

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE **3** Propriedade
Intelectual



VOLUME 11

Propriedade Intelectual no Comércio Eletrônico



Ícaro Dantas Silva
Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Rita Pinheiro-Machado
Albert Santos Barbosa

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE - UFS

REITOR

Prof. Dr. Angelo Roberto Antonioli

PRO-REITORA

Prof. Dra. Iara Campelo

CAPA E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Albert Santos Barbosa

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

COLABORADORES DO INPI:

Claudia Torres

Lúcia Fernandes

Patrícia Pereira Peralta

Os personagens e as situações desta obra são reais apenas no universo da ficção; não se referem a pessoas e fatos concretos, e não emitem opinião sobre eles.

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

P965p Propriedade intelectual no comércio eletrônico [recurso eletrônico] / Ícaro Dantas Silva ... [et al.]. – Porto Alegre : SBC ; São Cristóvão : UFS, 2016.

32 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade Intelectual ; v. 11).

ISBN 978-85-7669-366-6

1. Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Comércio eletrônico. I. Silva, Ícaro Dantas. II. Série.

CDU 004:347.77(059)



Cidade Universitária José Aloísio de Campos
CEP - 490100-000 - São Cristóvão - SE

Almanaque para popularização de Ciência da Computação

Série 3: Propriedade Intelectual Volume 11 : Propriedade Intelectual no Comércio Eletrônico

Sociedade Brasileira de Computação - SBC
Porto Alegre - RS

Autores

Ícaro Dantas Silva
Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Rita Pinheiro-Machado
Albert Santos Barbosa

Realização
Universidade Federal de Sergipe

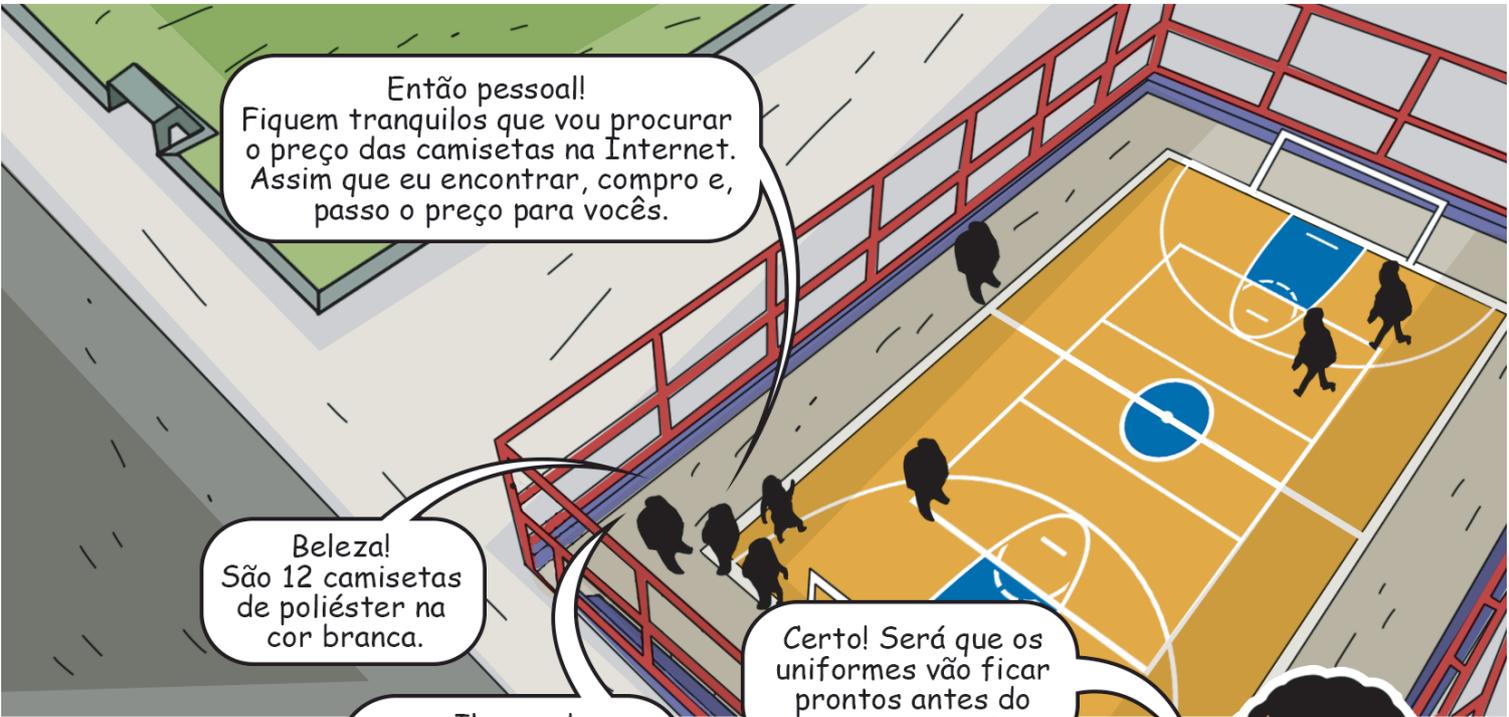
São Cristóvão – Sergipe
2017

Apresentação

Essa cartilha foi desenvolvida durante o projeto de pós-doutorado de Maria Augusta S. N. Nunes, sob supervisão de Rita Pinheiro-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 mostra como detectar ativos de Propriedade Intelectual no Comércio Eletrônico, bem como exemplifica esses ativos intelectuais.

(Os Autores)



Então pessoal!
Fiquem tranquilos que vou procurar
o preço das camisetas na Internet.
Assim que eu encontrar, compro e,
passo o preço para vocês.

Beleza!
São 12 camisetas
de poliéster na
cor branca.

Certo! Será que os
uniformes vão ficar
prontos antes do
campeonato?

Ih, cara!
O campeonato é daqui
a um mês e meio, então
vão ficar sim....

Não se preocupa!
Assim que comprarmos
as camisetas...

... é só o tempo
delas chegarem...

... então meu padrinho desenhará
o brasão do time e os nossos
nomes nas costas da camiseta
com a numeração.

Tudo certo então!
Eu entro em contato
com vocês.

Combinado. O treino
aqui, próxima quinta, ok?

