

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.

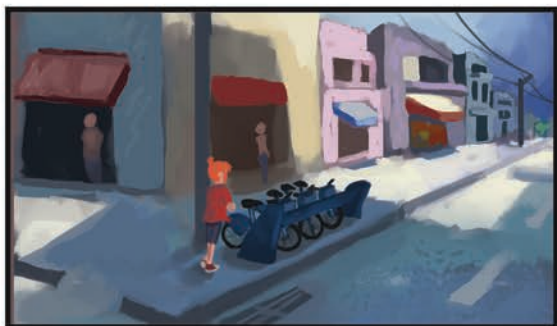
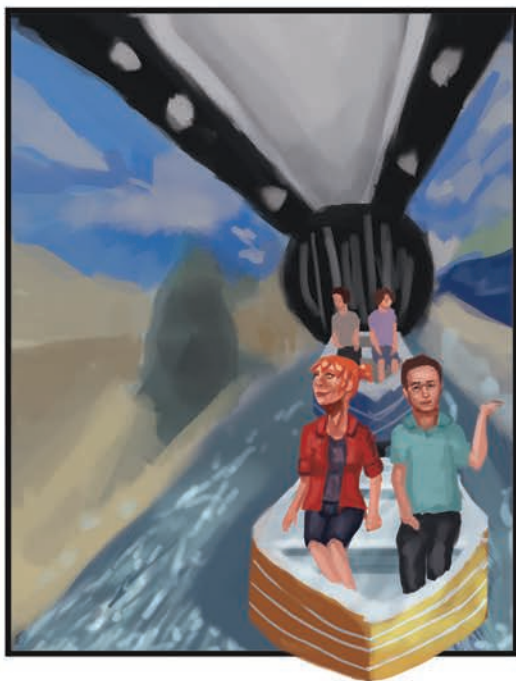
Essa cartilha introduz a área da Propriedade Intelectual aguçando a curiosidade do leitor nas diversas áreas de PI que possam ser usadas relacionadas a software.

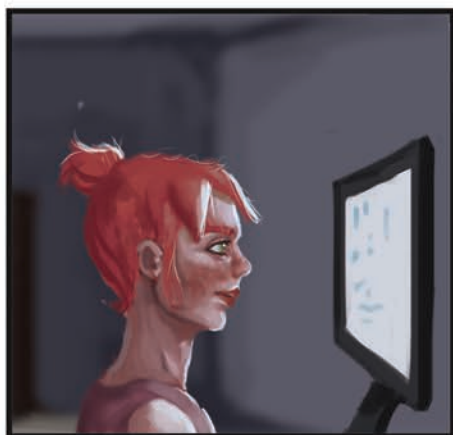
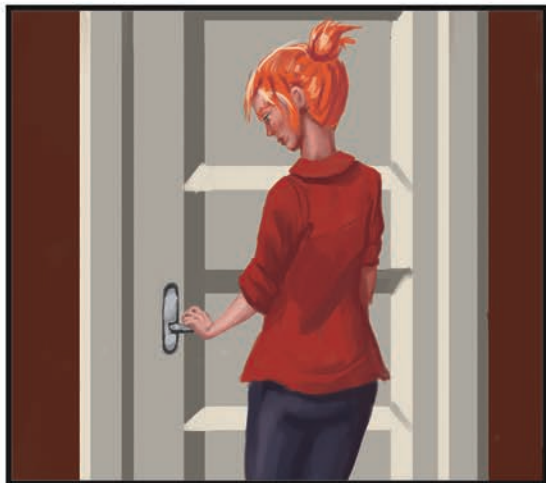
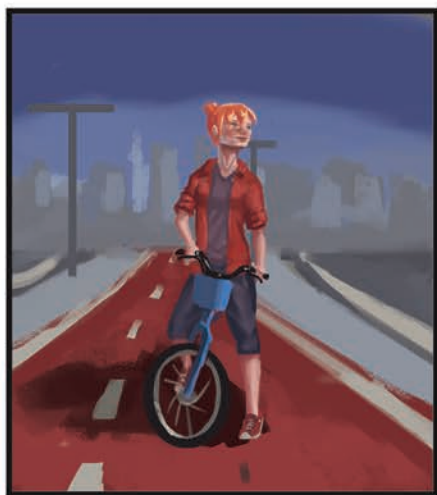
(Os autores)

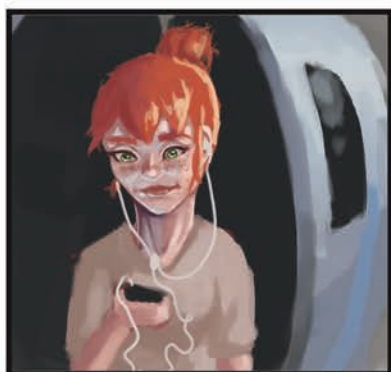
(As informações aqui contidas são de responsabilidade dos autores)

