

# ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 3

Propriedade  
Intelectual



VOLUME 17

## PASSATEMPOS- PARTE 3



MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES  
MARCELO DE OLIVEIRA COSTA MACHADO  
LUIZ ALBERTO PEREIRA AFONSO RIBEIRO  
ELTON FIGUEIREDO DE SOUZA SOARES  
RITA PINHEIRO-MACHADO  
JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

REITOR

Prof. Dr. Ricardo Silva Cardoso

VICE-REITOR

Prof. Dr. Benedito Fonseca e Souza Adeodato

CAPA, ILUSTRAÇÕES E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

José Humberto dos Santos Júnior

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

*Os personagens e algumas imagens desta obra foram retiradas e reutilizadas dos gibis correspondentes, descritos na Apresentação.*

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P286

Passatempos: parte três [recurso eletrônico] / Nunes, Maria Augusta Silveira Netto ... [et al.]. – Porto Alegre : SBC, 2020. 24 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade intelectual ; v. 17).

ISBN 978-65-87003-20-7

1. Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Passatempo. I. Machado, Marcelo de Oliveira Costa. II. Ribeiro, Luiz Alberto Pereira Afonso. III. Soares, Elton Figueiredo de Souza. IV. Pinheiro-Machado, Rita. V. Santos Júnior, José Humberto dos. VI. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VII. Universidade Federal de Sergipe. VIII. Título. IX. Série.

CDU 004:347.77 (059)

Catalogação elaborada por Francine Conde Cabral

CRB-10/2606



UNIRIO  
Universidade Federal do  
Estado do Rio de Janeiro



MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES  
MARCELO DE OLIVEIRA COSTA MACHADO  
LUIZ ALBERTO PEREIRA AFONSO RIBEIRO  
ELTON FIGUEIREDO DE SOUZA SOARES  
RITA PINHEIRO-MACHADO  
JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

# ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**Série 3: Propriedade Intelectual**

**Volume 17: Passatempos - Parte 3**

Porto Alegre/RS  
Sociedade Brasileira de Computação  
2020

# Apresentação

Essa cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D nº313532/2019-2, coordenado pela prof<sup>a</sup>. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvida no Departamento de Informática Aplicada (DIA)/ Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI) e Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). É também vinculado à projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pelos NITs institucionais UNIRIO/UFS. O público alvo das cartilhas são jovens e pré-adolescentes. O objetivo é fomentar ao público nacional o interesse pela área de Ciência da Computação e Propriedade Intelectual.

Essa cartilha apresenta passatempos para reforçar os conhecimentos adquiridos nos Volumes 7, 8 e 9 desta Série sobre Propriedade Intelectual.

*(os Autores)*

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



# PASSATEMPOS

Vol. 7

## Caça Palavras

R	E	A	S	U	C	S	E	I	N	O	V	A	Ç	Ã	O	E	T	E	Y	N	H
M	U	R	G	R	U	O	A	I	E	I	A	I	E	L	L	P	M	R	O	E	M
O	T	T	N	O	D	H	N	I	N	H	L	N	O	D	S	P	I	N	R	T	A
R	O	T	N	S	I	A	C	S	E	V	R	N	G	N	R	X	E	N	S	V	E
Y	N	E	N	E	H	E	O	T	U	N	E	R	R	E	N	U	N	P	S	I	A
F	I	T	I	N	U	E	I	E	F	M	I	N	E	O	D	A	C	A	E	O	E
P	R	O	P	R	I	E	D	A	D	E	I	N	T	E	L	E	C	T	U	A	L
N	H	H	H	E	E	T	P	I	E	Y	D	D	P	O	D	F	O	E	O	A	O
I	O	E	F	O	E	R	Q	R	T	E	A	N	O	R	R	D	O	N	N	I	O
N	N	R	A	D	N	C	M	L	D	T	N	L	N	R	R	A	E	T	Y	L	W
N	M	P	R	H	O	R	T	O	T	N	H	D	H	N	N	S	E	L	A	G	
U	H	T	I	I	D	N	R	S	H	T	H	L	O	A	W	U	L	E	H	T	S
T	L	S	A	F	H	I	R	O	R	E	E	R	U	H	F	P	L	T	W	A	A
I	R	E	G	I	S	T	R	O	D	E	S	O	F	T	W	A	R	E	E	O	W
C	U	A	I	M	R	D	I	R	E	I	T	O	A	U	T	O	R	A	L	S	I
E	A	H	O	R	M	E	N	I	N	A	S	D	I	G	I	T	A	I	S	A	A

AS PALAVRAS DESTE CAÇA PALAVRAS ESTÃO ESCONDIDAS NA HORIZONTAL, VERTICAL E DIAGONAL:



CONSUMIDOR, DIREITO AUTORAL, EMPREENDEDORISMO, INOVAÇÃO, INPI, INVENTORAS, MENINAS DIGITAIS, NIT, PATENTE, PROPRIEDADE INTELECTUAL, REGISTRO DE SOFTWARE.





