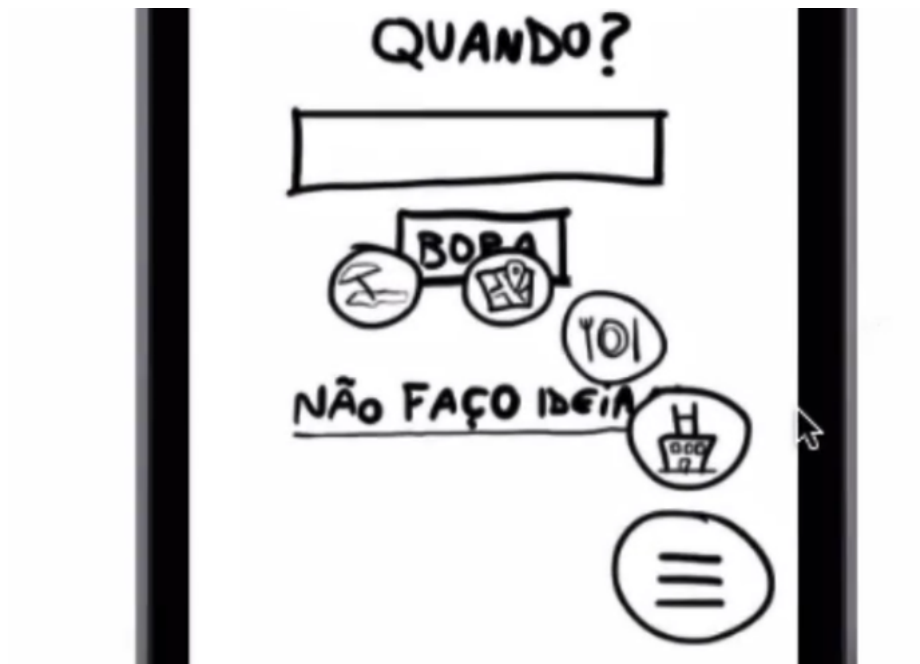


Microinteractions

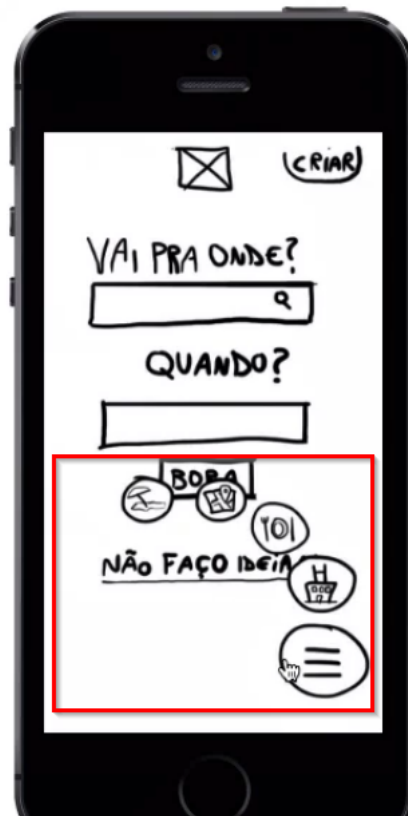
Transcrição

Movemos o menu hambúrguer para o canto direito da tela, mas quando vamos para a tela com as opções, o usuário novamente precisa fazer um grande deslocamento para poder clicar no item.

A interação também está muito formal, clicamos em algo, vamos para outra tela... Vamos encontrar uma forma de deixar o nosso aplicativo mais dinâmico e adequá-lo melhor à lei de Fitts. Para puxar mais a atenção para o canto direito inferior, vamos criar uma nova forma de dispor as opções do menu.



Aparecerá uma animação simples, e que irá disponibilizar os ícones em formato de leque. Agora, a atenção do usuário ficará focada na parte de baixo.



Essa ideia de facilitarmos a vida do usuário é a base da Usabilidade. A ação de chamar a atenção do usuário para algum ponto em específico é o que chamamos de **Microinteractions** (ou traduzido para o português, **microinterações**).

MICROINTERACTIONS

Como você sabe se o seu celular está no modo de vibração? Você aperta o botão e o celular vibra para confirmar que o modo está ligado. Esta ação usa a ideia de microinteração. O criador do termo foi **Dan Saffer**, autor do livro "Microinteractions" em que ele apresenta uma forma de guia de microinterações.

O primeiro passo será pensar no **gatilho** da microinteração. O que ativa o menu hamburguer mais tradicional? O usuário pode clicar no botão ou pode deslizar a tela para as opções.

Nós entendemos que clicar foi o gatilho, mas o que vai acontecer depois dessa ação? Teremos uma opacidade da tela ou os ícones serão disponibilizados em forma de leque? é importante definirmos as regras, ou seja, pensarmos no que vai acontecer e quando vai acontecer.

GATILHO



Não estamos falando para você adicionar animações, simplesmente porque ficará mais divertido para o usuário. Não é o meu objetivo. Já presenciei alguns casos em que os menus tinham uma animação em situações em que eu preferia a informação disponibilizada mais rapidamente. Cuidado para não irritar o usuário com o excesso de animações! Nos vamos usá-la no nosso app para chamar a atenção para um ponto específico e tentar dar mais dinamismo.

E quando fazemos uma microinteração, ela precisa dar algum feedback, seja visual ou sonoro. Isto entra no que falamos na heurística em que o usuário precisa ser informado sobre o que está acontecendo. Para indicar como fazer retornar o menu de leque, podemos adicionar ícone de "x" e o usuário teria a ideia de como fechá-lo. Então, outro ponto é você pensar em como dar o feedback para quem utiliza a aplicação.



Quando o vídeo está carregando no Youtube, visualizamos um *spinner* girando que nos dá um feedback que de algo está acontecendo. E se demora muito para carregar, visualizamos uma mensagem de erro que nos oferece alguma solução ou nos diz o que pode estar acontecendo. Estamos falando dos **loops e modes** que nos dão a ideia de mudança com a microinteração.



Modes se refere as pequenas interações - mas que não necessariamente acontecerão.