

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 3

Propriedade
Intelectual



VOLUME 18

PASSATEMPOS- PARTE 4



MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
CLEBER PINELLI TEIXEIRA
TIAGO DO VALE SARAIVA
NOEMI DA PAIXÃO
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)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Almanaque para popularização de ciência da
computação [livro eletrônico] : passatempos :
parte 4 : volume 18 / Maria Augusta Silveira
Netto Nunes ... [et al.]. -- 1. ed. -- Porto
Alegre : Sociedade Brasileira de Computação,
2020. -- (Propriedade Intelectual : série 3 ; 18)
Outros autores : Cleber Pinelli Teixeira, Tiago do
Vale Saraiva, Noemi da Paixão, Rita Pinheiro-Machado,
José Humberto dos Santos Júnior.
ISBN 978-65-87003-30-6
1. Almanaque 2. Ciência da computação I. Teixeira,
Cleber Pinelli. II. Saraiva, Tiago do Vale. III.
Paixão, Noemi da. IV. Pinheiro-Machado, Rita. V.
Santos Júnior, José Humberto dos.

20-53181

CDD-004

Índices para catálogo sistemático:

1. Ciência da computação 004
Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
CLEBER PINELLI TEIXEIRA
TIAGO DO VALE SARAIVA
NOEMI DA PAIXÃO
RITA PINHEIRO-MACHADO
JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 3: Propriedade Intelectual

Volume 18: Passatempos - Parte 4

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^a. 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 10, 11 e 12 desta Série sobre Propriedade Intelectual.

(os Autores)

(As informações aqui contidas são de responsabilidade dos autores)



PASSATEMPOS

Vol. 10

Palavras cruzadas

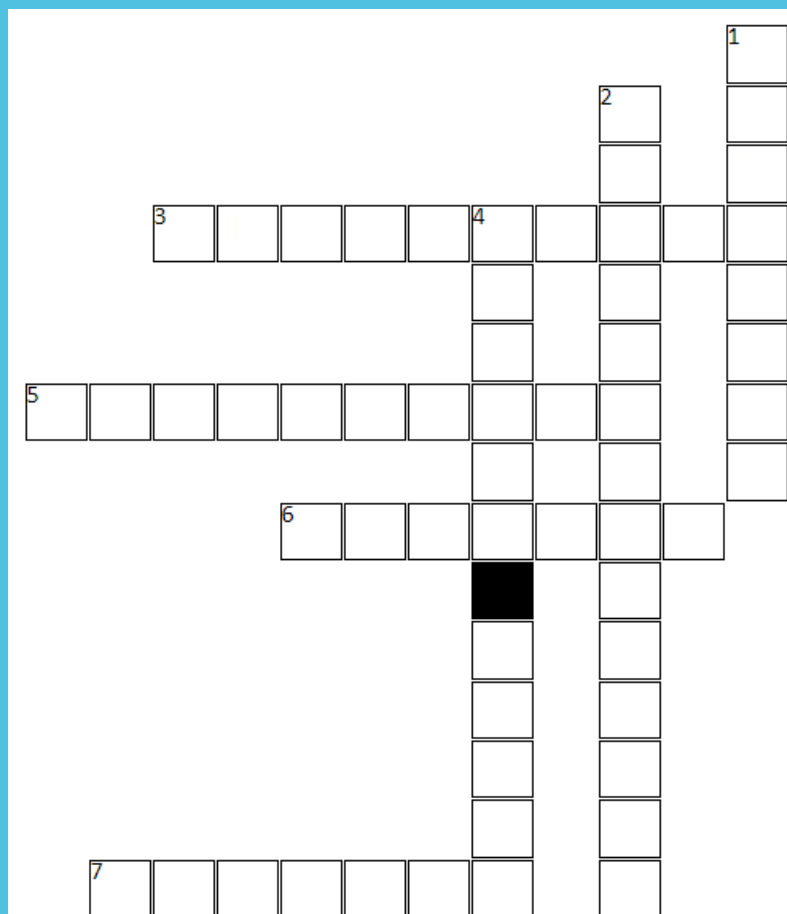
É PATENTEÁVEL TODA (1)_____ QUE POSSUI NOVIDADE, ATIVIDADE INVENTIVA E APLICAÇÃO INDUSTRIAL.

CRIAÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR OU COM SOFTWARE EMBARCADO PODEM SER PROTEGIDAS POR (7)_____. SENDO QUE O CÓDIGO FONTE APENAS, É PROTEGÍVEL PELA LEI DE DIREITO (6)_____ E PELA LEI DO SOFTWARE.

UM MÉTODO (3)_____ É UMA SOLUÇÃO TÉCNICA PROPOSTA PARA UM PROBLEMA PARTICULAR.

UM MÉTODO PURAMENTE (5)_____ NÃO É PATENTEÁVEL, MAS SIM A (2)_____.

O (4)_____ NÃO É INVENÇÃO, PORTANTO NÃO PODE SER PATENTEADO.





PASSATEMPOS

Vol. 10

Caça palavras

ALGUMAS PALAVRAS CHAVES
RELACIONADAS À EXEMPLOS DE
EFEITOS TÉCNICOS:

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



PASSATEMPOS

Vol. 10

Criptograma

DECIFRE O
CRIPTOGRAMA
DE ACORDO COM
OS CONCEITOS
APRESENTADOS NO
GIBI.

Algumas Letras Para Decifrar o Criptograma:

(c=a) (x=e) (z=i) (p=o) (k=u) (m=c) (o=m)

P N J P M X I I C H P J H X Q X B Q P N P H X
I X J N J P Q X W Z H P N P J H Z J X Z Q P
C K Q P J C R X F L K C F Q P L K X N J P W J C O C
H X N J P M X I I C O X F Q P H X Q X B Q P N P H X
I X J N J P Q X W Z H P N P J N C Q X F Q X



PASSATEMPOS

Vol. 10

Trivia

EXEMPLOS DE ITENS NÃO
PATENTEÁVEIS

A---I-E -- --R--D-

L---E-

C---R--O

P-----A- -- -N---I--

---G---A- D- ----A---S

M-T---S -EE--C---- À --S-----A

----D-S -- M-M-----O

M-----S D- A-R----Z--O



PASSATEMPOS

Vol. 10

7 erros

IDENTIFIQUE OS ERROS NAS FRASES A SEGUIR:

CÓDIGO FONTE É PATENTEÁVEL.

DUPLO CLIQUE É UMA INVENÇÃO DE INTERFACE QUE FOI PROTEGIDA POR DIREITOS AUTORAIS NOS ESTADOS UNIDOS.

A INVENÇÃO DE UM CONTROLE DE MOTOR UTILIZANDO MÉTODO PURAMENTE MATEMÁTICO NÃO É PATENTEÁVEL.

MÉTODOS MATEMÁTICO SÃO CONSIDERADOS INVENÇÕES.

INTERFACE GRÁFICA SÃO PATENTEÁVEIS, INCLUINDO CARACTERÍSTICAS ESTÉTICAS OU RELACIONADAS AO SEU CONTEÚDO.

A INVENÇÃO PRECISA TER NOVIDADE, ATIVIDADE INVENTIVA OU APLICAÇÃO INDUSTRIAL.

