correspondent aux **éléments essentiels et forts de l'identité de marque** et de la charte graphique.

Couleur



#42C29F



#084F6A

Typographie

Helvetica

**HELVETICA
CAPS BOLD 10%**

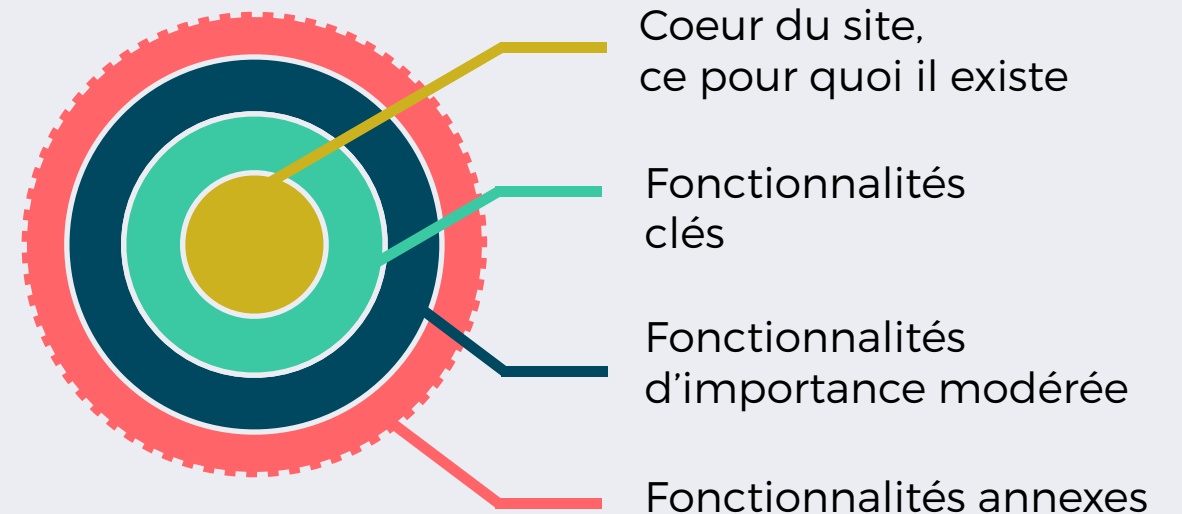
Débuter en Atomic Design

2ème étape : Lister les fonctionnalités et parcours clés

La première chose à faire est d'établir un **cadre** afin de ne pas concevoir des éléments graphiques sans but et qui ne sont rattachés à rien.

Pour cela, il faut identifier les **besoins** et **actions** de l'utilisateur afin de **lister** et **hiérarchiser** par ordre d'importance les fonctionnalités et les différents parcours que devra avoir le site web ou l'application.

Par exemple, si notre site web est un site e-commerce d'une marque de prêt-à-porter, il faudra concevoir des éléments constituant un panier d'achat, une fiche produit, un moteur de recherche... etc.

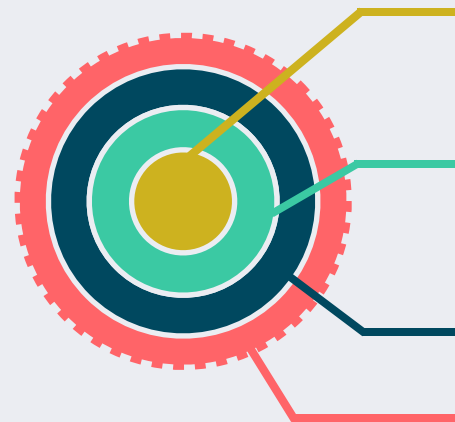


Débuter en Atomic Design

Et ensuite...

Le designer va ensuite concevoir les premiers composants répondant aux besoins définis dans l'étape préalable. Il commence par le coeur du site (ou de l'app) et va faire des **allers-retours** entre les composants déjà créés et les fonctionnalités qui suivent, au fur et à mesure que la conception du site (ou de l'app) avance.

Cela va permettre de créer de nouveaux éléments mais également de **faire évoluer** ceux qui existent déjà.



