

VOLUME 24

REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR

JOGO



LEONARDO SANTOS OLIVEIRA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
CARLOS ALEXANDRE FERNANDES SILVA
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

Leonardo Santos Oliveira

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes e Carlos Alexandre Fernandes Silva

COLABORADOR E REVISOR

Joelson Gomes Pequeno (Chefe Substituto da Divisão de Programas de Computador e Topografias de Circuitos Integrados do Instituto Nacional da Propriedade Industrial - INPI)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R337 Registro de programa de computador [recurso eletrônico] / Leonardo Santos Oliveira ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2023.

28 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade intelectual ; v. 24).

Modo de acesso: World Wide Web.
Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-7669-521-9 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Programas de computador. 4. Jogo didático. I. Oliveira, Leonardo Santos. II. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. III. Silva, Carlos Alexandre Fernandes da. IV. Machado, Rita Pinheiro. V. Monteiro, Ana Carolina Motta. VI. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VII. Título. VIII. Série.

CDU 004:347.77(059)

Ficha catalográfica elaborada por Annie Casali – CRB-10/2339
Biblioteca Digital da SBC – SBC OpenLib

Índices para catálogo sistemático:

1. Ciência e tecnologia dos computadores : Informática – Almanques 004(059)
2. Propriedade intelectual, comercial, científica 347.77



Este gibi deverá ser impresso em folha A4,
formato livreto, frente e verso.

LEONARDO SANTOS OLIVEIRA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
CARLOS ALEXANDRE FERNANDES SILVA
RITA PINHEIRO-MACHADO
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 3: Propriedade Intelectual
Volume 24: Registro de Programa de Computador

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2023

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. Este gibi foi produzido pelo projeto Almanques para Popularização de Ciência da Computação, que recebeu o prêmio Tércio Pacitti pela Inovação em Educação em Computação em 2022 pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC).

As cartilhas da Série 3 versam sobre Propriedade Intelectual e seus desdobramentos tendo como objetivo principal fomentar o público com conceitos e exemplos lúdicos na área de Propriedade Intelectual. Nesse Volume 24, apresentamos um jogo de tabuleiro cujo objetivo é a aprendizagem sobre proteção à Propriedade Intelectual dos Programas de Computador de forma divertida e integrada, implementando simbologias nas casas e peças coloridas para que pessoas com alguma deficiência na distinção das cores possam se referenciar pelos símbolos.

O público-alvo dos gibis são alunos de graduação e pós-graduação, bem como empreendedores e gestores de Startups, ou até mesmo jovens do Ensino Médio e escolas técnicas.

(os Autores)

COMO JOGAR?

DE 2 A 4
JOGADORES

OBJETIVO:

Passar por todas as casas do tabuleiro até chegar na casa em que você começou o jogo (casa correspondente ao seu pino)

CONTEÚDO:

- 1 tabuleiro
- 1 dado
- 4 pinos
- 20 cartas grandes e 4 cartas pequenas

REGRAS DO JOGO:

O jogo é realizado em um tabuleiro contendo 24 casas, sendo 4 dessas casas com cores respectivas aos pinos. Cada jogador(a) deve escolher um pino para realizar a trilha do jogo e posicioná-lo na casa de cor correspondente.

As cartas do jogo (cartas grandes) devem ser embaralhadas e colocadas viradas para baixo, enquanto as cartas secretas (cartas pequenas) devem ficar ao lado do tabuleiro e as respostas viradas para baixo. Para definir a ordem de início do jogo, os participantes jogam o dado. A ordem é definida do número maior para o menor. Em caso de empate, joga-se novamente o dado a fim de definir a ordem dos empatados até que haja um desempate.

A cada rodada, o(a) jogador(a) deve jogar o dado para saber o número de casas que irá avançar. Ao posicionar na casa respectiva ao valor do dado, ele(a) retira uma carta do jogo (cartas grandes) e a lê em voz alta para os demais jogadores. O(A) jogador(a) deve cumprir a determinação da carta lida e, ao final da jogada, a carta deverá retornar para o fim do monte.

Se a carta do jogo conter uma pergunta com alternativas de respostas, o(a) jogador(a) que a retirou deve responder para todos em voz alta. Neste instante, qualquer um dos jogadores oponentes deve conferir a resposta correta na respectiva carta secreta (cartas pequenas).

