

Ética em UX: Como Evitar Padrões Manipulativos de Design

George Valença¹, Davi Pradines²

¹ Dpto de Computação – Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Brazil

² Centro de Estudos Avançados do Recife (C.E.S.A.R), Recife, PE – Brazil

george.valenca@ufrpe.br, dfpm@cesar.org.br

1. Perfil do Minicurso

O minicurso será do tipo teórico-prático.

2. Justificativa

As *Big Techs* (GAFAM – Google, Amazon, Facebook, Apple e Microsoft; somadas à ByteDance, proprietária do TikTok) implementam estratégias para atrair um público diverso e monetizar sua atenção. No entanto, tais artifícios costumam negligenciar a proteção, segurança e até mesmo o bem-estar das pessoas que consomem ou produzem conteúdo online¹. Em suas plataformas, estas empresas adotam padrões manipulativos de design para modificar o conjunto de escolhas de usuários(as) e moldar seu fluxo de informações. Acima de tudo, tais padrões afetam a ética no desenvolvimento.

Os prejuízos causados por esses padrões variam de acordo com o público, como o uso de interfaces “fofas” (*cuteness*) em robôs domésticos para idosos, que cria um forte apego emocional e promove uma “miopia de dados”². Crianças, por sua vez, são expostas a aplicativos com design manipulativo, que incluem pressão de tempo artificial, restrições de navegação e estímulos para prolongar o tempo de jogo ou realizar compras (RADESKY, 2022). Essas práticas comprometem o bem-estar *online*, transferência indevida de dados e violações de privacidade (SCHAFFNER et al., 2022). Esse cenário aumentou o escrutínio em relação ao bem-estar e autonomia dos usuários, especialmente de crianças e pessoas com baixa literacia digital.

Nesse contexto, o objetivo do minicurso é incentivar a construção de soluções de software socialmente responsáveis e éticas, por meio de uma abordagem conceitual e prática de reflexão sobre padrões obscuros de design na experiência do usuário (UX).

3. Sumário estendido

Este minicurso de 3 horas combina as metodologias de Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL) e Design por Não-Designers (IBARRA, 2016) para abordar o design manipulativo. O curso é dividido em três etapas. Na primeira etapa, os participantes receberão um contexto acadêmico e prático sobre o design manipulativo, com exemplos de práticas manipulativas, boas práticas e recomendações. Em seguida, eles serão organizados em grupos para analisar diferentes empresas de tecnologia, identificar pontos críticos de manipulação e classificá-los. Por fim, cada grupo apresentará suas descobertas, destacando as questões mais importantes e definindo diretrizes para o desenvolvimento de soluções éticas e responsáveis para os usuários.

¹ GEIDER, Jonathan. (2021) “Unregulated Child Labor on YouTube, Instagram and Social Media”.

² LACEY, Cherie; CAUDWELL, Catherine. (2019) “Cuteness as a dark pattern in home robots”. In: Int’l Conf. on HRI, p. 374-381.

4. Público-alvo e pré-requisitos

Minicurso aberto a participantes de diferentes áreas, não requerendo pré-requisitos nem havendo limite de inscrições. Proporciona reflexão e tarefas interativas para compreensão do design ético e seu impacto no bem-estar e autonomia dos usuários de tecnologia.

5. Biografia dos autores

George Valença é professor adjunto IV e supervisor de inovação do Departamento de Computação da UFRPE, onde também lidera o InnovaGovLab. Atua como cientista-chefe da iniciativa de inovação do TCE-PE desde 2020 através de um convênio de P&D, baseado nas metodologias de *Design Thinking*, *Lean Startup* e *Blue Ocean Strategy*. É membro do ModeraLab, laboratório de moderação do conteúdo do ITS-Rio. Possui doutorado em Inovação Aberta pelo CIn-UFPE (2016). Suas pesquisas investigam a perspectiva de processos, negócios e inovação em TI, com ênfase nos desafios sociotécnicos trazidos por plataformas de software desenvolvidas por *Big Techs*. Nos últimos anos, tem se dedicado à proteção e privacidade de crianças *online*, com estudos sobre *influencers* mirins, *gadgets* para crianças e ferramentas de controle parental. Em seu pós-doutorado, na PUC-SP, investiga padrões enganosos de *design* para manipulação infantil pelas plataformas. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8525564952779211>

Davi Pradines é designer de interação no Centro de Estudos Avançados do Recife (CESAR), com experiência significativa em projetos de software e hardware para empresas de renome como Samsung, Grupo Boticário, Lenovo, Banco do Brasil e Catenno. Além disso, como mestrando em design pelo CESAR School, ele está realizando uma pesquisa sobre o impacto do design participativo na melhoria dos serviços de autotestes de HIV no Brasil. Possui uma ampla experiência no estudo do uso manipulativo do texto em aplicativos para a comunidade LGBTQIAP+, explorando seu impacto sociocultural e afetivo nessa população. Sua *expertise* abrange diversos aspectos do design de interação, contribuindo para a inovação e aprimoramento contínuo sobre como usuários interagem com serviços de TI. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5001098985193606>

6. Duração, idioma e infraestrutura do minicurso

O minicurso terá duração de 3 horas e será ministrado em português. Serão utilizados *post-its*, *flipcharts* e quadros-brancos, bem como computador e projetor.

7. Referências bibliográficas básicas

IBARRA, Maria Cristina. (2016) “O design e suas possíveis interações com práticas criativas desenvolvidas por não-designers.” In: Revista ARCOS design., p. 165. UERJ.

MONGE ROFFARELLO, Alberto; DE RUSSIS, Luigi. (2022) “Towards understanding the dark patterns that steal our attention”. In: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Extended Abstracts. p. 1-7.

RADESKY, Jenny et al. (2022) “Prevalence and characteristics of manipulative design in mobile applications used by children”. In: JAMA Network Open, v. 5, n. 6.

SCHAFFNER, Brennan; LINGAREDDY, Neha A.; CHETTY, Marshini. (2022) “Understanding Account Deletion and Relevant Dark Patterns on Social Media”. In: ACM on Human-Computer Interaction, v. 6, n. CSCW2, p. 1-43.