

Especialidad

Motion para interfaces

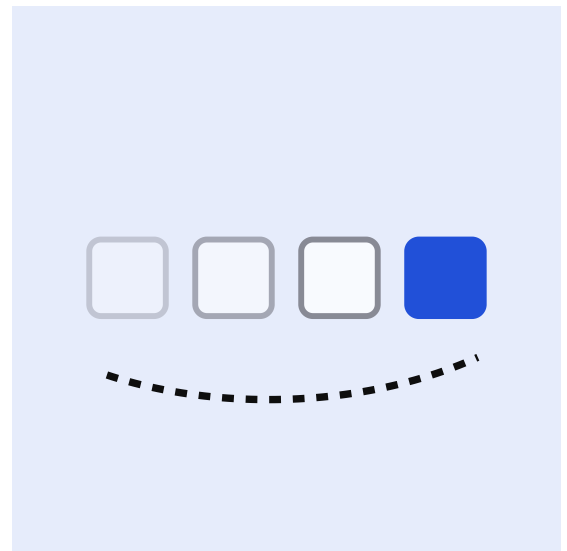
Diseña las animaciones y transiciones de una interfaz para que se entienda qué está cambiando, de dónde viene cada elemento y adónde va.

En inglés

UI motion design

Origen

Chang y Ungar (1993)



Qué problema aborda

Si la pantalla cambia de golpe, hay que averiguar qué ha pasado. El movimiento puede explicarlo sin palabras.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Usa el movimiento para mostrar de dónde sale y adónde va un elemento.

✗ Evita

Animaciones largas que hacen esperar.

👁 Para no caer

Respetar la opción del sistema de reducir el movimiento: a algunas personas les marea.

Principios

Continuidad

Los objetos se mueven, no desaparecen y reaparecen.

Anticipación

Un pequeño gesto previo avisa de lo que va a pasar.

Suavidad

Arrancar y frenar poco a poco, como los objetos reales.

Autores y obras

Bay-Wei Chang y David Ungar (1993)

Llevaron principios de la animación de dibujos animados a las interfaces para que los cambios se entiendan.

Conexiones

Se usa en

Motion graphics
Disciplina

Relacionado con

Carga cognitiva
Concepto

Diseño accesible
Especialidad

Diseño háptico
Especialidad

Fuentes

Fuentes originales

- Chang, B.-W. y Ungar, D. (1993). Animation: From cartoons to the user interface. En Proceedings of the 6th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology (UIST '93) (pp. 45–55). ACM. Ver fuente (https://bibliography.selflanguage.org/_static/animation.pdf)

Última revisión: 22 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.