

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE

3

Propriedade
Intelectual



VOLUME 20

GERENCIANDO ATIVOS POR PROPRIEDADE INTELECTUAL

JOGO



REINALDO EUSTÁQUIO DA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
RITA PINHEIRO-MACHADO
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

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

Ana Carolina Motta Monteiro

ELABORAÇÃO DO JOGO

Reinaldo Eustáquio da Silva

COLABORADORES TÉCNICOS DIT - UNIRIO

Prof. Dr. José Ricardo Silva Cereja

Dra. Luciene Ferreira Gaspar Amaral

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

G367 Gerenciando ativos por propriedade intelectual [recurso eletrônico] / Reinaldo Eustáquio da Silva ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2022.

40 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade intelectual ; v. 20).

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7669-507-3 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Jogo didático. I. Silva, Reinaldo Eustáquio da. II. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. III. Pinheiro-Machado, Rita. IV. Monteiro, Ana Carolina Motta. V. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VI. Título. VII. Série.

CDU 004:658.15(059)

Ficha catalográfica elaborada por Jéssica Paola Macedo Müller – CRB-10/2662

Biblioteca Digital da SBC – SBC OpenLib

Índices para catálogo sistemático:

1. Ciência e tecnologia dos computadores : Informática – Almanques 004(059)

2. . Propriedade industrial, comercial, científica 347.7



Este gibi deverá ser impresso em folha A3, formato livreto, frente e verso.

REINALDO EUSTÁQUIO DA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
RITA PINHEIRO-MACHADO
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 3: Propriedade Intelectual
Volume 20: Gerenciando Ativos por Propriedade
Intelectual

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2022

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D nº313532/2019-2, coordenada pela prof^a. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvidas 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). Está também vinculado a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pela UNIRIO.

O Volume 20 é parte da dissertação de mestrado de Reinaldo Eustáquio da Silva vinculado ao Programa de Pós-graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), sob a supervisão das orientadoras Dra. Maria Augusta S. N. Nunes da UNIRIO e da Dra. Rita Pinheiro-Machado do Instituto Nacional da Propriedade Industrial INPI/RJ. O público-alvo das cartilhas são alunos de graduação e pós-graduação bem como empreendedores e gestores de Startups.

Com o propósito de alinhar integração social à diversão e ao aprendizado, o Volume 20 propõe um jogo de tabuleiro composto de 16 casas de temas de Propriedade Intelectual, em que os jogadores terão que responder perguntas sobre o assunto. A ideia principal do jogo é fazer com que os jogadores consigam aprender os conceitos sobre o tema de Propriedade Intelectual por meio de respostas corretas as cartas de desafio de temas específicos. Todas as instruções necessárias se encontram no corpo da cartilha e as peças devem ser impressas e recortadas do volume.

(os Autores)

COMO JOGAR?

DE 2 A 4 JOGADORES

OBJETIVO:

CONQUISTAR O MAIOR NÚMERO DE CASAS DE TEMAS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL (PI)

COMPONENTES DO JOGO:

1 TABULEIRO

2 DADOS

16 PINOS DE CADA UMA DAS CORES VERMELHA, PRETO, AZUL E AMARELA

64 CARTAS DE DESAFIOS REFERENTES A CADA UMA DAS 16 CASAS DE TEMAS DE PI QUE CONSTAM NO TABULEIRO

16 CARTAS DE COBERTURA REFERENTES CADA UMA DAS 16 CASAS DE TEMAS DE PI

TODAS AS CARTAS DE DESAFIO FORAM ELABORADAS DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO BRASILEIRA VIGENTE

MONTAGEM DO JOGO:

O JOGO SERÁ REALIZADO POR MEIO DE UM TABULEIRO COMPOSTO DE 16 CASAS DE TEMAS DE PI E SERÁ MONTADO DA SEGUINTE MANEIRA:

1. CADA CARTA DE DESAFIO CONTERÁ EM UMA FACE A PERGUNTA JUNTAMENTE COM O NOME DA CASA DE TEMA A QUAL ELA PERTENCE; NA OUTRA FACE DA CARTA CONTERÁ A RESPOSTA DA PERGUNTA JUNTO COM UMA BREVE EXPLICAÇÃO.
2. SEPARAR AS CARTAS DE DESAFIOS DE ACORDO COM O NOME DAS CASAS, SENDO ASSIM HAVERÁ 16 MONTES COM 4 CARTAS CADA QUE DEVERÃO SER EMBARALHADAS.
3. NO TOPO DE CADA MONTE, COLOCAR A CARTA DE COBERTURA CORRESPONDENTE A FIGURA DA CASA DE TEMA DE PI.
4. POSICIONAR CADA MONTE EM FRENTE DA SUA RESPECTIVA CASA.
5. CADA PARTICIPANTE DEVERÁ ESCOLHER UMA COR DE PINO QUE DEVERÁ SER USADO DURANTE O JOGO.
6. DE ACORDO COM A ESCOLHA DA COR E DO NÚMERO DE PARTICIPANTES, POSICIONAR OS 16 PINOS DE MESMA COR NA ÁREA DO TABULEIRO CORRESPONDENTE A ESSA COR.

REGRAS:

A ORDEM DA RODADA SERÁ DECIDIDA PELO DADO EM ORDEM DECRESCENTE, OU SEJA, QUEM TIRAR O MAIOR NÚMERO INICIA E ASSIM POR DIANTE.

O PRIMEIRO JOGADOR ESCOLHE UMA CASA DE TEMA DE PI E DEVERÁ RETIRAR A CARTA DE COBERTURA DA REFERIDA CASA, PEGAR A CARTA IMEDIATAMENTE ABAIXO E RECOLOCAR A CARTA DE COBERTURA NO TOPO DO MONTE.

DE POSSE DA CARTA, O JOGADOR DEVERÁ LER A PERGUNTA EM VOZ ALTA E RESPONDÊ-LA. EM SEGUIDA, DEVERÁ VIRAR A CARTA, LER A RESPOSTA EM VOZ ALTA E DESCARTÁ-LA EM UMA PILHA DE DESCARTE. SE A RESPOSTA ESTIVER CORRETA, O JOGADOR COLOCARÁ UM PINO DA COR ESCOLHIDA POR ELE NA CASA, TOMANDO POSSE DA MESMA. CASO O JOGADOR ERRE A RESPOSTA, A CASA CONTINUARÁ VAZIA E PODERÁ SER ESCOLHIDA POR OUTRO JOGADOR A QUALQUER MOMENTO DO JOGO.

TERMINADA A PARTICIPAÇÃO DO JOGADOR 1, PASSA PARA O JOGADOR 2 E ASSIM POR DIANTE ATÉ O TÉRMINO DA RODADA. APÓS TODAS AS CASAS VAZIAS SEREM CONQUISTADAS PELOS JOGADORES, É ABERTA A POSSIBILIDADE DE QUE UM JOGADOR TENHA CONQUISTADO A CASA DE OUTRO JOGADOR NA SUA VEZ DA RODADA.

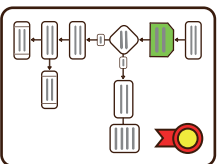
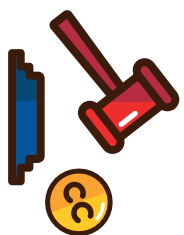
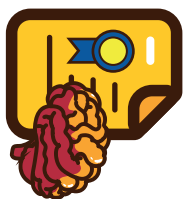
NESTE CASO, O JOGADOR ATACANTE ESCOLHERÁ A CASA QUE DESEJA CONQUISTAR. A POSSIBILIDADE DE CONQUISTAR DETERMINADA CASA FICARÁ CONDICIONADA À EXISTÊNCIA DE CARTAS DE DESAFIO NO MONTE, OU SEJA, SE NÃO HOUVER MAIS CARTAS A SEREM RETIRADAS DO MONTE DA CASA, NÃO HAVERÁ MAIS A POSSIBILIDADE DE CONQUISTA POR OUTROS JOGADORES.

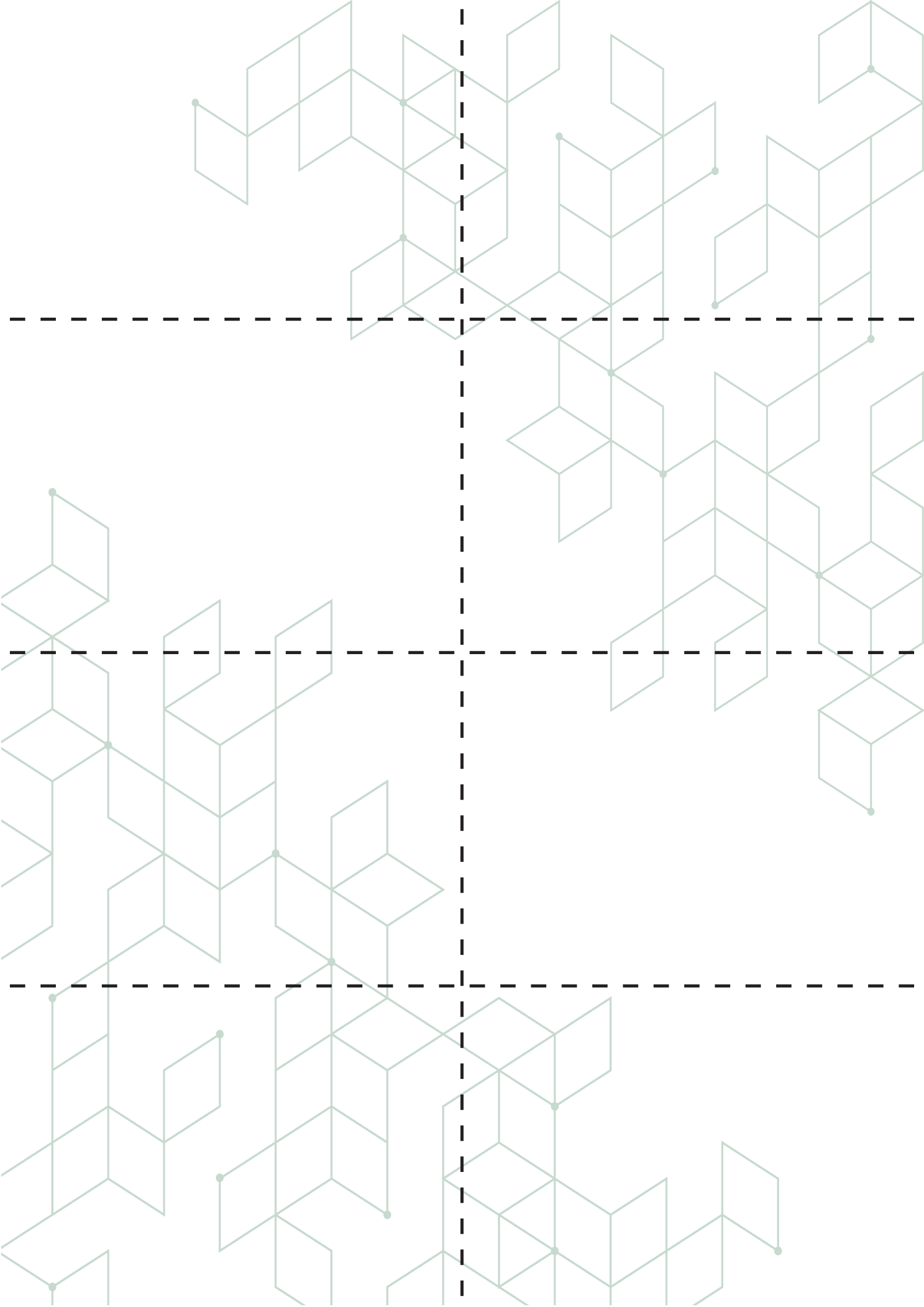
UMA VEZ ESCOLHIDA A CASA ALVO, O JOGADOR ATACANTE DEVERÁ JOGAR OS DADOS E SOMAR O RESULTADO. O JOGADOR DEFENSOR, QUE É O ATUAL DONO DA CASA, TERÁ A CHANCE DE DEFENDER A SUA POSIÇÃO E PARA ESSA DEFESA TAMBÉM DEVERÁ JOGAR OS DADOS E SOMAR OS SEUS RESULTADOS. SE O RESULTADO DOS DADOS FOR MAIOR OU IGUAL EM RELAÇÃO AO RESULTADO OBTIDO PELO JOGADOR DEFENSOR, O JOGADOR ATACANTE TERÁ A CHANCE DE RESPONDER À PERGUNTA DA RESPECTIVA CASA. CASO ACERTE A RESPOSTA, O JOGADOR ATACANTE TOMARÁ POSSE DA CASA; CASO ERRE A RESPOSTA, A CASA CONTINUARÁ SENDO DE POSSE DO SEU DONO ATUAL E ABRIRÁ A POSSIBILIDADE DE UM CONTRA-ATAQUE POR PARTE DO JOGADOR DEFENSOR.

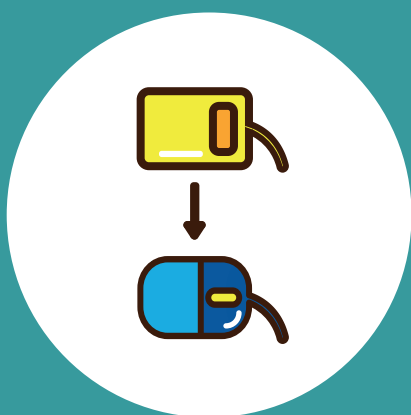
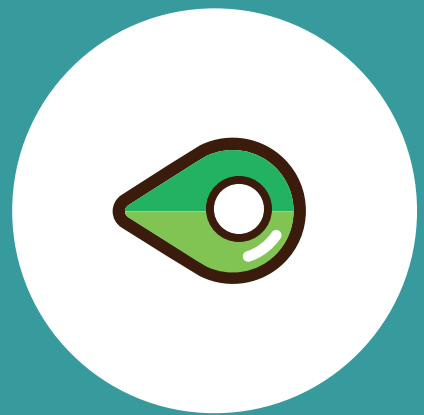
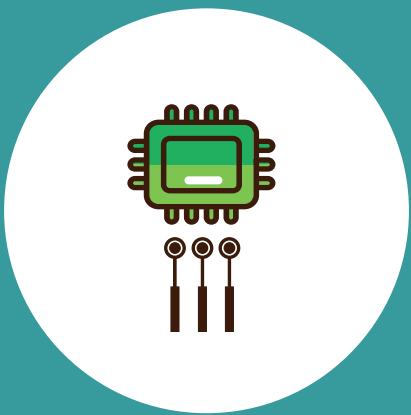
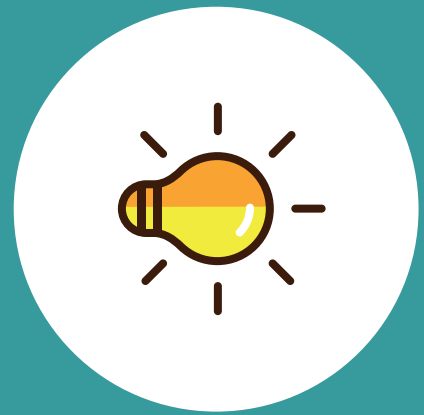
NESSE CASO, O JOGADOR DEFENSOR ESCOLHERÁ UMA CASA DE POSSE DO JOGADOR ATACANTE, DESDE QUE EXISTA PELO MENOS UMA CARTA NO MONTE, RESPONDERÁ À PERGUNTA DA CARTA E CASO ACERTE A RESPOSTA SE TORNARÁ O NOVO DONO DA CASA. DESTACA-SE QUE AO RETIRAR A ÚLTIMA CARTA DE DESAFIO CORRESPONDENTE A CASA DE TEMA, DEVE-SE COLOCAR A CARTA DE COBERTURA NO DESCARTE E ESSA CASA NÃO PODERÁ SER MAIS CONQUISTADA, SENDO A POSSE DEFINITIVA DO ATUAL DONO.

