FAST
FORWARD
XPERIENCE

web summit
LISBON

Foto: curadoria FFX no Web Summit 2026

Stage 3 · Creative Summit · 12 nov 2026 · 14:00, Lisboa

NINGUÉM RENDE COM A TECNOLOGIA SEM SE SENTIR NO COMANDO DELA

Num teste da Logitech com voz e IA, o que mais animou as pessoas a adotar a novidade não foi o aparelho. Foi saber que a voz só era captada quando elas decidiam falar.

COM A VISÃO DE NATÁLIA SCHIFINO, CURADORA DA FFX

No programa

When everything becomes an interface

Malin Leschly **Logitech**
Chief Design Officer

logitech Investor Relations

LOGITECH

Fabricante suíço-americana de mouses, teclados, webcams, headsets e sistemas de videoconferência, que desenha interfaces há 45 anos.

Vendas de **US$ 4,84** bilhões (cerca de R$ 27,3 bilhões) no ano fiscal de 2026, alta de 6% em dólar

Quatro prêmios Red Dot de design em 2026

Logitech

4 min de leitura

Na véspera da sessão, Malin Leschly, da Logitech, tentou acender uma luz no quarto do hotel.

O interruptor parecia uma telinha com dois botões de cada lado. Ela acendeu todas as luzes menos a que queria, e a certa altura as cortinas começaram a abrir. Era um interruptor triplo. Até subir ao palco, ela não tinha descoberto o que era aquilo que parecia tela. Foi com essa cena que ela abriu sua sessão no Web Summit, que Natália Schifino, curadora da FFX, acompanhou da plateia. Leschly defende que as interfaces sem tela vão se multiplicar e que não será só a pessoa a mexer nelas. A IA também vai.

Natália Schifino

Curadora da FFX

Opinião de Natália

Produtividade com tecnologia começa na sensação de comando de quem usa. O hardware é uma forma de dar essa sensação, e não a única. O desenho também não termina no lançamento: a Logitech continua mexendo no que já vendeu, como nas peças impressas em 3D que se encaixam num mouse que já existe e o tornam usável para mais gente.

A equipe que estuda para a Logitech o que vem daqui a três a dez anos fez um teste. Pegou dez pessoas desavisadas, tirou delas as ferramentas de trabalho e as deixou duas semanas só com um controle de mão, de aparência esquisita, com voz e IA. Com ele, dava para digitar, falar, navegar, rolar a tela e clicar. Uma parte adorou, outra não gostou nada. A lição não veio do aparelho. **Os participantes queriam que a voz fosse captada quando eles decidissem falar, e não o tempo todo.** Foi isso, contou Leschly, que os deixou mais dispostos a adotar a novidade.

Um estudo bem maior, em nove países, apontou na mesma direção. Nele, 77% concordam que quem se sente mais no controle da tecnologia aproveita mais a vida. Leschly frisou que o efeito aparece entre gente com equipamentos parecidos. **Ter o melhor aparelho não basta. A pessoa precisa sentir que manda nele.** Segundo ela, a maioria se sente mais no controle quando mexe em algo físico, porque "o ser humano é feito para se conectar com o mundo físico à sua volta". A pesquisa foi encomendada pela própria Logitech, que vende hardware. Natália leva a conclusão para o trabalho: a pessoa precisa sentir que controla a tecnologia para ser produtiva, e o hardware é um exemplo desse controle, não o único.

A interface atinge também quem não a usa

DESIGN 360

Quem usa	Quem escolhe e compra
a pessoa que mexe no	como o responsável pela

produto	TI
Quem está a uma, duas, três mesas convive com a interface sem que ela tenha sido feita para ele	**Na loja, o cliente da fila** o terceiro público fora do escritório

Leschly não vê a conversa tomando o lugar do clique. Por 40 anos, inovar em interface foi captar e executar com mais precisão o que a pessoa fazia. Com a IA, a interface passa a entender o que ela quer. Os dois jeitos convivem, e a gente pula de um para o outro às vezes na mesma frase. A tecnologia muda todo dia, mas o comportamento muda devagar. "Por mais que a gente queira, não existe atualização para o nosso sistema operacional", disse. **Quem tira o botão e deixa só a conversa tira da pessoa parte do comando.**

