

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE

3

PROPRIEDADE
INTELCTUAL

Volume 6

PERSONAGENS EM SOFTWARE



Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Rita Pinheiro-Machado
Jean Carvalho Santos

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Universidade Federal de Sergipe

REITOR

Prof. Dr. Angelo Roberto Antonioli

VICE-REITOR

Prof. André Maurício Conceição de Souza

CAPA E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Jean Carvalho Santos

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

COLABORADORES DO INPI:

Claudia Torres

Lúcia Fernandes

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

N972p

Nunes, Maria Augusta Silveira Netto

Personagens em software [recurso eletrônico] / Maria Augusta Silveira Netto Nunes, Rita Pinheiro-Machado, Jean Carvalho Santos. – Porto Alegre : SBC ; São Cristóvão : UFS, 2016.

28 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade Intelectual ; v. 6).

ISBN 978-85-7669-362-8 Computação. 2. Propriedade intelectual. 3.

Software - Proteção. I. Pinheiro-Machado, Rita. II. Santos, Jean Carvalho. III. Título. IV. Série.

CDU 004:347.77(059)



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

ISBN: 978-85-7669-362-8

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 3: PROPRIEDADE INTELECTUAL

VOLUME 6

Personagens em Software

Sociedade Brasileira de Computação – SBC

Porto Alegre - RS

AUTORES

Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Rita Pinheiro-Machado
Jean Carvalho Santos

Realização
Universidade Federal de Sergipe

São Cristóvão – Sergipe - 2016

APRESENTAÇÃO

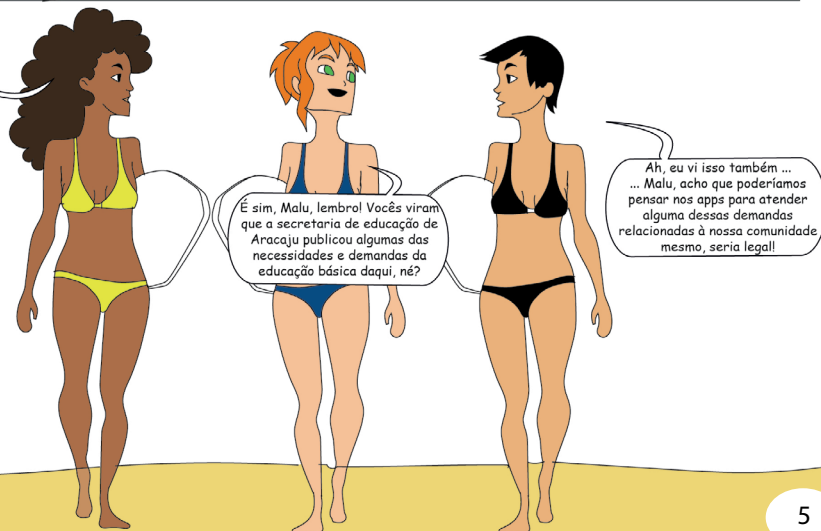
Essa cartilha foi desenvolvida durante o projeto de pós-doutorado de Maria Augusta S. N. Nunes, sob supervisão de Rita Pinheiro-Machado do Instituto Nacional da Propriedade Intelectual INPI/RJ. É, também, vinculado ao projeto da Bolsa de Produtividade CNPq–DTII n°310793/2013-0, coordenado pela prof^a. 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 e de iniciação científica 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 foca sobre a apropriação intelectual de Personagens em Software.

(os Autores)



Então meninas, eu estava pensando nos apps que estamos desenvolvendo... Lembram que a gente já tinha conversado em desenvolvê-los pensando em alguma necessidade educacional ... aqui das nossas escolas de Aracaju...





Lá vai então...
... o APP. Edu é o Concurso
Desenvolvimento de
Soluções de Tecnologia e
Objetos de Aprendizagem
para a Educação do CBIE.

CBIE?

Sim, o CBIE é o Congresso
Brasileiro de Informática
da Educação!

Ah é, lembrei! Ocorre
anualmente e é promovido
pela SBC, não é?

Isso aí!

Uhuhhh, gostei! Deixa eu
procurar aqui na web.

Eita, tudo a ver!!! Vamos
logo transformar nosso
apps em negócio.

Sério meninas, vamos pegar
pesado!!
Letícia, veja aí também...
... quais são as regras do
concurso?
...mas fala rápido, Letícia
que temos de ir para UFS...
senão vamos nos atrasar
para aula!

Oxê, não se afobe, temos tempo

Vejam meninas, as regras são as
seguintes:

Ah, se encaixa perfeito no que
estávamos falando antes!

Condições gerais e objetivos do Concurso

1.1 O Concurso Apps.edu – CBIE 2016 tem como propósito estimular a inovação mediante o desenvolvimento de objetos de aprendizagem e softwares para a educação bem como seu uso em práticas de ensino e aprendizagem. O concurso também visa estimular o empreendedorismo e a geração de oportunidades de negócio a partir dos produtos e protótipos desenvolvidos, mediante o compartilhamento destas iniciativas junto a especialistas da academia, setor produtivo e governamental.

1.2 O concurso tem como objetivo diagnosticar problemas reais que afetam a educação no Brasil e propor ideias e soluções tecnológicas para o desenvolvimento educacional e o empreendedorismo digital. Para tal, pesquisadores, professores, representantes governamentais, empreendedores e instituições não governamentais atuarão num ecossistema de integração que alie a ciência, inovação e empreendedorismo em prol de uma educação de qualidade. Como objetivos específicos, têm-se:

- Agregar diversas áreas do conhecimento e atuação (academia, escolas, governo e empresas) em torno do diagnóstico e proposição de soluções tecnológicas para problemas reais da Educação no Brasil.

www.cbie2016.facom.ufu.br



Menu



Apps.Edu

Concurso Integrado de Desenvolvimento de
Soluções de Tecnologia e Objetos de
Aprendizagem para a Educação - Apps.Edu -
CBIE/2016

Isso!
Mas agora vamos indo meninas,
falamos lá na UFS às 13h. Até
mais!



Mais tarde no DCOMP, UFS

Então meninas, com essas perspectivas legais de oportunidade de negócio desse concurso... fiquei animadérrimo!!!
... seria bom pensarmos nos apps de uma forma mais profissional, não acham?

