

GLOSSÁRIO

Última atualização em 29/01/24

- Aluno: qualquer pessoa, maior de 18 anos, que tenha adquirido um curso de propriedade da AnimaTherapy dentro do Site e que esteja ativo na Plataforma de Cursos.
- AnimaTherapy: pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 44.199.178/0001-89, com sede no Município de São Paulo, Estado de São Paulo, cadastrada aos a razão social ANIMATHERAPY SERVIÇOS E COMÉRCIO DE PRODUTOS PET LTDA, proprietária da marca AnimaTherapy, dos Cursos, Produtos e Serviços comercializados no sítio www.animatherapy.com.br seus Subdomínios;
- Anonimização: Utilização de meios técnicos razoáveis e disponíveis no momento do Tratamento, por meio dos quais um dado perde a possibilidade de associação, direta ou indireta, a um indivíduo.
- Área do Aluno: local, dentro da Plataforma de cursos, onde o aluno poderá alterar seus dados de acesso, acessar o conteúdo dos cursos, assistir as aulas, submeter exercícios e estudos de casos (quando necessário), fazer teste, avaliação final, deixar comentários e acessar o Fórum de Discussões.
- Banco de Dados: O banco de dados de clientes é um conjunto de informações sobre o perfil, os interesses, as interações e os hábitos de compras de um consumidor para que a AnimaTherapy possa conhecer melhor seu público e criar estratégias cada vez melhores. Ele inclui ainda dados demográficos, de navegação no site etc.
- Bomba-relógio: faz parte de um programa de computador que foi escrito para que comece ou pare de funcionar após uma data ou hora predeterminada.
- Brochura do Curso: catálogo do curso fornecido em arquivo digital no formato PDF onde constam a descrição, informações gerais, objetivo, conteúdo programático, público-alvo, metodologia, acesso ao conteúdo, carga horária, certificado do curso, currículo do professor, o que está incluso na inscrição, número mínimo e máximo de vagas dos cursos ofertados pela AnimaTherapy
- Bug: é um jargão da informática que se refere às falhas inesperadas que ocorrem ao executar algum *software* ou usar um *hardware*. Esses erros imprevisíveis que prejudicam o funcionamento correto de alguma tecnologia podem desencadear problemas incômodos, como travamentos e roubar informações sigilosas.
- Caixa de *Spam*: a caixa de *spam* é uma "Pasta Lixo Eletrônico" onde são direcionadas todas as mensagens de *e-mails* que sua conta não tem na lista de remetentes.
- *Chargeback*: é o termo usado quando uma compra feita com cartão é contestada diretamente com a operadora do cartão de crédito, ou seja, quando o cliente quer cancelar a compra por não reconhecer a cobrança ou por ter desconformidade com o produto ou serviço adquirido
- *Checkout*: é um termo em inglês que significa "caixa" ou "saída". Portanto, o *checkout* na loja virtual, ou *checkout* no *e-commerce*, diz respeito à finalização da compra no site e ao momento em que o consumidor está prestes a sair da loja, necessitando apenas realizar o pagamento.
- *Cloud Computing*: Ou computação em nuvem, é tecnologia de virtualização de serviços construída a partir da interligação de mais de um servidor por meio de uma rede de informação comum (p.ex. a Internet), com objetivo de reduzir custos e aumentar a disponibilidade dos serviços sustentados.
- Comprador: Usuário que compra qualquer Produto cadastrado na loja virtual.
- Conselho de classe: são organizações criadas com a finalidade de regulamentar as profissões que representam. Por exemplo, o CFMV, Conselho Federal de Medicina Veterinária que regulamenta a profissão do médico veterinário.
- Conta de Acesso: Credencial de necessária para utilizar ou acessar as funcionalidades exclusivas dos Nossos Ambientes.