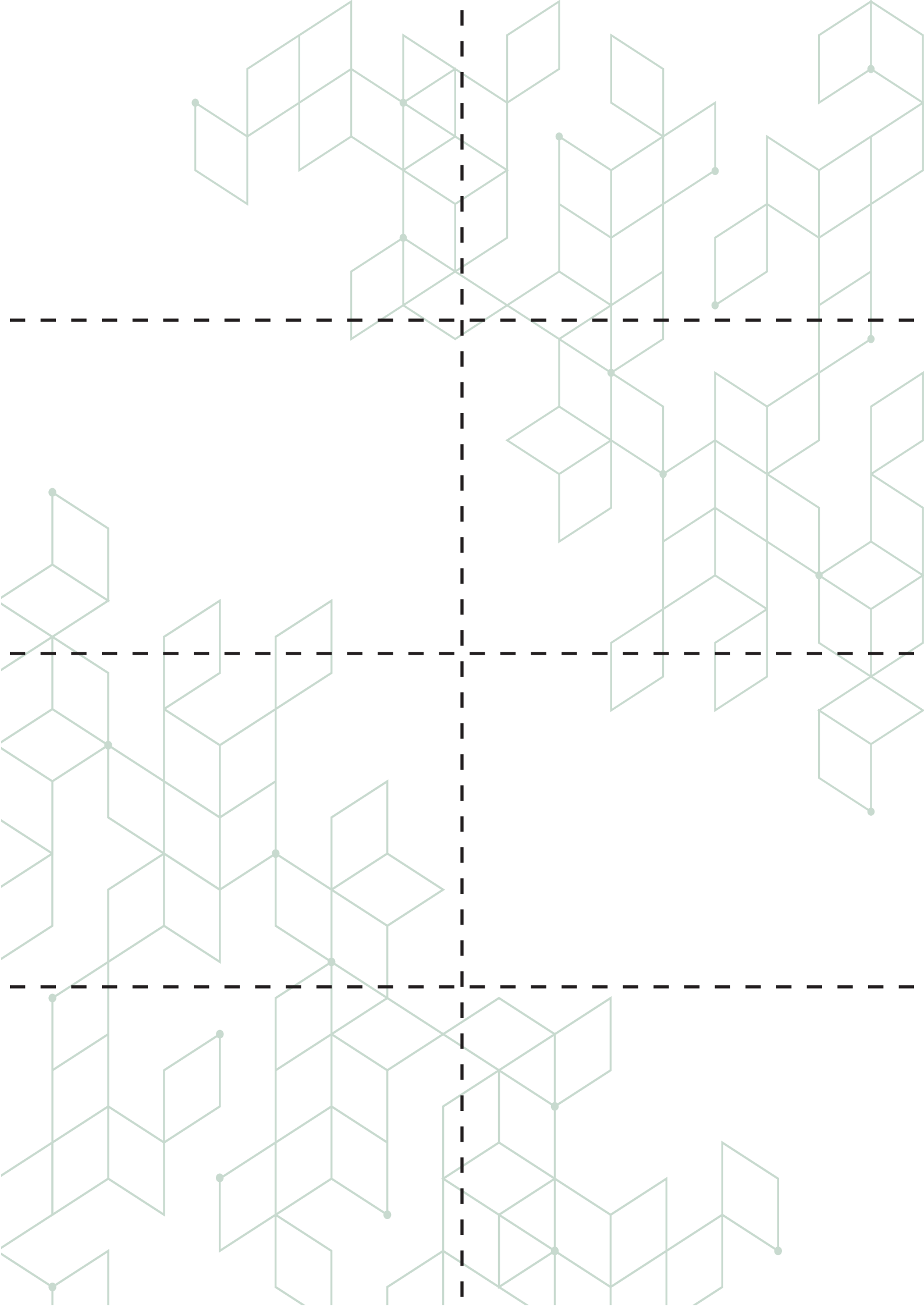
SERÁ DECLARADO VENCEDOR QUEM FICAR DE POSSE DO MAIOR NÚMERO DE CASAS. CASO HAJA EMPATE, OS JOGADORES COM O MAIOR NÚMERO DE CASAS DEVERÃO JOGAR UM DADO, E SERÁ DECLARADO O VENCEDOR AQUELE QUE OBTIVER O MAIOR NÚMERO.

```
/**
 * Simple HelloWorld() method.
 * @return as the <div>{sample}</div>
 */
<div>{sample}</div>
HelloWorld()
{
    JButton hello = new JButton("Hello, wer
    hello.addActionListener( new HelloWorld
    // use the JFrame type until support for t
    // new component is finished
    JFrame frame = new JFrame("Hello Button
    Container pane = frame.getContentPane();
    pane.add( hello );
    frame.add( hello );
    frame.show ( );
    // display the fra
```









REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR O CÓDIGO-FONTE DE UM APLICATIVO É PROTEGIDO POR QUAL DOS DIREITOS A SEGUIR? A. TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO B. REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR C. PATENTE D. INDICAÇÃO GEOGRÁFICA	REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR A MINHA STARTUP DESENVOLVEU UM SOFTWARE. DENTRE AS OPÇÕES ABAIXO, COMO PODEMOS PROTEGER APENAS O CÓDIGO-FONTE DE UM SOFTWARE? A. REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR B. DIREITO AUTORAL C. MARCA D. TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO	REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR COMO SE PODEM PROTEGER ATIVOS ADVINDOS DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR NO ÂMBITO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL NO BRASIL? A. PATENTE, DESENHO INDUSTRIAL E CULTIVARES B. DIREITO DE AUTOR, CULTIVARES E SEGREDO INDUSTRIAL C. DIREITO DE AUTOR, PATENTE E INDICAÇÃO GEOGRÁFICA D. PATENTE, DESENHO INDUSTRIAL E MARCA	REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR RODRIGO É UM ESTUDANTE EMPREENDEDOR QUE DESENVOLVEU UM SOFTWARE PARA AUXILIAR O ENSINO/TREINAMENTO DE PROFISSIONAIS DA SAÚDE. ELE USA A INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA DIMINUIR OS RISCOS RELACIONADOS AOS PROCEDIMENTOS MÉDICOS E CIRÚRGICOS EXISTENTES ATUALMENTE. ESSE SOFTWARE PODE SER PROTEGIDO POR: A. DESENHO INDUSTRIAL B. REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR C. TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO D. MODELO DE UTILIDADE
MODELO DE UTILIDADE O MODELO DE UTILIDADE TEM POR OBJETIVO PROTEGER AS MELHORIAS FUNCIONAIS NO USO OU NA FABRICAÇÃO DE OBJETOS DE USO PRÁTICO. A. VERDADEIRO B. FALSO	MODELO DE UTILIDADE O SLOT DE FIXAÇÃO DO CHIP NO CELULAR PODE SER PROTEGIDO COMO:  A. MODELO DE UTILIDADE B. DESENHO INDUSTRIAL C. PATENTE DE INVENÇÃO D. NENHUMA DAS ALTERNATIVAS	MODELO DE UTILIDADE O MODELO DE UTILIDADE E A PATENTE DE INVENÇÃO SÃO SINÔNIMOS. A. VERDADEIRO B. FALSO	MODELO DE UTILIDADE O MODELO DE UTILIDADE (MU) PODE SER DEFINIDO COMO UMA NOVA FORMA, DISPOSIÇÃO OU PROJETO QUE MELHORA UM PRODUTO JÁ EXISTENTE OU TRAZ UM APERFEIÇOAMENTO NA SUA APLICAÇÃO. A. VERDADEIRO B. FALSO

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

O PROGRAMA DE COMPUTADOR EM SI É O CÓDIGO FONTE DO SOFTWARE. ESTA CRIAÇÃO PROTEGE-SE COMO DIREITO AUTORAL, E DE ACORDO COM A LEI Nº 9.609, É REGISTRADO NO INPI, COMO REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA C

O PROGRAMA DE COMPUTADOR É PROTEGIDO POR DIREITO AUTORAL - LEI DO SOFTWARE - LEI Nº 9.609, DE 19.02.1998. A PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÃO IMPLEMENTADA POR PROGRAMA DE COMPUTADOR PROTEGE A FUNCIONALIDADE DO SOFTWARE. A INDICAÇÃO GEOGRÁFICA DO TIPO INDICAÇÃO DE PROCEDÊNCIA GARANTE UM SELO RECONHECIMENTO INTERNACIONAL DE QUALIDADE DOS PRODUTOS GERADOS PELAS EMPRESAS CERTIFICADAS EM UMA DETERMINADA REGIÃO (3).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

O CÓDIGO-FONTE DE UM SOFTWARE PODE SER PROTEGIDO POR MEIO DO REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR USANDO A LEGISLAÇÃO DE DIREITO AUTORAL. O REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR NÃO É TERRITORIAL, ISTO É, SUA ABRANGÊNCIA É INTERNACIONAL, COMPREENDENDO OS 175 PAÍSES SIGNATÁRIOS DA CONVENÇÃO DE BERNA (1886). O REGISTRO TEM VALIDADE POR 50 ANOS A PARTIR DE 1º DE JANEIRO DO ANO SUBSEQUENTE À PUBLICAÇÃO OU CRIAÇÃO, COM CUSTO ÚNICO (2).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

O CÓDIGO FONTE, OU SEJA, O PROGRAMA DE COMPUTADOR PODE SER REGISTRADO NO BRASIL, SENDO UMA PROTEÇÃO ADVINDA DO DIREITO AUTORAL. O REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR NÃO É TERRITORIAL, ISTO É, SUA ABRANGÊNCIA É INTERNACIONAL, COMPREENDENDO OS 175 PAÍSES SIGNATÁRIOS DA CONVENÇÃO DE BERNA (1886). O REGISTRO TEM VALIDADE POR 50 ANOS A PARTIR DE 1º DE JANEIRO DO ANO SUBSEQUENTE À PUBLICAÇÃO OU CRIAÇÃO, COM CUSTO ÚNICO (1).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

O MODELO DE UTILIDADE (MU) REFERE-SE A UMA NOVA FORMA, DISPOSIÇÃO OU PROJETOS QUE MELHORA UM PRODUTO JÁ EXISTENTE OU TRAZ UM APERFEIÇOAMENTO NA SUA APLICAÇÃO. AS CARACTERÍSTICAS DE NOVIDADE ABSOLUTA E APLICAÇÃO INDUSTRIAL SÃO TAMBÉM REQUERIDAS, PORÉM, COM MENOR GRAU DE INVENTIVIDADE, VISTO QUE SE TRATA DE UMA MELHORIA (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

A DIFERENÇA ENTRE MODELO DE UTILIDADE (MU) E PATENTE DE INVENÇÃO (PI) É QUE A PI CONFERE UM EFEITO TÉCNICO NOVO DESCONHECIDO, ENQUANTO QUE NO MU É PROTEGIDA UMA MELHORIA FUNCIONAL EM OBJETO CONHECIDO. OU SEJA, O EFEITO TÉCNICO JÁ EXISTE, UMA MELHORIA FUNCIONAL NO USO OU FABRICAÇÃO DESTE OBJETO CONHECIDO (4).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

NOS DOIS APARELHOS, O PROBLEMA - COMO PRENDER O CHIP - É RESOLVIDO DE FORMA ORIGINAL, NO ENTANTO, OBSERVA-SE QUE, ENTRE UM APARELHO E OUTRO, A PEQUENA MODIFICAÇÃO FUNCIONAL LEVOU A UM INCREMENTO DA QUALIDADE DA FINALIDADE. OU SEJA, A PEQUENA PEÇA QUE PRENDE O CHIP PERMITE UMA FUNCIONALIDADE MELHOR. ISTO É, AO PRENDER MELHOR AO APARELHO. POR ISSO, CLASSIFICAMOS ESSA PATENTE COMO MODELO DE UTILIDADE, POIS SE TRATA DE UMA MELHORIA INCREMENTAL A UMA TECNOLOGIA JÁ EXISTENTE. AS PATENTES DE MODELO DE UTILIDADE SÃO CONCEBIDAS PARA PROTEGER AS MELHORIAS FUNCIONAIS NO USO OU NA FABRICAÇÃO DE OBJETOS DE USO PRÁTICO. OU PARTE DESTES, TAIS COMO: INSTRUMENTOS, UTENSÍLIOS E FERRAMENTAS. A PATENTE DE MODELO DE UTILIDADE, QUANDO CONCEDIDA, TEM VALIDADE DE 15 ANOS CONTADOS DO DEPÓSITO (3).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

AS PATENTES DE MODELO DE UTILIDADE SÃO CONCEBIDAS PARA PROTEGER AS MELHORIAS FUNCIONAIS NO USO OU NA FABRICAÇÃO DE OBJETOS DE USO PRÁTICO, OU PARTE DESTES, TAIS COMO: INSTRUMENTOS, UTENSÍLIOS E FERRAMENTAS. A PATENTE DE MODELO DE UTILIDADE, QUANDO CONCEDIDA, TEM VALIDADE DE 15 ANOS CONTADOS DO DEPÓSITO (3).

TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO	TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO	TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO	TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO
UMA EMPRESA FABRICANTE DE MICRO-CHIPS DESENVOLVEU UM NOVO MODELO DE CHIP QUE É 20 VEZES MAIS ECONÔMICO QUE OS CHIPS ATUAIS. COMO SE PROTEGE O DESENHO DE UM MICROCHIP? A. DIREITO AUTORAL B. DESIGN C. PATENTE D. TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO	A TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO É UM TIPO DE PROTEÇÃO <i>SUI GENERIS</i> QUE NA ÁREA DA CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO PODE SER VISTA, VULGARMENTE, COMO O DESENHO FORMADO PELO RELEVO DE UM CHIP. A. VERDADEIRO B. FALSO	A TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO PODE SER PROTEGIDA POR: A. DIREITO AUTORAL B. DESENHO INDUSTRIAL C. MODELO DE UTILIDADE D. PROTEÇÃO <i>SUI GENERIS</i>	A TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO, UM ATIVO QUE PODE SER APROPRIADO VIA PROTEÇÃO <i>SUI GENERIS</i>, SIGNIFICA UMA SÉRIE DE IMAGENS RELACIONADAS, CONSTRÚIDAS OU CODIFICADAS SOB QUALQUER MEIO OU FORMA, QUE REPRESENTA A CONFIGURAÇÃO BIDIMENSIONAL DAS CAMADAS QUE COMPÕEM UM CIRCUITO INTEGRADO. A. VERDADEIRO B. FALSO
PATENTE DE INVENÇÃO	PATENTE DE INVENÇÃO	PATENTE DE INVENÇÃO	PATENTE DE INVENÇÃO
 OS DESENHOS ACIMA PODEM SER CONSIDERADOS EXEMPLOS DE PROTEÇÃO POR: A. DESENHO INDUSTRIAL B. PATENTE C. DIREITO AUTORAL D. MARCA	UMA PATENTE PROTEGE UMA INVENÇÃO E GARANTE AO REQUERENTE OS DIREITOS EXCLUSIVOS PARA USAR SUA INVENÇÃO POR UM PERÍODO LIMITADO DE TEMPO EM UM DETERMINADO PAÍS. NO BRASIL, ESSA PROTEÇÃO É DE 20 ANOS A CONTAR DA DATA DE DEPÓSITO. A. VERDADEIRO B. FALSO	UMA LÂMPADA DE LED PODE SER PROTEGIDA COMO: A. MODELO DE UTILIDADE B. DESENHO INDUSTRIAL C. PATENTE DE INVENÇÃO D. NENHUMA DAS ALTERNATIVAS	O QUE É ESTADO DA TÉCNICA? A. TUDO AQUELO QUE O EXAMINADOR DE PATENTES LOCALIZAR EM SUAS BUSCAS NO PAÍS DE ORIGEM DO DEPOSITANTE. B. TUDO AQUELO QUE SE TORNA ACESSÍVEL AO PÚBLICO ANTES DO DEPÓSITO DA PATENTE. C. TUDO AQUELO REVELADO APENAS POR TERCEIROS QUE QUEIRAM SE OPOR A UM DETERMINADO PEDIDO DE PATENTE.

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO SIGNIFICA UMA SÉRIE DE IMAGENS RELACIONADAS, CONSTRUÍDAS OU CODIFICADAS SOBRE QUALQUER MEIO OU FORMA, QUE REPRESENTA A CONFIGURAÇÃO TRIDIMENSIONAL DAS CAMADAS QUE COMPÕEM UM CIRCUITO INTEGRADO, E NA QUAL CADA IMAGEM REPRESENTA, NO TODO OU EM PARTE, A DISPOSIÇÃO GEOMÉTRICA OU ARRANJOS DA SUPERFÍCIE DO CIRCUITO INTEGRADO EM QUALQUER ESTÁGIO DE SUA CONCEPÇÃO OU MANUFATURA (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA D

A TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO É UM TIPO DE PROTEÇÃO *SUI GENERIS* QUE NA ÁREA DA COMPUTAÇÃO, PODE SER VISTA, VULGARMENTE, COMO O DESENHO FORMADO PELO RELEVO DE UM CHIP QUE PODE VIR ACOPLADO A ALGUM PRODUTO DESENVOLVIDO (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

A TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO É UM TIPO DE PROTEÇÃO *SUI GENERIS* QUE NA ÁREA DA COMPUTAÇÃO, PODE SER VISTA, VULGARMENTE, COMO O DESENHO FORMADO PELO RELEVO DE UM CHIP QUE PODE VIR ACOPLADO A ALGUM PRODUTO DESENVOLVIDO. SEGUNDO A LEI Nº. 11.494/2007, QUE DISPOE SOBRE OS INCENTIVOS ÀS INDÚSTRIAS DE EQUIPAMENTOS PARA TV DIGITAL E DE COMPONENTES ELETRÔNICOS SEMICONDUTORES, TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO SIGNIFICA UMA SÉRIE DE IMAGENS RELACIONADAS, CONSTRUÍDAS OU CODIFICADAS SOBRE QUALQUER MEIO OU FORMA, QUE REPRESENTA A CONFIGURAÇÃO TRIDIMENSIONAL DAS CAMADAS QUE COMPÕEM UM CIRCUITO INTEGRADO, E NA QUAL CADA IMAGEM REPRESENTA, NO TODO OU EM PARTE, A DISPOSIÇÃO GEOMÉTRICA OU ARRANJOS DA SUPERFÍCIE DO CIRCUITO INTEGRADO EM QUALQUER ESTÁGIO DE SUA CONCEPÇÃO OU MANUFATURA (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA D

TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO SIGNIFICA UMA SÉRIE DE IMAGENS RELACIONADAS, CONSTRUÍDAS OU CODIFICADAS SOBRE QUALQUER MEIO OU FORMA, QUE REPRESENTA A CONFIGURAÇÃO TRIDIMENSIONAL DAS CAMADAS QUE COMPÕEM UM CIRCUITO INTEGRADO, E NA QUAL CADA IMAGEM REPRESENTA, NO TODO OU EM PARTE, A DISPOSIÇÃO GEOMÉTRICA OU ARRANJOS DA SUPERFÍCIE DO CIRCUITO INTEGRADO EM QUALQUER ESTÁGIO DE SUA CONCEPÇÃO OU MANUFATURA (3).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

O ESTADO DA TÉCNICA, QUE, CONFORME DEFINIDO NO ART. 11 DA LEI DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL VIGENTE, É TUDO AQUILO TORNADO ACESSÍVEL AO PÚBLICO ANTES DA DATA DE DEPÓSITO DO PEDIDO DE PATENTE, POR DESCRIÇÃO ESCRITA OU ORAL, POR USO OU QUALQUER OUTRO MEIO, NO PAÍS OU NO EXTERIOR (3).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA C

AS PATENTES PROTEGEM AS INVENÇÕES E, DE MODO GERAL, A INVENÇÃO PODE SER DEFINIDA COMO UMA NOVA SOLUÇÃO PARA UM PROBLEMA TÉCNICO (3).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

UMA PATENTE É UM DOCUMENTO QUE DESCREVE UMA INVENÇÃO E CRIA UMA SITUAÇÃO LEGAL NA QUAL A INVENÇÃO PODE SER EXPLORADA SOMENTE COM A AUTORIZAÇÃO DO TITULAR DA PATENTE. EM OUTRAS PALAVRAS, UMA PATENTE PROTEGE UMA INVENÇÃO E GARANTE AO TITULAR OS DIREITOS EXCLUSIVOS PARA USAR SUA INVENÇÃO POR UM PERÍODO LIMITADO DE TEMPO EM UM DETERMINADO PAÍS. NO BRASIL, ESSA PROTEÇÃO É DE 20 ANOS A CONTAR DA DATA DE DEPÓSITO (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

AS PATENTES PROTEGEM AS INVENÇÕES E, DE MODO GERAL, A INVENÇÃO PODE SER DEFINIDA COMO UMA NOVA SOLUÇÃO PARA UM PROBLEMA TÉCNICO (3).

