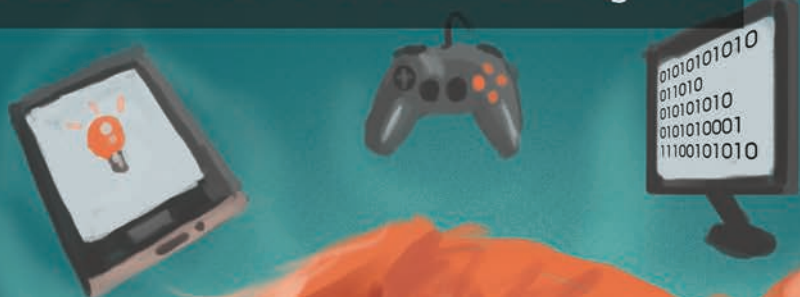


ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

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 Antonioli

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**

N972i Nunes, Maria Augusta Silveira Netto
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 nº310793/2013-0, coordenado pela prof^a. 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.

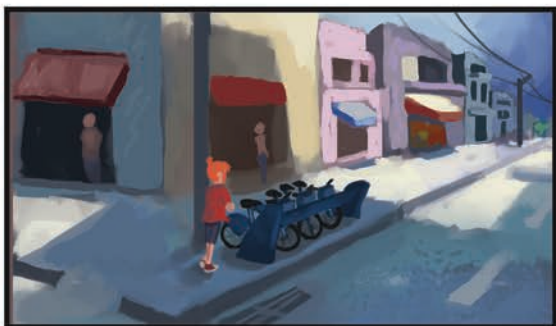
Essa cartilha introduz a área da Propriedade Intelectual aguçando a curiosidade do leitor nas diversas áreas de PI que possam ser usadas relacionadas a software.

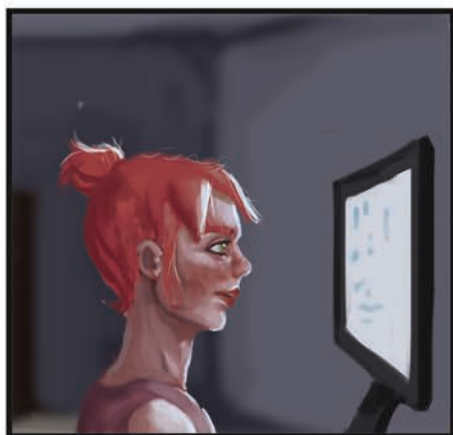
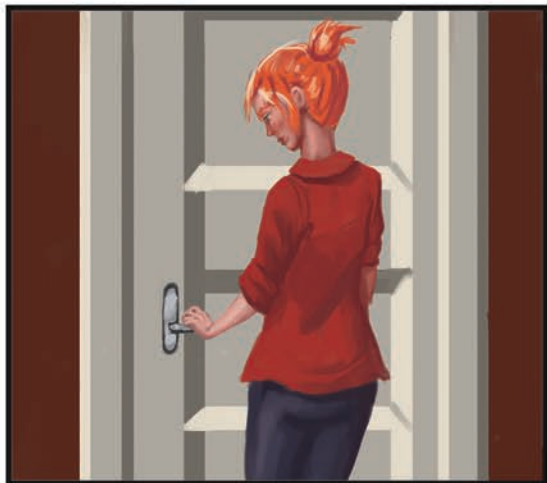
(Os autores)

(As informações aqui contidas são de responsabilidade dos autores)

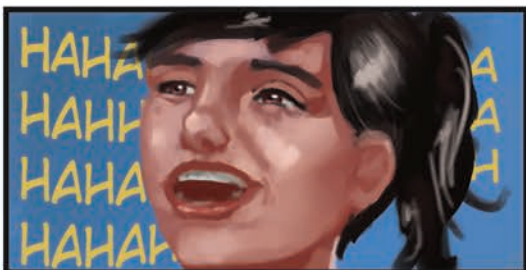
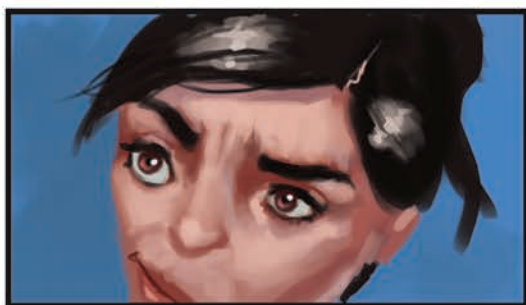


