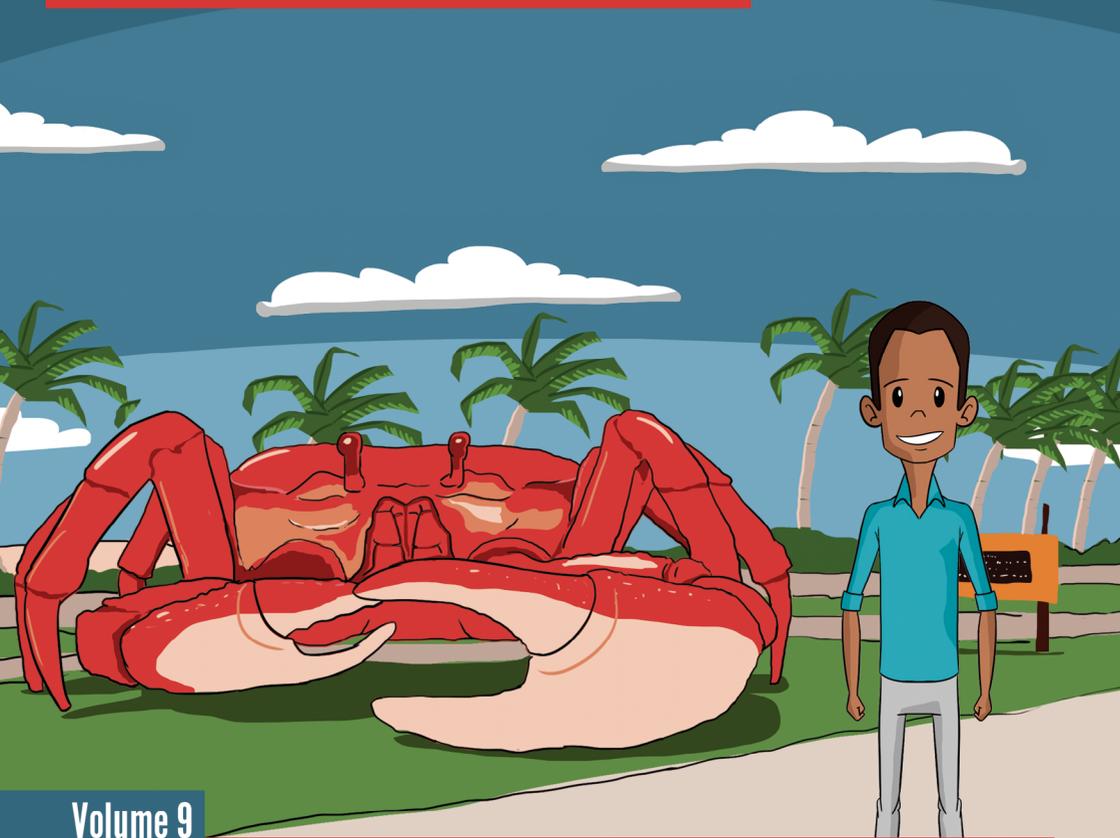


ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 3
PROPRIEDADE
INTELLECTUAL



Volume 9

Empreendedorismo, Registro de Programa de Computador e Patente Envolvendo Criações implementadas por Programa de Computador: Parte 3



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

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

REITOR

Prof. Dr. Angelo Roberto Antonioli

VICE-REITOR

Prof. Dra. Iara Campelo

CAPA E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Gilberlan Gomes dos Santos

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

COLABORADORES DO INPI:

Antonio Carlos S. Abrantes

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

E55e

Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador : parte 3 [recurso eletrônico] / Ícaro Dantas Silva... [et al.]. – Porto Alegre : SBC ; São Cristóvão : UFS, 2017. 24 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade Intelectual ; v. 8).

ISBN 978-85-7669-371-0

1. Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Software - Proteção. 4. Empreendedorismo. 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 9

Empreendedorismo, Registro de Programa de Computador e
Patente Envolvendo Criações implementadas por Programa
de Computador - Parte 3

Sociedade Brasileira de Computação – SBC
Porto Alegre - RS

AUTORES

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

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 pelo projeto de Bolsa de Produtividade CNPq-DTII nº306576/2016-3, 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 à projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para popularização de Ciência da Computação em Sergipe apoiado pela PROEX, COPES e CINTTEC/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.