# PASSATEMPOS

Vol. 7

## Complete as Lacunas

- 1 DE ACORDO COM PETER DRUCKER, INOVAÇÃO É A MUDANÇA DE \_\_\_\_\_ DE AGENTES, NO MERCADO, COMO \_\_\_\_\_ E \_\_\_\_\_ DE QUALQUER COISA.
- 2 AO CONTRÁRIO DO QUE MUITOS DIZEM, PATENTES E REGISTROS NÃO SÃO FORMAS DE \_\_\_\_\_ O CONHECIMENTO, VISTO QUE OFERECEM AMPLA \_\_\_\_\_, GARANTINDO AO TITULAR O \_\_\_\_\_ DE USO EXCLUSIVO DO TÍTULO.
- 3 NOS ESTADOS UNIDOS EXISTE UM CENÁRIO REPRESENTATIVO ONDE SOMENTE \_\_\_% É MULHER E, DESTAS SOMENTE \_\_\_% É MULHER AFRODESCENDENTE.
- 4 O TEMPO QUE O INVENTOR AUFERE LUCRO SOB O PRODUTO É DETERMINADO POR LEI, NO CASO DA \_\_\_\_\_ DE INVENÇÃO É DE 20 ANOS E DO MODELO DE UTILIDADE É DE \_\_\_\_\_ ANOS, A PARTIR DA DATA DE DEPÓSITO.
- 5 O \_\_\_\_\_ É O ÓRGÃO RESPONSÁVEL NO BRASIL POR RECEBER E CONCEDER OS DE DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL.

Volume 7

Empreendedorismo, Registro de Programa de Computador e Patente Envolvendo Criações Implementadas por Programa de Computador: Parte 1





## Assinale com V ou F

- ( ) SE TRATANDO DE UM SOFTWARE EMBARCADO É POSSÍVEL SOLICITAR PATENTE PARA AS FUNCIONALIDADES DO SOFTWARE.
- ( ) A PATENTE DE INVENÇÃO E O REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR SÃO TIPOS EQUIVALENTES DE PROTEÇÃO.
- ( ) DE ACORDO COM BEN HORWITZ, SE VOCÊ EDUCA UMA MULHER, ELA REPLICA OS ENSINAMENTOS PARA 5 OUTRAS PESSOAS, EM MÉDIA.
- ( ) É POSSÍVEL SOLICITAR REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR PARA O CÓDIGO FONTE DE UM SOFTWARE.
- ( ) O NIT É O ÓRGÃO RESPONSÁVEL NO BRASIL POR RECEBER E CONCEDER OS DIREITOS DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL.

Volu

Empreendedorismo, Registro de Programa de Computador e Patente Envolvendo Criações Implementadas por Programa de Computador: Parte 1



Augusta Silveira Netto Nunes  
Rita Pinheiro-Machado  
Cassio Gabriel Gomes dos Santos



# PASSATEMPOS

Vol. 7

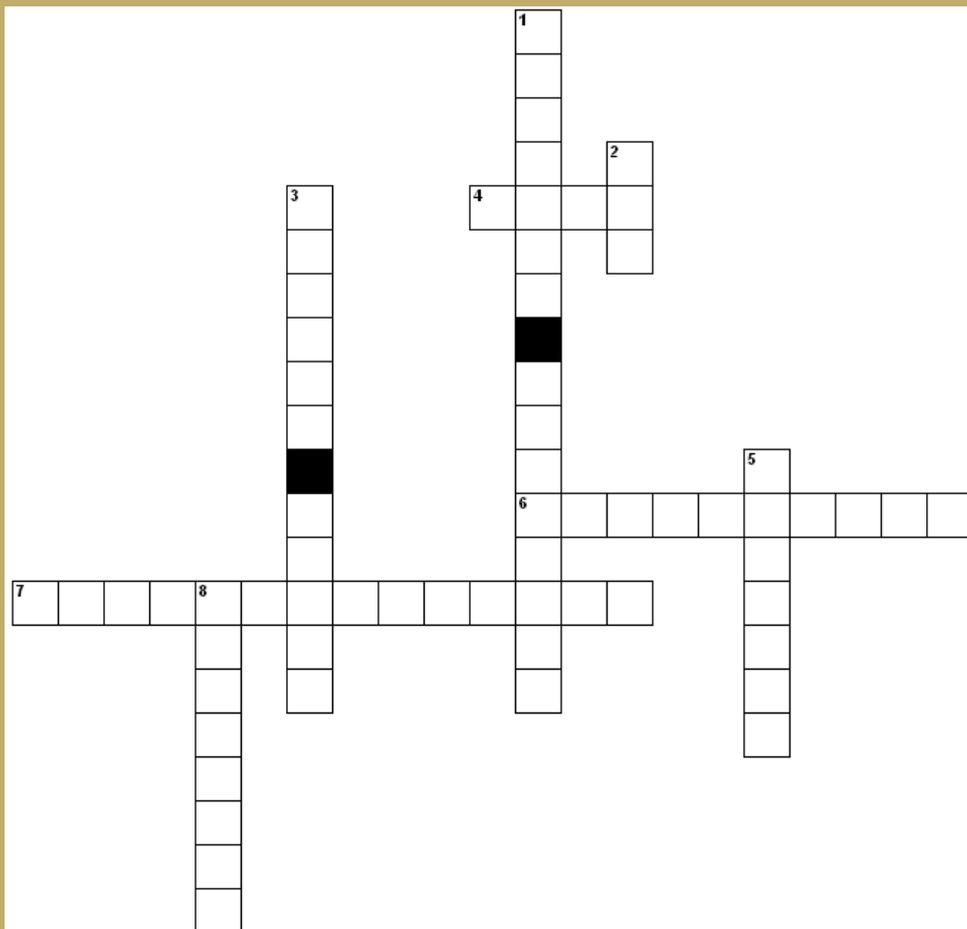
## Encontre os 7 Erros



Maria Augusta Silveira Netto Nunes  
Rita Pinheiro-Machado  
Gilberlan Gomes dos Santos



