

«Talento Tech»

Diseño UI

Clase 13





Clase 13: UX Motion

Índice

1. Principios de UX en Motion
2. Anatomía de las transiciones
3. Microinteracciones
4. Interacciones en Figma
5. Reflexión Final
6. Ejercicios
7. Materiales y Recursos Adicionales
8. Preguntas para Reflexionar
9. Próximos Pasos

Objetivos de la Clase

- Comprender qué es el UX en Motion y su importancia en el diseño de interfaces.
- Explorar los principios de diseño que guían la creación de animaciones y transiciones
- Entender cómo las transiciones pueden comunicar jerarquía y relación entre elementos.
- Definir qué es una microinteracción y su papel en el diseño de interfaces.
- Realizar ejercicios prácticos

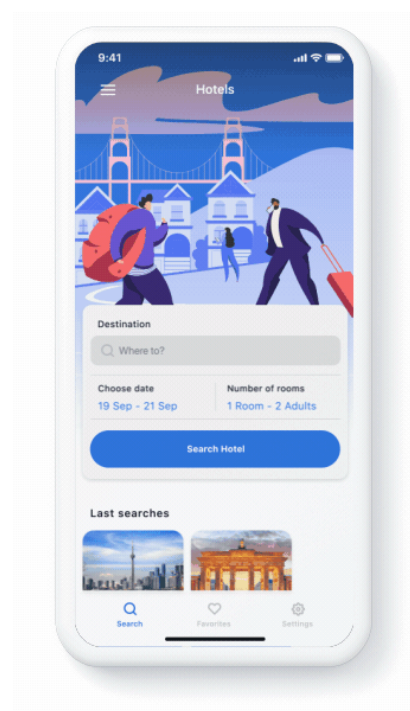
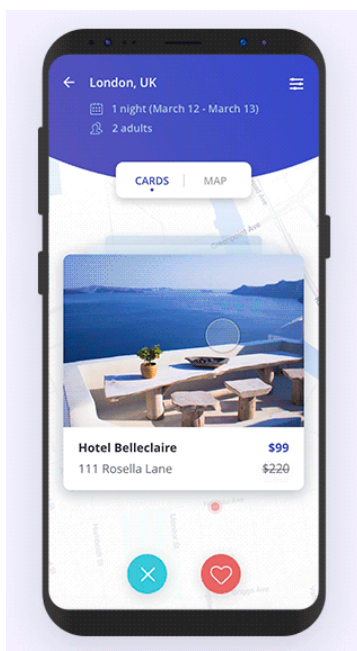
Principios de UX en Motion

¿Qué es Motion?

Es la animación de la interfaz de usuario (del inglés Motion - Movimiento) es el arte de usar el movimiento de las animaciones dentro de una interfaz para ayudar a guiar la experiencia del usuario y comunicar: una secuencia, el siguiente paso, una transición o una acción para un producto digital.

En el diseño UX/UI, la animación no es solo una forma de deleitar a las personas que utilizan nuestros productos, sino una herramienta funcional que hace que las experiencias sean fáciles, dinámicas y divertidas. Es una mejora de la usabilidad.

Existe una rama de diseño UX que se especializa en optimizar esta relación entre el usuario y el producto: el Diseño de Interacción (Interaction Design o IxD)





Beneficios de su aplicación.

Cuando diseñamos una interfaz estática, no se termina de comunicar la interacción que tendrá la misma. Para ello, necesitamos crearla a partir de un prototipo dinámico que nos ayudará a:

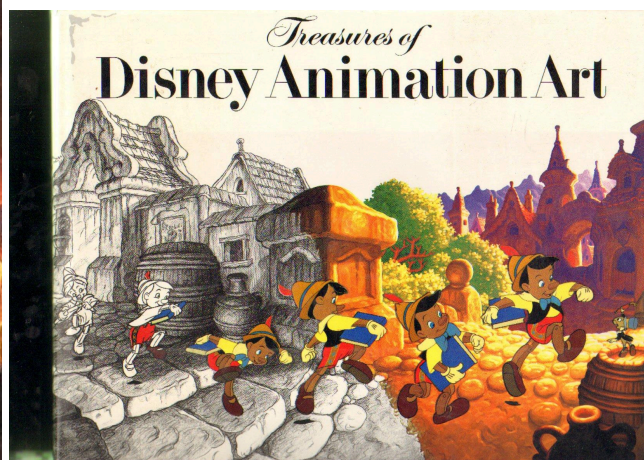
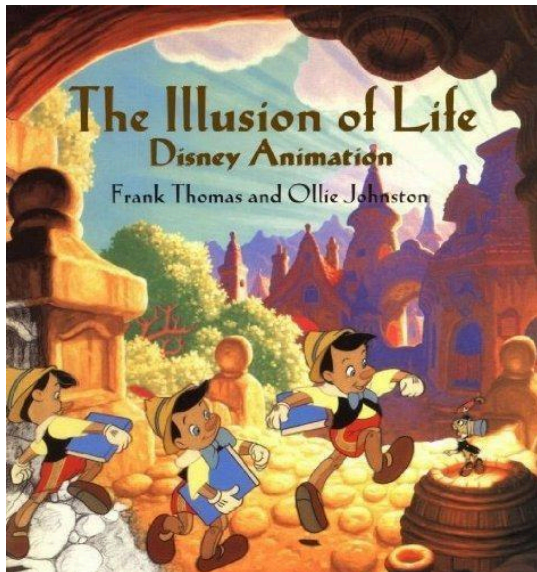
- Orientar a los usuarios
- Dar feedback sobre el estado de una acción
- Educar y hacer foco en lo específico

Al volverla dinámica con animaciones, ya no dependemos de la imaginación de quien navegue nuestro prototipo para presentar cómo se verá finalmente nuestro diseño.

Los 12 principios de UX en Motion.

Los Doce principios básicos de la animación fueron presentados en 1981 por los animadores Ollie Johnston y Frank Thomas de Walt Disney Animation Studio en su libro *The Illusion of Life: Disney Animation*. Muchos animadores llaman a este libro la “biblia de la animación” y en 1999 fue votado como el mejor de los libros de animación de todos los tiempos.

El objetivo de documentar estos principios fue crear guías para producir animaciones más realistas que se apegan un poco más a las leyes básicas de la física, aunque también se tratan temas más abstractos, como la sincronización emocional y el atractivo de un personaje.



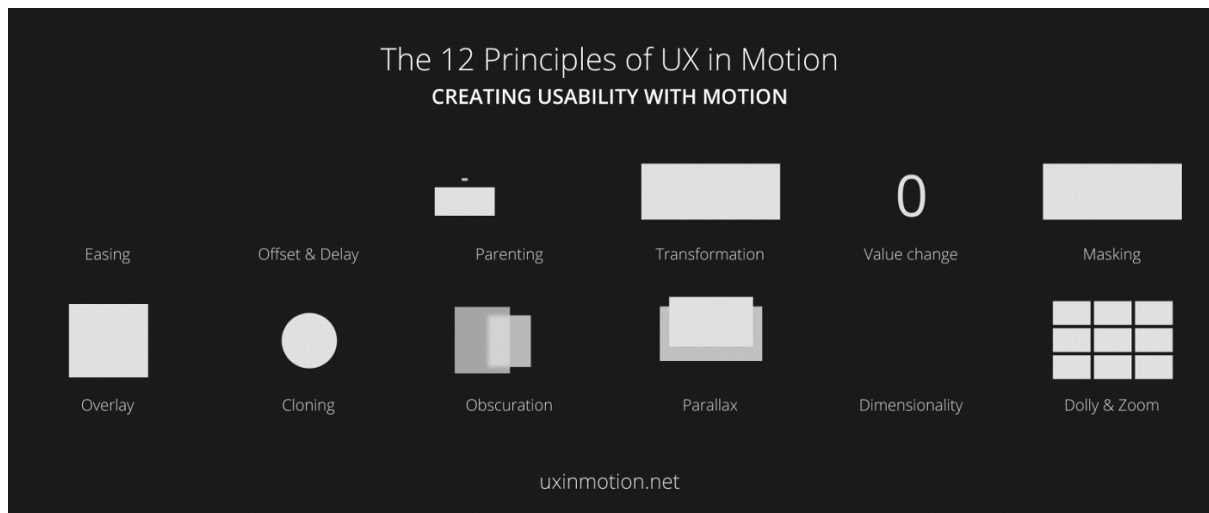
Issara Willenskomer.

