

Retour d'expérience

**Propositions d'une association
de professionnels du design**

Vers un droit neuro-éthique
13 mars 2025

Qui suis-je ?



Flora Brochier



- **Designer UX**
- **Projets dark patterns de Designers éthiques**

L'association : Designers Éthiques

Le guide : Concevoir sans dark patterns

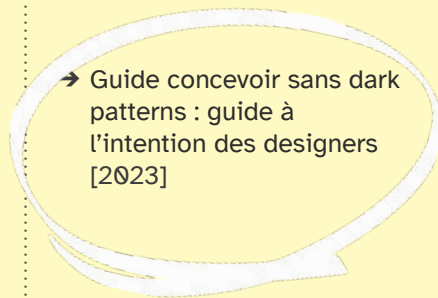
**Designers Éthiques est une structure
de recherche-action sur le numérique et
les pratiques de design.**

Programme sur les dark patterns

Être en mesure de
visibiliser les dark
patterns (mesurer,
évaluer)

- Matrice d'évaluation de la captologie [2020]
- Matrice d'analyse des impacts des services numériques sur la santé mentale [en cours]
- Thèse sur la modélisation des éléments de conception trompeurs dans les services numériques [début en 2025]

Apprendre à traiter
les dark patterns



Former

- Formation professionnelle

Proposer des
alternatives

- Alternative patterns : Notifications [en cours]

L'association : Designers Éthiques

Le guide : Concevoir sans dark patterns

Pour qui ?

1.

Designers numériques

2.

Toute personne intervenant
dans la conception
de services numériques

Concevoir sans dark patterns

Guide à l'intention des designers

Sommaire

1. Introduction
2. Définir le besoin
3. Choisir son modèle économique
4. Évaluer et mesurer
5. Simplifier le parcours tout en introduisant des frictions désirables
6. Concevoir
 - 6.1 Accès à l'information
 - 6.2 Formulation des textes
 - 6.3 Présentation de l'information
 - 6.4 Paramètres du service
 - 6.5 Cookies et trackers
 - 6.6 Données personnelles
 - 6.7 Élément d'interaction avec l'utilisateur
 - 6.8 Élément d'interaction avec d'autres utilisateurs
 - 6.9 Formulaires
 - 6.10 Abonnement
 - 6.11 Newsletter
 - 6.12 Publicité
 - 6.13 Algorithme de recommandation
7. Évaluer et améliorer
8. Convaincre et diffuser
9. Aller plus loin dans la démarche
10. Ressources

Ce guide présente les principales bonnes pratiques de design. Afin de réaliser des services numériques plus respectueux du libre arbitre de l'utilisateur.

Il aborde les questions de :

- Dark pattern (ou design trompeur)
- Design persuasif
- Captologie
- Design de l'attention

Commencer la lecture

Sauf mention contraire, les contenus de ce guide sont mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution 4.0 International](#).

Venez échanger avec nous sur [slack.designsethiques.org](#), canal #projet_attention-persuasion-et-captologie.

Autrice du guide : Elora Brochier.

Dernière mise à jour : septembre 2023

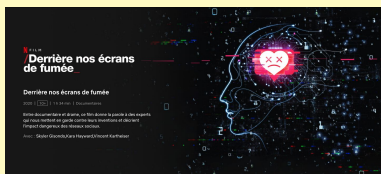
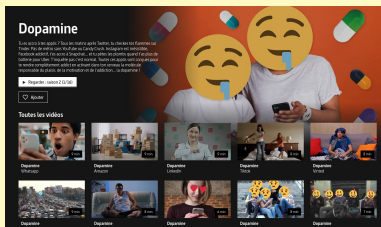
Le Guide suit les étapes d'un projet numérique :

- Définition du besoin
- Choix du modèle économique
- Évaluation et mesure
- Création du parcours
- Conception
- Évaluation et amélioration

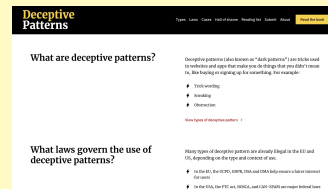
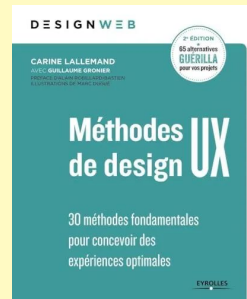
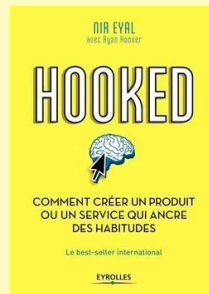
Pourquoi ce guide ?