## Palavras Cruzadas



COMPLETE AS PALAVRAS CRUZADAS USANDO AS DICAS ABAIXO:



### HORIZONTAL

- 4. SIGLA DA INSTITUIÇÃO FEDERAL QUE TEM ATRIBUIÇÃO LEGAL DE CONCEDER E REGISTRAR DIREITOS DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL.
- 6. ESPAÇO EXISTENTE DENTRO DO PARQUE TECNOLÓGICO QUE TEM COMO OBJETIVO APOIAR O DESENVOLVIMENTO DE PEQUENAS OU MICROEMPRESAS NOS SEUS PRIMEIROS ANOS DE EXISTÊNCIA.
- 7. ASPECTO QUE O SOFTWARE EMBARCADO TRAZ PARA O EQUIPAMENTO QUE SE DESEJA PATENTEAR.

### VERTICAL

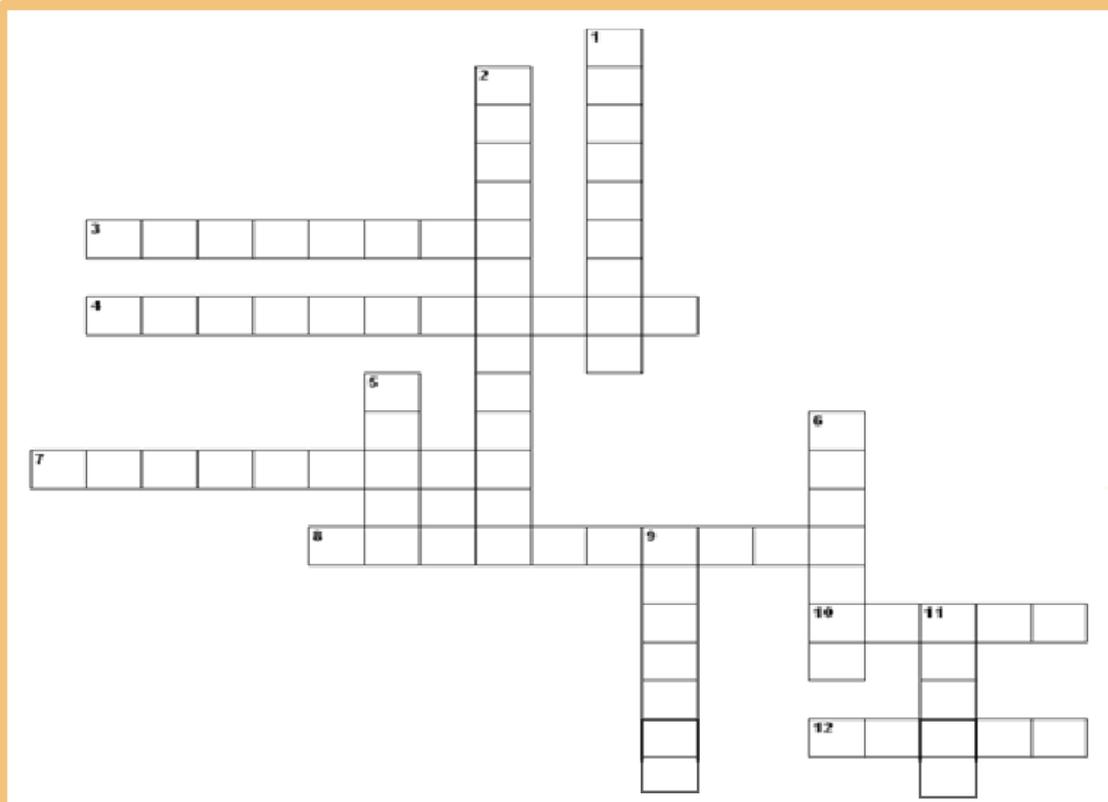
- 1. PROGRAMA EMPREENDEDOR-EDUCACIONAL QUE TEM COMO OBJETIVO ATRAIR MENINAS PARA A COMPUTAÇÃO.
- 2. SIGLA DA UNIDADE EXISTENTE NAS UNIVERSIDADES, RESPONSÁVEIS PELO ACOMPANHAMENTO DOS DEPÓSITOS DE ATIVOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL.
- 3. SISTEMA DE SÍMBOLOS UTILIZADOS PARA ESCREVER UM SOFTWARE E QUE PODE SER DEPOSITADO NO INPI PARA REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR.
- 5. TIPO DE PROTEÇÃO QUE PROTEGE INVENÇÕES.
- 8. MUDANÇA DE COMPORTAMENTO DE AGENTES, NO MERCADO, COMO FORNECEDORES E CONSUMIDORES DE QUALQUER COISA.



