

Parcours 15 janvier 2026 · 6 min de lecture

Pourquoi j'ai appris à coder ET à designer

Les deux. C'est la réponse que j'ai donnée une bonne dizaine de fois pendant mes études, à chaque fois qu'on m'a demandé : « Tu veux faire quoi plus tard, dev ou design ? » Une réponse qui a fini par en agacer certains, parce qu'on attendait que je choisisse un camp. Mais ce n'est pas un choix de carrière. C'est une passion qui m'anime depuis bien plus longtemps que mes études. Et finalement, les deux se complètent tellement en moi que je ne peux pas les détacher, même si je le voulais. Parce que l'imagination ne tombe jamais du ciel. C'est une bibliothèque écrite malgré nous par tout ce que le monde nous a donné. Enlevez l'environnement, il ne reste rien. Laissez-le faire, et on devient tous, un peu, magiques.

Il faut remonter avant le code, avant Figma

Pour comprendre pourquoi je n'ai jamais réussi à choisir entre coder et designer, il faut oublier mes années de Bachelor et remonter beaucoup plus loin. Pas jusqu'à mon premier stage, ni jusqu'à mon premier « Hello World ». Jusqu'à une photo de moi à 4 ans.

Cette photo où j'ai 4 ans

Sur cette photo, je suis au Cap Carbon, à Béjaïa. Je suis en haut d'une falaise, la mer bleu turquoise à perte de vue derrière moi. Je devrais regarder le paysage. Je ne regarde pas le paysage. Je suis penchée sur une rangée de petites figurines en bois posées sur le muret, à observer chaque détail : leur posture, leur petit chapeau, la façon dont elles étaient sculptées. À 4 ans, entre un panorama à couper le souffle et sept bouts de bois travaillés à la main, j'ai choisi les bouts de bois. Pas parce que la nature me laissait indifférente : elle aussi fait partie de moi, elle est tellement magique, bourrée de détails à elle seule, une falaise, une couleur de mer, une lumière. Mais ce jour-là, ce sont des détails façonnés par une main humaine qui ont gagné. L'art, sous toutes ses formes, a toujours fait partie de moi, bien avant que j'en aie conscience.

Le dessin, ma première langue

Ce regard-là ne m'a jamais quittée. Enfant, je dessinais déjà tout ce qui me passait sous les yeux, des heures entières, avec une vraie passion pour les crayons de couleur et la peinture, à essayer d'obtenir la bonne nuance plutôt que de me contenter de la première venue. Je passais aussi énormément de temps à créer des maquettes et des petites constructions à la main, un peu à la manière d'Art Attack, cette émission qui m'a donné le goût de fabriquer plutôt que de simplement regarder. Et il y avait Disney,

partout : ses personnages, ses univers, ses couleurs, que je m'amusais à recopier et à réinventer à ma façon. Cette âme d'artiste-là, je l'ai toujours eue, bien avant de savoir que ça s'appellerait un jour de l'illustration. Plus tard, ce réflexe d'enfant s'est transformé en une vraie pratique sur Procreate : de la construction du trait à la gestion de la couleur, en passant par la discipline qu'exige chaque calque. Le dessin a été ma première langue, bien avant que j'apprenne à écrire une ligne de code.

Le code est arrivé après, mais il n'a jamais pris la place du dessin

Le développement est entré dans ma vie beaucoup plus tard, pendant mes études. Et j'aurais pu vivre ça comme un virage, un abandon de l'art pour quelque chose de plus « sérieux » ou de plus employable. Ça n'a jamais été le cas. Le code m'a offert un nouveau terrain pour la même obsession : construire quelque chose de propre, de cohérent, où chaque détail compte, exactement comme face à ces sept figurines en bois.

Je ne vais pas non plus enjoliver : il y a eu une période où j'ai vraiment douté. Je n'avais pas envie de faire du code, et honnêtement, ce n'est toujours pas mon plus grand élément, ni ce dans quoi je me sens la plus douée naturellement. Je suis loin d'être une experte. Mais je m'en suis servie comme d'un levier : une façon concrète de faire exister mon art autrement que sur une feuille ou un calque Procreate, de lui donner une forme que d'autres peuvent utiliser, visiter, toucher du doigt. Le code n'est pas ma plus grande force, mais c'est devenu l'outil qui porte la mienne.

Deux langages pour un seul problème

Un designer qui ne comprend pas les contraintes techniques dessine des interfaces impossibles à coder proprement. Un développeur qui ignore les principes d'UX construit des outils fonctionnels mais désagréables à utiliser. J'ai vu les deux situations en stage, et à chaque fois le résultat souffrait du même problème : personne dans la pièce ne pouvait faire le pont entre l'idée et sa réalisation technique. Moi, ce pont, je le fais naturellement, parce que je pense en formes avant de penser en fonctions.

Le design sans le code reste une intention. Le code sans le design reste une contrainte. Et l'un comme l'autre, sans la passion qui les anime, ne restent que des outils.

Ce que ça change au quotidien

- Je maquette sur Figma en pensant déjà en composants React réutilisables.
- Quand une idée de design est trop coûteuse à développer, je le sais avant de la présenter.
- Je peux discuter directement avec un client sans traducteur entre les deux mondes.
- Mes illustrations Procreate nourrissent mes choix de direction artistique en dev.
- Aujourd'hui encore, je regarde toujours les détails avant l'ensemble, sur un écran comme sur un muret.

```
// Un exemple concret : penser en composants dès la maquette
function ProjectCard({ title, tools, cover }) {
  return (
    <article className="rounded-xl overflow-hidden bg-white shadow-sm">
      <img src={cover} alt={title} className="aspect-[4/3] object-cover" />
      <div className="p-4">
        <h3>{title}</h3>
        <TagList items={tools} />
      </div>
    </article>
  );
}
```

Ce n'est pas toujours plus rapide de porter les deux casquettes. Mais c'est toujours plus cohérent. Et au fond, dev et design ne sont pour moi que deux expressions de la même passion, celle d'une enfant qui préférerait des figurines en bois à un panorama sur la mer. Cette cohérence-là se voit dans le résultat final, que ce soit sur ce portfolio ou sur les projets que je mène en autonomie.