

 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 compras de passagens de avião há muita ênfase em dar um upgrade que dá benefícios em caso de acidente;
- Em um site de download de arquivos há diversos botões com muito destaque para a execução de ações que não são as de baixar o arquivo desejado;

O designer de UX, Harry Brignull, montou o site Dark Patterns e criou esse termo para designar este 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 o deseja em seu pacote.

Os Dark Patterns, apesar de serem utilizados com frequência para enganar os usuários, em certas ocasiões podem ser benéficos para a interface e para os usuários. Um exemplo é do [invisionapp.com \(Invisionapp.com\)](https://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.