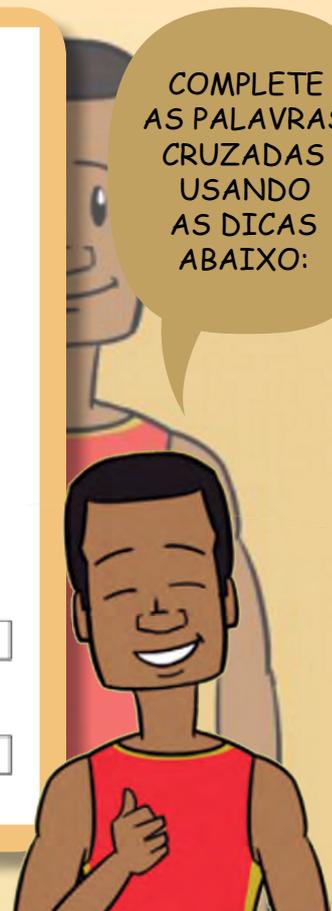
# PASSATEMPOS

Vol. 8

## Palavras Cruzadas - Direito autoral de Software



COMPLETE AS PALAVRAS CRUZADAS USANDO AS DICAS ABAIXO:



### HORIZONTAL

3. O \_\_\_\_\_ DE UM PROGRAMA DE COMPUTADOR MOSTRA SUA IMPORTÂNCIA QUANDO OCORRE UMA SITUAÇÃO DE LITÍGIO ONDE TENTAM UTILIZAR INDEVIDAMENTE O CÓDIGO PARA OBTER VANTAGEM FINANCEIRA.
4. CONJUNTO ORDENADO DE INSTRUÇÕES QUE PODE SER PROTEGIDO É DENOMINADO \_\_\_\_\_.
7. SEGUNDO A CONVENÇÃO DE BERNA, PROGRAMA DE COMPUTADOR É UMA OBRA \_\_\_\_\_.
8. UM EXEMPLO DE CONHECIMENTO QUE NÃO É COBERTO POR DIREITO AUTORAL É O CONCEITO \_\_\_\_\_.
10. PESSOA FÍSICA CRIADORA DE UMA OBRA LITERÁRIA OU SOFTWARE, SE CHAMA \_\_\_\_\_.
12. O REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR PROTEGE CONTRA " \_\_\_\_\_ " ILEGAL.

### VERTICAL

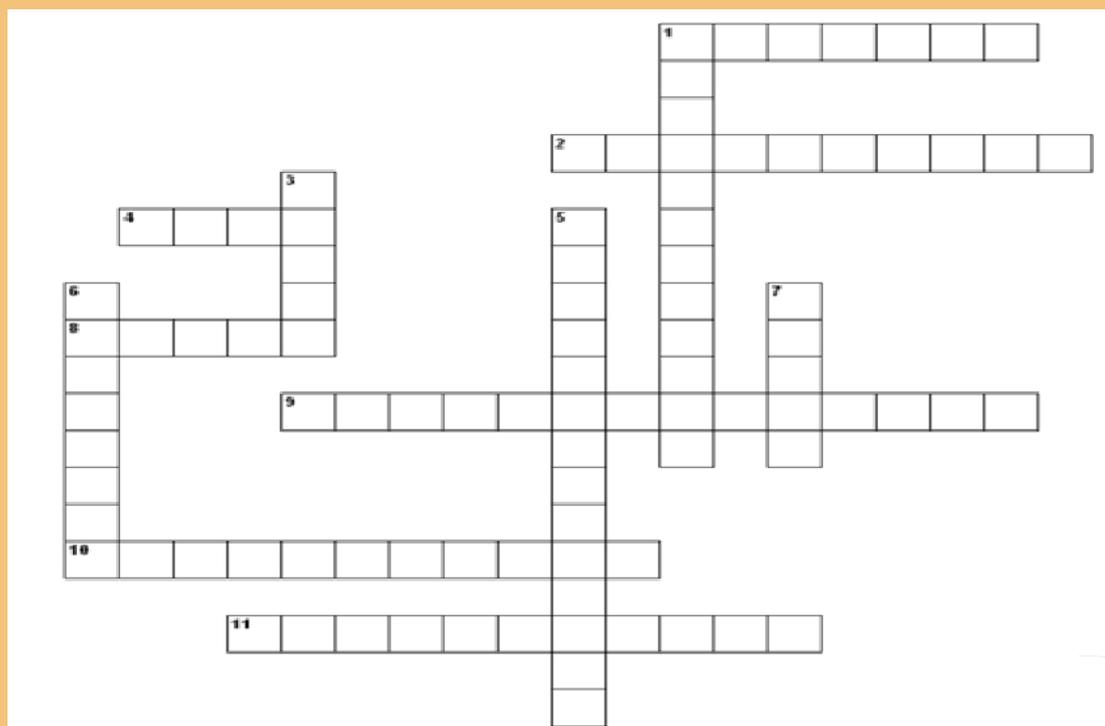
1. UMA VEZ REGISTRADO O PROGRAMA DE COMPUTADOR, POR QUANTOS ANOS O DIREITO DO AUTOR É ASSEGURADO QUANTO À REPRODUÇÃO, DISTRIBUIÇÃO E COMERCIALIZAÇÃO, SEM O CONSENTIMENTO DO TITULAR?
2. COMO SE CHAMA A LEI QUE PROTEGE O CÓDIGO?
5. CONVENÇÃO DE \_\_\_\_\_, ESTABELECIDADA EM 1886, TRATA DA PROTEÇÃO DAS OBRAS LITERÁRIAS E ARTÍSTICAS.
6. DIREITO " \_\_\_\_\_ " É UMA FORMA DE PROTEÇÃO DO PROGRAMA DE COMPUTADOR.
9. É A PARTE \_\_\_\_\_ DO SOFTWARE QUE É PROTEGIDA POR MEIO DO REGISTRO DO PROGRAMA DE COMPUTADOR.
11. ACORDO INTERNACIONAL CONHECIDO COMO " \_\_\_\_\_ " ESTABELECEU O ENTENDIMENTO DE QUE OS PROGRAMAS DE COMPUTADOR DEVEM SER PROTEGIDOS COMO CRIAÇÃO LITERÁRIA.



