

# Les variantes Figma, à quoi ça sert ?

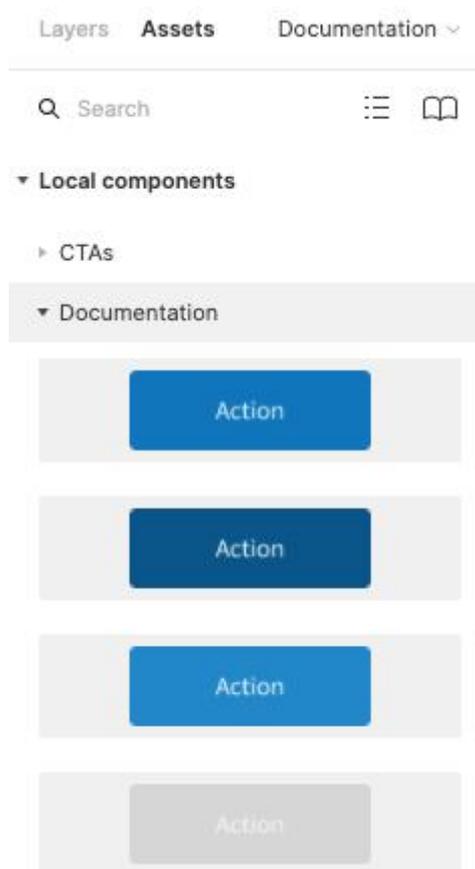
Pour être plus précis, prenons un exemple :

Le cas des boutons d'action, que je nommerai CTA, pour plus de praticité par la suite.

Pour créer tous les états d'un CTA, nous créons autant de composants que d'état.

En l'occurrence pour un CTA primaire :

1. Défaut
2. Hover
3. Actif
4. Inactif



Nous nous retrouvons donc avec 4 composants de notre CTA. Jusqu'ici tout va bien, mais cela devient vite une usine à gaz lorsque l'on ajoute les CTAs primaires, secondaires,

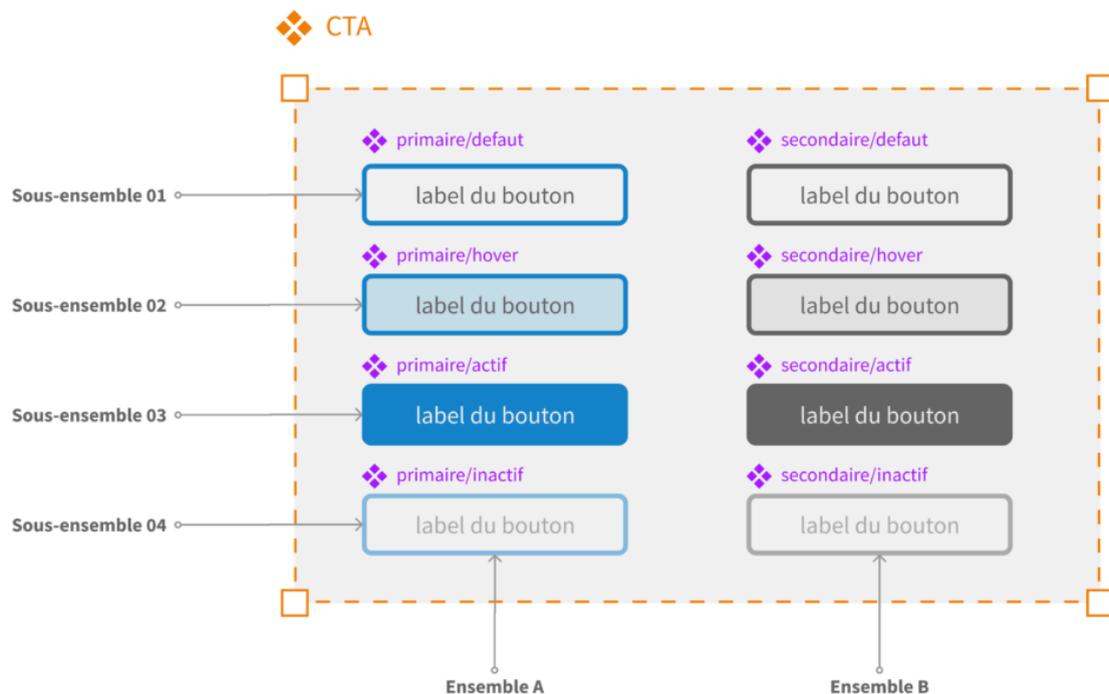
tertiaires, ghost, les tailles différentes. Et on peut continuer avec la prise en compte des icônes à gauche ou à droite...

Et si l'on fait un rapide calcul :

4 (états) x 4 (type de CTA) x 3 (Tailles différentes) x 3 (sans icône, icône gauche ou droite) x 2 (version desktop ou mobile) = 288 !!!

Du coup se retrouver dans 288 composants dans nos assets, bah galère galère. J'en vois déjà certains qui mentionnent la *partie recherche*, oui mais dans un flux de prod, rechercher systématiquement ses composants n'est pas très optimisé.

Voilà pourquoi utiliser les variantes peut être très intéressant.



## Les variantes Figma, comment les structurer

Tout comme les composants, vous pouvez structurer vos variantes en utilisant les « / ».

Cette utilisation très puissante au sein de Figma permet de très bien organiser vos variations. C'est même primordial pour bien segmenter vos composants, et ceci ne rendra vos variantes que plus efficaces.

Reprenons nos CTAs de tout à l'heure :

1. Définir les grands ensembles des variantes
2. Définir les composants de ces ensembles
3. Définir l'ordre des ensembles et des composants
4. Bien nommer chaque composant et chaque ensemble

#### 1. Définir les grands ensembles

Ou comment catégoriser chaque ensemble de composants.

Pour nos CTA, nous aurions besoin :

- Les états
- Les types
- Les tailles
- Icones (si besoin)
- Support (si traité en responsive)

#### 2. Définir les composants de ces ensembles

En gros, ce sont les composants qui vont faire partie de chaque ensemble. Il vaut mieux bien réfléchir sur ce point, pour éviter de tout reprendre par la suite.

*Bien définir cette étape vous fera gagner du temps ensuite.*

Personnellement, j'aime bien créer un schéma de la structure de mes variantes, et en plus je le réutilise par la suite



Là c'est plus votre logique ou celle de votre organisation qui définira l'ordre de chaque ensemble. Donc là aussi pourquoi ne pas impliquer les parties prenantes dans l'élaboration de ces variantes par le biais d'un atelier, comme un petit tri de carte.

Pour ma part, j'aime commencer par l'essence même du composant. A quoi va-t-il servir dans mon design ? Quelle est sa fonction première ?  
Je penche donc pour le type en premier choix, sa taille et enfin son état.

*L'ordre défini doit être rigoureusement identique pour chaque composant.*



### 3. Bien nommer chaque composant et chaque ensemble

Est-ce que vous êtes dans une organisation anglophone ou francophone ou autre, ce sera déterminant pour la nomenclature de chaque composant.

Après certains anglicismes peuvent être tolérés.

Là encore c'est du bon sens, mais sachez que le nom aura un impact. Nous savons très bien que rentrer dans le design d'une autre personne n'est jamais facile. Si c'est le bazar, ce sera inutilisable.

*Alors pensez aux utilisateurs qui vont interpréter et se servir de vos designs.*

Ensemble    Sous-ensemble    Sous ensemble N    Variation

 Type / Taille / ... / Etat

label du bouton