Verdade Malu, sabe que assisti uma palestra sobre Propriedade Intelectual que falava sobre o registro de Personagem, e Marca em Software, além de outras formas de apropriação do que foi produzido em algum projeto de pesquisa, por exemplo.

Você havia comentado sobre isso. Foi Ariel que estava contigo, não é?

Era ele sim. Ariel é fera já registrou Marca e Software lá no Instituto Nacional da Propriedade Industrial, que chamam de INPI. E ele registrou Personagens também lá na Biblioteca Nacional (BN), tudo isso como produção do trabalho de Iniciação Científica e Tecnológica que ele tem participado nos últimos anos.

Ariel é fera mesmo! Acho muito legal essa coisa de Personagem... poderíamos pensar e estruturar histórias para nosso app, sempre baseados nos mesmos Personagens, que variam e se alternam em cada história, o que acham?

Epa, agora lembrei! Vocês se recordam da aula do professor Cristiano, quando ele falou de Objetos Educacionais, que ele chamava de OE?

Lembro disso! Poderia ser interessante, sim, pois nosso app acaba sendo um tipo de Objeto Educacional de aprendizagem também.

É sim, você tem razão!

Lembro sim: e ele definiu Personagens com características... não é? Para ser usado em diversos objetos educacionais!!

Abre aí Malu!

Meninas deixa eu abrir aqui o PDF do livro dele que fala sobre Objetos Educacionais, para esclarecermos...
... se o nosso futuro app, que vai servir para resolver algum problema da comunidade educacional de Aracaju...
... poderia ser considerado um Objeto Educacional!

OBJETOS
EDUCACIONAIS
PARCERIA FNDE - UFMT
2014

Cristiano Maciel
Patricia Cristiane de Souza
Larissa Lima
Amanda Mariana dos Anjos

Então, ele diz aqui ...
... "Objetos Educacionais são todos os materiais disponíveis na web, com fins didáticos, que utilizam a tecnologia como forma de construção e implementação, tais como os vídeos, os filmes, as animações, os slides, enfim, os materiais didático-tecnológicos elaborados e/ou disponíveis aos docentes, via apoio tecnológico..."

Legal!

Ah, viu só! Então se desenvolvermos os Personagens, eles por si só já podem ser Objetos Educacionais...
...que podem ser usados de diversas formas pelos professores, e mesmo pelos alunos, não é?

Isso... pra criar outros objetos, não é?

e ele continua... completando... "o Objeto Educacional não precisa ter necessariamente um objetivo, pois é uma mídia disponível. O professor que a utiliza em sua prática pedagógica define os objetivos que pretende alcançar com o uso do objeto."

É mesmo, agora lembrei do projeto MeninasnaComputação, lembram? Onde para desenvolver os scrachs* foram usados diversos Personagens? E até os próprios scrachs eram também objetos educacionais!!! Muito legal isso...

É só você ler o gibi que fala sobre a produção dos scrachs, que você vai se lembrar. Procura lá no site <http://meninasnacomputacao.ufs.br/>, pega o Volume 7 da Série 1 do ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO.

Ih, já me esqueci disso!!!

Vou ver sim, obrigada!

Mas Duda, liga então para Ariel pra ver se ele pode nos dar uma ajuda nessa parte de registro de Personagem!

Alô, oi Ariel? Aqui é Duda.

Oi Duda, tudo bem?
O que manda?

Ariel, estou aqui com as meninas e estamos querendo uma ajuda nessa questão do registro de Personagem. Você já registrou no projeto Siirius, não é?

Ah sim, mas eu ajudei Tonny, que era o designer do projeto. Ele que fez todo o processo junto com a professora Guta, na época! Tô te passando o contato dele pelo whatsapp ok?...Tô entrando em aula agora! Tchau!

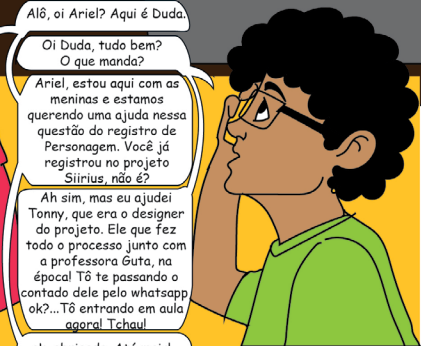
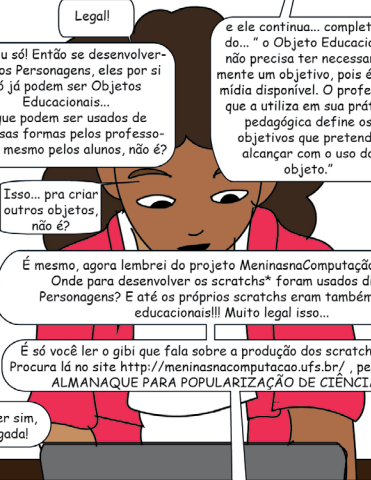
ok, obrigada. Até mais!