Nombreuses **recherches académiques**



Des **ressources grand public**



Manque des **aides pratiques** pour les **designers**

Étapes de création du guide

→ Veille

→ Réalisation du **squelette** du guide

→ **Rédaction** du guide (avec Estelle Harry, Aurélie Baton, Martin Begue, Alizée Colin, Anne Faubry, Léopoldine Mennessier, Clara Pilven, Karl Pineau, Maïtané Lenoir, Anne-Sophie Tranchet, Franck Valadier, Patrick Vallon.)

→ **Simplification des textes** avec Anne-Sophie Tranchet

→ **Intégration** en ligne

Concevoir sans dark patterns

Guide à l'intention des designers

Sommaire

1. Introduction
2. Définir le besoin
3. Choisir son modèle économique
4. Évaluer et mesurer
5. Simplifier le parcours tout en introduisant des frictions désirables
6. Concevoir
 - 6.1 Accès à l'information
 - 6.2 Formulation des textes
 - 6.3 Présentation de l'information
 - 6.4 Paramètres du service
 - 6.5 Cookies et trackers
 - 6.6 Données personnelles
 - 6.7 Élément d'interaction avec l'utilisateur
 - 6.8 Élément d'interaction avec d'autres utilisateurs
 - 6.9 Formulaires
 - 6.10 Abonnement
 - 6.11 Newsletter
 - 6.12 Publicité
 - 6.13 Algorithme de recommandation
7. Évaluer et améliorer
8. Convaincre et diffuser
9. Aller plus loin dans la démarche
10. Ressources

Ce guide présente les principales bonnes pratiques de design. Afin de réaliser des services numériques plus respectueux du libre arbitre de l'utilisateur.

Il aborde les questions de :

- Dark pattern (ou design trompeur)
- Design persuasif
- Captologie
- Design de l'attention

Commencer la lecture

Sauf mention contraire, les contenus de ce guide sont mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution 4.0 International](#).

Venez échanger avec nous sur [slack.designsethiques.org](#), canal [#projet_attention-persuasion-et-captologie](#).

Autrice du guide : Elora Brochier.

Dernière mise à jour : septembre 2023

Le Guide suit les étapes d'un projet numérique :

- Définition du besoin
- Choix du modèle économique
- Évaluation et mesure
- Création du parcours
- Conception
- Évaluation et amélioration

Fermer le sommaire X

1. Introduction

2. Définir le besoin

3. Choisir son modèle économique

4. Évaluer et mesurer

5. Simplifier le parcours tout en introduisant des frictions désirables

6. Concevoir

7. Évaluer et améliorer

8. Connaître et diffuser

9. Aller plus loin dans la démarche

10. Ressources

Credits

Ajouter de la friction aux endroits clés

Pour les étapes importantes, où **l'action de l'utilisateur va avoir un impact**, ajouter de la « friction ». L'ajout de cette friction permettra à l'utilisateur de se rendre compte de ce qu'il est en train de faire. Lui laissant du temps pour valider son besoin. On parle alors de « friction désirable ». Le terme « friction désirable » est apparu dans le cahier IP de la CNIL « La forme des choix » de 2019.

Exemples de cas d'usage :

- **Prêt à la consommation** : l'utilisateur doit consulter ce à quoi il s'engage et s'il est prêt à accepter cette contrepartie. On peut ajouter une étape où l'on explique simplement et de manière complète ce à quoi s'engage l'utilisateur.
- **Achat d'un objet en ligne** : l'utilisateur doit être conscient de son acte d'achat. Cet achat ne doit pas être réalisé à la suite d'une mauvaise manipulation. Une étape de validation, confirmant l'achat, permet à l'utilisateur de valider consciemment son choix.
- **Grande consommation de visionnage de séries en streaming** (binge watching) : l'utilisateur doit avoir un aperçu du temps passé. On peut ajouter :
 - un message annonçant la durée de visionnage ;
 - un action supplémentaire au clic pour lancer l'épisode suivant.

EXEMPLE

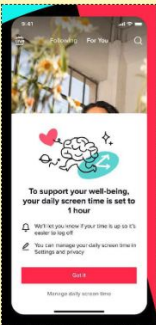
Message indiquant un temps de visionnage

Les comptes des utilisateurs de moins de 18 ans ont, par défaut, une limite de temps définie à 60 minutes. Une fois les 60 minutes atteintes, les utilisateurs doivent entrer leurs mots de passe pour continuer à regarder. Cette action avec de la friction pousse les utilisateurs à :

- se questionner s'ils veulent ou non continuer le visionnage de vidéos ;
- se rendre compte de leur durée de visionnage.