O jogo termina somente quando o(a) primeiro(a) jogador(a) passar pela sua respectiva casa (início). A colocação dos outros jogadores é definida pela proximidade em que se encontram com relação ao alcance da sua própria casa inicial.

SAIBA MAIS...

O que é um Programa de Computador?

Um Programa de Computador (Software) é um conjunto de instruções ou declarações, escritas em linguagem própria, a serem usadas direta ou indiretamente por um computador, a fim de obter determinado resultado.

O que é resumo digital HASH?

A função criptográfica hash é um algoritmo utilizado para garantir a integridade de um documento eletrônico, de modo que um perito técnico possa comprovar que não houve alteração neste documento desde a época em que este foi transformado. O resumo hash é um texto de tamanho fixo e deve conter apenas informação numérica na base hexadecimal (números de 0 a 9 e letras de A até F).

O que é Assinatura Digital?

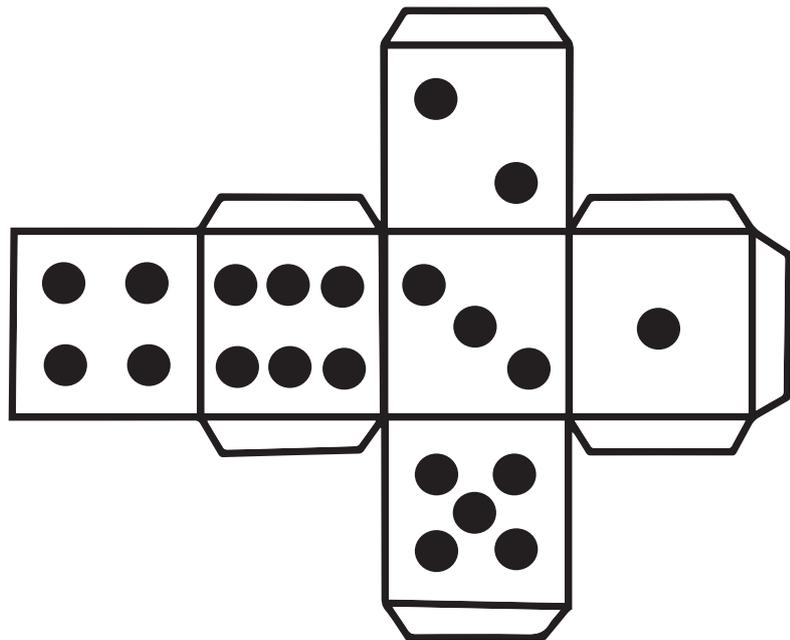
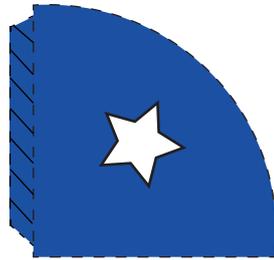
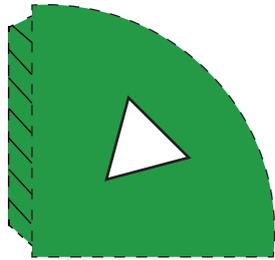
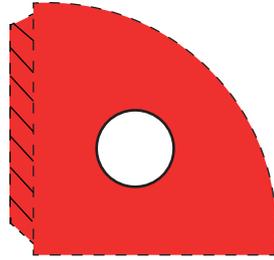
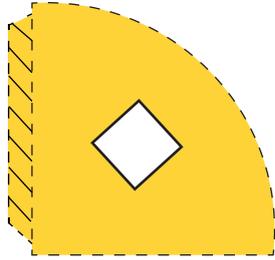
A Assinatura Digital é um instrumento que permite identificar e atestar a integridade de um documento eletrônico, garantindo que ele não tenha sofrido qualquer modificação após ter sido assinado digitalmente.