Sim!
No mesmo horário.

Tchau Isaac!

Tchau!



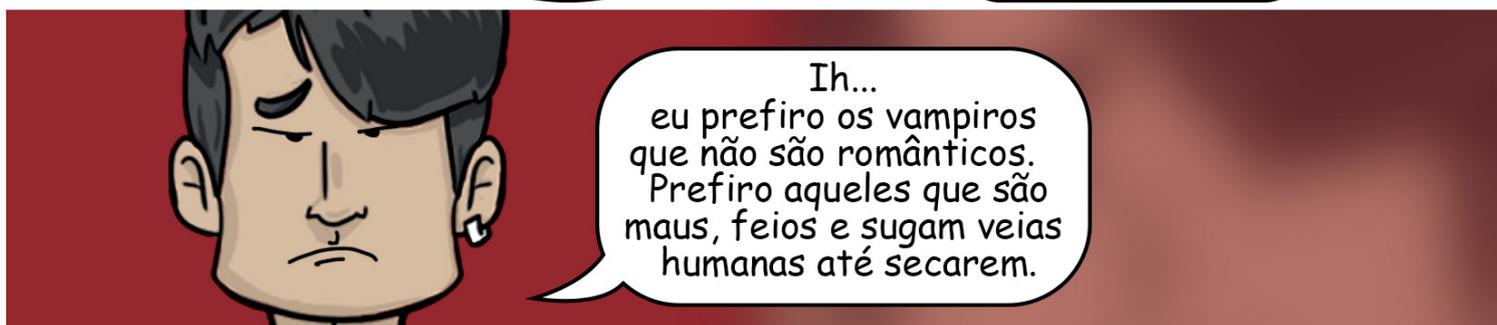


Que saco!
Vendo aqui na Internet,
o próximo livro da saga
que estou lendo só vai ser
lançado no próximo ano.



Puxa, ruim mesmo!
Qual saga?
Aquele em que
os vampiros são
românticos?

Sim, essa mesma.
A história não é linda?



Ih...
eu prefiro os vampiros
que não são românticos.
Prefiro aqueles que são
maus, feios e sugam veias
humanas até secarem.



Alec, esses são
vampiros modernos.
Eles se apaixonam e
controlam seus
instintos.

Não viaja Marta.
Você não larga
esses livros.

Já leu
esse último
quantas vezes?
20?



kkkkk,
li só duas vezes.
Você também exagera
em seu hobby.



Sim! Assiste cada filme umas 50 vezes, e nem estuda para o Enem.

O quê? Assistir filmes?



Ah, não brinca, você sabe que eu me preparo para o Enem assistindo filme. Você precisa assistir a um filme estrangeiro que conta sobre a queda do muro de Berlim, por exemplo...
... filmes sobre o capitalismo e o socialismo, outro exemplo...
... viu só! Você aprende se divertindo.



Sei não... então depois você me passa o nome....



Tudo bem galera? Qual o assunto da conversa?

Ah, olhe o Isaac vindo ali!



Tudo! Estávamos falando sobre livros e filmes.



Tudo sim!



Os livros são aqueles que a Marta lê?









Então, eu queria usar seu computador para pesquisar o preço de umas camisetas em sites de comércio eletrônico.

É que estou sem Internet em casa.



Sim, pode usar. É para os uniformes do campeonato? Um de seus amigos do futebol tinha me dito que vocês teriam de comprar umas camisetas para o uniforme.



É sim. O padrinho do Fábio vai desenhar o brasão.

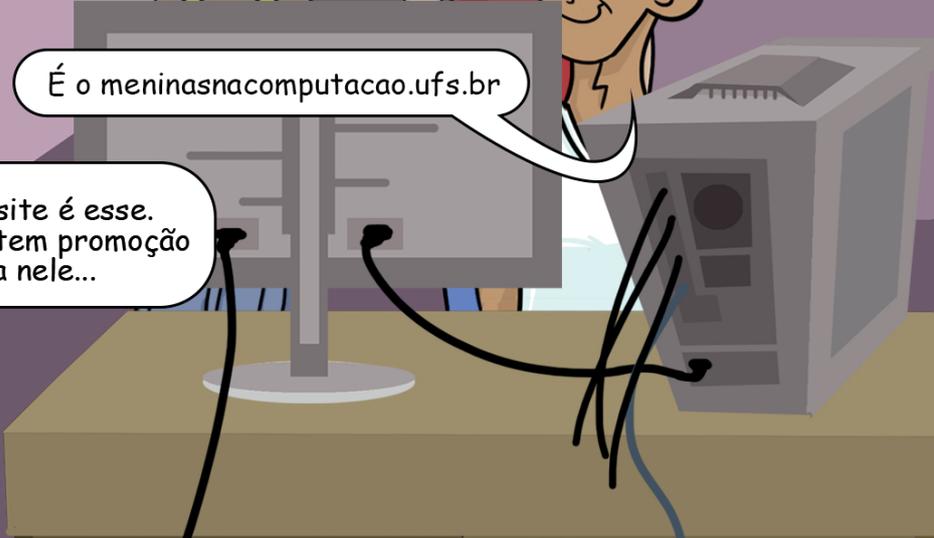


Ah tá, vem aqui, o computador está na sala...



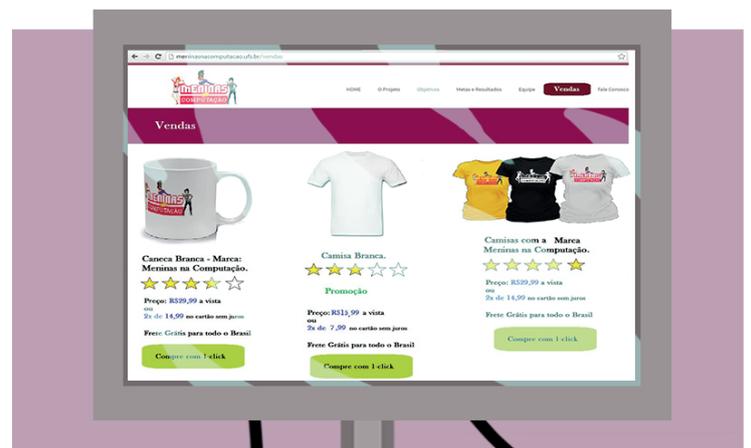
Obrigado prima! Conheço uma loja virtual. Lá tem sempre boas promoções, é um site do projeto das Meninas na Computação da UFS. Elas estão empreendendo, e vendem camisetas com a marca delas, para ajudar nos recursos do projeto, mas vendem camisetas brancas também!

