

O que aprendemos?

Neste curso aprendemos sobre o universo do UI Motion e das microinterações. Na primeira aula aprendemos sobre os objetivos do UI Motion e por que utilizá-lo em projetos digitais. Além disso, conhecemos os princípios da interação, passando por cada um deles e entendendo interações em tempo real e em tempo não-real.

Já na segunda aula, aprendemos sobre as velocidades possíveis no UI Motion e, além disso, entendemos os tipos de suavizações diferentes e suas curvas. Posteriormente vimos coreografia e como movimentar os elementos na tela e, por final, o Motion System, passando por alguns exemplos bem construídos.

Na terceira aula começamos a abrir a ferramenta do Framer e a criar nossas primeiras interações. Começamos entendendo como funciona o elemento de scroll e o parentesco entre os objetos e os artboards no Framer. Posteriormente entendemos o Magic Motion e transições de tela. Entendemos sobre as pages e como criar paginações de elementos juntamente com vídeos. Por fim, continuamos criando o protótipo no Framer e criamos uma tela com a música minimizada.

Na quarta aula complementamos o entendimento de algumas interações no Framer. Primeiro aprendemos mais sobre o componente de page e aprendemos sobre o efeito de wheel, depois aprendemos como criar uma tela de Splash, utilizando tanto o timeout do loading indicator quanto o fim de um vídeo. Por fim, aprendemos sobre os componentes de botão e de inputs para deixar o protótipo ainda mais realista.

Nesta última aula linkamos todas as páginas do protótipo para torná-lo um só e corrigimos erros existentes no projeto. Ao final, aprendemos a exportar o protótipo para visualizá-lo de uma forma mais adequada.

Espero que aproveite o conteúdo deste curso e qualquer dúvida me procure no fórum. Bons estudos e até os próximos cursos!