



Ibrahim Cesar
Sobre pessoas e
EXPERIÊNCIAS



Oh, God. I made eye contact.

AVISO 1: UM APRESENTADOR NÃO SOCIAL

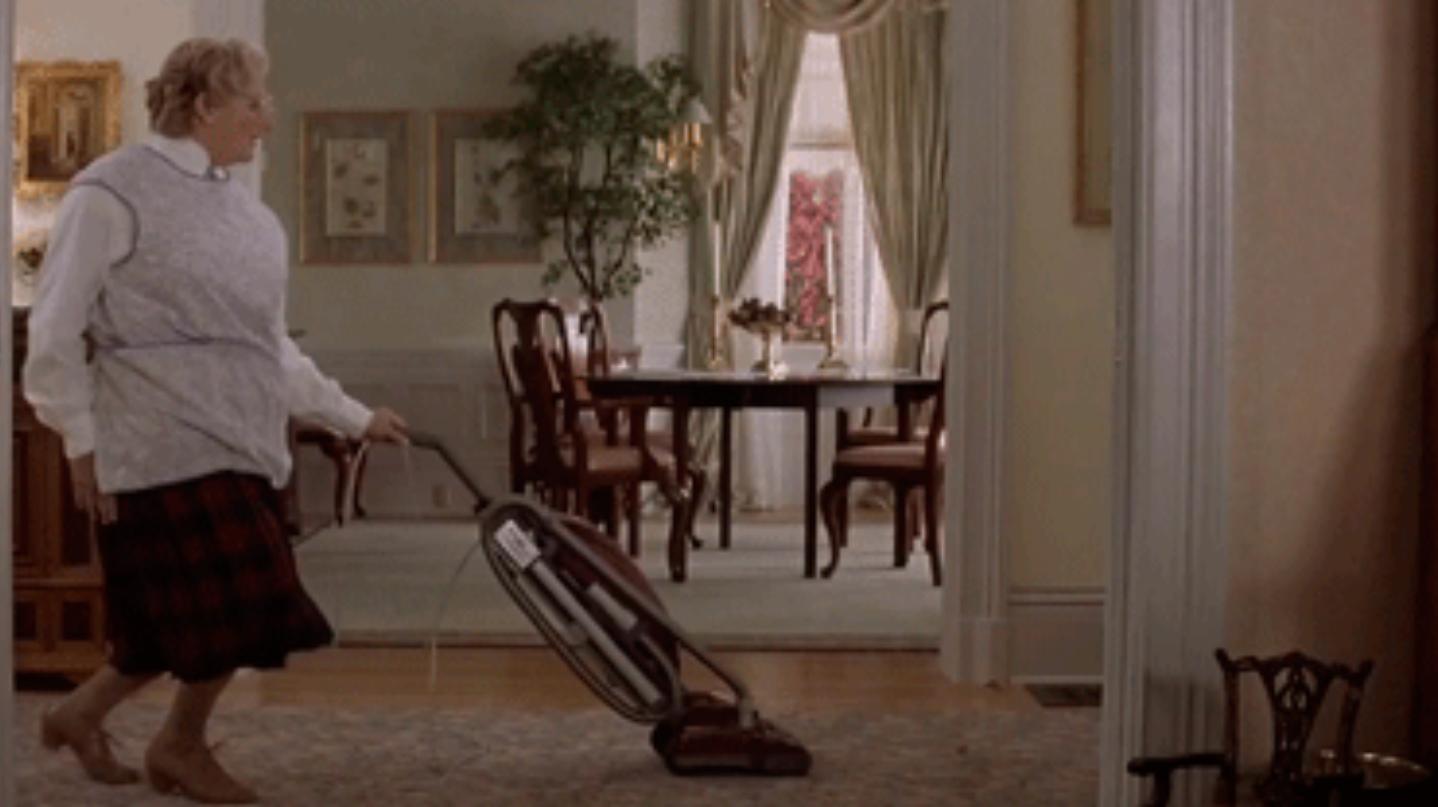


That's just, like.... your opinion, man.