Qual é o site?



É o meninasnacomputacao.ufs.br

Sei que site é esse. E sempre tem promoção boa nele...



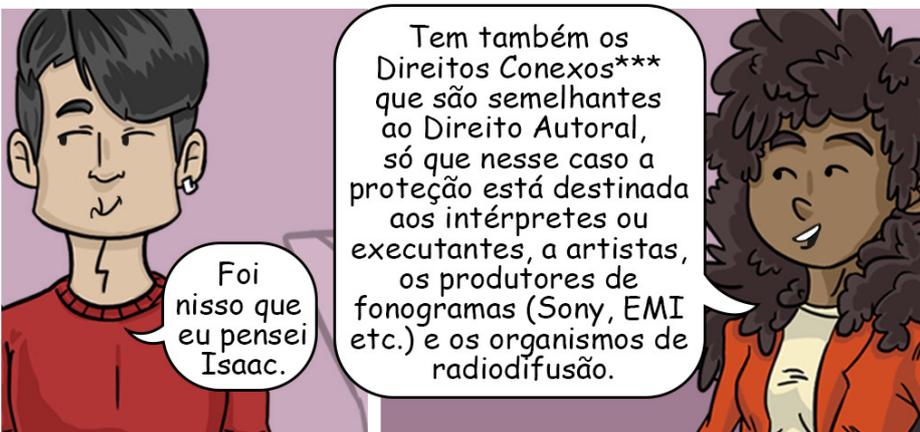
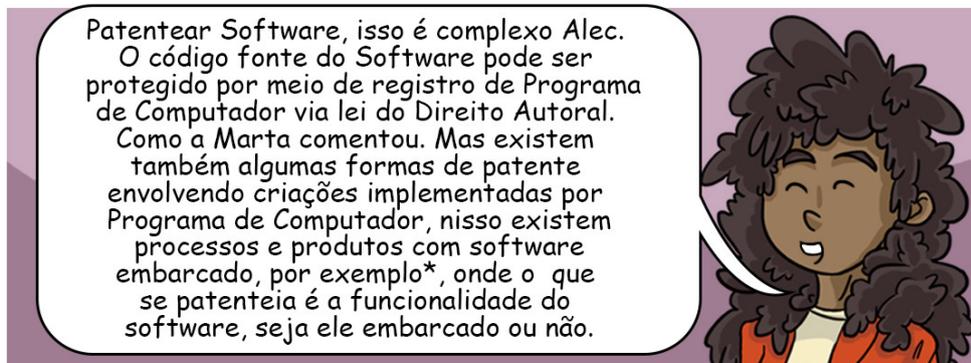
Preço: **RS15,99** a vista
ou
2x de 7,99 no cartão sem juros

Frete Grátis para todo o Brasil

Compre com 1-click



*Patente do "1-Click" disponível na USPTO <http://patft.uspto.gov/netacgi/nph-Parser?Sect1=PTO1&Sect2=HITOFF&d=PALL&p=1&u=%2Fnetahtml%2FPTO%2Fsrchnum.htm&r=1&f=G&l=50&s1=5960411.PN.&OS=PN/5960411&RS=PN/5960411>



*Mais sobre Registro de Programa de Computador e Patente Envolvendo criações implementadas por Programa de Computador em Almanaque para Popularização de Ciência da Computação Série 3 Volumes 7, 8, 9 e 10.

**Mais sobre Direito Autoral em Almanaque para Popularização de Ciência da Computação Série 3 Volume 12.

***Mais sobre Direitos Conexos em Almanaque para Popularização de Ciência da Computação Série 3 Volume 12 e 13.

Calma, vou explicar...

... a Propriedade Intelectual sobre Programa de Computador que estão dentro do contexto tradicional, como esse programa que o Alec fez para ajudar na administração de um time futebol, é geralmente concedida por um escritório nacional.

Se for um Registro regido pela lei do Direito Autoral (LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998) e pela lei de Software (LEI Nº 9.609, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998), tanto o direito moral como o patrimonial é de validade internacional. A validade do direito patrimonial é de 50 anos contados a partir de 1º de janeiro do ano seguinte ao da sua publicação de acordo com a Lei LEI Nº 9.609, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998.

Também a sua proteção começa instantaneamente...

...e se for uma Patente de Invenção, a validade é só nacional e terá no máximo 20 anos de validade, a partir da data de depósito.
... mas existe bastante discussão sobre isso ainda...

Não se preocupa, outro dia falamos mais sobre o Direito Autoral moral e patrimonial ...vamos focar no que interessa agora!

Ok, mas então como fica o caso dos sites de comércio eletrônico que estão presentes globalmente? Eles não estão em uma só região, não é?

Ih, que confuso!



Então, é essa a questão da Territorialidade Web...

Por exemplo, podem existir ativos ou métodos comerciais, em um comércio eletrônico, que podem ser patenteáveis nos Estados Unidos, mas isso não quer dizer que sejam patenteáveis no Brasil. Mas, veja, esse comércio eletrônico pode ser acessado tanto no Brasil quanto nos Estados Unidos...

Aí é que entra a questão da Propriedade Intelectual & a Territorialidade Web.



Ah! Entendi.

Então como ficam essas Patentes, que não receberam a Carta Patente no Brasil, quando acessamos o site de comércio eletrônico? Os comerciantes podem usar sem pagar os direitos, que chamam de Royalties, não é?



Então Marta, para entender esse assunto são necessárias algumas preliminares. Uma delas é que a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) define que a Propriedade Intelectual tradicional está estabelecida em três categorias:

- (1) Direitos Autorais e Conexos, que já discutimos;
- (2) Proteção Sui Generis que envolve legislações específicas de proteção para variedades de plantas, Topografia de Circuito Integrado, entre outros; e...

