

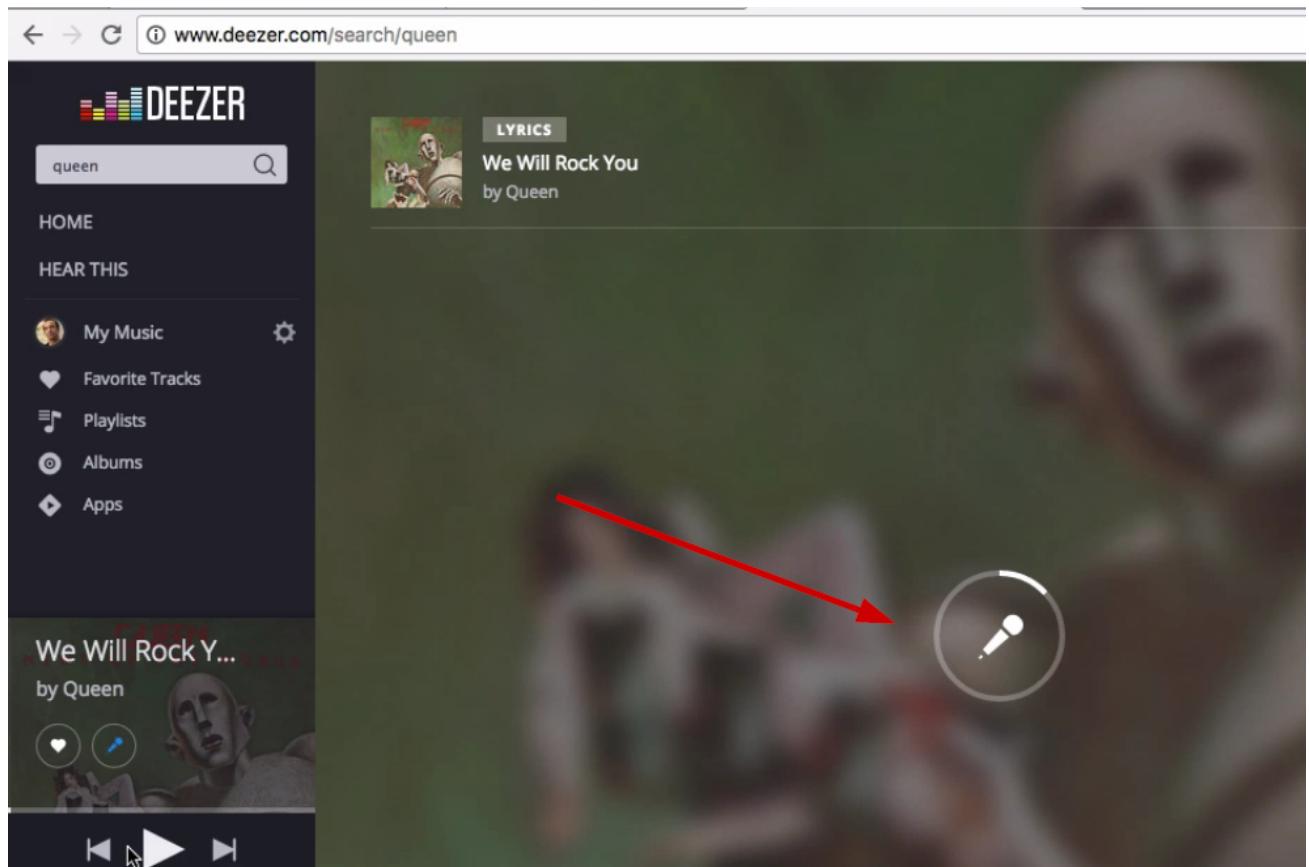
05

Exemplos de microinteractions

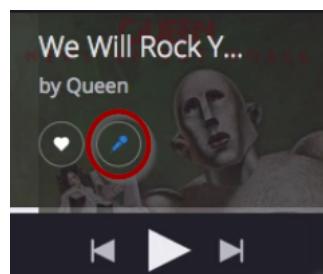
Transcrição

Veremos alguns exemplos de microinterações e em seguida, faremos um resumo da aula.

Um exemplo que eu gosto é do [Deezer](https://www.deezer.com/br/) (<https://www.deezer.com/br/>). Ele é um serviço de música semelhante ao Spotify e dependendo da música, você pode acompanhar a letra da canção. Antes que a letra seja carregada por completo, vemos um snippet que nos informa a evolução do carregamento.