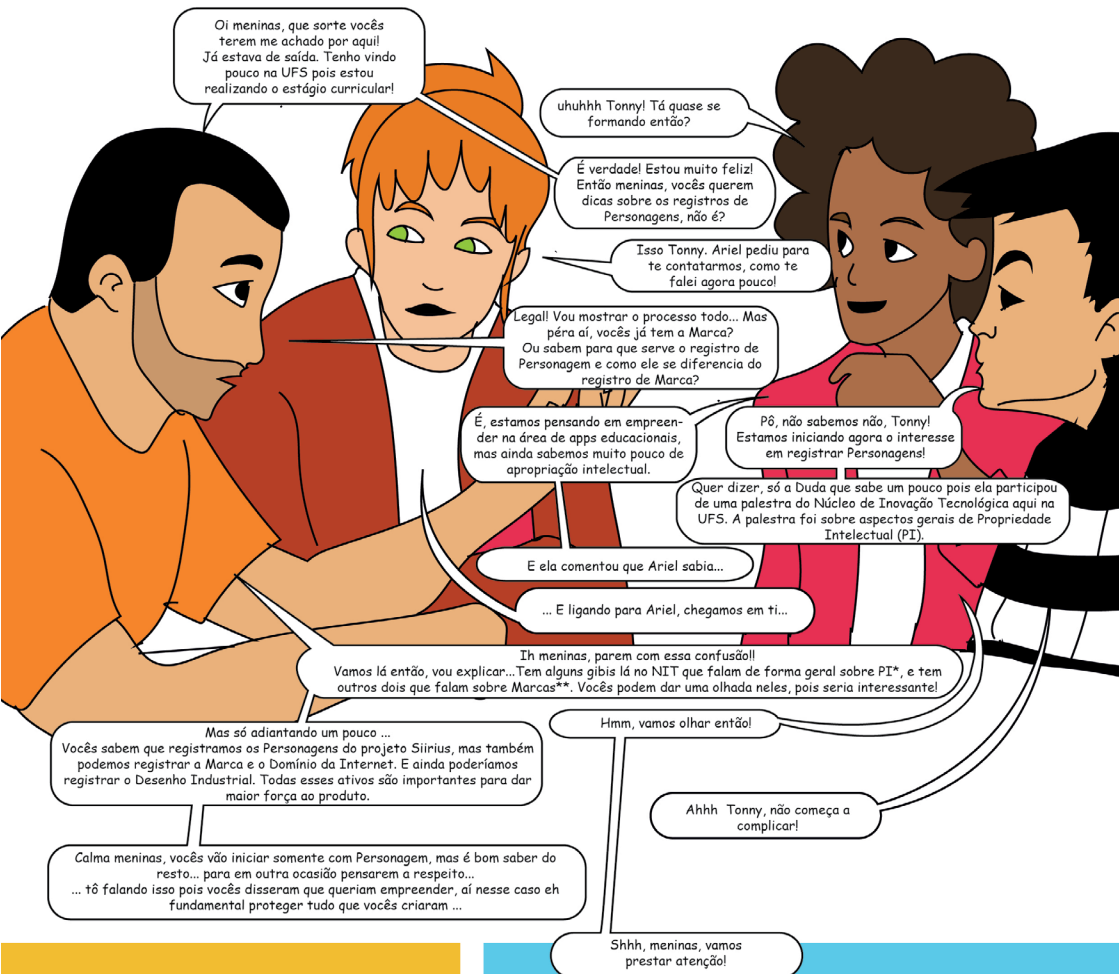
Meninas, Ariel me pediu para procurar Tonny, que era o designer do Siirius, pois é ele que pode nos ajudar!
...já falei com ele aqui!
...sorte que ele estava na UFS e, tá chegando aqui daqui 5 minutos.

Que rápido!

...para os nossos Objetos Educacionais... eba que serão usados no nosso app.

Mesmo... sorte a nossa, assim já esclarecemos e começamos a focar nos nossos Personagens.





Oi meninas, que sorte vocês terem me achado por aqui! Já estava de saída. Tenho vindo pouco na UFS pois estou realizando o estágio curricular!

uhuhhh Tonny! Tá quase se formando então?

É verdade! Estou muito feliz! Então meninas, vocês querem dicas sobre os registros de Personagens, não é?

Isso Tonny, Ariel pediu para te contactarmos, como te falei agora pouco!

Legall! Vou mostrar o processo todo... Mas péra aí, vocês já tem a Marca? Ou sabem para que serve o registro de Personagem e como ele se diferencia do registro de Marca?

É, estamos pensando em empreender na área de apps educacionais, mas ainda sabemos muito pouco de apropriação intelectual.

Pô, não sabemos não, Tonny! Estamos iniciando agora o interesse em registrar Personagens!

Quer dizer, só a Buda que sabe um pouco pois ela participou de uma palestra do Núcleo de Inovação Tecnológica aqui na UFS. A palestra foi sobre aspectos gerais de Propriedade Intelectual (PI).

E ela comentou que Ariel sabia...

... E ligando para Ariel, chegamos em ti...

Ih meninas, parem com essa confusão!!

Vamos lá então, vou explicar... Tem alguns gibis lá no NIT que falam de forma geral sobre PI*, e tem outros dois que falam sobre Marcas**. Vocês podem dar uma olhada neles, pois seria interessante!

Mas só adiantando um pouco...

Vocês sabem que registramos os Personagens do projeto Siirius, mas também podemos registrar a Marca e o Domínio da Internet. E ainda poderíamos registrar o Desenho Industrial. Todos esses ativos são importantes para dar maior força ao produto.

Hmm, vamos olhar então!

Ahhh Tonny, não começa a complicar!

Calma meninas, vocês vão iniciar somente com Personagem, mas é bom saber do resto... para em outra ocasião pensarem a respeito...
... tô falando isso pois vocês disseram que queriam empreender, aí nesse caso eh fundamental proteger tudo que vocês criaram ...

Shhh, meninas, vamos prestar atenção!

Em jogos o registro da Marca é muito importante, pois garante uma âncora ao produto...
... sabiam também que a Marca pode garantir futuramente que um domínio internet já adquirido de má fé por uma empresa concorrente possa ser desativado e concedido ao proprietário original da Marca ...

Não sabia, não!

Nem eu!



* Mais informações em ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3 Volume 1

** Mais informações em ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3 Volume 2 e 3



Sim, tô abrindo aqui...
 ...vejam que foi o que fizemos com o Siirius...
 ...temos a Marca do software registrada, mas também a Marca do Personagem...
 ...nos dois casos os produtos registrados se chamam Siirius Surfer.

à Base de Dados do INPI
 Pesquisar | Pesquisa Base Desenhos | Pesquisa Base Programas | Ajuda? |
 Sair 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 ; 2.9.8 ; 2.9.4 ; 6.3.2

PETIÇÕES

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

... e agora a Marca do Personagem Siirius Surfer ...

