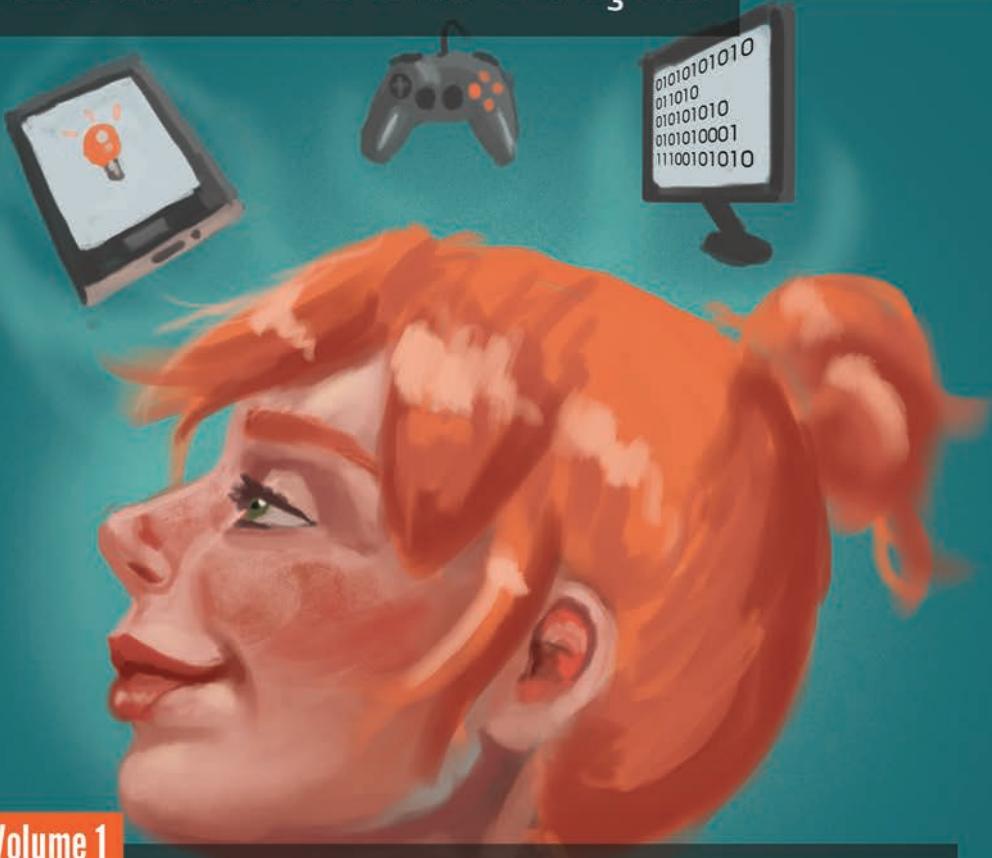


# ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 3

PROPRIEDADE  
INTELECTUAL



Volume 1

## INTRODUÇÃO À PROPRIEDADE INTELECTUAL



Maria Augusta Silveira Netto Nunes  
Rita Pinheiro-Machado  
Yargo Santana Vasconcelos

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

REITOR

Prof.Dr.Angelo Roberto Antoniolli

VICE-REITOR

Prof. André Maurício Conceição de Souza

CAPA E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Yargo Santana Vasconcelos

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO DO PORTUGUÊS

Erickson Santos de Alcântara

Colaboradores do INPI:

Júlio Grevy Montenegro Osório e Alves

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

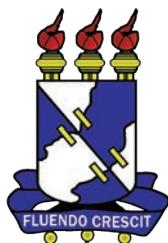
Nunes, Maria Augusta Silveira Netto  
N972i      Introdução à propriedade intelectual [recurso eletrônico] / Maria Augusta Silveira Netto Nunes, Rita Pinheiro-Machado, Yargo Santana Vasconcelos. – Porto Alegre : SBC ; São Cristóvão : UFS, 2016.

44 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade Intelectual ; v. 1).

ISBN 978-85-7669-312-3

1. Propriedade intelectual. 2. Software - Proteção. 3. Computação. I. Pinheiro-Machado, Rita. II. Vasconcelos, Yargo Santana. III. Título. IV. Série.

CDU 347.77(059)



ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE  
**CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**  
SÉRIE 3: PROPRIEDADE INTELECTUAL

VOLUME: 1  
**INTRODUÇÃO  
À PROPRIEDADE  
INTELECTUAL**

Sociedade Brasileira de Computação - SBC  
Porto Alegre - RS

**Autores:**

Maria Augusta Silveira Netto Nunes  
Rita Pinheiro-Machado  
Yargo Santana Vasconcelos

**Realização**  
Universidade Federal de Sergipe

São Cristóvão – Sergipe - 2016

# APRESENTAÇÃO

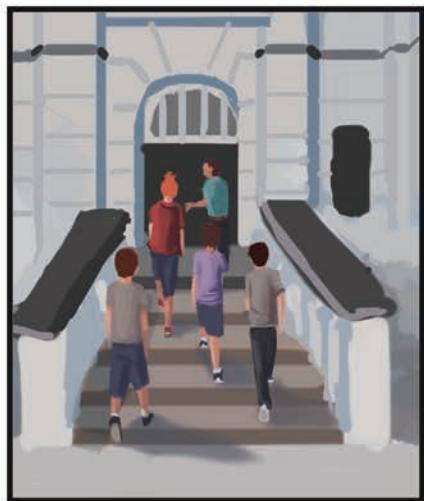
Essa cartilha foi desenvolvida durante projeto de pós-doutorado de Maria Augusta S. N. Nunes, sob supervisão de Rita P. Machado do Instituto Nacional da Propriedade Intelectual INPI/RJ. É, também, vinculado ao projeto da Bolsa de Produtividade CNPq-DTII n°310793/2013-0, coordenado pela profª. Maria Augusta S. N. Nunes em desenvolvimento no Departamento de Computação (DCOMP)/Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) – UFS. Ainda, vinculado ao projeto de extensão para popularização de Ciência da Computação em Sergipe apoiado pela PROEX-UFS. O público alvo das cartilhas são jovens pré-vestibulandos e graduandos em anos iniciais. O objetivo é fomentar ao público sergipano e nacional o interesse pela área da Propriedade Intelectual com exemplos na área de Ciência da Computação.

Essa cartilha introduz a área da Propriedade Intelectual aguçando a curiosidade do leitor nas diversas áreas de PI que possam ser usadas relacionadas a software.