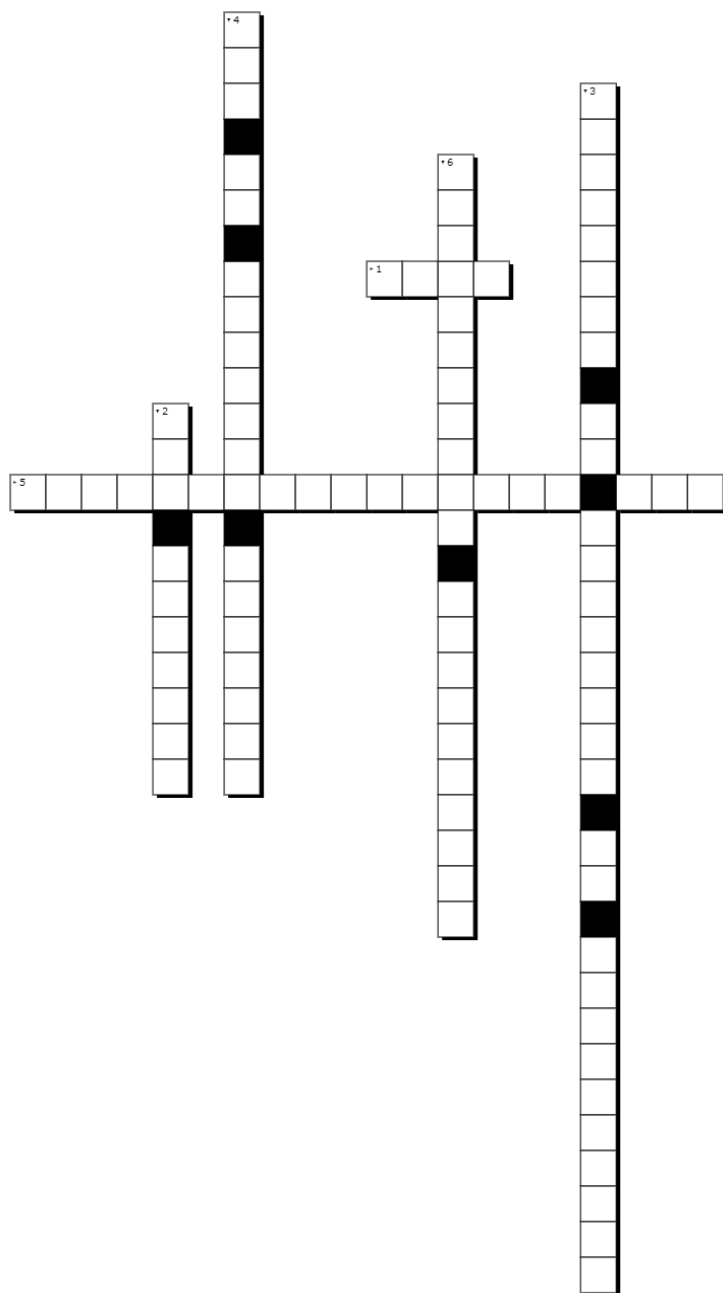
PATENTE E DIREITO AUTORAL SÃO PROTEÇÕES SUPLEMENTARES.



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



Palavras Cruzadas



1. QUAL AGÊNCIA DA ONU TEM COMO PROPÓSITO A PROMOÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL AO REDOR DO MUNDO POR MEIO DA COOPERAÇÃO ENTRE PAÍSES?

2. EM QUE GRUPO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL SE ENQUADRA A PROTEÇÃO ÀS BASES DE DADOS NÃO ORIGINAIS?

3. O CÓDIGO FONTE DE UM SOFTWARE PODE SER PROTEGIDO POR MEIO DE QUAL TIPO DE REGISTRO?

4. AINDA EM RELAÇÃO AO CÓDIGO FONTE, QUAL A LEI QUE PODE SER UTILIZADA PARA SUA PROTEÇÃO?

5. PARA ATIVOS OU MÉTODOS COMERCIAIS QUE PODEM SER PATENTEÁVEIS EM DIFERENTES PAÍSES, QUE OUTRA QUESTÃO É NECESSÁRIA SER TRATADA, ALÉM DA PROPRIEDADE INTELECTUAL?

6. COMO É DENOMINADA A CATEGORIA DE PROPRIEDADE INTELECTUAL QUE ENVOLVE PATENTES E MARCAS?



PASSATEMPOS

Vol. 11

Caça palavras

A MARCA É UM TIPO DE REGISTRO QUE IDENTIFICA UM COMÉRCIO ELETRÔNICO. EXISTEM MARCAS ASSOCIADAS A GRANDES EMPRESAS DE COMÉRCIO ELETRÔNICO QUE ATUAM NO BRASIL. AS PALAVRAS DESTA CAÇA PALAVRAS IDENTIFICAM ALGUMAS DESSAS EMPRESAS E ESTÃO ESCONDIDAS NA HORIZONTAL, VERTICAL E DIAGONAL, SEM PALAVRAS AO CONTRÁRIO.

