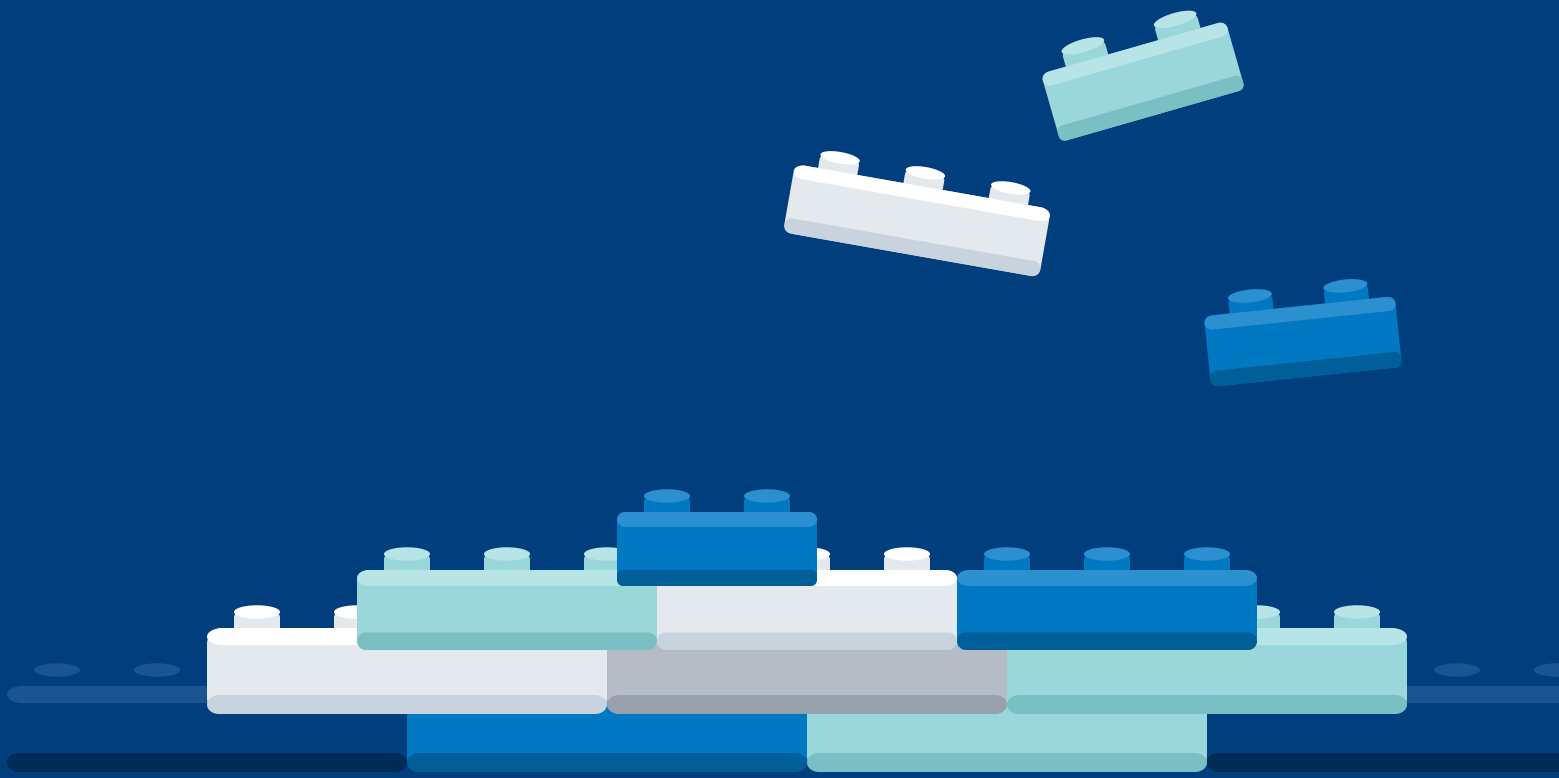
GUIDE PRATIQUE · LINÉALE

Brique par brique

Concevoir avec l'IA, de Figma au code, sans perdre la méthode.

Le designer n'est pas remplacé, il est augmenté.

Tristan Fraud



Avant de commencer

Une application iPhone complète, recomposée de Figma jusqu'au code puis à un prototype en ligne, avec un agent d'IA à mes côtés. Voici comment, et ce que ça m'a coûté.

Ce guide ne t'apprend pas un outil. Les outils changent tous les six mois. Ce qui dure, c'est la façon de penser, de cadrer et de décider.

Je te raconte un projet fil rouge, une application iPhone de plein air, du code jusqu'à Figma, puis de Figma jusqu'à un prototype en ligne, raconté par un film. Quelques détours par d'autres projets l'éclaireront. Tu y verras ce qui a marché, ce qui m'a coûté du temps, et surtout ce que j'ai compris en chemin.

Ce guide s'adresse aux designers, débutants comme expérimentés, qui commencent à concevoir avec l'IA et veulent garder la main sur la méthode.