# PASSATEMPOS

Vol. 8

## Palavras Cruzadas - Propriedade Industrial e Patente



VAMOS TENTAR MAIS UM?



### HORIZONTAL

1. NOME DADO AO TIPO DE PROTEÇÃO PARA UM INVENTO QUE TEM FUNCIONALIDADE DEVIDO A UM SOFTWARE EMBARCADO.
2. É A LEI DE PROPRIEDADE \_\_\_\_\_ QUE ESTABELECE PROTEÇÃO ÀS PATENTES.
4. ÓRGÃO DO GOVERNO QUE CONCEDE DIREITOS DE PATENTES NO BRASIL.
8. TODO DEPÓSITO DE PATENTE PASSA POR UM RIGOROSO \_\_\_\_\_ PARA QUE POSSA SER CONCEDIDA.
9. PROPRIEDADE QUE O PROGRAMA DE COMPUTADOR TRAZ PARA UM EQUIPAMENTO PATENTEADO.
10. O REGISTRO DE PATENTE É \_\_\_\_\_ PARA QUE O INVENTOR TENHA DIREITO À PROTEÇÃO QUANTO AO USO E COLOCAR A INVENÇÃO À VENDA SEM PREMISSÃO DO CRIADOR.
11. O DEPÓSITO DE PATENTE É OBRIGATÓRIO PARA ASSEGURAR O DIREITO DE UM NOVO PRODUTO OU PROCESSO. NO CASO DO PROGRAMA DE COMPUTADOR, É \_\_\_\_\_ PARA ASSEGURAR O DIREITO AUTORAL.

### VERTICAL

1. O QUE É PROTEGIDO EM RELAÇÃO AO OBJETO COM UMA FUNCIONALIDADE EMBARCADA?
3. O DIREITO CONCEDIDO AO TITULAR DA PATENTE DE INVENÇÃO VALE POR \_\_\_\_\_ ANOS.
5. O QUE NÃO É PROTEGIDO POR MEIO DO REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR?
6. DENOMINAÇÃO DADA AO ATO DE SOLICITAR UMA PATENTE JUNTO AO INPI.
7. A PATENTE PROTEGE CONTRA " \_\_\_\_\_ " ILEGAL.



## Caça Palavras

SOBRE PROPRIEDADE INDUSTRIAL E INTELLECTUAL, VAMOS TENTAR RESOLVER ESTE CAÇA PALAVRAS?

LEMBRE-SE: AS PALAVRAS DESTA CAÇA-PALAVRAS ESTÃO DISPOSTAS NA HORIZONTAL, VERTICAL, DIAGONAL OU PODEM ESTAR ESCRITAS DE TRÁS PARA FRENTE.

E	T	P	R	O	P	R	I	E	D	A	D	E	L	T	O	A	E
C	A	R	O	C	I	T	Á	M	E	T	A	M	A	U	E	T	P
O	E	L	I	T	E	R	Á	R	I	A	Y	E	U	D	T	E	R
P	L	N	W	P	T	Y	R	P	A	T	E	N	T	E	L	G	O
I	H	E	S	U	S	C	E	R	T	I	F	I	C	A	D	O	G
A	O	T	L	O	D	A	C	R	A	B	M	E	E	A	G	E	R
P	R	F	I	H	O	A	F	O	N	T	E	G	L	T	E	N	E
O	S	N	C	A	N	D	O	T	I	S	O	P	E	D	T	I	S
A	U	T	O	R	A	L	O	T	D	H	H	W	T	C	P	A	S
T	R	R	E	P	R	O	D	U	Ç	Ã	O	D	N	N	A	I	O
A	G	B	O	E	D	A	D	I	L	A	N	O	I	C	N	U	F
O	C	I	E	N	T	I	F	I	C	O	E	I	O	C	D	S	H

AUTORAL, BERNA, CERTIFICADO, CIENTÍFICO, CÓPIA, DEPÓSITO, EMBARCADO, FONTE, FUNCIONALIDADE, INPI, INTELLECTUAL, LITERÁRIA, MATEMÁTICO, PATENTE, PROGRESSO, PROPRIEDADE



