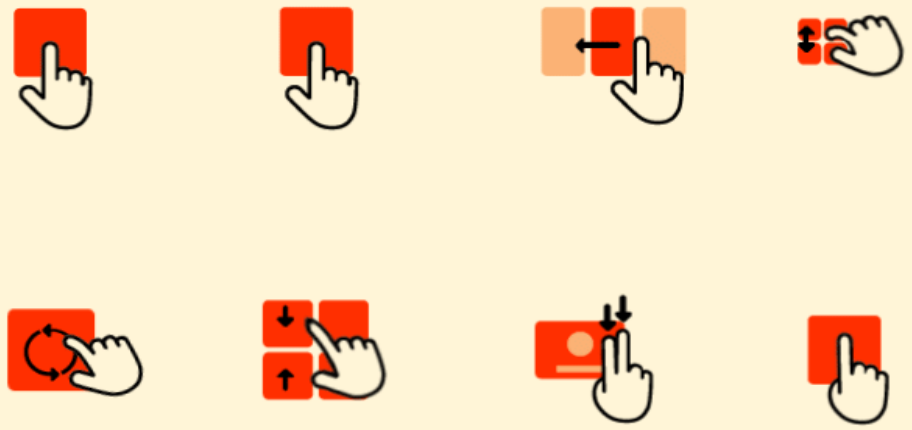


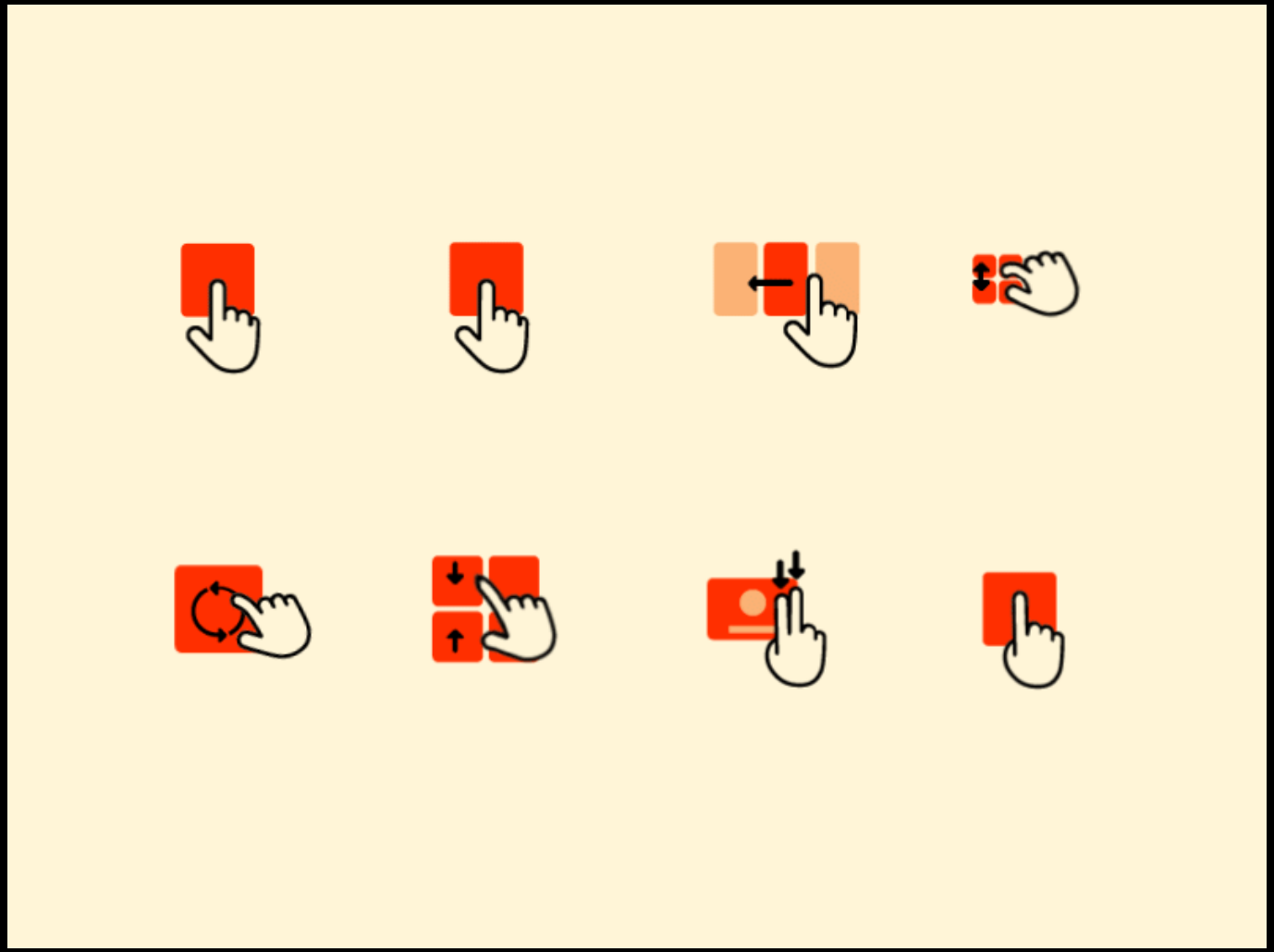
Microinterações

Eduardo Ariel

1

Design de microinterações

O que são?



As microinterações transformam tarefas simples em experiências significativas, através de pequenas interações.

São aqueles detalhes que fazem a diferença e que muitas vezes são passadas despercebidas, de tão simples, por quem as usam.



URL: https://youtu.be/nNCWLNrK-40?si=JT3SvG7SkkV8gD1S

Para quem não está familiarizado com o termo, microinterações são pequenos momentos em que o usuário e o design interagem.

Sabe aquela ocasião na qual você digitou uma senha errada e foi notificado seja por um barulho, uma cor ou um ícone animado?



URL: https://youtu.be/FGIsPqpqLlI?si=G4iI2-L8IXfX91_v

Microinterações são os detalhes funcionais e interativos de um produto. E os detalhes, como disse Charles Eames, não são apenas detalhes: eles são o próprio design. Podem tornar a interação com o produto mais fácil e prazerosa — mesmo que não nos lembremos deles conscientemente.

FONTE: SAFFER, Dan. Microinteractions: designing with details. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2013. 170 p. ISBN 978-1-4919-4592-6.









Seta do carro

O som e a animação do “tic-tac” quando ligamos a seta do carro

Microinterações

Aplicações diárias

Você pode não perceber mas elas estão sempre presentes em nosso dia-a-dia e não é de hoje que as microinterações tem como objetivo tornar nossas vidas um pouco mais fáceis e agradáveis.