Cette nouvelle fonctionnalité de TikTok (application de visionnage de court contenu en ligne) date de [mars 2023](#).

Source de l'image : [newsroom.tiktok.com](#)



Attention, la friction ne doit pas être utilisée pour changer une décision de l'utilisateur. Par exemple avec l'ajout d'une fenêtre contextuelle, perturbant l'expérience de l'utilisateur et questionnant un choix déjà réalisé par l'utilisateur. Cette pratique est interdite par le Digital Service Act ([article 28](#) ⁽⁵⁾).

Description

Exemples de cas d'usage

Exemple existant

Lien avec le réglementaire

designers éthiques

12

Simplification des parcours

Prime | Film et séries | Regardez maintenant

Livres > Sciences, Techniques et Médecine > Techniques industrielles > Dessin industriel

« de 200 000 exemplaires vendus dans le monde »

DON NORMAN

Le DESIGN des OBJETS du QUOTIDIEN

La traduction du best-seller international *The design of everyday things*

Éditions EYROLLES

ISBN-10: 2212678835 | ISBN-13: 978-2212678833 | Édition: Illustrated | Éditeur: EYROLLES | Date de publication: 19 novembre 2020

Le design des objets du quotidien Broché – Illustré, 19 novembre 2020 de Don Norman (Auteur)

4,8 ★★★★★ 46 évaluations

Afficher tous les formats et éditions

Même le plus brillant d'entre nous peut se sentir perdu face à l'inconnu et ne pas réussir à régler la température de la douche d'un hôtel, à utiliser une télévision ou une plaque de cuisson sans consulter la notice. À ce propos, dès la première publication de cet ouvrage, en 1988, Don Norman expliquait avec un ton provocateur que le problème n'est pas en nous et ne vient pas de nous, mais qu'il provient d'une conception qui ignore les besoins et la psychologie des personnes.

Les mauvaises conceptions sont légion, mais on peut heureusement y remédier aisément en créant des objets faciles à prendre en main. Cette édition, soigneusement révisée et (enfin) traduite en français, rappelle les principes intemporels de la psychologie qui vous donneront les clés pour élaborer des objets adaptés à leurs utilisateurs. Vous comprendrez enfin pourquoi certains produits sont si satisfaisants alors que d'autres ne peuvent que décevoir.

Note des éditions Eyrolles

Ce livre est la traduction du best-seller *The design of everyday things*. Nous avons longuement hésité à nommer la version française de cet ouvrage « Le design des choses du quotidien », traduction littérale du titre anglais, mais l'acceptation du

En lire plus

Signaler un problème avec ce produit

Lire l'échantillon

Suivre l'auteur

Donald A Norman

Suivre

Build to Sell: The Lean Secret to Crafting Irresistible Products par Sandrine Olivencia

★★★★★ 42 | 29,01 € prime | Broché

Acheter

Sponsorisé

Format Kindle: 16,99 € Disponible immédiatement

Broché: 24,90 €

Autres offres d'occasion et Neuf

24,90 €

Les prix des articles vendus sur Amazon incluent la TVA. En fonction de votre adresse de livraison, la TVA peut varier au moment du paiement. Pour plus d'informations, veuillez voir les détails.

Retours GRATUITS

Livraison à 0,01 € samedi 8 mars dès 35€ d'achat de livres. Détails

Où livraison accélérée demain 6 mars. Commandez dans les 5 h 15 min. Détails

La réglementation impose 3€ minimum de frais de livraison pour les commandes de livres neufs inférieures à 35€

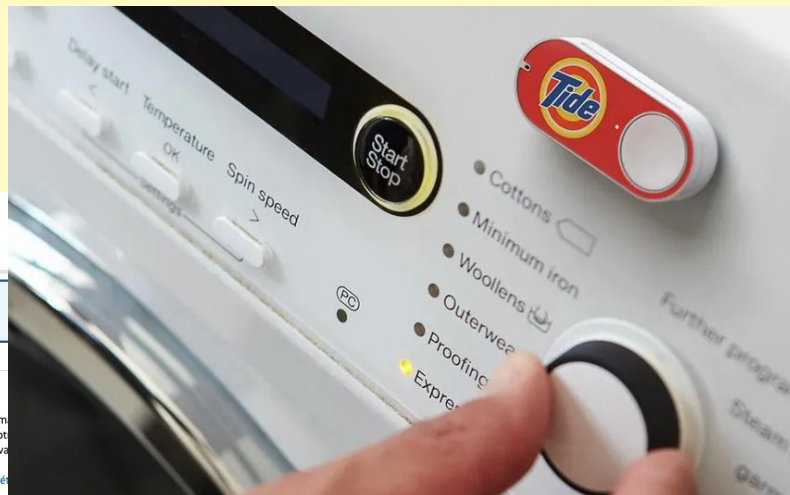
© Livraison à Nantes 44000 – Mettre à jour l'emplacement

En stock

Quantité: 1

Ajouter au panier

Acheter cet article



← Achat rapide

Il y a aujourd'hui des **pratiques de design,**
appries par les designers qui impactent
les citoyens et leurs libres arbitres.

