



INNOVATIVE SOLUTIONS
BY OPEN SOURCE EXPERTS

Pour un Design System dans geOrchestra

Harmoniser, Simplifier, Collaborer



Pierre Grambert

Designer @camptocamp



1. Qu'est-ce qu'un design system ?

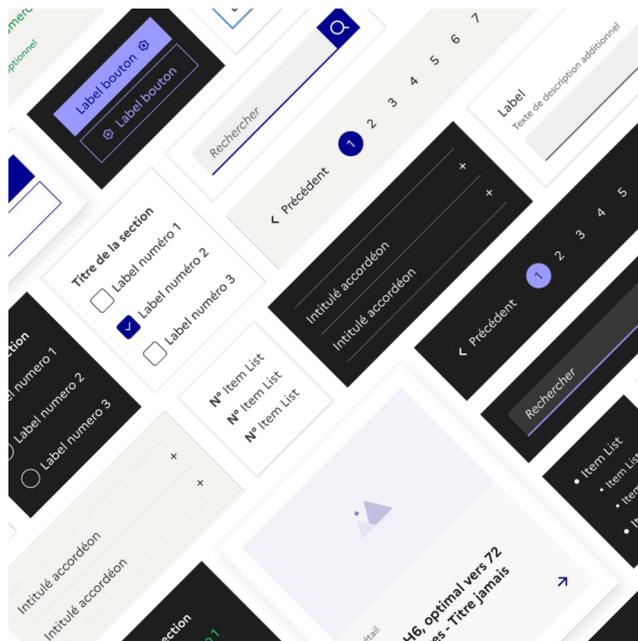
C'est un **ensemble cohérent de règles, de composants, de styles, de comportements**, qui permet de construire des interfaces :

Un design system est **un peu plus qu'une bibliothèque de composants UI**.

- Charte graphique
- Composants UI
- Comportements et cas
- Documentation (usage/technique)

- Cohérents
- Accessibles
- Modulaires
- Maintainables

1. Exemple du DSFR



- Composants
- Blocs fonctionnels
- Modèles
- Composants bêta

Composants et modèles

Accueil > Composants et modèles

Composants

Les éléments permettant de concevoir vos sites et applications.

[→](#)

Blocs fonctionnels

Retrouvez l'ensemble des blocs fonctionnels pour construire vos pages

[→](#)

Modèles

Des modèles prêts à l'emploi.

[→](#)

Composants bêta

Les composants et modèles mis à disposition en avance de phase.

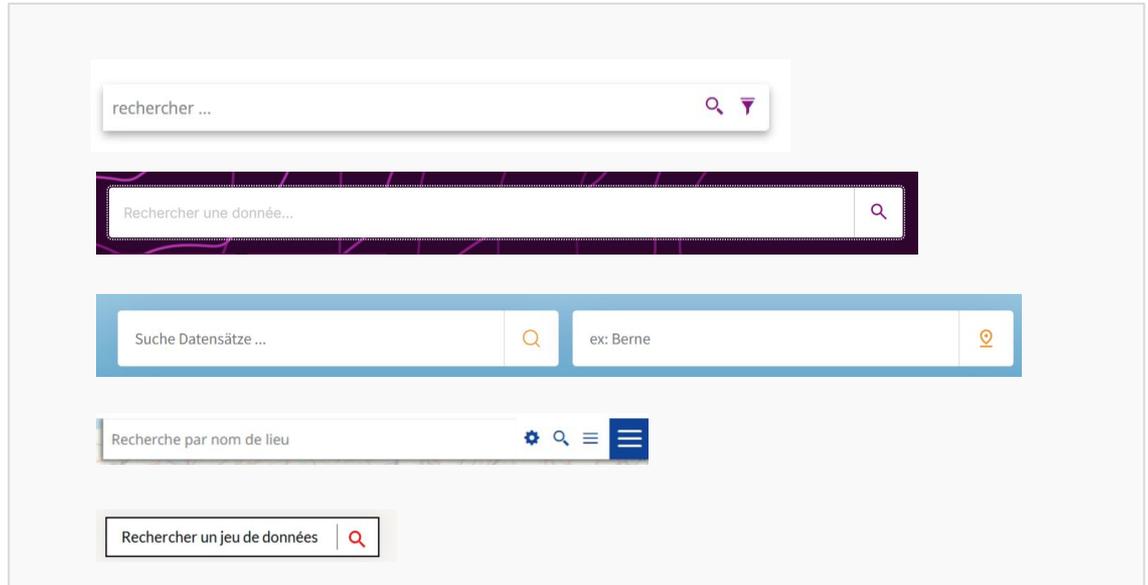
[→](#)

2. Pourquoi parler de design system dans geOrchestra?



Geonetwork Mapstore Geoserver ...