O som do “tic-tac” quando ligamos a seta do carro, o botão que pára o despertador, quando a torradeira faz o “tlin” e seu pão está no ponto, o interruptor que liga a lâmpada da sala, a luz vermelha piscando no semáforo para pedestres, todas elas também podem ser consideradas microinterações.

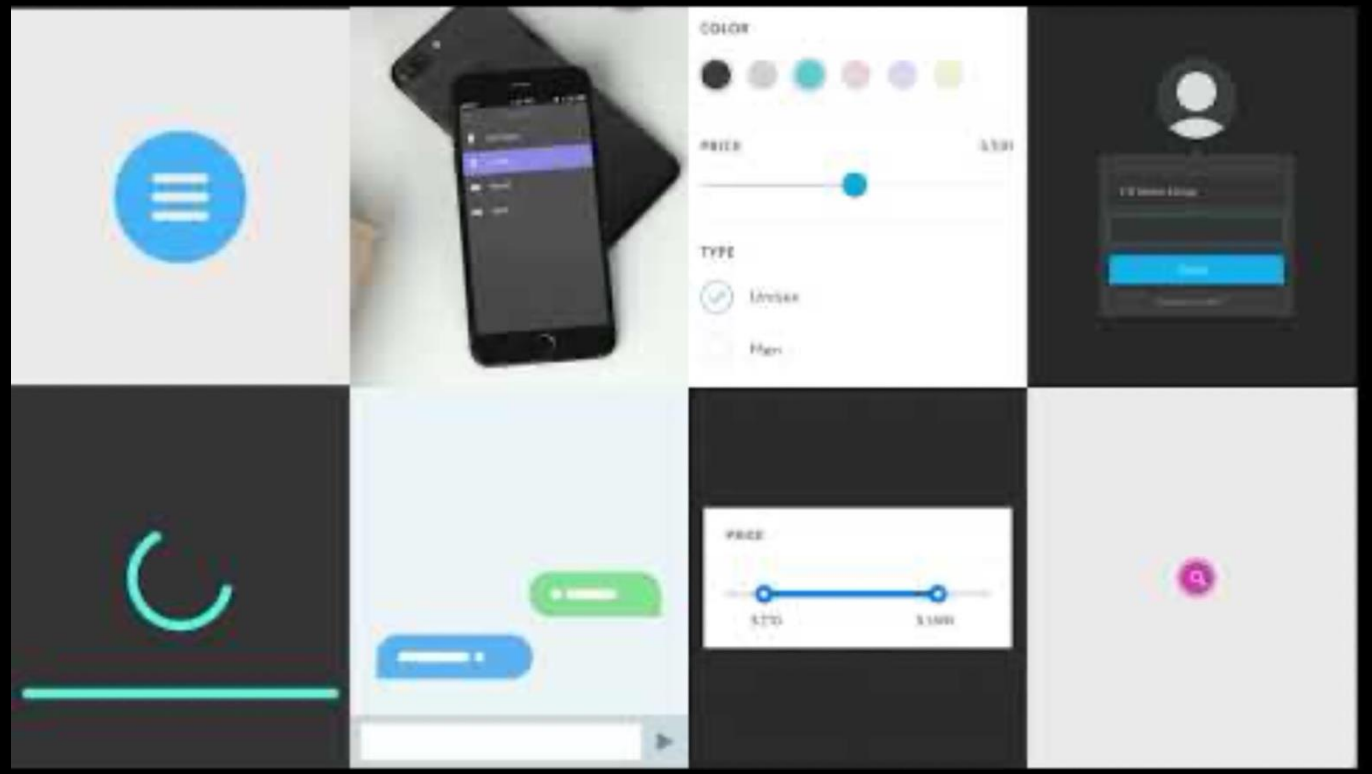


Semáforo

A luz vermelha piscando no semáforo para pedestres

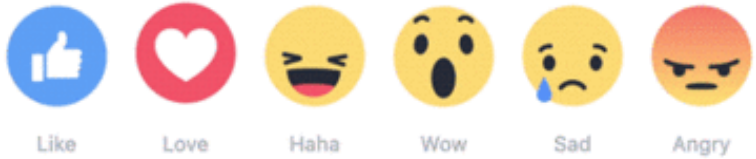
Design de microinterações

2 Microinterações & funcionalidades



URL: https://youtu.be/qe66MmW--E4?si=QVYl_HoL-VU85dok

Microinterações
& funcionalidades



Microinterações se diferem das funcionalidades basicamente por seu tamanho e escopo. Enquanto as funcionalidades tendem a ser mais complexas, durar mais tempo, ter múltiplos casos de uso e exigir uma certa carga cognitiva, as microinterações são simples, breves e quase não exige esforço. Podemos ter um player de música, por exemplo, como funcionalidade e o controle do volume seria uma microinteração.

Se as funcionalidades e recursos dão corpo a um produto, estão nas microinterações as oportunidades de moldar as nuances que podem torná-lo único e com uma assinatura própria, como o “like” do Facebook.

O “micro” em “microinterações” sugere que elas dizem respeito às pequenas coisas.

Pequenas? Sim. Sem importância? De jeito nenhum!

Microinterações tratam daqueles detalhes críticos que fazem a diferença entre uma experiência acolhedora e uma ansiedade traumática.

FONTE: NORMAN, Donald A. Microinteractions (My Foreword). JND.org, 2 jun. 2013. Disponível em: https://jnd.org/microinteractions-my-foreword/. Acesso em: 16 out. 2026.

Design de microinterações

3 Regras, padrões & boas práticas

Microinterações

Padrões de interação

Junto com esta nova forma de interagir, logo vieram os novos padrões de interação para smartphones.

Novamente, as mais simples, intuitivas e efetivas acabaram por ser adotados como padrão de microinteração para muitos sites e aplicativos.

É bom a gente sempre ficar atento aos pequenos detalhes, aos momentos corriqueiros, olhar para as coisas que fazemos sem nem pensar, pois nelas estão residem oportunidades para melhorar a experiência do usuário de forma simples e efetiva.



Indicações
Cumprir uma tarefa simples
Gerenciar uma tarefa em andamento;
Conectar dispositivos;
Interagir com pequenos pedaços de informação;
Ajustar uma configuração;
Visualizar ou criar pequenos conteúdos.
Ligar/desligar uma função ou recurso;



Rolagem & seleção

Movimento de rolagem e animação dos cards após seleção pelo usuário.


TRIGGER
RULES
FEEDBACK
LOOPS & MODELS



URL: https://youtu.be/F_VIm-ie8Cc?si=53cCepLcc99bRiH8

Boas práticas

Trigger

A microinteração começa com um gatilho (trigger), que pode ser uma ação manual, ou seja, iniciada pelo usuário.

Também pode ser uma ação iniciada pelo sistema, na qual o software detecta determinado comportamento e inicia uma ação.