- Conta de Aluno: credenciais necessárias para utilizar ou acessar a Plataforma de Cursos mediante cadastro de *Login* e Senha escolhidos pelo aluno.
- Conteúdo: O conteúdo em diversos formatos digitais (vídeo, videoaula, áudio, texto, imagens, ilustrações, fotografias, estudos de caso, palestras, *software* etc.) produzido pela AnimaTherapy e disponibilizado no Site, como, por exemplo, mas sem se limitar a artigos, cursos, *ebooks*, *podcasts*, comunidades, entre outros.
- Conteúdo Gerado por Usuário: conteúdos que sejam criados e disponibilizados pelos Usuários em formatos de texto, áudio, imagem, vídeos, documentos, entre outros, para fins de avaliação de desempenho nos cursos matriculados, avaliação dos Produtos e/ou inserção de comentário(s) nos Serviços e/ou no Site.
- Contrato: O contrato vinculante firmado entre você, como Usuário, e a AnimaTherapy, que rege a compra, seu acesso e uso à Plataforma de Cursos e seus Serviços e Ambientes.
- *Cookies*: Pequenos arquivos enviados pelo Site e Nossos Ambientes, salvos nos seus dispositivos, que armazenam as preferências e poucas outras informações, com a finalidade de personalizar sua navegação de acordo com o seu perfil.
- Dados: Quaisquer informações inseridas, tratadas ou transmitidas através do Site e Nossos Ambientes;
- Curso Livre: cursos que não precisam ser autorizados ou reconhecidos pelos órgãos de regulação dos sistemas de ensino federal, estadual ou municipal e podem ser ofertados por pessoas físicas ou jurídicas de qualquer natureza, com finalidades diversas, cujos certificados conferidos, via de regra, não garantem a inserção em atividades profissionais, especialmente no caso de profissões regulamentadas que exigem formação em cursos técnicos ou superiores, nem são aceitos como título de pós-graduação *lato sensu*
- Dados Cadastrais: são informações pessoais vinculadas às compras de produtos, de cursos ou contratação de serviços e que auxiliam na identificação do usuário, aluno ou cliente como nome, CPF, data de nascimento, endereço, telefone, *e-mail*, profissão etc.
- Dados Pessoais: no singular ou no plural, significa qualquer informação que identifique o Usuário ou Aluno que torne possível a sua identificação como nome, *e-mail*, telefone, CPF, RG etc.
- Dados de conta do Usuário: significa dados relativos ao Usuário que são necessários à prestação dos serviços e aquisição dos produtos ofertados pela AnimaTherapy;
- Dados Pessoais Sensíveis: dados pessoais sobre origem racial ou étnica, convicção religiosa, opinião política, filiação a sindicato ou a organização de caráter religioso, filosófico ou político, dados referentes à saúde ou à vida sexual, dados genéticos ou biométricos, quando vinculados a uma pessoa natural.
- Decisões unicamente automatizadas: Trata-se de decisões que afetam um usuário que foram programadas para funcionar automaticamente, sem a necessidade de uma operação humana, com base em tratamento automatizado de dados pessoais.
- *Download*: significa baixar um arquivo da Internet para um dispositivo, como imagens, vídeos, músicas e documentos;
- *E-Commerce*: *e-commerce*, ou comércio eletrônico, refere-se aos negócios que estruturam todo o processo de compra e venda da AnimaTherapy na Internet onde todas as transações comerciais são realizadas por meio de ferramentas online tais como loja virtual, *checkout*, *whatsapp* ou *marketplaces* como Hotmart e Instagran.
- *Exploit*: é um *software* ou código malicioso que explora uma falha ou vulnerabilidade relacionada ao *software* ou *hardware* de um computador e que pode afetar outros eletrônicos como roteadores, celulares e etc
- Fórum de Discussão: O fórum de discussão é um espaço disponibilizado na Plataforma de Cursos da AnimaTherapy para a realização de perguntas, tirar as dúvidas, realizar debates e compartilhamento de opiniões e conhecimento sobre o conteúdo do curso ao qual o aluno esteja inscrito.
- *Gateway* de Pagamento: *Gateway* de pagamento é uma tecnologia /sistema de pagamento digital responsável por conectar e transferir — de forma rápida e segura — os dados entre um usuário e instituições financeiras (bancos, operadoras de cartão, *fintechs* etc.) no ambiente virtual. Nesse fluxo, o

gateway é responsável pela captura dos dados, sua transmissão e o armazenamento das informações dos clientes além de permitir diferentes meios de pagamento, como a título de exemplo, cartão de crédito e débito, boleto e Pix. Empresas como Mercado Pago, PagSeguro, PagarMe, PayPal, Nuvem Pago são alguns exemplos de empresas que fornecem essa tecnologia.