Issara Willenskomer es uno de los diseñadores pioneros al hablar de motion UX, publica "UX in motion" dónde agrupa en 12 principios, el movimiento en el diseño de interacción desde el punto de vista de la usabilidad.

Los principios que se desarrollan nos sirve como base para aplicar y fundamentar el movimiento dentro del diseño y centrar su uso en el usuario.

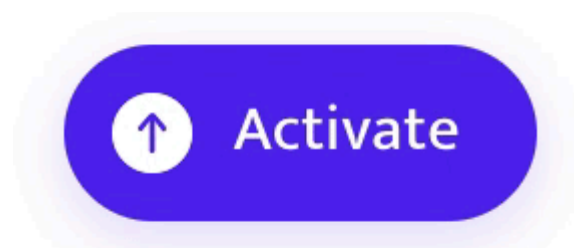
La mayoría de los principios recaen en cómo el movimiento proporciona contexto, continuidad, referencia visual o naturalidad a nuestro diseño para darle mayor control al usuario.

Los 12 principios de UX en Motion.



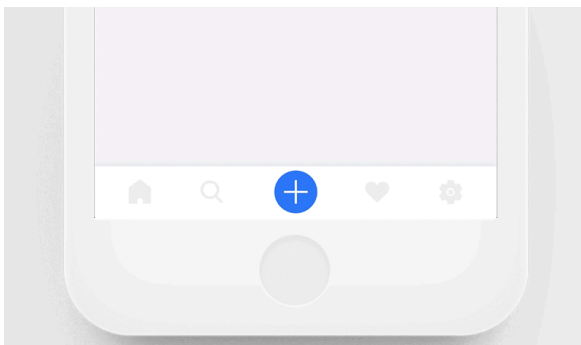
Facilitación (Easing).

Este principio se cumple cuando el comportamiento de los componentes se alinean con las expectativas del usuario para dotarlos de una sensación de continuidad a la interfaz. La animación debería ser un “aporte invisible”: que el usuario vea con naturalidad el movimiento y no le suponga una distracción que lo aleje de sus objetivos.



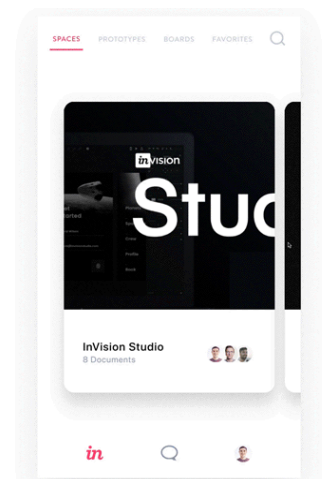
Compensación y retraso (Offset & Delay).

Este principio relaciona y jerarquiza la introducción de nuevos elementos a una escena dentro de la interfaz. No es lo mismo cuando cambiamos de pantalla que nos aparezcan todos los elementos de golpe a que nos aparezcan siguiendo una jerarquía que ayude al usuario a entender lo que tiene en pantalla.



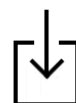
Parentesco (Parenting).

En este caso, nos centramos en la relación de los objetos cuando el usuario interactúa con ellos directamente sobre la interfaz. Se denomina “crianza” o “parentesco” por la vinculación que se da entre los objetos, equiparándola a la relación de un padre con su hijo.