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



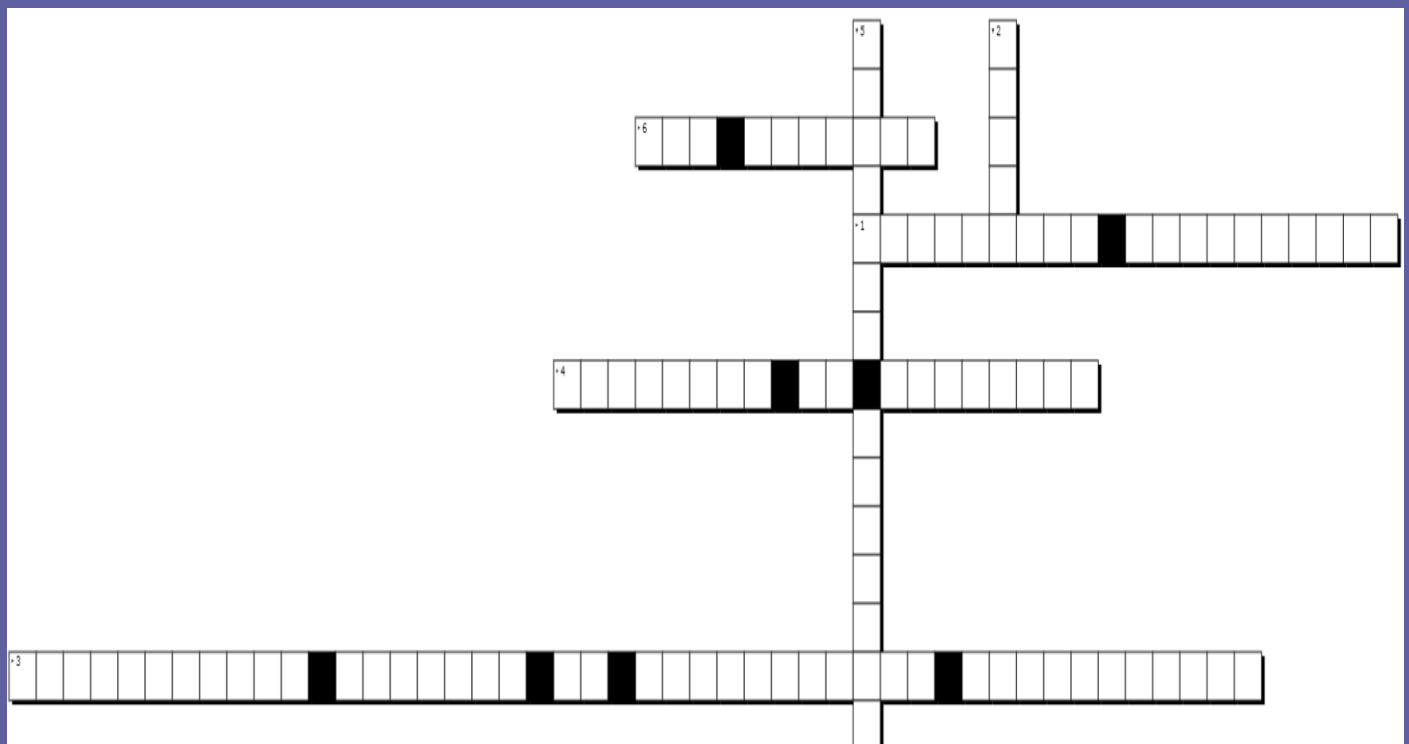


PASSATEMPOS

Vol. 11

Palavras Cruzadas

1. QUAL O TIPO DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL É UTILIZADO PARA IDENTIFICAR A ORIGEM DE UM PRODUTO OU SERVIÇO, QUANDO DETERMINADA CARACTERÍSTICA OU QUALIDADE SE DEVE A SUA ORIGEM GEOGRÁFICA?
2. QUAL O TIPO DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL QUE É UM SINAL VISUAL UTILIZADO PARA IDENTIFICAR E DISTINGUIR ATIVOS, PODENDO SER UTILIZADO COMO UM REGISTRO PARA IDENTIFICAR UM COMÉRCIO ELETRÔNICO?
3. QUAL A ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL QUE TRATA DE RESTABELECER AO PROPRIETÁRIO ORIGINAL O DIREITO A UM COMÉRCIO ELETRÔNICO EM CASO DE LITÍGIOS ENVOLVENDO DOMÍNIOS NA INTERNET?
4. OS NOMES UTILIZADOS PARA ACESSAR PÁGINAS NA INTERNET PODEM SER DENOMINADOS COMO?
5. QUAL TIPO DE PROTEÇÃO PODE SER APLICADA NA UTILIZAÇÃO E ARMAZENAMENTO DE OBRAS DIGITAIS?
6. QUE GRUPO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL ENVOLVE PROTEÇÃO PARA TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO, CULTIVAR, CONHECIMENTOS TRADICIONAIS E O ACESSO AO PATRIMÔNIO GENÉTICO, SENDO CADA TIPO DE PROTEÇÃO REGULAMENTADA POR LEGISLAÇÃO PRÓPRIA?





PASSATEMPOS

Vol. 11

Caça palavras