AVISO 2: MADEIRA TORTA



**CO-FUNDADOR
BLUMPA**



- 1. PESSOAS**
- 2. PRODUTO**
- 3. EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO**

SOBRE

PESSOAS

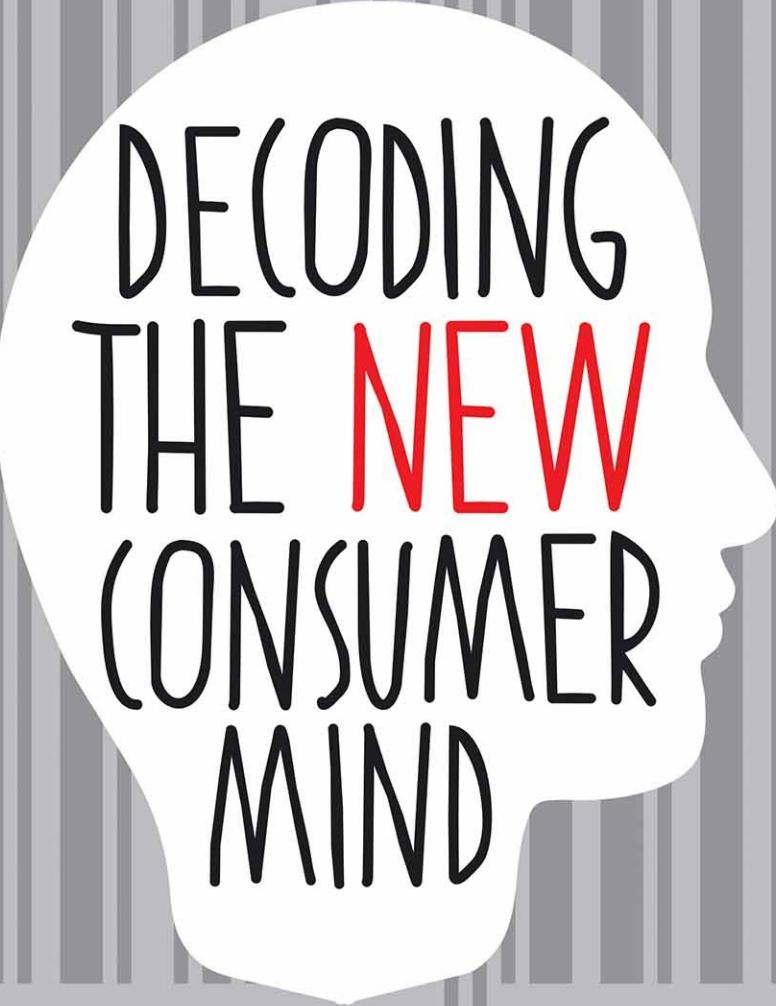
PESSOAS

PESSOAS == PROBLEMA



**UM APARELHO COGNITIVO DE
100.000 ANOS
EM UM MUNDO QUE SOFRE
MUDANÇAS A TODO INSTANTE**

Foreword by **PACO UNDERHILL**, author, *Why We Buy*



DECODING THE NEW CONSUMER MIND