Le partage des rôles est simple. L'agent (une IA qui enchaîne des actions : lire, modifier, vérifier) exécute et contrôle. Toi, tu cadres, tu juges et tu décides.

Avance à ton rythme. Prends ce qui te sert, et construis ta propre méthode, brique par brique.

Le designer n'est pas remplacé, il est augmenté.



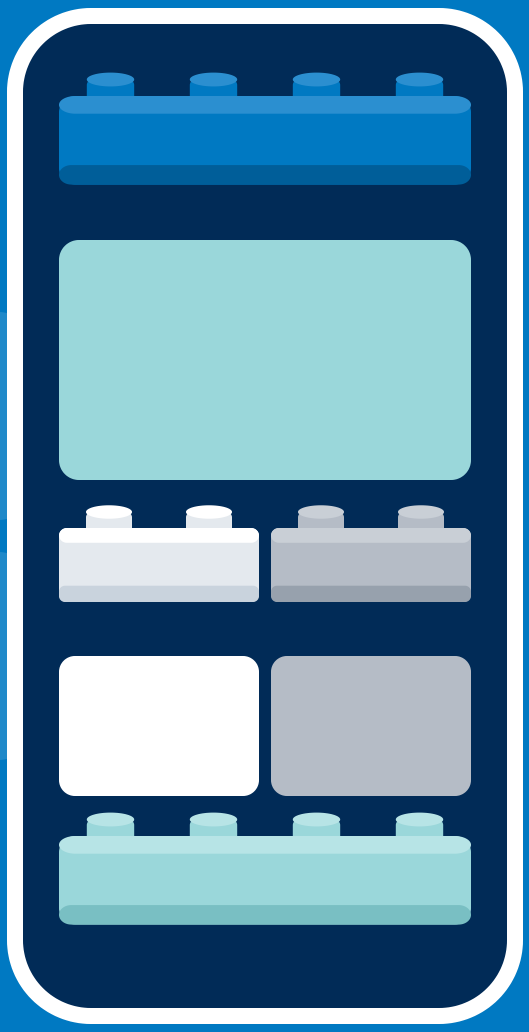
Le résultat, d'abord

92
icônes

34
écrans

2
langues

2
thèmes, clair et sombre



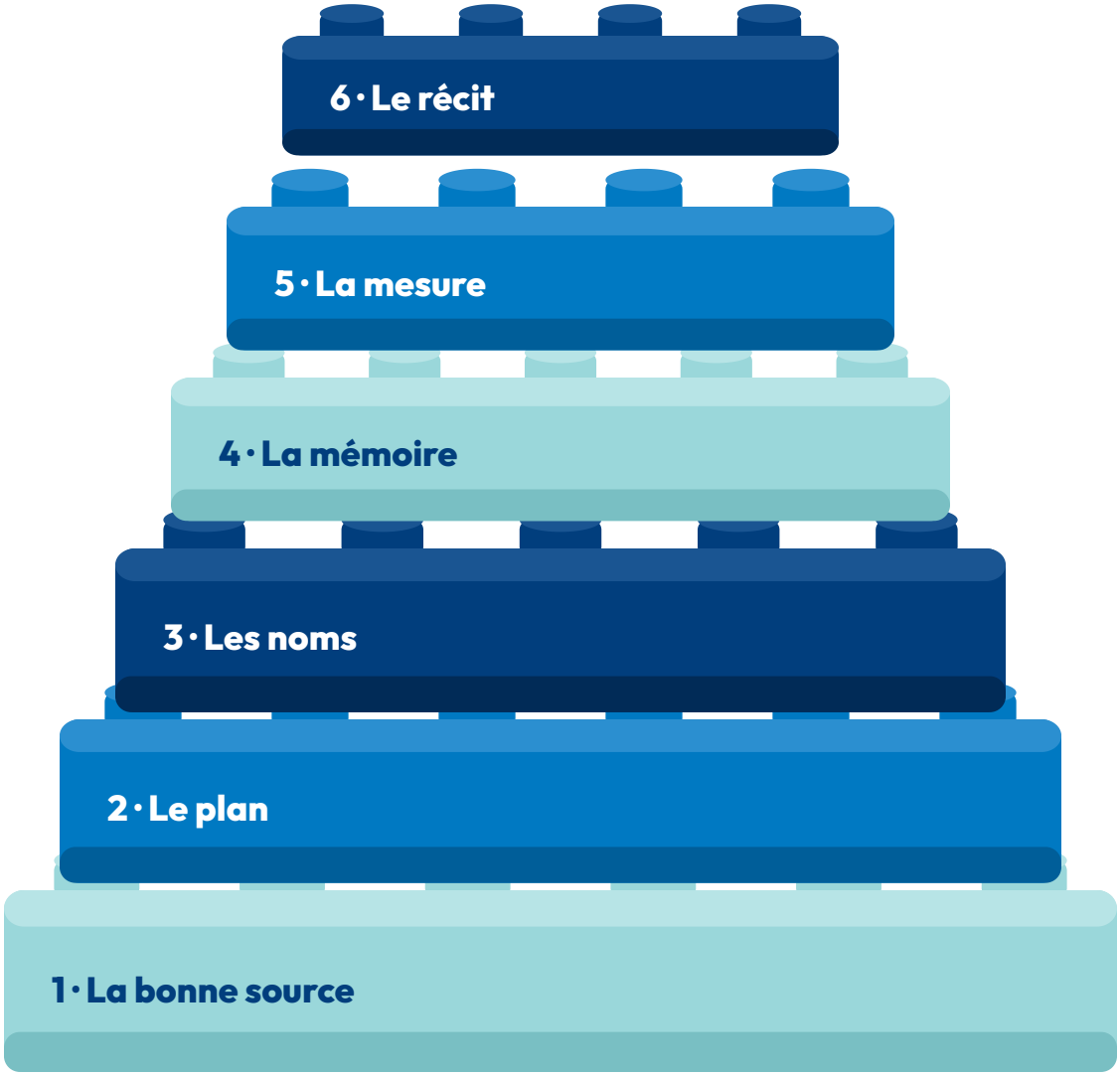
Au bout du compte, chaque écran était assemblé à partir des mêmes briques : les couleurs, les icônes, les composants.