O PROGRAMA DE COMPUTADOR ALÉM DE SER PROTEGIDO POR DIREITO AUTURAL, O QUE PROTEGE SEU CÓDIGO FONTE, PODE, TAMBÉM, SER PATENTEADO, DE FORMA QUE SEUS DESENVOLVEDORES PROTEJAM SEUS DIREITOS EM RELAÇÃO ÀS SUAS FUNCIONALIDADES. EXISTEM DIVERSOS PROGRAMAS DE COMPUTADOR QUE UTILIZAMOS DIARIAMENTE, NA MAIORIA DAS VEZES ELES SÃO PROTEGIDOS POR DIREITO AUTURAL E, EM ALGUNS CASOS, HÁ CONCESSÃO PATENTÁRIA PARA ALGUM PROCESSO DE SUA FUNCIONALIDADE. ABAIXO TEMOS ALGUNS EXEMPLOS DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR QUE USAMOS NO NOSSO DIA A DIA E QUE PODEM TER SIDO PROTEGIDOS POR DIREITO AUTURAL E, TAMBÉM, POR PATENTE QUE PROTEGE ALGUMA FUNCIONALIDADE ESPECÍFICA DO PROGRAMA. O NOME DESTES PROGRAMAS ESTÃO INSERIDOS NO CAÇA PALAVRAS ABAIXO. AS PALAVRAS DESTES CAÇA PALAVRAS ESTÃO ESCONDIDAS NA HORIZONTAL, VERTICAL E DIAGONAL, SEM PALAVRAS AO CONTRÁRIO.

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



PASSATEMPOS

Vol. 12

Encontre as Palavras

NA IMAGEM A SEGUIR,
ENCONTRE A QUEM OS
DIREITOS CONEXOS PODEM
SER CONCEDIDOS. NO TOTAL,
6 PALAVRAS PODEM SER
ENCONTRADAS.





Correlacione

CORRELACIONE AS FRASES NUMERADAS CONFORME O SEU COMPLEMENTO. OBSERVE QUE O NÚMERO DE FRASES NUMERADAS É MAIOR DO QUE A QUANTIDADE DE OPÇÕES, LOGO, UMA MESMA FRASE NUMERADA CORRESPONDE A MAIS DE UM COMPLEMENTO.

