

ATOMIC DESIGN

La metodología Atomic Design, ideada por Brad Frost, pretende acabar con las inconsistencias y optimizar al máximo el diseño y el desarrollo de productos digitales.

Viene inspirada en el mundo de los átomos y los elementos químicos. Está compuesta por 5 elementos que se combinan entre sí para formar los siguientes.

Parten desde un concepto abstracto hacia uno más concreto.

Entendemos la molécula de agua como un conjunto de dos átomos de hidrógeno unidos a uno de oxígeno.

Igual que el conjunto de elementos crea la tabla periódica, con nuestros elementos de diseño conformamos nuestro sistema de diseño. Con este sistema de diseño tendremos la posibilidad de escalar un sinfín de webs.

1. Tendríamos un primer nivel con protones, electrones, etc. Este primer nivel sería el conjunto de tipografías, colores, iconos, etc.
2. Juntando estos elementos formamos un átomo, que en este caso sería un input de texto.
3. Juntando un input de texto y un icono de buscar tendríamos un buscador. O un input y un botón de enviar nos daría una subscripción a newsletter. Molécula.
4. Con un conjunto de moléculas tendríamos un organismo, que sería un template o layout.
5. Con un conjunto de templates tendremos nuestras páginas o sitio. Que sería el conjunto del ecosistema.

Ejemplos de elementos de atomic design.

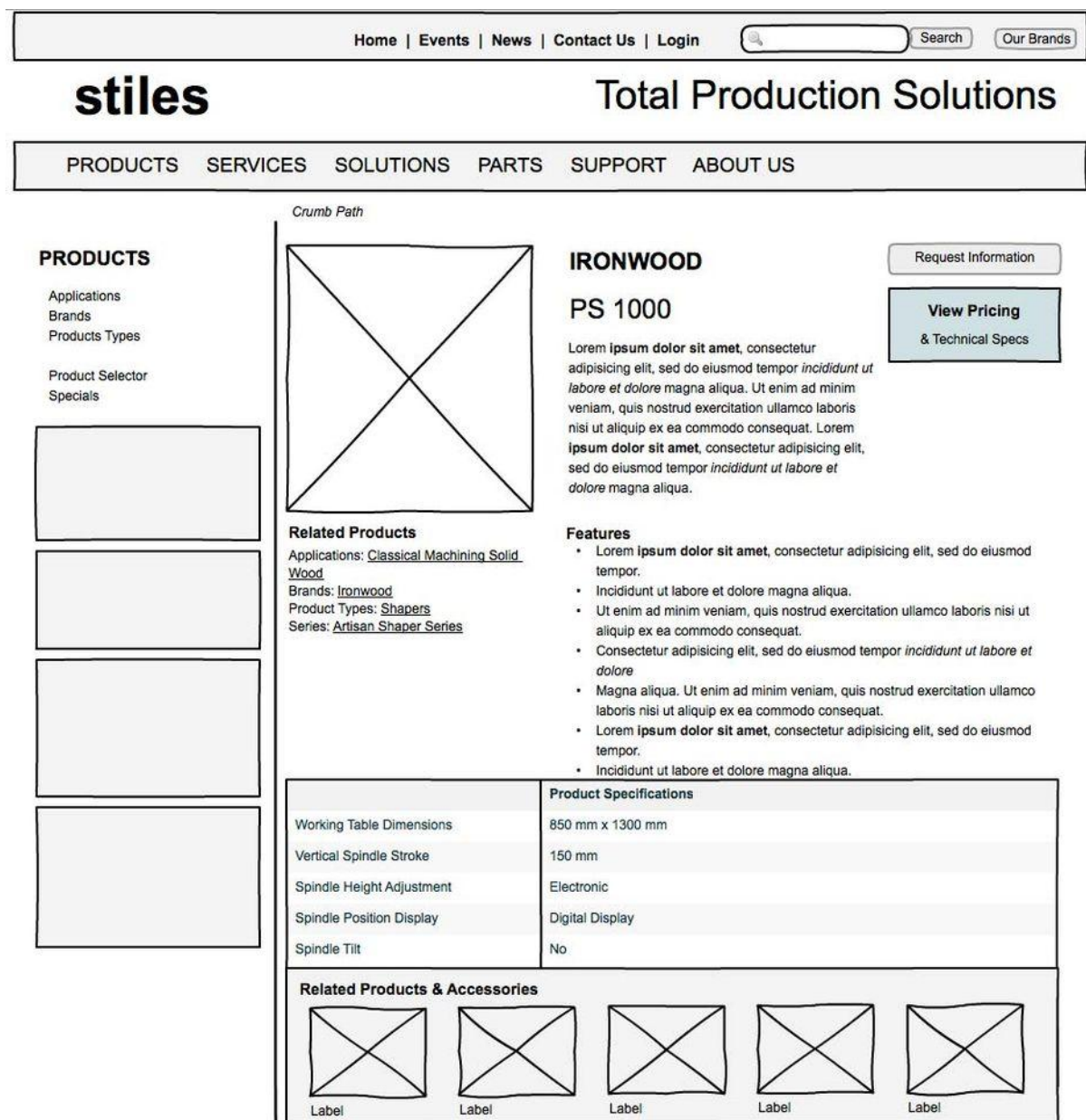
https://docs.google.com/presentation/d/1fKg8XPs8m-wEO-U_1Ec9Vcl5wK8vltuinNWUkkeyyCw/edit#slide=id.g9fb81610ac_0_138

WIREFRAMES

Un wireframe o prototipo no es más que un boceto donde se representa visualmente, de una forma muy sencilla y esquemática la estructura de una página web.

El objetivo de estos es definir el contenido y la posición de los diversos bloques de tu web. Esto incluye menús de navegación, bloques de contenido, etc... Además, te permite como interactuarán estos elementos entre sí.

En los wireframes no se utilizan ni colores, ni tipografías ni cualquier elemento gráfico. Lo importante es centrarse en la funcionalidad del sitio y la experiencia del usuario. La prioridad son los contenidos de la web.



Ventajas:

- Rápidos y baratos de hacer.
- Detectan y corrigen posibles problemas, son una buena herramienta para generar feedback.
- Mejoras sencillas, enlaza con las dos anteriores, al ser rápido su creación permite enseñarle al cliente en un breve espacio de tiempo.
- Mejor usabilidad. La estructura ha sido planteada y discutida con el fin de mejorarla.

Objetivos:

- Decir cómo es que un sitio o una app se formará
- Decir cómo es que será usado
- Decir cómo es que la información será presentada y organizada
- Decir que contenido deberá tener
- Decir cómo es que se interactuara con el usuario

Un wireframe comienza a diseñarse con las primeras reuniones con el cliente, en ella se recogen sus necesidades, se le ofrecen posibles soluciones y se recoge todo esto en algún documento.

Ya sea en papel o en alguna aplicación, se van dibujando las diferentes pantallas a desarrollar con el objetivo de tener una idea clara de la estructura y de los componentes necesarios.

Posteriormente se dibujan dichas pantallas con los detalles a incluir en ellas, ya sea la distribución de los elementos, la información a mostrar y la usabilidad de cada una.