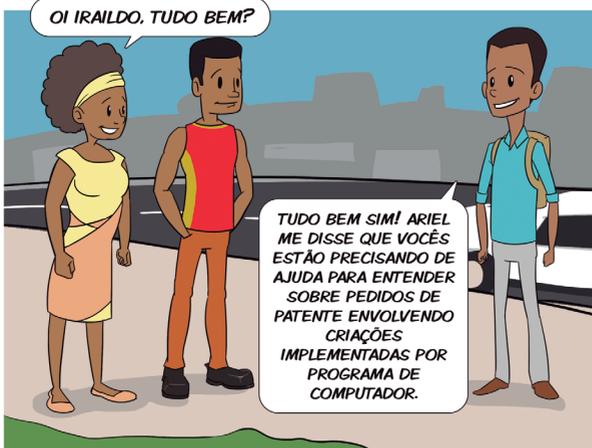
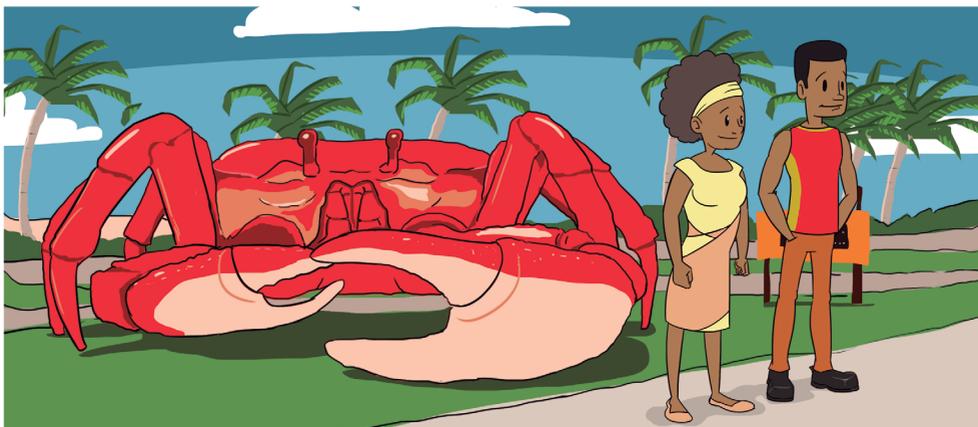
Essa cartilha foca em Patente Envolvendo Criações implementadas por Programa de Computador .

(Os autores)

As informações aqui contidas são de responsabilidade dos autores)



EM UM DOS PONTOS TURÍSTICOS DE ARACAJU-SE...



OI IRAILDO, TUDO BEM?

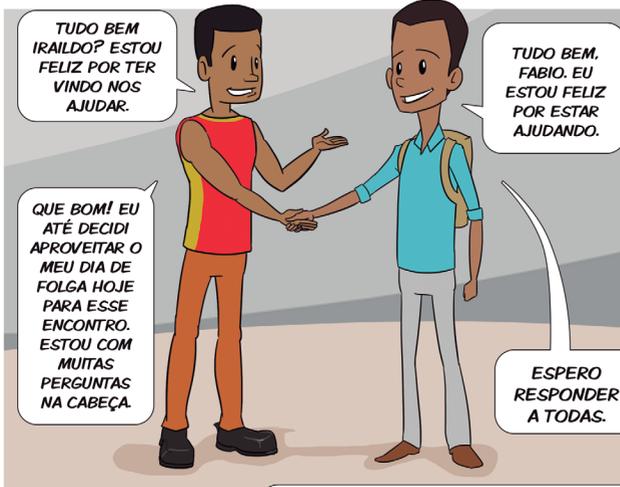
TUDO BEM SIM! ARIEL ME DISSE QUE VOCÊS ESTÃO PRECISANDO DE AJUDA PARA ENTENDER SOBRE PEDIDOS DE PATENTE ENVOLVENDO CRIAÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR.