... (3) a Propriedade Industrial, que envolve por exemplo, Patentes, Desenho Industrial, Indicações Geográficas e Marcas.



O que é a OMPI?

Olha aqui no site deles

<http://www.wipo.int/>

<https://nacoesunidas.org/agencia/ompi/>



A OMPI é uma das 16 agências especializadas da ONU, criada em 1967, com sede em Genebra...

... ela tem como propósito a "promoção da proteção da Propriedade Intelectual ao redor do mundo por meio de cooperação entre os estados".

Organização Mundial da Propriedade Intelectual. Em inglês, WIPO - World Intellectual Property Organization.





Isso é bacana!



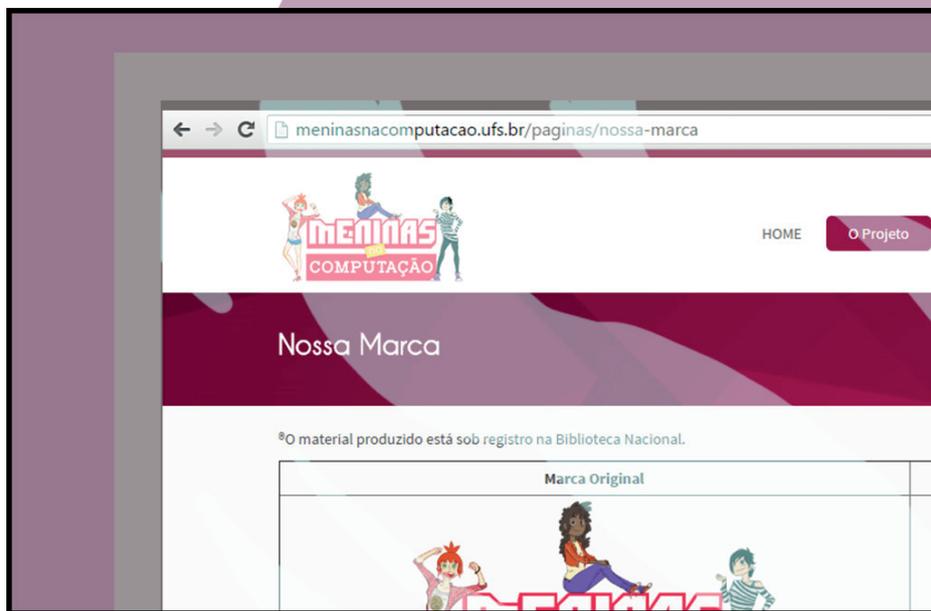
Muito bacana mesmo!
Malu, você falou de
Topografia de Circuitos,
Indicações Geográficas
e Marcas, o que são?

São tipos de proteção de Propriedade Intelectual. A Topografia de Circuitos Integrado é uma proteção do tipo Sui Generis, como dissemos antes...
... elas são caracterizadas como imagens de algum Circuito Integrado que representa a configuração tridimensional das camadas que o compõe...

*Mais sobre Topografia de Circuitos em Almanaque para Popularização de Ciência da Computação Série 3 Volume 5.

Já a Indicação Geográfica, é uma proteção do tipo Propriedade Industrial...
... utilizamos quando queremos identificar a origem de um produto ou serviço quando uma determinada região ou país tenha se tornado conhecido ou quando determinada característica ou qualidade, do produto ou do serviço, se deve a sua origem geográfica.

*Mais sobre Indicações Geográficas em Almanaque para Popularização de Ciência da Computação Série 3 Volume 4.



E a Marca, também é uma proteção tipo Propriedade Industrial...
... ela é um sinal visual distintivo que identifica e distingue nomes, produtos e serviços de outros semelhantes de diversas procedências. Como por exemplo, o logotipo das Meninas na Computação já foi protegido pelo registro de Marcas.

*Mais sobre Marcas em Almanaque para Popularização de Ciência da Computação Série 3 Volume 2 e 3.





* Mais sobre Resolução de Disputas <http://www.wipo.int/amc/en/index.html>

Acho que estou entendendo prima.
O Domínio do meninasnacomputacao.ufs.br
está interligado a sua Marca, né?



Sim Isaac!
O nome do site, meninasnacomputacao.ufs.br,
que é a sua Marca já registrada, consta também
no seu Domínio Internet. Essa é uma característica
importante que ajuda os interessados ou "clientes"
do projeto em relação aos seus concorrentes...
você realmente está entendendo???
Veja ali na barra de navegação!!!



Legal!



E as Indicações
Geográficas?



No caso de um produto que
possua o sinal de Indicação
Geográfica (IG), quando
ofertado no site de comércio
eletrônico já carrega consigo
toda uma boa reputação, por
conta do registro de
IG realizado.



Muito
legal!



Mas Malu, um livro protegido por Direito Autoral. Será que ele pode, simplesmente, ser vendido em um site de comércio eletrônico? Se a imagem dele está digitalizada no catálogo para venda, muda alguma coisa em sua proteção intelectual?



Boa pergunta, Alec. A proteção do Direito Autoral concedida a alguma criação do espírito, portanto um bem imaterial, seja do texto presente em um livro ou da obra audiovisual materializada em um filme, por exemplo, é aplicável da mesma forma na utilização e armazenamento digitais.

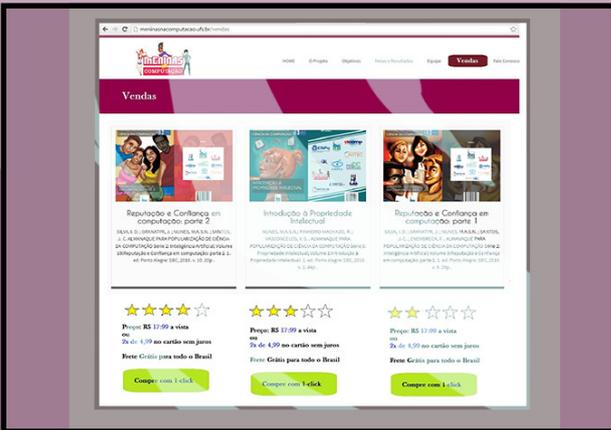


Veja essas cartilhas aqui nesse site de comércio eletrônico. Aqui o produto está sendo mostrado em seu formato eletrônico.