Consulta à Base de Dados do INPI
 [Pesquisa Base Patentes | Pesquisa Base Desenhos | Pesquisa Base Programas | Ajuda?]
 » Consultar por: No. Processo | Marca | Titular | Cód. Figura | Finalizar Sessão

DETALHES DO PROCESSO

Nº do Processo: **909008990**

Titular: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Marca: SIIRIUS SURFER

Nome do Procurador: NÃO DEFINIDO

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

CFE(4): 2.1.1 ; 2.1.2 ; 2.1.25

PETIÇÕES

Pgo	Protocolo	Data	Img	Serviço	Cliente	Delivery
✓	850150033741	19/02/2015	-	389	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE	Delivery

O Personagem foi registrado no INPI como Marca, mas também registramos como Personagem na BN. Os tipos de proteção são diferentes.
 ... a Marca distingue produtos e serviços e garante ao seu proprietário o direito de uso exclusivo dela no território nacional... e ela ainda quando percebida pelo consumidor pode resultar em agregação de valor aos produtos ou serviços. Vocês podem ver mais sobre Marcas no gibi de Marcas, lá na página do INPI**.

* OMPI é WIPO em inglês, que significa World Intellectual Property Organization.

** Mais informações em ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3 Volume 2 e 3 (<http://www.inpi.gov.br/publicacoes>)

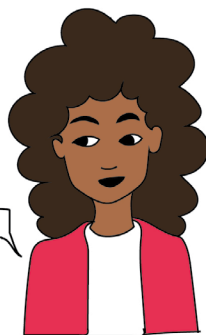


Tonny, e os Personagens?

Meninas, lembram que estávamos discutindo de usar os Personagens em diversas histórias, ou enredos...



Bem lembrado!



Ótimo que falaram disso agora meninas. ... no caso, os Personagens e os enredos são tratados pela Biblioteca Nacional (BN) com base na Lei do Direito Autoral (LDA, 1998)... ... o enredo ou a história pode ser publicado como obra literária explícita em uma cartilha de apresentação do app, por exemplo, com ISBN. Ou, em outro exemplo pode ser o próprio app, como alguns Objetos Educacionais que existem, onde o app é a própria história...

KKKK, tive sim! Porque vocês estão dizendo isso?

Ah não Tonny, não vai dizer que você também teve aula com o prof. Cristiano?

Estávamos falando dos Objetos Educacionais antes de você chegar aqui para nos ajudar...



Que legal isso...

Não acredito...



Pois veja só, nós estávamos justamente falando nos Personagens!!



Sim Malu, é bem interessante, pois no registro para BN também precisamos definir os Personagens. Mas vocês devem sempre lembrar que para garantir a ligação do nome do Personagem às suas imagens, é importante registrar o nome do Personagem como Marca também.

CORPO DOCENTE

Necessidade crônica ou a que ela quer?
Alimentar sua aula com o que a história e os
muitos benefícios no presente

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

- Etnia: Oriental
- Sexo: masculino
- Cabelo: preto/curto
- Idade: 28 anos
- Olhos: pretos
- Tipo corporal: gatinho/pesco

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

- Nível: Interactivo
- Superior Completo em História
- Local de trabalho: a instituição
- Um professor sempre antenado nos
comunicado escolar sua experiência nos
históricos lhe permitem comentar muitas
interessantes

O que o motivou?
Testemunhar a história, analisando o presente e
comparando com o passado

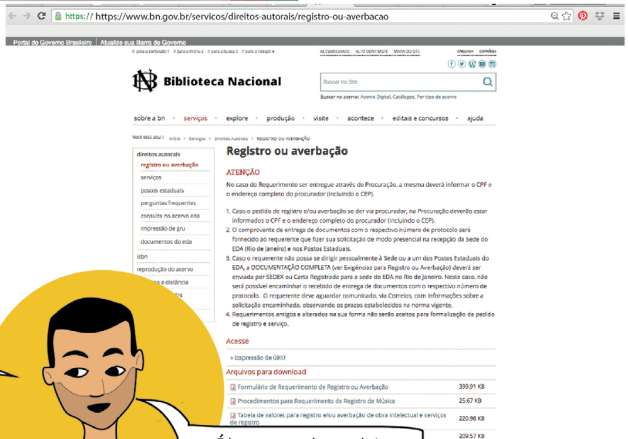
10



É você falou!! Vamos lembrar disso sim!



Então para a proteção dos Personagens via Direito Autoral na Biblioteca Nacional o autor deve entrar na página da Biblioteca Nacional... clicar em Serviços --> Direito Autoral



... e depois aparece as instruções... veja aqui...



É bom o autor clicar no link dos documentos necessários para pedido de registro. Vejam só o que é necessário:

DOCUMENTOS NECESSÁRIOS PARA

- Requerimento de Registro e/ou Averbação preenchido e assinado nos campos que referem ao(s) requerente(s) do Registro e à Obra Intelectual.
- Cópia do comprovante de residência do requerente principal, de acordo com os dados informados no Requerimento.
- Comprovante original de pagamento (GRU paga ou comprovante de depósito).
- Uma (1) via da obra intelectual. Ela deve ter todas as páginas numeradas e rubricadas, estar sem encadernação e preferencialmente impressa em papel A4.
- Se a solicitação de Registro for feita via procurador, ela deve estar acompanhada da Procuração original (com firma reconhecida ou cópia autenticada) devendo, na mesma, constar os dados: endereço completo (com CEP), CPF e/ou CNPJ do procurador, mais os dados do autor representado.



Então, depois de ver os documentos necessários...
...o autor deve baixar e preencher o Requerimento de Registro ou Averbção, como esse aqui...

...veja aqui...



REQUERIMENTO PARA REGISTRO ☐ AVERBAÇÃO ☐ (assinale com um x)

1. DADOS DO REGISTRO (Não Preencher – a cargo da Instituição)

1.1 CÓDIGO DO VALOR:

REGISTRO Nº.	LIVRO	FOLHA
Local	Data	Assinatura do Agente Público pelo Registro

2. INFORMAÇÕES SOBRE A OBRA INTELECTUAL (a serem preenchidas pelo(s) requerente(s))

2.1 TÍTULO DA OBRA

2.2 Gênero da Obra (marque com um x na coluna da esquerda):

☐ Antologia	☐ Conferência	☐ Ensaio	☐ Mapa	☐ Poema
☐ Argumento (audiovisual)	☐ Conto	☐ Fotografia	☐ Místico/esotérico	☐ Religioso
☐ Artigo	☐ Crônica	☐ Guia	☐ Monografia	☐ Romance
☐ Autobiografia	☐ Desenho	☐ História em Quadrinhos	☐ Música	☐ Roteiro (audiovisual)
☐ Biografia	☐ Design de Website	☐ Literatura Infantil	☐ Novela	☐ Teatro
☐ Cartaz/folder/panfleto	☐ Dicionário	☐ Letra de Música	☐ Periódico (jornal, revista)	☐ Técnico
☐ Comics	☐ Didático	☐ Livro-jogo (RPG)	☐ Personagem	☐ Tese
				☐ Outros