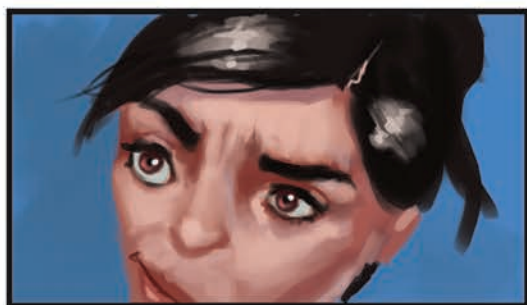


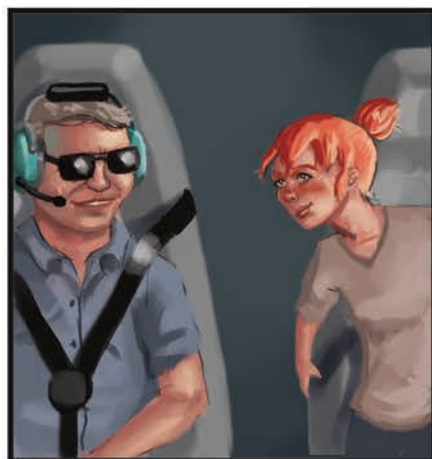


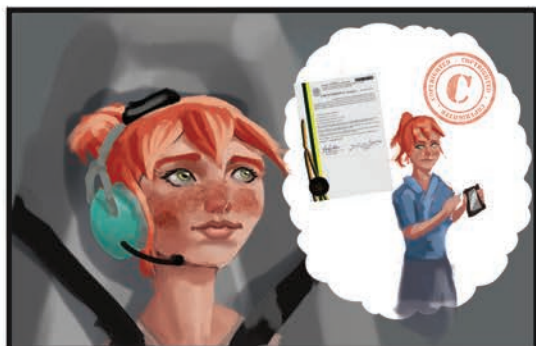


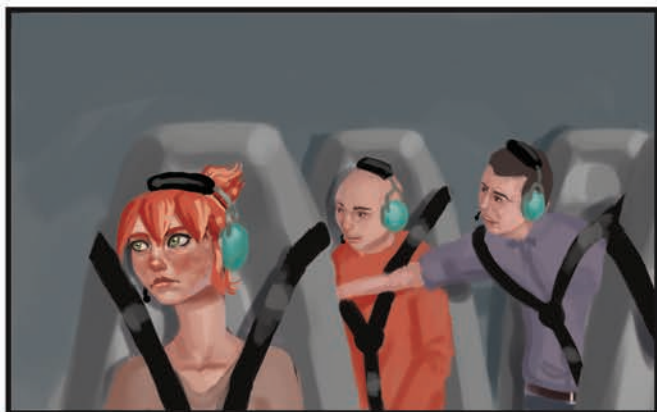
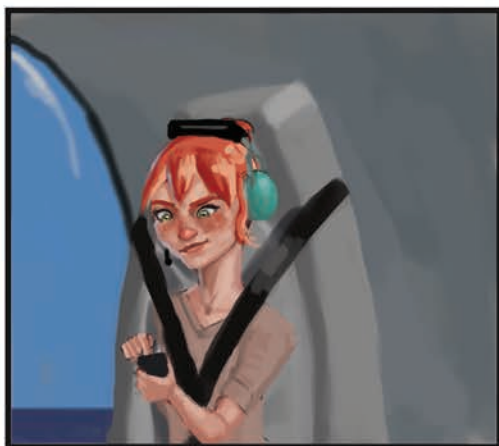


















HEY, TEM UMA PALESTRA LEGAL ÀS 14:30H LÁ NA UNIVERSIDADE SOBRE APPS, VAMOS?



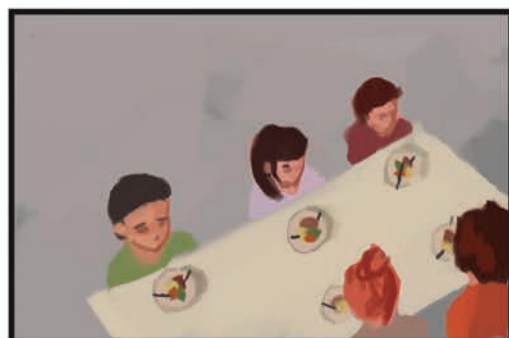
PESSOAL, VOCÊS NÃO ACREDITAM!!

CARÁTER EMPREENDEDOR E PROPRIEDADE INTELLECTUAL.

FIQUEI SUPER INTERESSADA, MAS NÃO ENTENDI QUASE NADA.

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







BAH, VEJA SÓ! "INPI", A PESQUISADORA DO VOO DE HOJE DE MANHÃ COMENTOU SOBRE ESSE NEGÓCIO! TENDEI ATÉ PROCURAR NA INTERNET, MAS TAVA SEM SINAL...

SHHHHH! VAI COMEÇAR.