Passer à l'anglais, au thème sombre ou à une autre génération d'interface ne coûtait aucun écran de plus : il suffisait d'activer un mode.

Ce résultat n'est pas arrivé du premier coup. Il est le fruit d'une méthode qui s'est construite à force d'erreurs. Je te les raconte dans l'ordre.

SOMMAIRE

La méthode en 6 briques

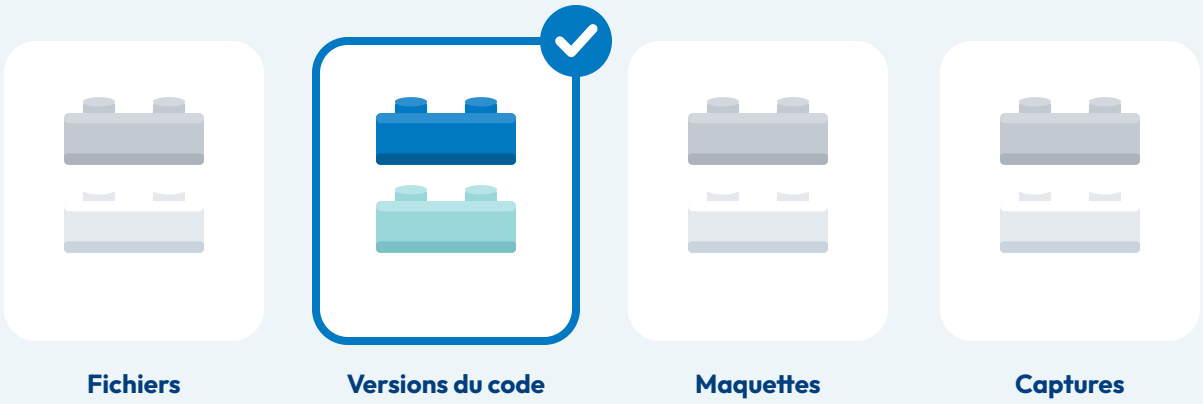


ET AUSSI Le résultat, d'abord · Ce qui a changé pour moi · Les 6 réflexes · Ta première brique · Les mots du guide

« Tu es sûr d'avoir la bonne app ? »

Avant de construire, trouve la version qui fait foi.





Laquelle fait foi ?

L'HISTOIRE

« Tu es sûr d'avoir la bonne app ? »

Le projet : une application iPhone native de plein air, avec son propre système de design (design system), en clair et en sombre, en deux langues. Ici, on partait du code de l'application elle-même, et non d'une maquette. J'étais sûr de tenir la bonne version.

Une bonne partie du projet était déjà reconstruite quand un doute m'a pris : et si ce n'était pas la bonne application ? Il y avait peut-être plus dans le code.

Il y en avait plus. La vraie application vivait dans une autre version du code, avec ses écrans, ses captures et son propre système de design. Tout ce qui avait été construit partait d'une ancienne base. Il a fallu reprendre à partir de la bonne.

LE DÉCLIC

Avant de cadrer quoi que ce soit, je fais maintenant l'inventaire de toutes les sources : fichiers, versions du code, maquettes, captures d'écran. Puis je pose une seule question : laquelle fait foi ? Ce que les développeurs appellent la source de vérité (source of truth).

1

seule source de vérité

EN UNE PHRASE

Avant de construire, trouve la version qui fait foi.

POURQUOI ÇA COMPTE QUAND ON EST AUGMENTÉ

Un agent construit sur ce que tu lui donnes, sans jamais se demander si c'est la bonne base. Vérifier le point de départ, c'est ton premier geste de designer.

MON CONSEIL

Pose la question « est-ce bien la dernière version ? » dès le premier jour. Elle paraît naïve ; elle t'évite de construire à côté.