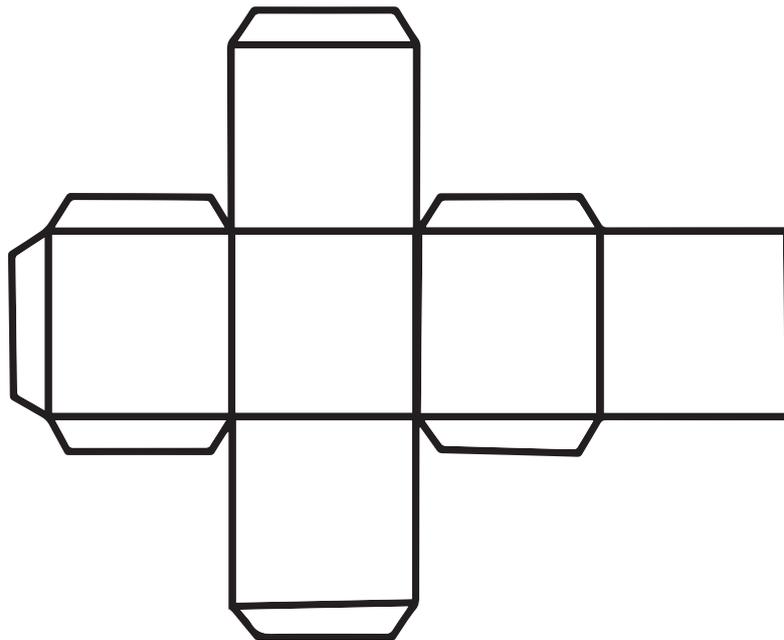
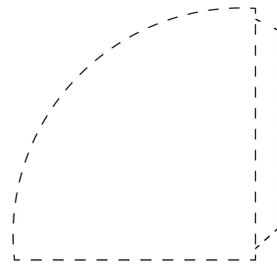
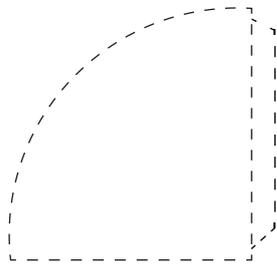
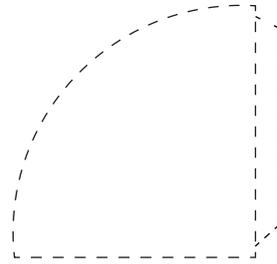
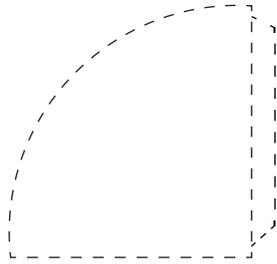
O que é Segurança Jurídica?

Segurança Jurídica é o princípio segundo o qual o Estado deve agir como garantidor dos direitos fundamentais dos cidadãos. Isso significa que o Estado, por meio de um ordenamento jurídico sólido, garante a previsibilidade e estabilidade das relações.

Quais as vantagens do Registro de Programa de Computador?

- O Registro provê segurança jurídica aos negócios;
- Tutela dos direitos relativos a Programa de Computador pelo prazo de 50 anos;
- Abrangência internacional (TRIPS);
- Necessário para participação em licitações governamentais;
- Possibilidade de realizar transferência de direitos, garantindo os direitos das partes contratantes e de terceiros;
- Um dos critérios para enquadramento no BNDES MPME Inovadora (financiamento).





Qual das respostas abaixo preenche adequadamente as lacunas do texto a seguir:

"O Registro de um Programa de Computador segue os **7 passos** abaixo:

- **Passo 1:** Acessar o portal do _____;
- **Passo 2:** Fazer um cadastro, onde serão criados login e senha;
- **Passo 3:** Utilizar o módulo GRU para emissão do boleto de pagamento;
- **Passo 4:** Baixar o documento _____ e assiná-lo digitalmente;
- **Passo 5:** Pagar a _____;
- **Passo 6:** Acessar o formulário eletrônico e-Software no portal do INPI, preenchê-lo e anexar o documento DV e Procuração, se for o caso, assinada digitalmente por quem de direito. Conferir as informações declaradas;
- **Passo 7:** Enviar o formulário eletrônico e-Software, quando então será gerado o número de pedido."

- a) e-GOV, GRU, ISS
- b) INPI, GRU, GRU
- c) INPI, DV, GRU

Peça a um dos participantes que confira a resposta na **carta secreta No.1**. Importante que essa pessoa não lhe dê cola. **Se você acertou, jogue o dado novamente e avance. Se errou, permaneça nesta casa até a próxima rodada e tente acertar o nome.**

Qual o nome do órgão responsável pelo Registro de Programas de Computador?

- a) Ministério da Ciência, Tecnologia e Informação
- b) Fundação Oswaldo Cruz
- c) Instituto Nacional da Propriedade Industrial

Peça a um dos participantes que confira a resposta na **carta secreta No.3**. Importante que essa pessoa não lhe dê cola. **Se você acertou, jogue o dado novamente e avance. Se errou, permaneça nesta casa até a próxima rodada e tente acertar o nome.**

Você leu em um site que Software é protegido pela Lei de Direito Autoral e é recomendável o seu Registro, para obter Segurança Jurídica. Qual órgão é responsável por esse Registro?

