

04

Design atômico

Transcrição

[00:00] Fala, pessoal. Bem-vindos a mais um vídeo aqui da Alura. Nessa aula, a gente vai aprender sobre o Design Atômico, que é uma metodologia para criar sistemas de design modulares. Essa metodologia foi concebida pelo web designer Brad Frost e faz um paralelo ao design de interface com os elementos da biologia, de átomos, moléculas e organismos.

[00:21] Essa metodologia leva em consideração que existem elementos que soltos não fazem sentido existirem, mas que em conjunto fazem um todo organizado, e é essa metodologia que a gente utiliza no Design Atômico. A gente vai aprender um pouco mais e eu vou passar aqui por todos esses elementos do Design Atômico que são eles: os átomos, moléculas, organismos, templates e telas.

[00:45] Vamos começar falando dos átomos, na biologia o átomo é o menor elemento possível, o elemento que não é divisível, é o primordial, o primeiro de todos e a gente pode fazer o paralelo aqui com o design dizendo que, por exemplo, aqui um placeholder, que é a nomenclatura de uma caixa de texto é um átomo, por exemplo, aqui, um texto é um átomo, um botão é um átomo.

[01:05] São elementos que sozinhos... Se eu colocar em uma interface só um botão sem nada, ou, então, só um texto sem nada, não faz muito sentido existir. Esse é, basicamente, o átomo. O que já nos leva para o próximo elemento que a gente vai discutir que são as moléculas.

[01:21] Pensa nos átomos que a gente acabou de comentar, quando os átomos estão juntos como nesse exemplo aqui, nós temos aqui um placeholder, uma caixa de texto e um botão, dessa maneira, quando já estão mais juntos, a gente já pode fazer alguma coisa, já tem um sentido ele existir, dessa maneira, a gente cria um campo de texto, por exemplo.

[01:41] O usuário vai lá tem a descrição da caixa, aqui o texto que ele vai imputar e o botão, a gente já começa a criar algum sentido para esses átomos sozinhos nas moléculas, as moléculas pegam os átomos e já criam algum primeiro sentido para eles. O que nos leva ao próximo elemento que a gente vai discutir aqui que são os organismos.

[02:01] Os organismos como estão nesse exemplo aqui, pode ser, por exemplo, um menu, que no menu nós já temos diversos agrupamentos de moléculas diferentes criando cada molécula com uma função específica. Por exemplo, aqui, nós temos uma molécula que é o logo, nós temos uma outra molécula que são links para navegação e uma outra molécula que é um campo para o usuário imputar um texto.

[02:25] Vocês já podem notar que nos organismos são diversos agrupamentos de moléculas que nesse organismo não necessariamente ele vai fazer uma única função, ele pode desempenhar diversas funções diferentes, então já uma evolução da molécula ao organismo. O que nos leva agora ao próximo elemento que a gente vai discutir aqui, que são os templates.

[02:46] Os templates agora já são vários organismos diferentes em conjunto já formando uma tela mesmo, uma tela quase que final, digamos assim, da interface, então aqui nós temos um organismo que é o header, nós temos um outro organismo que pode ser uma imagem, um outro organismo que vai ser o texto corrido com o título. Então, nós juntamos diversos organismos em uma tela e isso vira já um template, quase que um resultado final para a nossa interface.

[03:15] A última etapa que a gente vai ver do Design Atômico são as telas, que são nada mais, nada menos que os templates, agora já populado com os elementos reais, então já é um produto final quase apresentável para o nosso usuário, se a gente for fazer testes de habilidade para o cliente se ele for aprovar a arte, seja qual for, já um resultado quase que final, onde já tem aqui todos os organismos que a gente criou juntos formando um template e esse template a gente já utilizou informações reais para criar as telas.

[03:49] Reparem pessoal, que no momento do template e das telas, acabou a analogia com o mundo da biologia, mas a gente já consegue ter alguma coisa já criada nesse sentido de agrupamento de átomos, que esse agrupamento de átomos são moléculas, que o agrupamento de moléculas já leva a ser organismos, organismos aos templates, templates para as telas. São basicamente esses elementos que a gente está estudando no Design Atômico.

[04:15] Bom, eu espero que vocês tenham gostado dessa aula, tenham entendido um pouco sobre o Design Atômico porque vai ser bem importante ao longo desse curso aqui, que a gente vai dar bastante ênfase quando a gente for meter a mão na massa e mexer mesmo no Sketch.

[04:28] A gente vai criar diversos componentes diferentes, a gente vai estudar um pouco isso mais para frente e vocês vão ver que vamos utilizar bastante essa metodologia do Design Atômico, então é importante entendermos todos os elementos que compõem essa metodologia.

[04:40] Eu espero vocês na próxima aula, onde a gente vai ver as telas e os fluxos no nosso aplicativo. Eu espero vocês lá, pessoal.