Os mesmos direitos que esse gibi em forma física possui, são aplicáveis em modo eletrônico.

Pode ser necessária uma autorização do titular do direito para digitalizar o livro, por exemplo, e assim publicar num site de Internet...

Porém, a maioria dos sites de Internet indica o correio eletrônico de contato, isso simplifica o pedido de autorização para reprodução de imagem de uma capa de um livro, ou texto, como o resumo da orelha do livro em um comércio eletrônico, por exemplo.

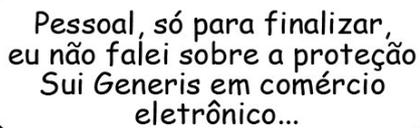


Minha mãe acabou de me mandar mensagem. Tenho que ir para casa, ela está me esperando para almoçar.

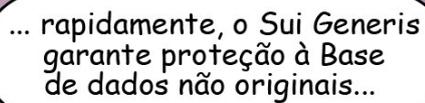
Você falou de almoço. Ih, bateu uma fome!

Eu também estou morrendo de fome...

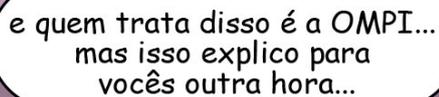




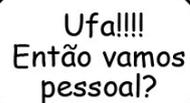
Pessoal, só para finalizar,
eu não falei sobre a proteção
Sui Generis em comércio
eletrônico...



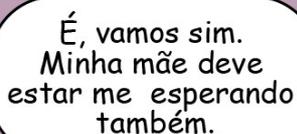
... rapidamente, o Sui Generis
garante proteção à Base
de dados não originais...



e quem trata disso é a OMPI...
mas isso explico para
vocês outra hora...



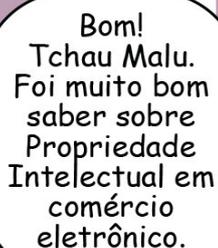
Ufa!!!
Então vamos
pessoal?



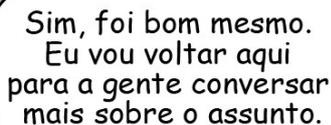
É, vamos sim.
Minha mãe deve
estar me esperando
também.



Sim,
vamos!



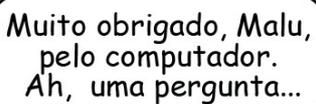
Bom!
Tchau Malu.
Foi muito bom
saber sobre
Propriedade
Intelectual em
comércio
eletrônico.



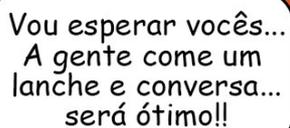
Sim, foi bom mesmo.
Eu vou voltar aqui
para a gente conversar
mais sobre o assunto.



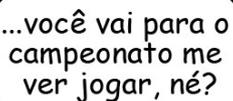
Eu também!



Muito obrigado, Malu,
pelo computador.
Ah, uma pergunta...



Vou esperar vocês...
A gente come um
lanche e conversa...
será ótimo!!



...você vai para o
campeonato me
ver jogar, né?



Sim!
Vou lá.



PASSATEMPOS



CAÇA - PALAVRAS

O Direito Autoral concede proteção às REVISTAS, MUSICAS, PINTURAS, FOTOGRAFIAS. Já os Direitos Conexos concedem proteção aos INTERPRETES ou EXECUTANTES e aos FOTOGRAFOS, por exemplo.

M	C	A	S	A	B	L	A	N	R	E	V	I	S	T	A	S	E	F	H
U	A	M	A	T	A	G	A	O	I	R	Y	G	U	L	A	R	D	A	N
S	D	D	M	P	N	Q	F	A	Q	O	E	R	T	E	U	Y	O	P	D
S	I	E	A	A	O	W	O	P	F	U	H	J	K	Y	O	F	D	S	U
O	S	C	S	M	I	E	I	O	P	A	Z	F	E	K	N	I	U	O	E
Q	I	R	V	U	T	R	O	P	U	D	E	D	R	A	G	R	U	N	T
E	I	E	I	S	A	T	E	I	L	F	R	S	F	R	V	U	V	A	R
A	K	T	F	I	D	I	R	Y	I	Q	E	R	T	O	U	I	O	F	I
T	F	U	R	C	E	U	M	F	O	T	O	G	R	A	F	O	S	E	D
B	A	I	A	A	R	I	B	F	F	C	O	N	V	E	N	V	U	P	A
H	E	D	S	S	R	O	C	S	I	T	I	A	V	E	S	S	U	I	G
L	R	I	E	U	F	P	Z	S	C	S	I	M	N	R	T	U	V	C	E
I	C	P	R	I	I	Z	P	V	C	R	N	R	R	E	V	I	S	O	N
I	B	I	I	K	U	X	A	B	A	Q	T	R	T	U	I	U	L	L	D
E	I	N	T	M	Y	C	J	J	E	L	E	C	U	T	A	N	T	E	A
E	U	T	M	L	I	V	G	N	O	T	R	C	F	R	G	U	L	U	W
I	E	U	Y	P	V	B	F	H	E	U	P	U	A	C	G	T	U	V	I
R	J	R	A	C	O	N	S	Y	O	J	R	G	F	P	U	G	J	C	Y
A	K	A	L	D	C	M	O	U	Q	I	E	O	U	U	B	F	É	Z	G
D	L	S	U	E	U	L	U	J	A	O	T	J	V	A	F	T	V	F	V
E	U	E	M	X	L	I	T	M	H	K	E	I	D	D	G	G	B	J	C
C	T	V	E	S	I	J	R	K	G	E	S	L	I	F	R	C	V	B	D
R	U	O	U	W	O	H	E	I	F	N	E	E	M	L	U	N	J	J	S
I	U	R	N	Z	F	G	Q	O	D	O	S	N	I	C	A	R	Y	I	W
A	R	A	F	A	E	X	E	C	U	T	A	N	T	E	S	C	B	G	F
S	U	O	I	Q	R	D	Q	P	E	A	H	F	G	Y	D	E	C	M	J
D	L	E	L	E	C	R	U	B	U	L	I	A	I	D	S	E	P	O	L
F	O	T	O	G	R	A	F	I	A	S	O	A	I	E	D	E	F	I	O

As respostas dos Passatempos em:
<http://meninasnacomputacao.com.br/publicacoes>

Série 3: Propriedade Intelectual
 Volume 11: Propriedade Intelectual no
 Comércio Eletrônico

Os acentos das palavras foram desconsiderados para não indicar a localização das palavras no quadro de letras.