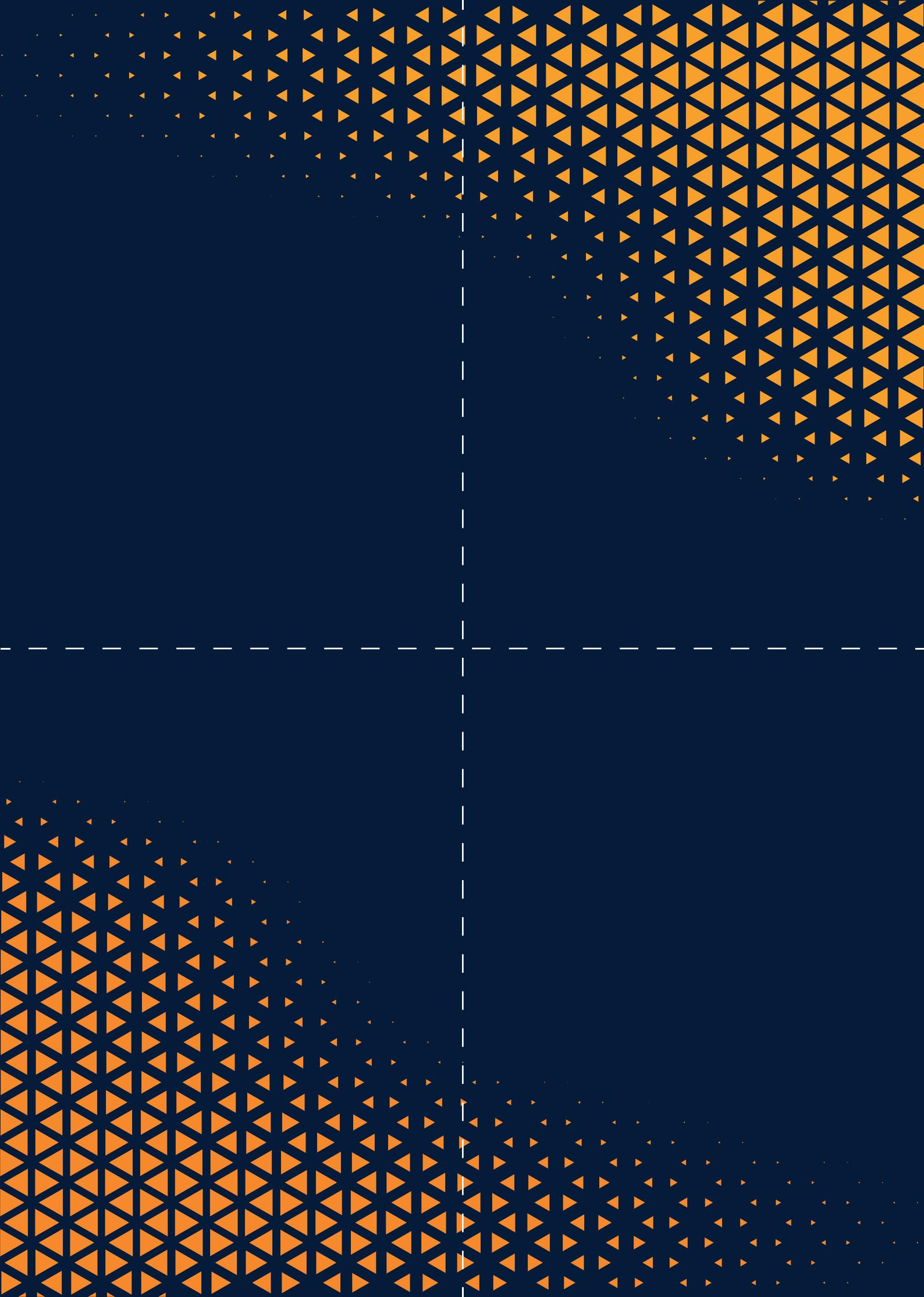
- a) Instituto Nacional da Propriedade Industrial
- b) Ministério da Cultura
- c) Secretaria Municipal de Cultura da sua cidade

Peça a um dos participantes que confira a resposta na **carta secreta No.2**. Importante que essa pessoa não lhe dê cola. **Se você acertou, jogue o dado novamente e avance. Se errou, permaneça nesta casa até a próxima rodada e tente acertar o nome.**

Qual o nome do sistema para solicitação de Registro de Programa de Computador?

