

ODD  
CG



# MOTION UI

Dictado por  
Craig Dehner / former APPLE UI Motion Designer on the  
Human Interface Team

**“SE TRATA DE ENLAZAR TODOS LOS ELEMENTOS Y LAS PANTALLAS DE TU APLICACIÓN PARA CONTARLE AL USUARIO UNA HISTORIA SOBRE TODO ESO: DÓNDE ESTUVIERON, ADÓNDE VAN Y QUÉ QUIEREN HACER. ES UN CUENTO: HAY PERSONAJES, UNA HISTORIA. Y CREO QUE ES UNA MANERA FÁCIL DE ENTENDER LA ANIMACIÓN MÁS ALLÁ DE TRANSICIONES DE UNA PANTALLA A LA OTRA. NO ES UN ADORNO, ES EL HILO CONDUCTOR QUE HILVANA TODAS LAS HISTORIAS.” – CRAIG DEHNER.**

TALLER INTENSIVO

# QUE ES MOTION UI

La animación se ha convertido en parte integral del diseño de interfaces, especialmente desde el lanzamiento del IOS7. Junto con el desarrollo de nuevos elementos visuales, la animación ahora juega un rol protagonista para definir la estructura y las interacciones.

**LA MANERA EN QUE TUS OBJETOS SE MUEVEN ES AHORA TAN IMPORTANTE COMO EL IMPACTO VISUAL DE LOS OBJETOS EN SI MISMO**

El taller esta dirigido a trabajar tanto el nivel proyectual de las animaciones para mejorar la interface, como tambien en el nivel técnico introduciendonos en las habilidades necesarias para poder presentar desarrolladores y clientes (a través de maquetados rápidos), tus ideas.

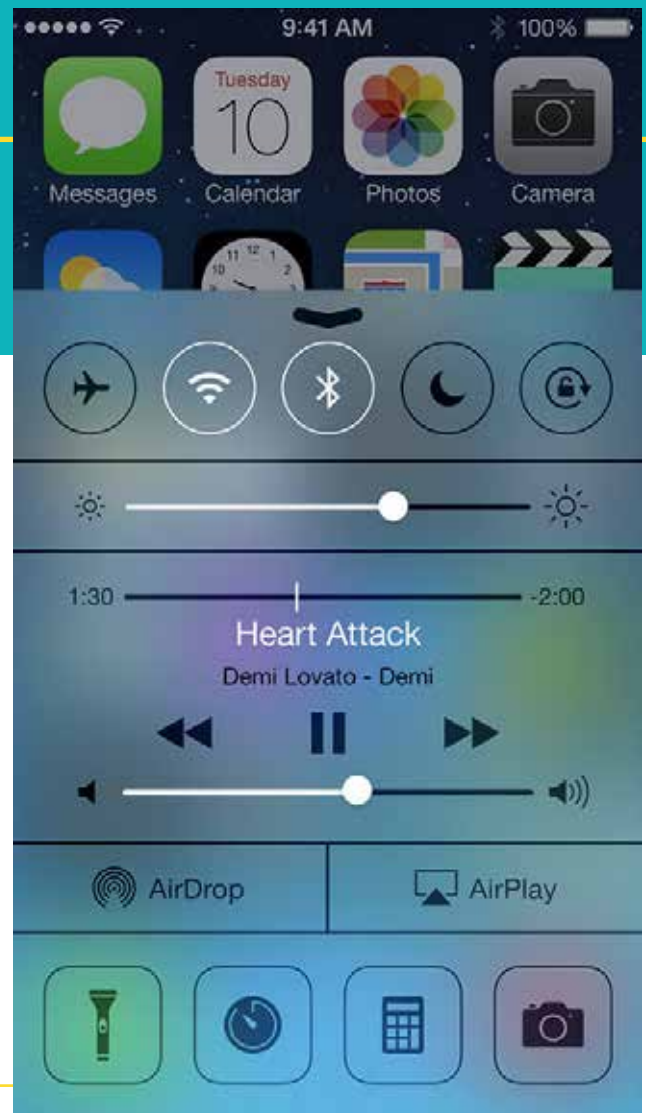
Son varios los beneficios de integrar animaciones dentro de la interface, vamos a enfocarnos en la experiencia del usuario y comunicar ideas a través de la misma, trabajando areas que el diseño estatico no puede alcanzar.



## ¿QUIEN ES EL PROFESOR?

Craig Dehner ah ayudado a crear y animar las interfaces que se utilizan en todos los dispositivos de Apple, trabajando dentro del Human Interface Team. Así que si alguna vez utilizaste un dispositivo de Apple has visto su trabajo.

Estuvo involucrado en el rediseño del IOS 7, el nuevo look de Siri y la integración de 3D touch en IOS 9



TALLER INTENSIVO  
MOTION UI

## DINAMICA DE CURSADA

Taller de 2 días intensivos trabajando y prototipeando en After Effects,  
EL TALLER VA A SER DICTADO EN INGLES

### TEMAS A TRABAJAR

#### MEJORAR LA EXPERIENCIA DEL USUARIO:

- REINFORCING SPACIAL RELATIONS
- MOTION AFFORDANCE
- CONFIRMING ACTIONS
- HIDE PERCEIVED LATENCY
- MOMENTS OF DELIGHT

#### FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN:

- ANIMATION PROPERTIES
- CURVES
- PHYSICS
- TIMING AND CHOREOGRAPHY

Se completaran una series de proyectos en After Effects, esto incluire desde transiciones simples para aprender los elementos fundamentales de trabajar con key-frames y timing, hasta llegar a animaciones complejas, como carga de password y animaciones de iconos para aprender a crear animaciones simples y hermosas que tus usuarios van a disfrutar de ver una y otra vez!!!

### NO SABES USAR AFTER EFFECTS

No te preocupes preparamos una clase especial el 16 de Abril junto a nuestra profesora Valeria Laura Rapoport Adobe Certified Expert para la versión CS6.  
Vamos a presentarte todas las herramientas que vas a necesitar usar en el taller con Craig.

## ¿PORQUE VAMOS A TRABAJAR EN AFTER EFFECTS?

Craig te lo explica:

To create beautiful interface animations, the best tool for the job is After Effects.

Why? A couple reasons:

With After Effects you can rapidly prototype your ideas and visualize interactions

Allows for any type of animation you can imagine, you are not limited to simple pre-sets

Use the curves data to inform developers about animation timing

Again, After Effects is fast. Once you know the basics, you can get an interface moving in no time.

There are tools popping up all the time that are aimed specifically toward interface animation. Popular options are Principle, Origami, Pixate, and CoreAnimator. These programs are still in their infancy, and most still rely on a small set of animation pre-sets. However, these programs are sure to become robust design tools in the near future. The skills you learn in After Effects will translate to any key frame based prototyping tools.