

LGPD PARA DESENVOLVEDORES: CRIANDO PLATAFORMAS SEGURAS PARA PÚBLICO INFANTOJUVENIL

Maira Aparecida Michelon¹

Leonardo Henrique Máximo²

Orientadoras: Eliana Santos³

Lauriana Paludo⁴

^{1,2,3,4} Instituto Federal do Paraná

INTRODUÇÃO: Crianças e adolescentes estão expostos a consideráveis riscos no ambiente virtual, como fraudes, cyberbullying, assédio e uso indevido de dados pessoais. Embora a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) estabeleça mecanismos para garantir a privacidade digital, muitos profissionais de tecnologia ainda enfrentam dificuldades na implementação da forma prática nas plataformas externas a esse público.

Neste contexto, este trabalho busca mapear as principais lacunas de conformidade com a LGPD em ferramentas utilizadas por crianças e adolescentes e propor soluções acessíveis para profissionais da área. O resultado esperado é a elaboração de um Guia/Manual de boas práticas em um site de apoio com recursos como checklist de conformidade, auxiliando desenvolvedores e engenheiros de software na criação de plataformas digitais mais seguras e alinhadas à legislação.

O uso crescente de plataformas de jogos, vídeos e redes sociais por crianças e adolescentes expõe esse público a diversos riscos, incluindo crimes cibernéticos como invasão de dispositivos, extorsão, fraudes, perseguição, crimes contra a honra, cyberbullying e até crimes previstos no ECA, como aliciamento e exposição a conteúdo pornográfico. Apesar da existência de legislações como o Marco Civil da Internet e a LGPD, muitos profissionais de tecnologia ainda encontram dificuldades para compreender e aplicar essas normas de forma adequada no desenvolvimento de sistemas.

Além disso, pais e responsáveis também carecem de preparo para orientar a navegação segura de seus filhos, o que aumenta a necessidade de plataformas com mecanismos de proteção incorporados. Contudo, ainda existe uma lacuna significativa na tradução da LGPD para materiais práticos e acessíveis voltados a desenvolvedores, engenheiros de software e demais profissionais da área.

Diante desse cenário, torna-se essencial oferecer ferramentas e orientações que auxiliem esses profissionais a aplicar os princípios de *privacy by design* e implementar soluções mais seguras para o público infantojuvenil. Assim, este projeto se justifica pela urgência em compreender as fragilidades das plataformas atuais e propor recursos que apoiem o desenvolvimento de ambientes digitais mais seguros e alinhados às exigências legais.

O objetivo deste estudo é compreender as lacunas existentes nas ferramentas utilizadas por crianças e adolescentes e buscar soluções para os profissionais de tecnologia. Sendo assim, um guia de procedimentos e website para consultas dos resultados deste trabalho pode ser uma solução para os desenvolvedores de plataformas infantojuvenis.

METODOLOGIA: O projeto utiliza os recursos computacionais disponíveis no IFPR – Campus Pinhais, incluindo notebook, LibreOffice Calc, Visual Studio e Figma. A metodologia segue o Design Thinking, iniciando pela fase de *Inspiração*, na qual foi criada uma persona baseada em seis respostas obtidas por questionário enviado a profissionais de tecnologia. Essa etapa permitiu identificar necessidades, dificuldades e expectativas relacionadas à aplicação da LGPD no desenvolvimento de plataformas para crianças e adolescentes.

Na fase de *Ideação*, foi elaborado um storyboard representando a jornada do desenvolvedor em busca de orientações sobre privacidade, além da definição da identidade visual do projeto por meio do Canva. Também foi construído o product backlog com as funcionalidades prioritárias do guia. Em seguida, iniciou-se a prototipação do website e das primeiras versões do guia, possibilitando ajustes iniciais conforme o perfil do público-alvo. A metodologia inclui ainda o planejamento da ação de extensão para divulgação do produto final.

Na fase de *Implementação*, serão realizados testes de usabilidade para validar clareza e aplicabilidade do guia. A etapa também envolve monitoramento por métricas de desempenho, ajustes finais e disponibilização do website. O projeto alinha-se aos ODS 4, 9 e 16 por promover educação digital, inovação responsável e ambientes virtuais mais seguros.

RESULTADOS E DISCUSSÃO: Espera-se que o projeto produza uma revisão bibliográfica clara e útil para profissionais de tecnologia compreenderem a LGPD e sua aplicação prática. A análise das plataformas permitirá identificar lacunas e erros comuns, fornecendo subsídios para melhorias. Como principal entrega, será desenvolvido um guia prático com recomendações e checklist de conformidade, disponível em um website, oferecendo suporte direto a desenvolvedores que criam ferramentas destinadas ao público infantojuvenil. O resultado final pretende fortalecer a segurança digital e incentivar a criação de plataformas alinhadas às exigências legais.

Palavras-chave: LGPD ou Lei Geral de Proteção de Dados; plataformas; público infantojuvenil; público infantojuvenil; desenvolvedores.

REFERÊNCIAS: L13709. (2018, August 14). Planalto. Retrieved April 21, 2025, from https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm

AGRADECIMENTOS: Agradeçemos as nossas orientadoras Laurena e Eliana pelo apoio, dedicação e contribuições fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.