- a) e-Registro
- b) e-Software
- c) e-RPC

Peça a um dos participantes que confira a resposta na **carta secreta No.4**. Importante que essa pessoa não lhe dê cola. **Se você acertou, jogue o dado novamente e avance. Se errou, permaneça nesta casa até a próxima rodada e tente acertar o nome.**



Parabéns! Você registrou um Programa de Computador desenvolvido por você. Esse Registro lhe concede **proteção** de abrangência **internacional** compreendendo todos os **176 países** signatários da convenção de Berna.

Avance **3 casas.**

Você **registrou** seu Programa de Computador, mas precisou realizar atualizações pontuais. **Fique tranquilo** você não precisará registrar novamente o seu código.

O **Registro de nova versão** é **recomendável** apenas quando as atualizações forem tantas que **modifiquem consideravelmente** o código fonte.

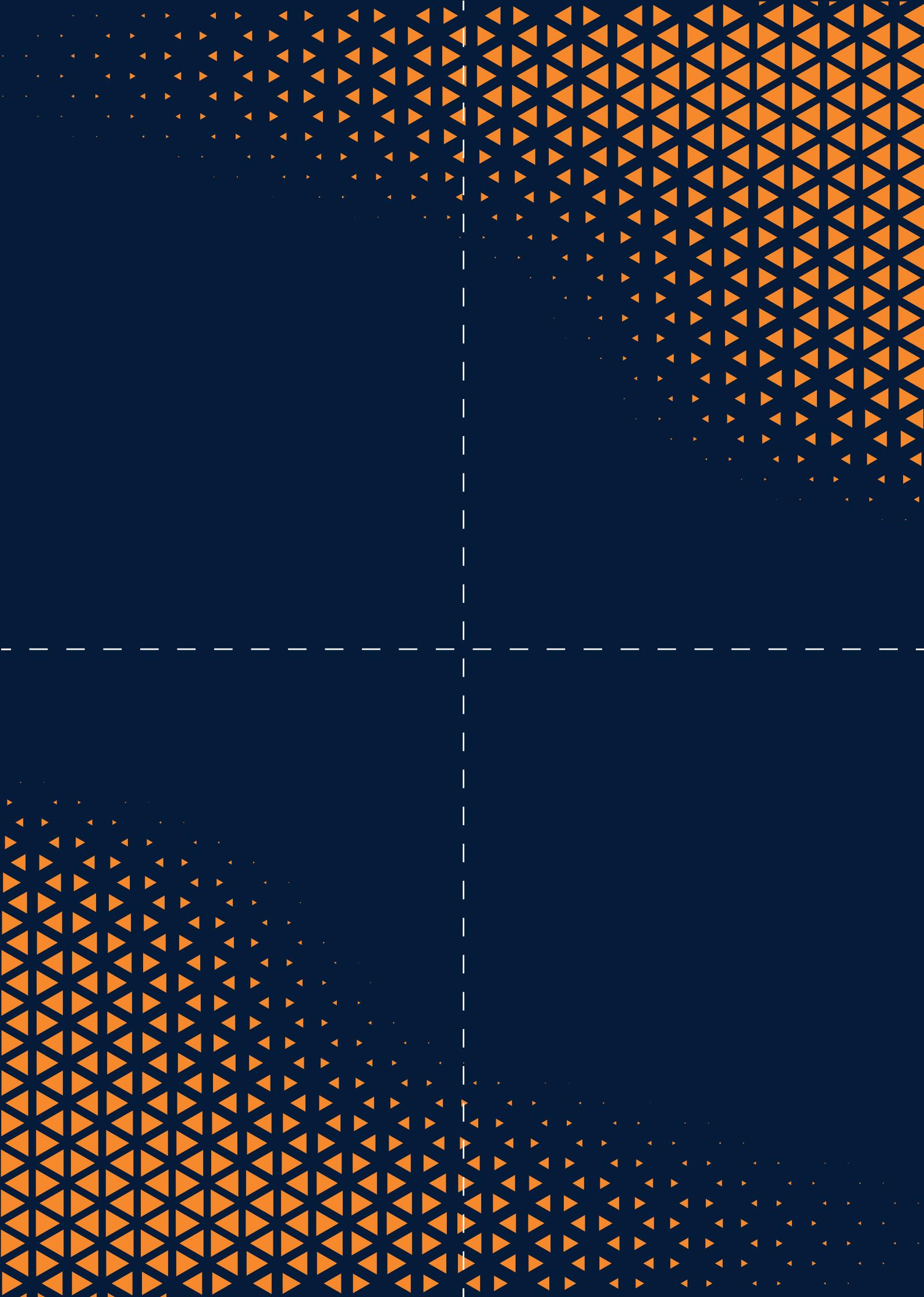
Avance **3 casas.**

Você fez o **Registro** do Software no **INPI** e depois de alguns anos você teve que provar a autoria do seu código. Como **you possui** o **certificado** de Registro, conquistou **Segurança Jurídica** e seus direitos foram garantidos e reconhecidos judicialmente.

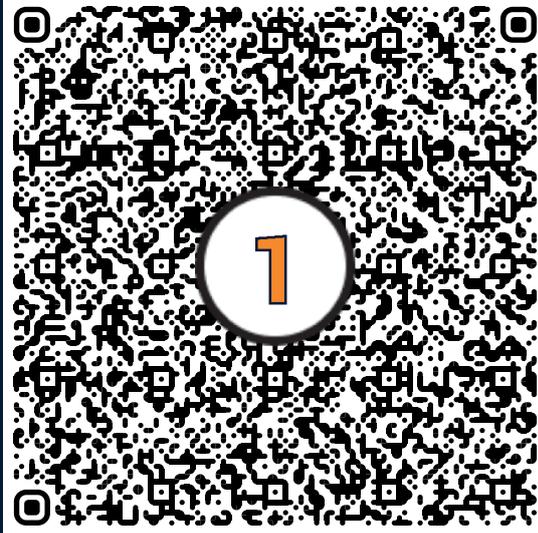
Avance **5 casas.**

Ficou na **dúvida** sobre como **registrar** o seu código fonte, consultou o site do INPI e **descobriu** que código fonte é protegido pela **Lei de Direito Autoral** e **não pode ser patenteado.**

Avance **2 casas.**







Regist

Programa de

(RF