SIM! E JÁ AGRADEÇO PELA SUA AJUDA IRAILDO.



DEIXE EU TE APRESENTAR, ESSE AQUI É FABIO. ELE É GUARDA-VIDAS DO POSTO DE BOMBEIROS AQUI NA PRAIA DE ATALIA.



TUDO BEM IRALDO? ESTOU FELIZ POR TER VINDO NOS AJUDAR.

TUDO BEM, FABIO. EU ESTOU FELIZ POR ESTAR AJUDANDO.

QUE BOM! EU ATÉ DECIDI APROVEITAR O MEU DIA DE FOLGA HOJE PARA ESSE ENCONTRO. ESTOU COM MUITAS PERGUNTAS NA CABEÇA.

ESPERO RESPONDER A TODAS.



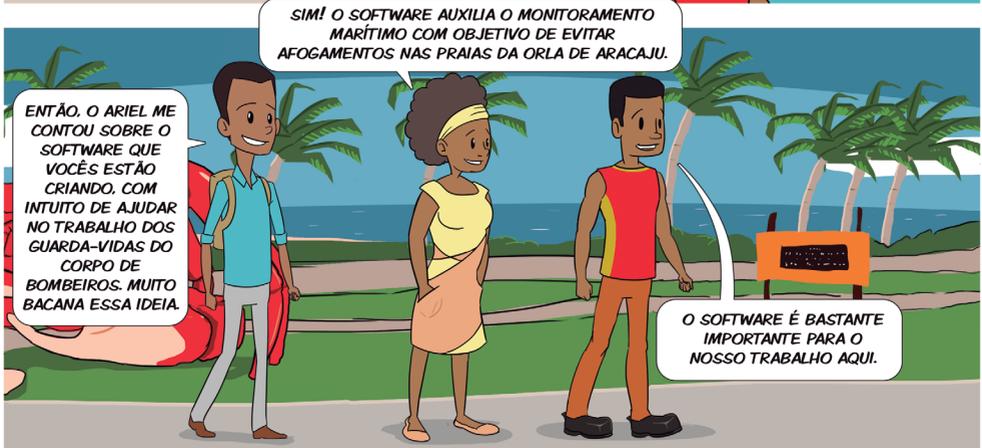
VAMOS CAMINHANDO?



SIM! VAMOS APROVEITAR ESSA VISTA LINDA.



VAMOS SIM! SERIA UM DESPÉRDIO NÃO APROVEITARMOS TODA ESSA PAISAGEM.



SIM! O SOFTWARE AUXILIA O MONITORAMENTO MARÍTIMO COM OBJETIVO DE EVITAR AFOGAMENTOS NAS PRAIAS DA ORLA DE ARACAJU.

ENTÃO, O ARIEL ME CONTOU SOBRE O SOFTWARE QUE VOCÊS ESTÃO CRIANDO, COM INTUITO DE AJUDAR NO TRABALHO DOS GUARDA-VIDAS DO CORPO DE BOMBEIROS. MUITO BACANA ESSA IDEIA.

O SOFTWARE É BASTANTE IMPORTANTE PARA O NOSSO TRABALHO AQUI.



ARIEL ONTEM NOS DEU UMA GRANDE AJUDA SOBRE COMO PODEMOS REGISTRAR ESSE SOFTWARE.

SIM! O PAPO ONTEM FOI MUITO LEGAL. ELE FALOU SOBRE A DIFERENÇA ENTRE PROGRAMA DE COMPUTADOR, SOFTWARE EMBARCADO E OUTROS MÉTODOS IMPLEMENTADOS POR SOFTWARE QUE RODE EM UM COMPUTADOR DE USO GERAL, POR EXEMPLO.

LEMBRO QUE ELE DISSE QUE SOFTWARE É REGIDO PELA LEI DO DIREITO DE AUTOR. MAS ELE TAMBÉM FALOU BREVEMENTE DO SOFTWARE EMBARCADO E OS OUTROS MÉTODOS IMPLEMENTADOS POR SOFTWARE QUE PODEM SER PATENTEADOS.