Transformación (transformation)

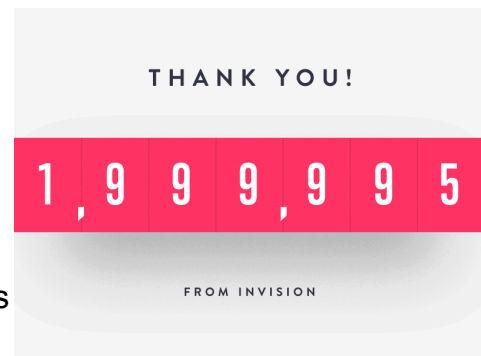
Aunque principalmente la transformación de un objeto en otro nos sirve para llamar la atención de nuestro usuario, también podemos contarle una historia a través de ella que le haga comprender un determinado proceso.



Cambio de Valor (Value Change).

Este principio trata de darnos una base a partir de la cual mostrar de una forma eficiente un cambio de valor.

Según este principio lo ideal es contarle al usuario “la realidad” que ocurre detrás de los datos, para conectar con él. Evitar mostrar datos como campos estáticos.



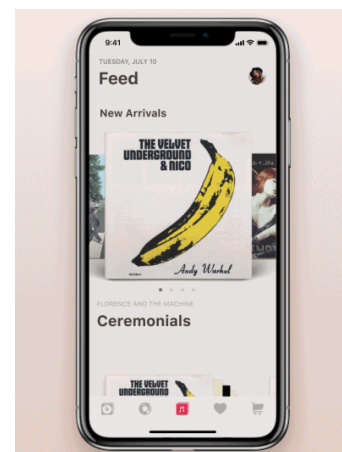
Máscara (Masking).

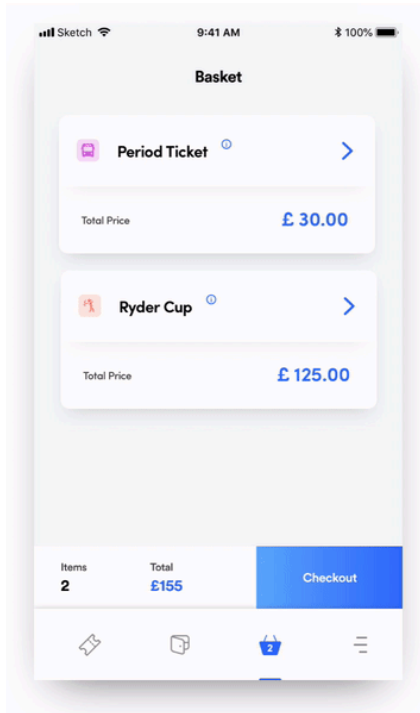
Este recurso proporciona transiciones que dotan de mayor continuidad a nuestro diseño sin que el usuario vea interrumpido su proceso manteniendo un flujo narrativo. Se trata de ocultar o mostrar objetos en función de un contenedor que los delimita.

Superposición (Overlay).

Cuando superponemos un objeto dependiente de otro situado en un plano inferior a través del movimiento de interacción, permitimos al usuario acceder a información que no está en un primer plano.

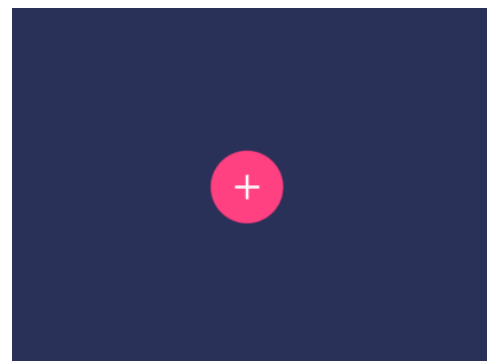
🤔 Habría que contemplar hasta qué punto mejora la usabilidad componentes que están ocultos. El usuario tendría que poder reconocer previamente qué acciones puede realizar en la pantalla, por lo que no siempre es recomendable.





Clonación (Cloning).

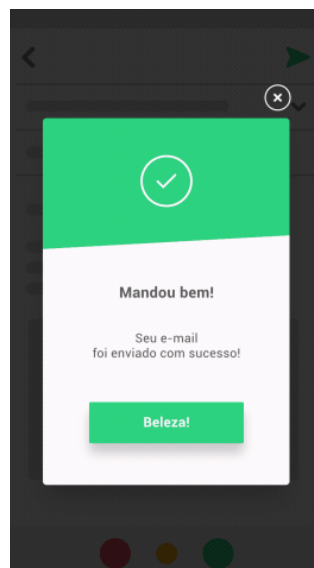
Este recurso, muy utilizado en los floating action buttons (FAB). Es muy útil para informar al usuario que acciones nacen de otras. Se generan “x” objetos a partir de una interacción creando una jerarquía dentro de la pantalla.