On commence à concevoir les composants répondant au coeur du site internet.

Pour réaliser les composants des fonctionnalités clés, on se sert de ceux conçus pour le coeur du site qui pourront également être améliorés.

Etc.

Jusqu'aux fonctionnalités annexes...

Passer en Atomic Design

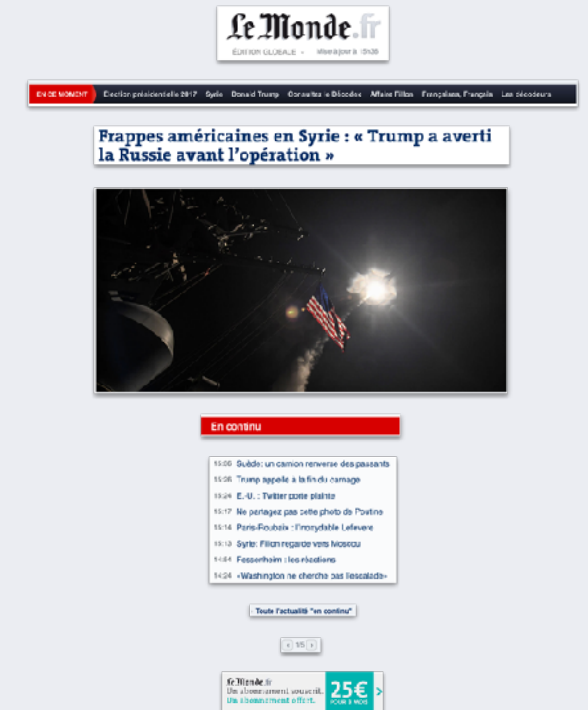
*Comment, à partir d'un site
existant, mettre en place les bases
d'un système atomique ?
Comment **éviter les redondances**
graphiques et regagner en
cohérence ?*

Passer en Atomic Design

1ère étape : Réaliser l'inventaire du site

Référencer l'ensemble des objets graphiques qui cohabitent au sein du site (ou de l'app) existant :

- Éléments globaux (headers, footer, ...)
- Navigation (navigation primaire, fil d'Ariane, ...)
- Images (Logos, avatars, vignettes ...)
- Icônes
- Formulaires (radio buttons, checkboxes, sliders, ...)
- Boutons, blocs
- Listes (ordonnées, non-ordonnées, ...)
- Médias (players vidéo / audio...)
- Third-party components (widgets, iframes, ...)
- Publicités
- Couleurs
- Animations



Passer en Atomic Design

2ème étape : Définir le scope de la future librairie

Il s'agit de réunir les équipes concernées (UX, Design, Développement) et de se poser les bonnes questions pour mettre en place la base de travail :



À quoi **sert** chaque objet et dans quel contexte est-il utilisé ?

Quels objets doit-on **garder**, lesquels pouvons-nous **supprimer** ?

Lesquels peuvent être **fusionnés** ?



Comment **nommer** chaque élément ?
L'idée n'est cependant pas de figer les noms et groupes choisis à ce moment là, car ils pourront être retravaillés par la suite.

Comment **catégoriser** les objets ?

Et donc...

Comment traduire cela dans une **librairie centralisée** ?

Quel **type** de librairie utiliser ?

Les outils du Designer

*Après avoir initié la mise en place
du système, quels outils utiliser
pour concevoir les composants ?*

