

 04

Splash Screen na prática

Quando temos um tempo de carregamento do app muito grande, o usuário acaba tendo que ficar alguns segundos ocioso.

Se não dermos feedback nenhum, já percebemos pelos testes de usabilidade que os usuários acabam ficando confusos e a quantidade de desistências do app aumenta.

Dado que isso é um problema comum no meio mobile, como podemos trabalhar essa lacuna de tempo com UI Design Patterns?