Oscurecer (Obscuration).

Oscurecemos o desenfocamos el fondo para darle mayor protagonismo a una nueva capa accionada por el usuario, sin que este pierda la referencia. Con esto logramos comunicar al usuario que dispone de un mundo detrás de la acción que tiene delante.



Parallax.

A través del Parallax hacemos que el usuario se centre en las acciones y el contenido primario sin perder la integridad del diseño en un proceso gradual. Acercamos al usuario determinados objetos, arrastrando al resto que tiene en la pantalla hacia atrás.



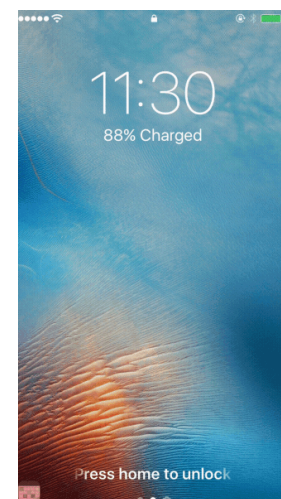
Dimensionalidad (Dimensionality).

Las personas tienden a usar marcos espaciales para desenvolverse en el mundo real y, por tanto, las trasladan a la hora de navegar por el mundo digital. Con la dimensionalidad, proporcionamos referencias de origen y partida dentro de la interfaz, ayudando a reforzar los modelos mentales dentro de la experiencia de usuario

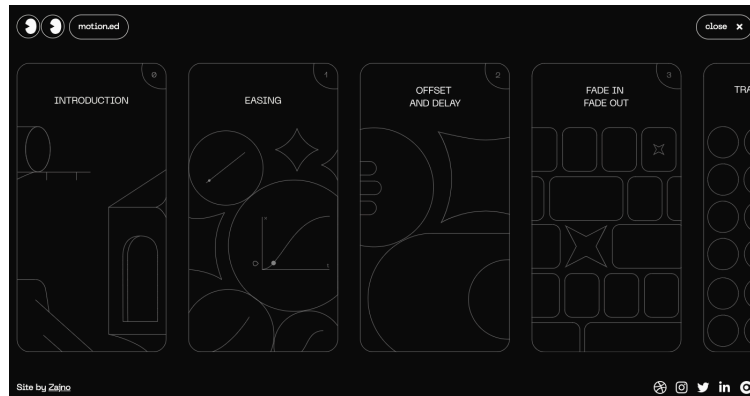


Dolly y Zoom.

Ambos recursos son movimientos de cámara que acercan o alejan objetos al usuario. Esto le da profundidad al diseño, permitiendo al usuario indagar en áreas o contenidos adicionales profundizando en su experiencia.



Recorrido interactivo de los principios de UX en Motion:

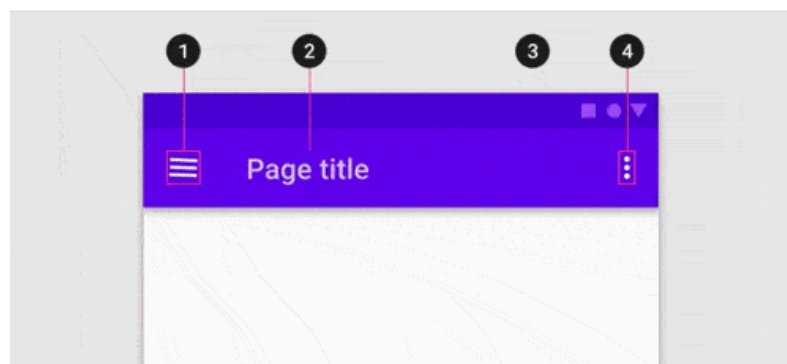


<https://motion.zajno.com/>

Anatomía de las transiciones

Las animaciones y transiciones de los elementos de la UI se clasifican como:

1. Persistentes: el elemento permanece visible todo el tiempo pero cambia de forma
2. Salientes: se difumina hasta que desaparecen.
3. Entrantes: aparecen en la pantalla desde una difuminación.
4. Estáticas: la transición no afecta al elemento



Microinteracciones.

