



## Resumo executivo

Este documento explica de forma clara e transparente como o **Sonora** (doravante "Aplicativo") lida com dados pessoais e técnicos dos usuários. Ele detalha: (1) quais dados são coletados e por quais meios; (2) finalidades de uso; (3) compartilhamento com terceiros; (4) medidas de segurança adotadas; (5) direitos dos usuários; e (6) informações de contato para dúvidas ou solicitações. Todas as práticas aqui descritas estão alinhadas às exigências do Google Play para publicações na loja, bem como aos princípios de privacidade previstos na legislação aplicável.

## 1. Identificação do Controlador

### 1.1. Responsável pelo aplicativo

O aplicativo **Sonora** é de propriedade da **Gameficare Studio LTDA**, pessoa jurídica inscrita no CNPJ sob o nº 59.803.884/0001-65, com sede na Rua José Ferreira de Freitas, 32, Apucarana, Paraná, CEP 86802-775.

### 1.2. Dados de contato do responsável

- **E-mail:** [contato@gameficare.com.br](mailto:contato@gameficare.com.br)
- **Site oficial:** <https://gameficare.com.br/>
- **Endereço para correspondência:** Rua José Ferreira de Freitas, 32, Apucarana, Paraná, CEP 86802-775

## 2. Dados Coletados

### 2.1. Informações fornecidas diretamente pelo usuário

O Aplicativo **Sonora** não requer cadastro de conta, login ou fornecimento de dados pessoais sensíveis (como nome completo, CPF, endereço ou informações de saúde) para seu funcionamento básico.

### 2.2. Informações coletadas automaticamente

#### 2.2.1. Dados de uso e analytics



Ao instalar e utilizar o Aplicativo, são coletados dados técnicos e estatísticos de uso para fins analíticos, por meio do **Google Analytics para Firebase** (ou serviço equivalente de coleta de métricas de uso). Esses dados podem incluir:

- **Identificadores de dispositivo:** ID de publicidade do Android (Advertising ID) e/ou identificador único gerado pelo sistema, utilizado apenas para distinguir sessões e gerar relatórios agregados.
- **Dados de interação:** telas acessadas, tempo de permanência em cada seção, cliques em botões, eventos de áudio (como início e término de testes auditivos).
- **Informações de diagnóstico:** registros de falhas, erros de funcionamento e relatórios de desempenho para melhorar a estabilidade do Aplicativo.

Essas informações são coletadas de maneira agregada e anonimizada, sem associação direta a um usuário individual. Elas são utilizadas exclusivamente para monitorar o desempenho do Aplicativo, identificar possíveis falhas e aprimorar a experiência do usuário.

### 2.2.2. Cookies e tecnologias semelhantes

Embora o Aplicativo seja distribuído via Google Play e não utilize diretamente cookies de navegador (pois não se trata de um site web), o nosso site institucional (<https://gameficare.com.br/>) pode empregar cookies para fins de navegação. Tais cookies são gerenciados conforme a Política de Cookies disponível no site oficial. Entretanto, esses cookies não estão diretamente vinculados ao uso do Aplicativo.

## 2.3. Informações de terceiros

### 2.3.1. Vídeos incorporados (YouTube)

O site oficial do projeto contém vídeos incorporados do **YouTube** (por exemplo, trailers ou reportagens sobre o Sonora). Ao assistir a esses vídeos, dados de visualização e preferências podem ser coletados pelo Google (controlador dos dados), conforme a Política de Privacidade do YouTube. Esses dados não são armazenados ou processados pela **Gameficare Studio**; eles são abrangidos pela legislação de privacidade do Google.

### 2.3.2. Redes sociais e links de compartilhamento



Links para redes sociais e botões de compartilhamento existentes no site (por exemplo, Facebook, Instagram, Twitter) podem coletar dados do usuário conforme suas respectivas políticas. A **Gameficare Studio** não controla tais serviços de terceiros e não se responsabiliza por práticas de coleta de dados de entidades externas.

## 3. Finalidades do Tratamento de Dados

### 3.1. Funcionalidades essenciais

- **Execução de testes auditivos:** O Aplicativo realiza procedimentos de triagem auditiva infantil, de forma interativa e lúdica, sem necessidade de identificação pessoal do usuário. Todos os algoritmos de verificação auditiva são processados localmente no dispositivo, sem transmissão de gravações de áudio a servidores externos.

### 3.2. Melhoria contínua e métricas

- **Aprimorar usabilidade e desempenho:** Dados anônimos de uso (tempo de sessão, navegação entre telas e relatórios de erros) são coletados por meio do Google Analytics para Firebase (ou serviço equivalente) para identificar áreas de melhoria e garantir maior estabilidade.
- **Correção de falhas e suporte técnico:** Relatórios de crash e logs de erros são utilizados pela equipe de desenvolvimento para diagnosticar problemas e fornecer atualizações corretivas.

### 3.3. Comunicação e feedback

- **Envio de e-mail de contato:** Caso o usuário opte por enviar mensagem para [contato@gameficare.com.br](mailto:contato@gameficare.com.br) (por exemplo, sugestões, dúvidas ou relatos de bugs), ele estará fornecendo voluntariamente seu endereço de e-mail e quaisquer informações contidas na mensagem. Esses dados serão utilizados exclusivamente para responder ao pedido e melhorar o Aplicativo.

### 3.4. Propósitos legais e de conformidade

- **Atendimento a exigências legais:** Caso haja solicitação formal de autoridade competente (judicial ou administrativa), poderemos



compartilhar registros de logs ou outras informações estritamente necessárias para cumprir obrigações legais.