BASE DE DADOS UM COLABORADOR DA MINHA STARTUP CRIOU UMA BASE DE DADOS ACESSÍVEL POR MEIO ELETRÔNICO, ASSIM ELE PODE PROTEGER: - O <u>CONTEÚDO</u> DA BASE DE DADOS PELA <u>PROTEÇÃO SUI GENERIS</u>. - A <u>ESTRUTURA</u> DA BASE DE DADOS PELO <u>DIREITO DO AUTOR</u>, DESDE QUE A <u>ESTRUTURA</u> DA BASE DE DADOS SEJA UMA CRIAÇÃO INTELECTUAL ORIGINAL. A. VERDADEIRO B. FALSO	BASE DE DADOS COM RELAÇÃO A PROTEÇÃO DE BASE DE DADOS, ASSINALE A OPÇÃO <u>INCORRETA</u>: A. SE A ESTRUTURA DA BASE DE DADOS FOR UMA CRIAÇÃO INTELECTUAL ORIGINAL, A ESTRUTURA DA BASE DE DADOS PODE SER PROTEGIDA POR DIREITO DO AUTOR. B. SE A ESTRUTURA DA BASE DE DADOS FOR UMA CRIAÇÃO INTELECTUAL ORIGINAL, O CONTEÚDO DA BASE DE DADOS PODE SER PROTEGIDO POR DIREITO DO AUTOR. C. SE A ESTRUTURA DA BASE DE DADOS NÃO FOR UMA CRIAÇÃO INTELECTUAL ORIGINAL, O CONTEÚDO DA BASE DE DADOS PODE SER PROTEGIDO POR PROTEÇÃO SUI GENERIS. A. VERDADEIRO B. FALSO	BASE DE DADOS SE A MINHA STARTUP CRIAR UMA BASE DE DADOS QUE PREENCHA TODAS AS CONDIÇÕES NECESSÁRIAS PARA SE BENEFICIAR DA PROTEÇÃO CONFERIDA PELO DIREITO DE AUTOR E PELA PROTEÇÃO SUI GENERIS NÃO PODERÁ SOLICITAR AMBAS AS PROTEÇÕES. A. VERDADEIRO B. FALSO	BASE DE DADOS A LEI DE DIREITOS AUTORAIS Nº 9.610, EM SEU ARTIGO ART. 7º, INCISO XIII, INCLUIU COMO OBRAS INTELECTUAIS PROTEGIDAS "AS COLETÂNEAS OU COMPILAÇÕES, ANTOLOGIAS, ENCICLOPÉDIAS, DICIONÁRIOS, BASES DE DADOS E OUTRAS OBRAS, QUE, POR SUA SELEÇÃO, ORGANIZAÇÃO OU DISPOSIÇÃO DE SEU CONTEÚDO, CONSTITUAM UMA CRIAÇÃO INTELECTUAL". O MESMO ARTIGO 7º, INCISO XIII, EM SEU PARÁGRAFO SEGUNDO PRESCREVE QUE A PROTEÇÃO CONCEDIDA ÀS BASES DE DADOS NÃO ABRACA OS DADOS OU MATERIAIS EM SI MESMOS. ASSIM, A PROTEÇÃO POR DIREITO DO AUTOR PROTEGE O CONTEÚDO DA BASE DE DADOS. A. VERDADEIRO B. FALSO
DIREITO AUTORAL UMA PRODUTORA DE JOGOS CRIOU UMA MÚSICA PARA UM PERSONAGEM DE SEU JOGO. ESSA MÚSICA PODE SER PROTEGIDA POR: A. TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO B. DESIGN C. DIREITO AUTORAL D. PATENTE	DIREITO AUTORAL OS SITES DE INTERNET PODEM SER PROTEGIDOS POR DIREITO AUTORAL. A. VERDADEIRO B. FALSO	DIREITO AUTORAL AS PROTEÇÕES POR DIREITOS AUTORAIS PODEM SER REQUERIDAS PARA DIVERSOS TIPOS DE CRIAÇÕES, <u>COM EXCEÇÃO</u> DE: A. OBRAS LITERÁRIAS, ARTÍSTICAS OU CIENTÍFICAS B. COMPOSIÇÕES MUSICAIS C. PROGRAMAS DE COMPUTADOR D. A FORMA ESTÉTICA DE UM DISPOSITIVO DE INFORMÁTICA	DIREITO AUTORAL UMA OBRA AUTORAL JÁ TEM PROTEÇÃO AUTOMÁTICA POR MEIO DE DIREITOS DE AUTOR, DESDE O MOMENTO EM QUE FOI CRIADA, INDEPENDENTEMENTE DE QUALQUER REGISTRO OU FORMALIDADE. A. VERDADEIRO B. FALSO

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

A LEI DE DIREITOS AUTORAIS Nº 9.610, EM SEU ARTIGO ART. 7º, INCISO XIII, INCLUIU COMO OBRAS INTELECTUAIS PROTEGIDAS "AS COLETÂNEAS OU COMPILAÇÕES, ANTOLOGIAS, ENCICLOPÉDIAS, DICIONÁRIOS, BASES DE DADOS E OUTRAS OBRAS, QUE, POR SUA SELEÇÃO, ORGANIZAÇÃO OU DISPOSIÇÃO DE SEU CONTEÚDO, CONSTITUAM UMA CRIAÇÃO INTELECTUAL". O MESMO ARTIGO 7º, INCISO XIII, EM SEU PARÁGRAFO SEGUNDO PRESCREVE QUE A PROTEÇÃO CONCEDIDA ÀS BASES DE DADOS NÃO ABRACA OS DADOS OU MATERIAIS EM SI MESMOS. ASSIM, A PROTEÇÃO POR DIREITO DO AUTOR PROTEGE A FORMA DE EXPRESSÃO DA ESTRUTURA DA BASE E NÃO O CONTEÚDO DA BASE DE DADOS (6).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

A LEI DE DIREITOS AUTORAIS Nº 9.610, EM SEU ARTIGO ART. 7º, INCISO XIII, INCLUIU COMO OBRAS INTELECTUAIS PROTEGIDAS AS BASES DE DADOS, QUE, POR SUA SELEÇÃO, ORGANIZAÇÃO OU DISPOSIÇÃO DE SEU CONTEÚDO, CONSTITUAM UMA CRIAÇÃO INTELECTUAL. O MESMO ARTIGO 7º, INCISO XIII, EM SEU PARÁGRAFO SEGUNDO PRESCREVE QUE A PROTEÇÃO CONCEDIDA ÀS BASES DE DADOS NÃO ABRACA OS DADOS OU MATERIAIS EM SI MESMOS. ASSIM, A PROTEÇÃO POR DIREITO DO AUTOR PROTEGE A FORMA DE EXPRESSÃO DA ESTRUTURA DA BASE E NÃO O CONTEÚDO DA BASE DE DADOS (6).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

A LEI DE DIREITOS AUTORAIS Nº 9.610, EM SEU ARTIGO ART. 7º, INCISO XIII, INCLUIU COMO OBRAS INTELECTUAIS PROTEGIDAS AS BASES DE DADOS, QUE, POR SUA SELEÇÃO, ORGANIZAÇÃO OU DISPOSIÇÃO DE SEU CONTEÚDO, CONSTITUAM UMA CRIAÇÃO INTELECTUAL. O MESMO ARTIGO 7º, INCISO XIII, EM SEU PARÁGRAFO SEGUNDO PRESCREVE QUE A PROTEÇÃO CONCEDIDA ÀS BASES DE DADOS NÃO ABRACA OS DADOS OU MATERIAIS EM SI MESMOS. ASSIM, A PROTEÇÃO POR DIREITO DO AUTOR PROTEGE A FORMA DE EXPRESSÃO DA ESTRUTURA DA BASE E NÃO O CONTEÚDO DA BASE DE DADOS (6).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

A LEI DE DIREITOS AUTORAIS Nº 9.610, EM SEU ART. 7º, INCISO XIII, INCLUIU COMO OBRAS INTELECTUAIS PROTEGIDAS AS BASES DE DADOS, QUE, POR SUA SELEÇÃO, ORGANIZAÇÃO OU DISPOSIÇÃO DE SEU CONTEÚDO, CONSTITUAM UMA CRIAÇÃO INTELECTUAL. O MESMO ARTIGO 7º, INCISO XIII, EM SEU PARÁGRAFO SEGUNDO PRESCREVE QUE A PROTEÇÃO CONCEDIDA ÀS BASES DE DADOS NÃO ABRACA OS DADOS OU MATERIAIS EM SI MESMOS. ASSIM, A PROTEÇÃO POR DIREITO DO AUTOR PROTEGE A FORMA DE EXPRESSÃO DA ESTRUTURA DA BASE E NÃO O CONTEÚDO DA BASE DE DADOS (6).

GABARITO

GABARITO

GABARITO

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

UMA OBRA AUTORAL JÁ TEM PROTEÇÃO AUTOMÁTICA POR MEIO DE DIREITOS DE AUTOR, DESDE O MOMENTO EM QUE FOI CRIADA, INDEPENDENTEMENTE DE QUALQUER REGISTRO OU FORMALIDADE, DE ACORDO COM A LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998. NO ENTANTO, EMPORA OPCIONAL, O REGISTRO FACILITA MUITO, POR EXEMPLO, A SOLUÇÃO DE DISPUTAS QUANTO À TITULARIDADE OU À AUTORIA, TRANSAÇÕES FINANCEIRAS, CESSÕES, LICENÇAS E TRANSFERÊNCIAS DE DIREITOS (5).

RESPOSTA CORRETA: LETRA D

A FORMA ESTÉTICA DE UM DISPOSITIVO DE INFORMÁTICA PODE SER PROTEGIDA POR DESENHO INDUSTRIAL. A FORMA PLÁSTICA ORNAMENTAL DE UM OBJETO, OU O CONJUNTO ORNAMENTAL DE LINHAS E CORES APLICADO A UM PRODUTO, PROPORCIONANDO RESULTADO VISUAL NOVO E ORIGINAL, SÓ É PROTEGIDA PELO REGISTRO DE DESENHO INDUSTRIAL, POR EXEMPLO, UM NOVO DESIGN DE IMPRESSORA. OS DEMAIS ITENS SÃO POR DIREITO AUTORAL (5).

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

SITES DE INTERNET PODEM SER PROTEGIDOS POR DIREITO AUTORAL, POIS ENVOLVEM COMBINAÇÕES DE CRIAÇÕES INTELECTUAIS DISTINTAS, COMO POR EXEMPLO, MÚSICAS, BASES DE DADOS, TEXTOS, DESENHOS GRÁFICOS, PROGRAMAS DE COMPUTADOR, CÓDIGO HTML ETC. O DIREITO AUTORAL PROTEGE ESSAS OBRAS SEPARADAMENTE OU DE MODO PARTICULAR COMO ELAS SÃO SELECIONADAS OU DISPOSTAS PARA CRIAR O SITE DA INTERNET (7).

RESPOSTA CORRETA: LETRA C

O DOMÍNIO DOS DIREITOS DE AUTOR É A PROTEÇÃO DAS EXPRESSÕES ARTÍSTICAS, LITERÁRIAS E CIENTÍFICAS, NO ÂMBITO DA PROTEÇÃO ESTÃO INCLUIDOS OS TEXTOS, MÚSICAS, OBRAS DE ARTE, COMO PINTURAS E ESCULTURAS, E TAMBÉM AS OBRAS TECNOLÓGICAS, COMO, POR EXEMPLO, OS PROGRAMAS DE COMPUTADOR (3).

INDICAÇÃO GEOGRÁFICA	INDICAÇÃO GEOGRÁFICA	INDICAÇÃO GEOGRÁFICA	INDICAÇÃO GEOGRÁFICA
O PORTO DIGITAL EM RECIFE SE DESTACA POR SUA ATUAÇÃO NOS EIXOS DE SOFTWARE E SERVIÇOS DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) E ECONOMIA CRIATIVA (EC), COM ÊNFASE NOS SEGMENTOS DE CINE-VÍDEO-ANIMAÇÃO, GAMES, FOTOGRAFIA, MÚSICA E DESIGN. COMO SE IDENTIFICA OS PRODUTOS E SERVIÇOS PROVENIENTES DE UMA REGIÃO CONHECIDA PELA QUALIDADE DE SEUS PRODUTOS?	COM RELAÇÃO AO REGISTRO DE INDICAÇÃO GEOGRÁFICA (IG) AS SENTENÇAS ESTÃO CORRETAS, <u>EXCETO</u>:	NO BRASIL, HÁ VÁRIAS REGIÕES DE PRODUÇÃO DE SOFTWARE E DE PRODUTOS ASSOCIADOS QUE, EM VISTA DA REPUTAÇÃO NACIONAL E, ÀS VEZES ATÉ INTERNACIONAL, PODE-SE SOLICITAR UMA INDICAÇÃO DE PROCEDÊNCIA PARA ESSA PRESTAÇÃO DE SERVIÇO E COM ISTO AGREGAR VALOR AO SERVIÇO.	O RECONHECIMENTO DE UMA INDICAÇÃO GEOGRÁFICA ORIGINA-SE DO ESFORÇO DE UM GRUPO DE PRODUTORES OU PRESTADORES DE SERVIÇO DE UMA DADA REGIÃO PARA AGREGAR O VALOR DA REPUTAÇÃO AOS SEUS PRODUTOS OU SERVIÇOS.
A. MARCA B. INDICAÇÃO GEOGRÁFICA C. DOMÍNIO PÚBLICO D. PATENTE	A. PERMITE DELIMITAR A ÁREA ONDE O MATERIAL É CONECCIONADO B. LIMITA-SE AOS PRODUTORES E PRESTADORES DE SERVIÇOS DA REGIÃO C. NÃO PERMITE AOS PRODUTORES UMA DIFERENCIAÇÃO DO PRODUTO OU SERVIÇO NO MERCADO	A. VERDADEIRO B. FALSO	A. VERDADEIRO B. FALSO
INOVAÇÃO	INOVAÇÃO	INOVAÇÃO	INOVAÇÃO
PARA FINS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL, OS TERMOS INOVAÇÃO E INVENÇÃO SÃO SINÔNIMOS.	A RESPEITO DE INVENÇÃO E INOVAÇÃO, ASSINALE A OPÇÃO <u>CORRETA</u>.	O SISTEMA DE PATENTES TEM DUAS FUNÇÕES, DISTINTAS ENTRE SI, E QUE PROCURAM ATENDER TANTO AO REQUERENTE, QUANTO À SOCIEDADE EM GERAL.	PARA SER UMA INOVAÇÃO A SOLUÇÃO PARA UM PROBLEMA ESPECÍFICO DEVE ESTAR EFETIVAMENTE DISPONÍVEL PARA O CONSUMIDOR.
A. VERDADEIRO B. FALSO	A. DEFINE-SE INVENÇÃO COMO TECNOLOGIA QUE ATINGE RESULTADO NO MERCADO, E INOVAÇÃO COMO TECNOLOGIA COM GRAU DE NOVIDADE SIGNIFICATIVO EM RELAÇÃO À OFERTA ANTERIOR. B. INOVAÇÕES SE REFEREM A NOVOS PRODUTOS, ENQUANTO INVENÇÕES PODEM SE REFERIR A NOVOS PROCESSOS. C. INOVAÇÃO É UMA SOLUÇÃO ECONOMICAMENTE VIÁVEL, AINDA QUE NÃO HAJA DOMÍNIO TÉCNICO PARA SUA PRODUÇÃO. D. A INVENÇÃO EXIGE UMA SOLUÇÃO TECNICAMENTE VIÁVEL, MAS NÃO CONSIDERA A VIABILIDADE ECONÔMICA.	A. VERDADEIRO B. FALSO	A. VERDADEIRO B. FALSO