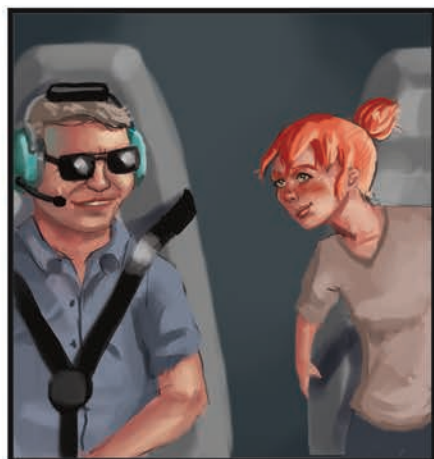




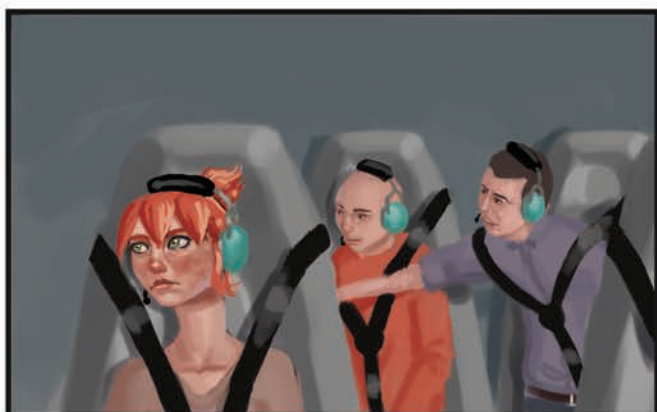
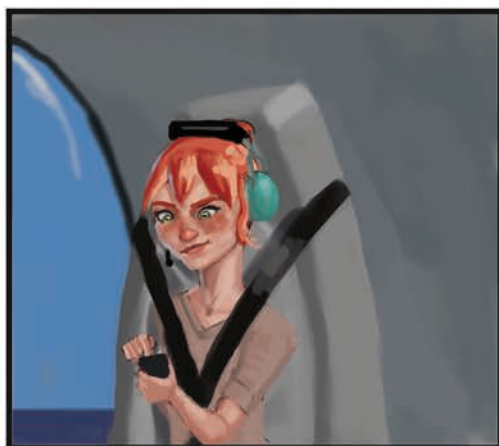


















HEY, TEM UMA PALESTRA LEGAL ÀS 14:30H LÁ NA UNIVERSIDADE SOBRE APPS, VAMOS?



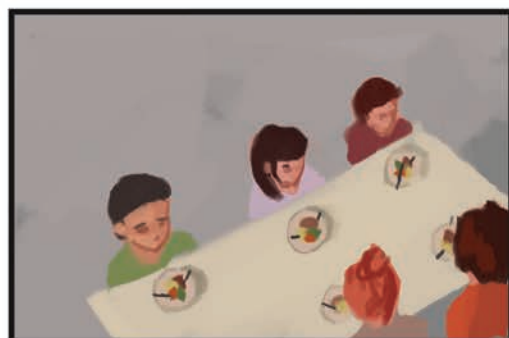
PESSOAL, VOCÊS NÃO ACREDITAM!!

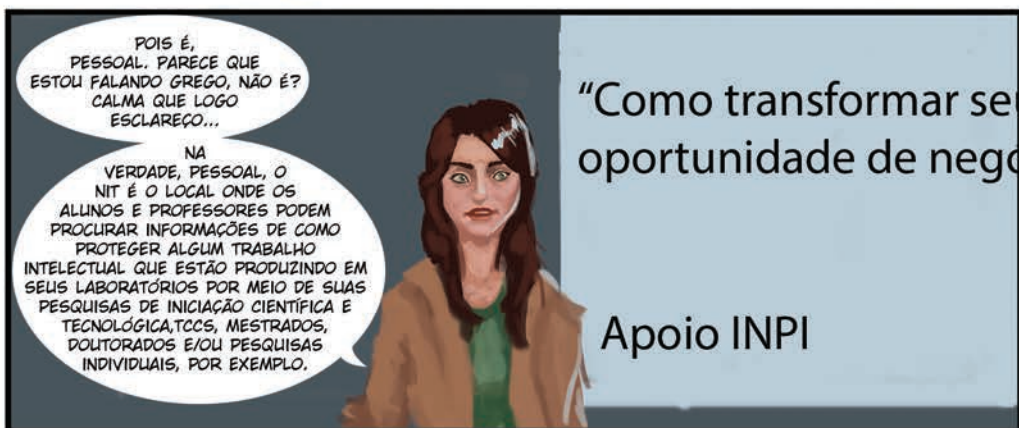
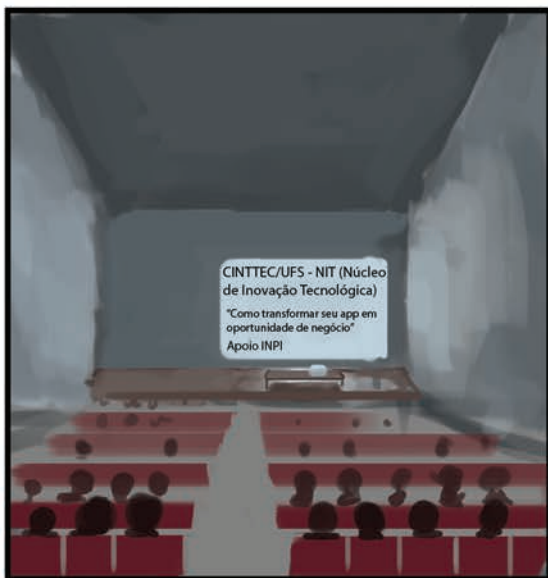
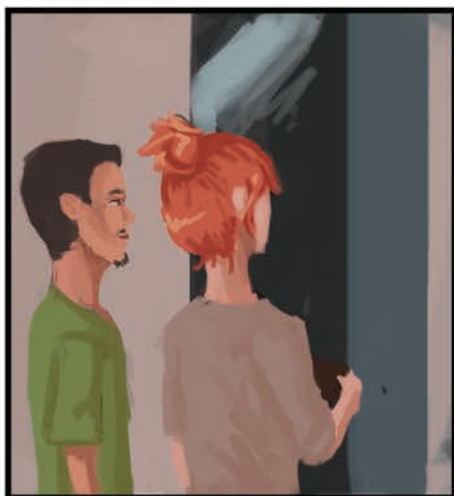
CARÁTER EMPREENDEDOR E PROPRIEDADE INTELECTUAL.

