



DevUX

➤ Die Entwicklung einer gemeinsamen Sprache

Web & Wine November 2020

Axel Habermaier

Sina Busch



Hallo Web & Wine



Axel Habermaier

Head of Software Engineering

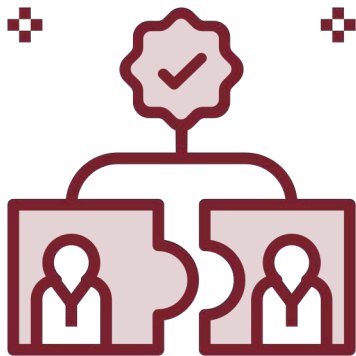


Sina Busch

UIX Expertin

Vernetzung interdisziplinärer Kompetenzen





Zusammenarbeit zwischen Entwicklung und Design

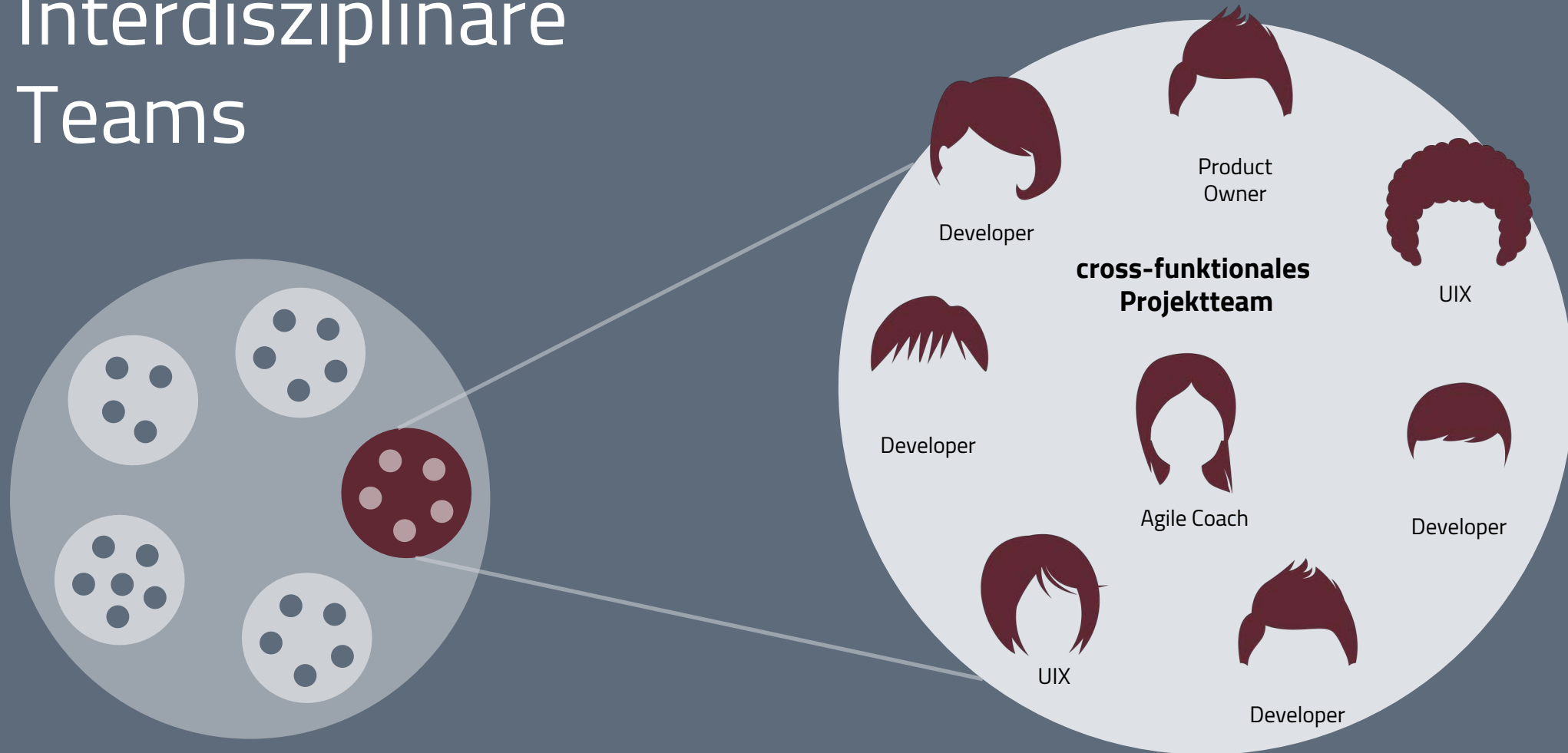
Designer

„Alles muss pixel-perfect sein und es ist mir egal, ob es schwer ist das umzusetzen!!1!“

Entwickler

„Hauptsache die Anwendung ist funktional, das reicht doch!!1 1eins“

Interdisziplinäre Teams



Sind die Silo-Probleme durch unseren Team-Aufbau verschwunden?