Sketch + Craft

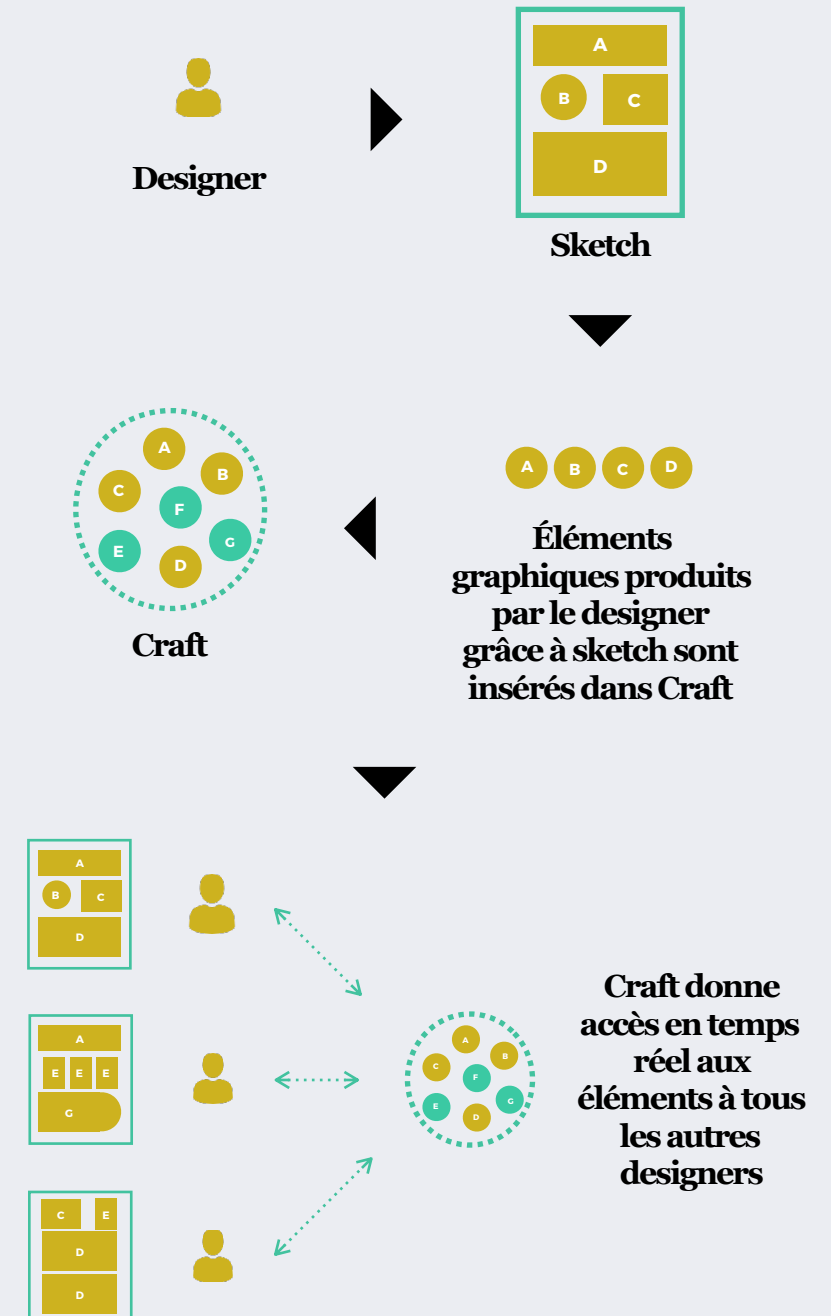
L'utilisation des logiciels Sketch et Craft est **une solution parmi plusieurs. Il s'agit de celle utilisée par notre agence, mais libre à chacun de choisir son organisation.*

Le plugin Craft ajouté au logiciel de création Sketch permet de donner l'accès à une **librairie centralisée online**.

Un designer peut ainsi sur plusieurs fichiers différents récupérer des éléments et les **mettre à jour instantanément** sur les différents écrans les contenant.

Il peut donc inclure des éléments au sein d'autres éléments et ainsi reprendre les concepts d'atomes, de molécules et d'organismes, et les partager avec d'autres fichiers et d'autres designers.

Cependant, la librairie centralisée doit être réalisée au préalable.