É VERDADE, MAS LEMBREM QUE SOFTWARE EM SI NÃO É PATENTEÁVEL. MAS TANTO O EQUIPAMENTO E/OU O MÉTODO QUE CONTROLA SUA OPERAÇÃO (QUE DESCREVE A FUNCIONALIDADE DO SOFTWARE) PODEM SER DEPOSITADOS COMO PEDIDO DE PATENTE, E SÃO REGIDOS PELA LEI DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL, TAMBÉM CONHECIDA COMO LPI.



EXATAMENTE FERNANDA! O CÓDIGO FONTE DE UM SOFTWARE NÃO PODE SER PATENTEADO, MAS, NO CASO DE SOFTWARES EMBARCADOS, CASO O EQUIPAMENTO OU A FUNCIONALIDADE DO SOFTWARE SEJAM NOVOS, INVENTIVOS E SEJAM PASSÍVEIS DE APLICAÇÃO INDUSTRIAL, PODEM SER PATENTEÁVEIS.

SIM, LEMBRE QUE PODEMOS TAMBÉM PATENTEAR UM MÉTODO IMPLEMENTADO POR UM SOFTWARE QUE RODE EM UM COMPUTADOR DE USO GERAL POR EXEMPLO, EXISTEM PATENTES CONCEDIDAS PARA MÉTODOS DE PROCESSAMENTO DE IMAGENS E COMPACTAÇÃO DE DADOS QUE RODAM EM PC DE USO GERAL.

POIS É, ARIEL TAMBÉM NOS FALOU UM POUCO SOBRE ISSO!

MAS ARIEL NÃO CHEGOU A NOS EXPLICAR SOBRE OS PEDIDOS DE PATENTE ENVOLVENDO CRIAÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR.

É, ELE NÃO TEM EXPERIÊNCIA COM ISSO, MAS DEIXE COMIGO QUE VOU AJUDAR VOCÊS. ACREDITO QUE VOCÊS JÁ SAIBAM O QUE É PATENTE DE INVENÇÃO?

SIM IRAILDO! PATENTE É UM TÍTULO DE PROPRIEDADE OUTORGADO PELO ESTADO, QUE TEM COMO OBJETIVO DESCREVER E REIVINDICAR UMA INVENÇÃO OU MODELO DE UTILIDADE.

EXATAMENTE FERNANDA! A PATENTE CONFERE AO PROPRIETÁRIO O DIREITO LIMITADO NO TEMPO E NO ESPAÇO PARA EXPLORAR A INVENÇÃO OU MODELO DE UTILIDADE REIVINDICADA.

O QUE É MODELO DE UTILIDADE?

AH, SIM, VEJA SÓ FABIO, O MODELO DE UTILIDADE, TAMBÉM CONHECIDA COMO MU, CORRESPONDE A UMA NOVA FORMA OU DISPOSIÇÃO CONFERIDA EM UM OBJETO PRÉ-EXISTENTE QUE SE PRESTE A UM TRABALHO OU USO PRÁTICO VISANDO MELHORIA FUNCIONAL NO SEU USO OU EM SUA FABRICAÇÃO.

OXÊ, COMO ASSIM?

VEJA NESSE EXEMPLO QUE VOCÊ VAI ENTENDER RAPIDINHO:

..IMAGINE O USO DO CHIP EM TELEFONE CELULAR..

..EM QUE AS ENTRADAS DESSES CHIPS SÃO POSTAS NA HORIZONTAL..

..MAS UM DETERMINADO FABRICANTE PREFERIU COLOCAR AS ENTRADAS DOS CHIPS DE SEUS CELULARES NA VERTICAL, POIS ISSO IRÁ TRAZER UMA MELHORA NA FUNCIONALIDADE DO APARELHO..

..ESSA NOVA FORMA DO USO DO CHIP É CHAMADA DE MODELO DE UTILIDADE E PODE SER PATENTEADA.