Jein!



A culture of collaboration between **designers** and **developers** to better enjoy working together —

A set of practices to build better products faster

[\[https://devux.tech/\]](https://devux.tech/)



Level 0: Dysfunction

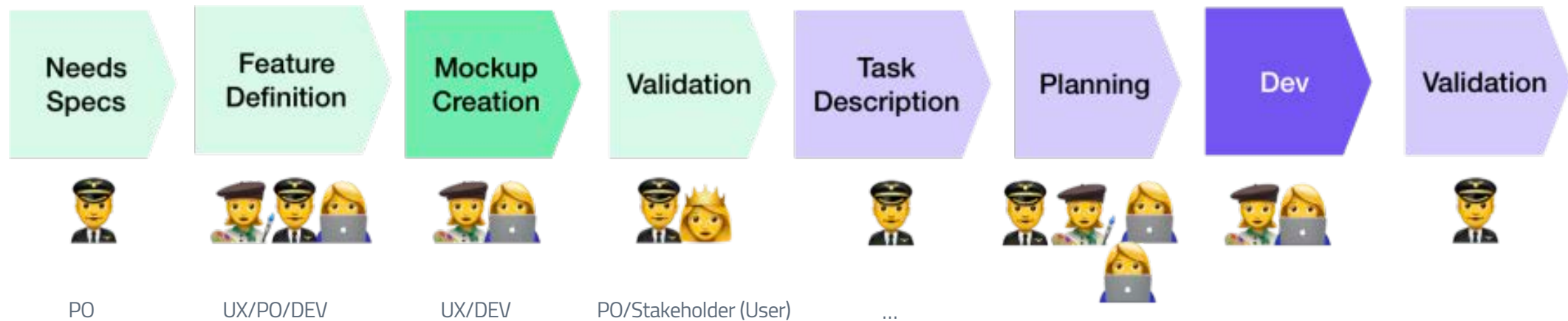
Level 1: Basics

Level 2: Efficiency < Da sind wir

Level 3: Symbiosis < Da wollen wir hin!

[<https://devux.tech/>]

Was steht denn bei Level 3 „Symbiosis“?



Anfang 2020

- Neues Projekt
- Grüne Wiese
- Technologien selbst ausgesucht
- User Interviews
- **super!!**

Nach 6 Wochen:

Unkraut im Code und Unkraut im Design

Warum?

Hier findet
DevUX statt!