O ponto é que a microinteração só acontece quando um gatilho é ativado.



Exemplo: curtir uma publicação

Antes do toque: ♡ Curtir

Trigger: a pessoa toca no coração

Depois do toque: ❤️ Curtido

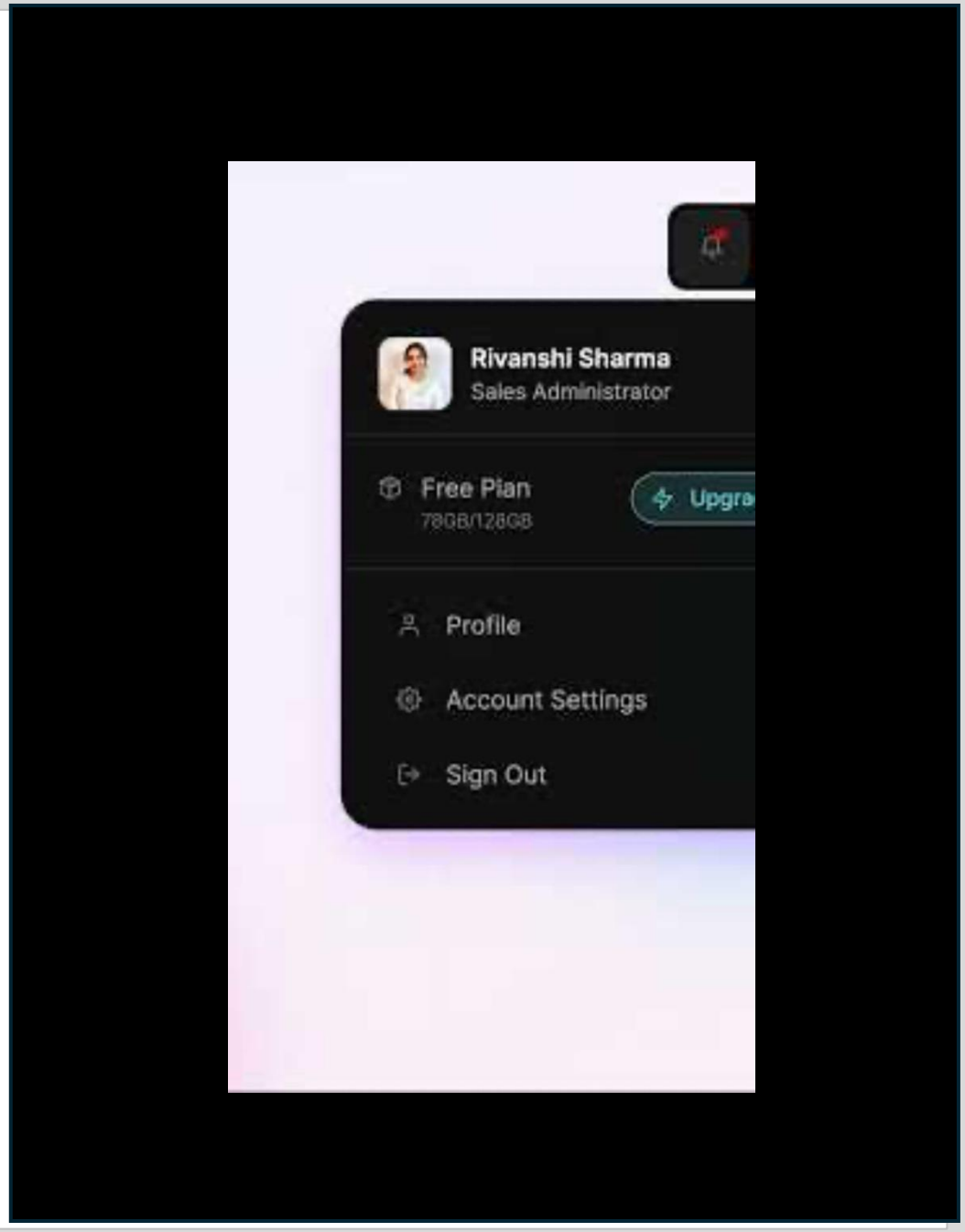
O toque no coração é o **gatilho** que inicia a microinteração.

Boas práticas

Rules

Como o próprio nome sugere, as regras (rules) definem o que pode e o que não pode acontecer na sequência de eventos quando uma microinteração é acionada.

No exemplo, existem regras de acionamento para os itens, mostrarem opções, o clique do usuário exatamente no local do botão. Também é um exemplo de trigger.



Boas práticas

Rules

Como o próprio nome sugere, as regras (rules) definem o que pode e o que não pode acontecer na sequência de eventos quando uma microinteração é acionada.

No exemplo, o usuário clica em “Baixar”. O botão muda para “Baixando...”, uma barra mostra o progresso e, ao final, aparece “Concluído”.

Esses sinais seguem regras de cor para indicar o status do download.



Boas práticas

Feedback

Já que as regras (rules) são invisíveis, é por meio do feedback que o usuário entende e percebe o que está acontecendo.

Qualquer coisa que um usuário veja, ouça ou sinta enquanto uma microinteração está acontecendo é um feedback.



Exemplo: curtir uma publicação

Antes do toque: ♡ Curtir

Trigger: a pessoa toca no coração

Depois do toque: ❤️ Curtido

O toque no coração é o **gatilho** que inicia a microinteração.

Boas práticas

Loop & Modes

Como o próprio nome sugere, os loops têm a ver com repetição, tal como no download ao lado.

Eles determinam quanto tempo a microinteração dura, se ela se repete e como ela muda com o tempo. Em contrapartida, os modes mudam a forma padrão de como as coisas funcionam e operam.

Por exemplo, a configuração do modo “Não perturbe” em seu telefone.





Boas práticas

Dicas para criar boas microinterações

Apesar da importância de seguir essas estruturas, seu produto não precisa ser um carro alegórico onde tudo brilha e se movimenta.

Isto é, a utilização dos passos acima alinhada a boas práticas universais podem causar um impacto positivo na interação do usuário com a interface.

1) Não deixe o usuário entediado
2) Mantenha simples
3) Seja previsível
4) Mantenha a simplicidade no feedback
5) Seja breve

Boas práticas

1) Não deixe o usuário entediado

Uma tela em branco enquanto o aplicativo está carregando não é a melhor opção e pode dar a impressão errada de que algo grave aconteceu.

Por isso, mantenha os usuários informados e envolvidos, ainda que só visualmente.

1) **Não deixe o usuário entediado**

2) Mantenha simples

3) Seja previsível

4) Mantenha a simplicidade no feedback

5) Seja breve

Boas práticas

2) Mantenha simples

A regra de ouro no mundo do design se mantém aqui.

Um ícone que pisca, anima, muda de cor e toca música, tudo ao mesmo tempo, dificilmente vai resultar em uma boa experiência.

