

**Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Câmpus Cornélio  
Procópio**

**Interação Homem-Computador - N15  
Prof.Luciano Tadeu Esteves Pansanato**

**ATIVIDADE 16:** Desenvolvimento de protótipos

Pedro Henrique da Silva Pereira  
2102757

Cornélio Procópio, PR

## **1. INTRODUÇÃO**

Este documento contém Descrição de três padrões dark patterns de acordo com os seguintes itens: Nome do padrão (isto é, defina um nome para o padrão), figura de exemplo de uso em uma situação real no contexto de um app ou website, finalidade do padrão (isto é, qual o objetivo por trás do padrão) e descrição do comportamento na interação (isto é, como o padrão funciona).

## **2. NOME DO PADRÃO**

Considerando o contexto que envolve um dark pattern que diz respeito a sistemas ou funcionalidades projetadas para tirar vantagens do usuário, os padrões escolhidos para serem abordados foram:

Fácil de entrar e difícil de sair, que são sites onde você cadastra seu email para realizar uma compra ou seu email é lotado com uma enxurrada de spam de promoções que não te interessa e quando você tenta cancelar a inscrição o botão de desinscrição é muito difícil de encontrar propositalmente.

O segundo padrão é, cobrando do cliente para usar o produto grátis, mais comum em jogos de celular essa é uma situação em que quando você instala um jogo no seu celular, depois de um tempo utilizando o jogo ou você tem que assistir a um vídeo proposto pelo jogo ou você paga moedas que devem ser compradas com dinheiro real para pular o vídeo.

O terceiro padrão é o opt-out em que quando você quer instalar um programa ele acaba instalando outros programas junto, como anti-virus e barras de pesquisa no navegador.

### 3. FIGURA DE EXEMPLO

#### MongoDB News

Our developer relations team has recently released videos with useful tips, tricks, and shortcuts to help you build your mastery of MongoDB. Take a look at the results of their hard work below:

##### MongoDB for Node.js

In this four-part video series, developer advocate Lauren Schaefer walks you through the basics of using MongoDB with Node.js, covering core features and capabilities like CRUD, aggregation and data analysis, ACID transactions, and more. Whether you're curious about how MongoDB works with Node.js — or you're stuck on any Node-specific questions — check out these guided tutorials to learn more.

##### Best Practices for MongoDB Schema Design

Join our very own Joe Karlsson as he discusses and demystifies one of the most common questions that developers have about MongoDB: How can we model schema for an application?

Watch this video to explore the differences in schema between relational databases and MongoDB, the various types of data relationships, whether "squillion" is a real word (or just a figment of Joe's imagination), and much more.



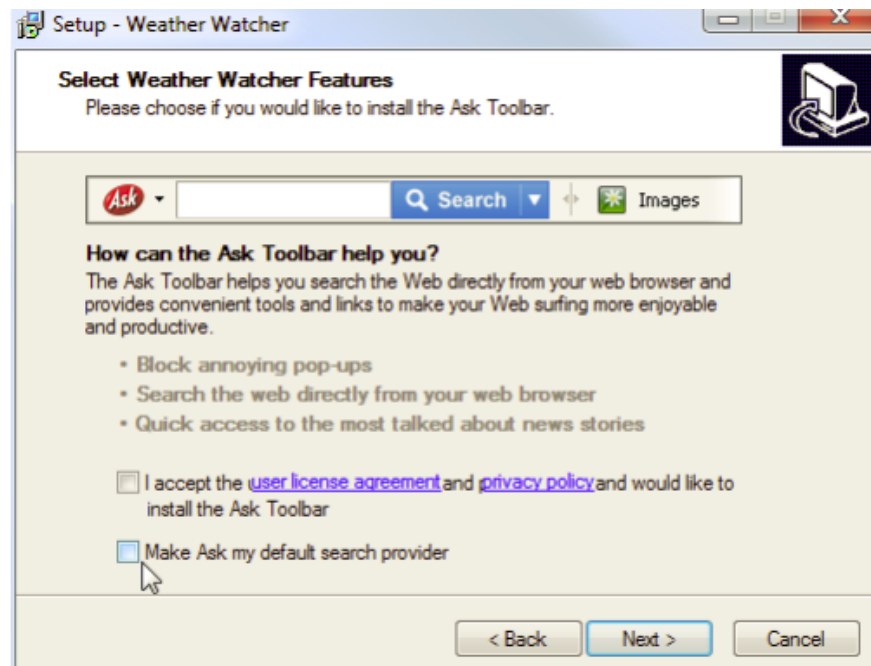
MongoDB Inc., 2021. All rights reserved.  
1633 Broadway, 38th Floor, New York, NY 10019.  
[Unsubscribe or change your email preferences.](#)

[View in browser](#)

Na figura 1 tem a imagem do exemplo para o padrão de dark pattern  
“Fácil de entrar e difícil de sair”.



Na figura 2 tem a imagem do exemplo para o padrão de dark pattern “Cobrando do cliente para usar o produto grátis”.



Na figura 3 tem a imagem do exemplo para o padrão de dark pattern “opt-out”.

#### 4. FINALIDADE DO PADRÃO

No padrão “fácil de entrar e difícil de sair” o objetivo é impedir ou mitigar o número de usuários que cancelem a assinatura do newsletter sobre o site e seus produtos.

No padrão “cobrando do cliente para usar o produto grátis” o objetivo do padrão é ou ganhar dinheiro com você comprando moedas no jogo ou ganhar obrigando que você assista anúncios para que você possa continuar jogando.

No padrão “opt-out” o objetivo é fazer com que você não perceba e acabe instalando malwares ou programas indesejados.

#### 5. DESCRIÇÃO DO COMPORTAMENTO

O padrão “fácil de entrar e difícil de sair” tenta esconder do usuário o botão de unsubscribe, e para isso eles diminuem a fonte dessa parte, definem padrões de cores para a frase unsubscribe ficar ilegível.

O padrão “cobrando do cliente para usar o produto grátis” busca colocar vários anúncios para o usuário assistir antes de continuar a jogar, ou ele deve pagar moedas para pular o anúncio.

O padrão “opt-out” funciona induzindo os usuários que desejam fazer uma instalação rápida de um software usando do sistema de next, next, next introduzindo no meios verificações já marcadas para instalar outros softwares.