Front
of the
Frontend

Fokus bei XITASO



Back
of the
Frontend

Skillset

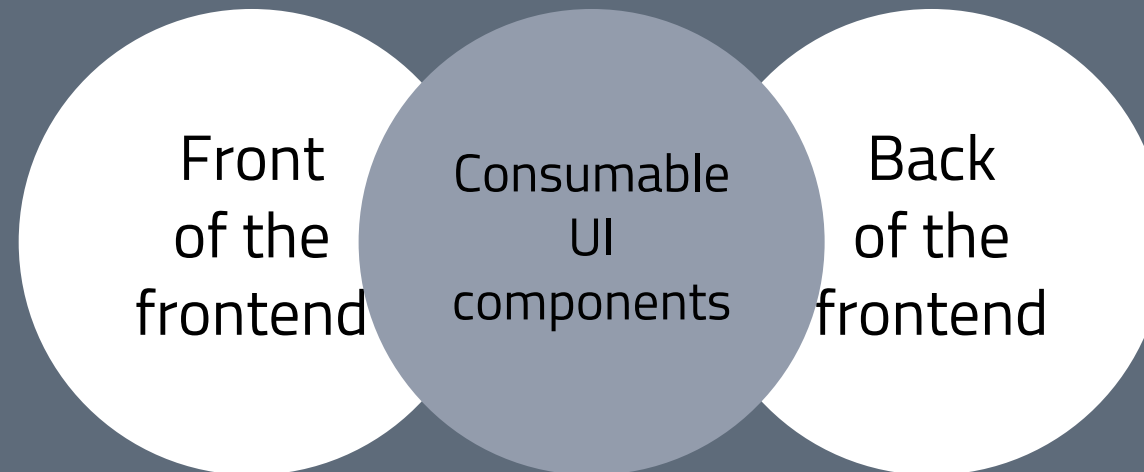
HTML, CSS, Design, Interaction,
Patterns, Accessibility, Animation,
Semantic Markup...

Skillset

JavaScript, TypeScript, React, Angular,
State Management, Functional
Programming, Asynchronität, MVC,
Build Tools, Architecture, ...

[<https://bradfrost.com/blog/post/frontend-design-react-and-a-bridge-over-the-great-divide/>]

FRONTEND: BACK & FRONT



[<https://bradfrost.com/blog/post/frontend-design-react-and-a-bridge-over-the-great-divide/>]

Da haben wir uns einfach so gedacht

WIR SIND SCHLAU!

Wir nutzen einfach ein Consumable UI Framework wie z. B.
Material-UI für React!

Dann passt doch alles!