HOJE, NO PASSEIO DO TAXI AÉREO COM MEU PAI, TINHA UMA PESQUISADORA DA UNIVERSIDADE COM UMAS IDEIAS MUITO INSTIGANTES SOBRE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO,

FIQUEI SUPER INTERESSADA, MAS NÃO ENTENDI QUASE NADA.












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 QUEREMOS
QUE O PAÍS CRESÇA EM
TERMOS EMPREENDEDORES,
TEMOS DE ESTIMULAR O
EMPREENDEDORISMO DE
BASE NAS
UNIVERSIDADES,




ISSO QUER
DIZER QUE OS
NOSSOS ALUNOS É
QUE SERÃO A
MÁQUINA
EMPREENDEDORA
DO FUTURO.



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

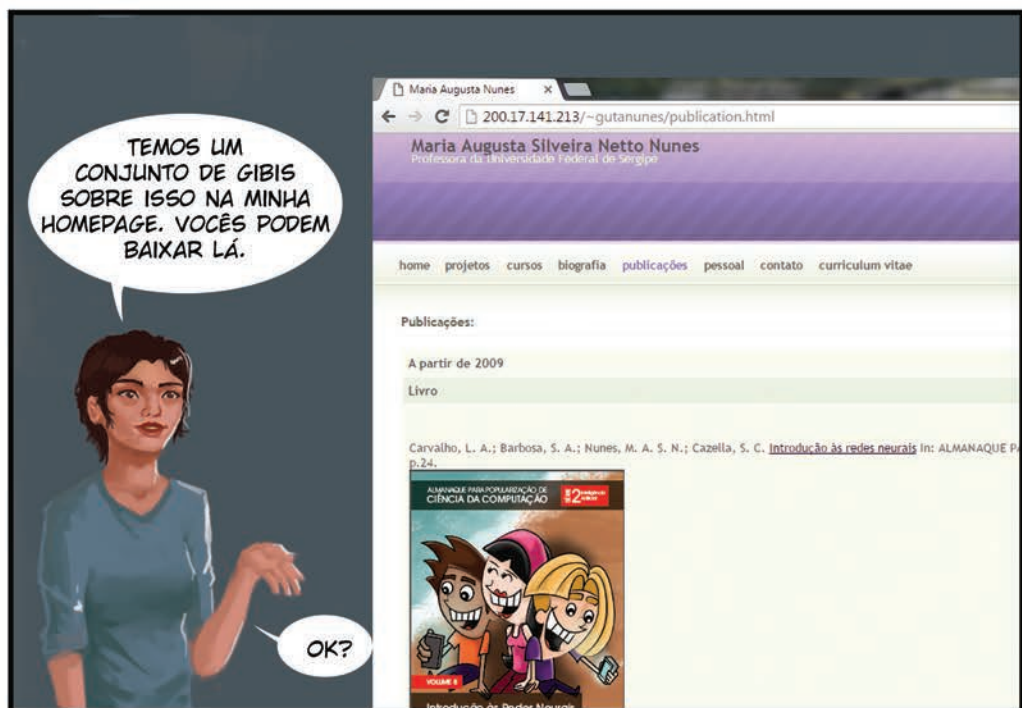


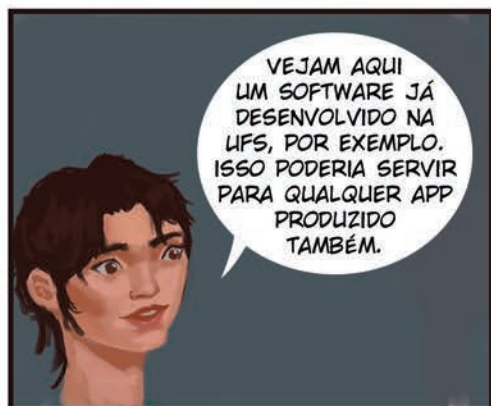
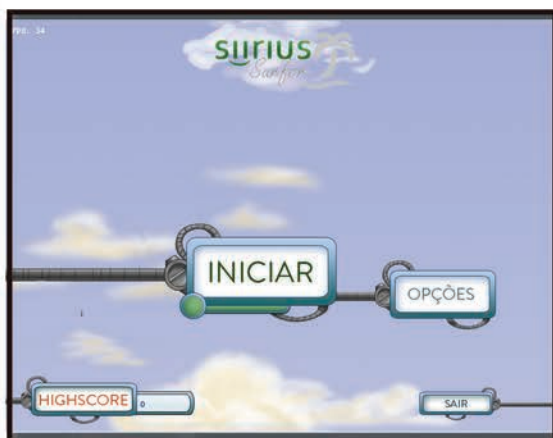
PODERÁ CRIAR
PRODUTOS
INOVADORES E ÚNICOS
QUE PODEM MUDAR O
MERCADO CONSUMIDOR,

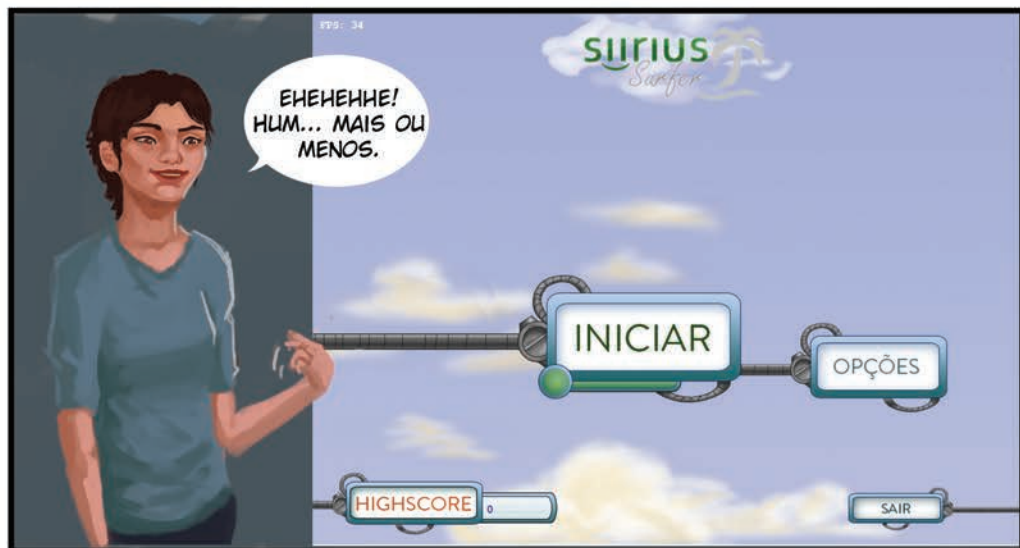
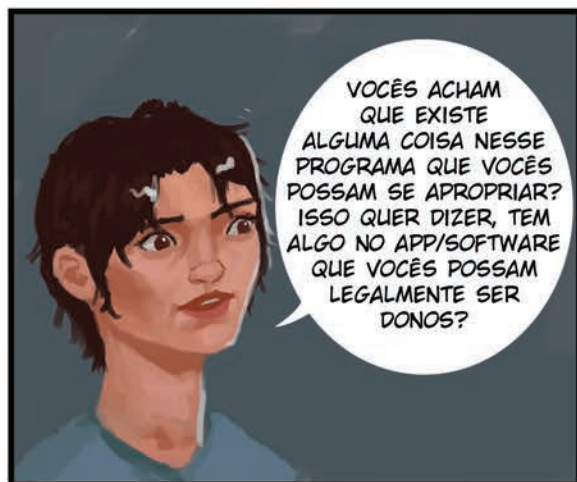