✦ UN PROMPT POUR RÉFLÉCHIR

«Avant de commencer, fais l'inventaire de toutes les sources que tu peux consulter pour ce projet. Pour chacune, dis-moi ce qu'elle contient, sa date, et ce qui te fait penser qu'elle est ou non la référence. Ne construis rien tant que je n'ai pas tranché.»

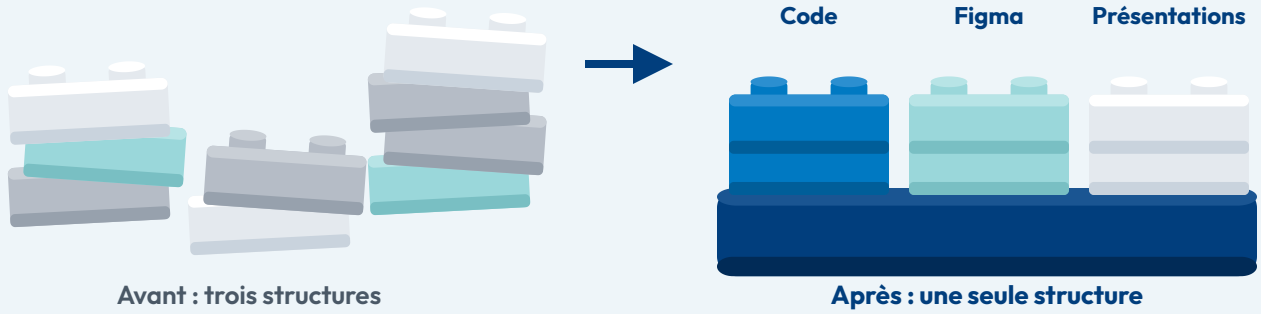
2

Le plan avant les écrans

Un seul découpage, posé avant le premier écran.



1 2 3 4



Avant : trois structures

Après : une seule structure

L'HISTOIRE

Le plan avant les écrans

Sur un projet précédent, j'avais tracé trois parcours dans Figma, la démo codée comptait quatre profils de visiteurs, et les personas suivaient encore un autre découpage. Trois structures pour un seul projet. Tant que personne ne regardait de près, ça passait. Le jour où j'ai voulu montrer un parcours du début à la fin, plus rien ne collait.

Sur l'application de plein air, j'ai commencé autrement : un seul découpage, posé avant de dessiner le moindre écran.

LE DÉCLIC

Les parcours (flows) d'abord, puis un persona par parcours. Le code, Figma et les présentations se bâtissent ensuite sur cette seule structure.

1

page pour tous tes parcours

EN UNE PHRASE

Un seul découpage, posé avant le premier écran.

POURQUOI ÇA COMPTE QUAND ON EST AUGMENTÉ

Quand l'agent produit vite, la moindre incohérence de départ se multiplie vite aussi. Le plan est ce qui garde l'ensemble cohérent quand la cadence s'accélère.

MON CONSEIL

Avant de dessiner, écris tes parcours sur une seule page. Si quelqu'un ne peut pas les relire en une minute, ils ne sont pas prêts.

✦ UN PROMPT POUR RÉFLÉCHIR

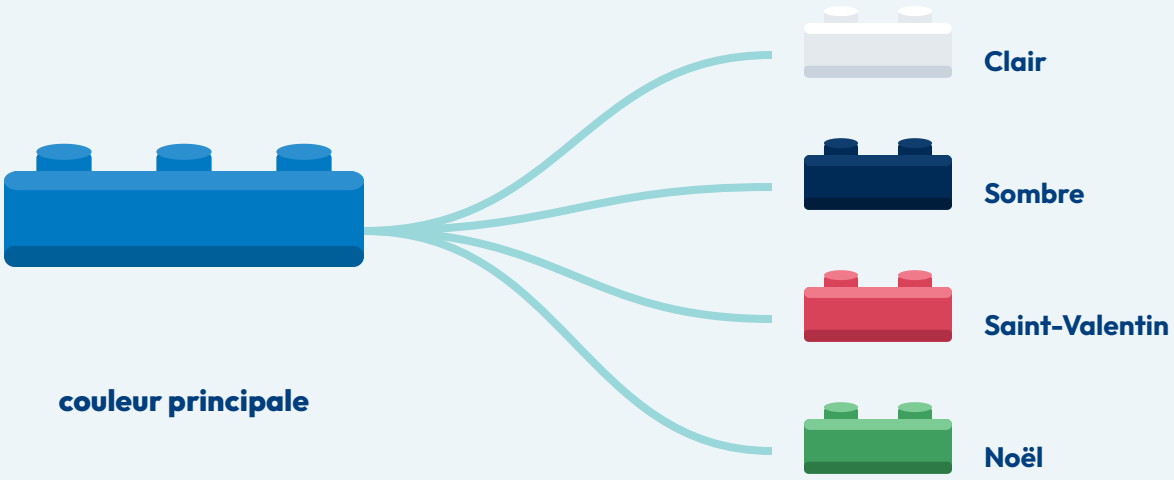
« Voici mes parcours sur une page. Cherche les trous : un persona sans parcours, un parcours sans point de départ, un écran qui n'appartient à aucun parcours. Ne propose pas de solution, pose-moi des questions. »

3

Le circuit, vu des coulisses

Nomme une fois, utilise partout.





