

UTILIZAÇÃO DE TRANSIÇÕES EM DISPOSITIVOS MÓVEIS

MALLU POGGETTI DOS SANTOS¹; TOBIAS MULLING²

¹Universidade Federal de Pelotas – mallu.poggetti@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – tmulling@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias como as telas *touchscreen* e o surgimento de novos *hardwares* e os *softwares*, possibilitou melhorar as interfaces dos dispositivos móveis de forma criativa que fossem de fácil interpretação e compreensão do usuário. Esses avanços permitiram o aumento no uso de transições, ou seja, a utilização de animações para as trocas de telas e elementos da interface do dispositivo, ou para dar destaque em alguma função ou para deixar mais suave alguma transição. Isso fez com que uma interface estática passasse a se diferenciar aos olhos de quem a utiliza-se, fazendo com que pequenos detalhes dessem uma experiência melhorada ao usuário e ajudando este a interagir de forma mais simples e intuitiva.

“O uso estratégico de animações e transições pode fazer seu programa mais fácil de entender, sentir mais suave, mais natural, e de maior qualidade, e ser mais envolvente. Mas o uso gratuito de animações e transições pode fazer seu programa perturbador e até mesmo irritante.” (WINDOWS¹)

Muitas interações foram compreendidas pelos usuários de forma cognitiva, isso fez com que as formas de transições passassem despercebidas, no entanto não impede que elas sejam consideradas importantes na hora de decidir se um aplicativo para dispositivos móveis, como os *smartphones* e os *tablets*, é ou não de fácil navegação. A partir da ideia de que a distinção na forma de interagir em um sistema é importante para o usuário, surgiu a problemática se realmente isto é um fator que poderá fazer o internauta permanecer mais tempo em um aplicativo, ou que acabará ocasionando na fuga dele para algum aplicativo que seja com transições mais estáticas.

Com o decorrer da pesquisa pretende ser esclarecido o que são essas transições e como a presença delas nos *smartphones* afetam a interação do usuário com o dispositivo e se essa interação é algo que se deve ser levado em consideração.

2. METODOLOGIA

Será realizada uma pesquisa documental para esclarecer o que são transições e como elas são utilizadas, por se tratar de um assunto novo nos meios acadêmicos as principais fontes de informação acabaram ocorrendo em sites.

¹ “Strategic use of animations and transitions can make your program easier to understand, feel smoother, more natural, and of higher quality, and be more engaging. But the gratuitous use of animations and transitions can make your program distracting and even annoying.” WINDOWS. Animations and Transitions (Disponível em <<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/aa511285.aspx>> Acesso 09/10/13).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Uma pesquisa realizada em 2012 pelo IBOPE Inteligência e pela Worldwide Independent Network of Market Research (WIN) mostrou que no Brasil o uso de *smartphones*, de 2011 para 2012, passou de 9 % para 18% (ainda esta abaixo da média global que é de 48%) e a média diária de uso desses dispositivos é de 84 minutos. De acordo com o IBOPE (2012) 13% dos brasileiros possuíam *smartphones*, o equivalente a 9,5 milhões de pessoas, sendo que em 2009, esse percentual era de 7%. Esse aumento ocorreu principalmente porque houve o avanço da tecnologia utilizada nos dispositivos móveis, o que possibilitou o surgimento de variedades de atrativos que prendem a atenção do usuário, como é o caso dos aplicativos móveis. Os principais são os de redes sociais, alguns exemplos dos softwares mais utilizados são: *facebook*, *twitter*, *foursquare*, *pinterest*, dentre tantos outros.

Mas para que os usuários queiram utilizar esses aplicativos móveis é preciso que haja uma compreensão de como funciona, o usuário tem que entender a interface de forma fácil e suave, conforme dito por Luli Radfahrer (2001) “A comunicação só terá valido se o público ficar com vontade de fazer alguma coisa depois de ver a interface: clicar botões, mandar e-mail, participar, interagir.”

O uso de telas sensíveis aos toques em *smartphones* possibilitou que houvesse uma maior variedade na interação do usuário com a interface dos dispositivos móveis. Antes um processo que necessitava ser pensado no momento de realizar alguma ação passou a ser mais intuitivo, o usuário utiliza os dispositivos sem ter a necessidade de parar para analisar os passos que tem que fazer.

Os novos *hardwares* e *softwares* permitiram que existisse mais liberdade na hora de se projetar a interface de interação (por parte do designer), dessa forma aumentou o número de transições que transformam a interação do usuário de uma maneira mais natural e fácil de ser absorvida.

“Transições e animações sutis baseados em movimento estão emergindo como um material de design móvel novo e atraente, digno de ser aprendido e sendo usado com eficiência e graça. A adição do movimento para uma experiência móvel pode fornecer clareza, as informações sobre o contexto e, francamente, uma pitada de alegria e diversão.”² (HINMAN, 2012)

O uso de animações na interface de um sistema já é algo normal, todos os sistemas do Windows possuem transições que mantêm o usuário informado, dão um *feedback*. Se ocorrer algum clique em algum botão haverá uma alteração na cor, ou no tamanho e o usuário percebendo a diferença sabe que ocorreu uma ação. Um exemplo é a Microsoft® Windows® que utiliza uma animação em *flash* de fundo para dar o *feedback* que o objeto foi clicado³.

Para entender melhor o que é transição compreendesse como base a animação tradicional, onde um *colapso* determina como uma massa se move

² “*Transitions and subtle motion-based animations are emerging as a new and compelling mobile design material, worthy of being learned and being used with efficiency and grace. The addition of movement to a mobile experience can provide clarity, information about context and, frankly, a dash of joy and fun.*” HINMAN, Rachel. *A New Mobile UX Design Material*. 2012. (Disponível em: <<http://uxdesign.smashingmagazine.com/2012/10/30/motion-animation-new-mobile-ux-design-material/>> Acesso em: 09/10/13.)