Las microinteracciones son elementos sutiles de diseño que transmiten el estado de un producto digital. Su propósito principal es proporcionar una respuesta visual e instantánea creando un momento agradable y sorprendente para el usuario. Se encuentran presentes en toda la aplicación.

Es habitual que las microinteracciones funcionen siguiendo los siguientes pasos:

- Se inician mediante un disparador o trigger.
- Se ponen en marcha una vez que se cumplen ciertos requisitos predeterminados.
- Proporcionan un feedback al usuario sobre qué está sucediendo

Principales Ventajas:

En términos de UX, el uso de microinteracciones proporcionan una experiencia más comprensible y visual, contribuyendo positivamente a la apariencia del producto o servicio.

Las principales ventajas de las microinteracciones son:

- Aumentan el engagement con la marca.
- Muestran el estado del sistema.
- Previenen posibles errores entre el usuario y el proceso.
- Conseguir que el usuario interactúe con el contenido.

Además, el reducido tamaño de los elementos hace que los tiempos de carga no sufran y permiten que el usuario se sienta emocionalmente conectado con la interfaz.

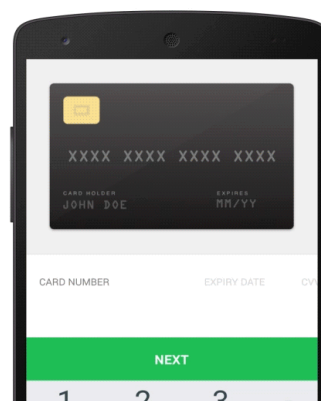
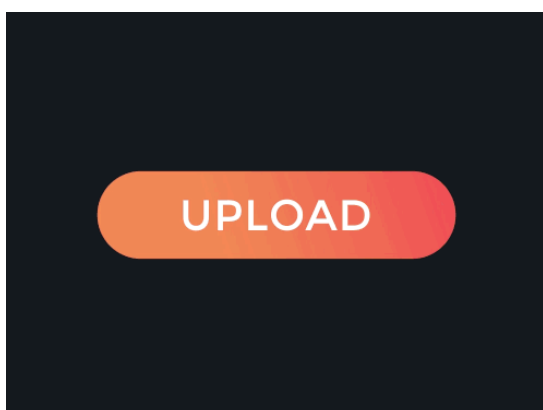
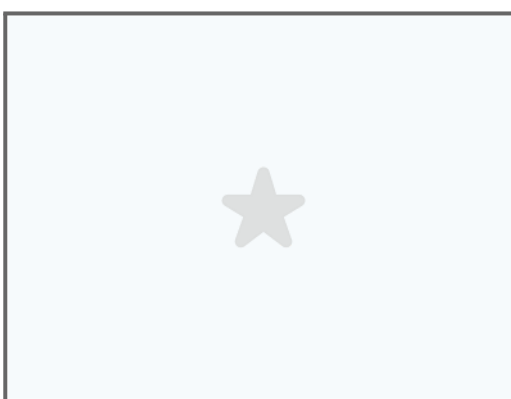
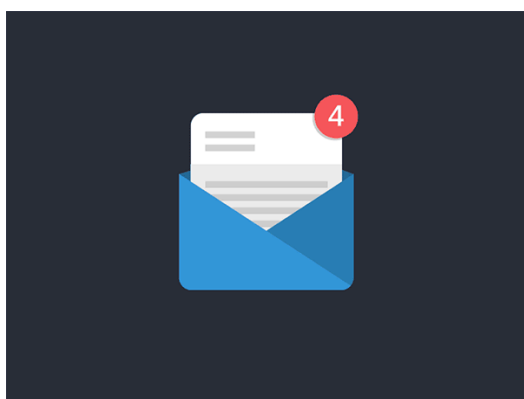
Consejos para diseñarlas