2.3 A OBRA intelectual é: () Publicada () Inédita

2.4 Número total de páginas da Obra:

2.5 PARA OBRA INTELECTUAL PUBLICADA (os dados a seguir são informados quando a obra for publicada)

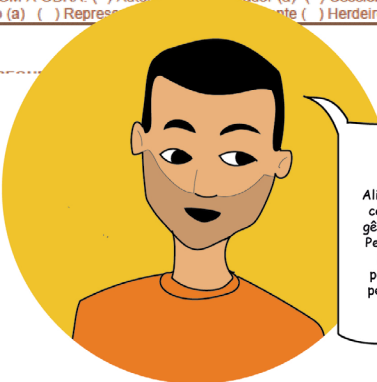
EDITOR (A)	GRÁFICA		
NÚMERO DA EDIÇÃO	ANO	LOCAL DA PUBLICAÇÃO	VOLUME/SERIE

2.6 Os campos a seguir são preenchidos somente por requerente(s) que deseja(m) realizar uma AVERBAÇÃO a um REGISTRO já existente: REFERENTE AO REGISTRO Nº. QUAL A ALTERAÇÃO REALIZADA: () Supressão de Conteúdo () Acréscimo de conteúdo () Mudança de Título () Averbção Transferência de Titularidade () Publicação da Obra () Outros a especificar:

3. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO (informações a serem preenchidas pelo(s) requerente (s))

NOME				
Nº IDENTIDADE (com órgão expedidor)	DATA DE NASCIMENTO	CPF/CNPJ	NATURALIDADE	NACIONALIDADE
PSEUDÔNIMO (nome artístico) (quando houver)	OCUPAÇÃO	GRAU DE INSTRUÇÃO	NOME DA MÃE	
ENDEREÇO COMPLETO (avenida, rua, travessa, etc., nº., complemento)				
BAIRRO	MUNICÍPIO	UF	CEP	
(DDD) TELEFONE	(DDD) CELULAR	E-mail/Site		
VINCULO COM A OBRA: () Autor(a) () Adaptador(a) () Cessionário(a) () Tradutor(a) () Ilustrador(a) () Organizador(a) () Fotógrafo(a) () Representante () Herdeiro () Inventariante () Editor				

ASSINATURA DO REQUERENTE



Ali ele preenche os dados, como o Título da obra, o gênero, que nesse caso, é Personagem... se a obra é inédita... o número de páginas, além dos dados pessoais... e assinaturas.

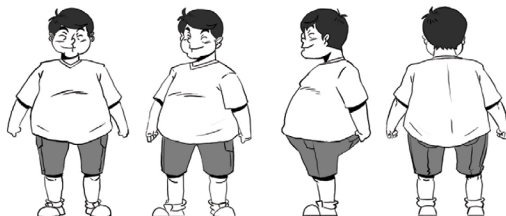
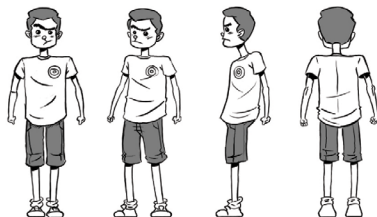
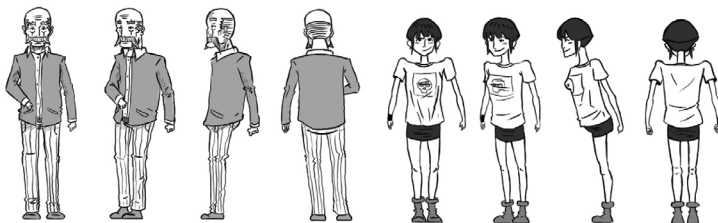
O autor deve ainda anexar a esse requerimento um modelsheet do Personagem em uma folha de papel A4.

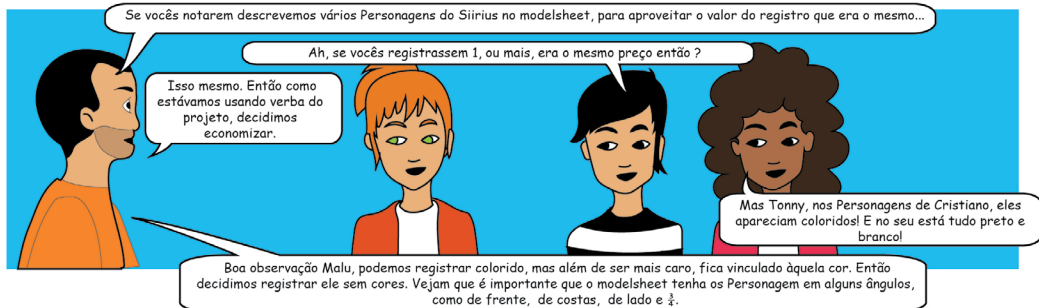
Modelsheets??? O que é isso?

Também nunca ouvi falar !!!

O modelsheet é o desenho de um Personagem em várias poses, parecido com aquele modelo que Cristiano usou nos Objetos Educacionais que vocês mostraram antes... mas no caso de Cristiano ele não registrou como Personagem de forma explícita. Ele apenas registrou o livro que continha a descrição dos Personagens como obra literária com ISBN na BN.

Vejam o exemplo que usamos no Siirius. No Siirius registramos explicitamente como Personagens, usando os documentos que mostrei antes para vocês. Vejam o modelsheet criado para os Personagens do Siirius.