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

A INDICAÇÃO GEOGRÁFICA (IG) É A INDICAÇÃO UTILIZADA EM PRODUTOS OU SERVIÇOS QUE APRESENTAM UMA ORIGEM GEOGRÁFICA ESPECÍFICA E QUE POSSUEM QUALIDADE E REPUTAÇÃO VINCULADAS AO LOCAL GEOGRÁFICO. O RECONHECIMENTO DE UMA IG ORIGINA-SE DO ESFORÇO DE UM GRUPO DE PRODUTORES OU PRESTADORES DE SERVIÇO DE UMA DADA REGIÃO PARA AGREGAR O VALOR DA REPUTAÇÃO AOS SEUS PRODUTOS OU SERVIÇOS. ESTA FORMA DE PROTEÇÃO, GERALMENTE, ESTÁ LIGADA À CULTURA DE UMA REGIÃO OU ATINDA DE UM GRUPO DE PESSOAS. O BEM PROTEGIDO NÃO É O PRODUTO EM SI, MAS O CONJUNTO DE FATORES QUE ESTÃO ASSOCIADOS A ELE, COMO AMBIENTAIS, CULTURAIS, ENTRE OUTROS(5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

DENTRO DE UM CONCEITO MAIS AMPLO DE INDICAÇÕES GEOGRÁFICAS, PODE-SE INCLUIR A INDICAÇÃO DE PROCEDÊNCIA - IP E A DENOMINAÇÃO DE ORIGEM - DO. A INDICAÇÃO DE PROCEDÊNCIA É O NOME GEOGRÁFICO DE PAÍS, CIDADE, REGIÃO OU LOCALIDADE DE SEU TERRITÓRIO QUE SE TENHA TORNADO CONHECIDO COMO CENTRO DE EXTRAÇÃO, PRODUÇÃO OU FABRICAÇÃO DE DETERMINADO PRODUTO OU DE PRESTAÇÃO DE DETERMINADO SERVIÇO. NESSE CASO CABE DESTACAR O PORTO DIGITAL EM RECIFE QUE SE DESTACA POR SUA ATUAÇÃO NOS EIXOS DE SOFTWARE E SERVIÇOS DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) E ECONOMIA CRIATIVA (EC), COM ÊNFASE NOS SEGMENTOS DE GAMES, CINE-VÍDEO-ANIMAÇÃO, MÚSICA, FOTOGRAFIA E DESIGN (3).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA C

O REGISTRO DE INDICAÇÃO GEOGRÁFICA (IG) PERMITE DELIMITAR A ÁREA GEOGRÁFICA ONDE O PRODUTO É PRODUZIDO. O USO DESSA IG SE LIMITA TAMBÉM AOS PRODUTORES E PRESTADORES DE SERVIÇOS DA REGIÃO. ASSIM, OS PRODUTORES OBTÊM UMA DIFFERENCIAÇÃO DO PRODUTO OU SERVIÇO COMO OS SOFTWARES DESENVOLVIDOS NO PORTO DIGITAL (8).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

AS INDICAÇÕES GEOGRÁFICAS SÃO SINAIS DISTINTIVOS QUE GUARDAM RELAÇÃO COM O ESPAÇO GEOGRÁFICO, E PODEM SER CATEGORIZADAS COMO: INDICAÇÃO DE PROCEDÊNCIA - IP QUE É O NOME GEOGRÁFICO DE UM PAÍS, CIDADE, REGIÃO OU UMA LOCALIDADE DE SEU TERRITÓRIO QUE SE TORNOU CONHECIDO COMO CENTRO DE PRODUÇÃO, FABRICAÇÃO OU EXTRAÇÃO DE DETERMINADO PRODUTO OU PRESTAÇÃO DE DETERMINADO SERVIÇO; NESSE CASO CABE DESTACAR O PORTO DIGITAL EM RECIFE; E DENOMINAÇÃO DE ORIGEM - DO QUE SE REFERE AO NOME GEOGRÁFICO DE UM PAÍS, UMA REGIÃO, UM LUGAR ESPECÍFICO QUE SERVE PARA DESIGNAR UM PRODUTO OU SERVIÇO ORIGINÁRIO DE DETERMINADO LOCAL, SENDO QUE DETERMINADAS QUALIDADES QUE LHE SÃO CARACTERÍSTICAS, SÃO DEVIDOS EXCLUSIVAMENTE; OU ESSENCIALMENTE, AO AMBIENTE GEOGRÁFICO DE ONDE PROVÉM, INCLUINDO OS FATORES NATURAIS, HUMANOS OU AMBOS. (3).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

A INVENÇÃO É UMA NOVA SOLUÇÃO PARA UM PROBLEMA TÉCNICO ESPECÍFICO DENTRO DE UM DETERMINADO CAMPO TECNOLÓGICO E QUE PODE SER FABRICADO OU USADO INDUSTRIALMENTE. JÁ INOVAÇÃO É A MUDANÇA DE COMPORTAMENTO DE AGENTES NO MERCADO, COMO FORNECEDORES E CONSUMIDORES DE QUALQUER COISA. NESTE CASO, PRECISAMOS PROTEGER O QUE ESTÁ SENDO DESENVOLVIDO E IRÁ GERAR NOVOS PRODUTOS OU PROCESSOS NO MERCADO, JÁ QUE SÓ PODEMOS AFIRMAR QUE É UMA INOVAÇÃO SE A SOLUÇÃO EFETIVAMENTE ESTIVER DISPONÍVEL PARA O CONSUMIDOR (4)(12).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

A PRIMEIRA FUNÇÃO (ATENDER AO REQUERENTE) É A DE INCENTIVAR O DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E TECNOLÓGICO DE UM PAÍS, AO CONCEDER UM DIREITO EXCLUSIVO A UM REQUERENTE POR MEIO DE UMA PATENTE; A SEGUNDA (ATENDER A SOCIEDADE) É A DE FORNECER AO PÚBLICO ACESSO À INFORMAÇÃO DE COMO FOI REALIZADA TAL INVENÇÃO, TODA A INFORMAÇÃO DISPONIBILIZADA POR MEIO DE DOCUMENTOS DE PATENTES É CHAMADA DE INFORMAÇÃO TECNOLÓGICA, PROMOVENDO A DIFUSÃO DA INFORMAÇÃO E FAVORECENDO NOVOS DESENVOLVIMENTOS TECNOLÓGICOS (3).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA D

A INVENÇÃO É UMA NOVA SOLUÇÃO PARA UM PROBLEMA TÉCNICO ESPECÍFICO DENTRO DE UM DETERMINADO CAMPO TECNOLÓGICO E QUE PODE SER FABRICADO OU USADO INDUSTRIALMENTE. JÁ INOVAÇÃO É A MUDANÇA DE COMPORTAMENTO DE AGENTES NO MERCADO, COMO FORNECEDORES E CONSUMIDORES DE QUALQUER COISA. NESTE CASO, PRECISAMOS PROTEGER O QUE ESTÁ SENDO DESENVOLVIDO E IRÁ GERAR NOVOS PRODUTOS OU PROCESSOS NO MERCADO, JÁ QUE SÓ PODEMOS AFIRMAR QUE É UMA INOVAÇÃO SE A SOLUÇÃO EFETIVAMENTE ESTIVER DISPONÍVEL PARA O CONSUMIDOR (4)(12).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

A INVENÇÃO É UMA NOVA SOLUÇÃO PARA UM PROBLEMA TÉCNICO ESPECÍFICO DENTRO DE UM DETERMINADO CAMPO TECNOLÓGICO E QUE PODE SER FABRICADO OU USADO INDUSTRIALMENTE. JÁ INOVAÇÃO É A MUDANÇA DE COMPORTAMENTO DE AGENTES NO MERCADO, COMO FORNECEDORES E CONSUMIDORES DE QUALQUER COISA. NESTE CASO, PRECISAMOS PROTEGER O QUE ESTÁ SENDO DESENVOLVIDO E IRÁ GERAR NOVOS PRODUTOS OU PROCESSOS NO MERCADO, JÁ QUE SÓ PODEMOS AFIRMAR QUE É UMA INOVAÇÃO SE A SOLUÇÃO EFETIVAMENTE ESTIVER DISPONÍVEL PARA O CONSUMIDOR (4)(12).

REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR

```
/**
 * Simple HelloWorld() method.
 * @version 1.0
 * @author John Doe <doe.j@example.com>
 */
HelloButton()
{
    JButton hello = new JButton("Hello, world!");
    hello.addActionListener( new HelloListener() );

    // use the JFrame type until support for t
    // new component is finished
    JFrame frame = new JFrame("Hello Button");
    Container pane = frame.getContentPane();
    pane.add( hello );
    frame.pack();
    frame.show(); // display the fra
}
```



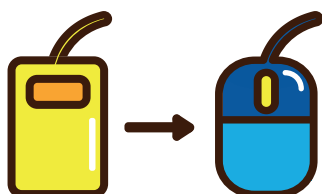
PROPRIEDADE INTELECTUAL



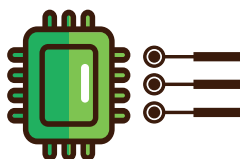
LICENÇA DE USO CREATIVE COMMONS



MODELO DE UTILIDADE



TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO



PATENTE DE INVENÇÃO



BASE DE DADOS



DIREITO AUTORAL



INDICAÇÃO DE ORIGEM



AMENTO
COMMONS



REQUISITOS DE
PATENTEABILIDADE



ÂMBITO DA PROTEÇÃO POR
PRORIEDADE INTELECTUAL

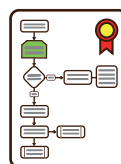


ATIVOS POR
INTELECTUAL

BUSCA TECNOLÓGICA



PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÕES
IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA
DE COMPUTADOR



MARCAS



GEOGRÁFICA



INOVAÇÃO



DESENHO INDUSTRIAL



DESENHO INDUSTRIAL A APARÊNCIA ESTÉTICA DE UMA IMPRESSORA PODE SER PROTEGIDA POR: A. DESENHO INDUSTRIAL B. TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO C. MARCA D. PATENTE	DESENHO INDUSTRIAL A APARÊNCIA ESTÉTICA DE UM CELULAR COM TELA DOBRÁVEL PODE SER PROTEGIDA POR: A. PATENTE DE INVENÇÃO B. MODELO DE UTILIDADE C. DESENHO INDUSTRIAL D. NENHUMA DAS ALTERNATIVAS	DESENHO INDUSTRIAL SUA STARTUP PODE UTILIZAR A PROTEÇÃO POR DESENHO INDUSTRIAL PARA APROPRIAR: A. OS VÍDEOS EM FORMATO DE DESENHOS CONTENDO OS PERSONAGENS DO JOGO B. A FORMA PLÁSTICA ORNAMENTAL DOS BONECOS DOS PERSONAGENS DE UM JOGO C. A MARCA DO DESENHO DO PERSONAGEM	DESENHO INDUSTRIAL SÃO EXEMPLOS DE PRODUTOS QUE PODEM SER PROTEGIDOS POR DESENHO INDUSTRIAL? A. NOVO DESIGN DE UM PENDRIVE B. SOFTWARE C. A FIGURA DE UMA MARCA D. PATENTE
MARCAS A FORMA DE APRESENTAÇÃO DA MARCA ACIMA É <u>FIGURATIVA</u>. A. VERDADEIRO B. FALSO	MARCAS MINHA STARTUP FEZ O REGISTRO DA MARCA DO MEU SOFTWARE JUNTO AO INPI. A MARCA SERÁ MINHA PARA SEMPRE. A. VERDADEIRO B. FALSO	MARCAS MINHA STARTUP PRETENDE REGISTRAR A MARCA "SABOROSA" NA CLASSE DE PRODUTOS DE INFORMÁTICA. O REGISTRO DA MARCA SERÁ: A. INDEFERIDO, SE NÃO EXISTIR A MARCA "SABOROSA" NA CLASSE DE PRODUTOS DE INFORMÁTICA. B. INDEFERIDO, SE EXISTIR A MARCA "SABOROSA" NA CLASSE DE PRODUTOS ALIMENTÍCIOS. C. DEFERIDO, SE NÃO EXISTIR A MARCA "SABOROSA" NA CLASSE DE PRODUTOS DE INFORMÁTICA.	MARCAS A MINHA STARTUP DESENVOLVEU UM JOGO COM DOIS PERSONAGENS. QUAL O TIPO DE PROTEÇÃO QUE PODE SER UTILIZADA PARA O NOME DESSES PERSONAGENS? A. DIREITO AUTORAL B. TOPOGRAFIA DE CIRCUITO INTEGRADO C. MARCA D. PATENTE



GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

CONSIDERA-SE DESENHO INDUSTRIAL A FORMA PLÁSTICA ORNAMENTAL DE UM OBJETO OU O CONJUNTO ORNAMENTAL DE LINHAS E CORES QUE POSSA SER APLICADO A UM PRODUTO, PROPORCIONANDO RESULTADO VISUAL NOVO E ORIGINAL NA SUA CONFIGURAÇÃO EXTERNA E QUE POSSA SER PRODUZIDO INDUSTRIALMENTE. PATENTE DE SOFTWARE NÃO EXISTE E A FIGURA DE UMA MARCA É PATENTEÁVEL COMO MARCA FIGURATIVA (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

NO CASO DOS PERSONAGENS DE UM JOGO, CAPE DESTACAR QUE O QUE É PROTEGIDO É A FORMA ESTÉTICA E POR MEIO DESSA FORMA ESTÉTICA PODEM SER PRODUZIDOS BONECOS DESSES PERSONAGENS OU PRODUTOS PARA ESPORTES, ENTRE OUTROS, E ESSES PODEM SER PROTEGÍVEIS COMO DESENHO INDUSTRIAL, E SÃO SOLICITADOS COMO PROPRIEDADE INDUSTRIAL NO INPI (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA C

DE ACORDO COM A LEI 9.279/1996, O OBJETO DE DESENHO INDUSTRIAL TEM SUA CONFIGURAÇÃO EXTERNA PROTEGIDA POR MEIO DE REGISTRO E NÃO DE PATENTE. A FUNÇÃO DO REGISTRO DE DESENHO INDUSTRIAL É PROTEGER O CARÁTER ORNAMENTAL DE OBJETOS (TRIDIMENSIONAIS) OU PADRÕES GRÁFICOS (BIDIMENSIONAIS) A SEREM APLICADOS EM OBJETOS, NÃO SÃO PROTEGIDOS PELO REGISTRO DE DESENHO INDUSTRIAL FUNCIONALIDADES, VANTAGENS PRÁTICAS E TIPOS DE MATERIAIS OU PROCESSOS DE FABRICAÇÃO (3).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

É REGISTRÁVEL COMO DESENHO INDUSTRIAL A FORMA PLÁSTICA ORNAMENTAL DE UM OBJETO OU CONJUNTO ORNAMENTAL DE LINHAS E CORES QUE POSSA SER APLICADO A UM PRODUTO, PROPORCIONANDO VISUAL NOVO E ORIGINAL NA SUA CONFIGURAÇÃO EXTERNA E QUE POSSA SERVIR DE TIPO DE FABRICAÇÃO INDUSTRIAL (3).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA C

OS NOMES DOS PERSONAGENS PODEM SER REGISTRADOS COMO MARCA JUNTO AO INSTITUTO NACIONAL DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL - INPI. A FUNÇÃO SOCIAL DA MARCA IMPLICA NA NECESSIDADE DO SEU USO PARA QUE SE MANTENHA SOBRE ELA O DIREITO DE PROPRIEDADE. A PROPRIEDADE SOBRE A MARCA DECAI APÓS 5 ANOS SEM O USO DO SINAL MARCÁRIO (11).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA C

AS MARCAS SÃO PROTEGIDAS DENTRO DE UM DETERMINADO RAMO DE ATIVIDADE. POR ESTE MOTIVO, EXISTEM AS CLASSES DE PRODUTO E DE SERVIÇO QUE AJUDAM A NORTEAR ESSE TIPO DE PROTEÇÃO. SE NAS CLASSES LISTADAS PARA A MARCA QUE VOCÊ DESEJAR PROTEGER, NÃO HOUVER NENHUMA MARCA COM REGISTRO EM VIGOR NESSE RAMO, NÃO HAVERÁ EMPÊILHO PARA O REGISTRO DA MARCA OBJETO DE PROTEÇÃO. UM PONTO DE ATENÇÃO SE REFERE AO CASO DAS MARCAS DE RENOME, POIS ESTAS MARCAS NÃO PODERÃO SER REGISTRADAS EM OUTRA CLASSE DE PRODUTOS (10).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

O REGISTRO DA MARCA PODE SER PRO-ROGADO INDEFINIDAMENTE DESDE QUE ESTEJA DENTRO DO PRAZO DE PRO-ROGAÇÃO - 10 ANOS, MAS É PRECISO USAR A MARCA PARA A QUAL A REGISTROU SOB PENA DE PERDA DE DIREITO CASO ALGUÉM RECLAME A FALTA DE USO (10).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

A MARCA MISTA, OU COMPOSTA, É O SINAL CONSTITUÍDO PELA COMBINAÇÃO DE ELEMENTOS NOMINATIVOS E FIGURATIVOS OU MESMO APENAS POR ELEMENTOS NOMI-NATIVOS CUJA GRAFIA SE APRESENTE SOB FORMA FANTASIOSA OU ESTILIZADA (9).



PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR	PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR	PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR	PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR
DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO BRASILEIRA, EXISTE PATENTE DE SOFTWARE? A. VERDADEIRO B. FALSO	COM RELAÇÃO AO REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR E A PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR É CORRETO AFIRMAR: A. O REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR PROTEGE A FUNCIONALIDADE DO SOFTWARE B. A PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR PROTEGE O CÓDIGO FONTE DO SOFTWARE C. O REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR PROTEGE SOMENTE O CÓDIGO FONTE	A MINHA STARTUP DESENVOLVEU UM PRODUTO QUE É COMPOSTO DE UM SOFTWARE QUE FUNCIONA EMBARCADO EM UM DISPOSITIVO (HARDWARE). DENTRE AS OPÇÕES ABAIXO, COMO PODEMOS PROTEGER A FUNCIONALIDADE DESSE PRODUTO? A. REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR B. DESENHO INDUSTRIAL C. MARCA D. PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR	SUA STARTUP PODE UTILIZAR A PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR PARA PROTEGER: A. O CÓDIGO-FONTE DO SOFTWARE B. O NOME/TÍTULO DO SOFTWARE C. O PROCESSO IMPLEMENTADO PELO SOFTWARE OU SISTEMA, E SUA FUNCIONALIDADE
BUSCA TECNOLÓGICA	BUSCA TECNOLÓGICA	BUSCA TECNOLÓGICA	BUSCA TECNOLÓGICA
A PESQUISA EM BANCOS DE PATENTES OFERECE INFORMAÇÕES ATUALIZADAS SOBRE AS NOVAS TECNOLOGIAS/ DIREITOS EXISTENTES PARA QUEM QUER INVESTIR EM INOVAÇÃO. A. VERDADEIRO B. FALSO	SÃO EXEMPLOS DE QUESTÕES QUE PODEMOS OPTER RESPOSTAS POR MEIO DAS BUSCAS EM BASES DE PATENTES, <u>EXCETO</u>: A. SERÁ QUE O PROBLEMA QUE VOCÊ ESTÁ QUERENDO RESOLVER É NOVO? B. SERÁ QUE ESSA TECNOLOGIA JÁ FOI PATENTADA? C. SERÁ QUE ESSA TECNOLOGIA JÁ ESTÁ EM USO NO MERCADO? D. SERÁ QUE ESSA TECNOLOGIA JÁ FOI PROTEGIDA NO BRASIL, QUAIS SÃO AS LACUNAS EXISTENTES NESTA TECNOLOGIA QUE NÃO FORAM PROTEGIDAS NO BRASIL?	OS TERMOS "BUSCA DE ANTERIORIDADE" E "PROSPECÇÃO TECNOLÓGICA" SÃO SINÔNIMOS. A. VERDADEIRO B. FALSO	A BUSCA DE ANTERIORIDADE BEM COMO A PROSPECÇÃO TECNOLÓGICA FAZEM USO DE DOCUMENTOS QUE NÃO SE ENCONTRAM EM DOMÍNIO PÚBLICO, COMO POR EXEMPLO PUBLICAÇÕES CIENTÍFICAS E PATENTES, SENDO FUNDAMENTAL PARA A CONSTRUÇÃO DO ESTADO ATUAL DA TECNOLOGIA. A. VERDADEIRO B. FALSO

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA C

O PROCESSO IMPLEMENTADO PELO SOFTWARE OU SISTEMA, E FUNCIONALIDADE; SE FOR 100% NOVIDADE, TIVER UM PASSO INVENTIVO (NÃO FOR UM DESENVOLVIMENTO ÓBVIO) E TIVER APLICAÇÃO INDUSTRIAL, É PASSÍVEL DE PROTEÇÃO POR MEIO DE PATENTES DE INVENÇÃO, NESTE CASO, DENOMINADAS "PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR". O PEDIDO DE CONCESSÃO DE DIREITO É FEITO COMO PROPRIEDADE INDUSTRIAL NO INPI (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA D

SE O PROGRAMA DE COMPUTADOR POSSUIR UMA SOLUÇÃO TÉCNICA PROPOSTA PARA UM PROBLEMA PARTICULAR, E QUE EXISTE, CLARAMENTE, UM MÉTODO SUBJACENTE QUE O DIFERENCIA DA MERA EXPRESSÃO AUTORAL DESSA SOLUÇÃO TÉCNICA (CÓDIGO DE COMPUTADOR), ENTÃO ESSA SOLUÇÃO TÉCNICA PROPOSTA NA FORMA DE UM MÉTODO PODE SER PATENTEADO, O QUE CARACTERIZA A FUNCIONALIDADE DO SOFTWARE PELA PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA C

O REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR PROTEGE SOMENTE O CÓDIGO FONTE, OU SEJA, O QUE ESTÁ ESCRITO NO PROGRAMA, NÃO PROTEGENDO A FUNCIONALIDADE DO SOFTWARE. POR OUTRO LADO, A PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR PROTEGE A SUA FUNCIONALIDADE (12).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

A LEI DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL NÃO PREVÊ ESTE TIPO DE PROTEÇÃO NA FORMA DE PATENTE. SE O PROGRAMA DE COMPUTADOR POSSUIR UMA SOLUÇÃO TÉCNICA PROPOSTA PARA UM PROBLEMA PARTICULAR, E QUE EXISTE, CLARAMENTE, UM MÉTODO SUBJACENTE QUE O DIFERENCIA DA MERA EXPRESSÃO AUTORAL DESSA SOLUÇÃO TÉCNICA (CÓDIGO DE COMPUTADOR), ENTÃO ESSA SOLUÇÃO TÉCNICA PROPOSTA NA FORMA DE UM MÉTODO PODE SER PATENTEADO, O QUE CARACTERIZA A FUNCIONALIDADE DO SOFTWARE. NO ENTANTO, O USO DO TERMO PATENTE DE SOFTWARE É INADEQUADO, POIS É AMBÍGUO E CAUSA UMA "CERTA CONFUSÃO", SENDO O TERMO CORRETO A SER ADOTADO O DE PATENTE ENVOLVENDO INVENÇÃO IMPLEMENTADA POR PROGRAMA DE COMPUTADOR (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

A BUSCA DE ANTERIORIDADE PEM COMO A PROSPECÇÃO TECNOLÓGICA FAZEM USO SOMENTE DE DOCUMENTOS QUE SE ENCONTRAM EM DOMÍNIO PÚBLICO, COMO POR EXEMPLO PUBLICAÇÕES CIENTÍFICAS E PATENTES, SENDO FUNDAMENTAL PARA A IDENTIFICAÇÃO DO ESTADO ATUAL DE DADA TECNOLOGIA. SÃO EXEMPLOS DE BASES DE BUSCA DE PATENTES: BASE ESP@CENET DO ESCRITÓRIO EUROPEU DE PATENTE, BASE PATENTSCOPE DA OMPI, BASE DO INPI, DERWENT WORLD PATENT INDEX, ETC. (5) (15) (14) (15) (16).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

NA BUSCA DE ANTERIORIDADE, O OBJETIVO É REALIZAR UMA BUSCA DAS INFORMAÇÕES TECNOLÓGICAS EXISTENTES TENTANDO AVALIAR SE A TECNOLOGIA A SER DESENVOLVIDA JÁ FOI ANTERIORMENTE DESENVOLVIDA E/OU APROPRIADA, OU SE JÁ ESTÁ EM USO PELA SOCIEDADE. JÁ NA PROSPECÇÃO TECNOLÓGICA, O OBJETIVO É A MELHOR COMPREENSÃO DA TECNOLOGIA, IDENTIFICANDO SEU ESTÁGIO DE APLICAÇÃO, SUA MATURIDADE, SEUS ASPECTOS EM RELAÇÃO ÀS TECNOLOGIAS CONCORRENTES E AS LACUNAS EXISTENTES VISANDO À CRIAÇÃO DE NOVAS TECNOLOGIAS MAIS COMPETITIVAS (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA C

PARA EVITAR PERDAS E OPORTUNIZAR AO EMPREENDEDOR A EFETIVA SOLUÇÃO DE UM PROBLEMA PARA A PRODUÇÃO E INSERÇÃO DE UM NOVO PRODUTO OU PROCESSO NO MERCADO, É FUNDAMENTAL BUSCAR INFORMAÇÕES EM BASES DE PATENTES PARA ESCLARECER QUESTÕES, COMO (5):
1. SERÁ QUE O PROBLEMA QUE VOCÊ ESTÁ QUERENDO RESOLVER É NOVO?
2. JÁ EXISTE TECNOLOGIA CRIADA PARA RESOLVER ESSE PROBLEMA?
3. SE A TECNOLOGIA JÁ FOI PROTEGIDA NO BRASIL, QUAIS SÃO AS LACUNAS EXISTENTES NESTA TECNOLOGIA QUE NÃO FORAM PROTEGIDAS NO BRASIL?

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

A PESQUISA EM BASES DE PATENTES POSSIBILITA QUE AS EMPRESAS DESCURRAM POSSÍVEIS PARCEIROS, ALTERNATIVAS TÉCNICAS PARA UM PROBLEMA OU MONITOREM SEUS CONCORRENTES E O MERCADO ONDE ATUAM. ALÉM DISSO, A ANÁLISE DE PATENTES PODE: EVITAR DUPLICAÇÃO DE ESFORÇOS DE PESQUISA E O DESPERDÍCIO DE RECURSOS; FUNDAMENTAR DECISÕES DE INVESTIMENTO; IDENTIFICAR ROTAS TECNOLÓGICAS PARA DESENVOLVER OU APERFEIÇOAR NOVOS PRODUTOS E PROCESSOS. OU MESMO IDENTIFICAR TECNOLOGIAS EMERGENTES OU NÃO PROTEGIDAS, QUE ESTÃO EM DOMÍNIO PÚBLICO, PARA EVITAR LITÍGIOS (3).

ÂMBITO DA PROTEÇÃO POR PROPRIEDADE INTELECTUAL	ÂMBITO DA PROTEÇÃO POR PROPRIEDADE INTELECTUAL	ÂMBITO DA PROTEÇÃO POR PROPRIEDADE INTELECTUAL	ÂMBITO DA PROTEÇÃO POR PROPRIEDADE INTELECTUAL
SE UM PEDIDO DE PATENTE DEPOSITADO NO EXTERIOR NÃO FOR TAMBÉM DEPOSITADO NO BRASIL, DENTRO DO PRAZO LEGAL ESTIPULADO (UM ANO APÓS O PRIMEIRO PEDIDO OU PRIORIDADE), AQUELA INFORMAÇÃO É CONSIDERADA DE DOMÍNIO PÚBLICO EM NOSSO PAÍS.	COM A MARCA E A PATENTE CONCEDIDAS, A EMPRESA ESTÁ COM PROTEÇÃO EM OUTROS PAÍSES? A. SIM, A MARCA E A PATENTE CONCEDIDAS PELO INPI SÃO VÁLIDAS EM ÂMBITO INTERNACIONAL B. NÃO, A MARCA E A PATENTE CONCEDIDAS PELO INPI SÃO VÁLIDAS APENAS EM TERRITÓRIO NACIONAL	APESAR DA PROTEÇÃO OFERECIDA PELA PATENTE SER TERRITORIAL, A INFORMAÇÃO CONTIDA NOS DOCUMENTOS DE PATENTES CIRCUla DE FORMA GLOBAL. A. VERDADEIRO B. FALSO	O REGISTRO DE UMA MARCA NO INPI ASSEGURA EXCLUSIVIDADE DE USO EM... A. TODO TERRITÓRIO NACIONAL B. TODOS OS PAÍSES INCLUSIVE NO BRASIL C. TODOS OS PAÍSES MENOS NO BRASIL
REQUISITOS DE PATENTEABILIDADE	REQUISITOS DE PATENTEABILIDADE	REQUISITOS DE PATENTEABILIDADE	REQUISITOS DE PATENTEABILIDADE
UMA INVENÇÃO É PATENTEÁVEL QUANDO ATENDE SIMULTANEAMENTE AOS TRÊS REQUISITOS BÁSICOS: NOVIDADE, ATIVIDADE INVENTIVA E APLICAÇÃO INDUSTRIAL. A. VERDADEIRO B. FALSO	SÃO EXEMPLOS DE EFEITOS TÉCNICOS QUE PODEM RESULTAR EM ATIVIDADE INVENTIVA PASSÍVEIS DE PROTEÇÃO POR PATENTE DE INVENÇÃO, <u>EXCETO</u>: A. OTIMIZAÇÃO DE RECURSOS DO HARDWARE B. APERFEIÇOAMENTO DA INTERFACE COM O USUÁRIO C. CÓDIGO-FONTE D. COMPRESSÃO DE DADOS	NÃO SÃO PASSÍVEIS DE PATENTEAMENTO DE NENHUMA FORMA: A. ALGORITMOS B. SOFTWARE EMBARCADO C. PROCESSADORES DE TEXTO	CONSTITUIR MATÉRIA PATENTEÁVEL É CRITÉRIO FUNDAMENTAL PARA A CONCESSÃO DA PATENTE DE INVENÇÃO OU DE MODELO DE UTILIDADE. QUAL A ALTERNATIVA ABAIXO APRESENTA APENAS MATÉRIA PATENTEÁVEL? A. SOFTWARE, CRIAÇÕES ESTÉTICAS, REGRAS DE JOGOS E CULTIVARES B. ESQUEMAS, PLANOS, PRINCÍPIOS OU MÉTODOS COMERCIAIS, CONTÁBEIS, FINANCEIROS, EDUCATIVOS, PUBLICITÁRIOS DE SORREIO E DE FISCALIZAÇÃO C. OBRAS LITERÁRIAS, ARQUITETÔNICAS, ARTÍSTICAS E CIENTÍFICAS OU QUALQUER CRIAÇÃO ESTÉTICA D. COMPOSIÇÕES FARMACÊUTICAS, EQUIPAMENTOS INDUSTRIAIS, SENSORES QUÍMICOS

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

A MARCA REGISTRADA NO INPI TEM VALIDADE INICIAL DE 10 ANOS E SÓ É VÁLIDA EM TERRITÓRIO NACIONAL. MAS O REGISTRO PODE SER PRORROGADO INDEFINIDAMENTE, DESDE QUE NO ÚLTIMO ANO OU NOS SEIS MESES SUBSEQUENTES AO FIM DA VIGÊNCIA, O TITULAR SOLICITE A PRORROGAÇÃO DO PRAZO, QUE É CONCEDIDO POR MAIS 10 ANOS, REINICIANDO O CICLO. ENTRETANTO, O DETENTOR PRECISA EFETIVAMENTE USAR A MARCA NO SEGMENTO ECONÔMICO PARA O QUAL A REGISTROU, SOB A PENA DE PERDER O DIREITO A ELA, CASO ALGUÉM RECLAME A FALTA DE USO (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

APESAR DA PROTEÇÃO OFERECIDA PELA PATENTE SER TERRITORIAL, OU SEJA, COBRIR APENAS O PAÍS (OU REGIÃO) ONDE A PATENTE FOI CONCEDIDA, A INFORMAÇÃO CONTIDA NOS DOCUMENTOS DE PATENTES CIRCULA DE FORMA GLOBAL, JÁ QUE AS PESSOAS DE UM PAÍS PODEM TER ACESSO ÀS INFORMAÇÕES DOS DOCUMENTOS DE PATENTE PUBLICADOS POR OUTROS PAÍSES (3).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

TANTO A MARCA COMO A PATENTE TEM VALIDADE APENAS NO TERRITÓRIO EM QUE FOI CONCEDIDA. NÃO SENDO VÁLIDA EM NENHUM OUTRO PAÍS. CASO NÃO SEJA DEPOSITADO (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

O INVENTOR DEVE ESTAR CIENTE DOS RISCOS DE DIVULGAR SUA INVENÇÃO OU INFORMAÇÕES SOBRE ELA ANTES DE PROCURAR PROTEÇÃO LEGAL POR MEIO DE PATENTE. LEMBRANDO AINDA QUE, SE UM PEDIDO DE PATENTE FEITO NO EXTERIOR NÃO FOR TAMBÉM EFETUADO NO BRASIL, DENTRO DO PRAZO LEGAL ESTIPULADO (UM ANO APÓS O PRIMEIRO PEDIDO OU PRIORIDADE), AQUELA INFORMAÇÃO É CONSIDERADA DE DOMÍNIO PÚBLICO EM NOSSO PAÍS. O MESMO RACIOCÍNIO VALE PARA PEDIDOS DE PATENTE DEPOSITADOS NO BRASIL, MAS NÃO DEPOSITADOS EM OUTROS PAÍSES (3).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA D

DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO BRASILEIRA (LEI 9.279 DE 1996) VIGENTE AS COMPOSIÇÕES FARMACÉUTICAS, EQUIPAMENTOS INDUSTRIAIS, SENSORES QUÍMICOS SÃO PASSÍVEIS DE PATENTEABILIDADE. A PATENTE DE INVENÇÃO (PI) CONFERE UM EFEITO TÉCNICO NOVO DESCONHECIDO ENQUANTO O MODELO DE UTILIDADE (MU), É UMA MELHORIA FUNCIONAL EM OBJETO CONHECIDO, OU SEJA, O EFEITO TÉCNICO JÁ EXISTE, UMA MELHORIA FUNCIONAL NO USO OU FABRICAÇÃO DESTES OBJETOS CONHECIDOS (3) (4).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA C

OS ALGORITMOS, EM ALGUNS CASOS, PODEM SER PATENTEÁVEIS DESDE QUE ATENDAM AOS CRITÉRIOS DE NOVIDADE, ATIVIDADE INVENTIVA E APLICAÇÃO INDUSTRIAL. NO CASO DOS SOFTWARES EMPARCADOS, SABE-SE QUE ALGUNS DE SEUS ASPECTOS COMO O EQUIPAMENTO E SUA FUNCIONALIDADE SÃO PASSÍVEIS DE PATENTEAMENTO, DESDE QUE ATENDAM AOS CRITÉRIOS APONTADOS ANTERIORMENTE. JÁ OS PROCESSADORES DE TEXTO SÃO PROGRAMAS DE COMPUTADOR QUE SÃO USADOS PARA EDITAR TEXTO. EDITORES DE TEXTO NÃO SÃO PATENTEÁVEIS, E SÓ PODEM SER PROTEGIDOS POR MEIO DE REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR (17).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA C

EXEMPLOS DE EFEITOS TÉCNICOS QUE PODEM RESULTAR EM ATIVIDADE INVENTIVA: OTIMIZAÇÃO DE RECURSOS DO HARDWARE; AUTOMAÇÃO DE TAREFAS; APERFEIÇOAMENTO DA INTERFACE COM USUÁRIO; OTIMIZAÇÃO DO ACESSO A UMA BASE DE DADOS; GERENCIAMENTO DE ARQUIVOS E IMPRESSÃO; INTEGRIDADE/INTEGRAÇÃO DE DADOS EM BANCOS DE DADOS E TAMBÉM A COMPRESSÃO DE DADOS. O CÓDIGO FONTE, OU SEJA, O PROGRAMA DE COMPUTADOR PODE SER REGISTRADO NO BRASIL, SENDO UMA PROTEÇÃO ADVINDA DO DIREITO AUTORAL (17)(1).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

OS REQUISITOS DE PATENTEABILIDADE DE UMA INVENÇÃO SÃO (3):
- SER NOVA (NOVIDADE); NOVIDADE ABSOLUTA, ISTO É, DEVE TER CARACTERÍSTICAS NOVAS QUE NÃO SEJAM CONHECIDAS NO CORPO DOS CONHECIMENTOS EXISTENTES NO SEU CAMPO TÉCNICO, O CHAMADO "ESTADO DA TÉCNICA";
- ENVOLVER UMA ATIVIDADE INVENTIVA, ISTO É, NÃO SER ÓBVIA PARA UM ESPECIALISTA NO ASSUNTO;
- SER SUSCETÍVEL DE APLICAÇÃO INDUSTRIAL (APLICABILIDADE).