- Híbrido: É uma abordagem que combina elementos do ensino presencial e do ensino "online" (ou ensino a distância), ou seja, o curso híbrido é a junção das duas modalidades mencionadas.
- ID de Sessão: Identificação da sessão de usuários quando é efetuado o acesso aos Nossos Ambientes.
- Inscrição: ato ou efeito de incluir(-se) alguém em um registro, lista, banco de dados etc. através do preenchimento dos Dados Cadastrais para iniciar um processo de compra de um curso da AnimaTherapy.
- IP: Abreviatura de *Internet Protocol*. É conjunto alfanumérico que identifica os dispositivos dos USUÁRIOS na Internet;
- *Landing Pages*: traduzindo literalmente "*landing pages*" do inglês para o português podemos ler como "páginas de aterrissagem". Uma *landing page* é a página onde um visitante "aterrissa" e realiza alguma ação, como preencher um formulário, fazer uma compra, assinar uma *newsletter* ou baixar um recurso;
- *Link*: Uma conexão de um ponto para outro, um link é uma referência a outro documento. Podem ser *links* de texto, *hiperlinks*, gráficos ou imagens que, quando clicados pelo usuário, direcionam para outro local *online* (por exemplo, uma página de destino ou outras páginas do site).
- *Login*: é o resultado de várias credenciais que servem para identificar os usuários do site e os alunos na plataforma de cursos. Essa identificação permite o acesso do usuário e do aluno ao site e a plataforma de cursos, respectivamente, e também concede a eles todas as autorizações necessárias para que modificações sejam feitas em sua conta de usuário e conta de aluno.
- *Logs*: Registros de atividades de quaisquer usuários que utilizem Nossos Ambientes.
- Loja virtual: é um subdiretório dentro do site da AnimaTherapy criado exclusivamente para as vendas *online*. Nela, a AnimaTherapy expõe seus produtos, cursos e/ou serviços com fotos e descrições detalhadas destes além da integração com *gateways* de pagamento para que o usuário possa conhecer e realizar a compra.
- Meio de Pagamento: Os meios de pagamento são as formas usadas para enviar e receber dinheiro em troca de produtos ou serviços. Eles podem ser eletrônicos ou físicos como dinheiro, cartão de crédito, Pix, TED, DOC entre outros.
- *No show*: O *no show* é uma expressão de origem inglesa usada no mundo inteiro que significa o não comparecimento.
- Nossos Ambientes: consideramos como nossos ambientes o domínio animatherapy.com.br, seus subdomínios, subdiretórios, plataforma de cursos, área do aluno, área do usuário, loja virtual entre outros de propriedade da AnimaTherapy
- *Online*: a palavra "*online*" é uma expressão em inglês que significa "na linha" porém no CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS PARA CURSOS LIVRES EDUCACIONAIS da AnimaTherapy, essa expressão foi utilizada para definir uma modalidade de ensino à distância.
- PDF: *Portable Document Format* é um formato de arquivo desenvolvido pela *Adobe Systems* para representar documentos de maneira independente do aplicativo, *hardware*, e sistema operacional usados para criá-los;
- Plataforma de Cursos: é o ambiente que possibilita o aprendizado do cursos das modalidade a distância e híbrido através do site www.animatherapy.com.br onde é possível disponibilizar conteúdos, exercícios, provas e outros recursos dos cursos presenciais, híbridos e *online* para acesso dos Alunos.
- Política ou Políticas, no singular ou no plural: coletivamente, a Política de Privacidade e os Termos de Uso da AnimaTherapy.
- Produto: Os produtos físicos, criados, licenciados e produzidos pela AnimaTherapy, disponibilizados para venda no Site, via *E-commerce*, na loja virtual, aos Usuários cadastrados.

- Serviços da AnimaTherapy ou Serviços: Coletivamente, os recursos disponibilizados pela AnimaTherapy que possibilitam que o Usuário consuma dentro do Site como os produtos físicos e/ou cursos.
- Serviços de Terceiros: Sites, meios de pagamento, aplicativos ou recursos de terceiros disponibilizados para os Usuários por meio da Plataforma.
- Site: tratamos indistintamente como Site tanto o site www.animatherapy.com.br, seus subdomínios, seus subdiretórios, como quaisquer outros sites, interfaces, plataformas, *e-commerce*, loja virtual, área do aluno, área do usuário, aplicativos e outros meios nos quais a AnimaTherapy disponibilize seus recursos;
- Subdiretório: subdiretório é um diretório ou pasta criado a partir do site principal. Por exemplo: animatherapy.com.br/cursos. É possível agrupar vários subdiretórios, como as pastas de arquivos do seu computador. Ele também pode apresentar vários níveis como animatherapy.com.br/cursos/cursodemassagemrelaxante
- Subdomínios: Um subdomínio é um endereço, diretório ou local que faz parte do domínio, ou seja, é uma ramificação do domínio de um site que normalmente é usado para distinguir os tipos de conteúdo ou o tipo de informação apresentada com cada subdomínio. O subdomínio usa o domínio principal e se diferencia pela adição de um outro nome à esquerda do nome do domínio, por exemplo, novocurso.animatherapy.com.br
- Terceiros Relacionados: Quaisquer pessoas, naturais ou jurídicas, que estejam direta ou indiretamente relacionadas a um Produto ou Serviço, como especialistas, atores, personagens ou garotos-propaganda.
- Termos Gerais: Os Termos de Uso da AnimaTherapy.
- Tratamento: assim como o verbo "tratar", significa qualquer operação realizada com dados pessoais, como as que se referem a coleta, produção, recepção, classificação, utilização, acesso, reprodução, transmissão, distribuição, processamento, arquivamento, armazenamento, eliminação, avaliação, controle, modificação, comunicação, transferência, difusão ou extração.
- *Trojan*. O *trojan*, também conhecido como cavalo de Troia, é um *software* malicioso que se disfarça como programas comuns e é utilizado para infectar dispositivos
- Usuário: no singular, é qualquer pessoa que acesse ou use o Site e seus Subdomínios ou que realize um cadastro na Loja Virtual independentemente de ter feito ou não o seu cadastro como Comprador ou Aluno;
- *Worms*. *Worms* são um tipo de *malware* autorreplicador (e um tipo de vírus) que entra nas redes explorando vulnerabilidades, movendo-se rapidamente de um computador para o outro. Por isso, os *worms* podem se propagar e se espalhar rapidamente – não apenas localmente, mas com o potencial de afetar sistemas em diversos locais.