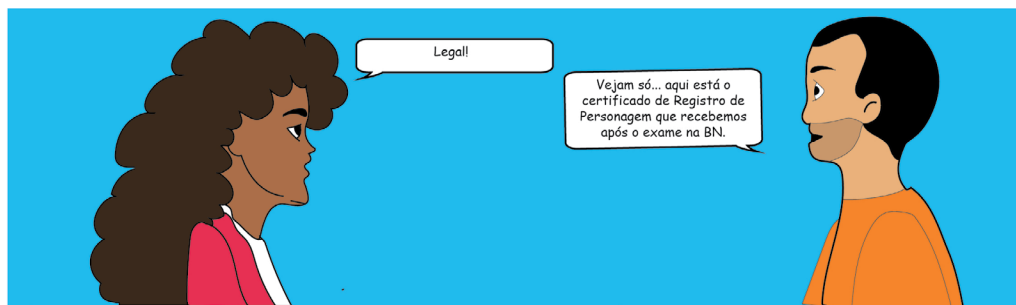


FICHA DE PERSONAGEM

Grupo de personagens de: Projeto Siirius 01

Autor: José Antônio de Andrade Reis, Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Nome	Físico	Psicológico
Duda	Magra, ruiva, Olhos verdes, dentes um pouco separados, mede 1,65m.	É uma menina de personalidade hiperativa. Faz tudo de maneira muito intensa e com muita força. Neta do Sr. Joaquim
Pedro	Gordinho, descendente de asiático, cabelo liso para o lado, olhos castanho escuro, mede 1,70m.	Um rapaz de personalidade tranquila, muito inteligente e questiona tudo, porém um pouco estabonado. Melhor amigo de Duda.
Sr. Joaquim	Um senhor de 70 anos, magro, calvo de cabelos brancos e bigode, olhos castanho escuro. Devido ao seu acidente com AVC o seu braço direito está retraído	Um senhor muito teimoso e ao mesmo tempo muito carinhoso. Não costuma ouvir ninguém em um primeiro momento, mas é facilmente convencido após um pouco de insistência. Avô de Duda.
Leticia	Magra, branca, cabelos curtos e pretos, olhos pretos. Um pouco mais alta que Duda medindo, 1,70m.	Uma garota muito competitiva de personalidade geniosa, mimada e invejosa. Considera Duda a sua maior rival e sempre quer ser melhor que ela em praticamente tudo.
Cadú	Magro, moreno, cabelos castanhos e um pouco cheio e penteados para traz e topete. Olhos miúdos e pretos, sobrancelha única e cheia, nariz quase como uma bola. Mede 1, 70m	Totalmente obediente a Leticia, quase como um servo. Não é um rapaz muito inteligente e é muito ingênuo.



 **MINISTÉRIO DA CULTURA**
Fundação BIBLIOTECA NACIONAL
Escritório de Direitos Autorais

Certidão de Registro ou Averbação

N.º de Registro: 661.754

Livro: 1274

Folha: 356

"PERSONAGENS DO PROJETO SIIRIUS"

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



Protocolo de Requerimento: 2014/5
Gênero: Personagem
3 página(s)
Obras não publicada

DADOS DO REQUERENTE
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

DADOS DE OUTRA PESSOA VINCULADA
JOSÉ ANTÔNIO DE ANDRADE REIS

Para constar lavra-se o presente termo nesta cidade do Rio de Janeiro,
em 13 de Novembro de 2014, que vai por mim assinado.


O referido é verdade e dou fé
Gustavo H. S. Caruso
Chefe de Serviço
Mat. SIAPE: 224719

Rua da Imprensa, n.º 16 / sala 1.205, Centro, Rio de Janeiro/RJ, CEP: 20000-120
Tel.: (021) 2220-0099 / 2262-0017 Fax: (021) 2240-9179
Site: www.bn.br/eda e-mail: eda@bn.br

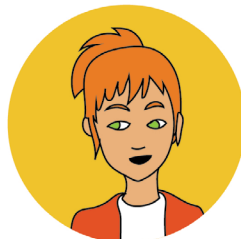
Adorei!



Com as dicas de Tonny, e o material que aprendemos de Cristiano, será fácil criar nossos Personagens agora!



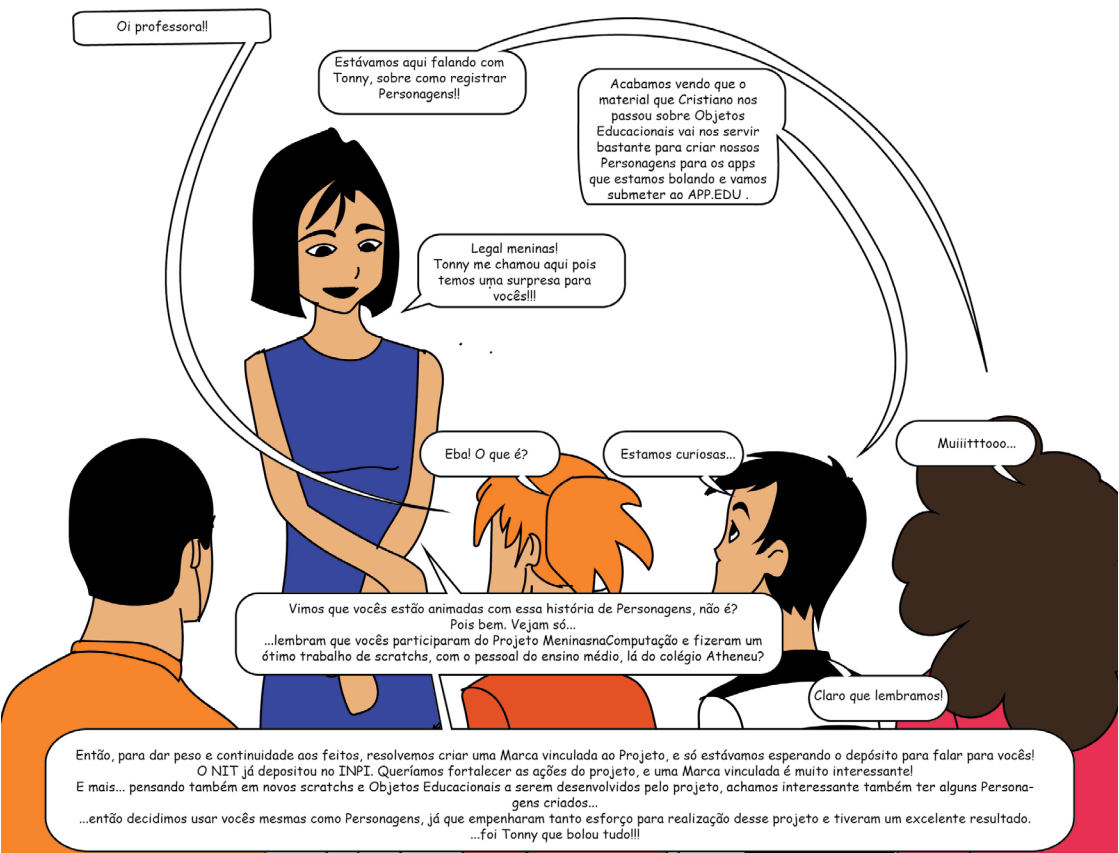
Só precisamos focar no objetivo educacional que queremos, para construir Personagens compatíveis!