LICENCIAMENTO CREATIVE COMMONS	LICENCIAMENTO CREATIVE COMMONS	LICENCIAMENTO CREATIVE COMMONS	LICENCIAMENTO CREATIVE COMMONS
O CREATIVE COMMONS ESTÁ RELACIONADO COM O LICENCIAMENTO E COM A APROPRIAÇÃO DAS CRIAÇÕES AUTORAIS EM SI, QUE SE COSTUMA REGISTRAR NA CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, NA BIBLIOTECA NACIONAL E NO INPI. A. VERDADEIRO B. FALSO	ADOTANDO A LICENÇA CREATIVE COMMONS O AUTOR ABRE MÃO DE SEUS DIREITOS AUTORAIS. A. VERDADEIRO B. FALSO	QUANDO O AUTOR LICENCIA SUA OBRA SOB UMA LICENÇA CREATIVE COMMONS, ELE AUTOMATICAMENTE CONFERE PERMISSÃO PARA A SUA UTILIZAÇÃO, COM UMA CONDIÇÃO BÁSICA: CITAR A AUTORIA DA OBRA. A. VERDADEIRO B. FALSO	A LICENÇA CREATIVE COMMONS É UMA LICENÇA FLEXÍVEL ONDE O ARTISTA/AUTOR PODE ESCOLHER UM TIPO DE LICENÇA QUE SE ADAPTE ÀS SUAS NECESSIDADES, VARIANDO DA MAIS RESTRIATIVA A MAIS PERMISSIVA. A. VERDADEIRO B. FALSO
PROPRIEDADE INTELLECTUAL	PROPRIEDADE INTELLECTUAL	PROPRIEDADE INTELLECTUAL	PROPRIEDADE INTELLECTUAL
A EMPRESA NÃO PODE FAZER USO DE MAIS DE UM MECANISMO DE PROTEÇÃO POR PROPRIEDADE INTELLECTUAL EM UM PRODUTO. A. VERDADEIRO B. FALSO	A PROPRIEDADE INTELLECTUAL ENVOLVE: A. UM CONJUNTO DE ATIVOS INTANGÍVEIS, DEFINIDOS E REGIDOS POR NORMAS INTERNACIONALMENTE ACETAS E UNIFORMES B. UM CONJUNTO DE ATIVOS TANGÍVEIS, DEFINIDOS E REGIDOS POR NORMAS INTERNACIONALMENTE ACETAS E UNIFORMES C. UM CONJUNTO DE ATIVOS INTANGÍVEIS, DEFINIDOS E REGIDOS POR NORMAS DIFERENTES EM CADA PAÍS, COMPLEMENTADOS POR ACORDOS E TRATADOS INTERNACIONAIS	A PROPRIEDADE INTELLECTUAL ASSEGURA ÀS EMPRESAS PROTEÇÃO AO INVESTIMENTO E O ESTÍMULO À CRIAÇÃO. E PARA ISSO, NÃO É NECESSÁRIO TER RESPALDO JURÍDICO POR MEIO DE LEGISLAÇÃO APROPRIADA E ATUALIZADA SOBRE REGRAS DE PROTEÇÃO INTELLECTUAL. A. VERDADEIRO B. FALSO	A PROPRIEDADE INTELLECTUAL E A PROPRIEDADE INDUSTRIAL SÃO SINÔNIMAS. A. VERDADEIRO B. FALSO

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

A LICENÇA *CREATIVE COMMONS* É UMA LICENÇA FLEXÍVEL ONDE O ARTISTA PODE ESCOLHER UM TIPO DE LICENÇA QUE SE ADAPTE ÀS SUAS NECESSIDADES, INDO DA MAIS RESTRIATIVA À MAIS PERMISSIVA, PODENDO SER FORMADAS PELAS SEGUINTES CONDIÇÕES (5):

-  ATRIBUIÇÃO (BY) – VOCÊ DEVE DAR OS CRÉDITOS AO AUTOR. PADRÃO EM TODAS AS LICENÇAS.
-  USO NÃO-COMERCIAL (NC) - IMPEDE O USO COMERCIAL DA OBRA.
-  NÃO A OBRAS DERIVADAS (ND) - IMPEDE A CRIAÇÃO DE OBRAS DERIVADAS, OU SEJA, PODE USAR, MAS NÃO MODIFICAR.
-  COMPARTILHAMENTO - BELA - MESMA - LICENÇA (SA) (SHARE-A-LIKE) – A OBRA PODE SER UTILIZADA E ALTERADA DESDE QUE LANÇADA SOB A MESMA LICENÇA DA OBRA ORIGINAL.

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

A PROPRIEDADE INTELECTUAL É A PROPRIEDADE INDUSTRIAL NÃO SÃO SINÔNIMAS. A PROPRIEDADE INTELECTUAL É O CONJUNTO DE TODAS AS FORMAS DE PROTEÇÃO INTELECTUAL, E ENGLOBA OS TRÊS GRANDES GRUPOS: A PROPRIEDADE INDUSTRIAL, O DIREITO AUTORAL E A PROTEÇÃO SUI GENERIS. ASSIM, A PROPRIEDADE INDUSTRIAL É UM DOS TRÊS GRANDES GRUPOS QUE COMPÕEM A PROPRIEDADE INTELECTUAL (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA A

QUANDO VOCÊ LICENCIA SUA OBRA SOB UMA LICENÇA *CREATIVE COMMONS*, VOCÊ AUTOMATICAMENTE DÁ PERMISSÃO PARA A SUA UTILIZAÇÃO, SOB UMA CONDIÇÃO BÁSICA: CITAR A AUTORIA DA OBRA. O ARTISTA PODE ESCOLHER UM TIPO DE LICENÇA QUE SE ADAPTE ÀS SUAS NECESSIDADES, VARIANDO DA MAIS RESTRIATIVA À MAIS PERMISSIVA, PODENDO SER FORMADAS PELAS SEGUINTES CONDIÇÕES (5):

-  ATRIBUIÇÃO (BY) – VOCÊ DEVE DAR OS CRÉDITOS AO AUTOR. PADRÃO EM TODAS AS LICENÇAS.
-  USO NÃO-COMERCIAL (NC) - IMPEDE O USO COMERCIAL DA OBRA.
-  NÃO A OBRAS DERIVADAS (ND) - IMPEDE A CRIAÇÃO DE OBRAS DERIVADAS, OU SEJA, PODE USAR, MAS NÃO MODIFICAR.
-  COMPARTILHAMENTO - BELA - MESMA - LICENÇA (SA) (SHARE-A-LIKE) – A OBRA PODE SER UTILIZADA E ALTERADA DESDE QUE LANÇADA SOB A MESMA LICENÇA DA OBRA ORIGINAL.

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

A PROPRIEDADE INTELECTUAL É FATOR DETERMINANTE PARA O DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E SOCIAL SUSTENTÁVEL DE UMA NAÇÃO, VISTO QUE PARA AUMENTAR SUA COMPETITIVIDADE É NECESSÁRIO CRIAR UM AMBIENTE QUE ASSEGURE ÀS EMPRESAS A PROTEÇÃO AO INVESTIMENTO E O ESTÍMULO À CRIAÇÃO, E PARA ISSO, PRECISA TER RESPALDO JURÍDICO POR MEIO DE LEGISLAÇÃO APROPRIADA E ATUALIZADA SOBRE REGRAS DE PROTEÇÃO INTELECTUAL. NÃO EXISTE INOVAÇÃO NO MERCADO SEM PROTEÇÃO (5).

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA B

ADOTAR A LICENÇA *CREATIVE COMMONS* NÃO SIGNIFICA QUE O AUTOR ABRA NÃO DE SEUS DIREITOS AUTORAIS. O ARTISTA PODE ESCOLHER QUAL USO AS PESSOAS PODEM FAZER DE SUA OBRA, AGILIZANDO ASSIM O PROCESSO DE LICENCIAMENTO E FACILITANDO A DIVULGAÇÃO, COM A AJUDA DA INTERNET. A *CREATIVE COMMONS* É UMA LICENÇA FLEXÍVEL: O ARTISTA PODE ESCOLHER UM TIPO DE LICENÇA QUE ADAPTE ÀS SUAS NECESSIDADES, VARIANDO DA MAIS RESTRIATIVA À MAIS PERMISSIVA, PODENDO SER FORMADAS PELAS SEGUINTES CONDIÇÕES (5):

-  ATRIBUIÇÃO (BY) – VOCÊ DEVE DAR OS CRÉDITOS AO AUTOR. PADRÃO EM TODAS AS LICENÇAS.
-  USO NÃO-COMERCIAL (NC) - IMPEDE O USO COMERCIAL DA OBRA.
-  NÃO A OBRAS DERIVADAS (ND) - IMPEDE A CRIAÇÃO DE OBRAS DERIVADAS, OU SEJA, PODE USAR, MAS NÃO MODIFICAR.
-  COMPARTILHAMENTO - BELA - MESMA - LICENÇA (SA) (SHARE-A-LIKE) – A OBRA PODE SER UTILIZADA E ALTERADA DESDE QUE LANÇADA SOB A MESMA LICENÇA DA OBRA ORIGINAL.

GABARITO

RESPOSTA CORRETA: LETRA C

CADA PAÍS TEM SUAS LEIS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL SENDO SIGNATÁRIOS DE ACORDOSE TRATADOS DE MANEIRA DISCRICIONÁRIA. NO BRASIL, A PROPRIEDADE INTELECTUAL BASEIA-SE NA SEGUNTE LEGISLAÇÃO:

- LEI DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL - LEI Nº 9.279, DE 14.051996
- LEI DOS CULTIVARES/NOVAS VARIEDADES DE PLANTAS - LEI Nº 9.456, DE 25.04.1997
- LEI DO SOFTWARE - LEI Nº 9.609, DE 19.02.1998
- LEI DO DIREITO AUTORAL - LEI Nº 9.610, DE 19.02.1998
- LEI DA INOVAÇÃO - LEI Nº 10.973, DE 02.12.2004
- TOPOGRAFIA DE CIRCUITOS INTEGRADOS - LEI Nº 11.484, DE 31.05.2007 (3).

GABARITO

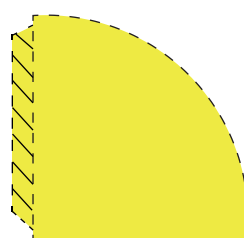
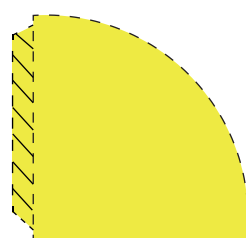
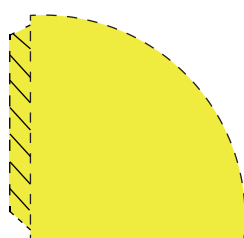
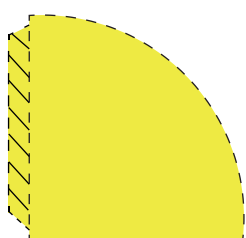
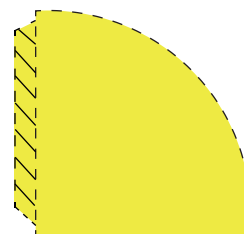
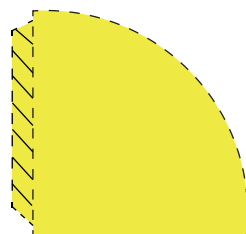
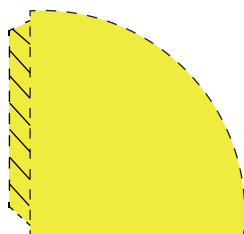
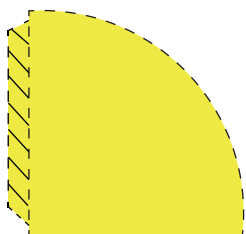
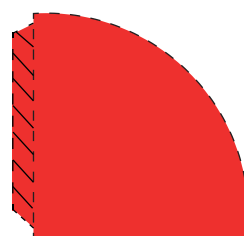
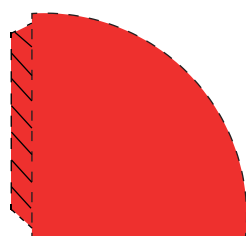
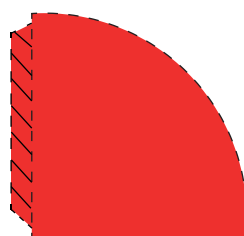
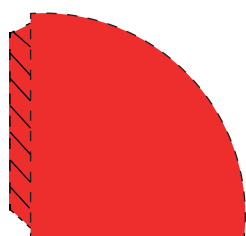
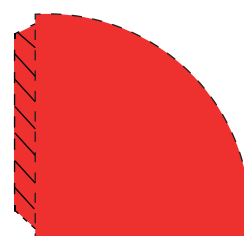
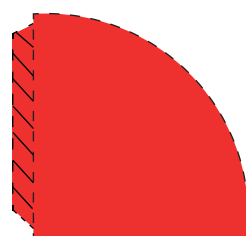
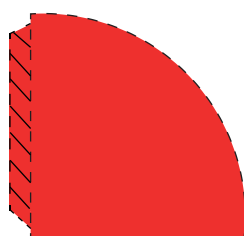
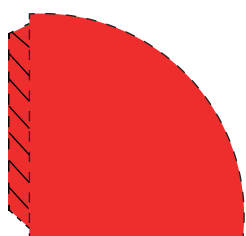
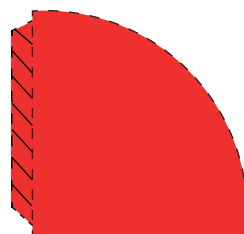
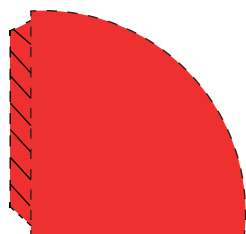
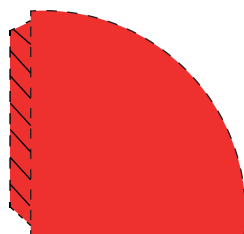
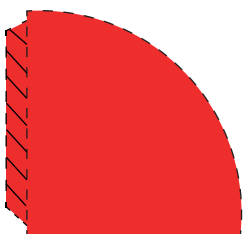
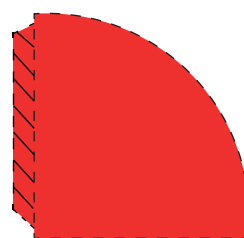
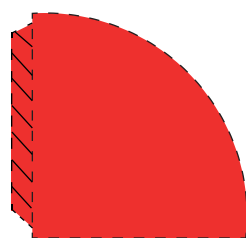
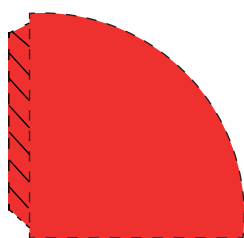
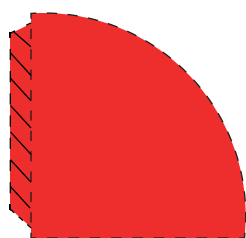
RESPOSTA CORRETA: LETRA B