# PASSATEMPOS

Vol. 8

## Criptograma

SERÁ QUE CONSEGUIMOS RESOLVER ESSE? VOU TE AJUDAR COM ALGUMAS LETRAS PARA DECIFRAR O CRIPTOGRAMA:

(C=A) (X=E) (Z=I) (P=O) (K=U)  
(M=C) (O=M)

Volume 8

N C J C    J X W Z I Q J C J    K O C    N C Q X F Q X    P

M J Z C H P J    N J X M Z I C    N C I I C J    N P J    K O

X B C O X    L K X    M P O N J P G X    F P G Z H C H X    F P

P Y G Z C



## Caça Palavras

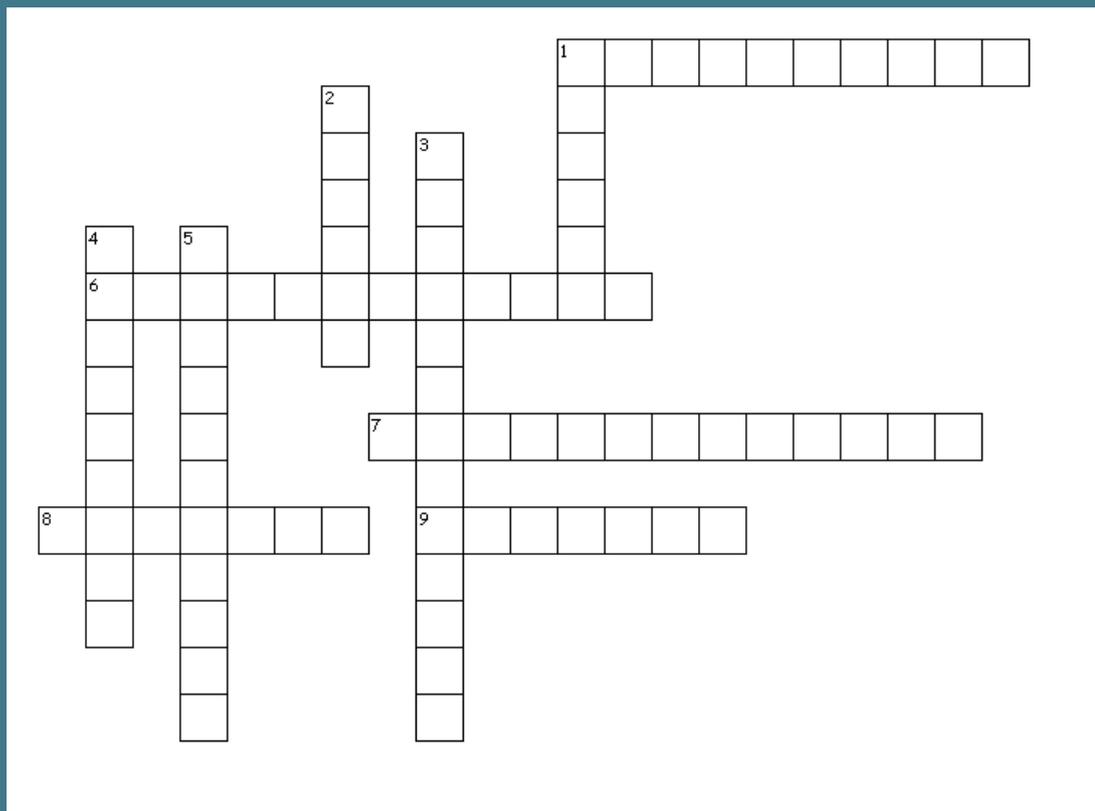
APÓS A **criação** de um novo produto ou processo, para patentear, é necessário antes avaliar se a criação é passível de ser protegida como patente de invenção ou modelo de utilidade, não fere o art. 10 da LPI. Caso a criação incida nas proibições do art. 10, não poderá ser patenteada. Caso não incida no art. 10, deve-se **investigar** se a criação está de acordo com o art. 18, ou seja, se é matéria patenteável, e só a partir daí é avaliado se a criação é nova, **inventiva** e se tem aplicação industrial; se sim é possível ser patenteada, caso contrário não é patenteável, e será **indeferida**.



E	R	T	N	Y	E	I	T	I	S	H	S	D	C	L	L	U	E	I	E	T	T
A	O	L	N	H	D	C	T	I	M	E	C	C	N	A	W	T	E	O	V	N	S
E	F	O	L	L	I	N	I	N	S	W	N	K	T	P	O	I	O	A	E	I	E
D	N	E	I	S	C	I	N	V	E	S	T	I	G	A	R	L	I	T	D	I	S
R	O	A	P	E	T	E	D	E	T	E	C	H	C	T	F	I	D	L	A	H	F
A	O	E	H	O	E	N	U	N	R	L	A	H	Y	E	E	D	I	O	R	T	R
R	A	A	A	C	H	N	S	T	G	A	E	D	S	N	S	A	N	O	L	G	O
U	R	I	E	O	T	Y	T	I	W	E	P	T	R	T	E	D	D	H	T	E	I
T	A	U	E	I	T	T	R	V	H	D	R	E	C	E	O	E	E	O	A	H	F
E	B	T	T	O	C	R	I	A	Ç	Ã	O	R	N	T	E	E	F	E	G	E	E
I	R	T	I	C	F	M	A	R	E	B	D	I	P	S	U	W	E	T	L	G	L
R	S	E	S	C	A	P	L	D	S	H	U	Y	E	L	I	A	R	K	E	N	Y
I	L	H	I	E	N	E	E	E	E	E	T	X	O	V	D	E	I	T	T	K	O
C	F	D	W	C	B	G	I	R	O	A	O	R	N	C	M	O	D	E	L	O	N
Y	E	I	B	R	R	A	P	R	O	C	E	S	S	O	S	T	A	E	O	I	T
R	I	I	T	C	N	S	D	S	H	S	N	I	R	E	R	I	O	I	R	A	Y