CINTTEC/UFES - NIT (Núcleo de Inovação Tecnológica)
"Como transformar seu app em oportunidade de negócio"
Apoio INPI



BOA TARDE, É UM PRAZER RECEBÊ-LOS NESSE EVENTO VINCULADO AO NIT DA UFS. O NIT É O NÚCLEO DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA.

CADA UNIVERSIDADE DO PAÍS ESTÁ CRIANDO SEU PRÓPRIO NIT, ESTIMULADO POR POLÍTICAS PÚBLICAS OBJETIVANDO FOMENTAR O EMPREENDEDORISMO.

O NIT TAMBÉM DISSEMINA A CULTURA DO LISO DA PI, DA PROTEÇÃO DO CONHECIMENTO PRODUZIDO, DA TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA, ENTRE OUTROS. LEGAL, NÉ PESSOAL?



POIS É, PESSOAL. PARECE QUE ESTOU FALANDO GREGO, NÃO É? CALMA QUE LOGO ESCLAREÇO...


NA VERDADE, PESSOAL, O NIT É O LOCAL ONDE OS ALUNOS E PROFESSORES PODEM PROCURAR INFORMAÇÕES DE COMO PROTEGER ALGUM TRABALHO INTELLECTUAL QUE ESTÃO PRODUZINDO EM SEUS LABORATÓRIOS POR MEIO DE SUAS PESQUISAS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA, TCCS, MESTRADOS, DOUTORADOS E/OU PESQUISAS INDIVIDUAIS, POR EXEMPLO.

"Como transformar seu app em oportunidade de negócio"


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 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,