- (1) O SOFTWARE É UM TIPO DE OBRA
- (2) SÃO ÓRGÃOS PÚBLICOS PARA REGISTRAR UMA OBRA INTELECTUAL (DEPENDENDO DA OBRA)
- (3) NO MESTRADO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL SÃO ABORDADOS ASSUNTOS COMO
- (4) NO BRASIL, OBRAS INTELECTUAIS SÃO PROTEGIDAS
- (5) IDEIA É UM TIPO DE OBRA
- (6) É IMPORTANTE FAZER REGISTRO AUTURAL DA OBRA
- (7) EM CASO DE PERDA DE MANUSCRITOS, UM COMPOSITOR PODE TER SEUS DIREITOS GARANTIDOS
- (8) NÃO EXISTEM FORMALIDADES OBRIGATÓRIAS A CUMPRIR, COMO REGISTRO OU DEPÓSITO, QUANDO SE QUER PROTEGER UMA CRIAÇÃO LITERÁRIA

- () O DIREITO MORAL DE UMA OBRA É AUTOMÁTICO, MAS REGISTRAR A OBRA PROTEGE CONTRA CÓPIAS
- () CONSELHOS DE ENGENHARIA E ARQUITETURA
- () NÃO PROTEGIDA POR DIREITO AUTURAL OU POR PROPRIEDADE INDUSTRIAL
- () PROTEGIDA POR DIREITO AUTURAL
- () ESCOLAS DE MÚSICA E DE BELAS ARTES DA UFRJ
- () A OBRA INTELECTUAL É PROTEGIDA POR DIREITO AUTURAL
- () MARCAS, PATENTES, DIREITOS AUTORAIS E CONEXOS, ENTRE OUTROS
- () CASO TENHA SOLICITADO O REGISTRO DE DIREITO AUTURAL
- () FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL
- () PARA EFEITO DE PROVA DE PATERNIDADE



PASSATEMPOS

Vol. 12

Quiz

COMPLETE AS FRASES COM OS ANAGRAMAS DOS QUADROS EM CADA UM DOS ITENS A SEGUIR:

OS DIREITOS AUTORAIS NÃO PROTEGEM _____, PROTEGEM OBRAS _____, _____, _____ E INDUSTRIAIS.

aeidsi - lteriárias - ariatscís - ifíticnceas

O REGISTRO DE _____ DE COMPUTADOR PROTEGE O CÓDIGO FONTE _____, _____ E _____.

grdaaov - prtono - rropgaam - riaocd

O DIREITO AUTORAL SÓ PROTEGE OS DIREITOS AUTORAIS DE UM _____, QUE SÃO O SEU _____ FONTE OU _____.

icóodg - oejobt - orwftsae

_____ EM BRANCO, TEXTOS DE _____ OU _____, LEIS, _____, REGULAMENTOS, DECISÕES _____, NÃO SÃO PROTEGIDOS POR DIREITO AUTORAL.

tdrsatao - jiaucisd - osomláuFrri - ncçõenvose - detroesc

INFORMAÇÕES DE USO COMUM COMO _____, _____ E _____, SÃO EXEMPLOS DE OBRAS QUE NÃO SÃO PROTEGIDOS POR DIREITO AUTORAL.

csaadrto - caneirlsádo - negeslad

O TÍTULO DE PUBLICAÇÕES _____ SÃO PROTEGIDOS ATÉ _____ ANO APÓS A SAÍDA DO SEU ÚLTIMO _____, SE FOREM _____, NESSE CASO, O PRAZO DE PROTEÇÃO VAI PARA _____ ANOS.

saiuna - eisrcaódip - mu - úmenro - isdo

UM REQUISITO PARA UMA OBRA SER _____ POR DIREITO AUTORAL É SUA _____ (NÃO PODE SER UMA CÓPIA).

ioargnaldidie - odpregita



PASSATEMPOS

Vol. 12

Decifre os símbolos

PREENCHA OS ESPAÇOS COM EXEMPLOS DO QUE PODE SER PROTEGIDO POR DIREITO AUTORAL. O CÓDIGO ABAIXO DE CADA LETRA SUBLINHADA SERÁ USADO PARA COMPLETAR A ÚLTIMA FRASE. (OBSERVAÇÃO: AJUSTE OS ACENTOS OU CEDILHA QUANDO NECESSÁRIO).