LA LIBRAIRIE CENTRALISÉE



Solange DERREY

Directrice du pôle Trendwatchers
USERADGENTS

“

*Cette méthode est née **suite aux mutations engendrées par le web** (démultiplication des écrans et typologies de contenu) et **utilise le web** pour nous permettre de mieux travailler à distance, de manière synchronisée (cloud), en équipes fragmentées.*

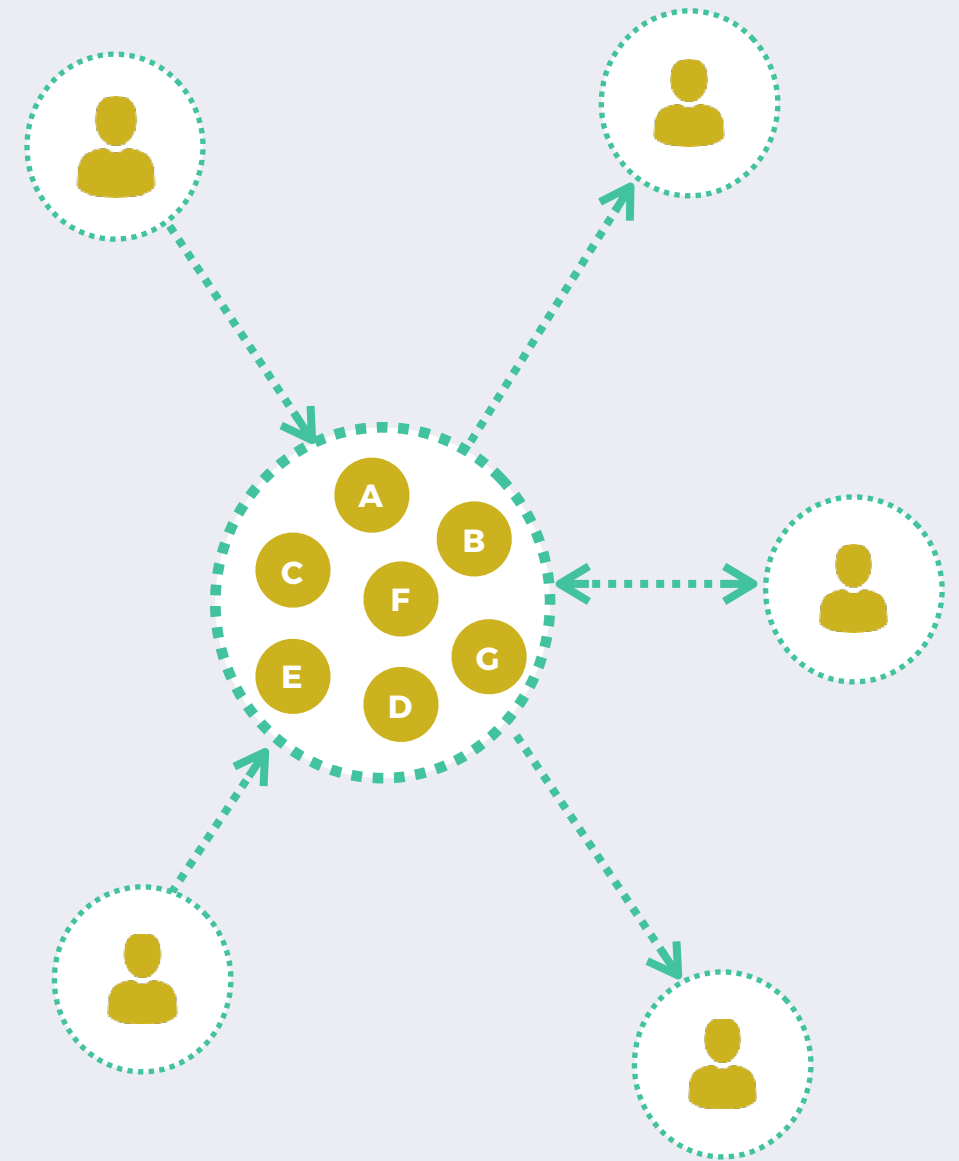
”

La forme de la librairie

La librairie se présente sous la forme d'un site internet ou intranet, un document, une plateforme... qui soit centralisé(e), facilement accessible par l'ensemble des acteurs de l'entreprise (développeurs, designers, marketing, ...) et facile à mettre à jour !

Une librairie de design n'est pas un artefact statique, mais **un organisme vivant** qui va être modifié et évoluer avec le temps.

Exemple de librairie :
PatternLab



L'organisation de la librairie

Etant donné le statut évolutif, partagé et collaboratif de la librairie, il est important de définir les rôles de chacune des parties prenantes.