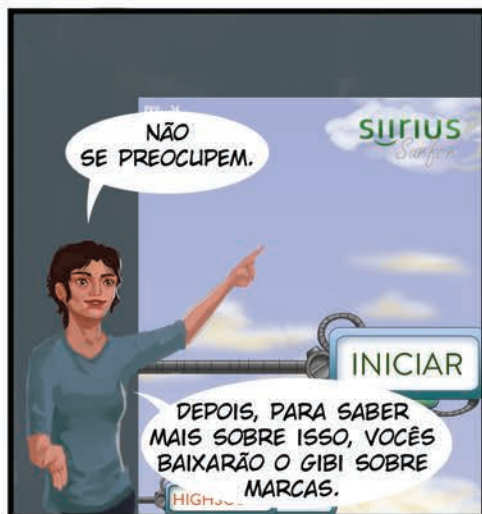
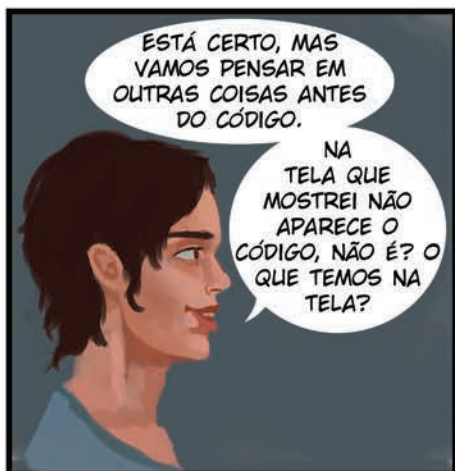
MAS,
PARA ISSO, ELES
TÊM DE SER
PROTEGIDOS PARA DEPOIS
SEREM PRODUZIDOS E
COMERCIALIZADOS. LOGO
VOCÊS ENTENDERÃO
MELHOR.











OLHEM SÓ O REGISTRO RELACIONADO À MARCA DO SIIRIUSSURFER CONCEDIDO QUANDO CONSULTAMOS NO SITE DO INPI.

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

Consultar a Base de Dados do INPI [Pesquisa Base Patentes | Pesquisa Base Desenhos | Pesquisa Base Programas | Ajuda?]

DETALHES DO PROCESSO

Nº do 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): 5.1.52
2.9.4

PETIÇÕES 2

Pgo	Protocolo	Data	Img	Serviço	Cliente
✓	850140121940	26/06/2014	-	389	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

SIIRIUS Surfer

TAMBÉM QUERO UM REGISTRO DESSES! VOU PENSAR EM UMA MARCA PARA MEUS APPS!

SERÁ QUE ISSO É MARCA?

O JOGUINHO QUE ESTOU DESENVOLVENDO TAMBÉM TEM PERSONAGEM,

VEJAM ESSA OUTRA TELA DO MESMO SOFTWARE.

ESSE SOFTWARE É PARA AUXILIAR NA REABILITAÇÃO DE PESSOAS QUE SOFRERAM AVC. ESTÁ SENDO DESENVOLVIDO NA UFS ([HTTP://SIIRIUS.UFS.BR](http://siirius.ufs.br)).

NESSA TELA APARECEM OUTRAS IMAGENS, NÃO É? ENTÃO, ALGUÉM TEM ALGUM PALPITE SOBRE O QUE SÃO ESSAS IMAGENS?

O jogo vai começar! Pegue o maior número de objetos que conseguir!

Nível: 0

0 200 ms



COMO MARCA E TAMBÉM COMO PERSONAGEM PARA GARANTIR UMA GAMA MAIOR DE DIREITOS PARA OUTROS FUTUROS PRODUTOS QUE DESEJAMOS.

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

A MARCA FOI DEPOSITADA NO INPI E AGUARDA AVALIAÇÃO.

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

Tratante: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Marca: SIIRIUS SURFER

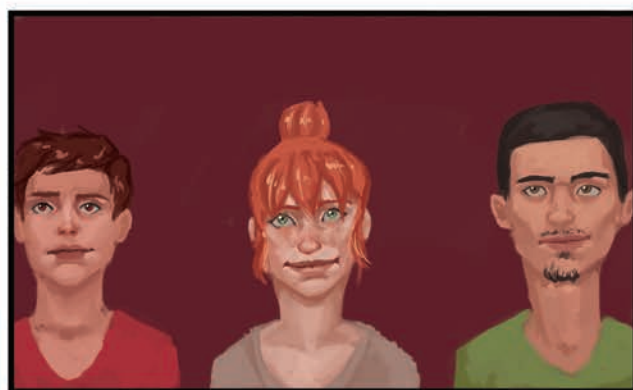
Nome do Procurador: NÃO DEFINIDO

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

SIIRIUS SURFER

PETIÇÕES

Pgo	Protocolo	Data	Img	Serviço	Cliente
✓	85015003741	19/02/2015		309	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE





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 PUDÉSSEMOS CRIAR NEM UM
EDITOR DE TEXTO, POIS JÁ EXISTE E
ESTARÍAMOS 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 EUA, POR
EXEMPLO. NO BRASIL,
PARA PROTEGER A
FUNCIONALIDADE, EXISTEM
ALGUMAS ESPECIFICIDADES
EM SOFTWARE
PERMITIDAS,

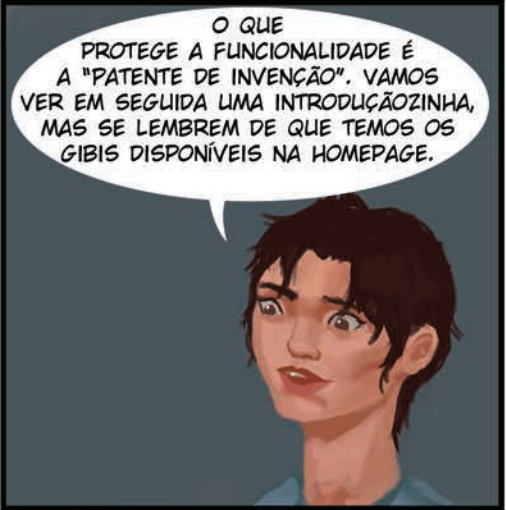


MAS NÃO É VIA
REGISTRO DE
PROGRAMA DE
COMPUTADOR, EM QUE
SOMENTE O CÓDIGO
QUE É PROTEGIDO.






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

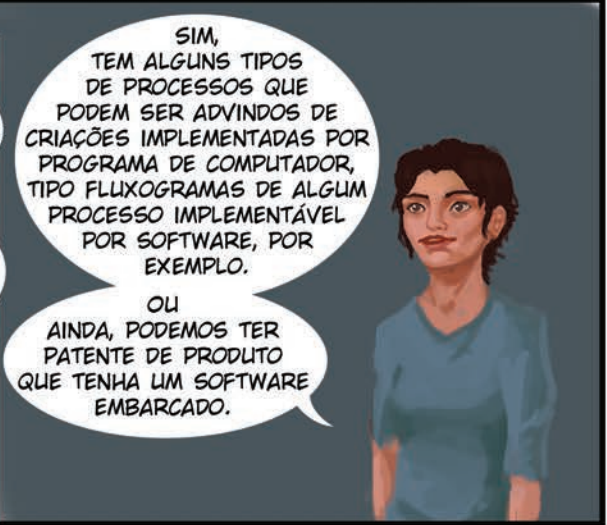


O QUE
PROTEGE A FUNCIONALIDADE É
A "PATENTE DE INVENÇÃO". VAMOS
VER EM SEGUIDA UMA INTRODUÇÃOZINHA,
MAS SE LEMBREM DE QUE TEMOS OS
GIBIS DISPONÍVEIS NA HOMEPAGE.



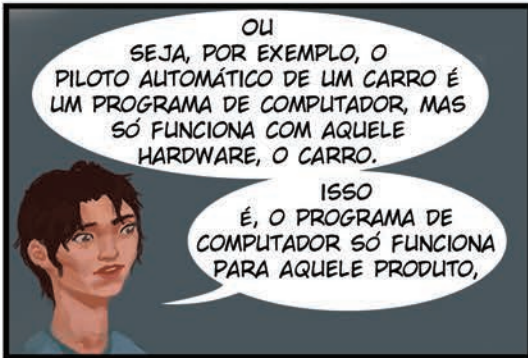
MAS O
QUE É ESSA TAL DE
PATENTE? EU OUVI UNS
COMENTÁRIOS DE UM PESSOAL DE
UMA EMPRESA PETROLÍFERA
SOBRE ISSO?

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!



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

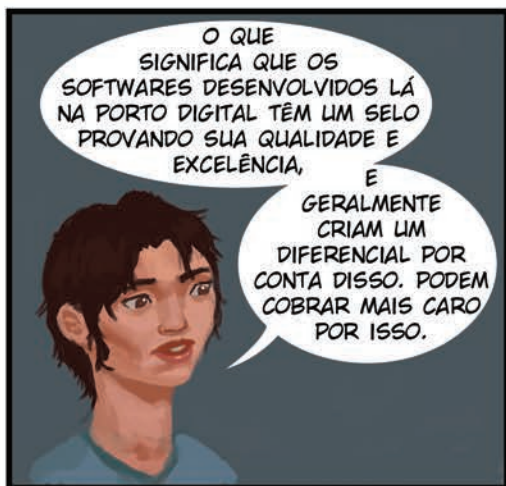
EXISTE UM TIPO DE
INDICAÇÃO GEOGRÁFICA
DENOMINADA "INDICAÇÃO DE
PROCEDÊNCIA". ISSO QUER
DIZER, SEGUNDO O INPI,