## 4. Base Legal para Tratamento

De acordo com a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018) e, quando aplicável, com o Regulamento Geral de Proteção de Dados (GDPR) da União Europeia, as bases legais para o tratamento são:

- **Execução de contrato ou de procedimentos pré-contratuais:** O Aplicativo precisa processar dados técnicos (por exemplo, identificadores de dispositivo e logs de erro) para funcionar corretamente e prestar o serviço de triagem auditiva.
- **Consentimento do usuário:** Quando o usuário envia e-mail via nosso formulário de contato, ele consente no uso dos dados fornecidos para fins de atendimento e suporte.
- **Interesses legítimos:** Coleta de métricas de uso anonimizado para fins de melhoria operacional e correção de falhas, equilibrado com a proteção dos direitos e liberdades dos usuários.

## 5. Compartilhamento de Dados

### 5.1. Terceiros contratados

- **Google (Firebase/Analytics):** Os dados de uso são processados pelos servidores do Google para geração de relatórios analíticos anonimizados. A **Gameficare Studio** não compartilha informações pessoais identificáveis com o Google, apenas métricas agregadas e identificadores não pessoais.
- **Plataformas de hospedagem:** Caso o site oficial seja hospedado em servidor de terceiros (por exemplo, Amazon Web Services, Google Cloud), apenas dados de navegação (logs de acesso ao site) podem ser armazenados pelos respectivos provedores de infraestrutura. Esses dados não estão vinculados ao uso do Aplicativo em si.

### 5.2. Compartilhamento para cumprimento de obrigações legais



Em situações excepcionais, se houver ordem judicial ou requerimento de autoridade competente, poderemos divulgar registros (por exemplo, endereços IP usados para diagnosticar fraudes) estritamente dentro dos limites legais.

### 5.3. Não venda de dados pessoais

A **Gameficare Studio** não comercializa, aluga ou vende quaisquer dados pessoais dos usuários a terceiros.

## 6. Segurança dos Dados

### 6.1. Medidas técnicas e organizacionais

Adotamos práticas reconhecidas para proteger os dados contra acesso não autorizado, alteração ou destruição. Entre elas:

- **Criptografia em trânsito:** Toda comunicação de rede (por exemplo, envio de métricas ao Google) ocorre via protocolos seguros (HTTPS/TLS).
- **Controle de acesso:** Apenas membros autorizados da equipe de desenvolvimento têm acesso aos dashboards de analytics e relatórios de erros, utilizando autenticação forte.
- **Armazenamento mínimo:** Dados sensíveis (como relatórios de e-mail) são armazenados apenas pelo tempo estritamente necessário para atender à solicitação do usuário e melhorar o Aplicativo.

### 6.2. Retenção de dados

- **Dados de uso:** Mantidos em ambiente seguro pelo Google Analytics/Firebase pelo período mínimo necessário (conforme políticas do Google), geralmente até 14 meses para fins estatísticos.
- **Mensagens de e-mail:** Armazenadas pelo tempo necessário para resposta ao usuário e acompanhamento de eventuais melhorias. Após esse período, serão excluídas de forma segura.

## 7. Direitos dos Usuários

De acordo com a LGPD (Lei nº 13.709/2018) e, quando aplicável, com o GDPR, o usuário possui os seguintes direitos:



1. **Acesso:** Obter confirmação sobre a existência de tratamento de seus dados pessoais e acesso a tais dados.
2. **Correção:** Solicitar retificação de dados incompletos, inexatos ou desatualizados.
3. **Anonimização, bloqueio ou eliminação:** Nos casos em que o tratamento não for necessário, solicitar a anonimização ou eliminação dos dados coletados.
4. **Portabilidade:** Poder solicitar a transferência de dados a outro fornecedor de serviço ou produto.
5. **Revogação de consentimento:** Quando o tratamento estiver baseado em consentimento, poder revogá-lo a qualquer momento.
6. **Oposição:** Opor-se ao tratamento de dados nos casos previstos na legislação.
7. **Eliminação de dados:** Solicitar a eliminação dos dados pessoais tratados com consentimento, exceto em hipóteses legais que autorizem a manutenção.

## 7.1. Como exercer seus direitos

Para exercer qualquer dos direitos acima, o usuário deve enviar uma solicitação para [dpo@gameficare.com.br](mailto:dpo@gameficare.com.br), indicando:

- Nome completo;
- E-mail utilizado para contato;
- Descrição clara do pedido (por exemplo, solicitação de acesso, correção ou exclusão);
- Documento de identificação (caso necessário para comprovar identidade).

Faremos o possível para responder dentro dos prazos legais (no máximo 15 dias úteis, conforme LGPD).

## 8. Tratamento de Dados de Crianças e Adolescentes

O Aplicativo **Sonora** destina-se à triagem auditiva infantil, porém **não coleta informações pessoais identificáveis de crianças ou adolescentes**, tampouco



solicita cadastro ou autorização de representante. Caso algum dado de natureza pessoal (como e-mail) seja fornecido em formulário de contato, presume-se que seja de pais, responsáveis ou colaboradores. Em nenhum momento realizamos coleta de dados sensíveis sem consentimento explícito.

## 9. Alterações nesta Política de Privacidade

Reservamo-nos o direito de atualizar esta Política de Privacidade a qualquer momento. Quaisquer alterações relevantes serão notificadas por meio do próprio Aplicativo ou via e-mail (caso o usuário tenha fornecido voluntariamente). A versão atual está em vigor a partir de **03 de Junho de 2025**.

## 10. Legislação Aplicável e Foro

Esta Política de Privacidade é regida pela legislação brasileira (Lei Geral de Proteção de Dados – Lei nº 13.709/2018). Para dirimir quaisquer dúvidas ou controvérsias oriundas deste documento, as partes elegem o foro da Comarca de [Apucarana, Paraná], renunciando a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.