

FORMULÁRIO DE CRÍTICAS E SUGESTÕES
CONSULTA PÚBLICA Nº 01/2012

NOME: _Cristóvão Wollieson de Andrade Rodrigues Silva

| <input type="checkbox"/> agente <input type="checkbox"/> representante de instituição governamental <input type="checkbox"/> usuário <input type="checkbox"/> representante de órgãos de defesa do consumidor <input type="checkbox"/> representante de órgão de classe ou associação <input checked="" type="checkbox"/> outros, especificar: Desenvolvedor de Softwares | | |
|---|--|---|
| Consulta Pública sobre os Procedimentos para exame de pedidos de patentes envolvendo invenções, implementadas por programa de computador. | | |
| ITEM DAS DIRETRIZES | PROPOSTA DE ALTERAÇÃO | JUSTIFICATIVA |
| 2.1 | Nenhuma solução de efeito técnico resolvido por programa de computador deve ser considerada invenção. | Tecnicamente falando todo programa de computador apresenta um efeito técnico inovador, seja como melhoria de desempenho ou mesmo alteração de uma interface, muito disso intervém a linguagem e arquitetura de onde a inovação estiver sendo preparada (além de padrões de projeto), neste caso a solução preparada para rodar em Java por exemplo nunca será a mesma solução para rodar em Python e ou mesmo C, neste caso todo efeito da patente de software seria completamente abstrato, atendendo algo além de somente da linguagem. |
| 2.2 | Nenhuma solução de programa de computador deve ser patenteada por resolver métodos e ou expressões matemáticas, já que neste caso é o programa nada mais é do que um meio de execução, quem deve ser levado a patente é o método matemático neste caso | Se um programa de computador deva receber uma patente por usar um método matemático novo, então a formula também matemática deva ser patenteada, neste caso deverá haver patente na própria matemática em si. Já que no caso que estar sendo patenteada é a formula matemática não o programa de computador, neste caso o programa nada mais foi que um simples meio de execução, muito longe de ser um determinante no fator de tornar algo realizável. |
| 2.3 | Idêntica a retificação da proposta 2.2 só que se tratando de métodos além dos matemáticos, neste caso seriam somente os métodos patenteados isentando assim o programa de computador de ser levado a patente. | O software neste caso estar sendo somente um meio de execução nem de longe é um fim, neste caso deveria assim o método ser patenteado nunca o software. |
| 2.4 | Novamente o método deve ser patenteado nunca o software | Mesma situação com o tópico anterior, com a diferença de ser associado a métodos terapêuticos ou de diagnósticos para aplicação do corpo humano |
| 2.5 | Programa de computador não pode ser patenteado por causa da forma de como apresenta a informação. | Da mesma forma o programa estar usando a apresentação da informação como um meio, nunca como um fim, da mesma forma estar sendo patenteada a forma como será patenteada a apresentação então deve ser patenteada a forma de como se escreve qualquer texto, já que até o tipo de fonte usado é um meio de apresentação, neste caso isso seria um âmbito além de somente programa de computador |
| 3 | Todo programa de computador trás consigo uma invenção | Explicado anteriormente sempre existirá inovação no desenvolvimento do de software, já que toda a industria desta área trabalha desta forma. |

| | | |
|-----|---|--|
| 3.1 | Se houver patente de algoritmo então deve haver patente de formulas matemática já que o algoritmo nada mais é do que a forma de expressar uma solução | |
| 4.1 | A patente neste caso é inconstante, pelo fato de todo software ser uma novidade, já que vai depender hardware, linguagem usada, padrão de projeto etc. | |
| 4.3 | Qualquer método apresentado em software poder aplicação industrial, neste caso padrões de projetos deverão ser patenteados para que isso fique condizente, então a patente irá recair sobre a forma de que como programa um sistema como base de um designer pattern. | |
| 5 | Todo programa de computador é considerado uma invenção, já que pelo seu meio é uma criação, a área de desenvolvimento de software vive da inovação e recriação de código | Esse tópico sofre o mesmo problema com o que fora apresentado sobre a parte de métodos matemáticos, já que neste caso o software estar sendo um meio de execução de uma invenção nunca a própria invenção e se a invenção é incapaz de ser reproduzida fisicamente então estar trabalhando em um meio completamente digital, onde neste sentido é inexistente. |

Este formulário deverá ser encaminhado para o endereço eletrônico: saesp@inpi.gov.br ou por fax (0xx21) 3037-3638 ou ainda diretamente a uma das Recepções do INPI.

RESPONSÁVEL: Cristóvão Wollieson de Andrade Rodrigues Silva

DATA DE ENVIO: 22/03/12

RESPOSTA:

Em atenção a sua proposta de alteração, gostaríamos de ressaltar que o INPI não concede patentes a programas de computador, e que tais programas continuam sendo protegidos exclusivamente pelo direito de autor. Comentários específicos em relação às propostas e justificativas apresentadas através do formulário de críticas e sugestões são feitos a seguir.

Primeiramente, ressaltamos a distinção entre criação e invenção. Uma determinada criação pode ou não ser considerada invenção, e o Art. 10 da LPI determina o que não é considerado invenção nem modelo de utilidade e, portanto, não é passível de patenteabilidade. É importante acrescentar que, ainda que determinada criação seja considerada invenção, esta deve adicionalmente atender aos requisitos de novidade, atividade inventiva e aplicação industrial (Art. 8º) para ser considerada patenteável.

Um programa de computador, mesmo que criativo, não é considerado invenção, ainda que proporcione efeitos técnicos, uma vez que incide diretamente no inciso V do Art. 10. Por exemplo, alterações no código fonte do programa, que tragam o benefício de maior velocidade, menor tamanho (seja do código fonte ou do espaço ocupado em memória), modularidade, etc., apesar de serem efeitos técnicos, pertencem ao âmbito do programa de computador em si, sendo protegido pelo direito autoral.

Entretanto, um método implementado por programa de computador que resolva um problema encontrado na técnica e alcance efeito técnico que não diga respeito unicamente ao modo como este programa de computador é escrito pode ser patenteado, desde que não se enquadre nos demais incisos do Art. 10.

Da mesma forma, um método implementado por programa de computador associado aos aspectos funcionais de uma interface com o usuário (que não seja mera apresentação de informação) e tragam efeitos técnicos, pode ser considerado invenção. Entretanto, o programa de computador que implementa tal método não é considerado invenção.

No âmbito dessas Diretrizes, um algoritmo é visto como um processo ou sequência de etapas a serem realizadas para se atingir um objetivo. Essa definição é mais ampla do que apenas considerar um algoritmo como uma simples ideia ou um conceito puramente matemático. Entretanto, para ser considerado invenção, é necessário ainda que o algoritmo solucione um problema técnico e não se enquadre em algum dos incisos do Art. 10 da LPI. Assim, conforme a definição adotada, uma vez que um algoritmo pode possuir características técnicas e estar ligado à solução de um problema técnico, esse algoritmo e um programa de computador em si são considerados objetos distintos, o algoritmo podendo ser considerado invenção, e portanto passível de proteção por patente (na forma de método ou processo), e o programa de computador não.