

Melhorando a usabilidade com animações

Douglas Drumond
self@douglasdrumond.com
+DouglasDrumond
@douglasdrumond

Observação

- Essa apresentação usa animações, o original em Keynote encontra-se em <https://github.com/douglasdrumond/DevCamp2014>

Agenda

- Animações
- Exemplos de apps existentes
- Princípios
- Exemplos de códigos Android

whoami

- Movable
- SwipesApp
- GDG-Campinas

Movable: empresa líder mobile e citar exemplos

SwipesApp: app de tasks p/ iOS, com versão para Android em breve

GDG-Campinas: Fundador e co-organizador, encontros toda 1ª terça, evento de Go dia 21/05/2014

AVISO!

Animações em excesso

- Extremamente irritantes
- SÉRIO, NÃO FAÇA

Animações

Engajamento

Personalidade

Informação

Contexto

Engajamento: chama a atenção do usuário

Personalidade: do jeito certo, torna-se uma assinatura do app, ver Timely dois slides p/ frente

Informação: ensinar o usuário

Contexto: animações dependendo do contexto, por exemplo, uma animação mostrando um drawer só faz sentido na primeira vez

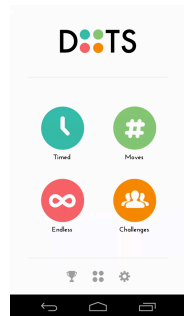
Exemplos

Timely



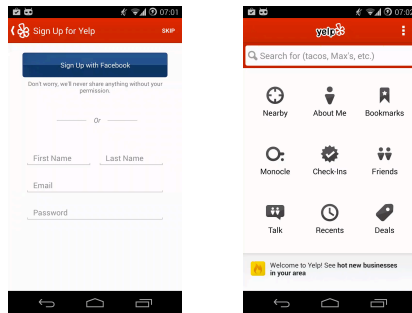
Repare que são componentes comuns do Android: ViewPager, botões, etc

Dots



Animação de listas, etc

Yelp



Chamar a atenção do usuário com movimento. Somos treinados a detectar movimento.

Exemplo do Quora: num treinamento de camuflagem, o instrutor depois de passar 20 minutos conversando com os alunos num campo os desafiou a achar um soldado camuflado (sem que os alunos saíssem do lugar). Após uns 5 minutos o instrutor pede para o soldado se mover, ele estava a poucos metros do instrutor durante todo o tempo (inclusive, obviamente, a primeira parte com

Características

Características

Curta

Suave

Natural

Propósito

Curta: animações longas são chatas

Suave: 60fps no celular é o ideal, evitar cair abaixo de 30

Natural: a animação deve fazer parte do fluxo, não pode ser algo que sai fora do que o usuário está fazendo.

Propósito: Não colocar animações sem sentido. Exemplo: Compiz com janela pegando fogo

The illusion of life

<http://dd19.tk/illusion-of-life>

Princípios desenvolvidos por Frank Thomas e Ollie Johnston, dos estúdios Disney

Princípios

- Squash & stretch
- Anticipation
- Staging
- Straight ahead & pose to pose
- Follow through & overlap
- Slow in & slow out
- Arcs
- Secondary action
- Timing
- Exaggeration
- Solid drawings
- Appeal

Para apps tradicionais, não necessariamente aplicamos todos, mas vamos demonstrar alguns.

Demo

Demo time!

<https://github.com/douglasdrumond/DevCamp2014>

O que não cobrimos

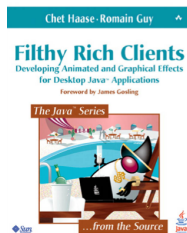
Transitions (API 19, KitKat)

Transitions é uma nova API apresentada no KitKat, mas backported (pela comunidade, não pelo Google) para API14: <https://github.com/guerwan/TransitionsBackport>

Transitions funciona de forma semelhante ao Magic Move do Keynote (a transição usada do slide anterior para esse)

Referências

- DevBytes
- A Moving Experience (Google IO 2013)
- Qualquer coisa do Chet Haase e Romain Guy
- Filthy Rich Clients



[DevBytes](https://www.youtube.com/playlist?list=PLWz5rJ2EKKc_XOgcRukSoKKjewFJZrKV0) é uma série de tutoriais no canal Android Developers. (https://www.youtube.com/playlist?list=PLWz5rJ2EKKc_XOgcRukSoKKjewFJZrKV0)

A Moving Experience: https://www.youtube.com/watch?v=ihzZrS69i_s

O livro é antigo (2007) e é em Swing, mas os princípios de animação apresentados na seção 3 ainda são válidos

Obrigado

- self@douglasdrumond.com
 - google.com/+DouglasDrumond
 - twitter.com/douglasdrumond
-