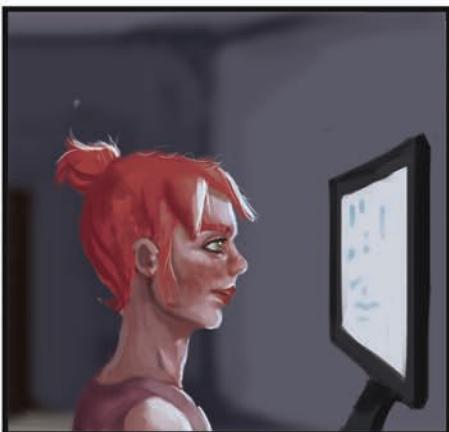
(Os autores)

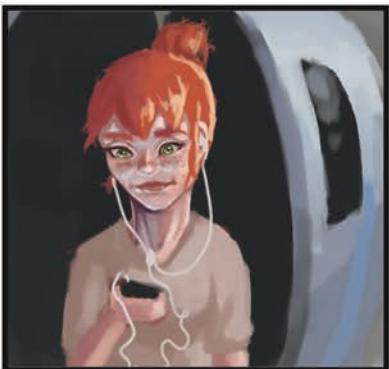
*(As informações aqui contidas são de responsabilidade dos autores)*

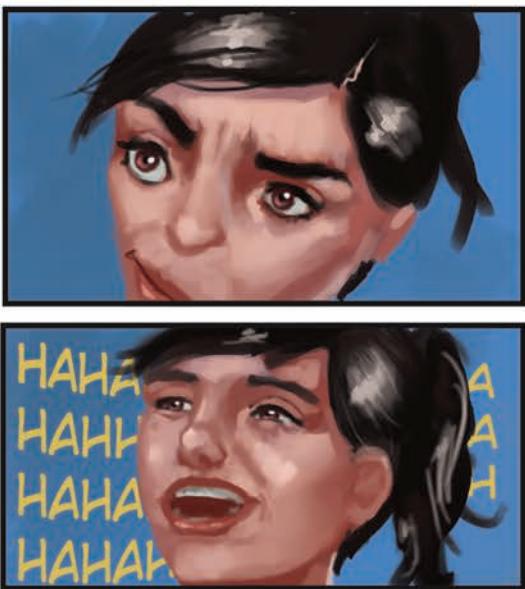






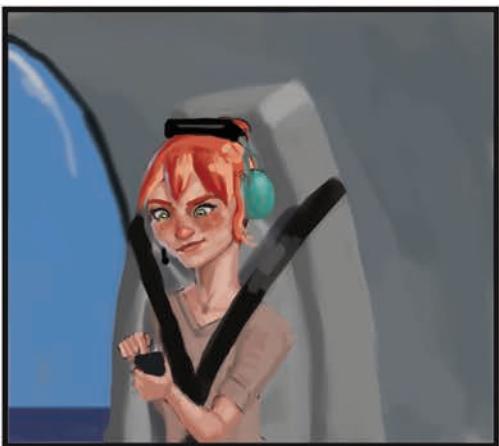




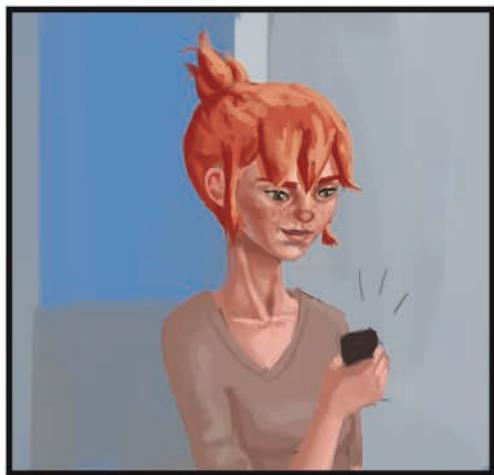






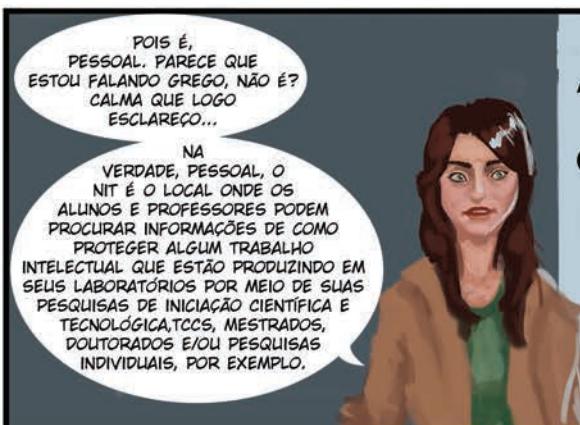
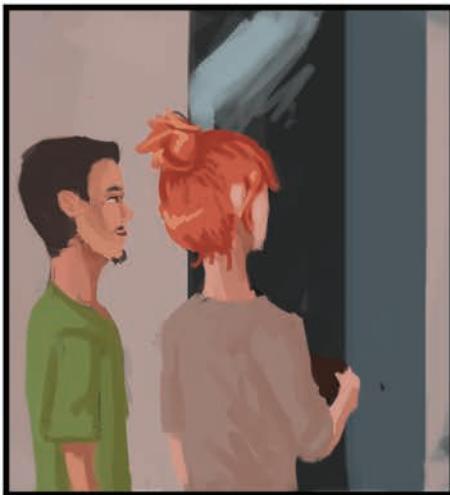












"Como transformar se  
oportunidade de nego

Apoio INPI



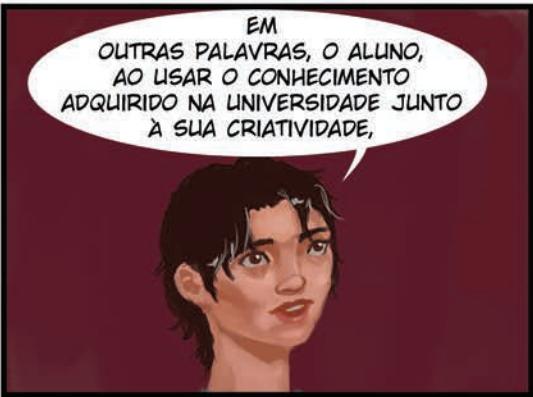
ENTENDERAM?



POIS É  
ONDE O CONHECIMENTO É  
CRIADO PARA DEPOIS SER  
TRANSMITIDO AOS PROCESSOS  
PRODUTIVOS PELOS ALUNOS  
EMPREendedORES, QUE SÃO OS  
FUTUROS EMPRESÁRIOS DO PAÍS.



