

05

Design Atômico

No último vídeo aprendemos um pouco sobre o design atômico e entendemos como ele funciona: é uma metodologia de design de interfaces que divide os elementos de maneira modular. Foi criada pelo web designer Brad Frost e parte do pressuposto que layouts de produtos digitais são um sistema - ou seja - que os elementos, quando conectados, criam um todo organizado. Inspirado pela biologia Frost percebeu que os componentes dos sistemas de design se comportam de maneira similar aos átomos, moléculas e organismos. A seguir é apresentada cada uma das fases do design atômico.

Átomos: Átomo significa “aquilo que não pode ser dividido”. São os menores elementos dos nossos layouts, isolados, e que não precisam de um contexto para existir. Exemplos: botões, inputs, títulos, parágrafos, imagens, etc, ou até mesmo elementos abstratos como cores e tipografia. São elementos que sozinhos não fazem sentido. Uma boa maneira de organizar seus átomos é criando um guia de estilo. O designer insere no guia de estilos todos os átomos que pretende usar em seu projeto: tipografia para títulos, parágrafos, tamanhos de thumbnails, cores, etc.

Moléculas: São basicamente agrupamentos de dois ou mais átomos. As moléculas fazem componentes isolados funcionarem com um propósito. Uma label e um input de texto sozinhos não são úteis, mas se combinarmos os dois podemos criar um campo de busca, por exemplo.

Organismos: Da mesma maneira que uma molécula é um conjunto de átomos, um organismo é um conjunto de moléculas. Podemos dizer que são sessões da nossa interface, como por exemplo um header, um footer ou uma sessão isolada no nosso design. Ao contrário das moléculas, um organismo pode ter diferentes propósitos: em um header podemos ter diversos tipos de elementos como logo, navegação, formulário de login, campo de busca, botão, etc, e cada um deles pode realizar uma ação diferente.

Templates: Aqui termina a analogia à ciência e a partir dessa etapa já começamos a ter um produto mais apresentável. Podemos dizer que um template é um wireframe de apenas uma das telas da nossa interface.

Páginas: As páginas são a evolução do nosso template para um design de alta fidelidade e mais complexo, com cor, tipografia e conteúdo real. Na página podemos ver todos os elementos menores em um contexto real, com todas nossas escolhas visuais, compostas por todos os componentes.