L'HISTOIRE

Le circuit, vu des coulisses

Pour cette application, tout est parti du code. Claude, un assistant d'IA, a lu les couleurs et les composants de l'app, puis les a recréés dans Figma grâce à un serveur MCP, un pont qui permet à l'agent de lire et de modifier un fichier Figma. D'abord les couleurs en clair et en sombre, puis 92 icônes, puis 34 écrans recomposés avec ces mêmes briques.

Le secret tenait dans un détail : Figma et le code employaient exactement les mêmes noms. Quand l'un parlait de « couleur principale », l'autre savait de quoi il s'agissait, sans traduction.

J'ai appris cette leçon sur un projet précédent : un rouge venu de la mauvaise charte graphique, une teinte pêche figée, impossibles à corriger d'un coup. Il fallait les traquer écran par écran. Depuis, j'inverse l'ordre : les couleurs et les tailles d'abord, nommées une fois ; les écrans ensuite. Même la Saint-Valentin et Noël ne sont devenus que deux modes qu'on active en un clic.

LE DÉCLIC

C'est le rôle des tokens (jetons) : donner un nom à chaque valeur, puis laisser tout le reste s'y référer. Si tu te surprends à taper un code couleur à la main, c'est qu'une brique manque : crée-la d'abord, dessine l'écran ensuite.

0

code couleur tapé à la main

EN UNE PHRASE

Nomme une fois, utilise partout.

POURQUOI ÇA COMPTE QUAND ON EST AUGMENTÉ

Un agent est excellent pour reproduire fidèlement ce qui a été nommé. Il est mauvais pour deviner ce que tu n'as pas défini. Plus ton système est clair, plus ton assistant travaille juste. Tu ne dessines plus chaque écran : tu conçois les règles qui les font naître.

MON CONSEIL

Avant d'ouvrir un nouvel écran, vérifie que chaque couleur et chaque taille dont tu as besoin porte déjà un nom. Ce qui n'a pas de nom n'existe pas pour l'agent.

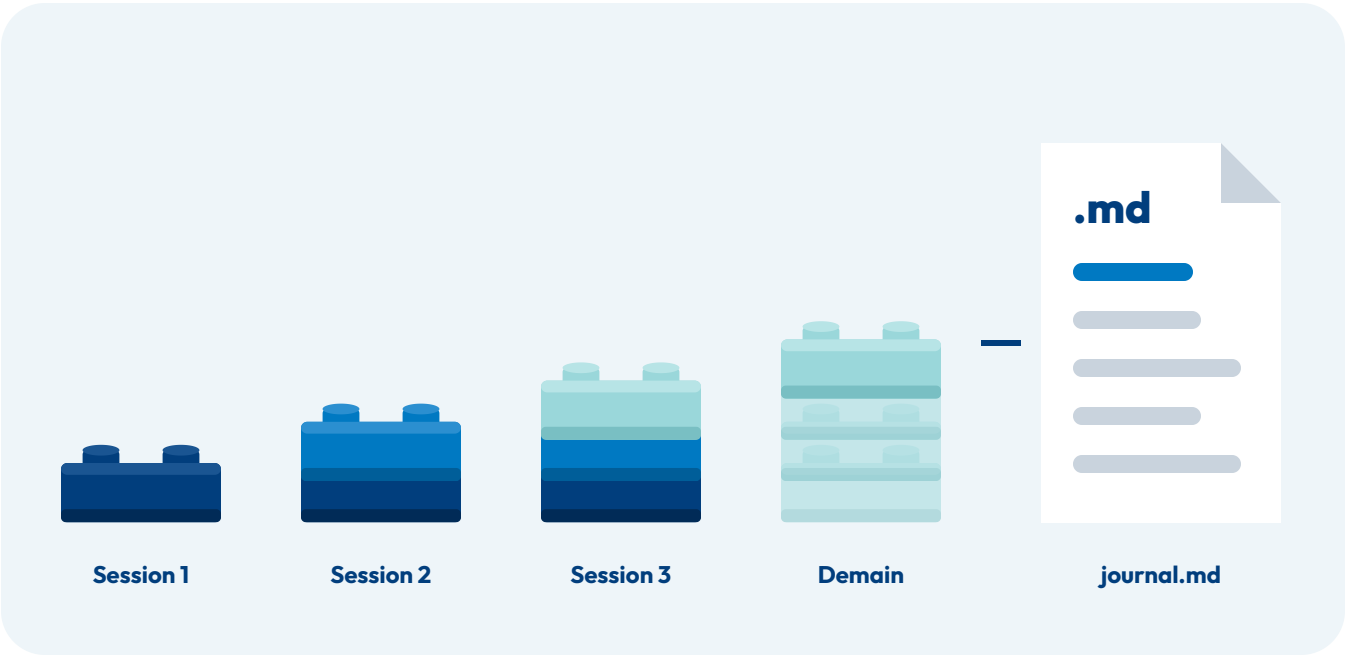
✦ UN PROMPT POUR RÉFLÉCHIR

« Voici mon écran. Repère toutes les valeurs saisies à la main : couleurs, espacements, tailles de texte. Pour chacune, dis-moi si un token existant pourrait la remplacer, ou s'il faut en créer un. Ne modifie rien, fais-moi une liste. »

Une mémoire pour ton agent

Ce qui est écrit ne se perd pas.