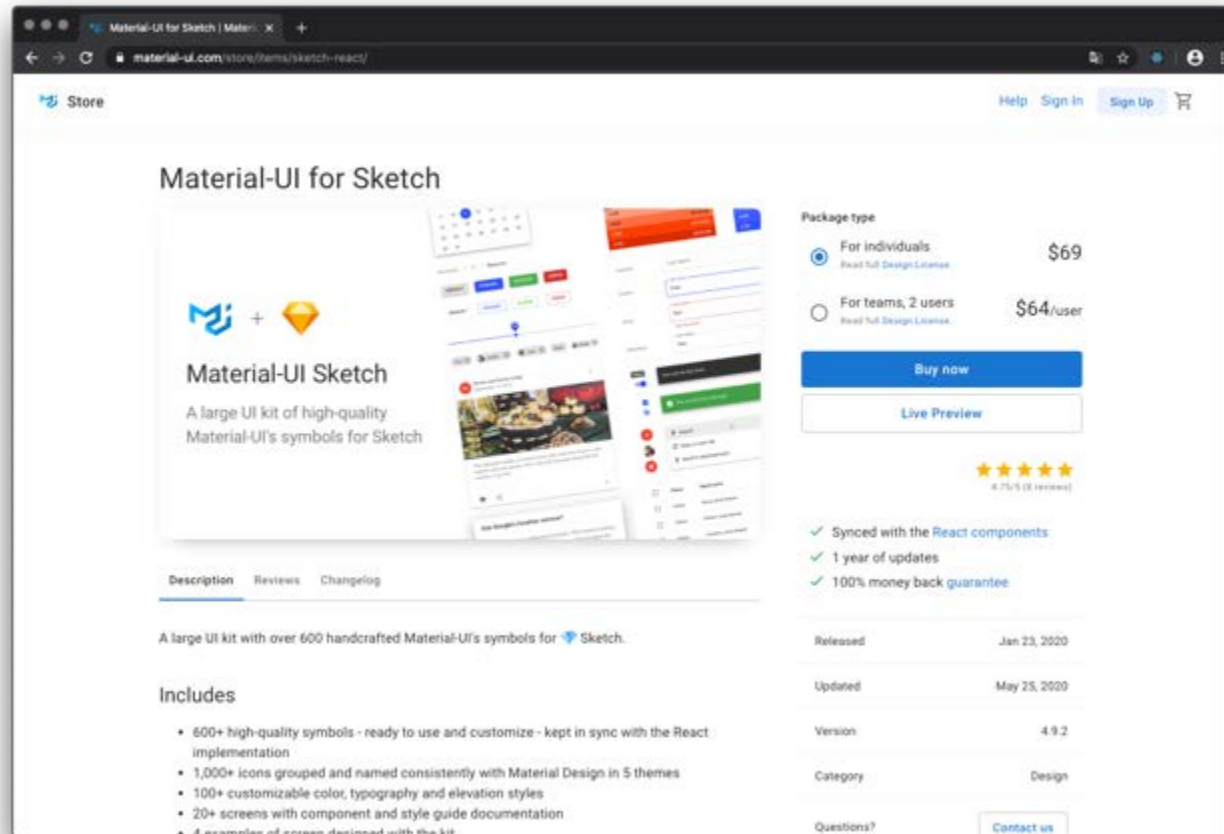
Eingeständnis

Wir haben Material-UI als UI-Framework eingesetzt, ohne es im Detail zu verstehen.

Eine Analyse aus UX-Sicht im Frühling 2020

Beide Gewerke nutzen doch Material?! Was geht hier schief?

- Keine Deckungsgleichheit zwischen material.io (Google) und Material-UI (React)
- Beobachtung von UI-Komponenten auf der dev-stage, die unerklärlich waren
- In IDE geschaut, wie das Styling aufgebaut ist → Unverständnis!
- Unser Wording bzgl. Typografie („high emphasis“, „low emphasis“) war völlig falsch!
- Das läuft ja ganz anders als in unserer Sketch Library?
- **Das ist ja eine ganz andere Welt**



The screenshot shows the product page for 'Material-UI for Sketch' on the Material-UI store. The page features a main heading, a product image showing a UI kit, and a 'Package type' section with two options: 'For individuals' at \$69 and 'For teams, 2 users' at \$64/user. Below this are 'Buy now' and 'Live Preview' buttons, a 4.75/5 star rating, and a list of features including 'Synced with the React components', '1 year of updates', and '100% money back guarantee'. A table at the bottom right lists release and update dates, version, and category.

Material-UI for Sketch

Material-UI Sketch

A large UI kit of high-quality Material-UI's symbols for Sketch

Package type

- For individuals Read full Design License \$69
- For teams, 2 users Read full Design License \$64/user

[Buy now](#)

[Live Preview](#)

★★★★★
4.75/5 (8 reviews)

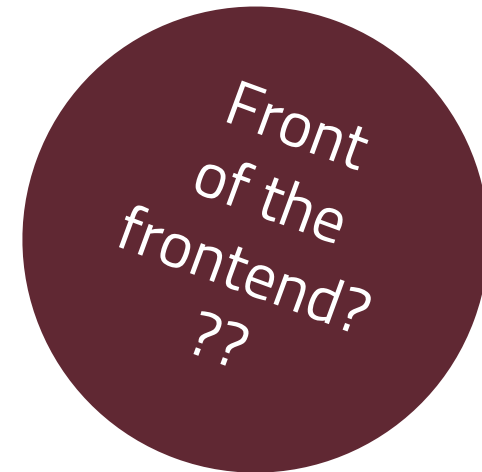
- ✓ Synced with the [React components](#)
- ✓ 1 year of updates
- ✓ 100% money back [guarantee](#)

Released	Jan 23, 2020
Updated	May 25, 2020
Version	4.9.2
Category	Design

Questions? [Contact us](#)