## Palavras Cruzadas



PREENCHA  
AS  
PALAVRAS  
CRUZADAS,  
USANDO  
AS DICAS  
ABAIXO:

O (2) \_\_\_\_\_ FONTE DE UM SOFTWARE NÃO PODE SER PATENTEADO.

(8) \_\_\_\_\_ É UM TÍTULO DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL OUTORGADO PELO (1) \_\_\_\_\_.

O MODELO DE (4) \_\_\_\_\_, CORRESPONDE A UMA NOVA FORMA OU DISPOSIÇÃO CONFERIDA EM UM OBJETO PRÉ-EXISTENTE.

TAMBÉM, NÃO É INVENÇÃO, NEM MU: (9) \_\_\_\_\_ MATEMÁTICOS, COMERCIAIS, CONTÁBEIS, FINANCEIROS, EDUCACIONAIS, PUBLICITÁRIOS, DE FISCALIZAÇÃO, REGRAS DE JOGO, ENTRE OUTROS.

TAMBÉM NÃO É (5) \_\_\_\_\_: O QUE FOR CONTRA A MORAL E OS BONS COSTUMES, SEGURANÇA, ORDEM E SAÚDE PÚBLICAS, MATÉRIAS RELATIVAS À (3) \_\_\_\_\_ DO NÚCLEO ATÔMICO, O TODO OU PARTE DE SERES VIVOS, EXCETO MICRORGANISMOS (6) \_\_\_\_\_.

EXISTEM VÁRIAS VANTAGENS DA PI PARA O EMPREENDEDOR OU EMPRESA: MONOPÓLIO DE (1) \_\_\_\_\_, POSSIBILIDADE DE VENDER OU LICENCIAR A INVENÇÃO, INSTRUMENTO LEGAL DE AÇÃO CONTRA (7) \_\_\_\_\_.





# PASSATEMPOS

Vol. 9

## Jogo dos 7 erros



Volume

Emp  
Com  
imp  
Part

de  
s  
dor:

antas Silva  
re Ciancio  
etto Nunes  
-Machado  
dos Santos



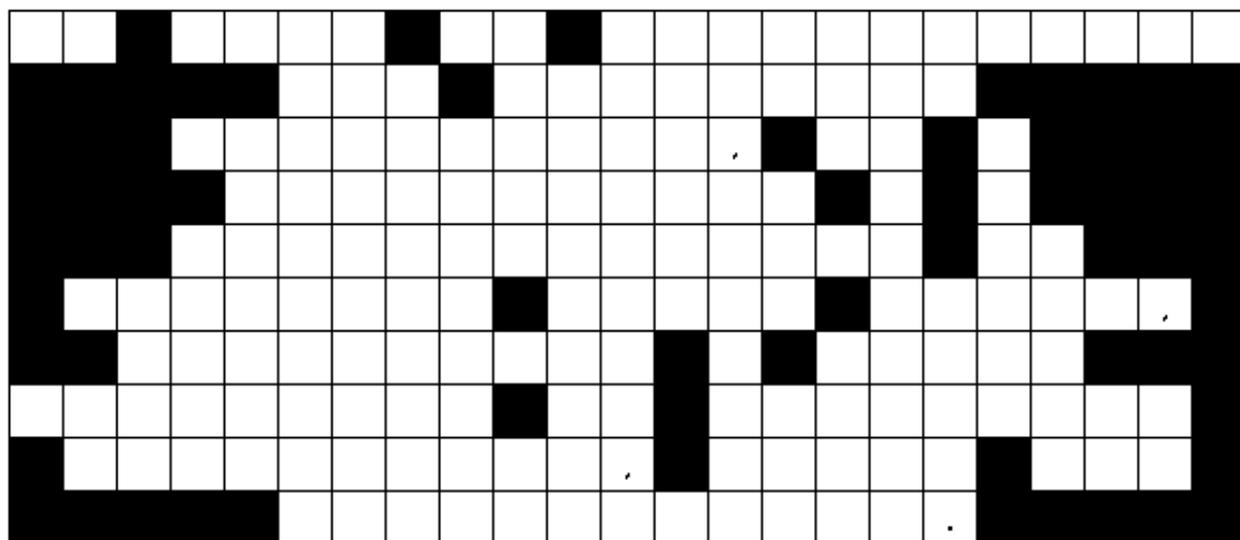
# PASSATEMPOS

Vol. 9

## Frases Ocultas



VAMOS PARA MAIS UM DESAFIO!