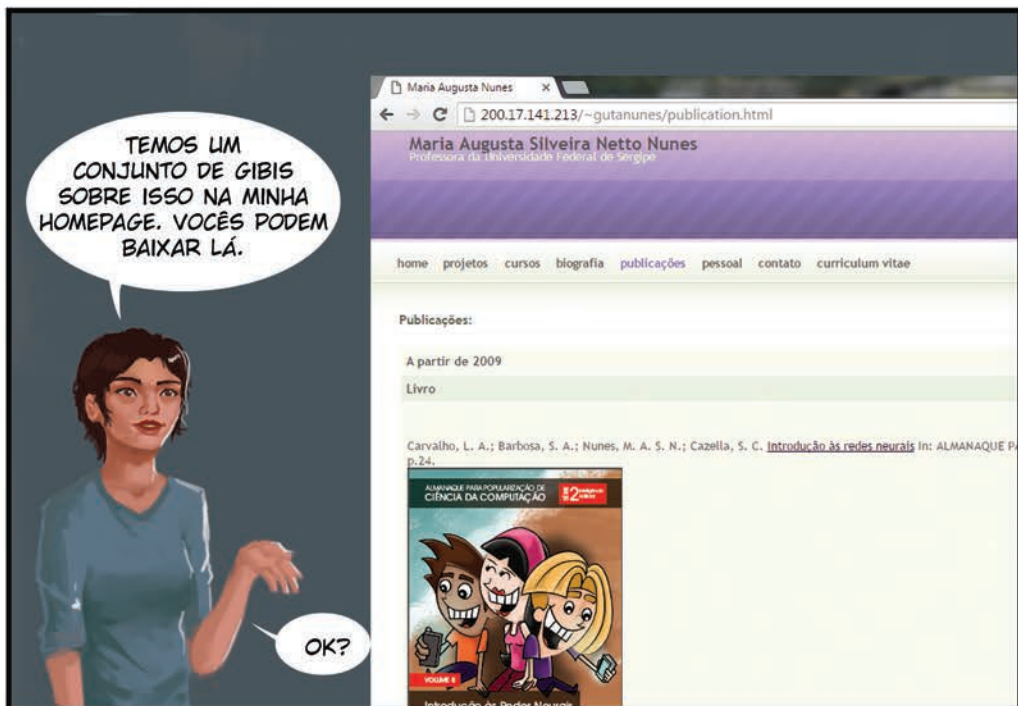


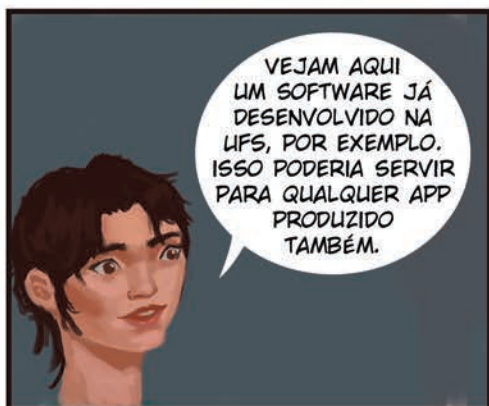
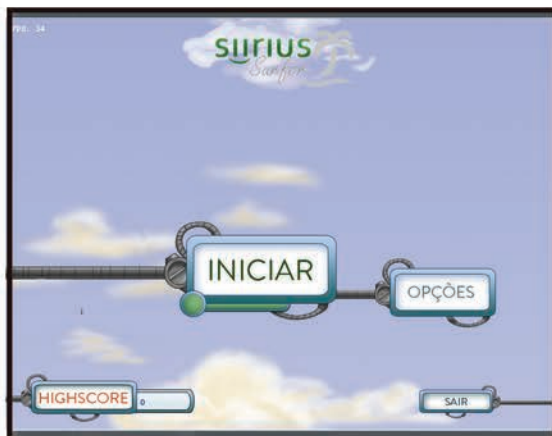
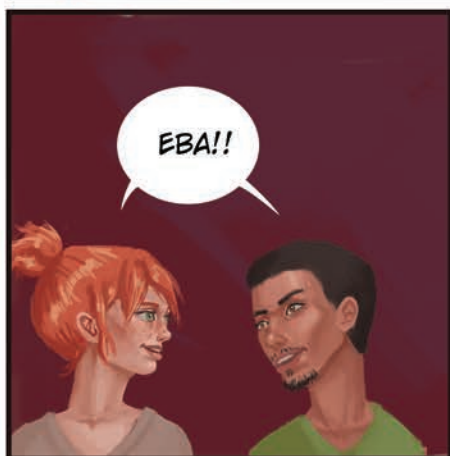
PODERÁ CRIAR PRODUTOS INOVADORES E ÚNICOS QUE PODEM MUDAR O MERCADO CONSUMIDOR.

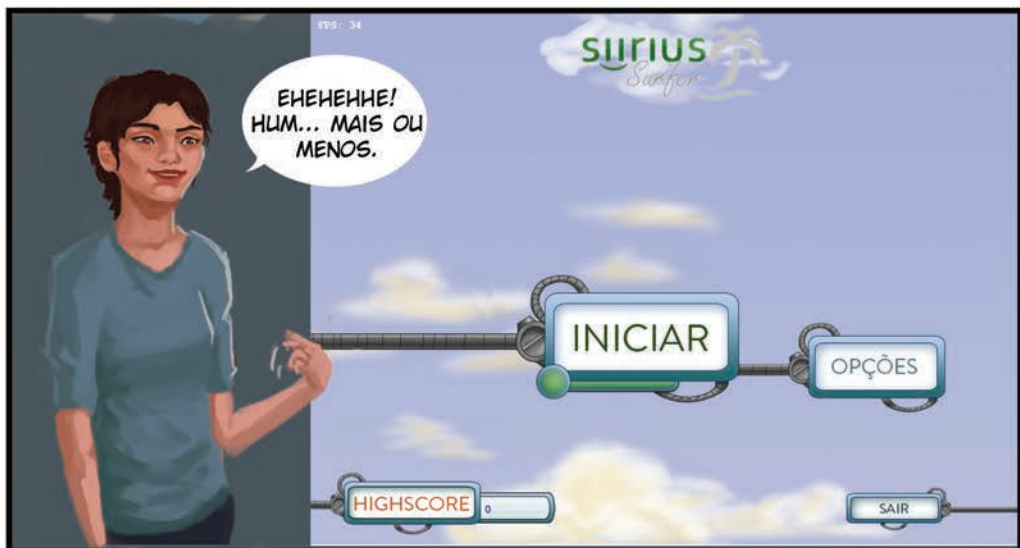
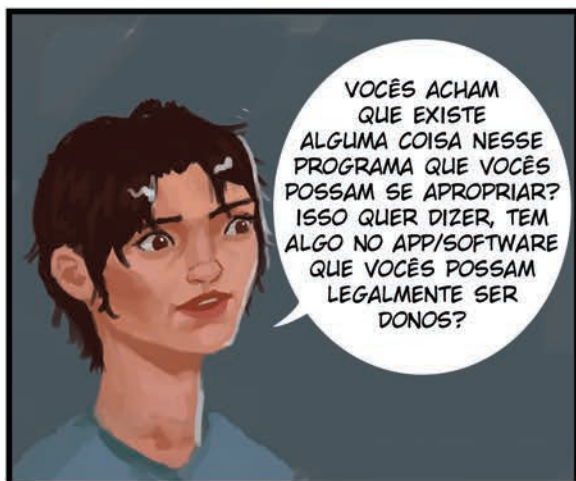