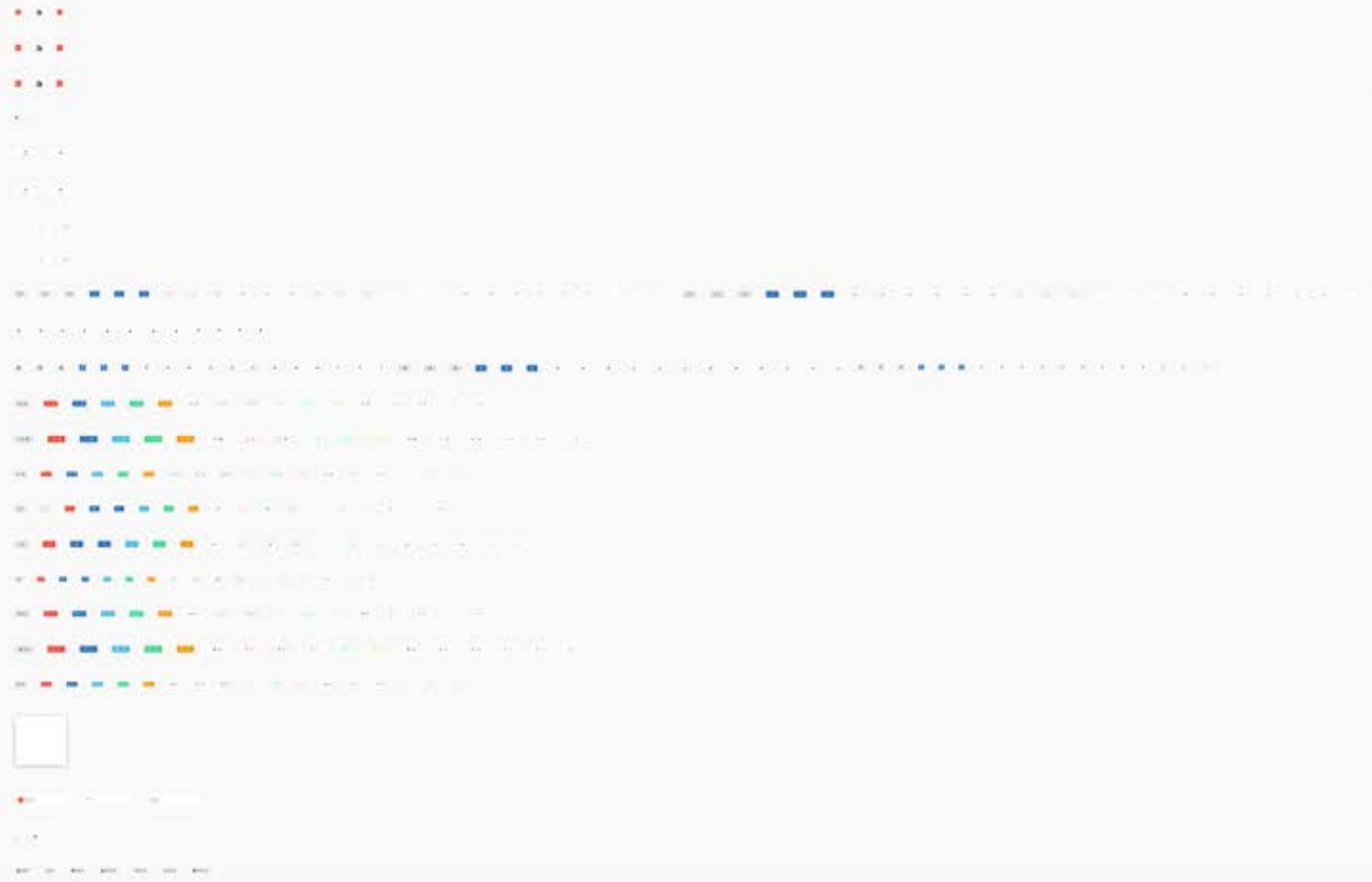
Gleiche Komponenten,
gleiches System!

Ist der/die **UIX-Designer:in**
auch ein:e **Entwickler:in**?