1) Não deixe o usuário entediado

2) **Mantenha simples**

3) Seja previsível

4) Mantenha a simplicidade no feedback

5) Seja breve

Boas práticas

3) Seja previsível

Os usuários possuem padrões estabelecidos há muito tempo, não lute contra isso.

Verde é para seguir (atravessar) e vermelho é para não andar, não vale a pena tentar mudar isso.

Microinteração é para facilitar e aumentar a usabilidade, não uma oportunidade de redefinir comportamentos.

1) Não deixe o usuário entediado

2) Mantenha simples

3) Seja previsível

4) Mantenha a simplicidade no feedback

5) Seja breve

Boas práticas

4) Mantenha a simplicidade no feedback

Evite confusão tentando adicionar coisas desnecessariamente na interface.

Não importa se é o cursor, a barra de rolagem ou um estado de botão, use os elementos que você já tem.

1) Não deixe o usuário entediado

2) Mantenha simples

3) Seja previsível

4) **Mantenha a simplicidade no feedback**

5) Seja breve

Boas práticas

5) Seja breve

Mantenha suas microinterações pequenas, curtas e rápidas.

Se alguma ação demorou mais de um segundo para acontecer você já não está ajudando o usuário, portanto, ela deixa de ser uma microinteração e prejudica a experiência do seu usuário.

1) Não deixe o usuário entediado

2) Mantenha simples

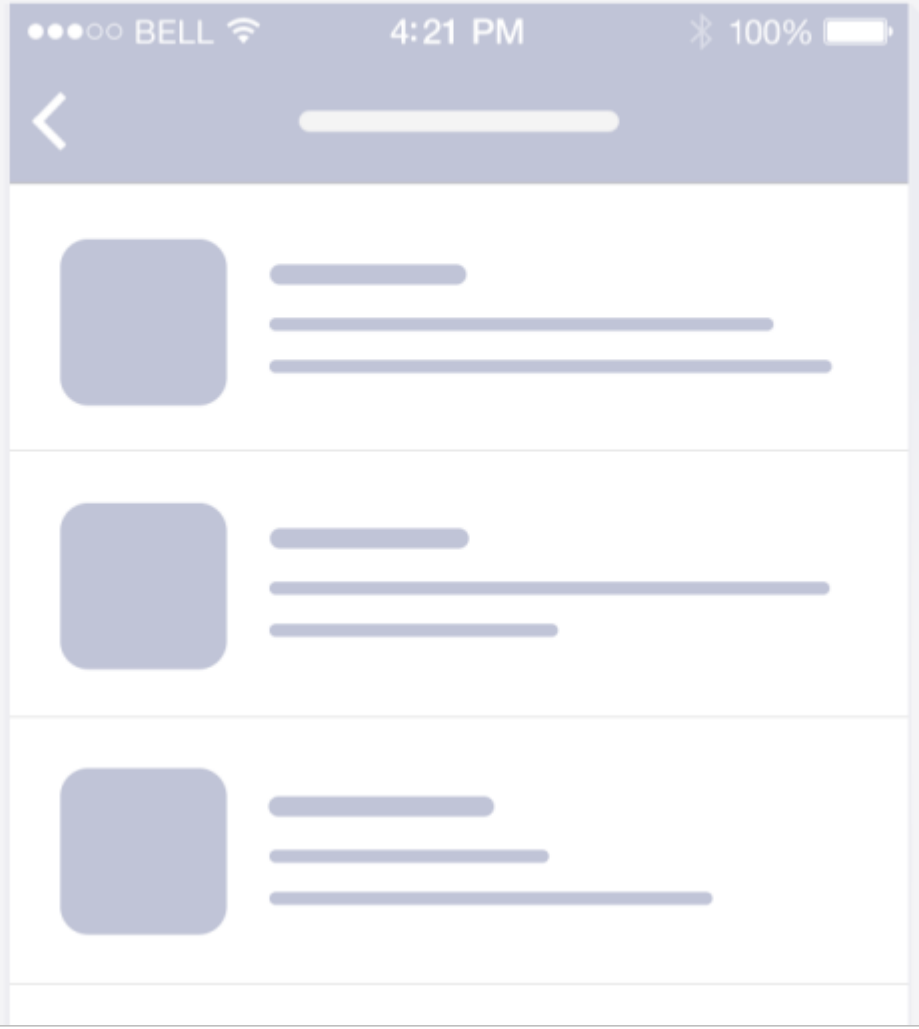
3) Seja previsível

4) Mantenha a simplicidade no feedback

5) Seja breve



URL: https://youtu.be/W3kaHsdrEHY?si=50CrMfs6knLhlebS



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

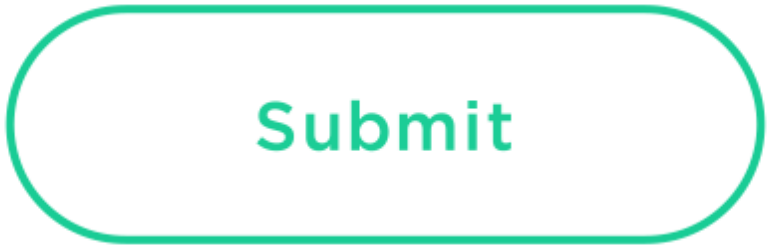
( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

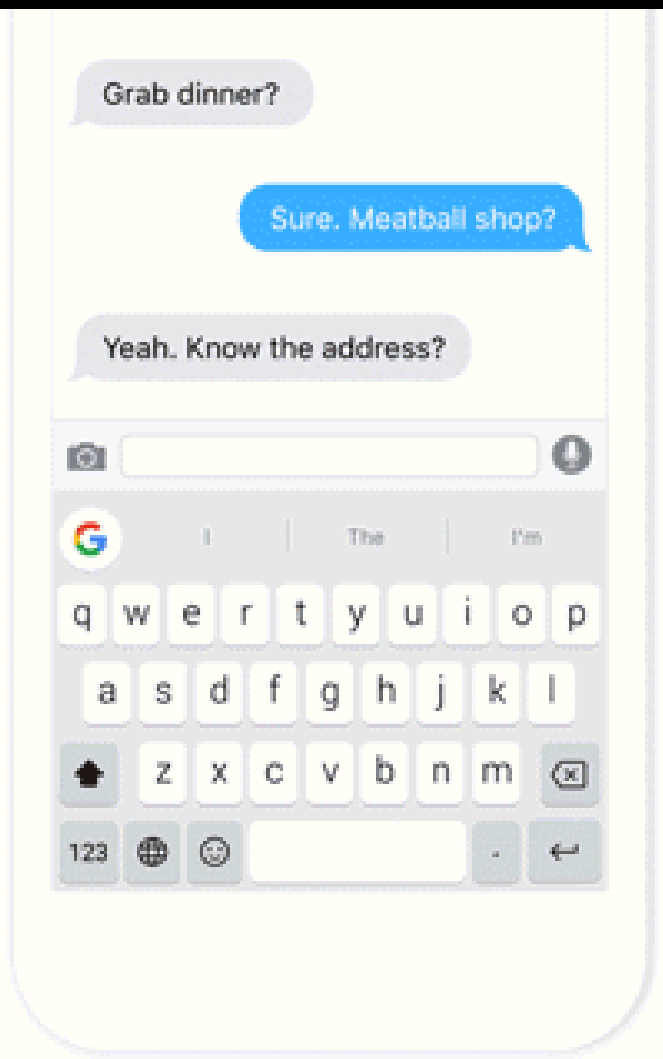
( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