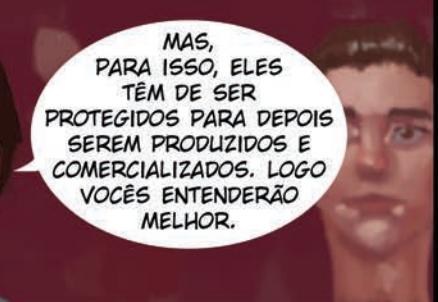
QUANDO QUIEREMOS  
QUE O PAÍS CRESÇA EM  
TERMOS EMPREendedORES,  
TEMOS DE ESTIMULAR O  
EMPREendedORISMO DE  
BASE NAS  
UNIVERSIDADES,



EM  
OUTRAS PALAVRAS, O ALUNO,  
AO USAR O CONHECIMENTO  
ADQUIRIDO NA UNIVERSIDADE JUNTO  
À SUA CRIATIVIDADE,



PODERÁ CRIAR  
PRODUTOS  
INOVADORES E LÍNICOS  
QUE PODEM MUDAR O  
MERCADO CONSUMIDOR,



MAS,  
PARA ISSO, ELES  
TÊM DE SER  
PROTEGIDOS PARA DEPOIS  
SEREM PRODUZIDOS E  
COMERCIALIZADOS. LOGO  
VOCÊS ENTENDERÃO  
MELHOR.



PESSOAL, ESSA É A PROFESSORA GUTA, ELA IRÁ MINISTRAR A PALESTRA



VEJAM SÓ QUE ENTRAREMOS DIRETO NO TEMA DA PALESTRA, MAS, SE VOCÊS NÃO CONHECEM SOBRE PROPRIEDADE INTELECTUAL, NÃO SE PREOCUPEM.



TUDO BEM, PESSOAL?



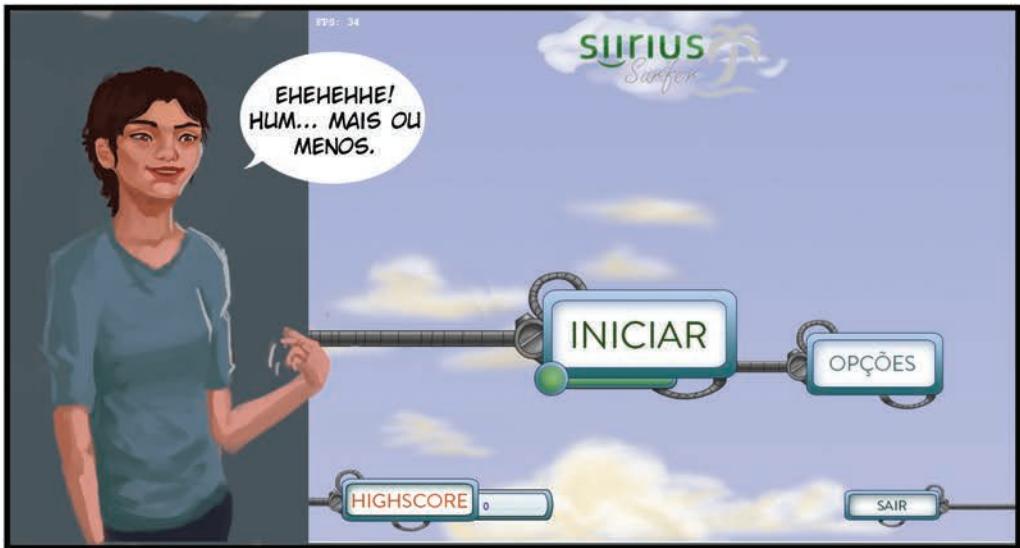
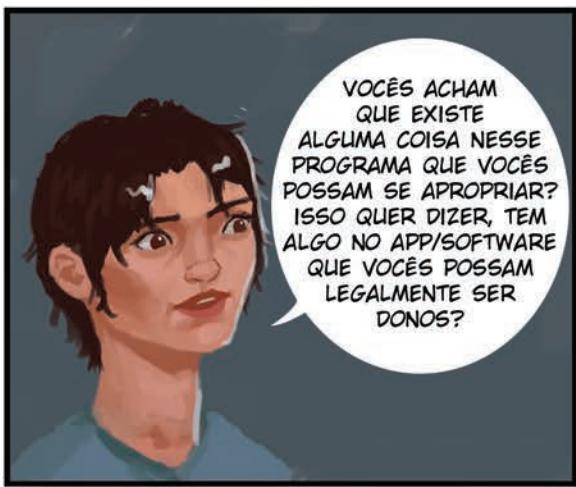
TEMOS UM CONJUNTO DE GIBIS SOBRE ISSO NA MINHA HOMEPAGE. VOCÊS PODEM BAIXAR LÁ.



OK?

The screenshot shows a web browser window with the URL `200.17.141.213/~gutanunes/publication.html`. The page title is "Maria Augusta Silveira Netto Nunes Professora da Universidade Federal de Sergipe". The navigation menu includes: home, projetos, cursos, biografia, publicações, pessoal, contato, and currículum vitae. Below the menu, there is a section titled "Publicações:" with a link "A partir de 2009". Under this section, there is a link "Livro" which points to a thumbnail image of a book cover. The book cover features three cartoon characters and the title "ALMANAQUE PARA PONDERAÇÃO DE CIÉNCIA DA COMPUTAÇÃO VOLUME II". Below the book cover, there is some small text: "Carvalho, L. A.; Barbosa, S. A.; Nunes, M. A. S. N.; Cazella, S. C. Introdução às redes neurais In: ALMANAQUE P... p.24."





ESTÁ CERTO, MAS VAMOS PENSAR EM OUTRAS COISAS ANTES DO CÓDIGO.

NA TELA QUE MOSTREI NÃO APARECE O CÓDIGO, NÃO É? O QUE TEMOS NA TELA?

HUM, ACHO QUE SEI! TALVEZ AS IMAGENS ALI DENTRO DO PROGRAMA?

ISSO MESMO, AS IMAGENS PODEM SER RELACIONADAS A MARCA DO SOFTWARE.

VEJAM NA TELA, O "SIIRIUSSLURFER" É O NOME DE NOSSO SOFTWARE, É O QUE POSSIBILITA IDENTIFICAR ELE, NÃO É?

O NOME PODE SER REGISTRADO NO INPI COMO MARCA REGISTRADA.

NÃO SE PREOCUPEM.

**SIRIUS**  
Surf

INICIAR

DEPOIS, PARA SABER MAIS SOBRE ISSO, VOCÊS BAIXARÃO O GIBI SOBRE MARCAS.