Nous pouvons observer **deux types de rôle** :



Les Makers



Ils **font** et **maintiennent à jour** la librairie.

Les designers « Makers » réalisent et mettent à jour les éléments graphiques.
Les développeurs « Makers » conçoivent et mettent à jour le code associé à chaque élément.



Les Users



Ils **utilisent** les éléments de la librairie.

Les designers « Users » réalisent les pages complètes du site ou de l'app.
Les développeurs « Users » réalisent la totalité du code du site ou de l'app.

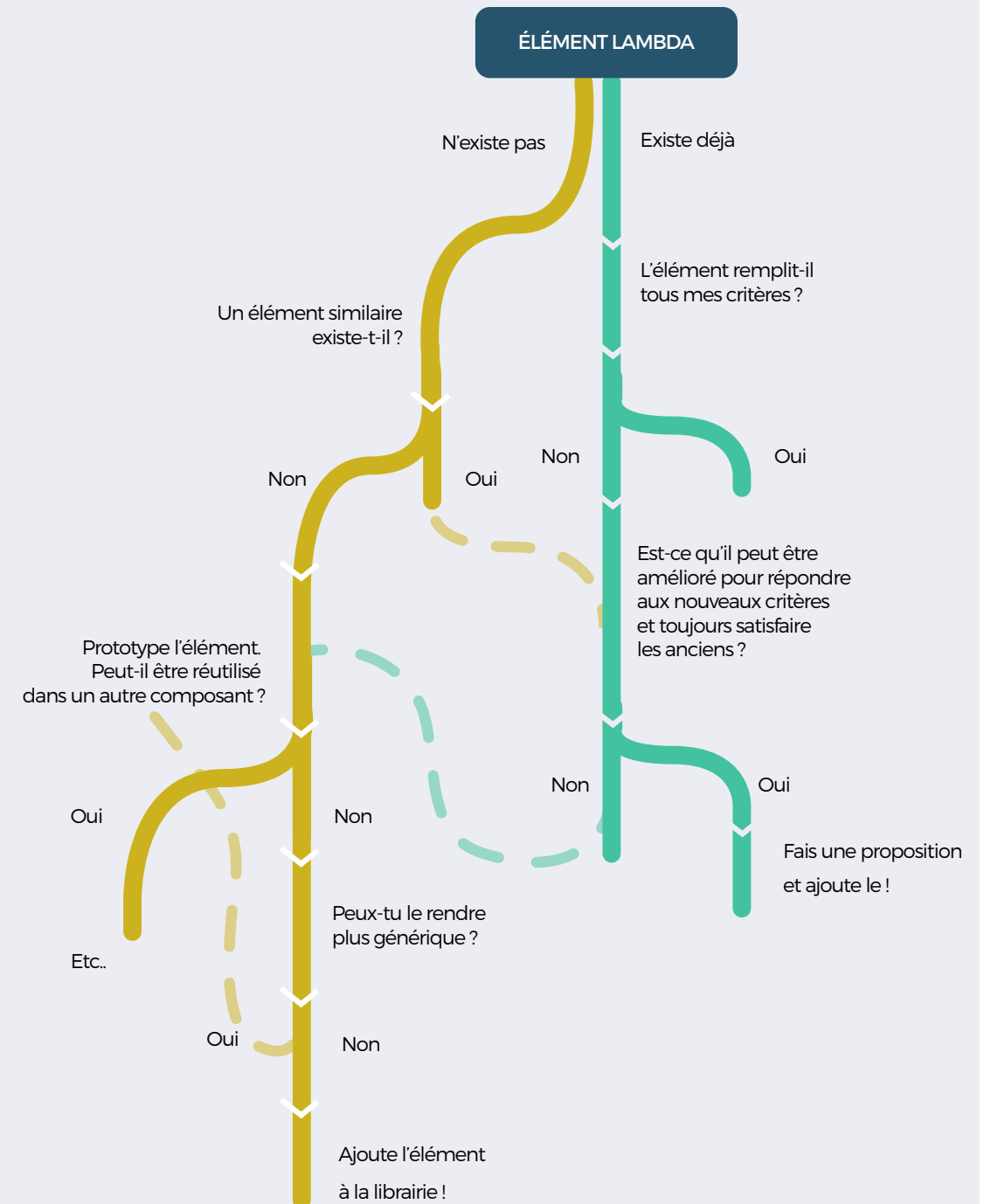
L'organisation de la librairie

Les gestionnaires de la librairie, les « Makers », doivent mettre en place des process de gestion.