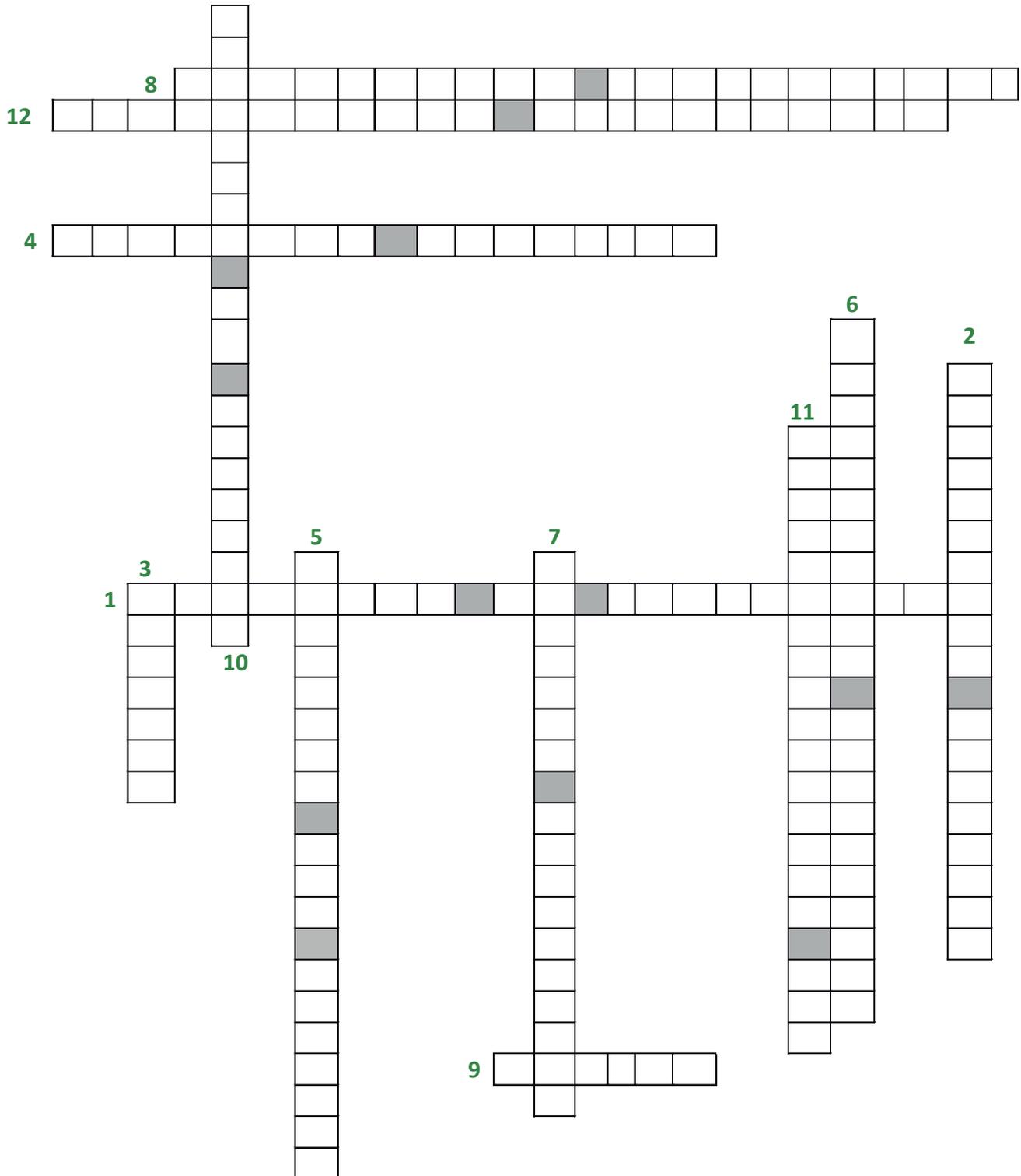
PALAVRAS - CRUZADAS

Complete as frases preenchendo as linhas horizontais e verticais dos campos das palavras – cruzadas.

Frases:

- a. O código fonte do Software pode ser apropriado por meio de registro de _____ **1** _____ via lei do Direito Autoral.
- b. A Propriedade Intelectual sobre Softwares que estão dentro do contexto tradicional é geralmente concedida por um _____ **2** _____.
- c. Em uma _____ **3** _____ de invenção a validade é só nacional e terá no máximo 20 anos de validade, a partir da data de depósito.
- d. A Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) define que a Propriedade Intelectual tradicional está estabelecida em três categorias: _____ **4** _____, _____ **5** _____ e _____ **6** _____.
- e. A Propriedade Industrial envolve, por exemplo, Patentes, _____ **7** _____, _____ **8** _____ e _____ **9** _____.
- f. _____ **10** _____ são nomes que utilizamos para entrar em alguma página Web.
- g. Existem ativos ou métodos comerciais, em um comércio eletrônico, que podem ser patenteáveis nos Estados Unidos, mas não no Brasil, é nessa questão que entra a _____ **11** _____ e a _____ **12** _____.

