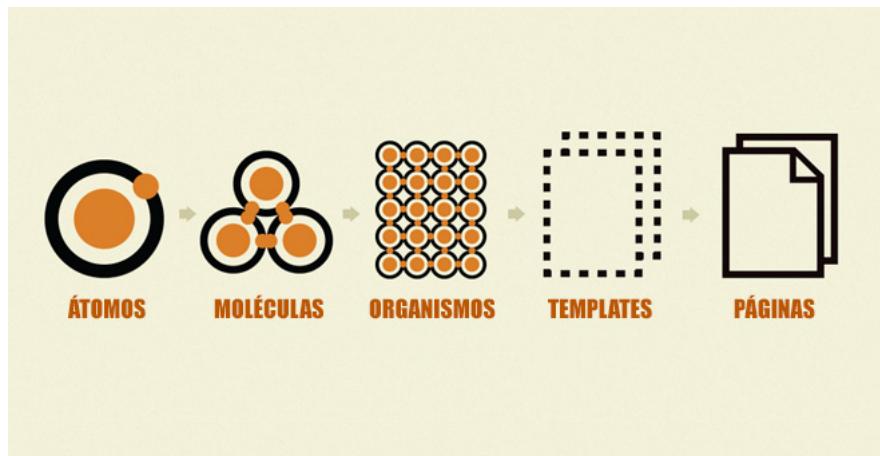


## Para saber mais: Sobre o design atômico

### Sobre Design Atômico

No último vídeo aprendemos um pouco sobre o **Design Atômico**, entendendo como ele funciona. Trata-se de uma metodologia de design de interface que divide os elementos de maneira modular. Foi criada pelo web designer [Brad Frost](https://bradfrost.com/) (<https://bradfrost.com/>) 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.



*Imagem do livro de Brad Frost sobre Design Atômico mostra os elementos que o compõem.*

Veja a seguir cada uma das fases do Design Atômico:

**Átomos:** significam “aquilo que não pode ser dividido”. São os menores elementos dos layouts. São elementos isolados que não precisam de um contexto para existir. Exemplos: textos, imagens, ilustrações, ícones, formas, cores, sombras, grids e espaçamentos. São elementos que sozinhos não fazem sentido. Para um design system os átomos são a base para criação de elementos visuais. Por meio dele você distingue quais são as cores usadas, fontes, sombras, formas, etc.

**Moléculas:** são agrupamentos de dois ou mais átomos. As moléculas fazem componentes isolados funcionarem com um propósito. Uma molécula pode ser, por exemplo, um botão. Nele encontramos fonte, cores, formas e sombras - ou seja: diversos átomos agrupados que juntos formam um elemento maior.

As moléculas são construídas baseadas nas informações que estão presentes nos átomos em um design system. Dessa maneira o projeto inteiro passa a ter uma padronização visual consistente, respeitando e replicando as escolhas feitas nos átomos para as moléculas.

**Organismos:** da mesma maneira que uma molécula é um conjunto de átomos, um organismo é um conjunto de moléculas. Pode-se dizer que são sessões de uma tela. Pode ser, por exemplo, um header, um footer ou uma sessão isolada no design da página. 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 interface.

**Páginas:** as páginas são a evolução do template para um design de alta fidelidade. Aqui o layout já tem uma cara de *produto final* e é apresentado com diversos átomos, moléculas e organismos e com grande padronização visual. É possível criar fluxos navegáveis entre as páginas para que elas façam contexto em um protótipo de alta fidelidade.

O Design Atômico auxilia na construção de um design system. Dessa maneira conseguimos definir qual a aparência visual dos menores elementos do layout (os átomos) e seguir com ela para os próximos elementos no Design Atômico.

O design system, dessa maneira, se torna um documento altamente padronizado e confiável. Portanto é importante conhecer essa metodologia para estruturar a criação do design system.

Caso deseje conhecer um pouco mais sobre a metodologia do Design Atômico é possível ver um conteúdo extra [nesse curso](https://bit.ly/3eqD9IU) (<https://bit.ly/3eqD9IU>).