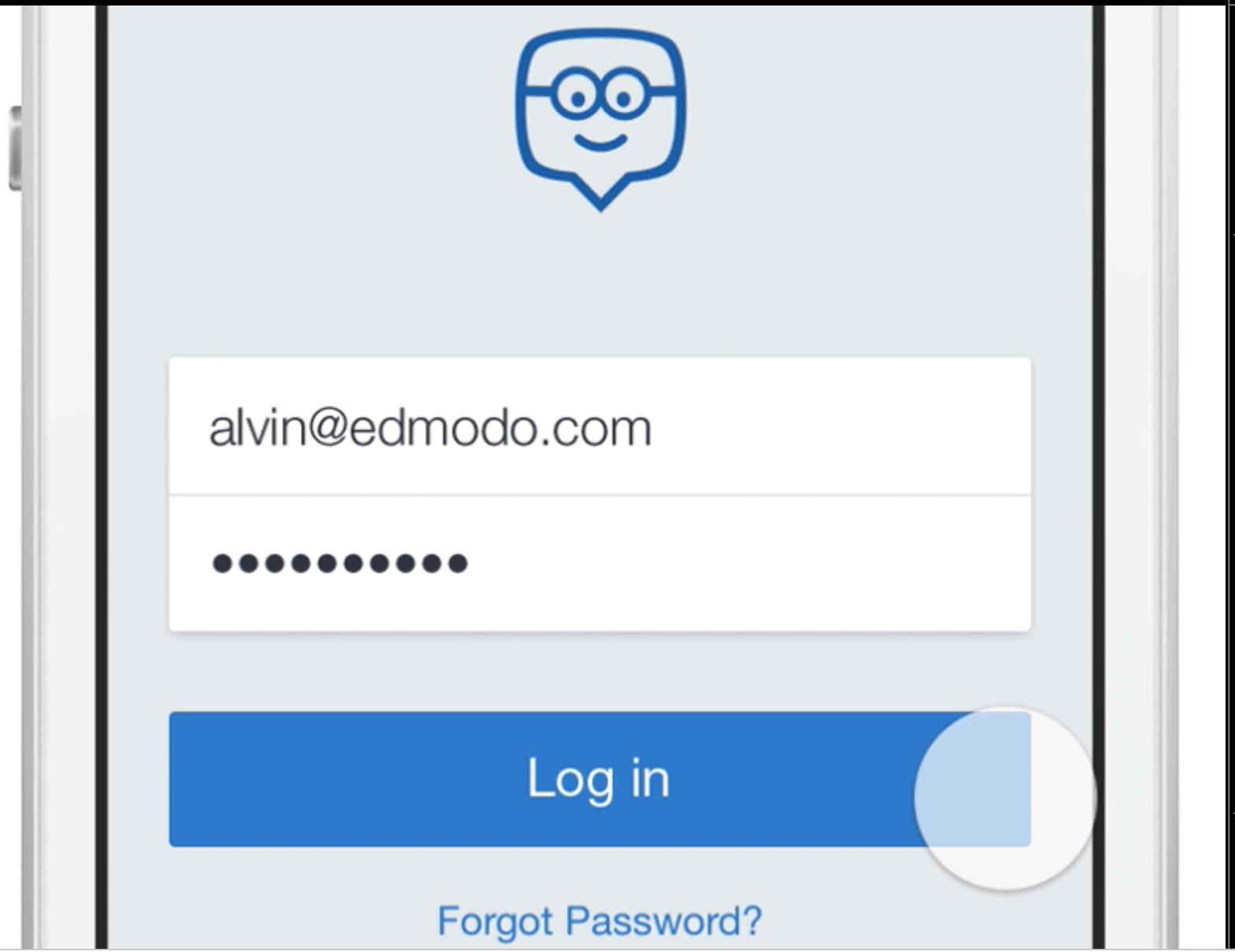
( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

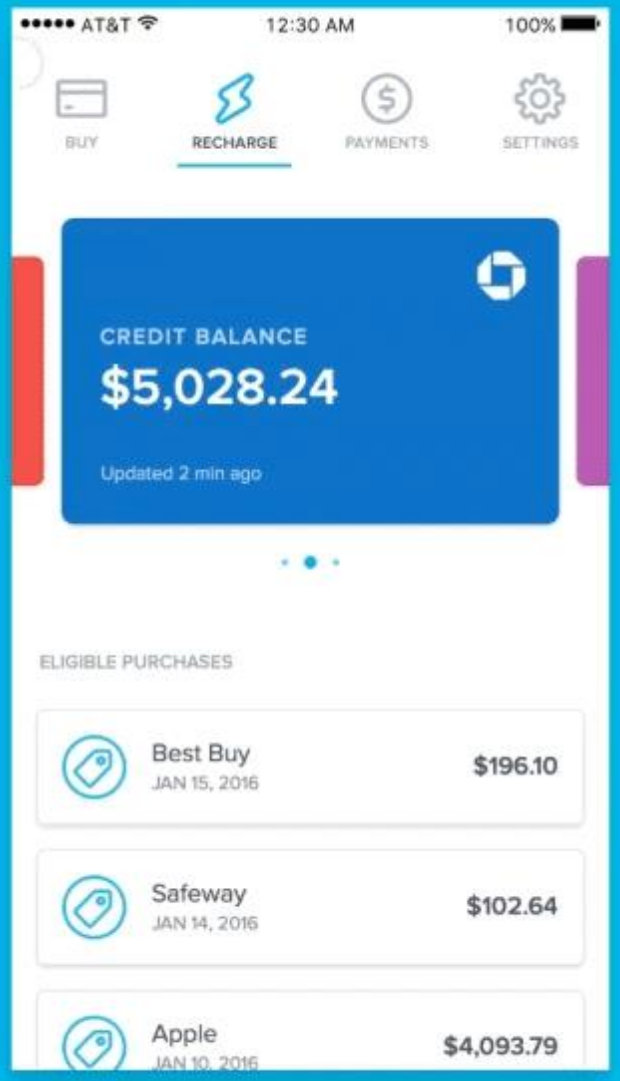
( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

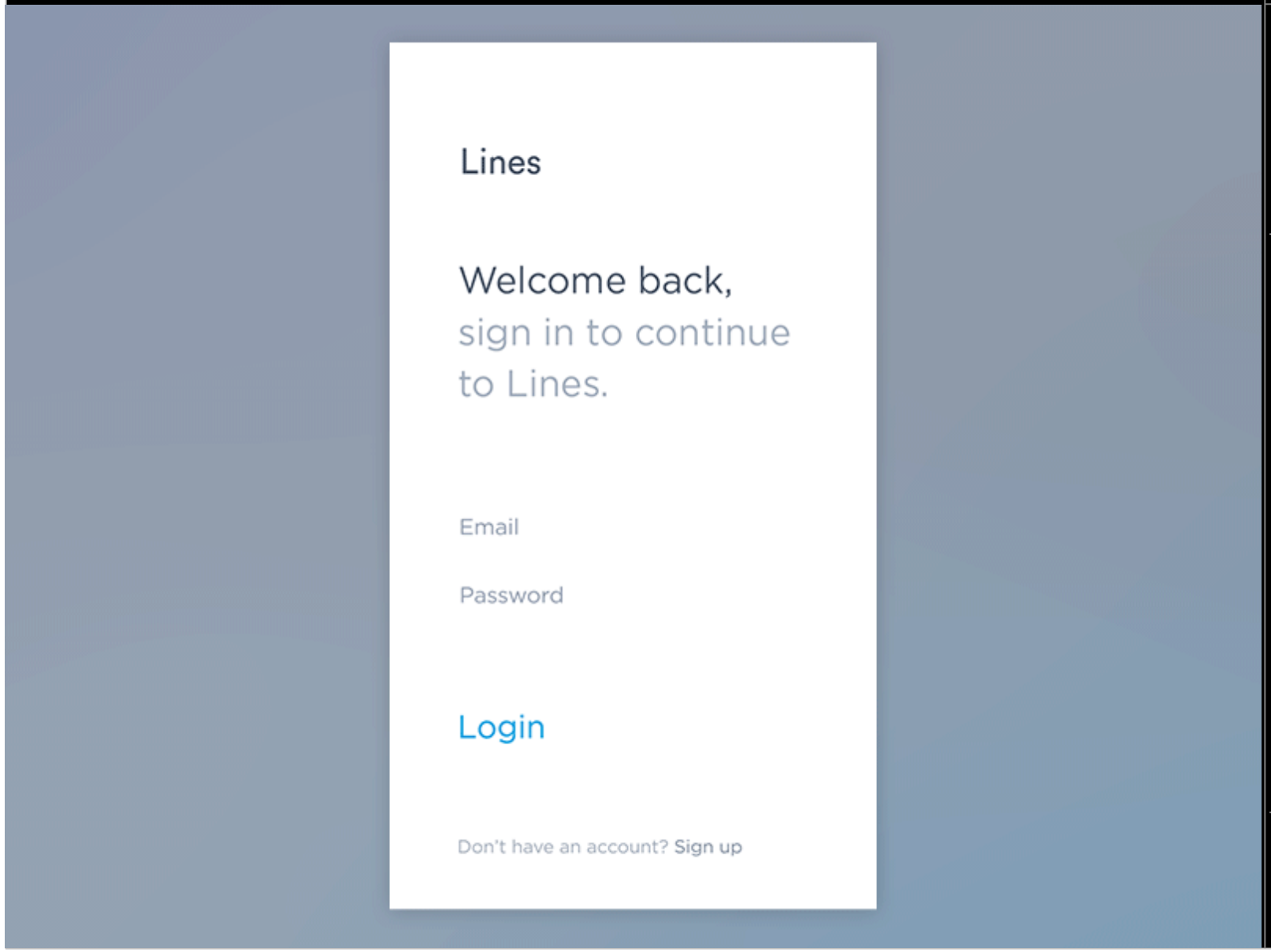
( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

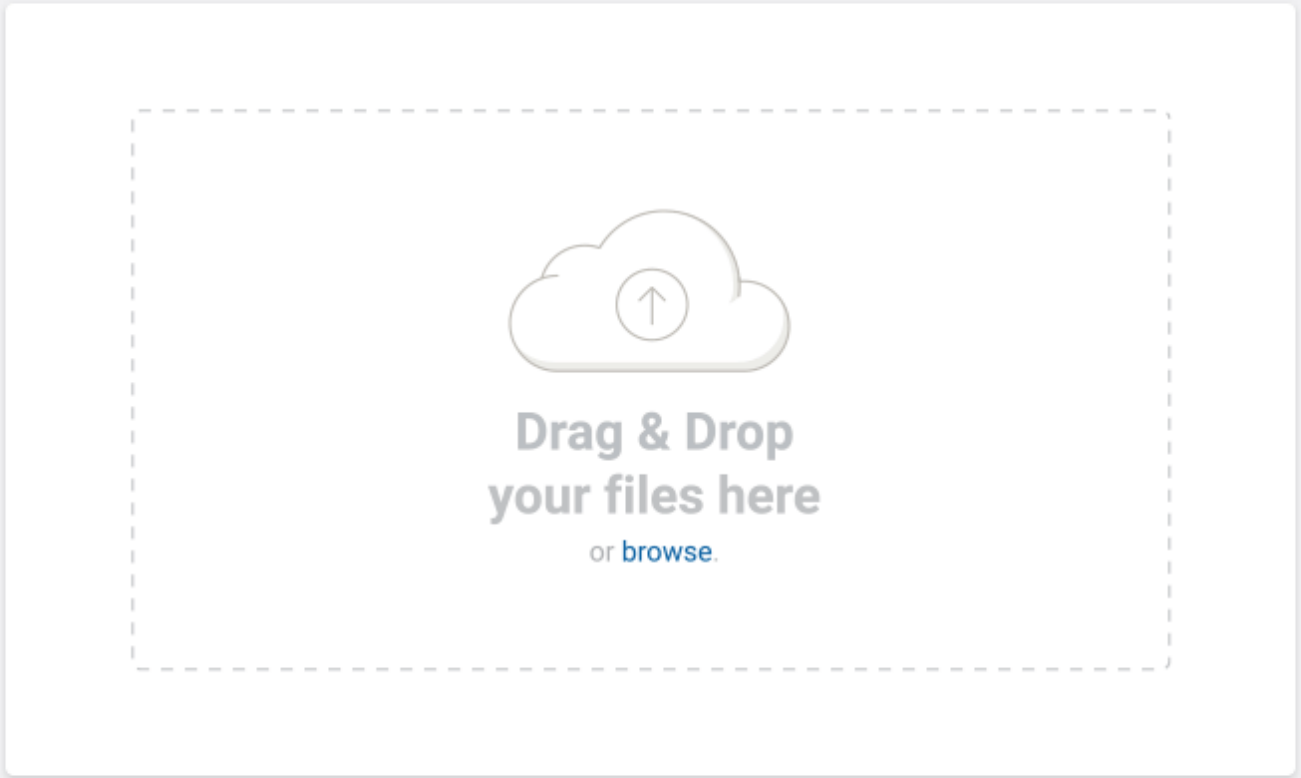
( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

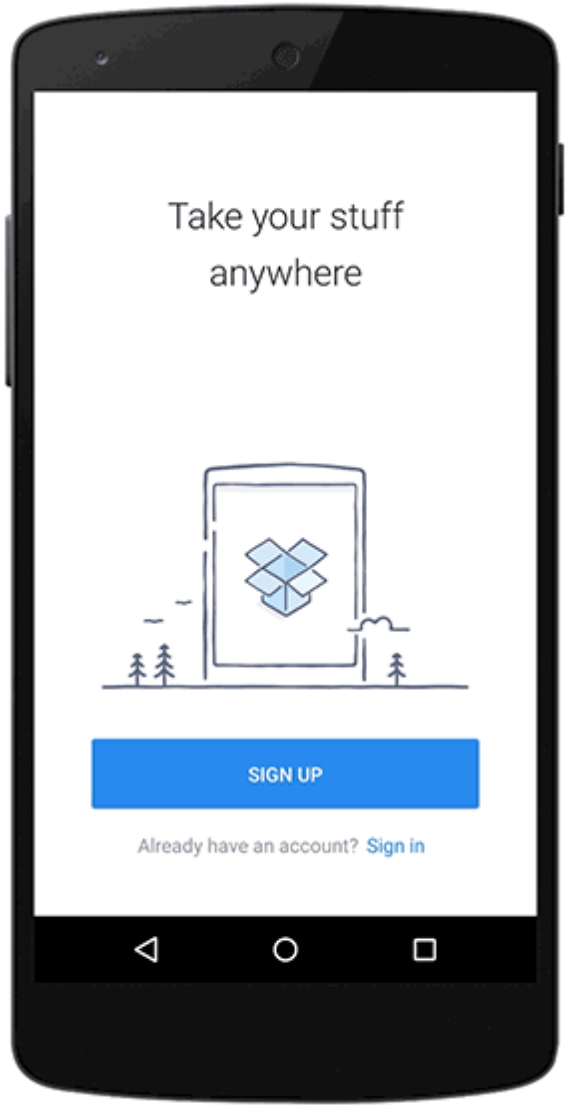
( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

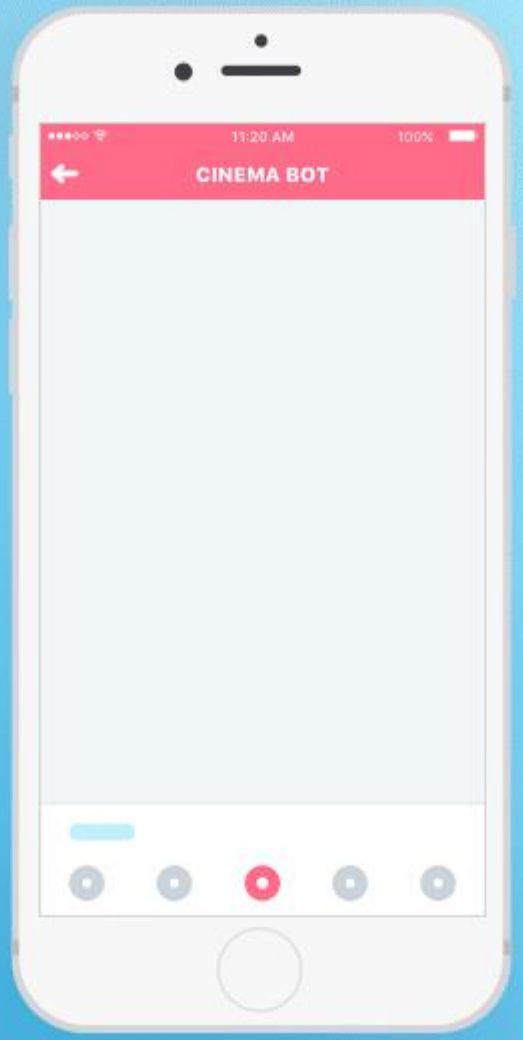
( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

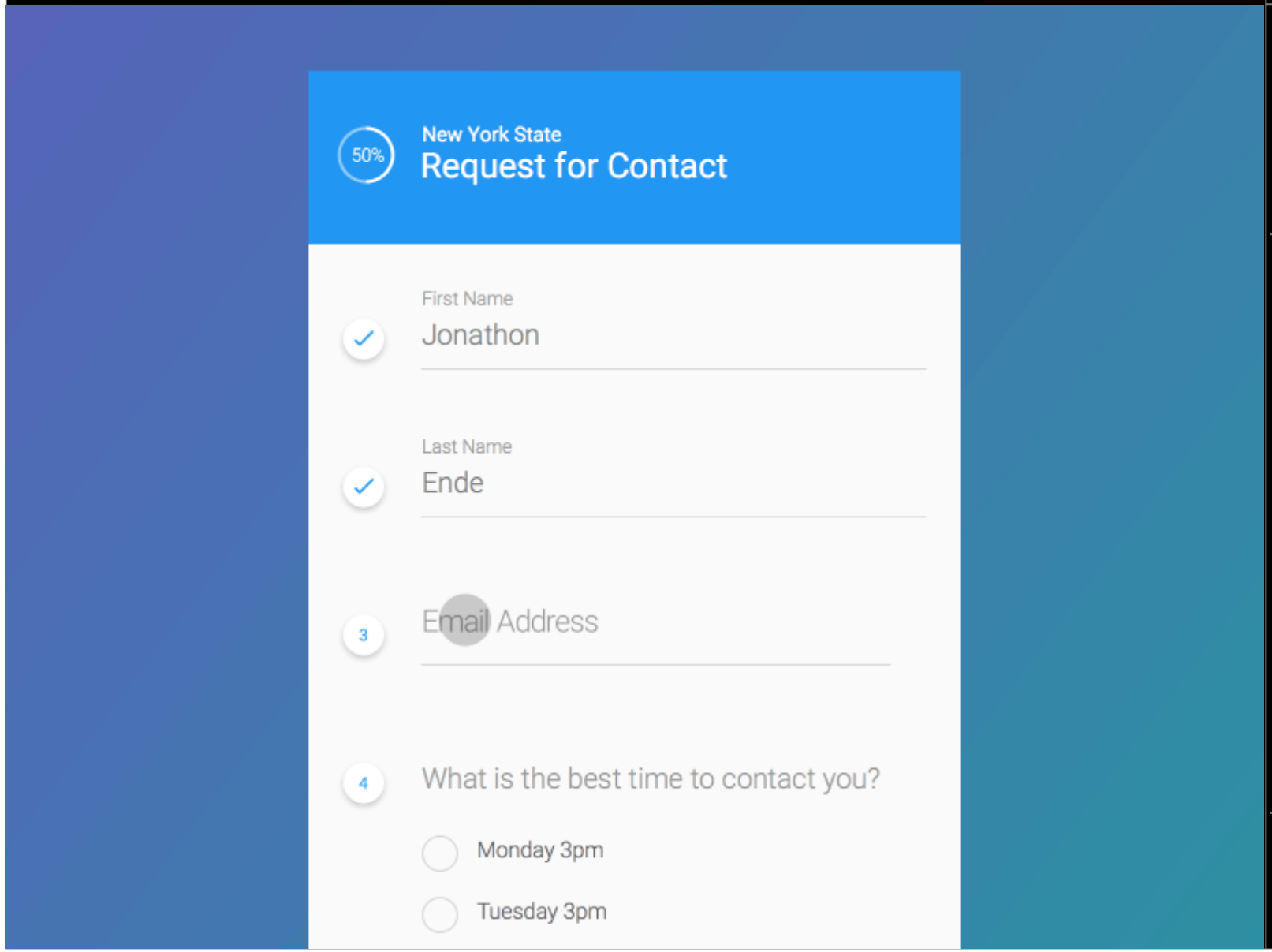
( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

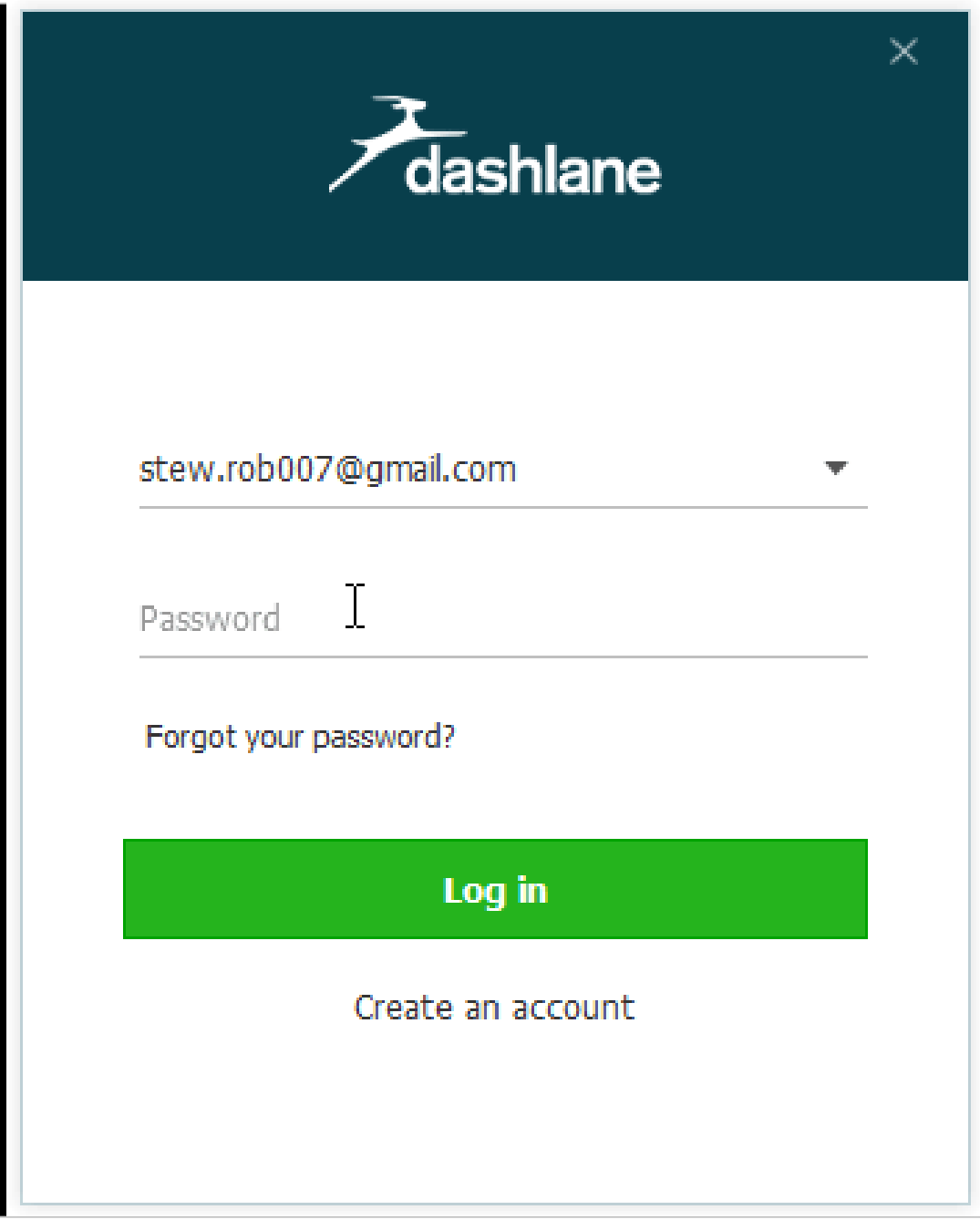
( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



Quais das opções se aplicam aqui?

( ) Trigger

( ) Feedback instantâneo

( ) Confirmação de ação

( ) Visibilidade do status do sistema

( ) Redução e prevenção de erros

( ) Transições e mudanças de estado

( ) Feedback sensorial (tátil e sonoro)

Obs.: Pode escolher mais de um item.



URL: https://youtu.be/yedLwcIphK0?si=5dB2zJez3OsRi4eW

Criar um propósito para as microinterações enriquece a usabilidade. Os recursos trazem um usuário para o produto, mas são os detalhes que o fazem permanecer.

Se as microinterações desviarem a atenção do usuário, algo deu errado e você falhou nessa etapa.

O que parece divertido na primeira vez pode se tornar irritante após o centésimo uso.

Portanto, pense na experiência de ponta a ponta, identifique as lacunas e use microinterações para agradar seus usuários.

A experiência do usuário é importante para o sucesso, mas as microinterações têm o potencial de levar a experiência do usuário a um nível superior e é nisso que você deve focar.

Daily UI

Microinterações: Exercícios Práticos para Melhorar a Experiência do Usuário



URL: https://youtu.be/RqRONJF2HPM?si=qFhK8-e2LLvG-SsA