HIGHJO

Consulta à Base de Dados do INPI  
[ Pesquisa Base Patentes | Pesquisa Base Desenhos | Pesquisa Base Programas | Ajuda? ]

» Consultar por: No.Processo | Marca | Titular | Cód. Figura | Finalizar Sessão

**DETALHES DO PROCESSO**

Processo: **907887007**

Titular: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Marca: SIIRIUS SURFER

Nome do Procurador: NÃO DEFINIDO

Data do Depósito: 26/06/2014  
Situação: Aguardando exame de mérito  
Apresentação: Mista  
Classe Nice: NCL(10) 09  
Natureza: De Produto  
Especificação: Computador (Programas de -), gravados [programas];

CFE(4): 5.1.5  
2.9.4 ;

Pgo	Protocolo	Data	Img	Serviço
✓	850140121940	26/06/2014	-	389

**PETIÇÕES**

Cliente: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE





Como MARCA e TAMBÉM COMO PERSONAGEM PARA GARANTIR UMA GAMA MAIOR DE DIREITOS PARA OUTROS FUTUROS PRODUTOS QUE DESEJARMOS.

Consulta à Base de Dados do INPI  
[ Pesquisa Base Patentes | Pesquisa Base Desenhos | Pesquisa Base Programas | Ajuda? ]  
[ Titular | Cód. Figura | Finalizar Sessão ]

DETALHES DO PROCESSO

Titular: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Marca: SIIRIUS SURFER

Nome do Procurador: NÃO DEFINIDO

Data do Depósito: 19/02/2015  
Situação: Aguardando prazo de apresentação de oposição  
Apresentação: Mista  
Classe Nice: NCL(10) 09  
Natureza: De Produto  
Especificação: Programas de jogos de computador; Programas de computador; g...

PETIÇÕES

Pgo Protocolo Data Img Serviço  
850150033741 19/02/2015 - 389

VEJAM QUE REGISTRAMOS O SIIRISSLURFER DE DUAS FORMAS: COM MARCA E PERSONAGEM, MAS NÃO USAMOS DESENHO INDUSTRIAL AINDA.

A MARCA FOI DEPOSITADA NO INPI E AGUARDA AVALIAÇÃO.

REGISTRAMOS,  
TAMBÉM, O SIIRIUSURFER  
COMO PERSONAGEM NO  
ESCRITÓRIO DE DIREITOS  
AUTORAIS, DA BIBLIOTECA  
NACIONAL.

REGISTRAMOS  
TAMBÉM O SID, QUE  
É O NOSSO SIRI, O  
COMPANHEIRO DO  
PACIENTE NO  
JOGO.



INSTITUTO FEDERADO CON CULTURAIS  
Fundação BIBLIOTECA NACIONAL  
Exercício de Direitos Autorais

### Certidão de Registro ou Averbação

N.º de Registro: 661.754

Livro: 1274

Folha: 356

#### "PERSONAGENS DO PROJETO SIIRIUS"

A proteção reconhecida por este Registro se refere unicamente aos direitos morais e patrimoniais do desenho/árvor personagem, não constituindo os direitos sobre marca e/ou slogan.



Protocolo de Requerimento: 2014/RJ\_21240

Gênero: Personagens

2 páginas (i)

Obra não publicada

DADOS DO REQUERENTE

INSTITUTO FEDERADO CON CULTURAIS  
Fundação BIBLIOTECA NACIONAL  
Exercício de Direitos Autorais

### Certidão de Registro ou Averbação

N.º de Registro: 661.748

Livro: 1274

Folha: 350

#### "PERSONAGENS DO PROJETO SIIRIUS"

A proteção reconhecida por este Registro se refere unicamente aos direitos morais e patrimoniais do desenho/árvor personagem, não constituindo os direitos sobre marca e/ou slogan.



Protocolo de Requerimento: 2014/RJ\_21239

Gênero: Personagens

2 páginas (i)

Obra não publicada

VIRAM QUE  
LEGAL?

IMAGINEM O  
ORGULHO DO  
ILUSTRADOR, NOSSO  
ALUNO  
EMPREENDEDOR,

QUE FEZ  
TODO O  
DESENVOLVIMENTO  
DO PADRÃO VISUAL  
DO NOSSO JOGO.  
O NOME DELE É  
TONNY!



OLHA  
SÓ QUE  
COINCIDÊNCIA: MEU APP  
TAMBÉM TEM PERSONAGEM!  
VIU SÓ COMO A GENTE É  
EMPREENDEDOR SEM  
SABER!



VEJAM OUTRO EXEMPLO: OLHEM A MARCA DESENVOLVIDA EM OUTRO PROJETO QUE INCENTIVA MENINAS A ENTRAREM NA ÁREA DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO E AFINS.

• Caneca branca

MAS ENTÃO PESSOAL, VOLTANDO PARA NOSSO SOFTWARE/APP. O QUE MAIS QUE PODEMOS NOS APROPRIAR NELES?



A MARCA É IMPORTANTE PARA ALAVANCAR PRODUTOS.

LEMBREM QUE A PRIMEIRA COISA QUE VOCÊS DISSERAM QUE PODÍAMOS NOS APROPRIAR EM UM PROGRAMA ERA O CÓDIGO DO SOFTWARE, NÃO É?



O CÓDIGO FONTE, OU SEJA, O PROGRAMA DE COMPUTADOR PODE SER REGISTRADO NO BRASIL,

É UMA PROTEÇÃO ADVINDA DO DIREITO AUTORAL, PARECIDA COM O ISBN EM OBRAS LITERÁRIAS.



COMO O GIBI DO PROJETO AVC QUE TEM ISBN, QUE É O REGISTRO AUTORAL NA BIBLIOTECA NACIONAL



MUITO  
LEGAL, PROFESSORA! E NO  
CASO DO REGISTRO DE PROGRAMA  
DE COMPUTADOR É PROTEGIDA A  
FUNCIONALIDADE DELE TAMBÉM?



ÓTIMA  
PERGUNTA! NÃO É, NÃO!  
NO BRASIL, O SOFTWARE  
ISOLADO PODE SER PROTEGIDO,  
CONFORME A LEI DO DIREITO  
AUTORAL.

ISSO  
QUER DIZER QUE  
SOMENTE O CÓDIGO É  
PROTEGIDO, NÃO A  
FUNCIONALIDADE.



AINDA  
BEM!! IMAGINEM SÓ SE  
NÃO PUDÉSSSEMOS CRIAR NEM UM  
EDITOR DE TEXTO, POIS JÁ EXISTE E  
ESTARIAMOS COPIANDO A FUNCIONALIDADE.  
ENGESSARIA TODA A CRIATIVIDADE E O  
MERCADO DE SOFTWARE NO BRASIL E  
NO MUNDO.



PROFESSORA, TEM  
ALGUM PAÍS QUE PROTEGE  
FUNCIONALIDADE EM SOFTWARE?