UÉ! MAS ISSO NÃO É INVENÇÃO?

NÃO FABIO! INVENÇÃO É UMA NOVA SOLUÇÃO TÉCNICA PARA UM PROBLEMA TÉCNICO ESPECÍFICO DENTRO DE UM DETERMINADO CAMPO TECNOLÓGICO E QUE POSSA SER FABRICADO OU USADO INDUSTRIALMENTE.

A DIFERENÇA DE MU E PI É QUE A PI CONFERE UM EFEITO TÉCNICO NOVO, ENQUANTO QUE NO MU ESTAMOS DIANTE DE UMA MELHORIA FUNCIONAL EM OBJETO CONHECIDO, OU SEJA, O EFEITO TÉCNICO JÁ EXISTE, O QUE TEMOS É UMA MERA MELHORIA FUNCIONAL NO USO OU FABRICAÇÃO DESTES OBJETIVOS CONHECIDOS.

VEJA NESSE EXEMPLO:

...NO CASO DOS APARELHOS DE TELEFONE...

...LEMBRA QUE ANTIGAMENTE SÓ EXISTIAM OS TELEFONES FIXOS E QUE ELES SÓ PODIAM SER USADOS NA NOSSA RESIDÊNCIA OU EM ALGUM ESTABELECIMENTO COMERCIAL...

...ATÉ QUE APARECEU ALGUÉM QUE TEVE A IDEIA DE CRIAR UM TELEFONE MÓVEL QUE A GENTE PODE ATÉ CARRERAR NO BOLSO NÃO IMPORTA ONDE FORMOS...

...NESSE CASO DO TELEFONE, AÍ SIM É UMA INVENÇÃO E NÃO UM MODELO DE UTILIDADE, VISTO QUE A TECNOLOGIA PROPOSTA É INTEIRAMENTE NOVA, E VAI ALÉM DE UMA MUDANÇA NA FORMA DO OBJETO.



AH, AGORA ENTENDI MELHOR!

PESSOAL TOMEM CUIDADO, POIS NEM TUDO PODE SER CONSIDERADO INVENÇÃO OU MODELO DE UTILIDADE.

É MESMO, COMO PROGRAMA DE COMPUTADOR, POR EXEMPLO, NÃO É IRAILDO?

ISSO MESMO FERNANDA!

TAMBÉM NÃO É INVENÇÃO NEM MODELO DE UTILIDADE: MÉTODOS MATEMÁTICOS, COMERCIAIS, CONTÁBEIS, FINANCEIROS, EDUCATIVOS, PUBLICITÁRIOS, DE FISCALIZAÇÃO, REGRAS DE JOGO, ENTRE OUTROS, É ISSO QUE DIZ NO ART. 10 DA LEI DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

VEJAM TENHO UM SLIDE AQUI NO TABLET DO CURSO DO INPI QUE FIZ, LÁ ELES MOSTRAM UMA LISTA DO QUE NÃO SE CONSIDERA INVENÇÃO NEM MU.

Não se considera Invenção nem MU (Art. 10)

- I – descobertas, teorias científicas e métodos matemáticos;
- II – concepções puramente abstratas;
- III – esquemas, planos, princípios ou métodos comerciais, contábeis, financeiros, educativos, publicitários, de sorteio e de fiscalização;
- IV – as obras literárias, arquitetônicas, artísticas e científicas ou qualquer criação estética;
- V – programas de computador em si;
- VI – apresentação de informações;
- VII – regras de jogo;
- VIII – técnicas e métodos operatórios ou cirúrgicos, bem como métodos terapêuticos ou de diagnóstico, para aplicação no corpo humano e animal;

www.inpi.gov.br

OLHEM AQUI!