W U S  
 E C M E T E V I  
 V N O T C A A F U E P E  
 F M Q N R P E F E Á E A S E D  
 N A P O I E N L E Q D O S E J O O  
 C U C T R I S M O R P P D A C A O  
 O S F U V A R S V O S T A M I E S E N ã  
 I N D Í S A I D N D L S W I D E M V Ç S O  
 N S O E E B A I O A D E I T O L E O A S E R  
 P A I S T S E T I A O O N E A R N M A M T O S





# PASSATEMPOS

Vol. 9

## Jogo dos 7 erros



Alexandre Ciancio  
Maria Augusta Silveira Netto Nunes  
Rita Pinheiro-Machado  
Gilberlan Gomes dos Santos



# BIBLIOGRAFIA

Inspirado nos gibis S3V4, S3V5 e S3V6;

Passatempos gerados nas ferramentas/sites:

<http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/DoublePuzzleSetupForm.asp>

<https://www.educolorir.com/crosswordgenerator.php>

<https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/>

<https://www.vogais.com.br/geradores-de-palavras-cruzadas/>

[www.fonema.com.br](http://www.fonema.com.br)

Mais gibis em:

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/>

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html>

## SOBRE OS AUTORES:

### **Maria Augusta Silveira Netto Nunes**

**Bolsista de Produtividade Desen. Tec. e Extensão Inovadora do CNPq - Nível 1D - Programa de Desenvolvimento Tecnológico e Industrial**

Professor Associado II do Departamento de Computação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Membro do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na Universidade Federal de Sergipe. Membro permanente no Programa de Pós-graduação em Informática PPGI (UNIRIO) (ciclo março de 2020). Pós-doutora pelo laboratório LINE, Université Côte d'Azur/Nice Sophia Antipolis/ Nice-França (2019). Pós-doutora pelo Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) (2016). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduche) no INESC-ID- IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998) . Graduada em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo-RS (1995) . Possui experiência acadêmico- tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica- Propriedade Intelectual. É bolsista produtividade DT-CNPq. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente no uso de HQs na Educação e Pensamento Computacional. Também em inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional, Atua também em Propriedade Intelectual para Computação. Criou o projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC, <http://almanaquesdacomputacao.com.br/> <http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ>  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>

### **Marcelo de Oliveira Costa Machado**

Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2018) e possui graduação em Ciência da Computação (2015) e Ciências Exatas (2014) pela mesma universidade. Além disso, trabalha como estagiário de Pesquisa e Desenvolvimento na IBM Research. Atualmente, seus principais interesses de pesquisa incluem Busca como um processo de Aprendizagem (Searching as Learning), Recuperação da Informação, Análise de Aprendizagem (Learning Analytics), Aprendizagem Adaptativa (Adaptive Learning), Representação de Conhecimento e Raciocínio e Mineração de Argumentação (Argumentation Mining).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2267884087982063>

## **Luiz Alberto Pereira Afonso Ribeiro**

Cursando Doutorado em Sistema de Informação na UNIRIO na área de Inteligência Artificial pesquisando sobre farmacovigilância, possui graduação em Computação pela PUC-RJ e Mestrado em Administração de Empresas, pelo IBMEC, na linha de Sistemas de Informação e Business Intelligence. Reúne experiência profissional de 35 anos em TI, atuando como Analista de Sistemas e Consultor, sendo os últimos 25 anos em Gestão de projetos e gerência de sistemas em empresas de várias indústrias, em especial no mercado financeiro. Nos últimos cinco anos atua na área de Gestão de Tecnologia do INCA.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0834662005295806>

## **Elton Figueiredo de Souza Soares**

Elton F. de S. Soares está cursando o Doutorado em Informática pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Brasil. Ele obteve o título de Mestre em Informática (2019) e Bacharel em Sistemas de Informação (2017) pela UNIRIO. Atualmente, ele é Pesquisador em Engenharia de Software na IBM Research. Durante seu curso de graduação, ele estudou na California State University, Northridge (2014). Sua experiência e interesses de pesquisa incluem soluções para cidades inteligentes, sistemas de transporte inteligentes, inteligência artificial, aprendizado de máquina, representação do conhecimento e raciocínio.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8018409538493110>

## **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 é Especialista Sênior em Propriedade Intelectual do Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) onde começou a trabalhar como examinadora de patentes (2002 - 2004); foi Coordenadora da Cooperação Nacional (2005 - 2007), que atua na articulação de parcerias com os diversos atores do sistema nacional de inovação. Em 2008, coordenou 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 atuou como Coordenadora-Geral de Ação Regional coordenando a atuação do INPI nos Estados da Federação. Entre 2013 e março de 2018 coordenou mais uma vez a Academia de Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento do INPI. Desde 2006, atua como Professora do Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Inovação do INPI e desde 2013 do Doutorado em Propriedade Intelectual e Inovação do INPI.

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

## **José Humberto dos Santos Júnior**

Estudante de Ciência da Computação da Universidade Federal de Sergipe – UFS.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9144803555676838>

# **Agradecimentos**

Ao CNPq, CAPES, SBC, BSI/PPGI-UNIRIO e INPI.

# APOIO



UNIRIO  
Universidade Federal do  
Estado do Rio de Janeiro



ISBN 978-658700320-7



9 786587 003207