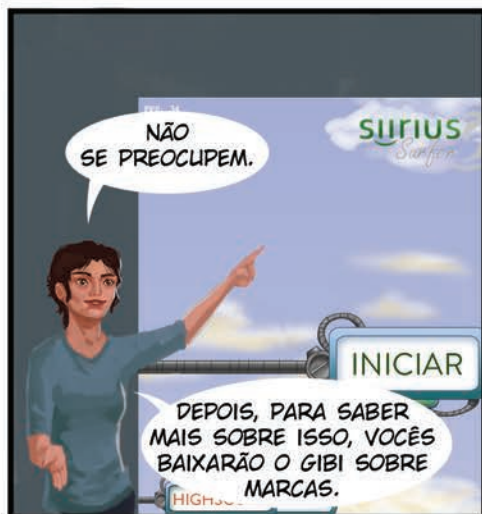
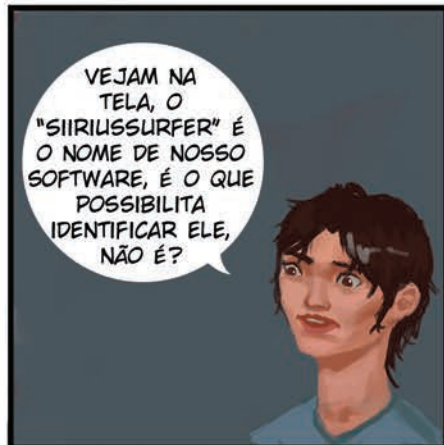
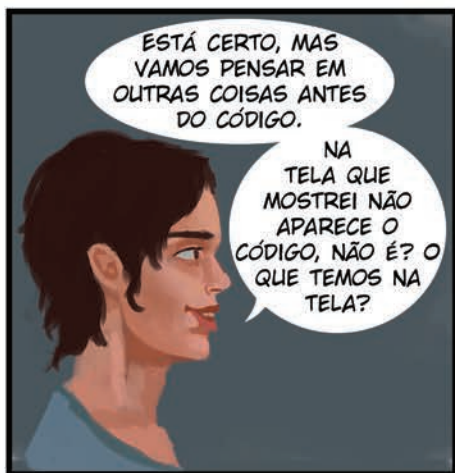
MAS, PARA ISSO, ELES TÊM DE SER PROTEGIDOS PARA DEPOIS SEREM PRODUZIDOS E COMERCIALIZADOS. LOGO VOCÊS ENTENDERÃO MELHOR.











Consulta a 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

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): 5.1.5
 2.9.4

PETIÇÕES

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

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



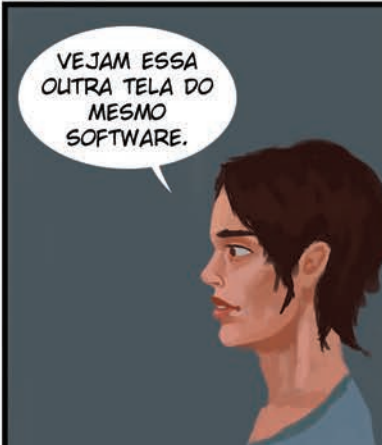
TAMBÉM QUERO UM REGISTRO DESSES! VOU PENSAR EM UMA MARCA PARA MEUS APPS!

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).

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!





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. Figure | Finalizar Sessão]

DETALHES DO PROCESSO

9990

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: Marca
Classe Nice: NCL(10) 09
Natureza: De Produto
Especificação: Programas de jogos de computador; Programas de computador; g...

PETIÇÕES

Pgo	Protocolo	Data	Img	Serviço	Cliente
✓	850150023741	19/02/2015	-	309	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

REGISTRAMOS, TAMBÉM, O SIIRIUSSLURFER 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.

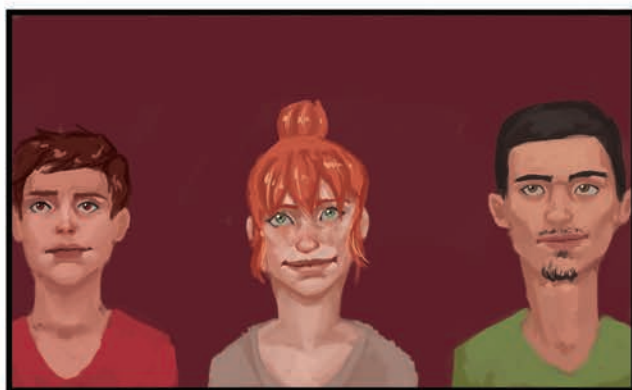
VIRAM QUE LEGAL?

IMAGINEM O ORGULHO DO ILUSTRADOR, NOSSO ALLINO EMPREENDEDOR,

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

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 desenhista dos personagens, não constituindo os direitos sobre marca e/ou slogan.
Protocolo de Requerimento: 2014/RJ_21240
Gênero: Personagem
3 página(s)
Obra não publicada
DADOS DO REQUERENTE

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 desenhista dos personagens, não constituindo os direitos sobre marca e/ou slogan.
Protocolo de Requerimento: 2014/RJ_21239
Gênero: Personagem
2 página(s)
Obra não publicada



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

SÓ FALTAM OS ESTÍMULOS CERTOS PARA DECOLARMOS!!

O JOGUINHO QUE ESTOU DESENVOLVENDO TAMBÉM TEM PERSONAGEM.

ÉBA, QUERO REGISTRAR!

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

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

A MARCA É IMPORTANTE PARA ALAVANCAR PRODUTOS.