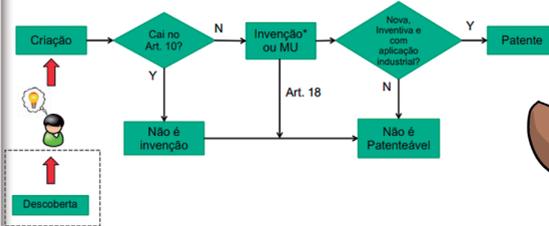
AH! E UMA OUTRA COISA TAMBÉM NÃO É PATENTEÁVEL:

..O TODO OU PARTE DE SERES VIVOS, EXCETO MICROORGANISMOS TRANSGÊNICOS.. COMO DESCRITO NO ART. 18 DA LEI DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL.

LEGAL! EU ESTAVA PRECISANDO DE UMA REVISÃO SOBRE PATENTES.

..O QUE FOR CONTRA A MORAL E OS BONS COSTUMES, SEGURANÇA, ORDEM E SAÚDE PÚBLICAS. MATÉRIAS RELATIVAS À TRANSFORMAÇÃO DO NÚCLEO ATÔMICO..

Da Ideia à Patente

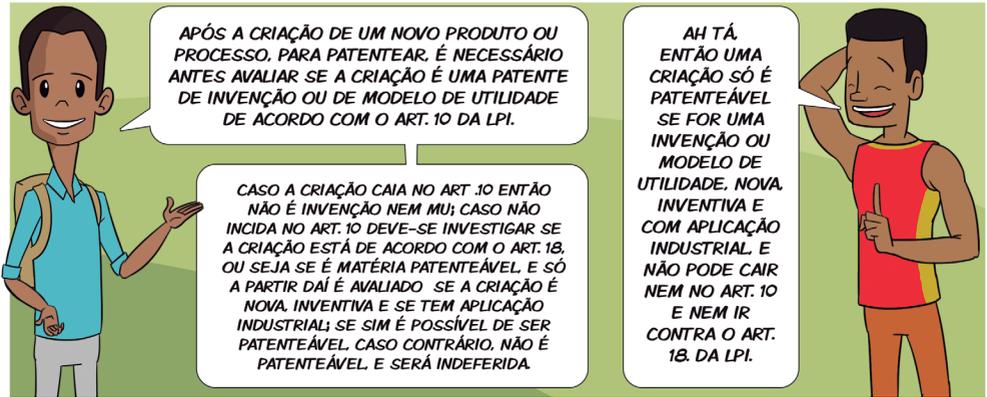


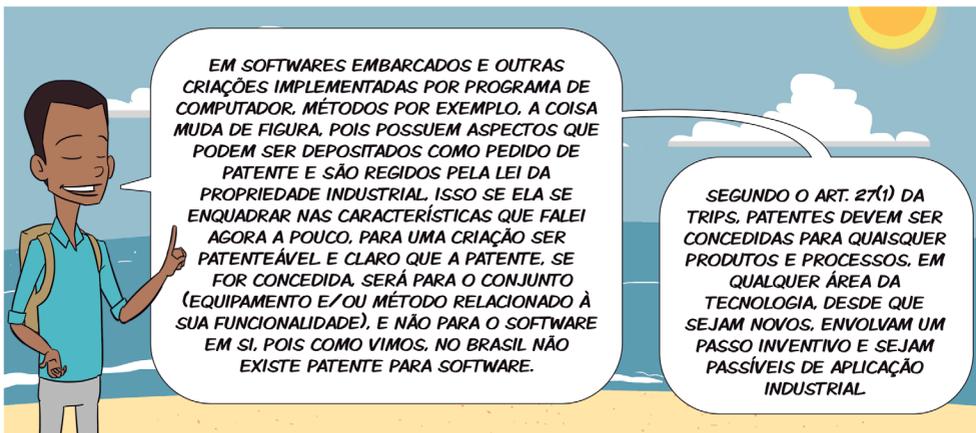
www.inpi.gov.br

TEM UM SLIDE BACANA AQUI QUE RESUME BEM O QUE EU DISSE.

É UM DIAGRAMA, VEJAM!

ESSE DIAGRAMA EXPLORA O PERCURSO DE UMA CRIAÇÃO ATÉ CHEGAR EM SUA PATENTE OU NÃO. OBSERVEM!