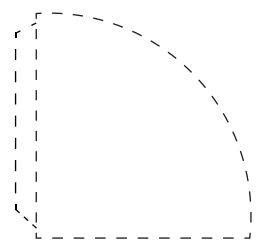
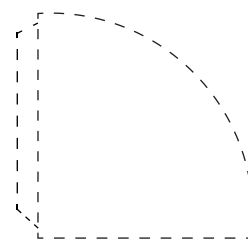
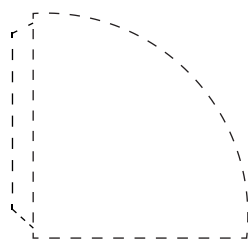
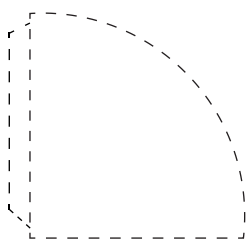
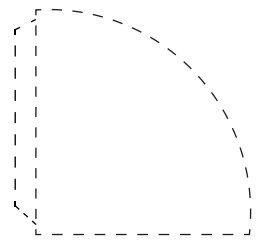
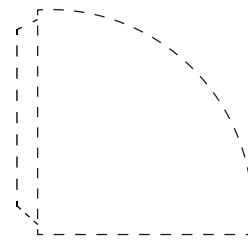
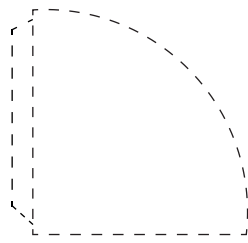
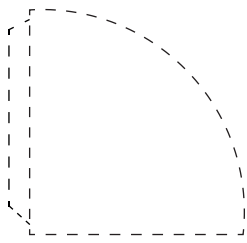
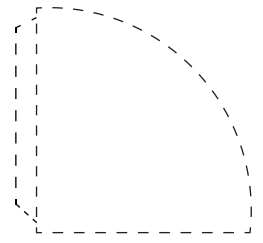
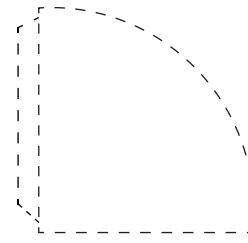
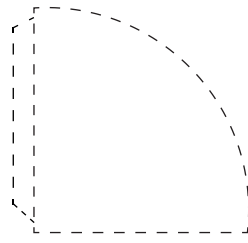
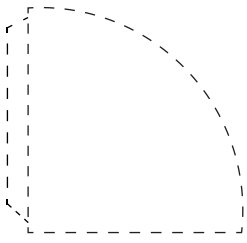
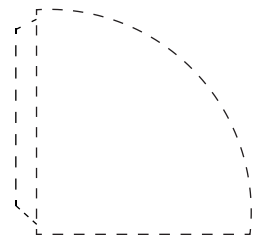
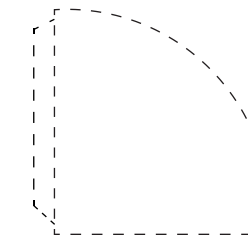
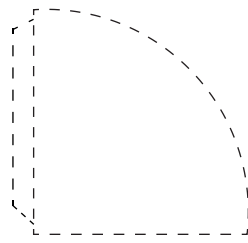
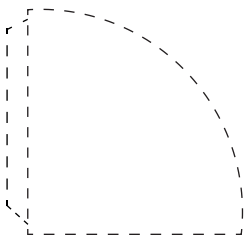
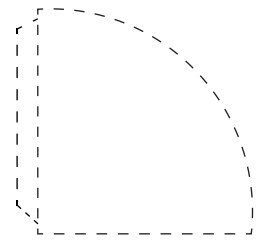
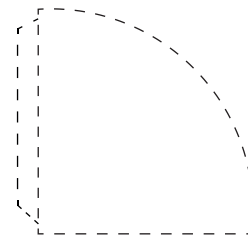
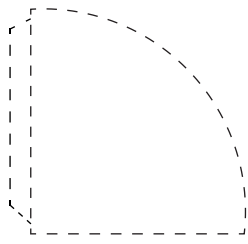
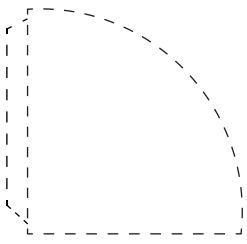
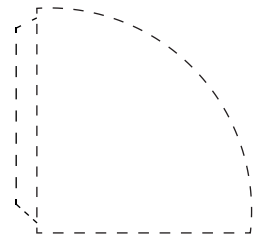
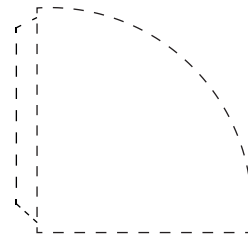
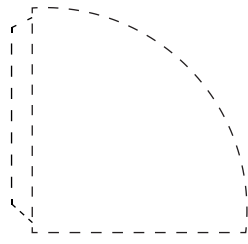
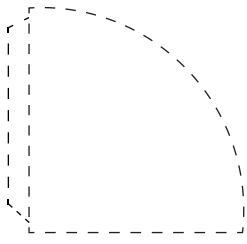
O *CREATIVE COMMONS* ESTÁ RELACIONADO COM O LICENCIAMENTO E NÃO COM A APROPRIAÇÃO DAS CRIAÇÕES AUTORAIS EM SI, QUE COSTUMAMOS REGISTRAR NA CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, NA BIBLIOTECA NACIONAL E NO INPI (5). A LICENÇA DE USO É AUTOMÁTICA DESDE QUE POSSUA O SÍMBOLO 

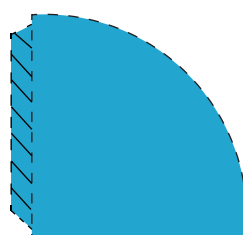
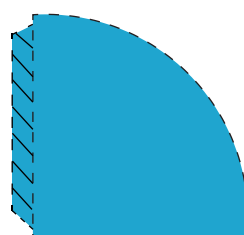
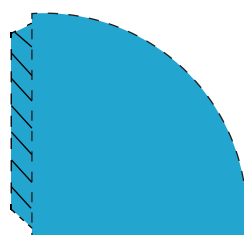
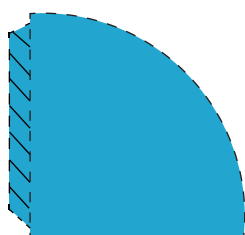
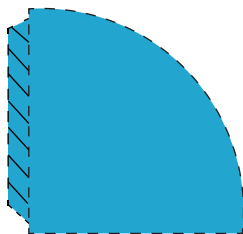
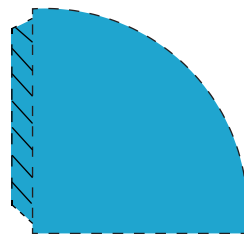
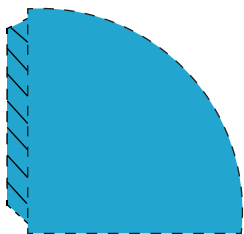
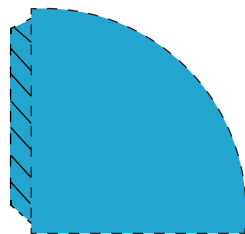
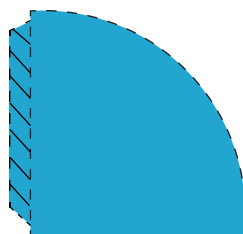
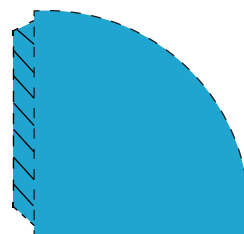
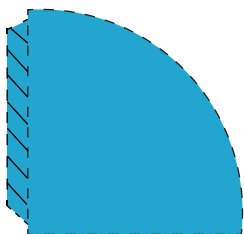
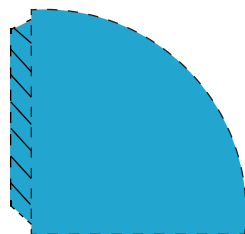
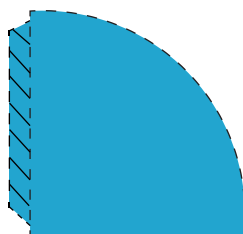
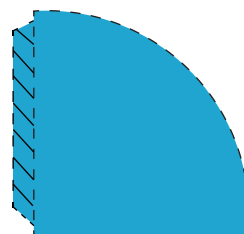
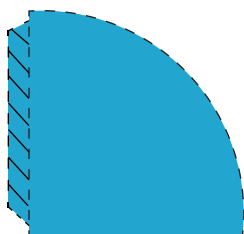
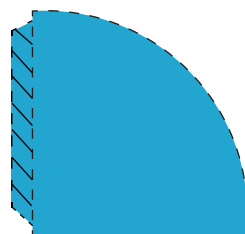
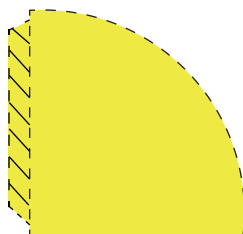
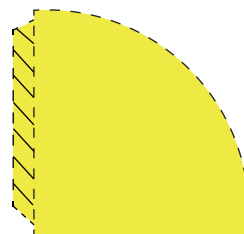
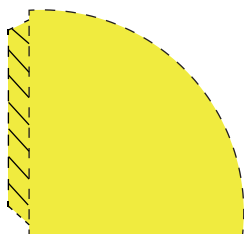
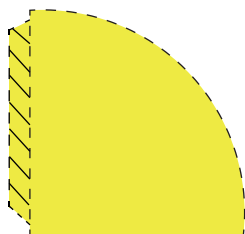
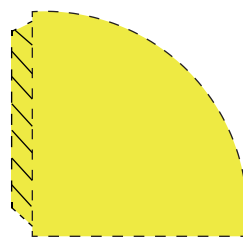
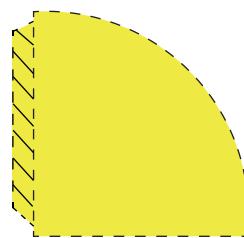
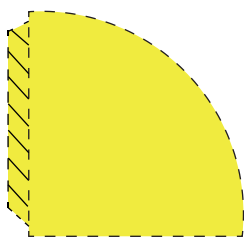
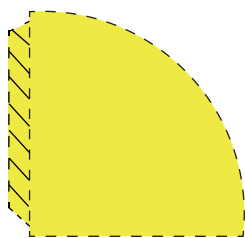
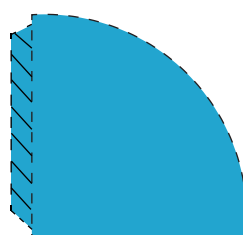
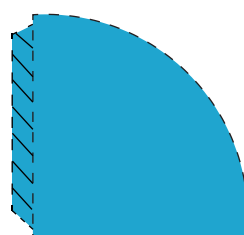
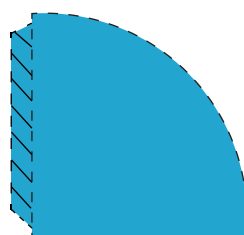
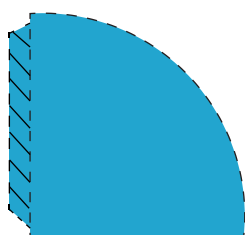
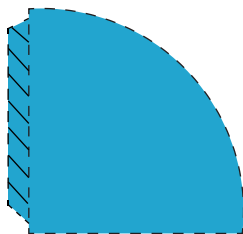
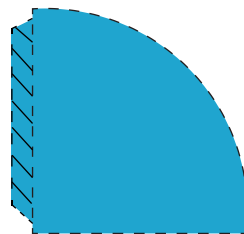
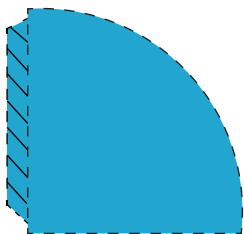
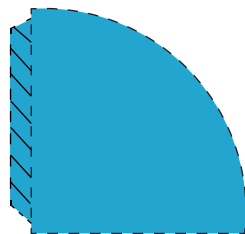
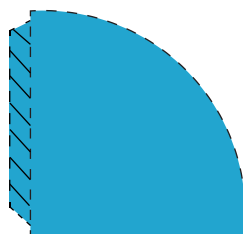
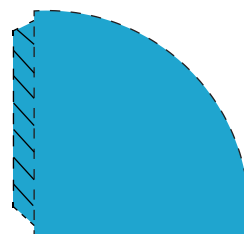
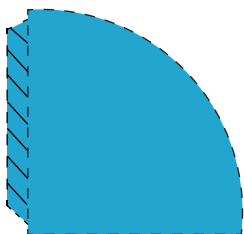
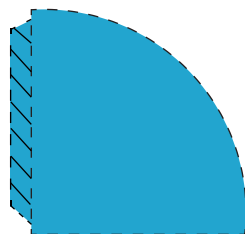
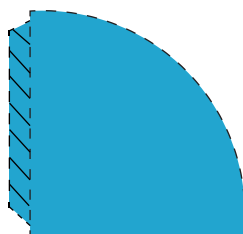
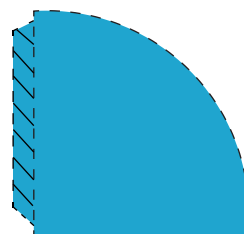
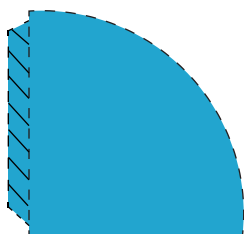
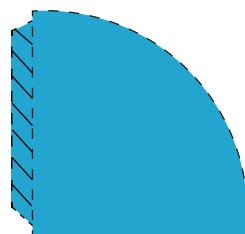
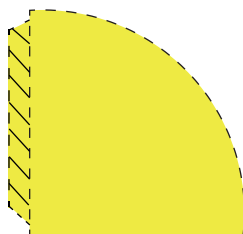
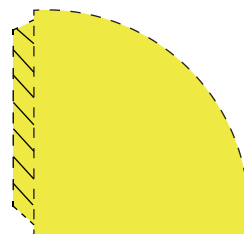
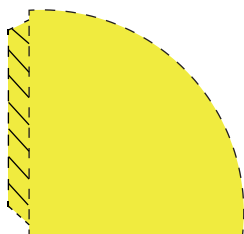
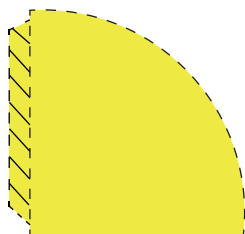
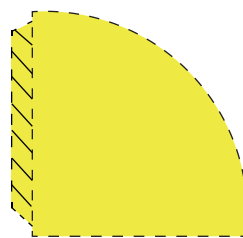
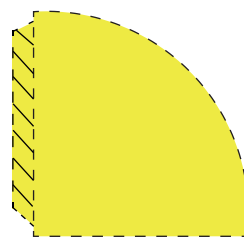
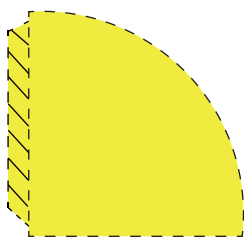
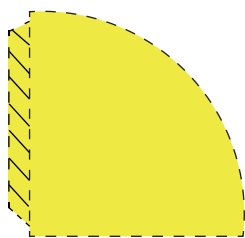
GABARITO

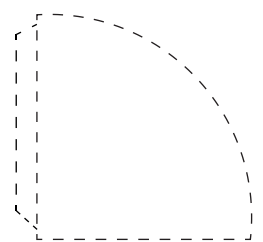
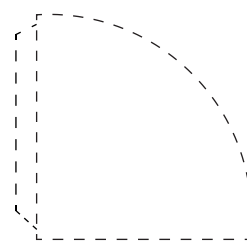
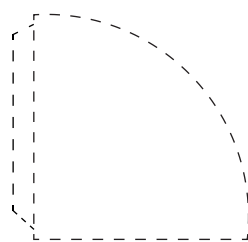
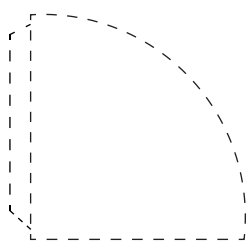
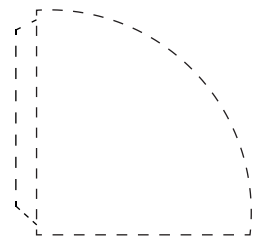
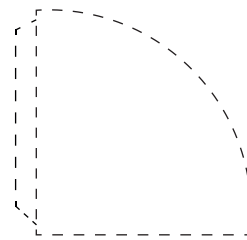
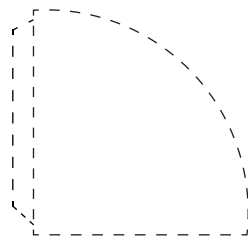
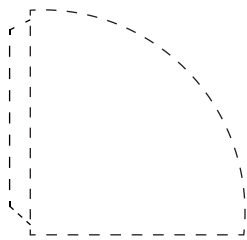
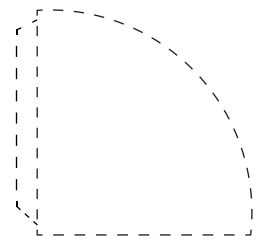
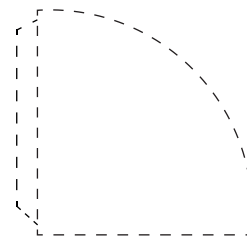
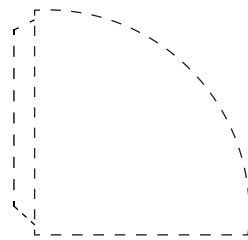
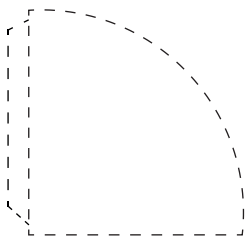
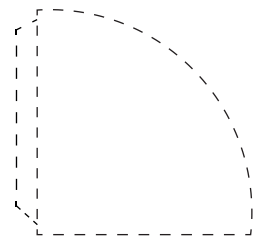
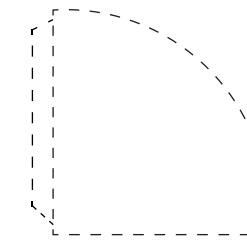
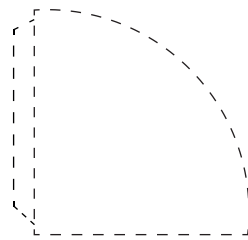
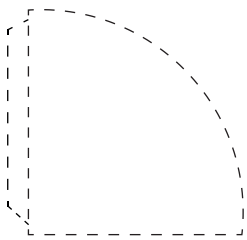
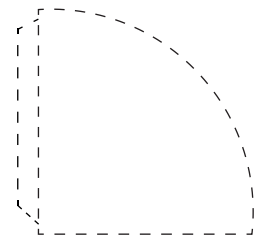
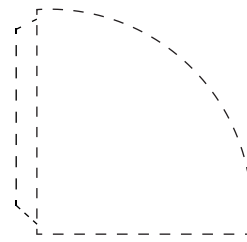
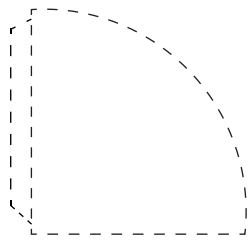
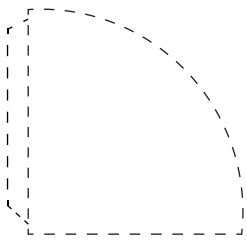
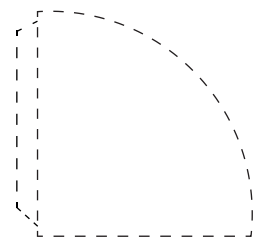
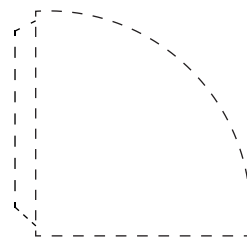
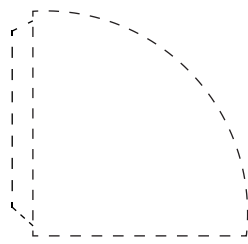
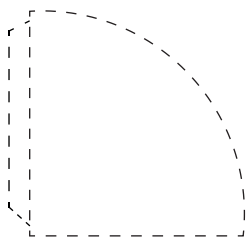
RESPOSTA CORRETA: LETRA B