Guide : Concevoir sans dark patterns

Concevoir sans dark patterns

Guide à l'intention des designers

Sommaire

1. Introduction
2. Définir le besoin
3. Choisir son modèle économique
4. Évaluer et mesurer
5. Simplifier le parcours tout en introduisant des frictions désirables
6. Concevoir
 - 6.1 Accès à l'information
 - 6.2 Formulation des textes
 - 6.3 Présentation de l'information
 - 6.4 Paramètres du service
 - 6.5 Cookies et trackers
 - 6.6 Données personnelles
 - 6.7 Élément d'interaction avec l'utilisateur
 - 6.8 Élément d'interaction avec d'autres utilisateurs
 - 6.9 Formulaire
 - 6.10 Abonnement
 - 6.11 Newsletter
 - 6.12 Publicité
 - 6.13 Algorithme de recommandation
7. Évaluer et améliorer
 - 7.1 Convalincere et diffuser
 - 7.2 Aller plus loin dans la démarche
 - 7.3 Ressources

Sauf mention contraire, les contenus de ce guide sont mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution 4.0 International](#).

Venez échanger avec nous sur [slack.designsethiques.org](#), canal #projet_attention-persuasion-et-captologie.

Autrice du guide : Elora Brochier

Dernière mise à jour : septembre 2023

Ce guide présente les principales bonnes pratiques de design. Afin de réaliser des services numériques plus respectueux du libre arbitre de l'utilisateur.

Il aborde les questions de :

- Dark pattern (ou design trompeur)
- Design persuasif
- Captologie
- Design de l'attention

Commencer la lecture

Le Guide suit les étapes d'un projet numérique :

- Définition du besoin
- Choix du modèle économique
- Évaluation et mesure
- Création du parcours
- Conception
- Évaluation et amélioration

6. Concevoir	
Temps de lecture de la page : 4 min	
« Une fois le besoin défini, le modèle économique choisi et le parcours tracé, il peut passer à la phase de conception du service numérique. Mais quel que soit son niveau de technicité, le designer doit de cette phase.	
6.1. Accès à l'information	6.2. Formulation des textes
L'accès à l'information doit être conditionné pour être pertinent. Il doit impliquer d'expliquer de manière transparente l'objectif à atteindre, l'information et de respecter les principes de l'information et de respecter les principes de l'information.	Les textes doivent être écrits de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques. Ils doivent être écrits de manière simple et directe, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.
6.3. Présentation de l'information	6.4. Paramètres du service
La façon dont l'information est présentée conditionne sa compréhension par l'utilisateur. Le designer doit donc présenter l'information de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.	Les paramètres du service doivent être présentés de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.
6.5. Cookies et trackers	6.6. Données personnelles
Les cookies et trackers doivent être présentés de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.	Les données personnelles doivent être présentées de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.
6.7. Élément d'interaction avec l'utilisateur	6.8. Élément d'interaction avec d'autres utilisateurs
Les éléments d'interaction avec l'utilisateur doivent être présentés de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.	Les éléments d'interaction avec d'autres utilisateurs doivent être présentés de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.
6.9. Formulaire	6.10. Abonnement
Les formulaires doivent être présentés de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.	Les abonnements doivent être présentés de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.
6.11. Newsletter	6.12. Publicité
Les newsletters doivent être présentés de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.	Les publicités doivent être présentés de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.
6.13. Algorithme de recommandation	6.14. Publicité
Les algorithmes de recommandation doivent être présentés de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.	Les publicités doivent être présentés de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.
6.15. Algorithmes de recommandation	
Les algorithmes de recommandation doivent être présentés de manière claire et concise, en évitant les termes techniques et les termes juridiques.	

Guide : Concevoir sans dark patterns

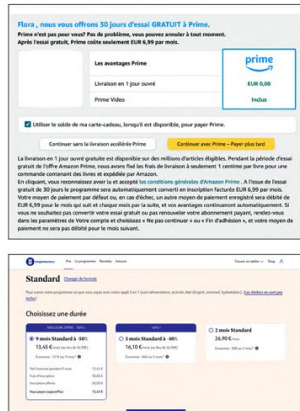
→ La manière dont l'information est présentée conditionne sa compréhension par l'utilisateur. Le designer doit rendre les renseignements les plus clairs possibles sans jouer sur les biais de l'utilisateur.