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

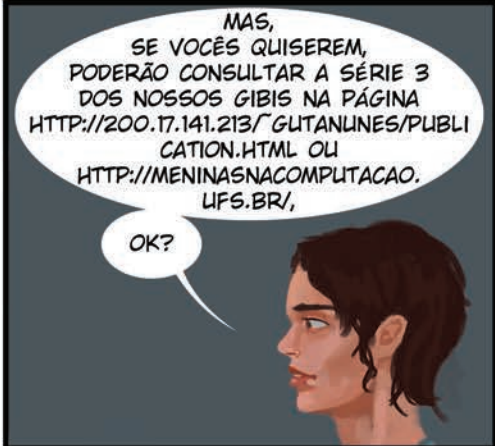
ISSO
ACONTECE NO
PARQUE TECNOLÓGICO
PORTO DIGITAL EM
PERNAMBUCO, POR
EXEMPLO.






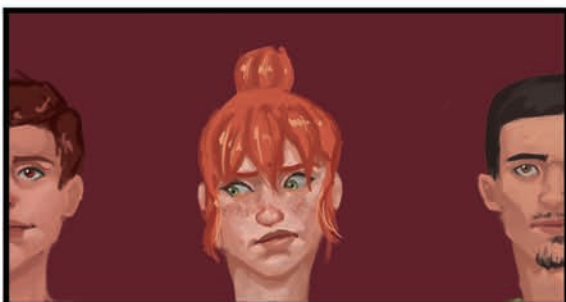


ESTÁ
COMEÇANDO A FICAR
PESADO, NÉ PESSOAL? JÁ
VAMOS FINALIZAR!!! VEJAM QUE
TEREMOS PALESTRAS ESPECÍFICAS
PARA CADA ASSUNTO.
INFORMEM-SE NO NIT SOBRE
ISSO.



MAS,
SE VOCÊS QUISEREM,
PODERÃO CONSULTAR A SÉRIE 3
DOS NOSSOS GIBIS NA PÁGINA
[HTTP://200.17.141.213/GLUTANLINES/PUBLICATION.HTML](http://200.17.141.213/GLUTANLINES/PUBLICATION.HTML) OU
[HTTP://MENINASNACOMPUTACAO.UFS.BR/](http://MENINASNACOMPUTACAO.UFS.BR/),

OK?




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?



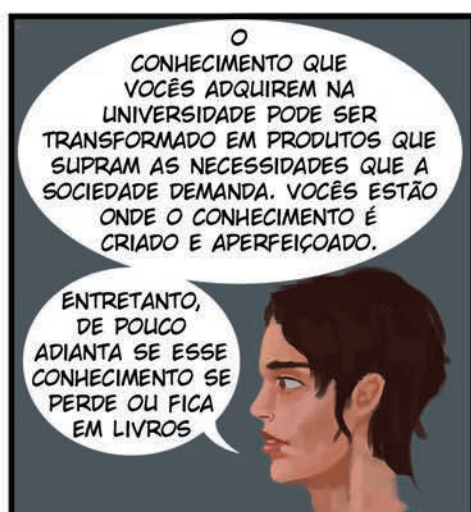
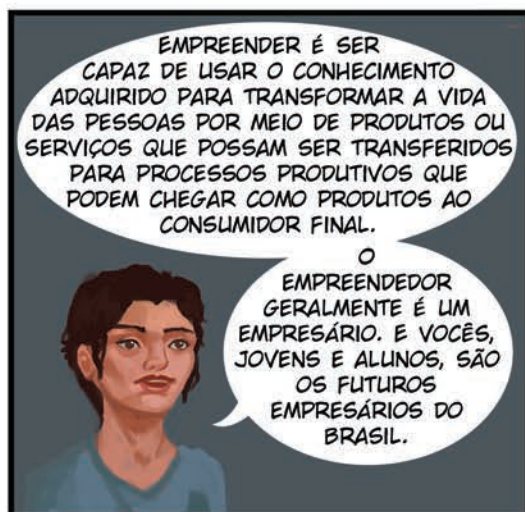
CALMA! NA
REALIDADE, ESSA PALESTRA
SERVE PARA INSTIGAR EM
VOCÊS O DESEJO EM SABER MAIS,
E O DESEJO EM VALORAR OS
ATIVOS INTELECTUAIS, OU
PRODUTOS QUE VOCÊS JÁ
COSTUMAM CRIAR NA
UNIVERSIDADE.


