Design System et IA : construire son **MCP maison**



L'IA a pris place parmi les utilisateurs du design system. Elle ne devine rien, elle applique un cadre. Deux retours d'expérience, l'un dans un groupe média, l'autre dans la distribution, montrent ce que change le fait d'exposer son design system à la machine via un serveur MCP : des prototypes conformes à la marque en quelques minutes, testables auprès de vrais utilisateurs.

DESIGN SYSTEM · SERVEUR MCP · PROTOTYPAGE · GOUVERNANCE



Antoine Fornas
Product manager IA



Antoine Deshoux
Design system lead



Ismail Hamila
Design System Manager
Animation et introduction

Le prototype devient le livrable

Dans le premier cas, une équipe produit livre aux ingénieurs des prototypes codés à la place des specs. La documentation recule, le binôme PM et designer itère directement dans le navigateur. Tout repose sur le design system : sans référentiel propre, le modèle improvise ses composants et le test utilisateur en ressort biaisé.

Le serveur MCP expose les composants, leurs variantes et des gabarits de pages entières, que l'agent découvre à la demande sans saturer son contexte. On y branche ensuite les autres sources disponibles (documentation, analytics, APIs métier) pour remplir les écrans avec de la donnée réelle et tester bien avant la delivery.

Un assistant plutôt qu'un outil de plus

Dans le second cas, le serveur agrège Figma, Storybook, la documentation et l'UX writing derrière une seule URL, à coller dans l'outil de design ou la CLI de son choix. Il renvoie des valeurs en dur, parce qu'un alias de token ne parle pas à la machine : 4 de radius, 56 de hauteur, et le responsive suit tout seul.

Des outils internes cadrent chaque usage : construction d'écran, audit de conformité d'une maquette existante, génération des états vides, data viz empruntée à des librairies externes puis repeinte aux tokens maison. Les fondations restent verrouillées, un mode exploration ouvre la porte aux composants qui n'existent pas encore.

Ce qui coince

Les obstacles tiennent rarement à la technique. Réorganiser une équipe autour du prototype coûte plus d'énergie que monter le serveur. Une maquette jouable fait croire au business qu'une mise en production tiendra en une semaine, quand les ingénieurs comptent en mois. La disparition des tâches d'exécution pose aussi la question des juniors, qui apprennent à juger en exécutant. Restent le coût, difficile à isoler dans les indicateurs d'un produit stable, et la dépendance à quelques fournisseurs de modèles.

Par où commencer

1. Nettoyer la source de vérité, puisque la qualité de la donnée conditionne tout le reste.
2. Faire générer le serveur par un agent de code à partir de cette source, l'affaire de quelques jours.
3. Le mettre à l'épreuve en binôme sur de vraies features, puis réinjecter les corrections des designers.
4. Suivre les prompts et les composants appelés pour animer la communauté et faire monter les gens en compétence.

À retenir

Le curseur se déplace de l'exécution vers le jugement. Aucun métier ne disparaît, la valeur change de place.

Le MCP ouvre un canal de distribution de plus pour le design system, consacré au prototypage cadré.

L'équipe design system glisse vers un rôle de plateforme, colonne vertébrale de tout ce qui sera généré.