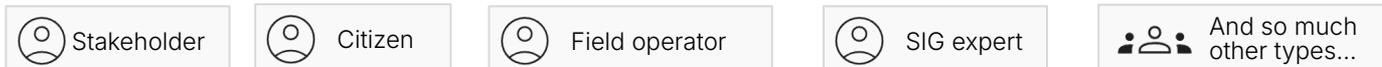
Mais cette richesse fonctionnelle s'accompagne aussi, parfois, de disparités dans les interfaces, les interactions, l'esthétique, et l'expérience utilisateur.





2. Pourquoi parler de design system dans geOrchestra?

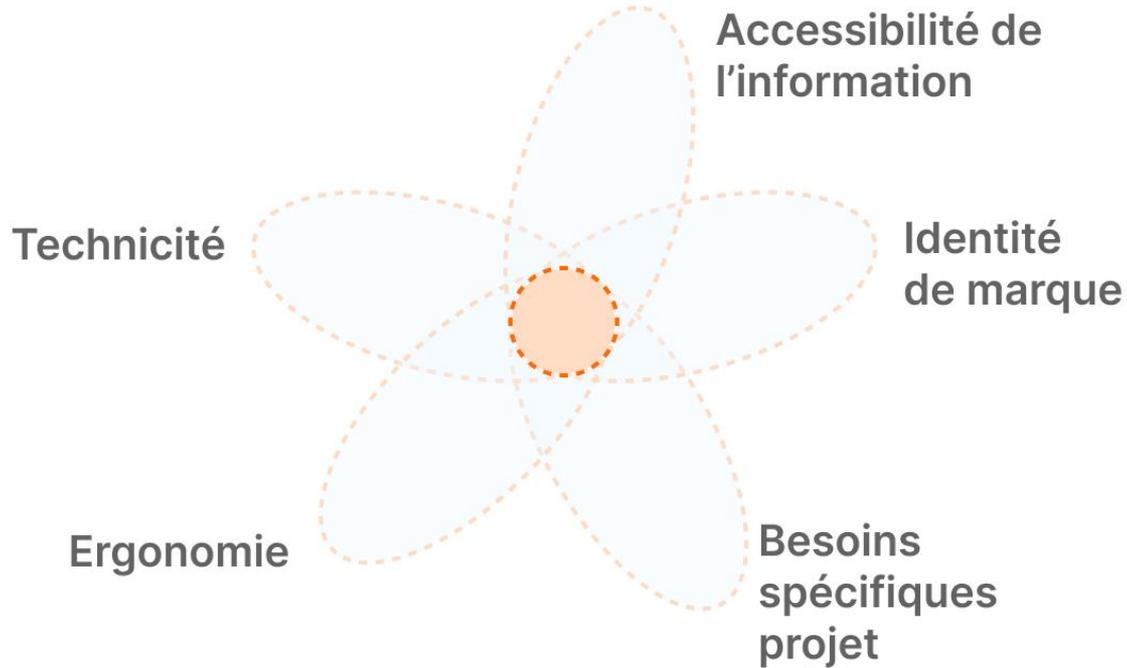
L'audience des services portés n'est pas uniquement à destination de profils techniques