How and *Why* We Shop and Buy

KIT YARROW

 JOSSEY-BASS
A Wiley Brand



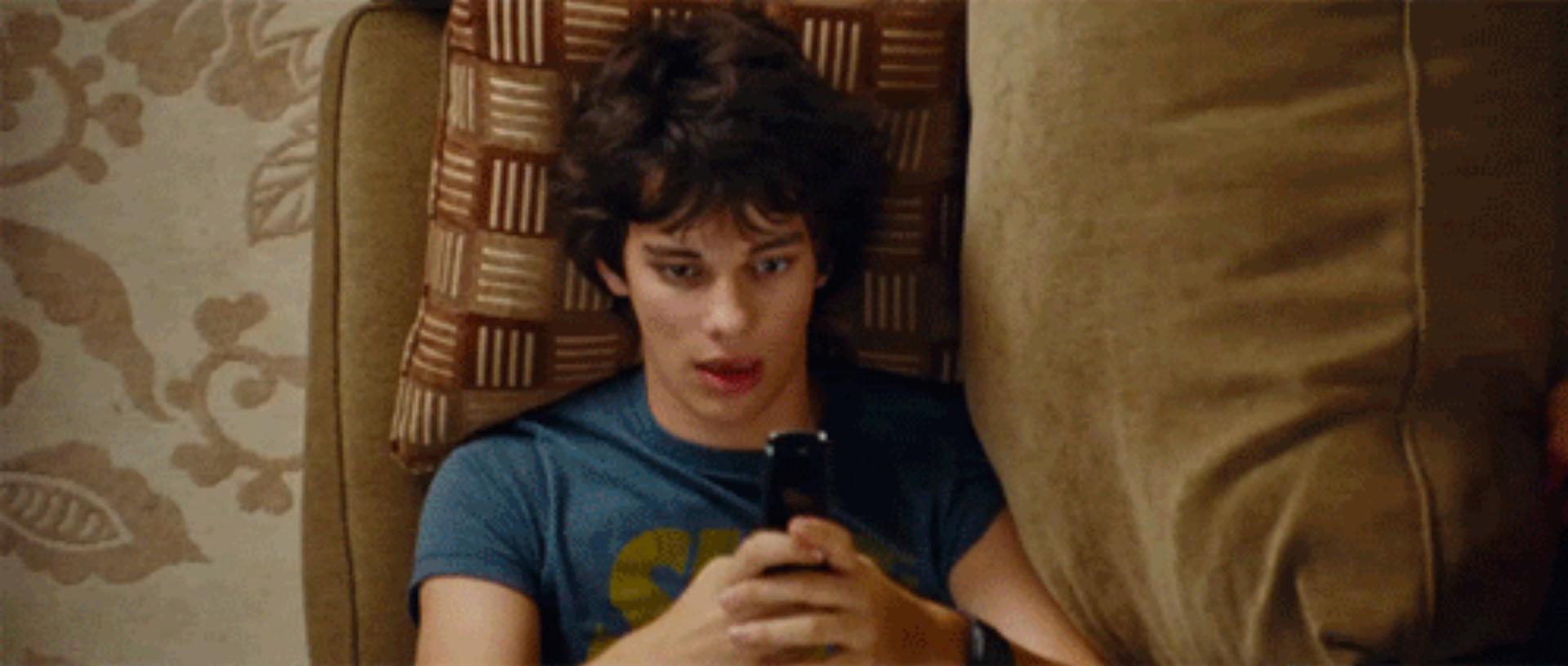
- 
- 1. OTIMISMO COM INOVAÇÃO**
 - 2. EMPODERAMENTO DO INDIVÍDUO**
 - 3. FORMAS MAIS RÁPIDAS DE PENSAMENTO**
 - 4. PODER SIMBÓLICO**
 - 5. NOVAS FORMAS DE SE CONECTAR**



OTIMISMO COM INOVAÇÃO



EMPODERAMENTO DO INDIVÍDUO



FORMAS MAIS RÁPIDAS DE PENSAMENTO



Movie reference.