Par exemple, le schéma à droite montre quel est le processus lorsqu'un user / maker a besoin d'un élément.

Mais... Toutes les entreprises sont structurées différemment.

Chaque entreprise doit donc développer son propre modèle d'organisation pour au mieux gérer l'évolution de la librairie.





Alexandre PASCUAL

Directeur du Design
USERADGENTS

“

*Adopter le design atomique, c'est s'attacher à la définition même du design : **ce sont les petits détails qui font les grandes idées**. Il en est de même pour l'équipe. Nous, atomes, sommes tous acteurs de la cohérence, la pérennité d'un projet à plus grande échelle.*

*Plus qu'une méthode, le design a trouvé un **langage**, accessible et utilisable par tous.*

*Et quand on parle la même langue, il en devient plus facile de s'organiser, échanger, partager et donc, être **créatif**.*

”



Pour conclure...

Il n'y a **pas de recette magique** car toutes les entreprises sont structurées différemment.

L'Atomic Design peut s'adapter à chaque entreprise et à chaque projet.

Dans le but de toujours **gagner en temps et en cohérence...**

VOUS SOUHAITEZ LANCER UN PROJET EN
ATOMIC DESIGN ?

Rencontrons-nous !

userADgents est spécialisée dans la conception, le développement et la promotion de sites et d'applications pour **smartphones, tablettes et objets connectés.**

ÉTUDE RÉALISÉE PAR



Lucile Moreno

Chargée de communication
l.moreno@useradgents.com

Raphaël Drion

UX Designer
r.drion@useradgents.com

www.useradgents.com

*Et pour ne rien manquer
des prochaines études !*

JE M'INSCRIS À LA NEWS

JE FOLLOW SUR TWITTER

USERADGENTS & JOSHFIRE

userADgents



**AGENCE DIGITALE
MOBILE FIRST USER CENTRIC**

userADgents est spécialisée dans la conception, le développement et la promotion de sites et d'applications pour **smartphones, tablettes** et **objets connectés**.

Joshfire



**AGENCE CONSEIL
EN INNOVATION**

Joshfire, une équipe de designers et d'ingénieurs qui conçoivent de A à Z des **objets connectés et des expériences interactives** sur mesure.

USERADGENTS & JOSH FIRE

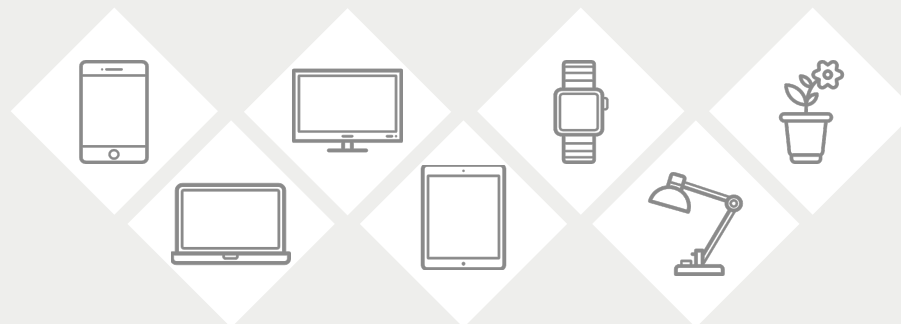
DEUX AGENCES COMPLÉMENTAIRES

Hier l'enjeu était de s'adapter au **web mobile**, aujourd'hui & demain il sera d'embrasser ce nouveau monde ultra connecté où **terminaux mobiles & objets communiquent**.