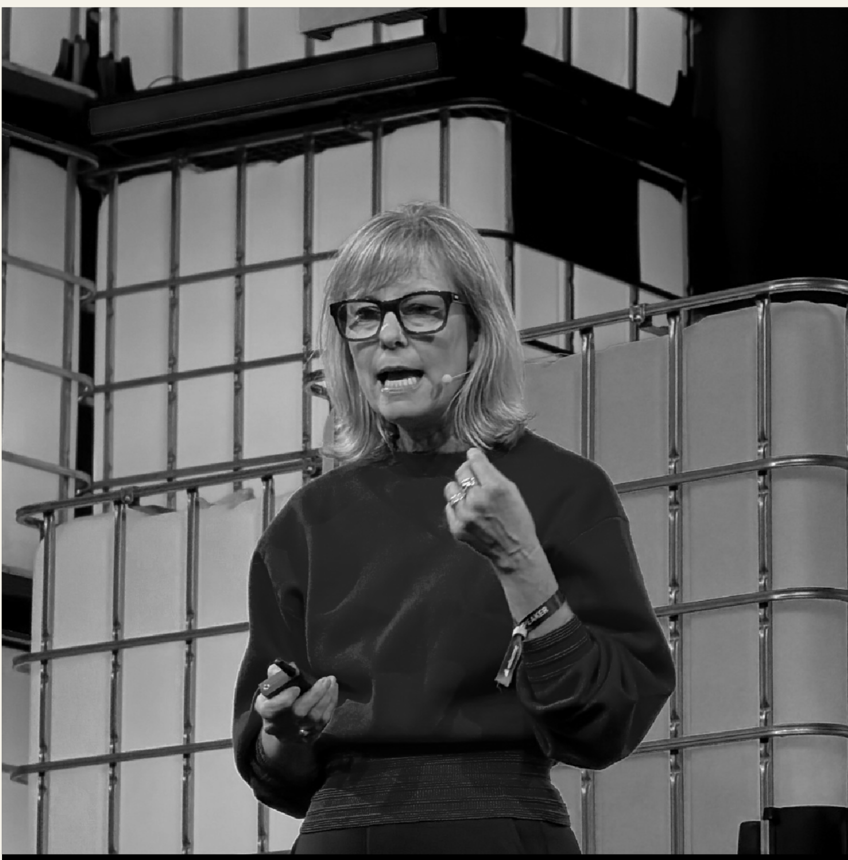

Foto: curadoria FFX no Web Summit 2026

> **OS DETALHES DA INTERFACE IMPORTAM, NÃO ME ENTENDAM MAL. MAS O QUE IMPORTA MAIS É DESENHAR PARA O CONTROLE. O CONTROLE É A FUNCIONALIDADE.**
>
> **Malin Leschly**, Chief Design Officer da Logitech

Quando tudo vira interface, o controle precisa valer também para quem não está usando. Leschly lembrou que o escritório aberto foi pensado para o trabalho em silêncio, com salas à parte para quem precisa falar. Com a voz, a mesa deixou de ser silenciosa. Ela citou, sem dizer a fonte, que quase metade de quem trabalha em escritório aponta a fala dos outros como o ruído que mais atrapalha. Falar baixo parece a saída óbvia. Só que o cérebro se esforça mais para decifrar o sussurro, que ainda soa como recado que não é para você.

Quando quem ouve entende a língua, o cochicho distrai mais do que a conversa em voz alta.

Quase todos valorizam o controle; poucos se sentem no comando

77%

concordam que quem se sente mais no controle da tecnologia aproveita mais a vida

Estudo Ctrl Tomorrow, Logitech com Burson, nove países, 2026

69%

se sentem mais no controle quando usam hardware físico

Estudo Ctrl Tomorrow, Logitech com Burson, nove países, 2026

10%

de fato se sentem no comando da tecnologia

Estudo Ctrl Tomorrow, Logitech com Burson, nove países, 2026

A ideia, disse ela, não é descartar o sussurro. É tratar a voz como problema de design. Natália destacou que a Logitech separa quem usa o produto de quem o escolhe e compra, como o responsável pela TI. **Leschly acrescentou um terceiro público: quem está a uma, duas, três mesas de distância e convive com a interface sem que ela tenha sido feita para ele.** Ela chamou o conjunto de "design 360". Numa loja, esse terceiro é o cliente da fila.

Foto: curadoria FFX no Web Summit 2026

LEITURA FFX

O brasileiro já usa a voz do jeito que as pessoas do teste da Logitech queriam: só quando decide falar.

Aperta, grava e solta. Segundo o presidente do WhatsApp, o país manda quatro vezes mais áudio pelo aplicativo que qualquer outro (Canaltech, 2023). O cliente também quer saber onde há gente no comando. Em pesquisa da Twilio com consumidores da América Latina, Brasil incluído, 92% querem ser avisados se estão falando com uma pessoa ou com uma IA (Twilio, 2026).

Nos aparelhos de IA, o contraste já aparece. A Plaud, que diz ter vendido mais de 1,5 milhão de gravadores, pôs no pin que lançou em 2026 um botão físico para começar e parar a gravação (TechCrunch, 2026). O AI Pin da Humane decepcionou muitos críticos e clientes e saiu de linha quando a HP comprou a maior parte dos ativos da empresa (TechCrunch, 2025).

Para a FFX, o momento em que o cliente aciona, confere e manda parar é parte da experiência que ele escolhe, e não detalhe técnico para deixar para o fim do projeto.

PROVOCAÇÃO FFX

NO AGENTE DE IA QUE A SUA EMPRESA PÕE NA FRENTE DO CLIENTE, QUEM DECIDE QUANDO ELE COMEÇA A OUVIR? E ONDE O CLIENTE APERTA PARA MANDAR PARAR?

EM 30 SEGUNDOS

Num teste de duas semanas da Logitech com dez pessoas, o que mais pesou para adotar a voz com IA foi ela ser captada só quando a pessoa decidia falar, e não o tempo todo.

Num estudo em nove países, encomendado pela própria Logitech, 77% dizem que quem se sente no controle da tecnologia aproveita mais a vida, e o efeito aparece entre pessoas com aparelhos parecidos.

Quem põe voz ou agente de IA na frente do cliente ou da equipe precisa tratar como parte do produto onde a pessoa aciona, confere e manda parar, e como isso afeta quem está em volta.

Fontes

1. Canaltech: Brasil é o país que mais manda áudio pelo WhatsApp no mundo
2. Twilio: Tendências de Engajamento com o Cliente no Brasil
3. TechCrunch: Plaud launches a new AI pin and a desktop meeting notetaker
4. TechCrunch: Humane's AI Pin is dead, as HP buys startup's assets for $116M
5. SEC (balanço da Logitech): Logitech Q4 and FY2026 results, exhibit 99.1
6. Logitech (blog): Logitech Wins Four 2026 Red Dot Design Awards