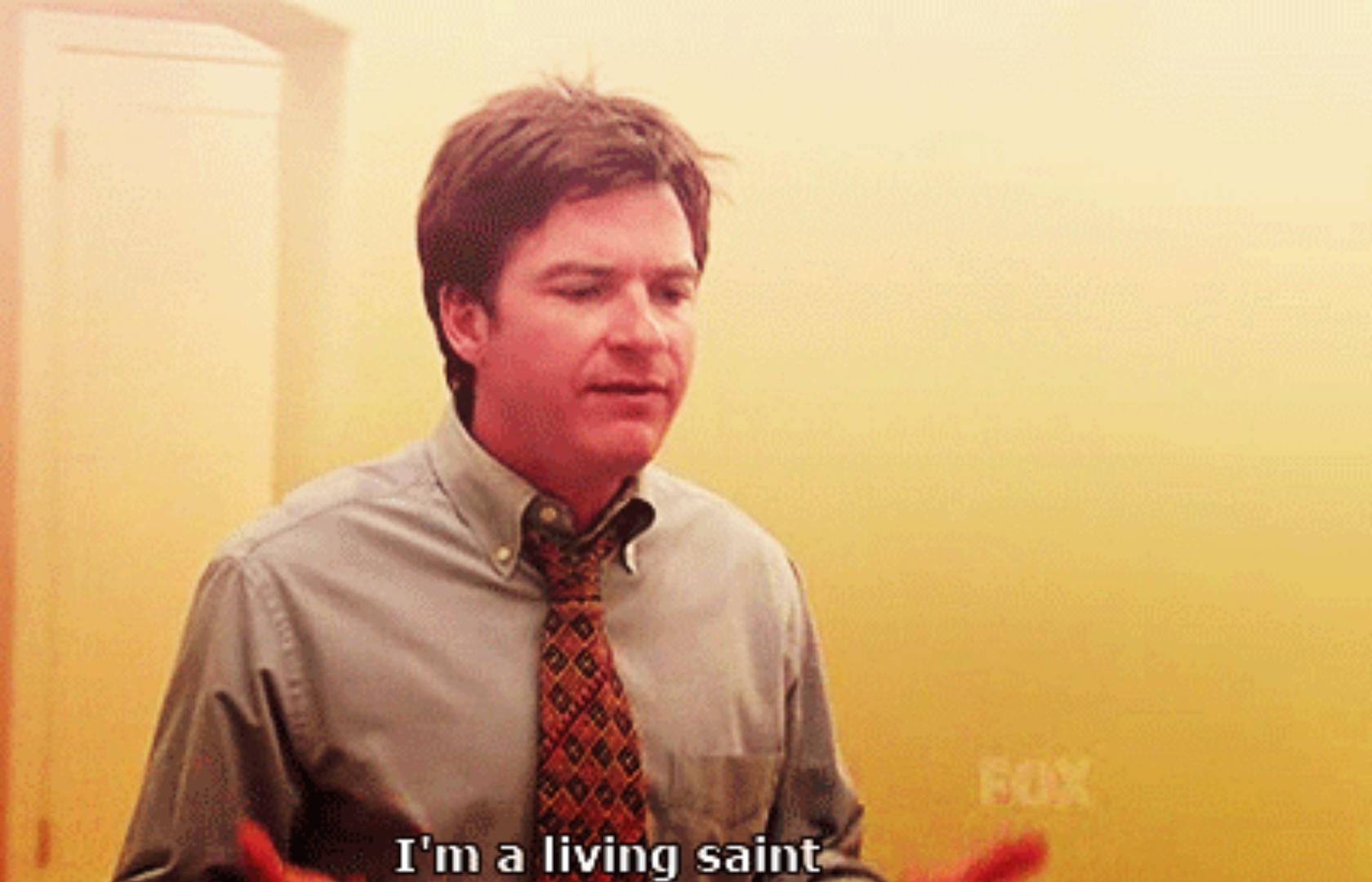
PODER SIMBÓLICO



I love this.
I feel so social.