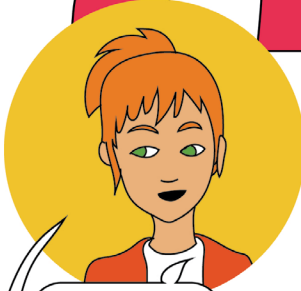
Toc Toc Toc

Entre...!





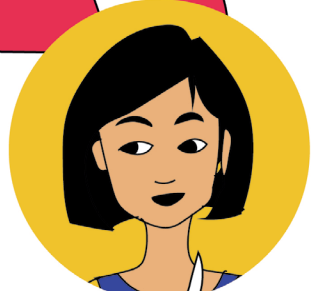
HAHAHAHAHAHAHAHAHA....



Tonny, mostra para gente como ficou!!!



Estamos louca para ver!



Tonny, já abre direto na página do INPI, para mostrar primeiro a Marca para as meninas.

BRASIL

Acesso à Informação

Participe

Serviços

Legislação

Canais

Instituto Nacional de

Propriedade Industrial

Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior

Consulta à Base de Dados do INPI

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

[Início | Ajuda?]

1/1

Marca

Nº do Processo: **909716056**

Titular: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Marca: Meninas na Computação

Procurador: NÃO DEFINIDO

Data do Depósito: 22/07/2015

Situação: Aguardando exame de mérito

Apresentação: Mista

Classe Nice: NCL(10) 42

Natureza: De Serviço

Especificação: Análise de sistemas [informática] - [Informação em]; Análise...

CFE(4): 2.3.17 ; 2.3.24 ; 2.3.25 ; 2.3.10

Petições

Pgo	Protocolo	Data	Img	Serviço	Cliente	Delivery	Data
✓	890150161412	22/07/2015	-	389	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE		-

Publicações

Data RPI	Despacho	Complemento do Despacho
2327 11/08/2015	Publicação de pedido de registro para (exame concluído)	

UAU!!! Ficou lindal

367

Rua Mayrink Veiga, 9 - Centro - RJ - CEP: 20090-910 | Rua São Bento, 1 - Centro - RJ - CEP: 20090-010

Fale Conosco

19



Olhem aqui meninas,
exemplos de aplicações em
produtos...



• Camisetas (malha fio 30) nas cores
Amarelo, preto e Branco



Viram só como a Marca pode
alavancar produtos!!



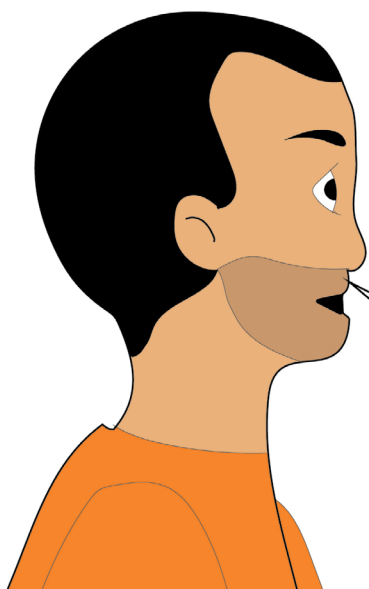
Muito 10 mesmo!



Ameil



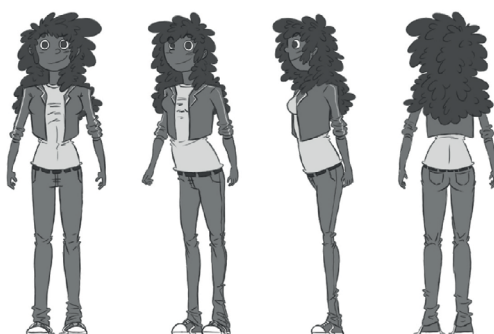
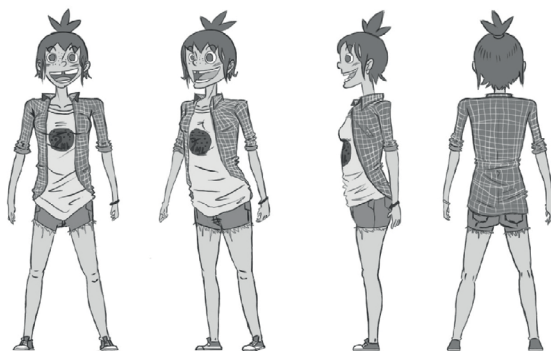
É meninas, eu falei para o
Tonny que vocês iam adorar.



Epa!
Mas e o registro de
Personagens. A gente virou
Personagem também, né??

Sim meninas, está aqui o
modelsheet de vocês ...





