

Construiriez-vous votre cuisine sans en avoir fait des plans ?

Arthur Bréant*

Résumé

Qui ne s'est pas déjà lancé dans le développement d'une application Shiny sans en avoir fait une maquette au préalable ? Et pourtant, le "freestyle" qui devait nous faire gagner du temps s'avère souvent être bien coûteux en essais-erreurs durant le développement...

Pourtant, ça ne vous viendrait jamais à l'idée de faire la même chose pour d'autres conceptions ! Imaginons que vous vouliez construire une cuisine. Vous avez tous les outils nécessaires et des matériaux de haute qualité, mais pas de plans. Est-ce que vous commenceriez à travailler immédiatement, au risque de vous retrouver avec une cuisine mal conçue et donc inutilisable ? Et bien c'est exactement ce qui se produit lorsque vous développez une application Shiny sans faire de maquette.

Je vous vois déjà me dire : "Oui, mais une maquette ça prend beaucoup trop de temps par rapport à son apport dans le développement".

Rappelez vous qu'une maquette doit simplement vous permettre de visualiser les différents éléments de l'interface utilisateur, les graphiques, les tableaux et les différentes fonctionnalités. Et grâce à des outils comme Figma, c'est rapide et pas besoin de sortir d'école d'architecture. Vous pourrez ainsi facilement expérimenter différentes dispositions et configurations pour trouver la meilleure solution et identifier les problèmes potentiels *avant* de commencer le développement.

Visez juste dans votre développement et économisez temps et argent, tout ça grâce à un bon départ : avec une maquette.

Mais qu'est-ce qu'une bonne maquette ? Quelles en sont les étapes de conception ? Quels outils utiliser ? Comment impliquer les parties prenantes ? On vous montre ça au travers d'un exemple concret : la conception d'une application open-source appelée {signature}.

Mots-clefs : Shiny – Méthode d'optimisation – Maquette – Figma

*ThinkR, arthur@thinkr.fr