CARANGUEJO COZIDO COM RODELAS DE LIMÃO E REFRIGERANTE BEM GELADO PARA TRÊS POR FAVOR.

DEU ÁGUA NA BOCA SÓ DE VOCÊ FALAR FABIO.

UMA DÚVIDA. NÃO FICOU MUITO ARRUMADO NA MINHA CABEÇA A DIFERENÇA ENTRE PATENTE E DIREITO AUTORAL. EU LEMBRO O QUE ARIEL DISSE QUE PATENTE ESTÁ NO ÂMBITO DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL E PROGRAMA DE COMPUTADOR NO ÂMBITO DE DIREITO AUTORAL.

ESTÁVAMOS DISCUTINDO ISSO ONTEM QUANDO ARIEL SAIU COM AS MENINAS.

BOA PERGUNTA FABIO! A GRANDE DIFERENÇA ESTÁ NAS DUAS ÁREAS COBERTAS PELA PROPRIEDADE INTELECTUAL: NUMA DELAS, A PROPRIEDADE INDUSTRIAL, TEMOS QUE A PATENTE NÃO PROTEGE IDEIAS, MAS AS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS ESSENCIAIS QUE LEVAM À SOLUÇÃO DO PROBLEMA TÉCNICO E PROTEGE CONTRA OBJETOS COM FUNCIONALIDADES IGUAIS OU SEMELHANTES, MESMO SE FORAM DESENVOLVIDOS INDEPENDENTEMENTE...

...JÁ EM DIREITO DE AUTOR, O PRODUTO NÃO ABRANGE CONTEÚDO CIENTÍFICO OU TÉCNICO E NEM IDEIAS, SÓ A EXPRESSÃO LITERAL DA SOLUÇÃO. NÃO PROTEGE CONTRA OBRAS COM FUNCIONALIDADES IGUAIS OU SEMELHANTES DESENVOLVIDAS INDEPENDENTEMENTE.



MAS PARA O DIREITO AUTURAL NÃO É OBRIGATÓRIO O REGISTRO, NÃO É?

BEM LEMBRADO FERNANDA! NO DIREITO AUTURAL O REGISTRO NÃO É OBRIGATÓRIO, EMERGE DA COMPROVAÇÃO DA AUTORIA E POSSUI ABRANGÊNCIA INTERNACIONAL (ACORDO TRIPS/CONVENÇÃO DE BERNA).



NA PROPRIEDADE INDUSTRIAL, O DEPÓSITO É OBRIGATÓRIO E O DIREITO EMERGE DO DEPÓSITO DO PEDIDO E SUA CONCESSÃO, ALÉM DE QUE A SUA VALIDADE É APENAS NO TERRITÓRIO NACIONAL AONDE O DIREITO FOI CONCEDIDO.



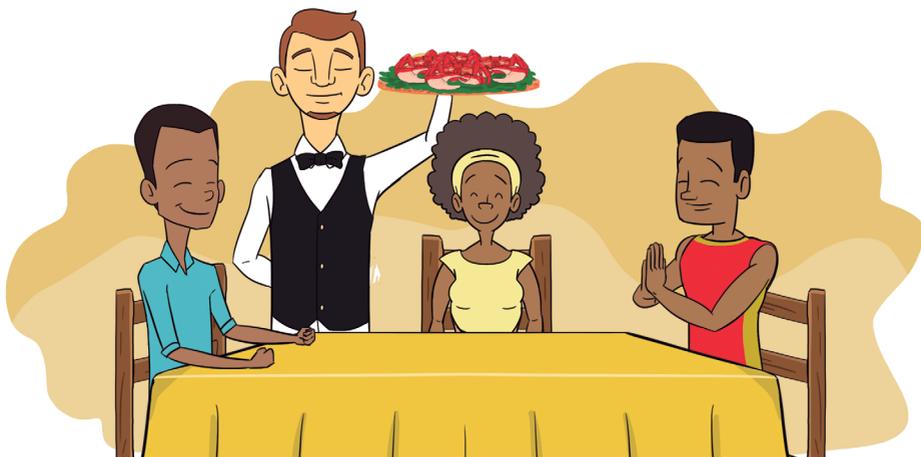
UMA OBSERVAÇÃO PARA NÃO CAUSAR CONFUSÃO FUTURA. NO ART. 9 DA LEI DO SOFTWARE TEMOS QUE O USO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR NO PAÍS SERÁ OBJETO DE CONTRATO DE LICENÇA. ISSO TAMBÉM SE APLICA A SOFTWARES LIVRES. NESTE CASO, UMA DAS OBRIGATORIEDADES PRESCRITAS NO LICENCIAMENTO (QUE PODE SER GRATUITO) É A MANUTENÇÃO DO CÓDIGO FONTE ABERTO.