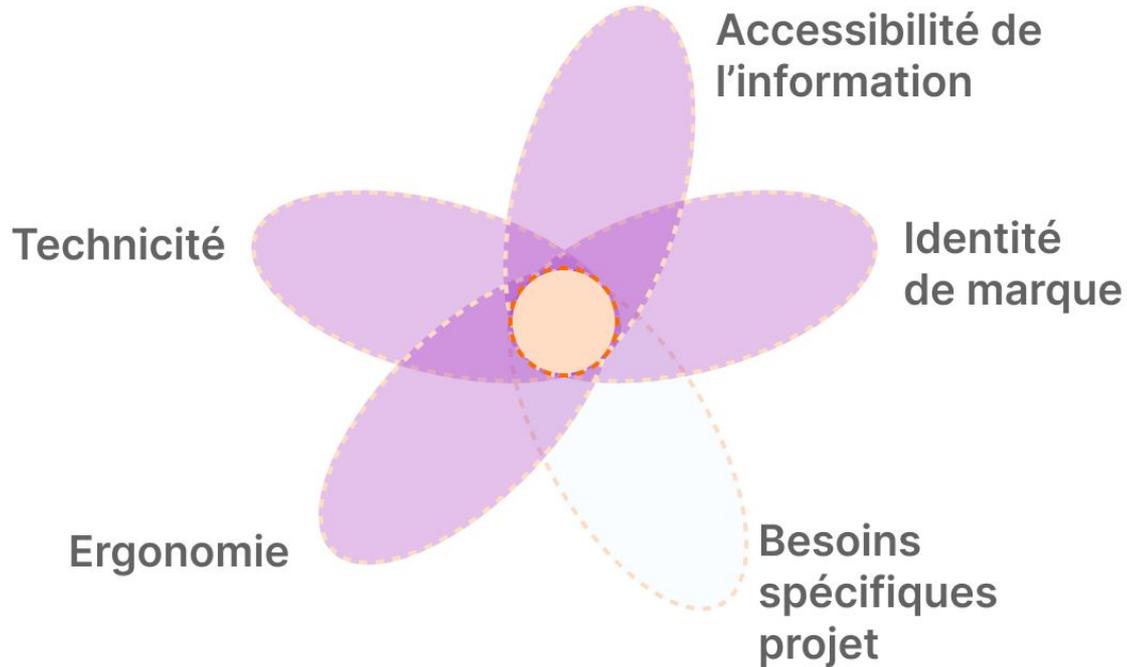
La directive européenne INSPIRE impose la mise à disposition et l'échange des données géographiques d'intérêt public.

Nécessité de prendre en considération les utilisateurs quels qu'ils soient

2. Pourquoi parler de design system dans geOrchestra?



2. Pourquoi parler de design system dans geOrchestra?





3. Pourquoi geOrchestra aurait besoin d'un design system ?

Aujourd'hui, les modules de geOrchestra ont chacun évolué à leur rythme. Un design system permettrait de :

- **Unifier visuellement la suite,** renforcer l'identité de geOrchestra.
- **Améliorer l'expérience utilisateur** pour tous les profils.
- **Accélérer les développements,** en mutualisant les composants.
- **Renforcer l'accessibilité**
- **Simplifier l'onboarding des nouveaux contributeurs.**

Globalement, on peut dire que la mise en place d'un Design system permet :

Réduction 30 à 50% sur le temps de développement front.

- Réduction importante des dettes techniques front /design
- Accélération du Time-to-market



4. Enjeux et bénéfices à long terme

En plus d'effets directs, la mise en place d'un design system aurait également un impact sur :



- Durabilité du service
- Son accessibilité
- Flexibilité
- Crédibilité

Le design system n'est pas une fin en soi, mais un outil collaboratif au service de toute la communauté :

- Designers, dev front, back, intégrateurs, usagers...
- C'est un terrain fertile pour créer des synergies entre les acteurs du projet.



5. Comment amorcer cette démarche ?

- **Audit UX/UI**
Localiser les points qui pourraient être améliorés.
- **Planification - processus scrum classique :**
 - Développement progressif d'une bibliothèque de composants.
 - Rédaction d'une documentation accessible : guides de styles, comportements recommandés.
 - Mise en place d'un processus de contribution UX/UI dans la communauté.

Adopter un processus Scrum dans le développement d'un design system nous permettrait :

- Suivre au mieux les aléas de la disponibilité des équipes/budget.
- Se maintenir dans un processus d'amélioration continu.
- Être au clair sur la feuille de route, sans être enfermé dans un cadre.

6. Conclusion



La mise en place d'un design system pour geOrchestra est une opportunité :

- d'améliorer l'expérience utilisateur
- de rationaliser les efforts de développement
- de fédérer la communauté autour d'une vision partagée de l'interface.

Ce n'est pas un luxe : c'est un levier stratégique pour l'avenir du projet.

camptocamp[^]

INNOVATIVE SOLUTIONS
BY OPEN SOURCE EXPERTS