Ne pas utiliser la hiérarchie des informations dans le but d'influencer l'utilisateur

La hiérarchie des informations permet de guider l'utilisateur vers les éléments les plus importants. Cette hiérarchie doit être cohérente avec le service proposé et ne doit pas tromper l'utilisateur.

Le DSA interdit d'accorder davantage d'importance à certains choix au moment où l'utilisateur doit prendre une décision ([article 25](#)).

Exemple



Mauvaise hiérarchie de boutons

Lors du paiement sur Amazon, le bouton primaire (noir sur fond jaune) invite à s'abonner à Amazon Prime. Le bouton secondaire (en noir sur fond blanc) permet de continuer sans s'abonner au service payant d'Amazon Prime.

Le premier réflexe d'un utilisateur est de cliquer sur le bouton primaire. Il sera alors, sans s'en rendre compte, abonné à un service payant. L'effet von Restorff prévoit qu'un objet qui se détache des autres est plus susceptible d'être retenu. Cet effet utilisé ici incite l'utilisateur à s'abonner.

Présentation de prix d'abonnement avec mise en avant

Lors du choix de la durée d'abonnement, la hiérarchie pousse l'utilisateur à aller vers les offres les plus longues. Pour ça l'entreprise :

- utilise un encart mettant en avant la différence de prix par mois ;
- place les offres les plus longues à gauche ;
- présélectionne la durée la plus longue d'abonnement.

Ces éléments poussent l'utilisateur vers l'abonnement le plus cher et la plus longue durée d'abonnement.

Description

Lien avec le réglementaire

Contre exemple

6.3. Présentation de l'information

Présentation de prix d'abonnement avec peu de mise en avant

Sur Figma, les différentes formules sont mises au même niveau. L'utilisateur peut se rendre compte des éléments présents ou absents de chaque formule.

Le seul élément qui pourrait être questionné est l'usage de couleurs distinctes pour les différentes formules. L'usage de couleurs distinctes permet de mieux séparer visuellement les formules. En revanche, les teintes bleu et vert sont plus visibles. Elles mettent en avant les formules Professionnel et Organisation.



Hierarchie des boutons

The screenshot shows an Amazon Prime trial offer for a user named Flora. The page includes a title, a sub-header, a list of benefits, a price box, a checkbox, and two action buttons. Annotations identify the buttons as 'Bouton secondaire' (secondary) and 'Bouton primaire' (primary).

Flora , nous vous offrons 30 jours d'essai GRATUIT à Prime.
Prime n'est pas pour vous? Pas de problème, vous pouvez annuler à tout moment.
Après l'essai gratuit, Prime coûte seulement EUR 6,99 par mois.

Les avantages Prime

- Livraison en 1 jour ouvré
- Prime Video

prime
EUR 0,00
Inclus

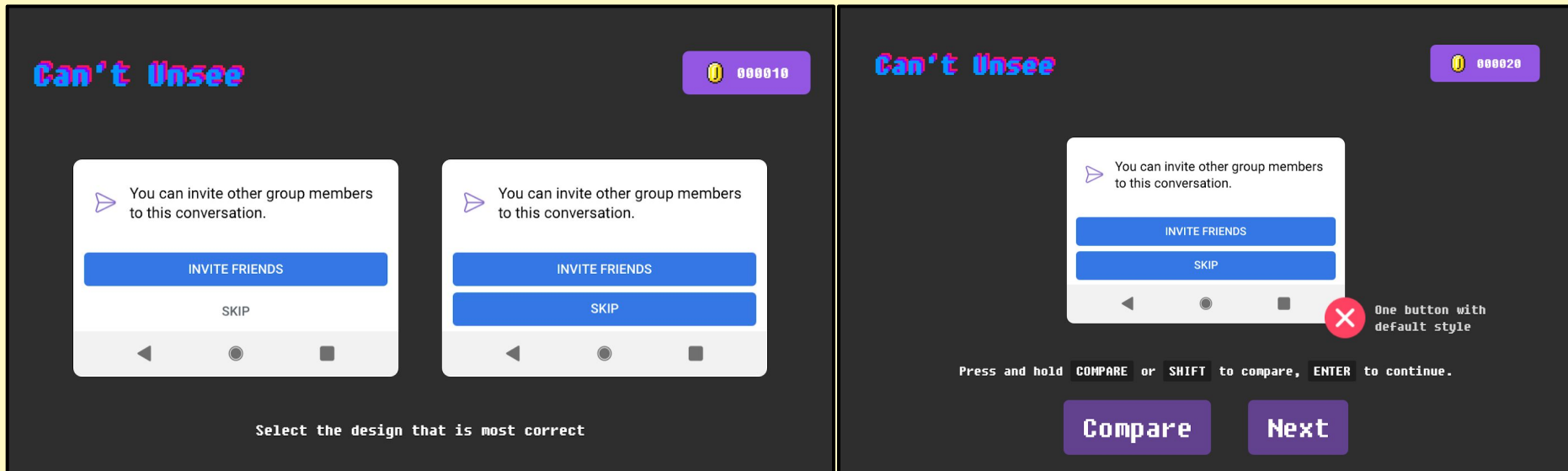
☒ Utiliser le solde de ma carte-cadeau, lorsqu'il est disponible, pour payer Prime.