tro de
Computador
PC)





O **primeiro passo** para o **Registro** de seu Software é o **cadastro** no sistema do **INPI**.

Avance **1 casa** para a próxima etapa e gere a **GRU** (Guia de Recolhimento da União).

Você **consultou** o **site do INPI** e verificou que o **Registro de Programa de Computador** é feito **somente on-line** através da plataforma **e-Software**.

Avance **3 casas**.

Você teve uma **ótima ideia de um aplicativo** e tentou **registrá-la** para **protegê-la**. Infelizmente **não foi possível**, pois ideias **não podem ser protegidas**.

Volte **1 casa** e transforme sua ideia em um produto passível de Registro.

Você foi **acionado judicialmente** e teve que **provar a autoria** de um código fonte. Infelizmente, como você **não efetuou o Registro** desse código, **não obteve Segurança Jurídica**. A Lei de Direito Autoral garante a **autoria mediante prova**.

Aguarde **1 rodada** para você separar todos elementos que comprovem que o código foi desenvolvido por você.



Você fez uma **alteração na Declaração de Veracidade (DV)**, **assinou** digitalmente e **anexou** no formulário de submissão no e-Software, porém seu arquivo foi **rejeitado**. **Não** se deve realizar qualquer **alteração no arquivo de DV** baixado, **apenas assinar digitalmente e anexar ao sistema**.

Aguarde **1 rodada** e refaça o procedimento sem alterações.

Você tentou **gerar** a Guia de Recolhimento da União (GRU), mas precisa fazer o **cadastro no sistema do INPI**.