- Pages
- Getting Started
 - Theme Builder
 - Components
 - Colors
 - Icons
 - Symbols**

- Search Layers
- */ Color / Icons / Black / In...
 - ★ Button/Slim/Secondary
 - ★ Button/Slim/Primary
 - ★ Button/Slim/Fab
 - ★ Button/Slim/Default
 - ★ Button/Large/Secondary
 - ★ Button/Large/Primary
 - ★ Button/Large/Fab
 - ★ Button/Large/Default
 - ★ Button/Default/Secondary
 - ★ Button/Default/Primary
 - ★ Button/Default/Fab
 - ★ Button/Default/Default
 - icons/ic/cancel
 - icon/navigation/expand_m...
 - icon/maps/place_24px
 - icon/content/report_gmail...
 - icon/communication/phon...
 - icon/communication/locati...
 - _ignore/icon default
 - _ignore/Divider
 - _ignore/Cursor/Pointer
 - Top Bar
 - Tooltip



STYLE

Fills

Borders

Shadows

Inner Shadows

Blur

Was haben wir dann gemacht?

Dev und UIX haben **gemeinsam** refactored

- Design files
- Code

Local Styleguide

h2 / text-primary

Lato, Bold, 32px, ● rgba 0 0 0, 0.87

h3 / text-secondary

Lato, Bold, 24px, ● rgba 0 0 0, 0.6

h3 / text-primary

Lato, Bold, 24px, ● rgba 0 0 0, 0.87

h4 / text-secondary

Lato, Bold, 20px, ● rgba 0 0 0, 0.6

h4 / primary-contrastText

Lato, Bold, 20px, ○ #white

h4 / text-primary

Lato, Bold, 20px, ● rgba 0 0 0, 0.87

h5 / text-primary

Lato, Bold, 16px, ● rgba 0 0 0, 0.87

body1 / text-secondary

Lato, Regular, 16px, ● rgba 0 0 0, 0.6
Line height: 20px

body1 / text-primary

Lato, Regular, 16px, ● rgba 0 0 0, 0.87
Line height: 20px

body1 / primary-main

Lato, Regular, 16px, ● #primary_main
Line height: 20px

body2 / text-secondary

Lato, Regular, 14px, ● rgba 0 0 0, 0.6

body2 / text-primary

Lato, Regular, 14px, ● rgba 0 0 0, 0.87

body2 / primary-main

Lato, Regular, 14px, ● #primary_main
Line height: 20px, Letter spacing: 0.25px

body2 / primary-main

Lato, Regular, 14px, ● #primary_main
Center

body2 / primary-main

Lato, Regular, 14px, ● #primary_main

overline / text-secondary

Lato, Medium, 12px, ● rgba 0 0 0, 0.6
Line height: 16px, Letter spacing: 0.8px

caption / colorPrimary

Lato, Regular, 12px, ● #primary_main
Center

caption / text-secondary

Lato, Regular, 12px, ● rgba 0 0 0, 0.6

```
frontend - theme.ts
frontend src style theme.ts
Project
  frontend
    build
    cypress
    node_modules library
    public
    src
      assets
      bootstrapper
      components
      consts
      enums
      generated-api
      hooks
      infrastructure
      localization
      models
      services
      store
      style
        palette
          fonts.css
          global-styles.ts
          theme.ts
          theme-provider.tsx
        utils
          index.css
          index.tsx
          react-app-env.d.ts
      editorconfig
      .env
      .env.development
      .env.production
      .eslintrc.js
      cypress.json
      package.json
      README.md
      tsconfig.json
      yarn.lock
    External Libraries
    Scratches and Consoles
theme.ts
1 import {createMuiTheme, useMediaQuery} from '@material-ui/core';
2 import './fonts.css';
3 import {Overrides as CoreOverrides} from '@material-ui/core/styles/overrides';
4 import {CSSProperties} from 'react';
5 import {AlertClassKey} from '@material-ui/lab';
6 import {primary} from './palette/primary';
7 import {secondary} from './palette/secondary';
8 import {info} from './palette/info';
9 import {success} from './palette/success';
10 import {warning} from './palette/warning';
11 import {error} from './palette/error';
12
13 const defaultTheme = createMuiTheme({ options:
14   spacing: 4,
15   palette: {
16     type: 'light',
17     common: {
18       black: '#000',
19       white: '#fff'
20     },
21     primary: {
22       light: primary[500],
23       main: primary[500],
24       dark: primary[800],
25       contrastText: primary.contrastText
26     },
27     secondary: {
28       light: secondary[500],
29       main: secondary[500],
30       dark: secondary[900],
31       contrastText: secondary.contrastText
32     },
33     info: {
34       light: info[300],
35       main: info[500],
36       dark: info[900],
37       contrastText: info.contrastText
38     },
39     success: {
40       light: success[500],
41       main: success[500],
42       dark: success[900],
43       contrastText: success.contrastText
44     },
45     warning: {
46       light: warning[500],
47       main: warning[500],
48       dark: warning[900],
49       contrastText: warning.contrastText
50     },
51     error: {
52       light: error[500],
53       main: error[500],
54       dark: error[500],
55       contrastText: error.contrastText
56     }
57   }
58 });
```