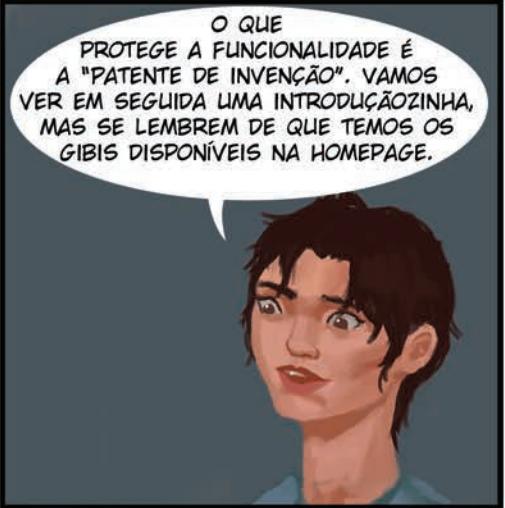
TEM  
SIM. OS ELIA, POR  
EXEMPLO. NO BRASIL,  
PARA PROTEGER A  
FUNCIONALIDADE, EXISTEM  
ALGUMAS ESPECIFICAÇÕES  
EM SOFTWARE  
PERMITIDAS,

MAS NÃO É VIA  
REGISTRO DE  
PROGRAMA DE  
COMPUTADOR, EM QUE  
SOMENTE O CÓDIGO  
QUE É PROTEGIDO.





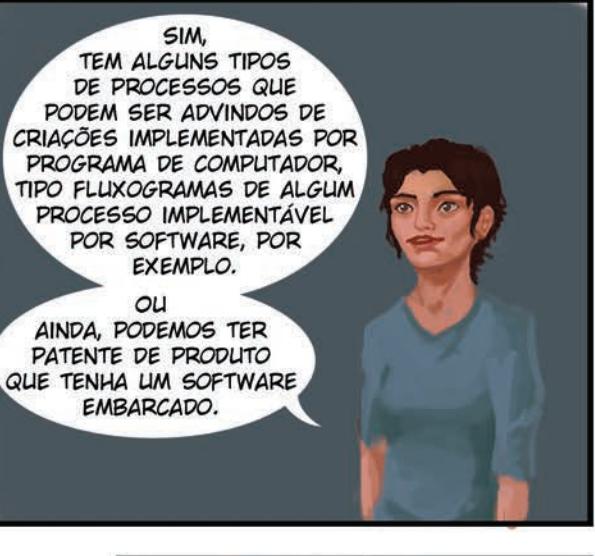
AQUI NO BRASIL, COMO NA COMUNIDADE EUROPEIA, ENTRE VÁRIOS OUTROS, NÃO É BEM ASSIM PARA SE PROTEGER FUNCIONALIDADE EM SOFTWARE...



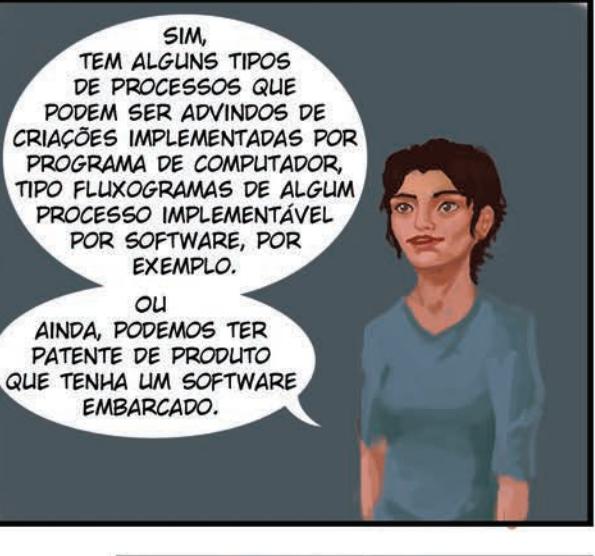
O QUE PROTEGE A FUNCIONALIDADE É A "PATENTE DE INVENÇÃO". VAMOS VER EM SEGUIDA UMA INTRODUÇÕZINHA, MAS SE LEMBREM DE QUE TEMOS OS GIBIS DISPONÍVEIS NA HOMEPAGE.



MAS O QUE É ESSA TAL DE PATENTE? EU OUVI UNS COMENTÁRIOS DE UM PESSOAL DE UMA EMPRESA PETROLÍFERA SOBRE ISSO?



SOFTWARE TEM ESSA TAL DE PATENTE NO BRASIL?



SIM, TEM ALGUNS TIPOS DE PROCESSOS QUE PODEM SER ADVINDOS DE CRIAÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR, TIPO FLUXOGRAMAS DE ALGUM PROCESSO IMPLEMENTÁVEL POR SOFTWARE, POR EXEMPLO.



OU AINDA, PODEMOS TER PATENTE DE PRODUTO QUE TENHA UM SOFTWARE EMBARCADO.



OU SEJA, POR EXEMPLO, O PILOTO AUTOMÁTICO DE UM CARRO É UM PROGRAMA DE COMPUTADOR, MAS SÓ FUNCIONA COM AQUELE HARDWARE, O CARRO.



ISSO É, O PROGRAMA DE COMPUTADOR SÓ FUNCIONA PARA AQUELE PRODUTO,



ENTÃO A FUNCIONALIDADE DESSE PROGRAMA É PASSÍVEL DE PATENTEAMENTO JUNTO COM SEU PRODUTO ORIGINAL.

A PATENTE É UM TÍTULO DE PROPRIEDADE EMITIDA PELO INPI QUE DÁ AO PROPRIETÁRIO UM DIREITO DE EXPLORAR COMERCIALMENTE O PRODUTO DURANTE UM PERÍODO DE TEMPO.

EXISTEM AINDA ALGUMAS OUTRAS FORMAS DE PI ENVOLVENDO SOFTWARE: INDICAÇÕES GEOGRÁFICAS, PI EM BASE DE DADOS, PI NA INTERNET E TERRITORIALIDADE, ENTRE OUTRAS COISAS.

ALGUÉM SABE O QUE PODERIA SER INDICAÇÃO GEOGRÁFICA EM UM SOFTWARE?

TERIA A VER COM ONDE O SOFTWARE FOI CRIADO? MAS SERIA MEIO ESTRANHO, NÃO É? POIS TODO SOFTWARE É SEMPRE CRIADO EM ALGUM LOCAL!

HEHE EHEHL HEHE

SIM, SIM, VOCÊ TEM RAZÃO! É RELACIONADO AO LOCAL DE CRIAÇÃO DO SOFTWARE. MAS NEM TODO SOFTWARE PODE PEDIR ESSE "SELO".