L'HISTOIRE

Une mémoire pour ton agent

Au fil du projet, un problème est revenu : chaque nouvelle session repartait de zéro. L'agent oubliait les règles, les décisions, les erreurs déjà corrigées. Je me répétais, et je me répétais mal.

La solution tient dans de simples fichiers texte : les fichiers MD (Markdown). Versionnés avec le code, relus par l'agent à chaque session, ils sont devenus la mémoire du projet.

J'écris tout, en fait. Chaque décision, chaque erreur, chaque règle tient dans une note datée. Grâce à elles, j'ai pu reprendre chaque projet après chaque interruption sans rien perdre, et ce guide en est né.

LE DÉCLIC

Un fichier MD peut avoir plusieurs usages. Des consignes pour paramétrer l'agent : comment tu travailles, ce qu'il doit respecter. Une liste de vérification, par exemple pour l'accessibilité. Une mémoire du projet : les décisions prises et pourquoi. Et de la documentation vivante, qui évolue avec le produit.

3

lignes de journal par jour

EN UNE PHRASE

Ce qui est écrit ne se perd pas.

POURQUOI ÇA COMPTE QUAND ON EST AUGMENTÉ

L'agent n'a pas de mémoire entre deux sessions, mais toi non plus, pas vraiment, après trois semaines. Ces fichiers sont ce qui te permet de déléguer sans perdre le fil. C'est de la méthode écrite, que n'importe quel collègue ou n'importe quel agent peut reprendre.

MON CONSEIL

Garde un journal de projet, même de trois lignes par jour. C'est la brique la plus sous-estimée.

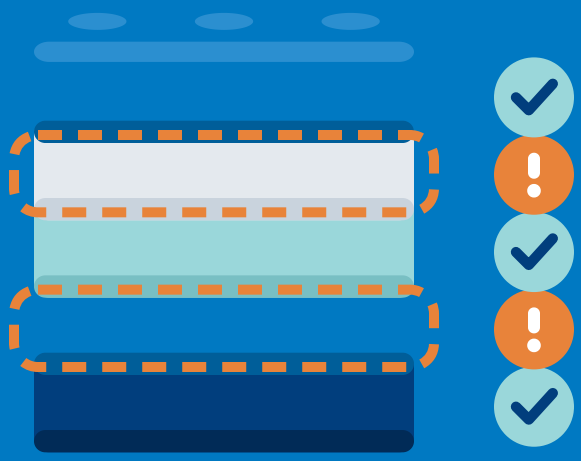
✦ UN PROMPT POUR RÉFLÉCHIR

«À partir de cette session, résume en quelques lignes les décisions que nous avons prises, ce que nous avons essayé sans succès, et les règles que je te demande de respecter la prochaine fois. Écris-le comme une note datée que tu pourras relire demain sans contexte.»

5

Ton agent vérifie, tu juges

Ce qui se mesure se délègue.







L'HISTOIRE

Ton agent vérifie, tu juges

Sur un autre projet, un mini-site bilingue avec mode sombre, le prototype allait être regardé par un développeur aguerri, qui ne tolère aucune erreur visuelle. Mes yeux ne suffisaient plus.

J'ai confié à l'agent les vérifications répétitives : la lisibilité des textes, la taille des boutons, les écrans qui débordent, l'alignement. Un script a trouvé une barre de navigation qui dépassait la grille de 16 pixels sur un grand écran, invisible à l'œil. L'audit d'accessibilité est passé à zéro erreur, en clair comme en sombre.

Ce même projet m'avait aussi appris une leçon à la dure. En passant les petits textes de 12 à 13 pixels pour les rendre plus lisibles, j'avais élargi un tableau : sur les petits téléphones, la page d'accueil débordait sur le côté, dans une version déjà publiée. Je ne l'avais pas vu, parce que je ne regardais que l'écran que je corrigeais.

LE DÉCLIC

Après chaque correction, même minuscule, je relance les vérifications sur toutes les tailles d'écran. Ça prend une minute, et ça évite la mauvaise surprise. Et le même principe vaut pour le mobile : j'avais construit l'ordinateur d'abord et déduit le téléphone ensuite, et il m'avait fallu six allers-retours pour arriver à une version propre. Un écran qui tient sur un petit téléphone s'agrandit facilement ; l'inverse est un casse-tête.

44 px

pour une cible tactile

EN UNE PHRASE

Ce qui se mesure se délègue.

POURQUOI ÇA COMPTE QUAND ON EST AUGMENTÉ

L'agent vérifie ce qui se mesure. Le designer juge ce qui ne se mesure pas : le sens, le ton, ce qui compte d'abord. Si tu délègues le jugement, tu n'es plus augmenté, tu es remplacé. Si tu refuses de déléguer la mesure, tu perds ton temps là où l'agent est le meilleur.