Coneca branca

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 AUTURAL, PARECIDA COM O ISBN EM OBRAS LITERÁRIAS.

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


APOIO:

ISBN: 978-85-7822-434-9

9 788578 422434




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. ENCESSARIA TODA A CRIATIVIDADE E O MERCADO DE SOFTWARE NO BRASIL E NO MUNDO.



PROFESSORA, TEM ALGUM PAÍS QUE PROTEGE FUNCIONALIDADE EM SOFTWARE?



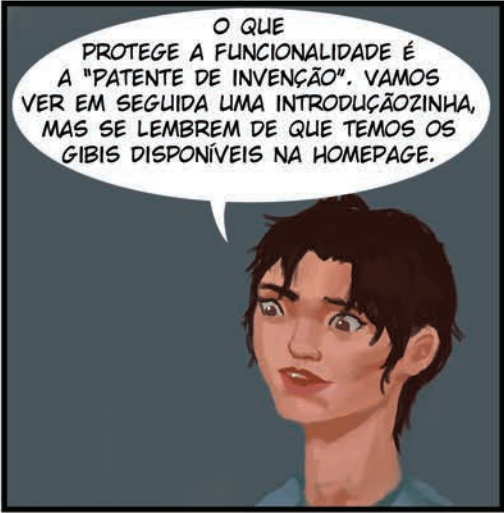
TEM SIM. OS EUA, POR EXEMPLO. NO BRASIL, PARA PROTEGER A FUNCIONALIDADE, EXISTEM ALGUMAS ESPECIFICIDADES EM SOFTWARE PERMITIDAS,




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...

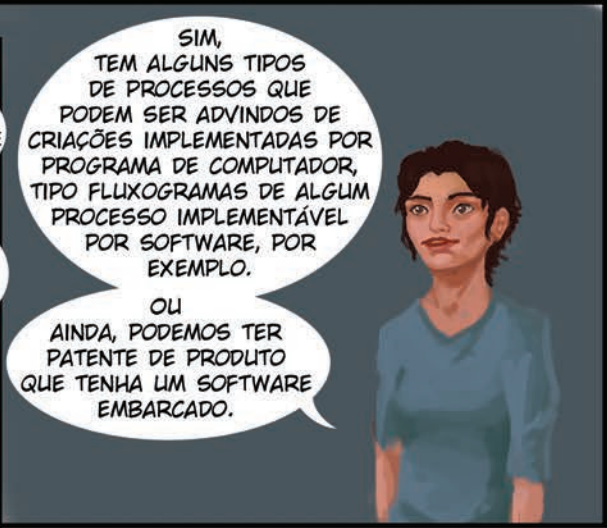


O QUE PROTEGE A FUNCIONALIDADE É A "PATENTE DE INVENÇÃO". VAMOS VER EM SEGUIDA UMA INTRODUÇÃOZINHA, MAS SE LEMBREM DE QUE TEMOS OS GIBIS DISPONÍVEIS NA HOMEPAGE.



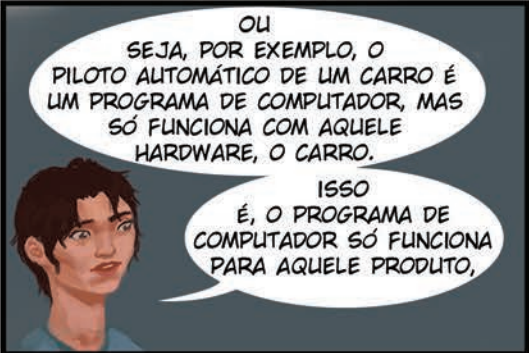
MAS O QUE É ESSA TAL DE PATENTE? EU OLVI UNS COMENTÁRIOS DE UM PESSOAL DE UMA EMPRESA PETROLÍFERA SOBRE ISSO?

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.

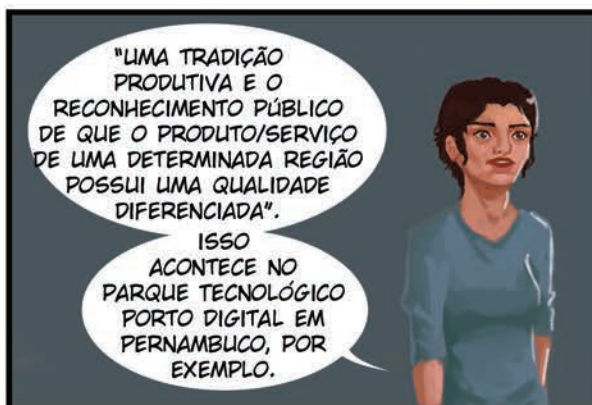


OU SEJA, POR EXEMPLO, O PILOTO AUTOMÁTICO DE UM CARRO É UM PROGRAMA DE COMPUTADOR, MAS SÓ FUNCIONA COM AQUELE HARDWARE, O CARRO.