EXISTE UM TIPO DE INDICAÇÃO GEOGRÁFICA DENOMINADA "INDICAÇÃO DE PROCEDÊNCIA". ISSO QUER DIZER, SEGUNDO O INPI,

"UMA TRADIÇÃO PRODUTIVA E O RECONHECIMENTO PÚBLICO DE QUE O PRODUTO/SERVIÇO DE UMA DETERMINADA REGIÃO POSSUI UMA QUALIDADE DIFERENCIADA".

ISSO ACONTECE NO PARQUE TECNOLÓGICO PORTO DIGITAL EM PERNAMBUCO, POR EXEMPLO.





O QUE SIGNIFICA QUE OS SOFTWARES DESENVOLVIDOS LÁ NA PORTO DIGITAL TÊM UM SELO PROVANDO SUA QUALIDADE E EXCELÊNCIA, E GERALMENTE CRIAM UM DIFERENCIAL POR CONTA DISSO. PODEM COBRAR MAIS CARO POR ISSO.



OS PROGRAMAS QUE RODAM NA INTERNET? SÃO REGISTRADOS EM QUE PAÍS? E A VALIDADE DELES? COMO FUNCIONA?



ÓTIMA PERGUNTA! NORMALMENTE, OS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL TEM VALIDADE NOS PAÍSES EM QUE ELES FORAM SOLICITADOS.

SE NÃO HOUVE CONCESSÃO DO REGISTRO ONDE SE DESEJA QUE O PRODUTO SEJA COMERCIALIZADO, PRECISA SOLICITAR.

ISTO É, OS LICENCIAMENTOS E AS VENDAS DOS PRODUTOS OU SERVIÇOS PODEM SER COBRADOS SOMENTE NOS PAÍSES ONDE FOI CONCEDIDO O DIREITO DE EXPLORAÇÃO.

A NECESSIDADE DE SOLICITAÇÃO DE PROTEÇÃO É SIMILAR PARA OS OUTROS TIPOS DE PROTEÇÃO COMO: MARCAS, PATENTES E INDICAÇÃO GEOGRÁFICA.

SE VOCÊ DESEJA COMERCIALIZAR COM EXCLUSIVIDADE ESSES ATIVOS EM TERRITÓRIO NACIONAL, VOCÊ PRECISA QUE ELES TENHAM SIDO CONCEDIDOS EM TERRITÓRIO NACIONAL NO CASO DO BRASIL,

LEMBREM QUE MESMO QUE OS PRODUTOS SEJAM RECONHECIDOS INTERNACIONALMENTE, ISSO NÃO QUER DIZER QUE ELES PODEM SER EXPLORADOS COMERCIALMENTE EM TODOS OS LUGARES.

ESTE TIPO DE PROTEÇÃO É FEITA NO INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL (INPI).

ESTÁ COMEÇANDO A FICAR PESADO, NÉ PESSOAL? JÁ VAMOS FINALIZAR!!! VEJAM QUE TEREMOS PALESTRAS ESPECÍFICAS PARA CADA ASSUNTO. INFORMEM-SE NO NIT SOBRE ISSO.

MAS, SE VOCÊS QUISEREM, PODERÃO CONSULTAR A SÉRIE 3 DOS NOSSOS GIBIS NA PÁGINA <HTTP://200.17.141.213/GUTANUNES/PUBLICATION.HTML> OU <HTTP://MENINASNACOMPUTACAO.UFS.BR/>.

OK?



CALMA! NA REALIDADE, ESSA PALESTRA SERVE PARA INSTIGAR EM VOCÊS O DESEJO EM SABER MAIS, E O DESEJO EM VALORAR OS ATIVOS INTELECTUAIS, OU PRODUTOS QUE VOCÊS JÁ COSTUMAM CRIAR NA UNIVERSIDADE.

OU SEJA, VOCÊS SÃO HIPER CRIATIVOS E CRIAM MUITOS APPS E SOFTWARES LEGAIS E QUE MUITAS VEZES PODERIAM VIRAR GRANDES OPORTUNIDADES DE NEGÓCIO.



PROFESSORA, EU NÃO ENTENDI POR QUE O TÍTULO DA PALESTRA É "COMO TRANSFORMAR SEU APP EM OPORTUNIDADE DE NEGÓCIO"?

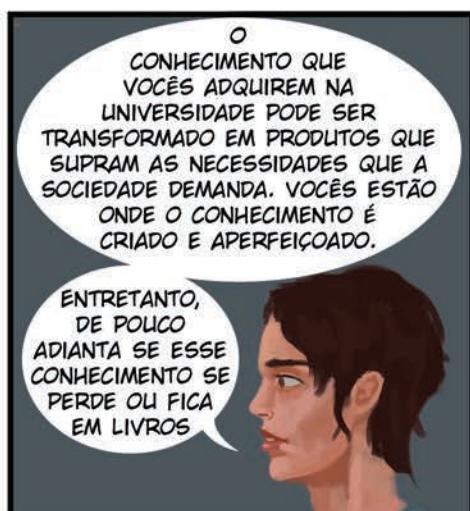
O QUE ESSA PI TEM A VER COM OPORTUNIDADE DE NEGÓCIO?



MAS, ANTES DE EMPREENDER, VOCÊS DEVEM SABER PROTEGER SUA OBRA. E É ISSO QUE ESTAMOS FAZENDO AQUI!



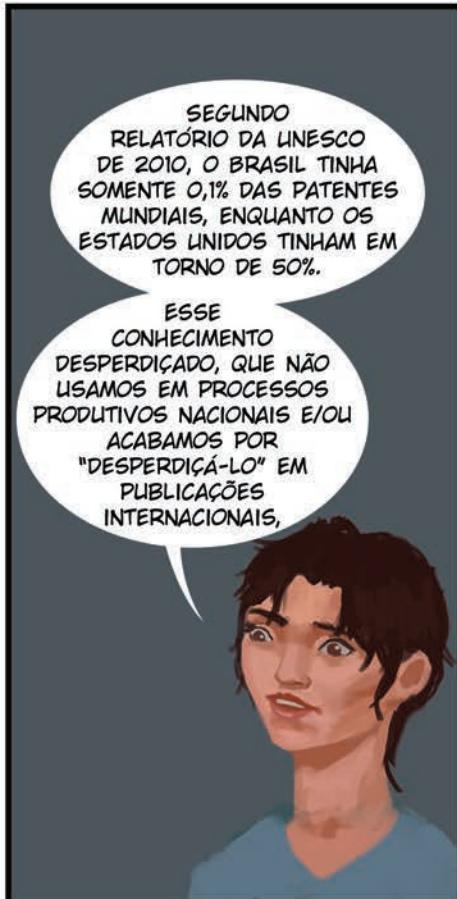
EXPLICANDO BREVEMENTE O QUE PODE SER DE VALOR EM SEUS APPS OU SOFTWARES. PARA ENTÃO MOSTRAR COMO VOCÊS PODEM EMPREENDER, COM A AJUDA DO NIT E DA INCUBADORA.