Bouton secondaire → Continuer sans la livraison accélérée Prime

Continuer avec Prime – Payer plus tard **Bouton primaire**

La livraison en 1 jour ouvré gratuite est disponible sur des millions d'articles éligibles. Pendant la période d'essai gratuit de l'offre Amazon Prime, nous avons fixé les frais de livraison à seulement 1 centime par livre pour une

Hierarchie des boutons



Étapes de création du guide

→ Veille

→ Réalisation du **squelette** du guide

→ **Rédaction** du guide (avec Estelle Harry, Aurélie Baton, Martin Begue, Alizée Colin, Anne Faubry, Léopoldine Mennessier, Clara Pilven, Karl Pineau, Maïtané Lenoir, Anne-Sophie Tranchet, Franck Valadier, Patrick Vallon.)

→ **Simplification des textes** avec Anne-Sophie Tranchet

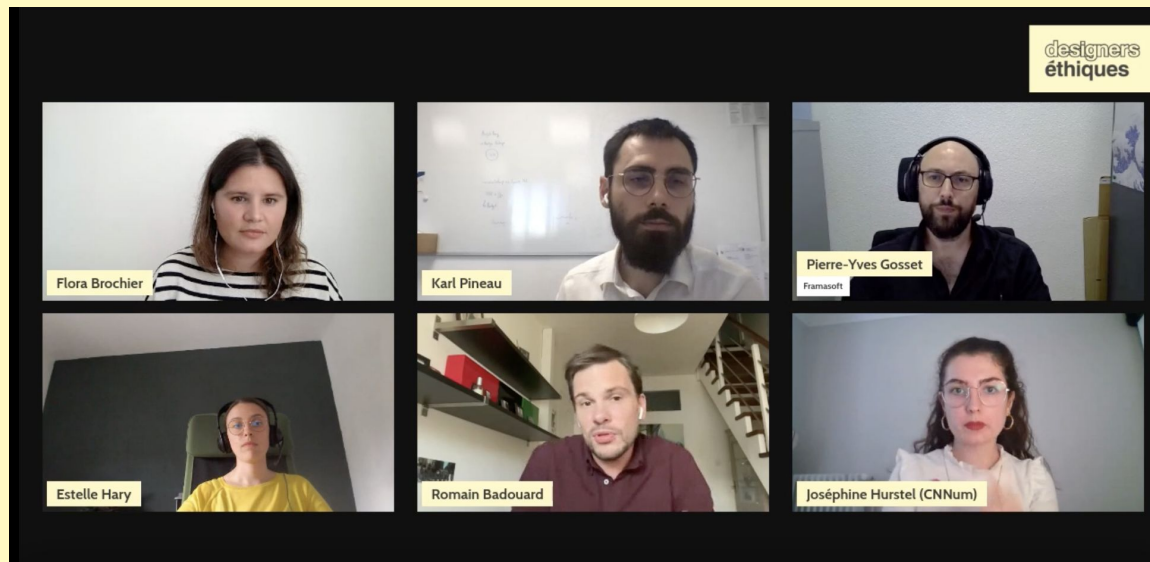
→ **Intégration** en ligne

→ **Communication** (vidéo de présentation, communication sur les réseaux sociaux, événement de lancement en ligne, atelier dans les communautés, conférences)

→ Création de la version **PDF** du guide (11/2023)

→ Version **anglaise** du guide (2024)

Événement de lancement du guide



3.500 personnes ont regardé le replay du lancement sur LinkedIn ;

Plus de 400 personnes ont regardé le replay Peertube

Guide : Concevoir sans dark patterns

Communication

The screenshot shows the website for the webinar. At the top, there's a header with the logo of the French Republic and the 'Designers Éthiques' logo. Below the header, there's a navigation bar with links like 'Le Conseil', 'Nos travaux', 'Nos actions', 'Agenda', 'Lettre d'information', and 'Paroles de'. The main content area has a title 'Concevoir sans dark patterns - Webinaire des Designers Éthiques' and a date '05 octobre 2023'. The text describes the webinar's purpose: to help designers understand and avoid dark patterns. It mentions that the webinar is part of a series of events organized by the association. At the bottom, there's a list of speakers: Romain Badoir, Estelle Mary, Pierre-Yves Basset, Flora Brochier, and Josephine Hurstel.

