

Oto cztery reguły projektowania:

1. *Reguła ludzka* (ang. *Human rule*). Cały projekt ma charakter społecznościowy.
2. *Reguła niejednoznaczności* (ang. *Ambiguity rule*). Zachowajmy niejednoznaczność.
3. *Reguła przeprojektowywania* (ang. *Redesign rule*). Cały projekt to przeprojektowanie.
4. *Reguła namacalności* (ang. *Tangibility rule*). Uczynmy pomysły namacalnymi dla ułatwienia komunikacji.

Będziemy używać akronimu HART (ang. *human, ambiguity, redesign, tangibility*), aby pomóc zapamiętać te zasady. Przyjrzyjmy się zasadom HART w tym zakresie, w jakim odnoszą się one do projektowania architektury oprogramowania, dzięki czemu możemy zobaczyć, jak zastosować myślenie projektowe w kontekście tego typu systemów.

Projektowanie dla ludzi

Projekt jest przedsięwzięciem skoncentrowanym na człowieku. Projektujemy oprogramowanie *dla* ludzi. Projektujemy oprogramowanie *z* ludźmi. Każda decyzja projektowa w architekturze w jakiś sposób pomaga osobom. Zarazem każda taka decyzja musi być zrozumiana i udostępniona innym osobom.

Architekci muszą wczuć się we wszystkich interesariuszy. Trzeba dbać o użytkowników końcowych tak samo jak o ludzi, którym pomagają użytkownicy końcowi, programistów, którzy piszą kod, testerów, którzy go weryfikują, a nawet menedżerów, którzy pilnują harmonogramu projektu. Gdy projektujemy system oprogramowania, będziemy współpracować z pozostałymi osobami z naszego zespołu i okazywać szacunek, słuchając ich, zakładając pozytywne intencje oraz stosując metody projektowania ukierunkowane na człowieka.

Reguła ludzka przypomina również, że architekci nie są oddzieleni od zespołów. Współpracujemy bezpośrednio z nimi, aby wspólnie projektować architekturę. Budowanie oprogramowania to intensywna aktywność społeczna. Idea architekta w wieży z kości słoniowej, który projektuje architekturę izolowany od zespołu, jest mitem. Architekci oprogramowania stanowią integralną część każdego zespołu. Oddzielenie architekta od zespołu odcina połączenie między architektem a wszystkimi, których architektura będzie dotyczyć.

Empatia w stosunku do ludzi, którzy bezpośrednio i pośrednio wchodzą w interakcję z architekturą, czyni nas lepszym projektantem, komunikatorem i liderem.