LEMBREM-SE TAMBÉM DE QUE DURANTE A ÉPOCA DE ESTUDOS DE VOCÊS NA UNIVERSIDADE, TODA PESQUISA FEITA É DECORRENTE DO USO DO DINHEIRO PÚBLICO, TANTO QUANTO O ENSINO EM UNIVERSIDADES FEDERAIS.

ENTÃO, NADA MAIS JUSTO QUE DAR ESSE RETORNO PARA O PAÍS REGISTRANDO SEUS PRODUTOS E GERANDO ROYALTIES PARA VOCÊ E SUA UNIVERSIDADE, BENEFICIANDO O PAÍS EM SUA REPRESENTATIVIDADE DE PATENTES MUNDIAIS, POR EXEMPLO.



SEGUNDO RELATÓRIO DA UNESCO DE 2010, O BRASIL TINHA SOMENTE 0,1% DAS PATENTES MUNDIAIS, ENQUANTO OS ESTADOS UNIDOS TINHAM EM TORNO DE 50%.

ESSE CONHECIMENTO DESPERDIÇADO, QUE NÃO USAMOS EM PROCESSOS PRODUTIVOS NACIONAIS E/OU ACABAMOS POR "DESPERDICÁ-LO" EM PUBLICAÇÕES INTERNACIONAIS,



MUITAS VEZES É UTILIZADO POR EMPRESAS ESTRANGEIRAS PARA APRIMORAMENTO DE SEUS PRODUTOS,

O QUE PODERÁ GERAR ROYALTIES AOS ESTRANGEIROS,



DESPERDIÇANDO,  
DE CERTA FORMA,

O  
DINHEIRO PÚBLICO  
INVESTIDO EM  
PESQUISA E NÃO  
RETROALIMENTADO DE FORMA  
EFICIENTE EM PROCESSOS  
INDUSTRIALIS NACIONAIS OU EM  
PARCERIAS INTERNACIONAIS  
ACORDADAS.



MEU  
DELIS, É VERDADE!  
PRECISAMOS PENSAR  
NISSO

E UM  
CENÁRIO DE SE PENSAR,  
NÃO É? E ISSO QUE QUIEREMOS  
PARA O BRASIL: PRODUIR  
CONHECIMENTO TECNOLÓGICO QUE SE  
PERDE POR FALTA DA DEVIDA  
APROPRIAÇÃO DOS ATIVOS?

ONDE  
ESTÃO NOSSO  
EMPREendedORES?

É O  
EMPREendedOR  
NACIONAL QUE PODE AJUDAR  
A MUDAR O CENÁRIO, ISTO É,  
VOCÊ!



EXISTE UMA  
BASE DE INFORMAÇÃO  
RIQUÍSSIMA E GRATUITA  
PARA EMPREendedORES  
QUE SÃO AS BASES DOS  
ESCRITÓRIOS DE PATENTES.  
POR EXEMPLO, A OMPI TEM  
SUA BASE CHAMADA DE  
PATENTSCOPE.

LÁ  
TEM MUITA  
INFORMAÇÃO  
TECNOLÓGICA GRATUITA,  
COMO SE FOSSE RECEITA DE  
BOLO PARA EMPREendedORES.  
LÁ TEM PATENTES QUE FORAM  
DEPOSITADAS EM TODO MUNDO,  
INFORMANDO TAMBÉM SE  
FORAM SOLICITADAS NO  
BRASIL.

SE AS PATENTES NÃO FORAM DEPOSITADAS E OU CONCEDIDAS NO BRASIL, ELAS PODEM SER EXPLORADAS E DESENVOLVIDAS AQUI,



SEM DIREITO EXCLUSIVO, MAS COM CERTEZA UM DIFERENCIAL PARA O EMPRESARIADO DO PAÍS.

UMA FONTE TECNOLÓGICA IMPORTANTÍSSIMA.



MAS INFELIZMENTE OS EMPRESÁRIOS NÃO CONHECEM ESSAS BASES!!!



BEM, PESSOAL! SEI QUE AGORA NO FINAL PESOU UM POLÍCIO, MAS ESSA ÁREA É MUITO EXTENSA E INTERESSANTE.

AGRADECemos A PROFESSORA PELA PALESTRA. QUALQUER DÚVIDA, PROCLAREM O NIT OU INPI, OK?



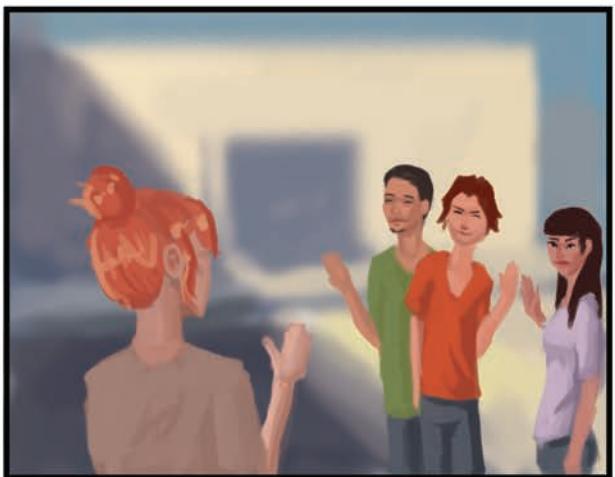
CLAP CLAP CLAP

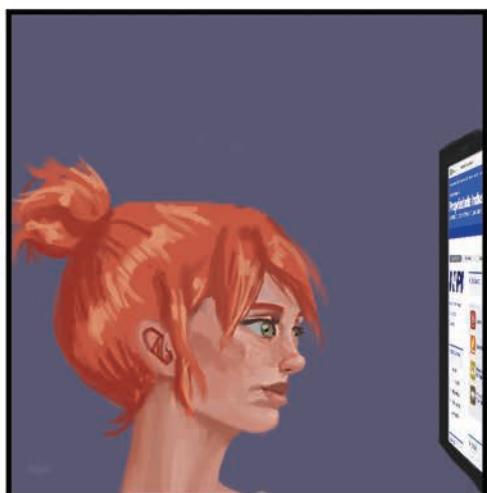
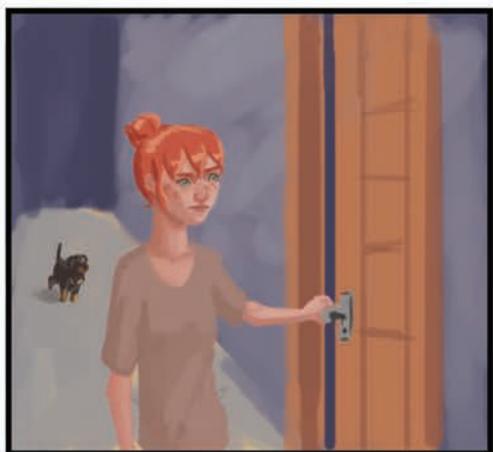


LEGAL, PESSOAL!  
AMEI! E VOCÊS?