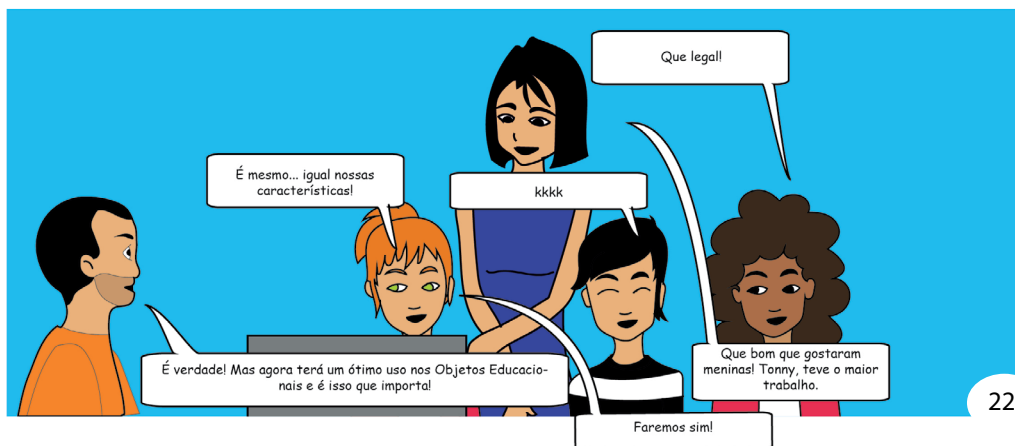


FICHA DE PERSONAGEM

Grupo de personagens: Meninas na Computação

Autor: José Antônio de Andrade Reis, Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Nome	Físico	Psicológico
Duda	Magra, ruiva, Olhos verdes, dentes um pouco separados, mede 1,65m.	É uma moça de personalidade hiperativa. Faz tudo de maneira muito intensa e com muita força. Tem a atitude e dinamicidade em tudo que faz.
Leticia	Magra, cabelos pretos, morena, olhos pretos, cabelo curto, sorriso bem delineado, mede 1,65m.	Uma moça que sabe o que quer e da maneira que quer. Se faz valer muito de toda a sua feminilidade. Esperta e decidida.
Malú	Magra, pele negra, cabelos castanhos e cacheados, rosto delicado, mede 1,60m.	Uma moça inteligentíssima, esperta, muito meiga e até um pouco tímida. Sempre pensa muito antes de tomar qualquer decisão e nunca se atreve a executar até ter total certeza de que vai dar certo.





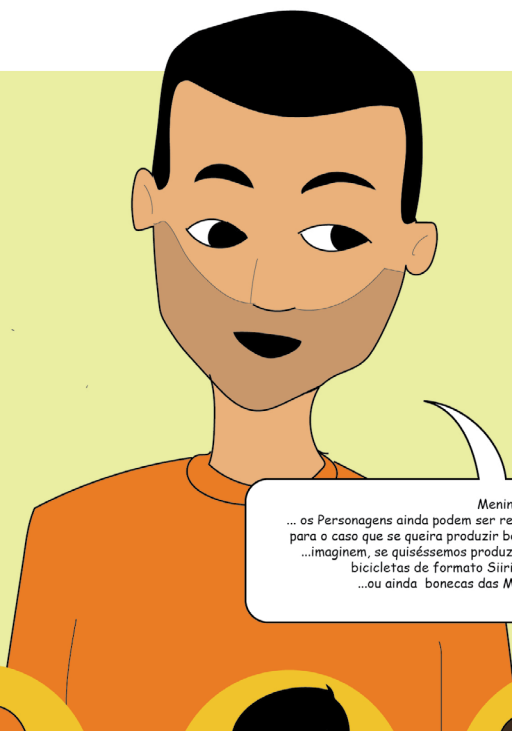
Tonny, vamos lá ? Temos uma reunião agora!

Oxê, tinha até esquecido...
Só deixa eu finalizar aqui
rapidinho e já vou!



Ok, vou indo!
Tchau meninas!





Meninas...
... os Personagens ainda podem ser registrados como Desenho industrial,
para o caso que se queira produzir bonecos para vender, por exemplo...
...imaginem, se quiséssemos produzir bonecos dos Siirius Surfer, ou
bicicletas de formato Siirius Surfer, ou pranchas!!
...ou ainda bonecas das Meninas na Computação...



Seria legal mesmo!



Bah, já cansei!



Também....

Calma aí meninas, só para acabar mesmo... pois tenho reunião agora também

...se quiséssemos produzir esse tipo de produto e quiséssemos a exclusividade, teríamos de ter protegido como Desenho industrial. Se quiserem saber mais sobre isso entrem no site do INPI, ou mesmo o NIT da UFS pode ajudar.

Ok?



Ah Tonny, você nos ajudou bastante, obrigada!





Tchau meninas!



FIM.

BIBLIOGRAFIA

___, 5º Desafie! - Workshop de Desafios da Computação Aplicada à Educação. In: CSBC 2016. SBC. Disponível em <http://www.csbc2016.com.br/#!desafie/mypsw>

___, 5º Congresso Brasileiro de Informática da Educação (CBIE) 2016. SBC. Disponível em <http://cbie2016.facom.ufu.br/pt/>

BN. Biblioteca Nacional. 2016. Disponível em <https://www.bn.br/servicos/direitos-autorais/registro-ou-averbacao>

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

MACIEL, C.; SOUZA, P. C. (Org.) ; LIMA, L. A. F. (Org.) ; ANJOS, A. M. (Org.) . Objetos Educacionais: parceria FNDE-UFMT. 1. ed. Cuiabá - MT: Cuiabá: Secretaria de Tecnologias da STI-UFMT, 2014.

MACIEL, C.. Educação a Distância: Ambientes Virtuais de Aprendizagem. 1ª. ed. Cuiabá-MT: UFMT, 2013. v. 1. 259p .

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.

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.

TOONSFERA. Registro de Personagens: Guia definitivo. 2014. (Disponível em <http://toonsfera.com.br/2014/02/registro-de-Personagens.html>)

WIPO. World Intellectual Property Organization. 2014 (Disponível em <http://www.wipo.int/>). Acessado: 20/08/2014.

OUTRAS CARTILHAS DE COMPUTAÇÃO EM:

<http://meninasnacomputacao.ufs.br/r/>

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 PI em 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, é Especialista Sênior em Propriedade Intelectual do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) onde começou a trabalhar como examinadora de patentes (2002 - 2004); foi 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, 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. Desde 2006, atua como Professora do Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Inovação, e desde 2013, do Doutorado em Propriedade Intelectual e Inovação, ambos do INPI. Em julho de 2013, assumiu a Coordenação Geral da Academia de Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento do INPI.

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

JEAN CARVALHO SANTOS

Graduando em Design Gráfico Pela Universidade federal de Sergipe. Possui experiência nas áreas de design de interfaces digitais, design editorial e ilustração com foco na criação de personagens, storyboards e ilustração publicitária.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4054041404473563>

AGRADECIMENTOS

Ao INPI, CNPq, CAPES, SBC, DCOMP, PROCC, PROEX e NIT/UFS.

APOIO:



ISBN 978-857669362-8



9

788576

693628