

Handout

Lighting Talk

«AtomicKitchen»

Frontend Best Practices 2021
Lightweight Design Systems

Thomas Sokolowski
07.09.2021



1. Kurz zu meiner Person



- Thomas Sokolowski, Jahrgang 1966
- Abschluss: Diplom Designer; Studium: visuelle Kommunikation in Hildesheim (Deutschland)
- Seit 4 Jahren beschäftigt als Senior UX Designer bei Snowflake Productions, einer UX- und Digitalagentur in Zürich.
- Fokus liegt auf Designsysteme und Prozessoptimierung im Bereich UX Design.
- Entwickler von <https://atomic-kitchen.com> – einem Tool mit welchem man Atomic Design Systeme und Online Styleguides erstellen kann
- Private Website: <https://thomas-sokolowski.com>
- Website Snowflake: <https://www.snowflake-experience.ch>



2. Entwicklung eines Designsystem für den Kanton Bern

Der Kanton Bern unterhält über 50 Internet-Auftritte, welche aus mehr als 80'000 Einzelseiten bestehen und über 40 Millionen mal pro Jahr besucht werden.

Nicht optimierter Ist-Zustand: <https://www.be.ch>

Der Kanton Bern beauftragte uns Ende 2018 ein «Basis-Layout inklusive Key-Templates» für den vollständigen Relaunch dieser 50 Internetauftritte zu entwickeln.

Bereits umgesetzte Designs:

- <https://www.police.be.ch>
- <https://www.bsm.sid.be.ch>
- <https://www.pass-id.sid.be.ch>
- <https://www.shsm.bkd.be.ch>

Die Herausforderung bestand im Wesentlichen darin, für die vielen unterschiedlichen Websites ein Design zu entwickeln, das jedem einzelnen Angebot einen individuellen Spielraum einräumt, aber gleichzeitig sicherstellt, dass die Websites des Kantons als Einheit wahrgenommen werden. Dabei mussten alle Elemente die Standards der Konformitätsstufe AA für Barrierefreiheit erfüllen.

Anstatt wie von Kundenseite zunächst gewünscht, eine Reihe von Templates zu entwickeln, konnten wir unseren Kunden überzeugen, einen modularen Ansatz zu verfolgen, der ihn eine Reihe von Vorteilen bietet.

Wir entschieden uns eine modulares, skalierbares Designsystem basierend auf Atomic Design Prinzipien zu entwickeln. Für die Erstellung dieses «Designsystems» haben wir ein Tool namens «AtomicKitchen» verwendet, welches ich in den letzten 7 Jahren selbst entwickelt habe.

Mit diesem Tool kann man iterativ ein Atomic-Design-System erstellen und online veröffentlichen.

Aus diesem können einzelne «Code-Pattern» für die technische Umsetzung entnommen und zu Websites zusammengesetzt werden. Das reduziert den Kommunikationsaufwand zwischen Design und Realisierung und verhindert Missverständnisse, da das Design nicht noch «in Code übersetzt» werden muss. Das Design liegt auf diese Weise native als HTML/CSS Code und verhält sich 100% pixelgenau und responsive.



Aus Kosten und Komplexitätsgründen entschieden wir uns für einen Lightweight Ansatz, d.h. nach der Entwicklung einer Reihe von Basis-Bausteinen, wie Buttons, Accordeons, typografische Grundelemente und ein paar Teaser- und Stage-Elementen, entwickelten wir nur noch Elemente, welche tatsächlich zum Einsatz auf einer der Anwendungen kamen. Diese iterative Vorgehensweise erhöhte die Benutzbarkeit des Designsystems und reduzierte den Aufwand auf beiden Seiten, Design und Umsetzung.

Styleguide – derzeitiger Stand (wird ständig weiterentwickelt):

<https://kantonbern.snowflake.ch/styleguides/1/Kanton-Bern/>

User: **guest** / Password: **kantonbern**

Warum AtomicKitchen und nicht beispielsweise Storybook?

AtomicKitchen verfolgt einen anderen Ansatz als Storybook. Storybook richtet sich vereinfacht gesagt, wesentlich stärker an Entwickler. Die Benutzung von AtomicKitchen dagegen erfordert wesentliche geringere Coding-Skills als Storybook. Vieles geht über Drag & Drop von statten, als Benutzer benötigt man nur fundierte Kenntnisse über HTML und CSS, muss aber selbst kaum Code schreiben.

AtomicKitchen ist eher dafür gedacht, um schon recht früh in der konzeptionsseite – also auf der **«Designseite»** die komplexen Probleme der Responsivität und andere UX relevante Zustände zu evaluieren und nicht erst auf Seite der technischen Umsetzung.

Von uns wird AtomicKitchen daher als iteratives Design-Evaluierungsinstrument, welches schnell und einfach zuverlässige Bewertungskriterien (z.B. die Auswahl der passenden Schrift, Proportionen von Elementen in Organismen usw) liefert.

Wir haben früher diese UX Entscheidungen häufig im Team aufgrund von Adobe XD getroffen und hatten dann als die Entwicklung anfang unsere Entwürfe umzusetzen oft Mals die Hände über den Kopf geschlagen, weil z.B. die Schriften im Browser ganz anders aussahen als wir das in XD designt hatten. Auch konnten wir früher niemals verlässlich sagen, wie sich Designelemente responsive verhalten, wo und wieviel Breakpoints nötig sind und was dieses für Auswirkungen auf die User Experience hat.

