Ruhr WUD 09.11.2023

MAN MUSS WISSEN, WANN MAN AUFHÖRT.

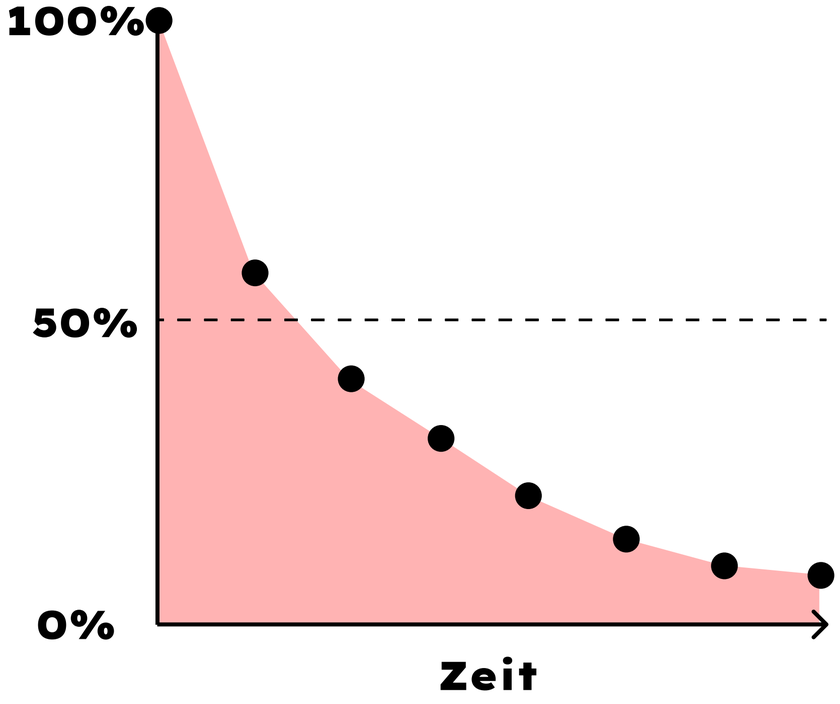
ATOMIC DESIGN IN SOFTWAREPROJEKTEN.

HERAUSFORDERUNG IN GROSSEN PROJEKTEN

- Fokus kann leicht auf Beschreibung und Definition von Atomen, Molekülen und Organismen beschränkt bleiben
- Kein Bezug zur täglichen Arbeit im Entwicklungsprozess
- Erschlägt mehr, als das es im Prozess unterstützt

LERN- UND VERGESSENSKURVE

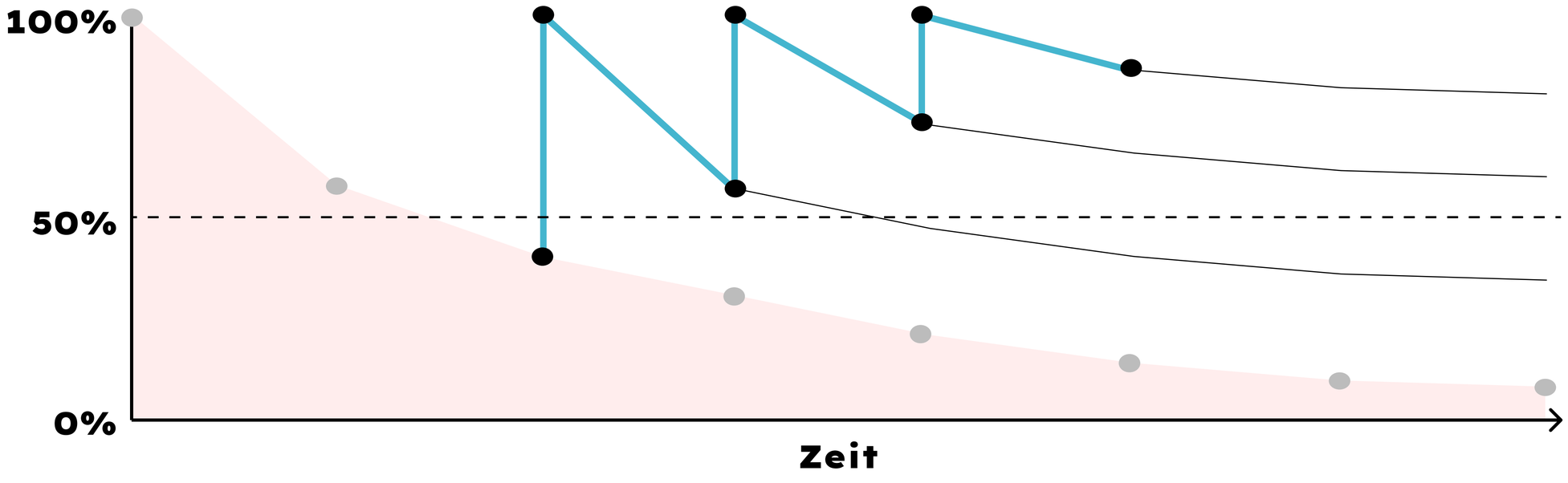
nach Ebbinghaus



- Lerneffekt bei komplexen Beschreibungen hält nicht sehr lange vor (>20min)
- Dokumentation und tatsächliche Entwicklungsarbeit haben keine Schnittpunkte

WIEDERHOLUNGEN HELFEN

Arbeit, Arbeit, Arbeit eben



- <u>Herausforderung:</u> Schnittmenge zwischen Design-, Dokumentations- und Dev-Arbeit schaffen

LÖSUNGSMÖGLICHKEIT: STORYBOOK

- Vereint Dokumentation (Spezifikation), Design (Figma) und Entwicklung
- Findet innerhalb des Toolset der täglichen Dev-Arbeit statt
- Bindet die nötige Wiederholung der Methode Atomic Design in den Arbeitsalltag aller Rollen ein

Für die Neugierigen

INTERESSANTES RUND UM DIE ARBEIT MIT ATOMIC DESIGN

- Brad Frosts Blog
- Brad Frost und Michael Chan “How to use Storybook with Atomic Design”
- Atomic 2.0 – Revising the Atomic Design Method for Design Systems