CNNUM

The screenshot shows a video player interface for a video titled 'Mieux comprendre le design de l'attention et les dark patterns : interview de Flora Brochier des Designers Éthiques'. The video is from COP21, 2019. The text below the video player says: 'Est-on maître de nos choix sur internet ? Portée à l'état de science, la captologie est l'art de capter l'attention de l'utilisateur et d'influencer ses décisions, habilement utilisée par les designers de services numériques. Flora Brochier nous donne les clés pour mieux comprendre ces mécanismes et éviter de tomber dans ses travers dans nos conceptions.'

Métropole Rouen Normandie- Démarche COP21

designers éthiques

The screenshot shows the website for the webinar. At the top, there's a header with the logo of ISITC and the text 'SUSTAINABLE VALUES CREATOR'. Below the header, there's a navigation bar with links like 'ABOUT US', 'CHARTERS & LABEL', and 'RESCOURC'. The main content area has a title 'Webinaire - Lancement du guide « Concevoir sans dark patterns » de l'association Designers Éthiques' and a date '1 SEPTEMBER 2023'. The text describes the webinar's purpose: to help designers understand and avoid dark patterns. It mentions that the webinar is part of a series of events organized by the association. At the bottom, there's a list of speakers: Romain Badoir, Estelle Mary, Pierre-Yves Basset, Flora Brochier, and Josephine Hurstel.

ISIT

The screenshot shows the website for the guide. At the top, there's a header with the logo of ISIT and the text 'Numérique éthique'. Below the header, there's a navigation bar with links like 'Accueil', 'Contenus des cartes', 'Base de ressources', 'Vieille', and 'A Propos'. The main content area has a title 'Concevoir sans dark patterns - Guide à l'intention des designers' and a description: 'Ce guide présente les principales bonnes pratiques de design. Afin de réaliser des services numériques plus respectueux du libre arbitre de l'utilisateur.' It also mentions that the guide is part of a series of events organized by the association. At the bottom, there's a list of speakers: Romain Badoir, Estelle Mary, Pierre-Yves Basset, Flora Brochier, and Josephine Hurstel.

Numérique éthique

The screenshot shows the website for the guide. At the top, there's a header with the logo of the French Republic and the 'Designers Éthiques' logo. Below the header, there's a navigation bar with links like 'SERVICES', 'EXPERTISE', 'EXEMPLES DE TERRAIN', 'ACTUS', and 'A PROPOS'. The main content area has a title 'Concevoir sans dark patterns, le guide' and a date '08.10.2023'. The text describes the guide's purpose: to help designers understand and avoid dark patterns. It mentions that the guide is part of a series of events organized by the association. At the bottom, there's a list of speakers: Romain Badoir, Estelle Mary, Pierre-Yves Basset, Flora Brochier, and Josephine Hurstel.

Wallonie Design

The screenshot shows the website for the podcast. At the top, there's a header with the logo of 'Salut les designers'. Below the header, there's a navigation bar with links like 'Accueil', 'Contenus des cartes', 'Base de ressources', 'Vieille', and 'A Propos'. The main content area has a title 'Salut les designers' and a description: 'Ce mois-ci Arnaud et Yohan reçoivent Flora Brochier, UX et service designer ! Spécialisée dans l'étude et la pédagogie autour des dark patterns, Flora explore ces pratiques de conception toxiques qui visent à tromper les utilisateurs.' It also mentions that the podcast is part of a series of events organized by the association. At the bottom, there's a list of speakers: Romain Badoir, Estelle Mary, Pierre-Yves Basset, Flora Brochier, and Josephine Hurstel.