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



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
"DESPERDIÇÁ-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
INDUSTRIAIS NACIONAIS OU EM
PARCERIAS INTERNACIONAIS
ACORDADAS.



MELH
DEUS, É VERDADE!
PRECISAMOS PENSAR
NISSO

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

ONDE
ESTÃO NOSSO
EMPREENDEDORES?

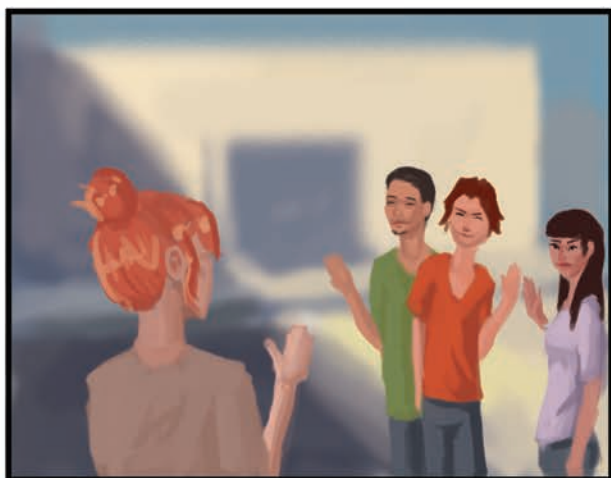
É O
EMPREENDEDOR
NACIONAL QUE PODE AJUDAR
A MUDAR O CENÁRIO, ISTO É,
VOCÊ!

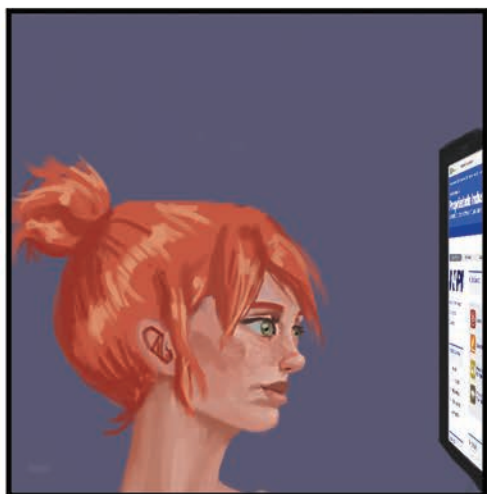
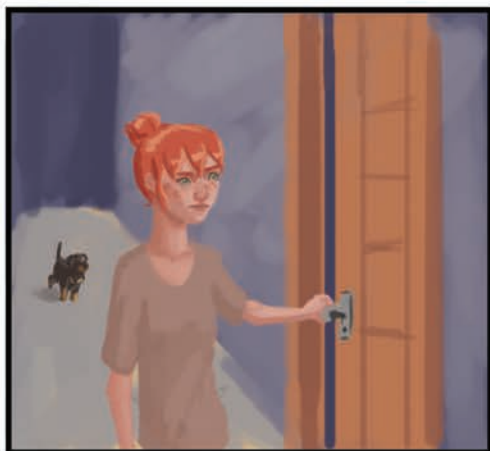
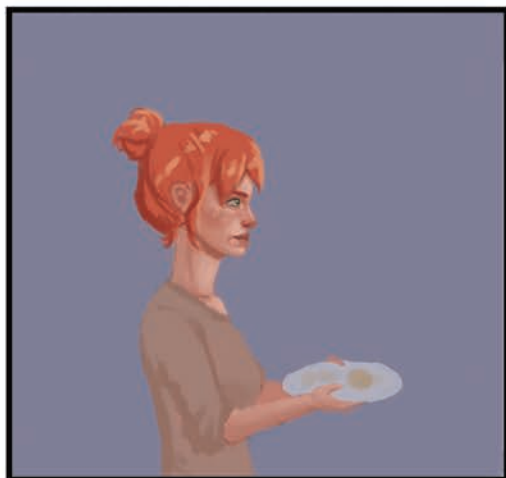
EXISTE UMA
BASE DE INFORMAÇÃO
RIQUÍSSIMA E GRATUITA
PARA EMPREENDEDORES
QUE SÃO AS BASES DOS
ESCRITÓRIOS DE PATENTES.
POR EXEMPLO, A OMPI TEM
SUA BASE CHAMADA DE
PATENTSCOPE.



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.









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. SaoCristovao: 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.

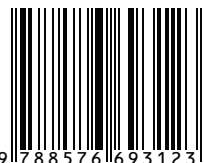
AGRADECIMENTOS

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

APOIO:



ISBN: 978-85-7669-312-3



9 788576 693123