EU TAMBÉM! VOU CHEGAR EM CASA E VER MELHOR APPS. VOU VER SE POSSO ME APROPRIAR DE ALGO.







BRASIL | Acesso à Informação | Participe | Serviços | Legislação | Canais

Vá para o conteúdo | Vá para o menu | Vá para o topo | Vá para o rodapé

Instituto Nacional da  
**Propriedade Industrial**  
MINISTÉRIO DO DESenvolvimento, INDúSTRIA E COMÉRCIO EXTERIOR

Buscar no portal

ACESSIBILIDADE | ALTO CONTRASTE | MAPA DO SITE

Guia básico

**Inpi**

Acesso à Informação  
Fale Conosco  
Ouvir áudio

PEDIDO EM ETAPAS

1. Entrada
2. Faça a busca
3. Pague a taxa
4. Inscreva o pedido
5. Acompanhe

SERVIÇOS

Guia rápido

- Fazer uma busca
- Consultar as bases
- Emitir a GRU
- Acesso ao e-Marcas
- Consultar o e-Patentes
- Visão do Dr. Online
- Acompanhar o Inpi
- Utilizar o Puff

FRAUDE

Notícias

Academia



DUDA,  
AMANHÃ VOCÊ  
CONTINUA A  
PESQUISA...

HORA DE  
DORMIR!



VERDADE, PAI! HOJE  
O DIA FOI MUITO  
INTENSO. ESTOU CHEIA DE  
IDEIAS, MAS PRECISO  
DESCANSAR.

BOA NOITE!



# BIBLIOGRAFIA

CIANCIO, A ; FREELAND, F. Oficina de Software : Pedidos de Patente Envolvendo Criações implementas por Programa de Computador. DIRPA-INPI. 2014.

INPI. Instituto Nacional da Propriedade Industrial. 2015. Disponível em <http://www.inpi.gov.br/>

NUNES, M. A. S. N. Propriedade Intelectual e Industrial em Jogos e noções sobre prospecção de tecnologia: em direção à apropriação nacional/internacional dos ativos brasileiros desenvolvidos. In: Tutoriais do SBGAMES 2014 .1 ed. Porto Alegre : EdiPUCRS, 2014, v.1, p. 1-35.

NUNES, M. A. S. N. Como funciona a apropriação intelectual e proteção da Propriedade Intelectual para ativos web ? . In: Tutoriais do WEBMEDIA 2014 .1 ed.UFPB, 2014, v.1, p. 1-12.

NUNES, M.A.S.N.. Produção Tecnológica na IE: Prospecção e Propriedades Intelectual em Informática na Educação. In: Amanda Meincke Melo, Marcos Augusto Francisco Borges, Celmar Guimarães da Silva. (Org.). Jornada de Atualização em Informática na Educação JAIE (CBIE2013). IN: II Congresso Brasileiro de Informática da Educação (CBIE). 1ed.Campinas: UNICAMP, 2013, v. 1, p. 5-34.

RUSSO, S. L. (Org.) ; SILVA, G. F. (Org.) ; PAIXÃO, A. E. (Org.) ; NUNES, M. A. S. N. (Org.) ; SILVA, S. C. (Org.) . Capacitação em inovação tecnológica para empresários. 1. ed. São Cristóvão: Editora UFS, 2011. v. 01. 343 p.

Mais cartilhas em: <http://200.17.141.213/~gutanunes/publication.html> ou  
<http://meninasnacomputacao.ufs.br/>

# **SOBRE OS AUTORES**

## **Maria Augusta Silveira Netto Nunes**

**Bolsista de Produtividade Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora do CNPq**

Professor Adjunto III do Departamento de Computação da Universidade Federal de Sergipe. Membro do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na UFS. Pós-doutoranda em Propriedade Intelectual no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduíche) no INESC-ID-IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). É mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998) e possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo (1995). Possui experiência acadêmico-tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica/Propriedade Intelectual. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente na área de inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional, principalmente visando a personalização em ambientes de E-commerce via Sistema de Recomendação. Recomendação de equipes de trabalho em Empresas, e-training. Atua nas áreas de Inteligência Artificial, Interação Homem-Máquina, Computação Afetiva, Educação a Distância, Informática na Educação, Acessibilidade. Atua também em Inovação Tecnológica, Propriedade Intelectual capacitando empresários na área de TI e fornecendo consultoria em Registro de Software e patente. Seus projetos acadêmico-tecnológicos, geralmente, são multidisciplinares (envolvem áreas como E-commerce, Psicologia, Tecnologia da Informação e Comunicação, Educação, Acessibilidade).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>

## **Rita Pinheiro-Machado**

Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Santa Úrsula (1984). Mestrado (1999) e Doutorado (2004) em Química Biológica, ambos com ênfase em Gestão, Educação e Difusão de Biociências, realizados no Instituto de Bioquímica Médica da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Atualmente sou pesquisadora do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) onde comecei a trabalhar como examinadora de patentes (2002 - 2004); fui Coordenadora da Cooperação Nacional (2005 - 2007), setor ligado a atual Diretoria de Cooperação para o Desenvolvimento (DICOD) e que atua na articulação de parcerias com os diversos atores do sistema nacional de inovação. Em 2008 coordenei a Academia da Propriedade Intelectual e Inovação onde são organizados cursos de capacitação de curta, média e longa duração, inclusive cursos de pós-graduação Lato e Stricto sensu. Entre 2009 - 2013 atuei como Coordenadora-Geral de Ação Regional coordenando a atuação do INPI nos Estados da Federação. Desde 2006, atuo como Professora do Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Inovação do INPI e desde 2013 do Doutorado em Propriedade Intelectual e Inovação do INPI. Em julho de 2013, assumi a Coordenação Geral da Academia de Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento do INPI.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2397508258376320>

### **Yargo Santana Vasconcelos**

### **Bolsista PIBIC-COPES**

Graduando em Design Gráfico Pela Universidade Federal de Sergipe e bolsista COPES(IC). Experiência em ilustração com ênfase no digital.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao INPI, CNPq, CAPES, SBC, DCOMP, PROCC, PROEX e  
NIT/UFS(CINTTEC/UFS)

# APOIO:



Conselho Nacional de Desenvolvimento  
Científico e Tecnológico