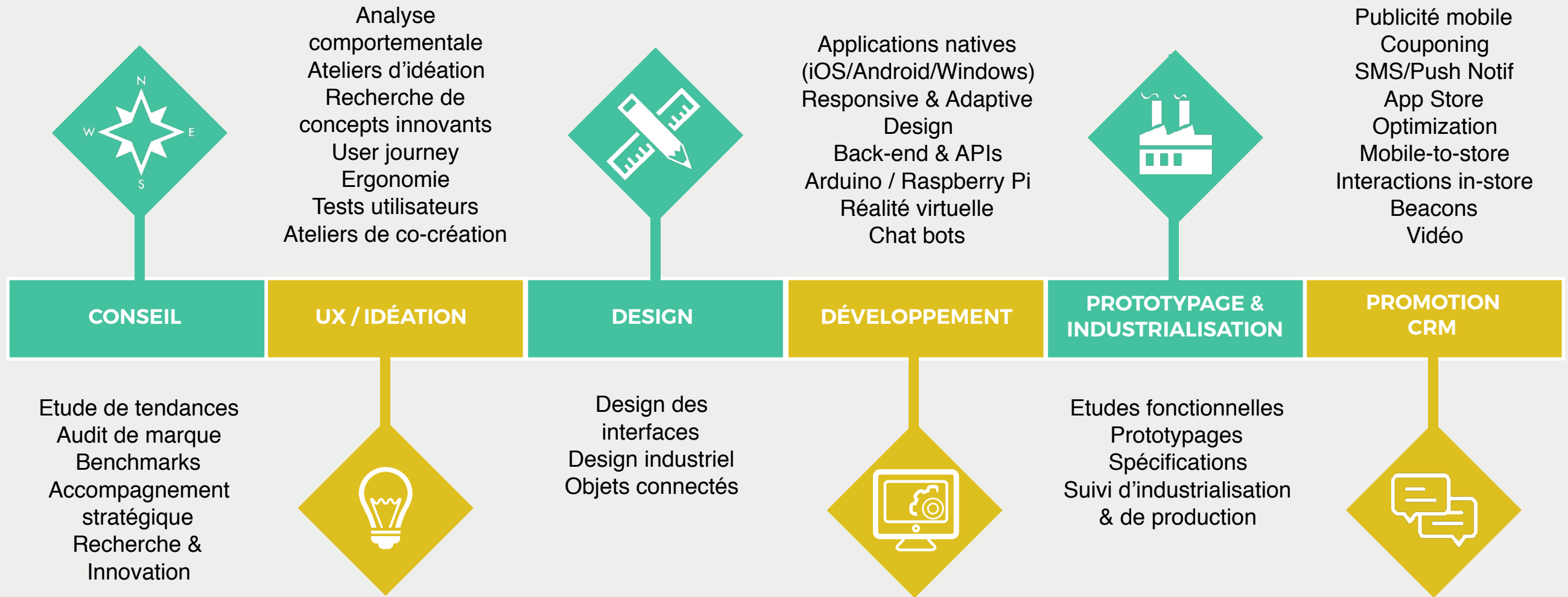
Notre **complémentarité** nous permet d'imaginer des **expériences transversales** à ces dispositifs et de répondre aux nouvelles problématiques des marques.

FORMANT À ELLES DEUX LA :

1 ÈRE FABRIQUE DE DISPOSITIFS DIGITAUX INNOVANTS



...DU CONSEIL À LA COMMERCIALISATION...



...ANIMÉES PAR UNE VISION COMMUNE !



CULTIVEZ VOTRE DIFFÉRENCE

Dans un environnement de plus en plus concurrentiel et un contexte de surexposition des consommateurs, chaque marque doit cultiver sa différence et revendiquer son ADN et ses valeurs.

SENS ESSENCE EFFERVESCENCE



SOYEZ UTILES & COHÉRENTS

Nous pensons que le digital ne doit pas être gadget ! Nous voulons créer des dispositifs qui ont du sens pour vos clients.



OUVREZ GRAND LES YEUX

Le digital et vos clients sont en constante mouvance ! Nous aimons faire bouger les choses et secouer les esprits pour sortir des idées reçues et se challenger constamment.



userADgents