MON CONSEIL

Tiens une petite liste de contrôles à refaire après chaque changement, et ne la saute jamais, surtout quand tu es pressé.

✦ UN PROMPT POUR RÉFLÉCHIR

« Voici mon écran et mes critères : lisibilité, taille des cibles tactiles, largeur de 320 à 430 pixels, accessibilité. Vérifie chacun, en clair et en sombre, et dis-moi ce que tu as mesuré et ce que tu n'as pas pu mesurer. Ne juge pas le ton ni le sens, c'est mon travail. »

Raconter pour faire décider

6

Montrer, donner envie, faire décider.





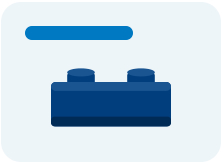
Le prototype

pour vivre le parcours



Le film

pour donner envie



Les slides

pour faire décider

L'HISTOIRE

Raconter pour faire décider

À la fin de chaque projet, il restait une question : comment le montrer ? Un prototype, aussi soigné soit-il, ne se raconte pas tout seul.

J'ai pris l'habitude de préparer trois choses : le prototype, pour vivre le parcours ; un court film en musique, de moins d'une minute, pour donner envie ; et quelques diapositives (slides), pour faire décider. Toujours le même fil : le problème dans les mots du client, le parcours qui le résout, la décision attendue.

EN UNE PHRASE

Montrer, donner envie, faire décider.

3

supports pour raconter

EN UNE PHRASE

Montrer, donner envie, faire décider.

POURQUOI ÇA COMPTE QUAND ON EST AUGMENTÉ

L'agent produit vite, mais il ne sait pas ce que ton client a besoin d'entendre pour décider. Raconter, c'est un geste de designer : choisir ce qu'on montre, dans quel ordre, et ce qu'on laisse de côté.

MON CONSEIL

Termine chaque présentation en disant exactement ce que tu attends : valider, tester, lancer.

✦ UN PROMPT POUR RÉFLÉCHIR

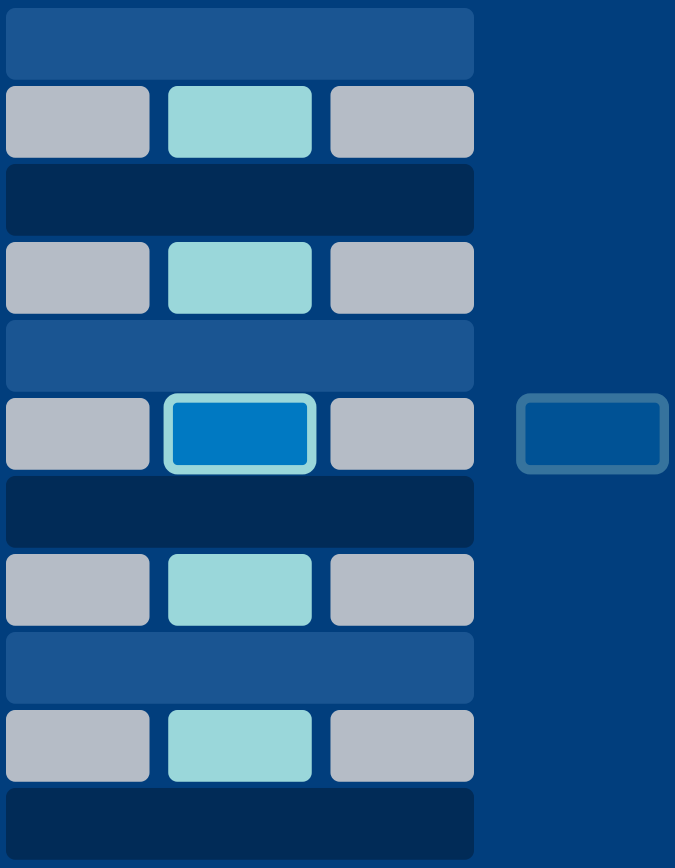
« Voici le problème de mon client, dit avec ses propres mots, et le parcours que j'ai conçu. Aide-moi à trouver la phrase qui relie les deux, puis pose-moi trois questions sur ce que mon client doit décider après avoir vu le prototype. »

ÉPILOGUE

Ce qui a changé pour moi

Je passe beaucoup moins de temps à pousser des pixels, et beaucoup plus à cadrer, à critiquer et à garder l'ensemble cohérent. Je suis devenu moins dessinateur et plus architecte.

Et je doute mieux. L'IA va vite et parle avec assurance ; mon travail, c'est de vérifier ce qu'elle affirme, puis de décider. Les écrans générés à la chaîne ne font pas un produit. Ce qui en fait un, c'est le jugement.



Moins dessinateur, plus architecte.

Les 6 réflexes

BRIQUE 1 · LA BONNE SOURCE

Avant de construire, trouve la version qui fait foi.

1 seule source de vérité



BRIQUE 2 · LE PLAN

Un seul découpage, posé avant le premier écran.