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



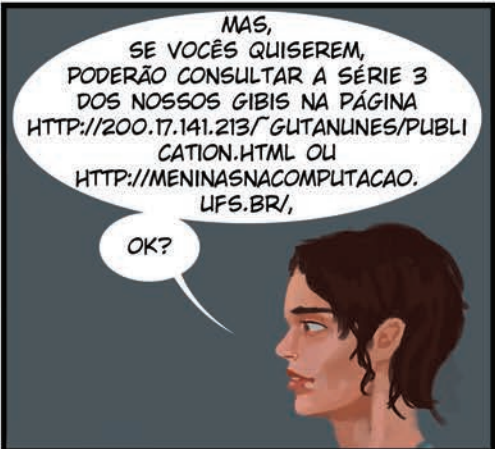
ENTÃO ESSE PROGRAMA É PASSÍVEL DE PATENTEAMENTO JUNTO COM SEU PRODUTO ORIGINAL QUE FUNCIONA COM ELE.







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/GLTANLINES/PUBLI
CATION.HTML](http://200.17.141.213/gltanlines/publication.html) OU
[HTTP://MENINASNACOMPUTACAO.
UFS.BR/](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.



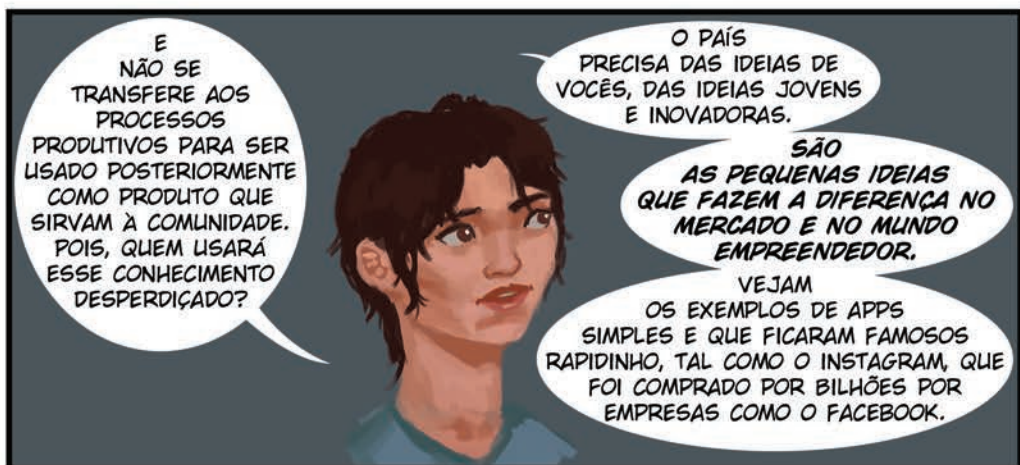
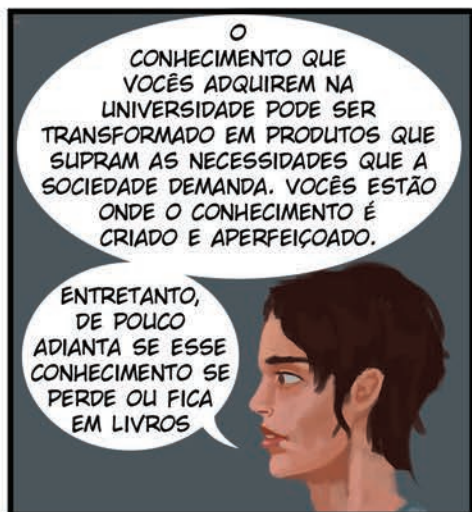
PROFESSORA, EU
NÃO ENTENDI POR QUE O
TÍTULO DA PALESTRA É "COMO
TRANSFORMAR SEU APP EM
OPORTUNIDADE DE
NEGÓCIO"?

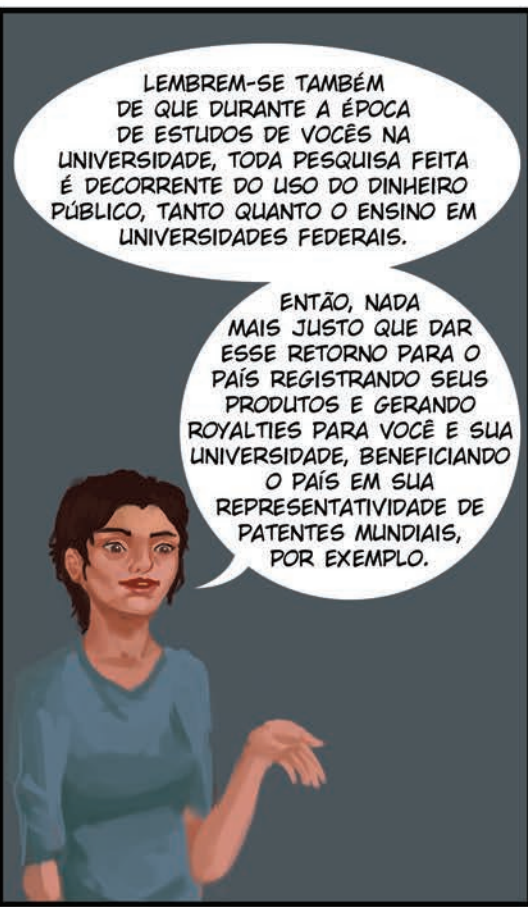
O QUE
ESSA PI TEM A VER
COM OPORTUNIDADE DE
NEGÓCIO?