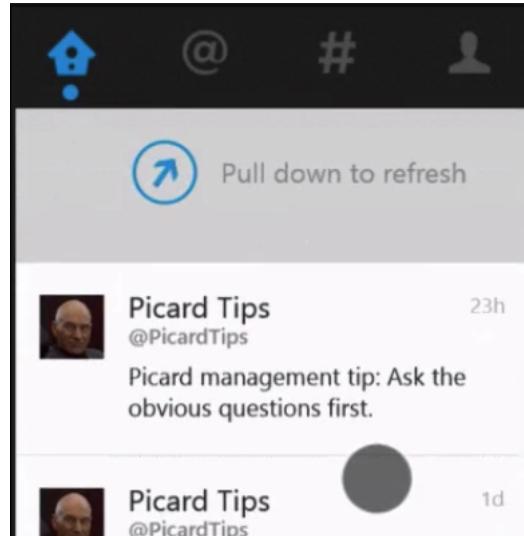


Às vezes o usuário não sabe quando a música começará, então, eles resolveram com esta microinteração. O gatilho é começo da canção, assim como o momento em que a pessoa clica no ícone do microfone que dispara as letras.

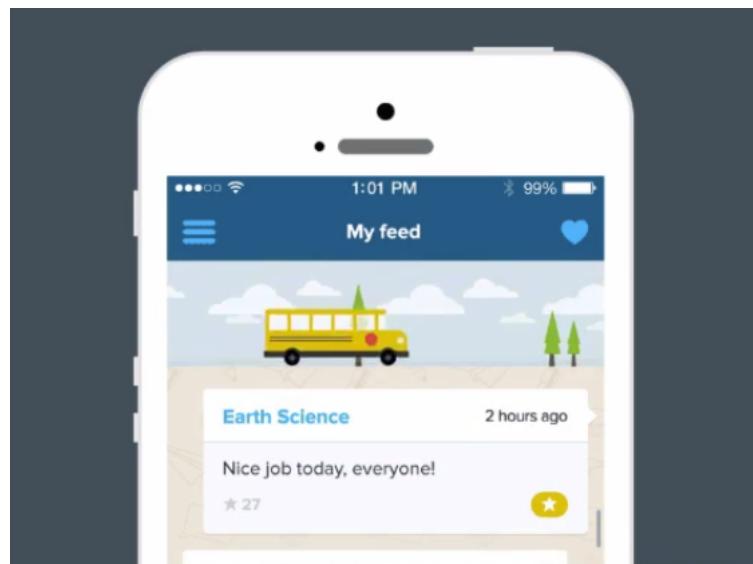


Se utilizarmos a mesma ideia para introduzirmos uma música em outro site, nós conseguiremos entender o que está acontecendo.

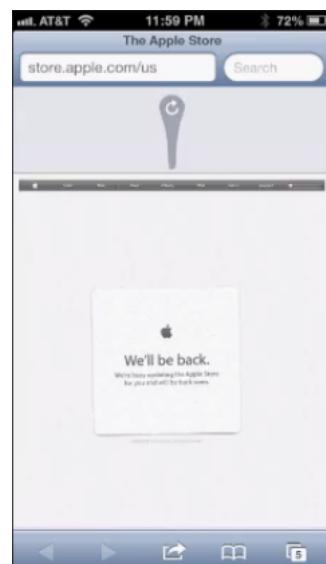
Outra exemplo ótimo de microinterações é o *pull-to-refresh*. Em vez do Twitter incluir um ícone para atualização, eles solucionaram a questão fazendo com que o usuário arrastasse a página para baixo para recarregá-la.



Em outro exemplo, adicionaram uma animação com um ônibus que se movimenta à medida que a página é recarregada.



Esse padrão de microinteração durante o momento do recarregamento ficou tão conhecido que a Apple também adicionou em suas interfaces, como vemos que acontece no Safari.



Essa é uma feature interessante, mas pode não ser tão intuitiva para o seu usuário, sendo interessante fazer uma demonstração inicial.

Vamos ver o caso da [Casa do Código](https://www.casadocodigo.com.br/) (<https://www.casadocodigo.com.br/>), após selecionarmos um produto e seguirmos para o carrinho, ele nos indicará a quantidade de produtos que iremos comprar:

Seu carrinho

Item	Preço	Qtd	Total
Lean Enterprise: Como empresas de alta performance inovam em escala - E-book	R\$29,90	1	R\$29,90

FINALIZAR COMPRA

Este é um detalhe usado com frequência atualmente, mas que faz muita diferença. Lembrando que microinterações não necessariamente se refere a microanimações.

Quando indicamos para o usuário quantos produtos ele tem no carrinho, não dependemos da memória do mesmo - o que também entra nas heurísticas de Nielsen. Microinterações acontecem também sem que o usuário perceba.

resumo



Toda microinteração precisa se preocupar com o inicio, ou seja, o **gatilho**. "Será com um *single touch* em um determinado botão ou será com um *swipe*?"

Já nas **regras** pensamos em exatamente o que acontecerá na microinteração, será uma animação ou outra informação na tela. Vimos também que o usuário precisa saber o que está acontecendo durante uma ação, podemos fazer isso por meio de um **feedback**. Não faça uma microinteração apenas pelo valor estético, ela tem a responsabilidade de informar.

E discutimos a parte de **loops e modes**. Trata-se de onde poderá ser interrompida a microinteração e se de fato ela precisar ser interrompida, por quanto tempo?