1 page pour tous tes parcours



BRIQUE 3 · LES NOMS

Nomme une fois, utilise partout.

0 code couleur tapé à la main



BRIQUE 4 · LA MÉMOIRE

Ce qui est écrit ne se perd pas.

3 lignes de journal par jour



BRIQUE 5 · LA MESURE

Ce qui se mesure se délègue.

44 px pour une cible tactile



BRIQUE 6 · LE RÉCIT

Montrer, donner envie, faire décider.

3 supports pour raconter



Ta première brique

Tu n’as pas besoin d’un grand projet pour commencer. Prends un petit cas réel, un écran que tu connais bien, et essaie trois choses cette semaine.

1. **Écris ses parcours sur une page, avant de toucher au design.**
2. **Donne un nom à trois couleurs et à deux tailles, et remplace chaque valeur tapée à la main.**
3. **Relis-le sur un petit téléphone, et demande-toi ce que ton agent pourrait vérifier à ta place.**

Tu auras posé ta première brique. La suivante viendra plus vite. Ce qui compte, ce n’est pas d’aller vite ; c’est de pouvoir recommencer sans tout démonter.



Une brique à la fois.

Les mots du guide



DESIGN SYSTEM

Design system : la boîte qui range les tokens, les composants et leurs règles. Un langage commun entre le design et le code.

Token (jeton) : une valeur à laquelle on donne un nom, par exemple « couleur principale » ou « marge moyenne ». La modifier une fois met tout à jour.

Composant (component) : un élément réutilisable, comme un bouton ou une carte, construit avec des tokens.

Mode : une autre version des mêmes tokens (clair, sombre, campagne, langue), sans dupliquer les écrans.

Thème clair et sombre (light and dark mode) : deux modes de couleurs pour une même interface.

Variable Figma (Figma variable) : la façon dont Figma stocke un token, avec une valeur par mode.

Parcours (flow) : le chemin d'une personne, écran après écran, pour atteindre son but.

Persona : le portrait d'un utilisateur type, qui aide à prendre des décisions de design.

Prototype : une version cliquable du produit, pour tester avant de construire.

Grille (grid) : la trame d'espacement, souvent de 8 ou de 16 pixels, sur laquelle s'alignent les éléments.

Cible tactile (touch target) : la zone qu'on peut toucher avec le doigt. Elle devrait mesurer au moins 44 pixels.

Accessibilité (accessibility) : concevoir pour que tout le monde puisse utiliser le produit, y compris avec un handicap ou dans des conditions difficiles.

Les mots du guide



IDENTITÉ VISUELLE

Identité visuelle (visual identity) : l'ensemble des éléments qui font reconnaître une marque : logo, couleurs, typographies, images, ton.

Logotype (logotype) : le nom de la marque dessiné en lettres, souvent accompagné d'un symbole pour former le logo.

Charte graphique (brand guidelines) : le document qui fixe les règles d'usage de l'identité visuelle : où placer le logo, quelles couleurs employer, lesquelles éviter.

Guide de style (style guide) : le document de référence d'un produit : couleurs, typographies, composants et exemples d'usage. La charte graphique parle de la marque, le guide de style parle du produit.



OUTILLAGE

Figma : l'outil de conception d'interfaces où vivent les maquettes et le design system.

Serveur MCP (MCP server) : le pont qui permet à Claude de lire et de modifier un fichier Figma.

Dépôt Git (Git repository) : l'endroit où vit le code, avec l'historique de chaque modification.

VS Code : un éditeur de code, l'endroit où l'on lit et modifie les fichiers d'un projet.

Claude Design : l'outil de Claude pour concevoir et explorer des interfaces.

Claude Code : l'agent de Claude qui travaille directement dans le code d'un projet.

Fichier MD (Markdown) : un simple fichier texte, avec une mise en forme légère, qui sert de consignes, de mémoire ou de documentation pour l'agent.

Source de vérité (source of truth) : la version qui fait foi quand plusieurs sources se contredisent.



PLATEFORMES

Application native (native app) : une application conçue spécifiquement pour un système, comme une app iPhone écrite en Swift. Elle accède directement aux capacités du téléphone.

Application web (web app) : une application qui tourne dans le navigateur, sans installation.

Application hybride (hybrid app) : du web emballé dans une application installable.



INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Agent : une IA qui ne se contente pas de répondre, mais qui enchaîne des actions : lire un fichier, modifier du code, vérifier un résultat.

Prompt : la consigne qu'on donne à l'IA. Plus elle est précise, plus la réponse l'est aussi.

Contexte (context) : l'ensemble des informations que l'agent a sous les yeux pendant une session.

Audit automatisé (automated audit) : une vérification faite par un script ou un agent, par exemple sur l'accessibilité ou la lisibilité.

Designer augmenté (augmented designer) : un designer qui délègue l'exécution et la vérification à l'agent, mais garde le cadrage, le jugement et la décision.

lineale

Ton jugement. La vitesse de l'IA.

Parlons de votre produit

lineale.ca