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 "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.




MELI
DEUS, É VERDADE!
PRECISAMOS PENSAR
NISSO



É UM
CENÁRIO DE SE PENSAR,
NÃO É? E ISSO QUE QUEREMOS
PARA O BRASIL: PRODUZIR
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!

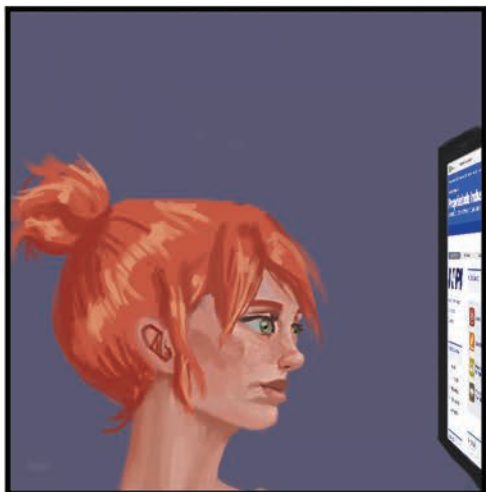
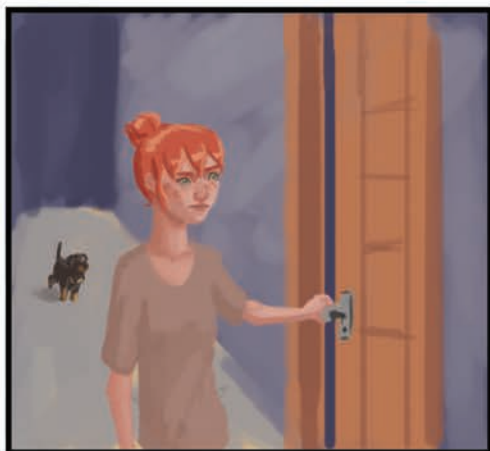
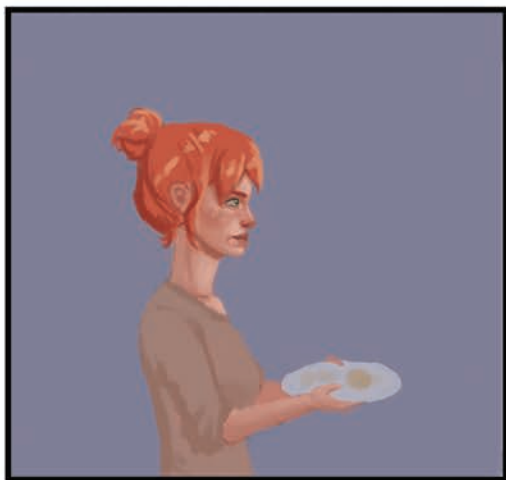


EXISTE UMA
BASE DE INFORMAÇÃO
RIQUÍSSIMA E GRATUITA
PARA EMPREENDEDORES
QUE SÃO AS BASES DOS
ESCRITÓRIOS DE PATENTES.
POR EXEMPLO, A OMPI TEM
SUA BASE CHAMADA DE
PATENTSCOPE.

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.







BRASIL Acesso à Informação Participe Serviços Legislação Canais

7 dias e 6 horas 12 9 dias e 1 hora 12 9 dias e 1 hora 12 9 dias e 1 hora 12

INSTITUTO NACIONAL DA

Propriedade Industrial

MINISTÉRIO DO DESENVOLVIMENTO, INDÚSTRIA E COMÉRCIO EXTERIOR

Perguntas frequentes Endereços e telefones Todos os serviços Imprensa Webcasts

INPI

Acesso à Informação
Sobre o INPI
Quadrícula

PERÍODOS EM ETAPAS

1. Entenda
2. Faça a busca
3. Pague a taxa
4. Inicie o pedido
5. Acompanhe

SERVIÇOS

Guia básico

- Marca
- Patente
- Desenho Industrial
- Indicação Geográfica
- Programa de Computador
- Topografia de Circuitos Integrados
- Transferência de Tecnologia
- Informação Tecnológica de Patentes

Notícias

Academia

FRAUDE



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

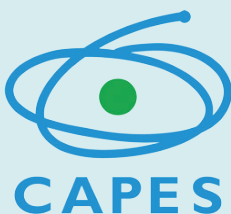
Bolsista PIBIC-COPES

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