El diseño de microinteracciones es el trabajo que se centra en los detalles de una aplicación y como todo proceso de diseño se deben tener en cuenta unas reglas:

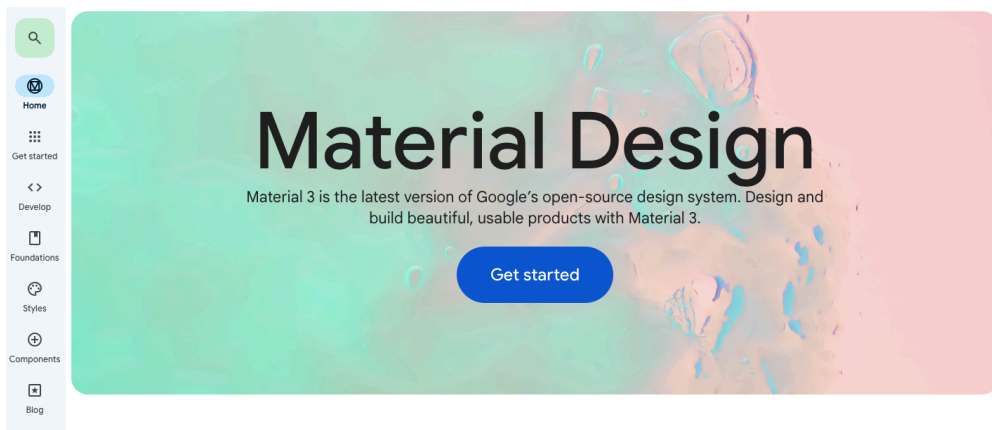
- **Identifica el problema y establece un objetivo:** piensa en el objetivo de las mismas, en el tipo de animación y no hagas uso de ellas si no es necesario.
- **No te excedas en su uso:** si utilizamos demasiadas interacciones el usuario puede verse abrumado o distraerse del proceso que está realizando, por eso deben ser siempre controladas y pensadas para su finalidad.
- **Usa interacciones naturales:** si usamos una transición no adecuada, podemos hacer que el usuario no se sitúe o no entienda lo que está pasando, y por lo tanto no pueda llegar a su objetivo de uso.
- **Simplicidad y sutileza:** debemos evitar que el usuario se pregunte qué ha pasado o en qué pantalla está. Esta desorientación hará que el usuario no termine el proceso y se quede frustrado.
- **El tiempo adecuado:** existen muchísimos tipos de interacción y debemos establecer el tiempo que deben durar para que el usuario no se distraiga ni pierda el foco. No es lo mismo una transición entre pantallas, que una carga de datos, que un efecto al hacer scroll.

Varias empresas han creado sus propios principios de animación y forma de abordar este contenido y, para establecer estos límites, el motion se suele incluir dentro de los parámetros de un sistema de diseño. De esta forma nace el término UI Motion Design. Tomemos de ejemplo Material Design en su apartado “[Understanding Motion](#)”.

Ejemplos de Microinteracciones:



¿Qué dice Material Design?



- <https://m3.material.io/styles/motion/overview>
- <https://m2.material.io/design/iconography/animated-icons.html#usage>
- <https://m2.material.io/design/motion/customization.html#applying-customizations>

Interacciones en Figma.

Debemos evitar que el usuario se pregunte qué ha pasado o en qué pantalla está. Esta desorientación hará que el usuario no termine el proceso y se quede frustrado.

Los softwares de diseño de interfaces tienen la ventaja de permitir animaciones dentro del prototipado.

Dedicar tiempo al diseño de interacciones nos ayudará a que la presentación visual de nuestra aplicación se entienda de manera correcta.

Veamos [interacciones en Figma](#)

Reflexión Final

La clase ha sido un viaje apasionante por el mundo del UX en Motion. Hemos explorado cómo el movimiento, las transiciones y las microinteracciones pueden transformar una interfaz estática en una experiencia dinámica y memorable.

