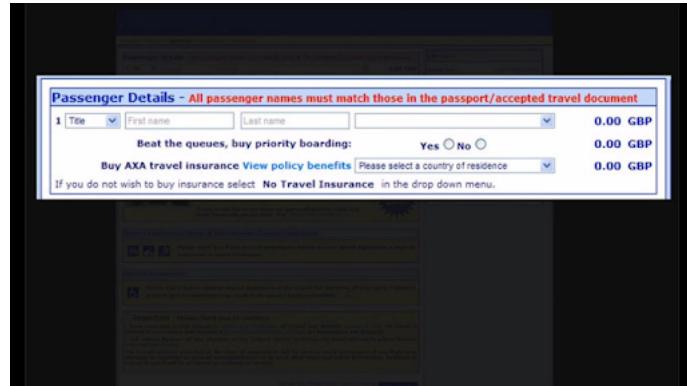


02
Dark Patterns

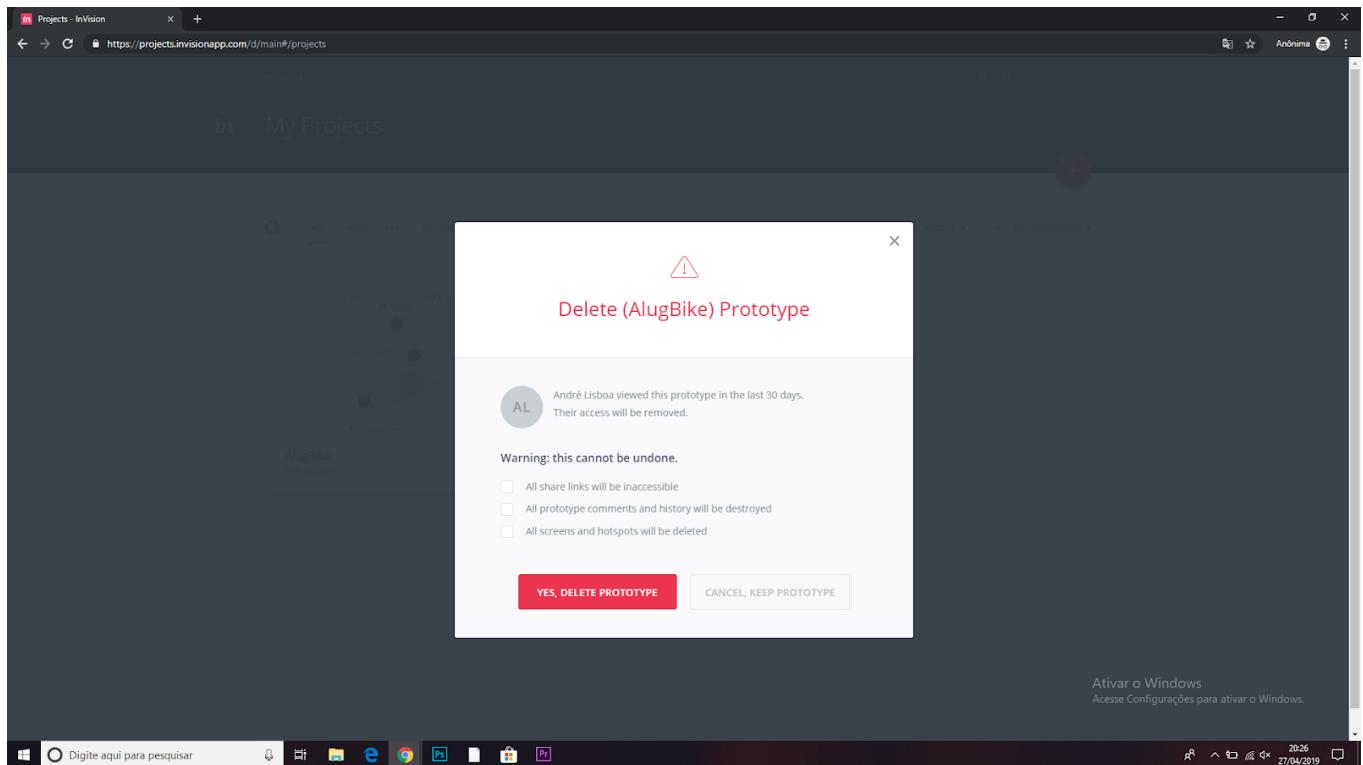
Dark Patterns é a prática de utilizar o design de interface para direcionar os usuários a executar ações que eles não querem. Exemplos: em um site de compra de passagens de avião há muita ênfase em melhorar sua passagem por um preço a mais por acidente; em um site de download de arquivos há diversos botões com muito destaque para executar ações que não são as de baixar o arquivo desejado;

O designer de UX Harry Brignull montou o site [Dark Patterns \(<https://www.darkpatterns.org/>\)](https://www.darkpatterns.org/) e criou esse termo para designar esse tipo de ação visando dar um fim nela.



Um exemplo que existe no site é o de uma compra de passagem de avião. Para não contratar o seguro, é preciso selecionar o dropdown e marcar que não deseja o seguro.

Os Dark Patterns, apesar de serem utilizados muitas vezes para enganar o usuário, em certas ocasiões podem ser benéficos para a interface e para os usuários. Um exemplo é do [Invisionapp.com \(<https://www.invisionapp.com/>\)](https://www.invisionapp.com/), nele, para que o usuário delete seu protótipo, é preciso preencher diversos check-boxes para que o botão de exclusão de protótipo seja habilitado.



Portanto os Dark Patterns podem serem utilizados com fins benéficos, mas é preciso ter cuidado para que eles não induzam os usuários a se enganarem e executarem ações que eles não desejam.