NOVAS FORMAS DE SE CONECTAR





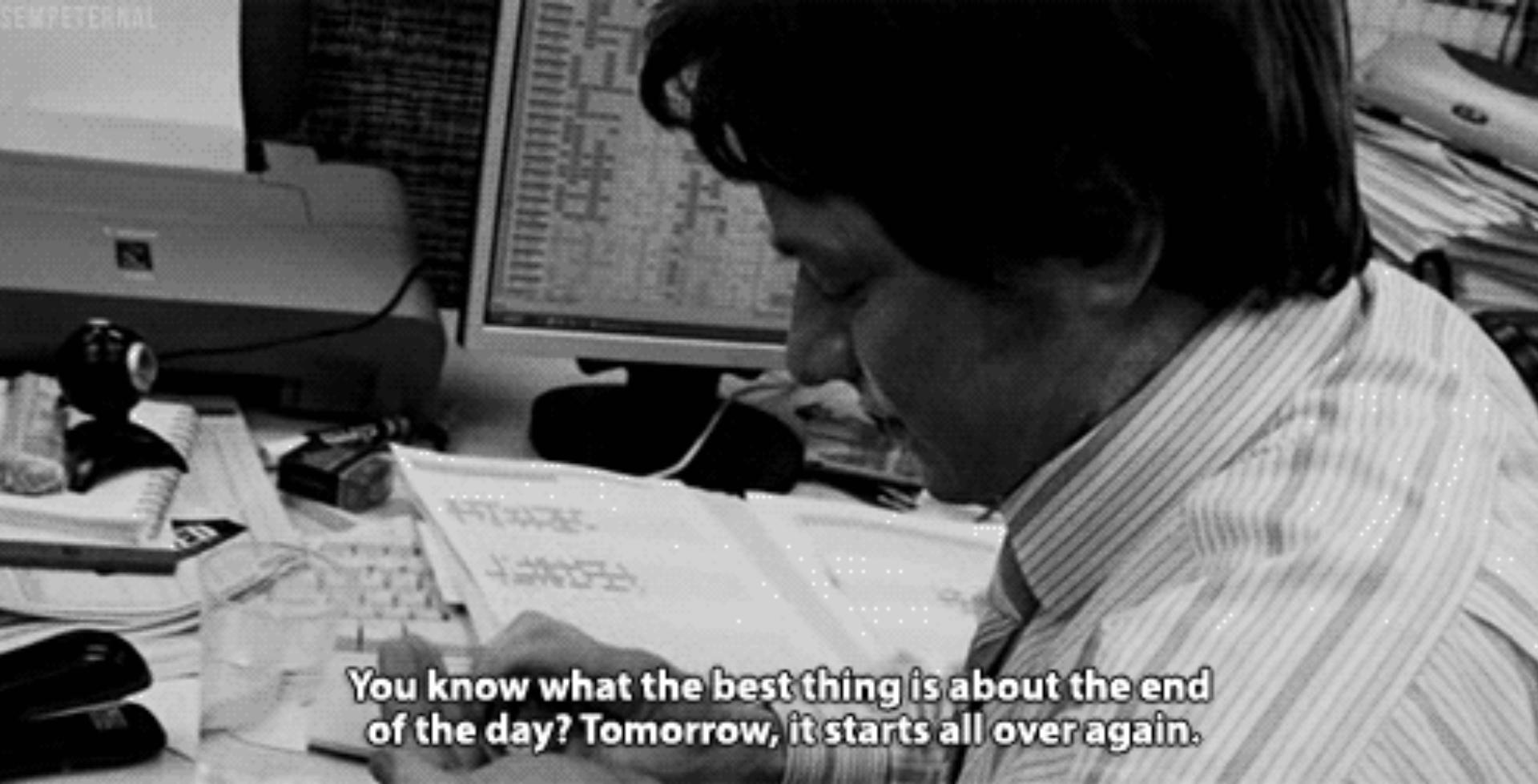
I'm a living saint

NARCISISMO



RAIVA

SEMPETERNA



You know what the best thing is about the end
of the day? Tomorrow, it starts all over again.

ANSIEDADE



STRESS



2011

SOZINHOS JUNTOS



**O PROCESSO DE COMPRA É
INFLUENCIADO POR EMOÇÕES**

SOBRE

PRODUTO

PRODUTO

PRODUTO != FEATURES



MIGUEL NICOLELIS E A *TEORIA DO CÉREBRO RELATIVISTICO*



TECNOLOGIAS COMO EXTENSÃO DAS

PESSOAS

**MARSHAL MCLUHAN, ALAN KAY, KEVIN
KELLY**

SOBRE

EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

USER EXPERIENCE

UX != UI

DEFINIÇÃO

ISO 9241-210

DEFINIÇÃO

27 DEFINIÇÕES EM:

**[HTTP://WWW.ALLABOUTUX.ORG/
UX-DEFINITIONS](http://www.allaboutux.org/UX-Definitions)**

DEFINIÇÃO

**O QUE UMA PESSOA SENTE COM O
SEU PRODUTO/SERVIÇO**

DEFINIÇÃO

UX != UI

USER INTERFACE

É APENAS A PONTA DO ICEBERG



7 DICAS DE DONALD A. NORMAN



**1. USE AMBOS O CONHECIMENTO NO
MUNDO E O CONHECIMENTO NA
CABEÇA**



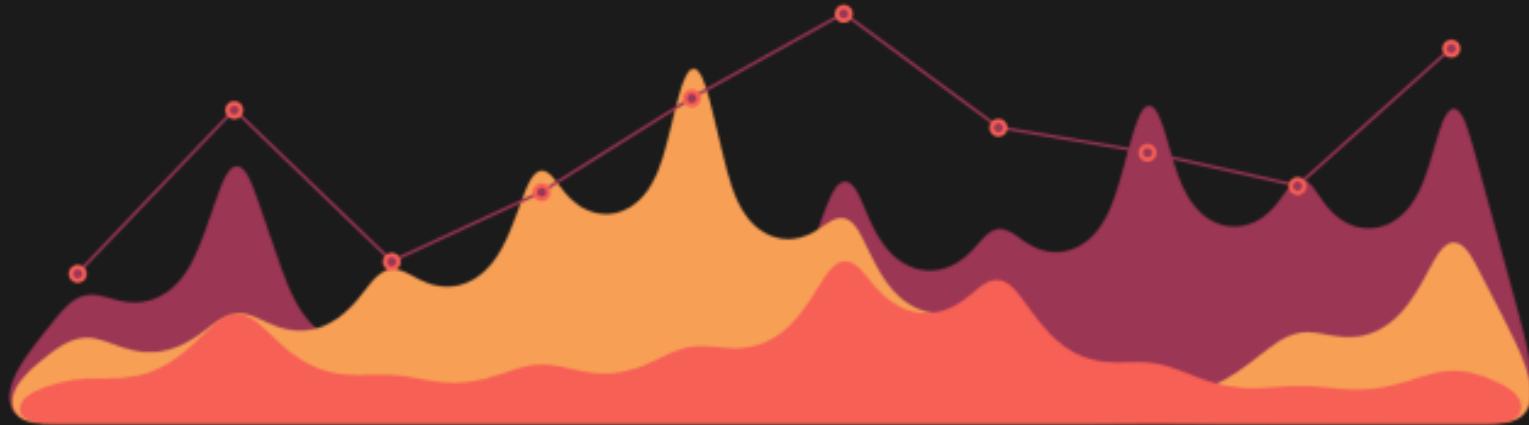
I'M JUST A GIRL

STANDING IN FRONT OF A BOY, ASKING HIM TO LOVE HER

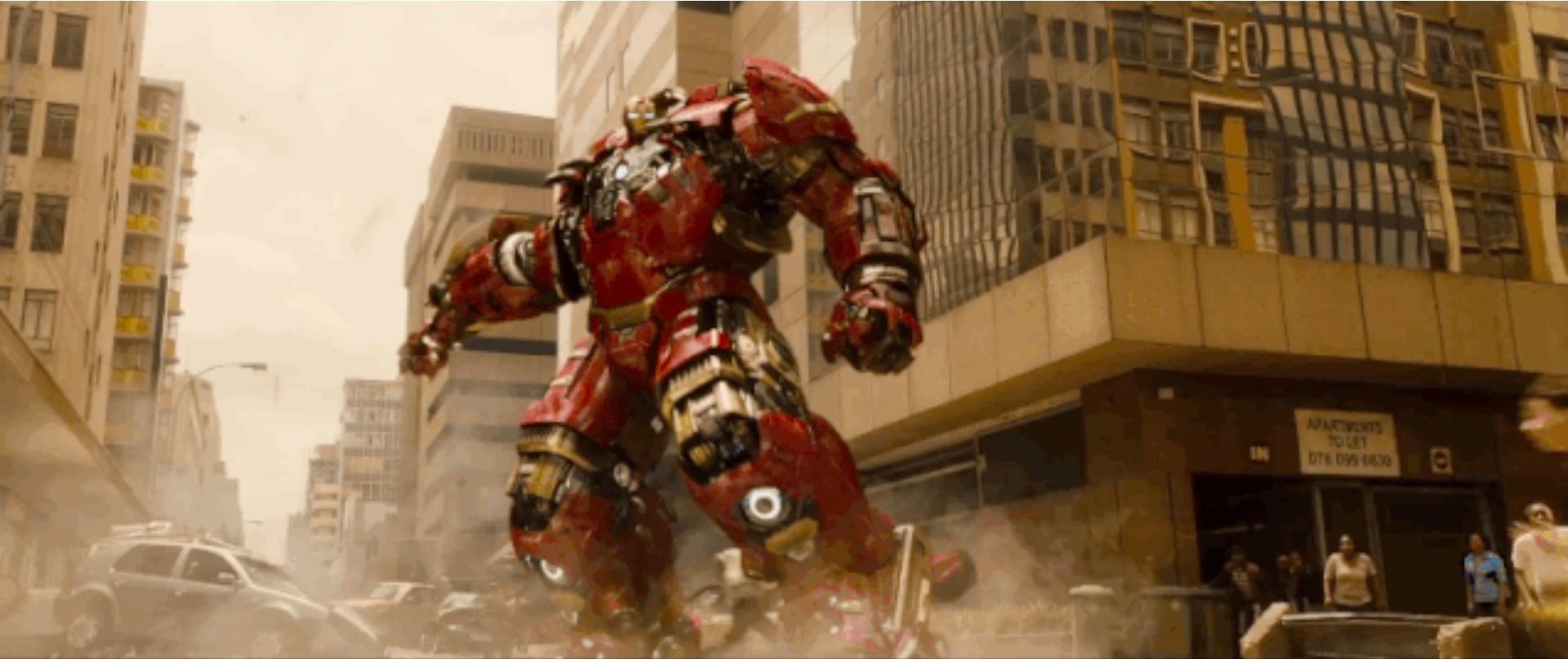
2. SIMPLIFIQUE A ESTRUTURA DAS TAREFAS



3. TORNE AS COISAS VISÍVEIS: UNA OS GOLFOS DA EXECUÇÃO E AVALIAÇÃO



4. PEGUE OS MAPAS CORRETAMENTE



**5. EXPLORE O PODER DAS LIMITAÇÕES,
TANTO NATURAIS COMO ARTIFICIAIS**



6. DESENVOLVA PARA O ERRO



90s90s90s

7. QUANDO TUDO MAIS FALHAR, PADRONIZE

FITTO

PERFEITO

DURA VERDADE I

SEU TRABALHO NUNCA ACABA

DURA VERDADE II

**PARA ALGUNS, SEU MELHOR
TRABALHO É UMA MERDA!**



“IT TAKES ALL THE RUNNING YOU CAN DO, TO KEEP IN THE SAME PLACE. IF YOU WANT TO GET SOMEWHERE ELSE, YOU MUST RUN AT LEAST TWICE AS FAST AS THAT”

- RAINHA VERMELHA, ALICE ATRAVÉS DO ESPELHO

A close-up photograph of a man with short, light-colored hair, looking intensely out of a window. He appears to be in a vehicle, possibly a train or bus, as the window frame is visible. Outside, a view of Earth from space is visible, showing clouds and continents. His mouth is slightly open, suggesting he is speaking or shouting.

Hack the planet!

**“WE SHAPE OUR TOOLS AND OUR THEREAFTER OUR TOOLS
SHAPE US. ”**
- MARSHALL MCLUHAN



VÁ FUNDO...

MORE THAN 100,000 COPIES SOLD
WITH A NEW INTRODUCTION BY THE AUTHOR

"Design may be our top competitive edge. This book is a joy—fun and of the utmost importance."

TOM PETERS

THE
DESIGN
OF
EVERYDAY
THINGS

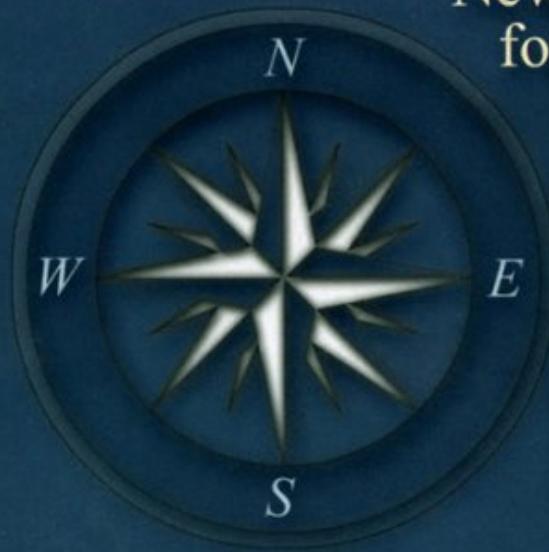
Previously published as *THE PSYCHOLOGY OF EVERYDAY THINGS*

DONALD A. NORMAN

AUTHOR OF *EMOTIONAL DESIGN*

THE HUMANE INTERFACE

New Directions
for Designing
Interactive
Systems



Jef Raskin

The creator of the Macintosh project goes beyond today's graphic user interfaces to show how the Web, computers, and information appliances can be made easier to learn and use.



I think that pretty much sums it up.

É ISSO.



Obrigado!
ibrahim@blumpa.com