Recapitulando los puntos clave:

El movimiento como lenguaje: Hemos descubierto cómo el movimiento puede comunicarse de manera efectiva, guiando al usuario, estableciendo jerarquías y creando conexiones emocionales.

La anatomía de las transiciones: Entendimos que las transiciones no son solo adornos, sino elementos clave para crear flujos de usuario coherentes y satisfactorios.

El poder de las microinteracciones: Vimos cómo las pequeñas interacciones pueden marcar una gran diferencia en la experiencia del usuario, proporcionando feedback inmediato y haciendo que la interfaz se sienta más viva.

Figma como herramienta: Exploramos las capacidades de Figma para prototipar y diseñar interfaces interactivas, permitiéndonos llevar nuestras ideas a la vida.



Material y Recursos Adicionales

Para complementar los contenidos de esta clase, hemos seleccionado recursos útiles que te ayudarán a profundizar en los conceptos trabajados:

- **UX Design for Animators - A Chat with Issara Willenskomer**
https://youtu.be/WvrAJiPBakg?si=sTZZvQp8J_atMp4Z
- **Interacciones en Figma**
<https://www.figma.com/file/BMEHAixSFCOZBx8JcjkZu/Microinteracciones.-Clase-Motion--avanzado?type=design&node-id=16%3A6&mode=design&t=aWvobPNAOVEIwTFC-1>
- **Recorrido interactivo de los principios de UX en Motion**
<https://motion.zajno.com/>
- **Material Design - Motion**
<https://m3.material.io/styles/motion/overview>

Estos recursos están diseñados para reforzar los conceptos fundamentales y preparar el terreno para el trabajo práctico en el proyecto final. ¡Exploralos y llevá tu aprendizaje al siguiente nivel!

Preguntas para Reflexionar

- ¿Cuál fue el concepto de UX en Motion que más te impactó?
 - ¿Cómo planeas aplicar estos conocimientos en tu proyecto?
 - ¿Qué herramientas o recursos adicionales te gustaría explorar?
-

Situación en TalentoLab.



Talento⁷ Lab

Seguimos sumando desafíos al proyecto semana a semana.

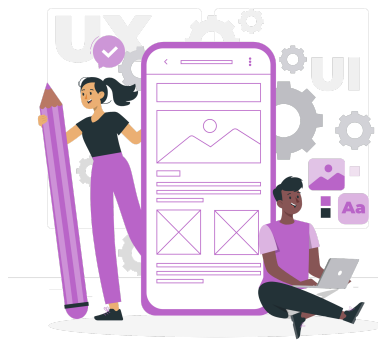
Es importante que vayas realizando el proceso de forma **ordenada** y siguiendo las indicaciones.

Si lo culminaste puedes pasar por el after class y ajustar detalles con tu instructor/a del equipo de Talentos.

Si no lograste cumplir con el plazo establecido, **es importante que intentes completar tus asignaciones de tareas dentro del tiempo estipulado**, ya que esto también es parte del proceso de aprender a trabajar en equipo y respetar los tiempos pautados.

¡Sigamos adelante!

Ejercicios Prácticos.



¡Atención Talentos!

Esta semana el equipo de Talento Lab tiene un nuevo desafío para compartirte.

Tarea para el Proyecto:

Motion

Para seguir avanzando con el proyecto vamos a incorporar animaciones (y/o microinteracciones) siguiendo los 12 principios de motion.

Las animaciones deben cumplir con alguno de los siguientes puntos:

- Orientar a los usuarios
- Dar feedback sobre las interacciones
- Hacer foco en algo específico
- Ocultar el tiempo de carga o espera

Mostrar con imágenes los desgloses de las animaciones y microinteracciones incorporadas al prototipo e indicar con qué puntos cumple

Tené en cuenta que es una tarea que conlleva dedicación, práctica y mucho compromiso.



Próximos Pasos.

En preparación para la siguiente clase:

- **Desarrollá** una redacción inclusiva y libre de sesgos.
 - **Explorá** pautas de accesibilidad para Android.
 - **Intentá** implementar las pautas de accesibilidad en tu prototipo.
-



Buenos Aires
aprende
Agencia de Políticas para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad