

MOTION DESIGN E UX: PROJETO DE UM HOTSITE IMERSIVO PARA O PORSCHE 911 TURBO S

RAFAEL THOFEHRN¹; TOBIAS MULLING²;

¹Universidade Federal de Pelotas – rafathofehr@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – tobias.mulling@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O *motion design* significa design de movimento em inglês. O termo é uma junção de várias técnicas de design aplicadas com o intuito de transmitir informações através do movimento, sendo utilizado em interfaces digitais para a internet desde 1995. A proposta deste artigo é de conciliar o uso do *motion design* ao projeto de interfaces digitais. Considerando sua aplicação em interfaces digitais, uma das possibilidades de utilização do *motion design* é no desenvolvimento de *hotsites* imersivos. Estes são caracterizados como websites em geral promocionais – foco em divulgação de um produto/marca – com o caráter de criar uma experiência personalizada através da interação do usuário. Os *hotsites* imersivos são geralmente temporários e utilizam a tela inteira como estratégia para incrementar a imersão do usuário na experiência – em um paralelo com a experiência proporcionada por um filme em tela cheia, por exemplo. Eles são comumente utilizados em campanhas de lançamento de produto; as marcas utilizam essa técnica para agregar valor e importância para o produto em questão e criar uma relação mais próxima com os possíveis clientes. Convém destacar que o *motion design*, na maioria dos projetos digitais, só é aplicado no final do projeto, com objetivo estético, porém, se introduzido desde o início da concepção da interface, ele se torna muito mais eficiente e benéfico para a experiência do usuário. Segundo Laubheimer (2020), a maior vantagem (e também desvantagem) do *motion design* aplicado a interfaces é que ele atrai a atenção do usuário, por isso, ele deve ser usado com muita cautela para não distrair o olhar do usuário e ainda assim buscar otimizar sua experiência.

Considerando a utilização do *motion design* aplicado a *hotsites* imersivos, esta pesquisa tem como objetivo abordar o projeto de um *hotsite fullscreen* utilizando o *motion design* como linguagem para incrementar seu potencial imersivo, site este que será pensado para ser visualizado em computadores *desktop*, pois somente nesta plataforma que será possível proporcionar uma experiência completa; como objeto de pesquisa será utilizado uma campanha fictícia para o carro Porsche 911 Turbo S, da marca alemã Porsche.

2. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento desta pesquisa foi utilizada a metodologia projetual empregada por Garret (2011) que qualifica a experiência do usuário e a divide em cinco etapas: **estratégia**, que estuda as necessidades e problemas dos usuários e os objetivos da pesquisa, **escopo**, que define as especificações necessárias para o funcionamento e o conteúdo, **estrutura**, que propõe o design de interação e arquitetura da informação, **esqueleto**, que é a criação de rascunhos da interface pensando na disposição dos elementos e na navegação e para finalizar, **superfície**, que é a etapa de acabamento, que trabalha com o design visual do

projeto. Para a realização deste projeto o foco maior foi nas etapas de **plano de estratégia** e **superfície**, partindo de testes iniciais para a posterior implementação da animação. O principal desafio desta pesquisa foi incorporar o pensamento projetual do *motion design* visando estruturar o processo e incorporar o *motion* desde o princípio do projeto até chegar ao produto final.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tendo a metodologia do Garrett (2011) como base, o projeto iniciou com o plano de estratégia, realizando um *benchmarking* – busca por referências estruturais e visuais de *hotsites* já existentes de marcas concorrentes e uma busca por materiais/elementos gráficos que poderiam ser utilizados para estruturar o projeto posteriormente. Após analisar as referências, foi realizada uma busca na internet com o propósito de encontrar o maior número de materiais gráficos possíveis sobre o carro Porsche 911 (fotos do carro, fotos da marca, *guideline* da marca, etc) para começar a estruturar as seções do site e pensar nas animações e transições. Durante essa busca foi identificado um modelo 3d do carro, para que se pudesse suprir a necessidade de criar imagens personalizadas do carro, com o ângulo, iluminação e foco que desejar, para construir as animações sem possíveis limitações. Ainda no plano de estratégia foi feita a definição das seções que irão aparecer no site e alguns esboços de animação. Seguindo a estrutura de Garrett (2011), posteriormente foram realizadas as etapas de escopo, estrutura e esqueleto – buscando definir o conteúdo, construindo os *wireframes* e a estrutura do site, para posteriormente no plano de superfície, aplicar o design visual e desenvolver as animações finais.

O resultado final das telas projetadas é apresentado a seguir; no entanto, devido a necessidade de compreender a animação como uma mídia digital, recomenda-se o acesso ao [link <https://www.youtube.com/watch?v=wUu-mAE6VhoA>](https://www.youtube.com/watch?v=wUu-mAE6VhoA), onde é possível observar um vídeo com a navegação em cada uma das telas projetadas e consequentes transições utilizadas. Além do vídeo simulando a navegação do usuário, também foi criado um protótipo navegável, disponível no [link <https://delicate-caramel-467411.netlify.app/#>](https://delicate-caramel-467411.netlify.app/#), onde pode-se navegar pela interface criada, podendo acompanhar cada seção do site e suas animações. Devido ao resultado desta pesquisa possuir uma grande densidade informacional, somente uma seção do site será selecionada para demonstrar o processo criativo e como a animação foi realizada. A seção em questão é a tela Performance (Figura 1).

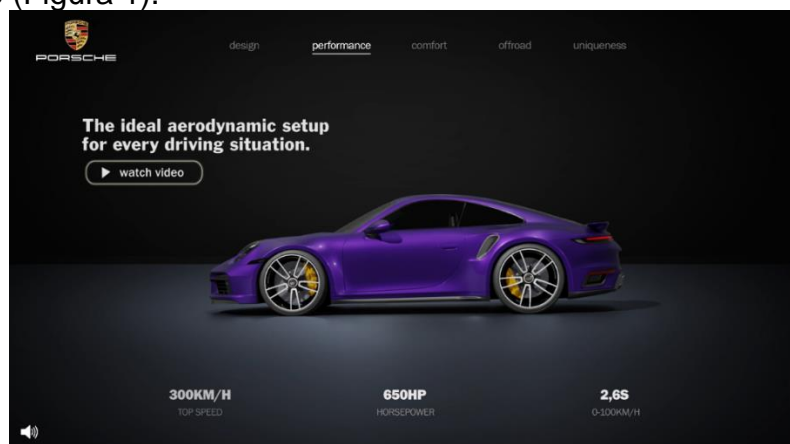


Figura 1: Home do hotsite imersivo
Fonte: Autores

Esta tela (Figura 1) começa com o veículo entrando da esquerda pra direita, em um fundo simulando um estúdio e com o título da seção “performance” aparecendo ao fundo. Depois disso, animações de rajadas de vento aparecem acompanhadas de efeitos sonoros de vento, para simular um túnel de vento, que é um túnel que as montadoras de automóveis utilizam para simular e testar a aerodinâmica dos seus veículos, uma das principais características de performance do modelo em questão. Após essa animação, aparecem os textos auxiliares de maneira progressiva da esquerda para a direita, induzindo o usuário a leitura e um texto de apoio para enfatizar as informações aerodinâmicas do veículo com um botão que leva para um vídeo explicativo sobre a aerodinâmica do carro. (Figura 2)

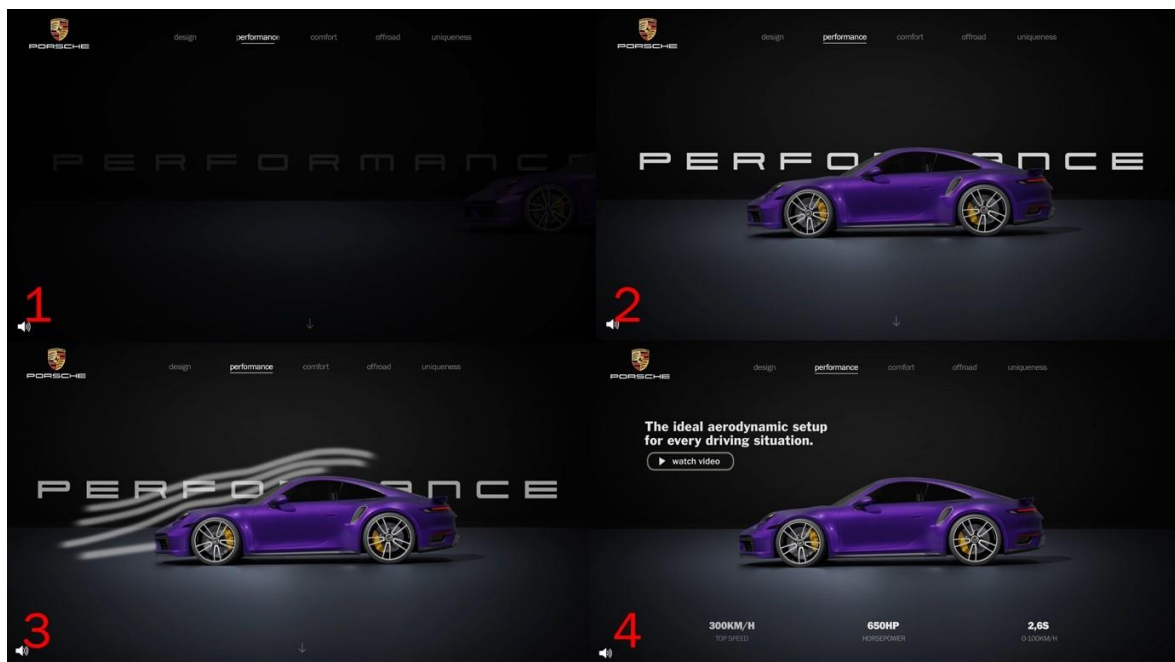


Figura 2: Estrutura da animação da seção Performance
Fonte: Autores

Para realizar essa animação, foi necessário construir um cenário e iluminação em 3d e usando o protótipo do carro em 3d, animando o movimento do carro para encaixar ele entrando na cena como se estivesse dirigindo da esquerda pra direita (Figura 3). Depois disso, o movimento do carro e o cenário de fundo foram exportados separadamente, com o intuito de poder adicionar elementos ao fundo. Para animar as rajadas de vento elas foram desenhadas a mão e posteriormente animadas através do software *After Effects*, onde foi realizada a montagem final, com os textos, efeitos especiais e efeitos sonoros.

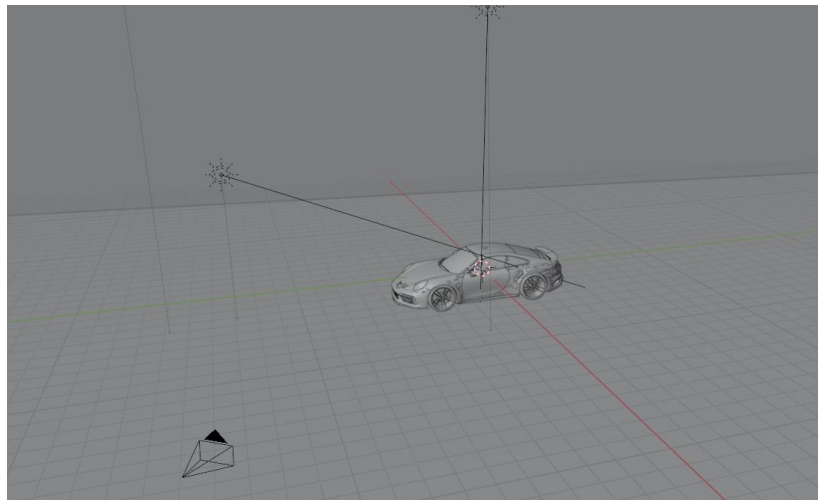


Figura 3: Visualização do carro em software 3D
Fonte: Autores

4. CONCLUSÕES

O *motion design* tem se mostrado uma ferramenta muito importante para as interfaces digitais, uma vez que vem sendo utilizado há bastante tempo em hotspots. Estes por sua vez elencam experiências mais interativas e personalizadas, de modo a extrair o potencial desta técnica. Em contrapartida, nota-se que o *motion design* é geralmente utilizado somente como adereço estético, carecendo de uma utilização mais ampla no projeto de interação como um todo e assim perdendo grande parte dos seus benefícios.

Tendo isso em vista, esta pesquisa teve como objetivo principal projetar um hotspot imersivo, que usa como exemplo um automóvel. De modo a contextualizar como o *motion design* pode ser incorporado na criação de interfaces, visando um maior engajamento do usuário interagindo com o produto. Foi utilizado um Porsche 911 Turbo S, para auxiliar na demonstração de um possível incremento na percepção e desejo dos usuários por um determinado produto. Neste sentido, o *motion design* pode ser utilizado de diversas formas dentro de uma interface, seja auxiliando na navegação, informando *feedback*, chamando a atenção do usuário, transmitindo informações de forma mais clara e objetiva ou até mesmo agregando valor através da impressão estética, buscando colaborar para a experiência do usuário.

Como resultado da investigação das técnicas de *motion design*, foi proposto a inserção do design de movimento como parte do processo criativo, com o intuito ressaltar a importância da animação de diversas maneiras dentro do design de interfaces, agregando valor e potencialmente auxiliando na fluidez e navegação de um site.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GARRET, J. J. **The elements of User Experience**. Berkhy: New Riders, 2011.

LAUBHEIMER, P. **The Role of Animation and Motion in UX**. 2020. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/animation-purpose-ux/>>. Acesso em 01 de abril de 2022.