INTERESSANTE!



HUMMM!! EU ESTOU SENTINDO O CHEIRO DO CARANGUEJO.

O GARÇOM JÁ ESTÁ TRAZENDO NOSSO PEDIDO, EBA!



ENTÃO IRAILDO, EM UM SOFTWARE EMBARCADO
OU MÉTODOS IMPLEMENTADOS POR PROGRAMA
DE COMPUTADOR EU DEVO PROTEGER POR
PATENTE OU POR DIREITO AUTORAL?



CALMA AÍ, VOU EXPLICAR
JÁ FABIO, MAS ANTES
VAMOS SABOREAR ESSE
PRATO SERGIPANO.



CONTINUA...

BIBLIOGRAFIA

Esse gibi foi inspirado e baseado no trabalho de: CIANCIO, A ; FREELAND, F. Oficina de Software : Pedidos de Patente Envolvendo Criações implementas por Programa de Computador. DIRPA-INPI. 2015.

INPI. Instituto Nacional de 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.

LEIS

Convenção de Berna: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1970-1979/D75699.htm

TRIPS: <http://www.inpi.gov.br/legislacao-1/27-trips-portugues1.pdf>

Lei do Software/Programa de Computador: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9609.htm

Lei do Direito Autoral: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9610.htm

Convenção da União de Paris: <http://www.inpi.gov.br/legislacao-1/cup.pdf>

Lei da Propriedade Industrial: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm

SOBRE OS AUTORES

ÍCARO DANTAS SILVA

Bolsista de Iniciação Científica (PIBIC)

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

ALEXANDRE CIANCIO

Mestre (2001) e PhD (2006) em Engenharia Eletrônica com ênfase em Processamento de Sinais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e University of Southern California (USC), respectivamente. Ingressou no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) em 2009 como examinador de patentes na área de telecomunicações. Colaborou com o Grupo de Trabalho que discutiu e documentou as diretrizes referentes aos Procedimentos de Exame de Pedidos de Patente Envolvendo Invenções Implementadas por Programa de Computador, da Diretoria de Patentes do INPI, disponibilizados para consulta pública em 2012. Participou como disseminador de Oficinas de Software voltadas para o público externo realizadas pelo INPI, e auxiliou o treinamento de novos examinadores no exame de pedidos de patentes envolvendo invenções implementadas por software. É atualmente Assistente Técnico da Diretoria de Patentes.

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>

GILBERLAN GOMES DOS SANTOS

Bolsista de Iniciação Tecnológica PIBITI

Graduando em Design Gráfico Pela Universidade Federal de Sergipe. Possui experiência nas áreas de design de interfaces digitais, design editorial, animação digital e ilustração. Participou como bolsista PAEX do projeto de extensão “Criação de Ambiente Virtual para Divulgação do Bioma Caatinga” na própria universidade. Atualmente bolsista do PIBITI - CNPQ, onde ilustra os personagens e diagrama no projeto “Desenvolvimento de APP para melhorar a disponibilidade dos gibis do Almanaque para Popularização de Ciência da Computação”.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3024769151855075>

Outras cartilhas de Propriedade Intelectual em:

<http://www.inpi.gov.br/publicacoes>

Outras cartilhas de computação em:

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

AGRADECIMENTOS

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

APOIO



ISBN 978-85-7669-371-0



9 788576 693710 >