Ist der/die **Entwickler:in**
auch ein:e **UIX-Designer:in**?

These vom Branchenverband bitkom

Softwareentwicklung hat ein Gestaltungsvakuum.

Wenn man heute Software entwickelt, passiert das vor allem technisch im Sinne des Software Engineering und organisatorisch im Sinne des Projektmanagements. **Eine führende gestaltende Rolle, vergleichbar mit der des Industriedesigners oder des Architekten im Bauwesen fehlt jedoch.** Dieses Gestaltungsvakuum führt nicht selten dazu, dass Gestaltung implizit passiert oder Personen über die Gestaltung von Software entscheiden, deren Spezialgebiet eigentlich ein anderes ist. Die Folge sind dann eher suboptimale Ergebnisse und eine Software, die am Bedarf der Menschen vorbeientwickelt wurde.

[<https://www.bitkom.org/Themen/Technologien-Software/Software/digitaldesign.html>]

Softwareentwicklung hat ein Gestaltungsvakuum.

Studiengänge der Informatik mit und ohne Gestaltungsdisziplinen in Deutschland

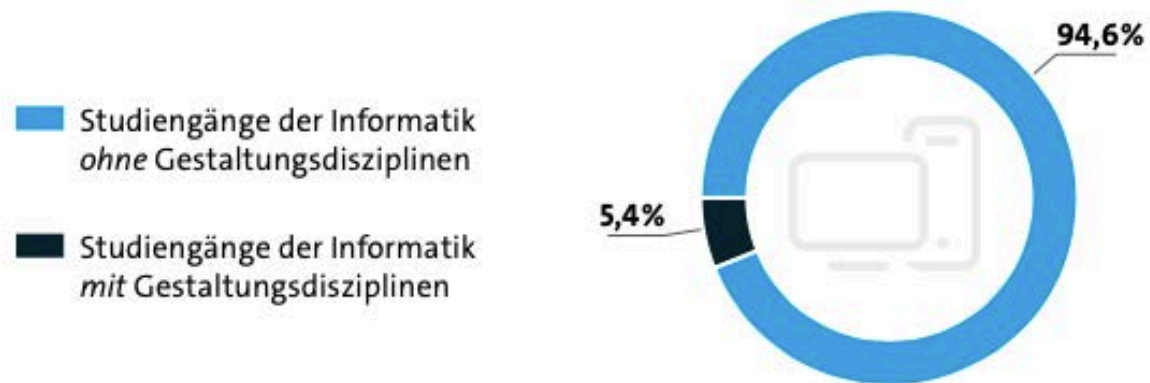


Abbildung 1: Studiengänge der Informatik mit und ohne Gestaltungsdisziplinen in Deutschland (basierend auf

www.hochschulkompas.de, Stand 22.12.2016)

[Bitkom AK Digital Design: Rollenideal Digital Design S. 13
<https://www.bitkom.org/Bitkom/Publikationen/Rollenideal-Digital-Design.html>]



FAZIT (aus unserer Sicht)

Wir brauchen keine „Hybride“, sondern Verständnis des jeweils andere Gewerks

Wir sollten nicht nur nebeneinander sitzen, sondern uns gegenseitig unsere Art zu Arbeiten zeigen!

Es hilft, gemeinsame Vokabeln und Konzepte schaffen