O DIREITO AUTORAL PROTEGE:

M _ _ _ _ AS ▶●●●	_ _ _ _ GRAFIAS ☆×↑×
S _ _ T W _ _ E ×☆*●	_ _ _ _ _RAS ●●●●▶
_ _ _RAS ×◆	T _ _ _ OS DE □○↑
_ _ _ _ _CTUAIS ●●●●*□	_ _ _ _ _TAS ☆□●●●
_ _ _MES ☆●*	T _ _ _ OS DE □○↑
TEXTOS _ _ _ L _ _ _ _S ●□●●●×	J _ _ _ _IS ×●●*●
	ES _ _ _ _ _RAS ●▶*↑▶

O DIREITO AUTORAL PROTEGE:

A lei do direito autoral concede ao _ _ _ _ _ ou
*▶↑×●
_ _ _ _ _ de uma obra o uso
●●●●*●×●
_ _ _ _ _ sobre a obra, impedindo o seu
□○●*▶●●●×
_ _ _ por terceiros sem _ _ _ _ _ Z _ _ _ _
▶●×*▶↑×●●*●●*×
do _ _ _ _ _ ou _ _ _ _ _
▶↑×●●●●●×●

VOLUME

Dir

e 1

Netto Nunes

BIBLIOGRAFIA

Inspirado nos gibis S3V10, S3V11 e S3V12;

Passatempos gerados nas ferramentas/sites:

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

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

<https://www.fonema.com.br/gerador-de-criptogramas/gerador-de-criptogramas-com-14-palavras.php>

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

<https://www.xwords-generator.de/en>

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>

Cleber Pinelli Teixeira

Doutorando do PPGI do Departamento de Informática Aplicada, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Rio de Janeiro, RJ, Brasil

Possui mestrado em Engenharia de Automação e Sistemas pela Universidade Federal de Santa Catarina. Atualmente é candidato ao doutorado pela UNIRIO. A área de concentração de sua pesquisa é a Busca como Processo de Aprendizagem (Searching as Learning).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4014684168512509>

Tiago do Vale Saraiva

Está cursando o Doutorado em Informática pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Brasil. É Mestre em Informática pela UNIRIO (2018) e possui especialização (MBA) em Segurança da Informação pelo IBMEC-RJ (2017). É empregado da Petróleo Brasileiro S.A. (Petrobras) desde 2010, tendo atuado em diversas atividades técnicas relacionadas à segurança da informação e infraestrutura na área de Tecnologia da Informação e Telecomunicações. Seus principais tópicos de interesse são segurança da informação, inteligência artificial, aprendizado de máquina, sistemas de transporte inteligentes, computação móvel, redes definidas por software e internet das coisas.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0041616787751140>

Noemi da Paixão

Doutoranda em Informática na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), na linha de pesquisa de Computação Ubíqua e Inteligência Artificial aplicada ao monitoramento da saúde de idosos. Mestre em Engenharia Eletrônica e graduada em Engenharia Elétrica, com ênfase em Sistemas Eletrônicos, pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Trabalhou na Coordenação da Inovação Tecnológica do Laboratório de Redes Industriais e Sistemas de Automação da UERJ (LARISA-UERJ). Foi voluntária por dois anos no Laboratório de Instrumentação Biomédica da UERJ (LIB-UERJ), tem experiência na área de Eletrônica e Algoritmos de Aprendizado de Máquinas.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3095583384026853>

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

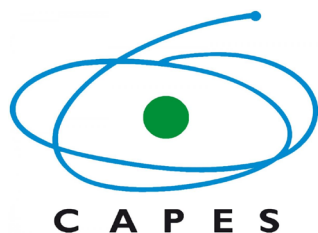
Estudante de Ciência da Computação da Universidade Federal de Sergipe – UFS.

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

Agradecimentos

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

APOIO



ISBN 978-658700330-6