³ “*Microsoft® Windows® uses a background flash animation to give feedback that the object was clicked.*” WINDOWS. *Animations and Transitions* (Disponível em <<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/aa511285.aspx>> Acesso 09/10/13).

de ponto A ao ponto B. Acrescenta uma ação de movimento, e determina como o resto dos quadros ira se encaixarem no lugar (D’SILVA, 2013). As diferentes formas de se trabalhar com os espaços entre os dois pontos acarretaram diferentes variações de tempo. A transição fornece um contexto, é uma maneira eficaz de se comunicar visualmente à informação que de outro modo exigiria texto para explicar ou que pode não ser compreendida pelo usuário (MICROSOFT) (Fig. 1).

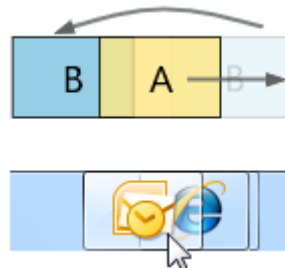


Fig. 1: Microsoft ® Windows ®. Disponível em: <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/aa511285.aspx#concepts>

“Boas animações simulam propriedades físicas do mundo real de um objeto e comportamento. Isso ajuda os usuários a prever e entender os resultados de suas interações. Você não tem que modelar exatamente o mundo real, mas se você usar animações realistas, você deve mantê-los consistentes com o mundo real. Os usuários nunca devem estar surpresos ou confusos com os resultados, especialmente com animações utilizados para a manipulação direta.”⁴ (WINDOWS)

Utilizar de ações que são normais para o usuário no mundo real, ajudam na interação do usuário. Um exemplo de transição é a *SlideOrientation* (Fig. 2), que ajuda na orientação do usuário no dispositivo.

“Orientação descreve a maneira pela qual uma ligação pode ser criado e visualizado entre objetos e os estados do objeto. Animações frequentemente utilizados nesta categoria são movimentos direcionais. Eles dão uma impressão de a localização e a estrutura de informação. Orientação descreve o ambiente do objeto e, portanto, arquitetura de informação do sistema. Por essa razão, Orientação convida o usuário a explorar a interface do usuário.”⁵ (TRANSITIONS).

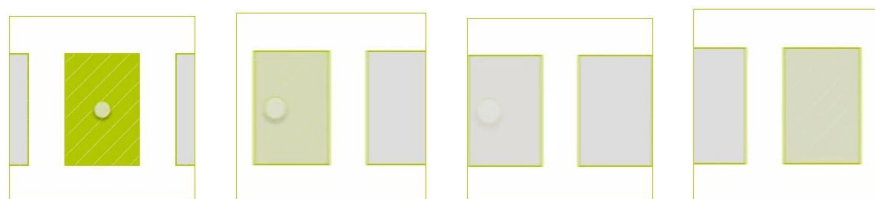


Fig. 2: *SlideOrientation*. Disponível em: <http://ui-transitions.com/#categories>

⁴ “Good animations simulate an object’s real-world physical properties and behavior. You don’t have to model the real world exactly, but if you use realistic animations, you must keep them consistent with the real world. Users should never be surprised or confused by the results, especially with animations used for direct manipulation.” WINDOWS. *Animations and Transitions* (Disponível em <<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/aa511285.aspx>> Acesso 09/10/13).

⁵ TRANSITIONS. Meaningful. *Motion Graphic in the User Interface*. (Disponível em: <<http://ui-transitions.com/#home>> Acesso em: 09/10/13.)

4. CONCLUSÕES

Essa pesquisa ainda está em andamento e por ser um assunto não muito abordado nos meios acadêmicos as principais fontes sobre transições acabaram sendo em artigos para internet publicados em blogs especializados. Mas mesmo não havendo uma comprovação da hipótese é possível perceber que o uso de transições esta sendo importante na interface do usuário, pois é cada vez mais perceptível o aumento nesse tipo de interação onde há a busca por uma interface que passe a noção de realidade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

D'SILVA, Pasquale. **Transitional Interface**. 2013. Disponível em: <<https://medium.com/design-ux/926eb80d64e3>> Acesso em: 09 de outubro de 2013.

IBOPE. **Mobilidade digital quase dobra entre os brasileiros nos últimos três anos**. 2012. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Mobilidade-digital-quase-dobra-entre-os-brasileiros-nos-ultimos-tres-anos.aspx>> Acesso em: 09 de outubro de 2013.

IBOPE. **Penetração de smartphones duplica em um ano**. 2013. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Penetracao-de-smartphone-duplica-em-um-ano.aspx>> Acesso em: 09 de outubro de 2013.

RADFAHRER, Luli. **Design/Web/Design: 2**. Rio de Janeiro, 2001. Disponível em: <<http://www.luli.com.br/2008/03/20/dwd2/>> Acesso em: 09 de outubro de 2013.

TRANSITIONS. *Meaningful. Motion Graphic in the User Interface*. Disponível em: <<http://ui-transitions.com/#home>> Acesso em: 09 de outubro de 2013.

HINMAN, Rachel. **A New Mobile UX Design Material**. 2012. Disponível em: <<http://uxdesign.smashingmagazine.com/2012/10/30/motion-animation-new-mobile-ux-design-material/>> Acesso em: 09 de outubro de 2013.

WINDOWS. **Animations and Transitions**. Disponível em: <<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/aa511285.aspx>> Acesso em: 09 de outubro de 2013.