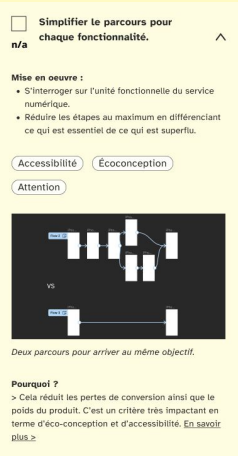
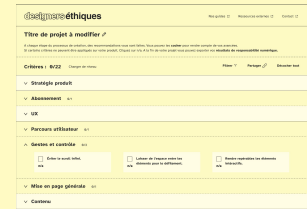
Podcast Salut les designers

RGESN - Mai 2024

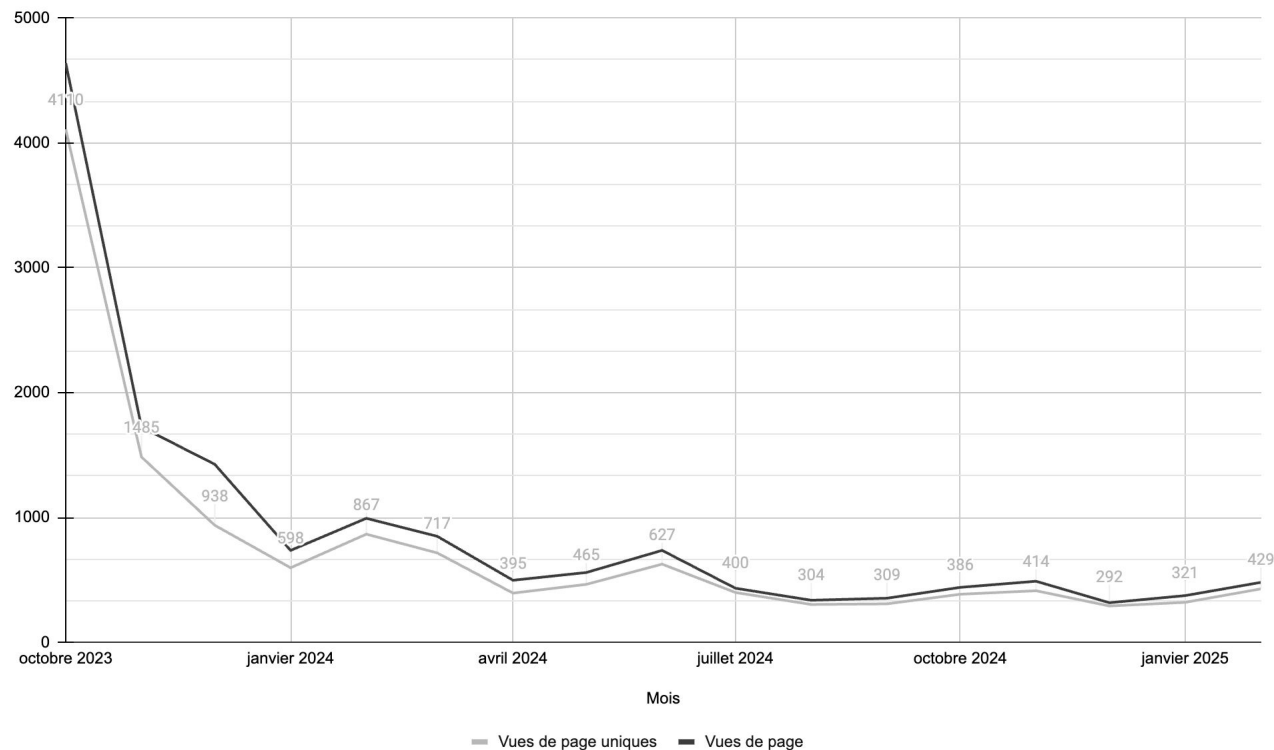
4.14 Le service numérique évite-t-il le recours à des procédés manipulatoires dans son interface utilisateur ?

Le guide de l'association Designers Éthiques peut également aider à repérer et corriger les éventuels éléments trompeurs de l'interface utilisateur.

Index de conception responsable
Mars 2024



**Consultation constante
après une sortie il y a 1
an et demi.**



Vues de la page d'accueil
du guide total :

- **13 099** en vues de page uniques
- **15 471** en vues de page

Utilisation professionnel

Manque d'informations et de REX d'utilisations.

Programme sur les dark patterns

Être en mesure de
visibiliser les dark
patterns (mesurer,
évaluer)

- Matrice d'évaluation de la captologie [2020]
- Matrice d'analyse des impacts des services numériques sur la santé mentale [en cours]
- Thèse sur la modélisation des éléments de conception trompeurs dans les services numériques [début en 2025]

Apprendre à traiter
les dark patterns

- Guide concevoir sans dark patterns : guide à l'intention des designers [2023]

Former

- Formation professionnelle

Proposer des
alternatives

- Alternative patterns : Notifications [en cours]

MERCI !

N'hésitez pas à me contacter :

→ Par mail à flora@designersethiques.org

Vers un droit neuro-éthique

13 mars 2025