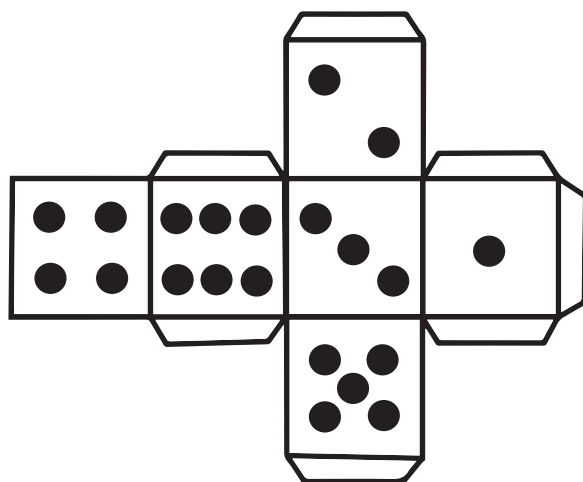
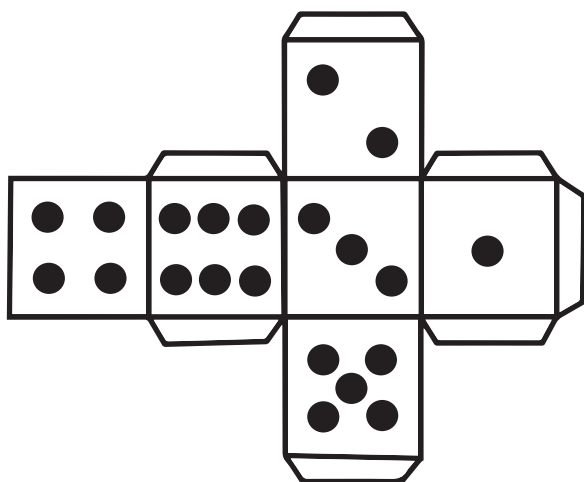
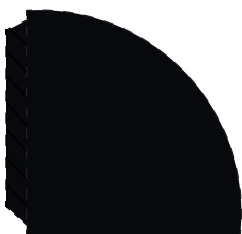
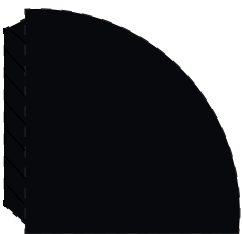
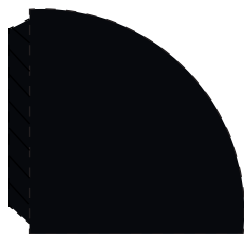
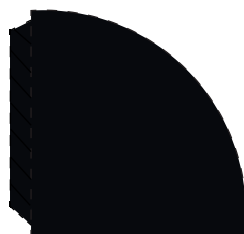
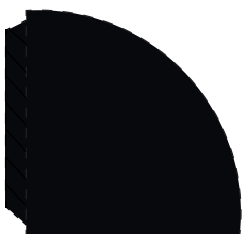
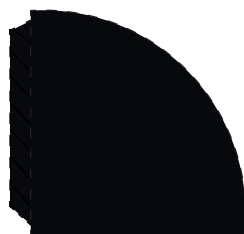
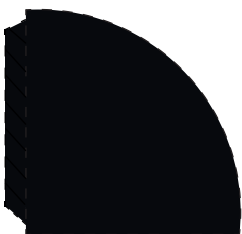
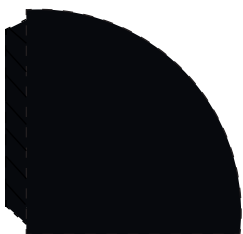
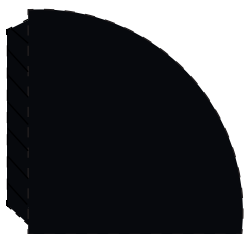
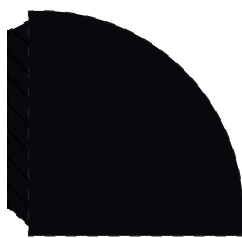
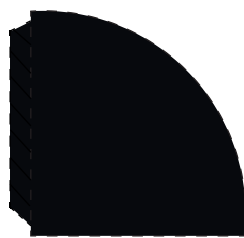
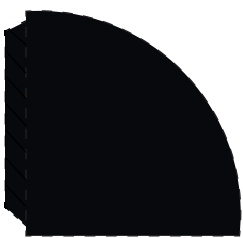
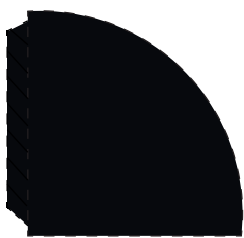
UMA EMPRESA QUE DESENVOLVEU UM SOFTWARE PARA UMA DETERMINADA FINALIDADE, PODE PROTEGER ESSE ATIVO UTILIZANDO VÁRIOS MECANISMOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL, POR EXEMPLO: (I) MARCA, PARA PROTEGER O NOME DO SOFTWARE E (II) REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR, PARA PROTEGER O SEU CÓDIGO FONTE, ENTRE OUTROS (1).

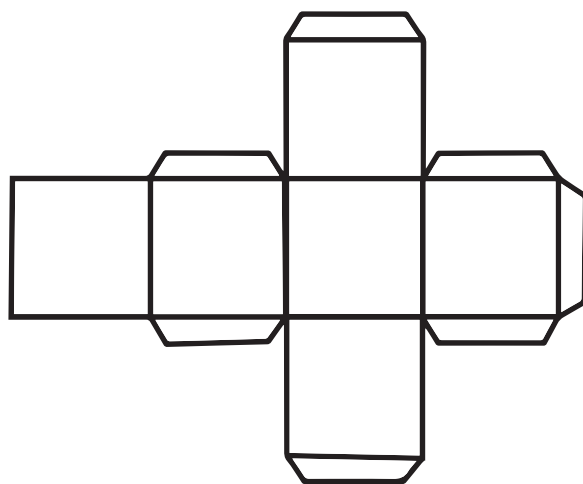
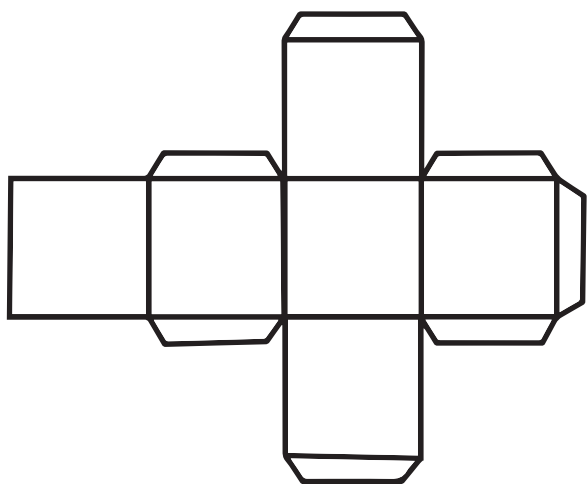
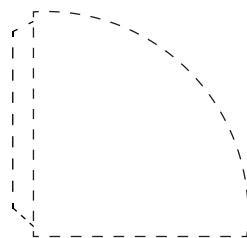
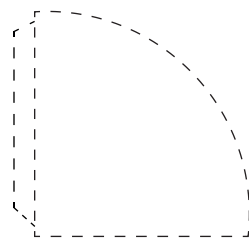
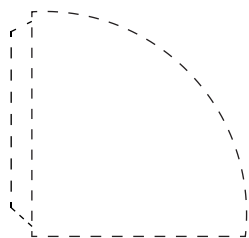
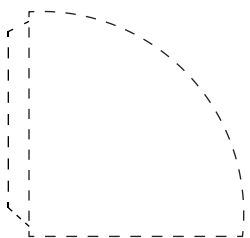
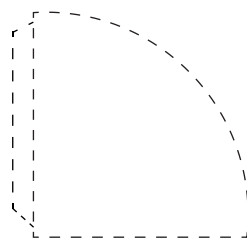
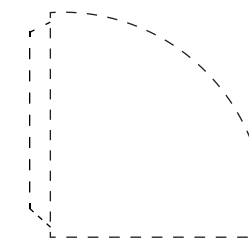
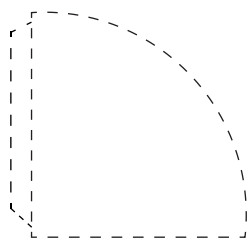
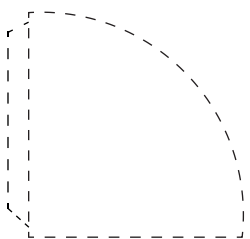
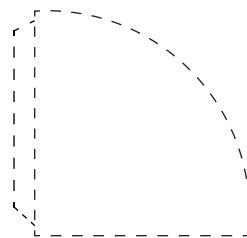
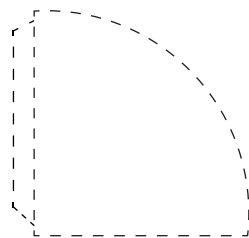
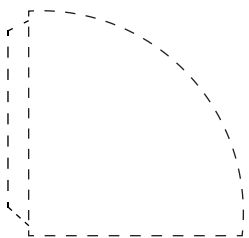
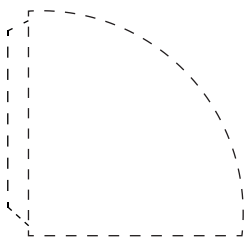
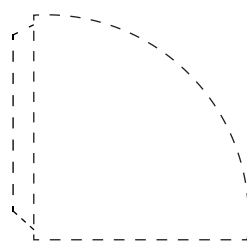
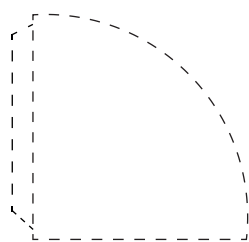
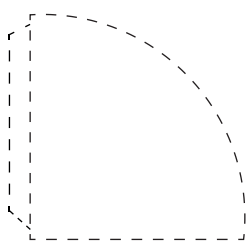
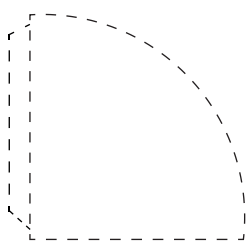












[illegible]

BIBLIOGRAFIA

1. Nunes, M.A.S.N.; Pinheiro-Machado, R.; Vasconcelos, Y.S. (2016A) Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade Intelectual; v. 1. Porto Alegre: SBC; São Cristóvão: UFS, 2016. 44 p.
2. Nunes; M.A.S.N.; Pinheiro-Machado, R.; Santos, G. G. (2016B) Almanaque para popularização de ciência da computação Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 7: Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador: parte 1. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2016. v. 7. 28p.
3. Instituto Nacional da Propriedade Intelectual (INPI) (2022). Uso da Propriedade Intelectual em Negócios de Base Tecnológica (turma maio 22). Realizado entre 02 a 31 de maio de 2022. Disponível: <<https://academiavirtual.inpi.gov.br/moodle/course/view.php?id=129>>.
4. Nunes; M.A.S.N.; Silva, I. D.; Ciancio, A.; Pinheiro-Machado, R.; Santos, G. G. (2017A). 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. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 9. 20p.
5. Nunes, Maria Augusta S. N.; Pinheiro-Machado, Rita. (2021) Propriedade Intelectual, Empreendedorismo e Busca de Informação Tecnológica para a Informática na Educação. In: PIMENTEL, Mariano; SAMPAIO, Fábio F.; SANTOS, Edméa O. (Org.). Informática na Educação: ambientes de aprendizagem, objetos de aprendizagem e empreendedorismo. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. (Série Informática na Educação, v.5) Disponível em: <<http://ieducacao.ceie-br.org/empreendedorismo>>.
6. Mendes, C.I.C., A.M.; Buainain, A.M. (2014) Bases de Dados: propriedade intelectual e implicações a Pesquisa Agrícola. Simpósio Nacional de Instrumentação Agropecuária. São Carlos, 18 a 20 de Novembro de 2014.
7. Nunes, M. A. S. N.; Silva, I. D.; Pinheiro-Machado, R.; Barbosa, A. S. (2017B) Almanaque para popularização de ciência da computação Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 13: Direitos Autorais e Conexos - Parte 2. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 13. 24p.
8. Nunes, M.A.S.N.; Pinheiro-Machado, R.; Fernandes, L.; Vasconcelos, Y. S. (2017C) Almanaque para popularização de ciência da computação Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 4: Indicação Geográfica. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 1. 44p.
9. Nunes, M. A. S. N.; Pinheiro-Machado, R.; Silva, E. S.; Santos, J. C. (2016C) Almanaque para popularização de ciência da computação Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 3: Marcas - Parte 2. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2016. v. 3. 32p
10. Nunes, M.A.S.N.; Pinheiro-Machado, R.; SILVA, E. S.; Santos, J. C. (2016D) Almanaque para popularização de ciência da computação Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 2: Marcas - Parte 1. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2016. v. 2. 20p.
11. Nunes, M. A. S. N.; Pinheiro-Machado, R.; Santos, J. C. (2016E). Almanaque para popularização de ciência da computação Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 6: Personagem em Software. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2016. v. 6. 28p.
12. Nunes; M.A.S.N.; Pinheiro-Machado, R.; Santos, G. G. (2017D) Almanaque para popularização de ciência da computação Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 8: Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador: parte 2. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 8. 24p.
13. OMPI. (2016). Organização Mundial da Propriedade Intelectual. WIPO - Internet Domain Name Processes. 2016. Disponível em: <<http://www.wipo.int/amc/en/processes/>>. Acesso em: mai, 2022.
14. Patentscope (2022). World Intellectual Property Organization. Disponível em: <<https://patentscope.wipo.int/search/en/>>. Acesso em: mai, 2022.
15. Espacenet (2022). Espacenet Patent Search. Disponível em: <<https://worldwide.espacenet.com/>>. Acesso em: mai, 2022.
16. Derwent (2022). Derwent Patents Index – Clarivate. Disponível em: <<https://clarivate.com/derwent/solutions/derwent-world-patent-index-dwpi/>>. Acesso em: mai, 2022
17. Nunes; M.A.S.N.; Silva, I. D.; Ciancio, A.; Pinheiro-Machado, R.; Santos, G. G. (2017E) Almanaque para popularização de ciência da computação Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 10: Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador: parte 4. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 10. 16p.

SOBRE OS AUTORES

Reinaldo Eustáquio da Silva

Mestrando no Programa de Pós-graduação em Informática na UNIRIO. Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade Gama Filho (2000) e MBA em Engenharia de Softwares pela Politécnica/UFRJ (2012) e MBA em Ciência de Dados e Big Data Analytics pela Estácio (término em 2021). Atualmente trabalha na DATAPREV na área de gestão de projetos.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6820359177613628>

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 III do Departamento de Computação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Membro permanente no Programa de Pós-graduação em Informática PPGI (UNIRIO). 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-sandwich) 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 para o desenvolvimento das habilidades para o Século XXI. Atua também em Propriedade Intelectual para Computação, Startups e empreendedorismo. Criou o projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação" cancelado pela SBC.

<http://almanaquesdacomputacao.com.br>

<http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8yyAAAAJ>

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), 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>

Ana Carolina Motta Monteiro

Bolsista de Iniciação Científica pelo PIBIC/CNPq

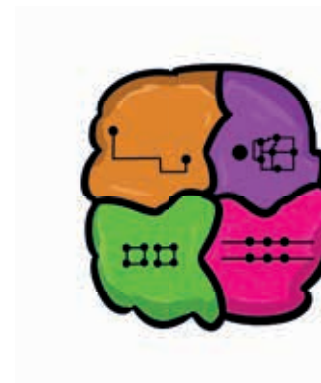
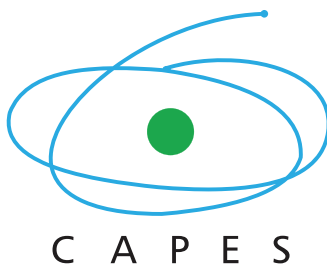
Graduada em Museologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Colaboradora do projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação", atuando nas áreas de elaboração, ilustração e editoração dos materiais didáticos.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6100870911015780>

Agradecimentos

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

APOIO



ISBN 978-85-7669-507-3



9 788576 695073 >