PALAVRAS - CRUZADAS



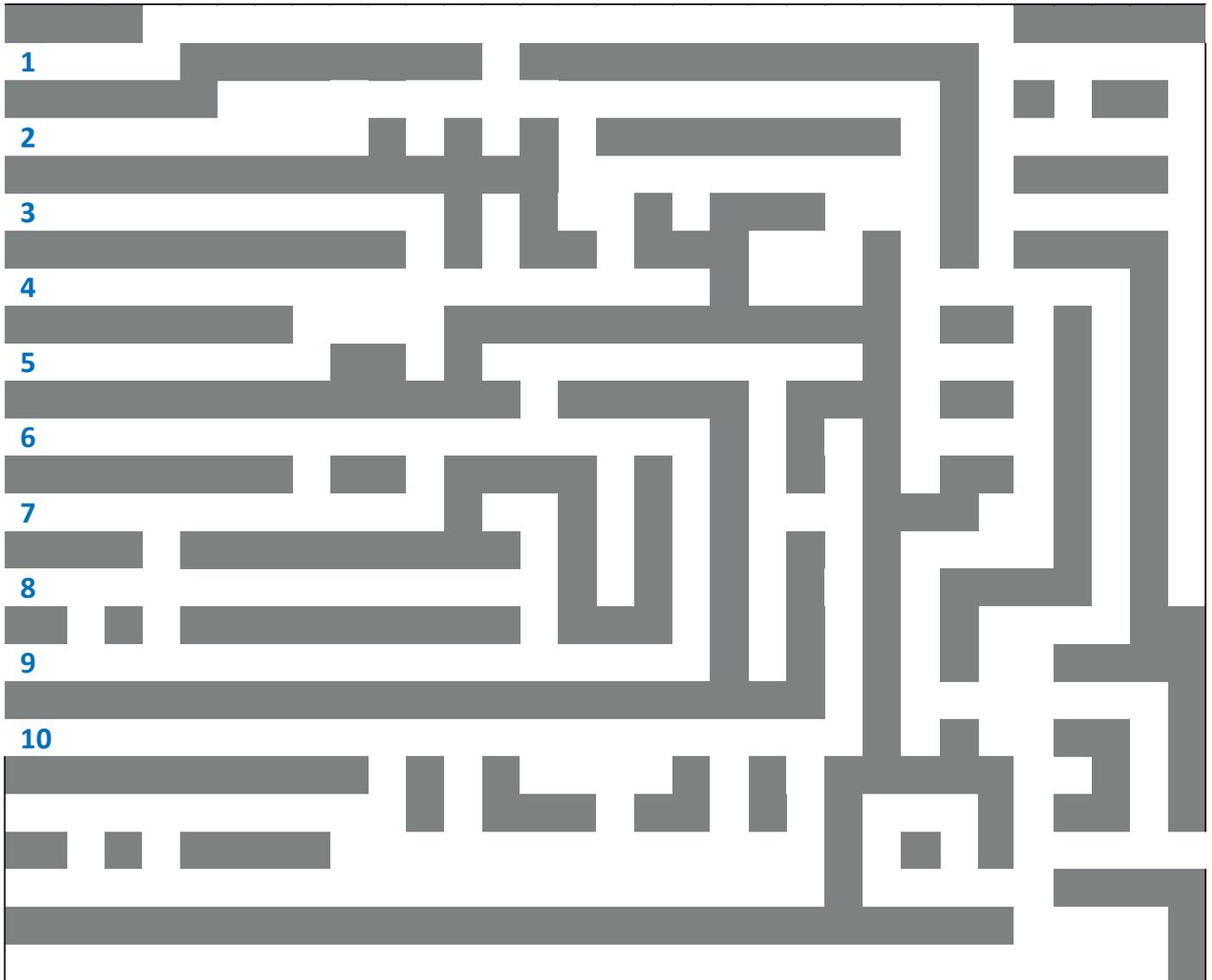
LABIRINTO

As entradas do labirinto numeradas correspondem a lista de itens. Nem Todas as entradas levarão a saída. Para descobrir quais entradas levam a saída, basta analisar quais itens são verdadeiros e quais itens são falsos. Somente as entradas cujos itens correspondentes é verdadeiro é que levarão a saída do labirinto.

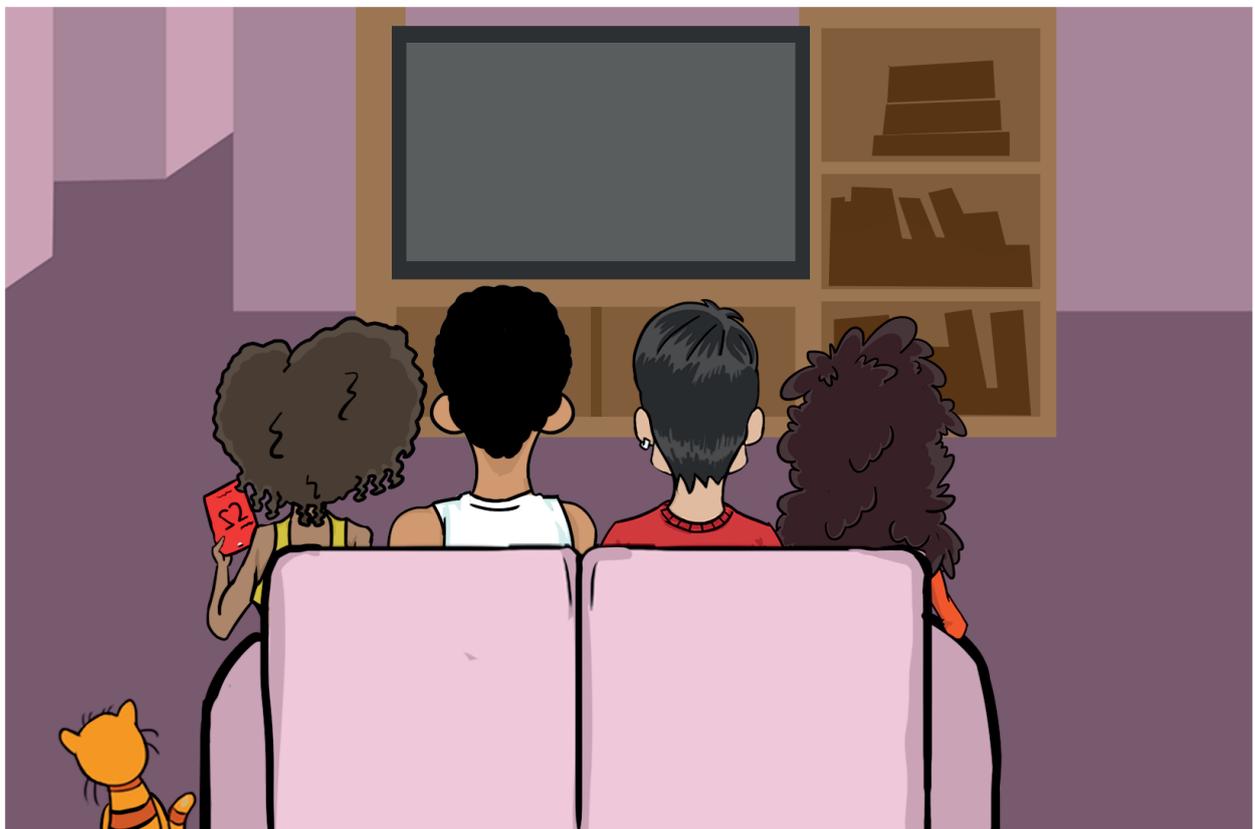
Lista de itens:

1. Proteção Sui Generis que envolve legislações específicas de proteção para variedades de plantas.
2. A Propriedade Industrial, envolve por exemplo, Patentes, Desenho Industrial, Indicações Geográficas e Marcas.
3. Utilizamos a Indicação Geográfica quando queremos identificar a origem de um produto ou serviço quando uma determinada região ou país tenha se tornado conhecido ou quando determinada característica ou qualidade, do produto ou do serviço, se deve a sua origem geográfica
4. A Marca é um sinal visual distintivo que identifica e distingue nomes, produtos e serviços de outros semelhantes de diversas procedências
5. A Marca ajudar na prevenção de algum litígio caso um Domínio de Internet seja adquirido de má fé, por uma empresa concorrente.
6. Produto que possui o selo de Indicação Geográfica (IG), quando ofertado no site de comércio eletrônico não carrega consigo toda uma boa reputação, mesmo com o registro de IG realizado.
7. A (OMPI) define que a Propriedade Intelectual tradicional está estabelecida em duas categorias: Direitos Autorais e Conexos e Propriedade Industrial.
8. Domínios de Internet são limites territoriais para a utilização de uma página web
9. Domínios de Intente não estão vinculadas a um Protocolo de Internet.
10. A proteção de Direito Autoral concedida a algum produto, seja ele livro ou filme, não é aplicável da mesma forma na utilização e armazenamentos digitais

LABIRINTO



JOGO DOS 7 ERROS



Bibliografia

INPI. Expressão criativa: uma introdução ao direito de autor e aos direitos conexos para pequenas e médias empresas/ Instituto Nacional da Propriedade Industrial.– Rio de Janeiro: INPI, 2013. Disponível em http://www.inpi.gov.br/sobre/arquivos/04_cartilhadireitos_21_01_2014_0.pdf. Acesso em 6/5/2016.

INPI. Guia básico de topografia de circuitos integrados. Disponível em: <http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/topografia/guia-basico-de-topografia>. Acesso em 6/5/2016.

INPI. Guia básico de Marca. Disponível em: <http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/marcas/guia-basico-de-marca>. Acesso em 6/5/2016.

INPI. Guia básico de Indicação Geográfica. Disponível em: <http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/indicacao-geografica/guia-basico-de-indicacao-geografica> . Acesso em 6/5/2016.

Jungmann, D. de M.. Proteção da criatividade e inovação: entendendo a propriedade intelectual: guia para jornalistas / Diana de Mello Jungmann, Esther Aquemi Bonetti. – Brasília: IEL, 2010. Disponível em: http://www.inpi.gov.br/sobre/arquivos/guia_jornalista_iel-senai-e-inpi.pdf. Acesso em 6/5/2016.

Jungmann, Diana de Mello. A caminho da inovação: proteção e negócios com bens de propriedade intelectual: guia para o empresário/ Diana de Mello Jungmann, Esther Aquemi Bonetti. – Brasília: IEL, 2010. Disponível em: http://www.inpi.gov.br/sobre/arquivos/guia_empresario_iel-senai-e-inpi.pdf. Acesso em 6/5/2016.

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.

Observação:

O site meninasnacomputacao.ufs.br é um site de projeto acadêmico sem nenhum interesse comercial. Entretanto ele foi usado nessa cartilha como um cenário de comércio eletrônico somente para ilustrar o conteúdo proposto. A parte relativa ao comércio eletrônico do cenário foi inspirado no site no <http://www.submarino.com.br/>

E o cenário do comércio eletrônico da página 19 foi inspirado no <https://www.amazon.com.br/>

Outras cartilhas de Propriedade Intelectual em: <http://www.inpi.gov.br/publicacoes>

Outras cartilhas de computação em: <http://meninasnacomputacao.ufs.br/>

Sobre os autores

ALBERT SANTOS BARBOSA

Bolsista de Extensão-UFS (PAEX)

Graduando em Design Gráfico pela Universidade Federal de Sergipe - UFS, bolsista do PAEX no projeto de extensão - Popularização da Ciência da Computação em Sergipe - possui experiência nas áreas de design gráfico, design editorial e ilustração com foco em concept de personagens, storyboards e ilustração publicitária.

ÍCARO DANTAS SILVA

Bolsista de Iniciação Científica (PIBIC)

Bacharelado em Ciência da Computação na Universidade Federal de Sergipe - UFS.

MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

Bolsista de Produtividade Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora do CNPq

Professor Adjunto IV do Departamento de Computação da Universidade Federal de Sergipe. Membro do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na UFS. Pós-doutora em Propriedade Intelectual no Instituto Nacional de 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. Atua também em Inovação Tecnológica, Propriedade Intelectual capacitando empresários na área de TI e fornecendo consultoria em Registro de Software e patente.

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

RITA PINHEIRO-MACHADO

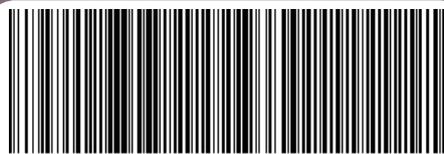
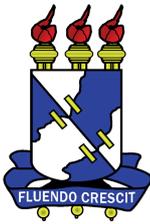
Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Santa Úrsula (1984). Mestrado (1999) e Doutorado (2004) em Química Biológica, ambos com ênfase em Gestão, Educação e Difusão de Biociências, realizados no Instituto de Bioquímica Médica da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Atualmente sou pesquisadora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

Agradecimentos

Ao CNPq, INPI, SBC, CAPES, FAPITEC, DCOMP, PROCC, CINTTEC e PROEX.

APOIO:



ISBN 978-85-7669-366-6