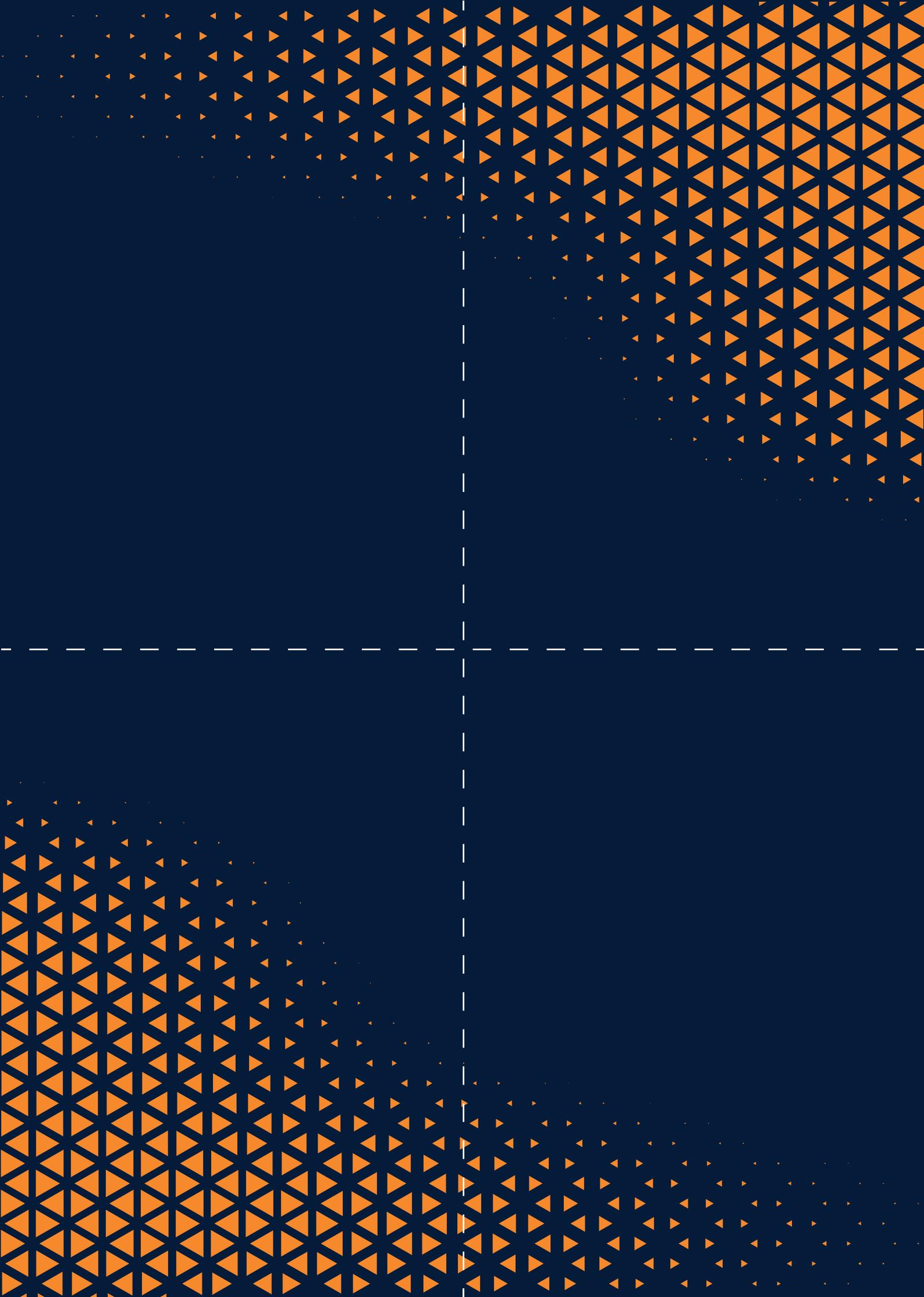
Aguarde **1 rodada** e conclua seu cadastro.

Você **tentou registrar** o código do seu **sistema** como **patente**, mas **não foi possível** pois Programa de Computador é **considerado** obra de **Direito Autoral**.

Volte **2 casas**.

Você **imprimiu** os documentos e foi **pessoalmente** ao **INPI** realizar o Registro do seu Software, mas infelizmente o **Registro** só é feito **on-line**.

Volte **3 casas**. Aproveite e providencie os documentos em formato digital.



Ao tentar **registrar** o seu **Programa de Computador**, foi solicitado a **inclusão do resumo digital HASH**. Você sabe o que é código HASH?

Aguarde **1 rodada** enquanto você descobre mais sobre resumo HASH no **QRCode 1** ou na seção **“Saiba mais...”** do manual. Para continuar o jogo você deve contar aos outros participantes o que descobriu.

Ao tentar **registrar** o seu **Programa de Computador**, foi solicitado a **inclusão da Assinatura Digital na DV**. Você sabe o que é Assinatura Digital?

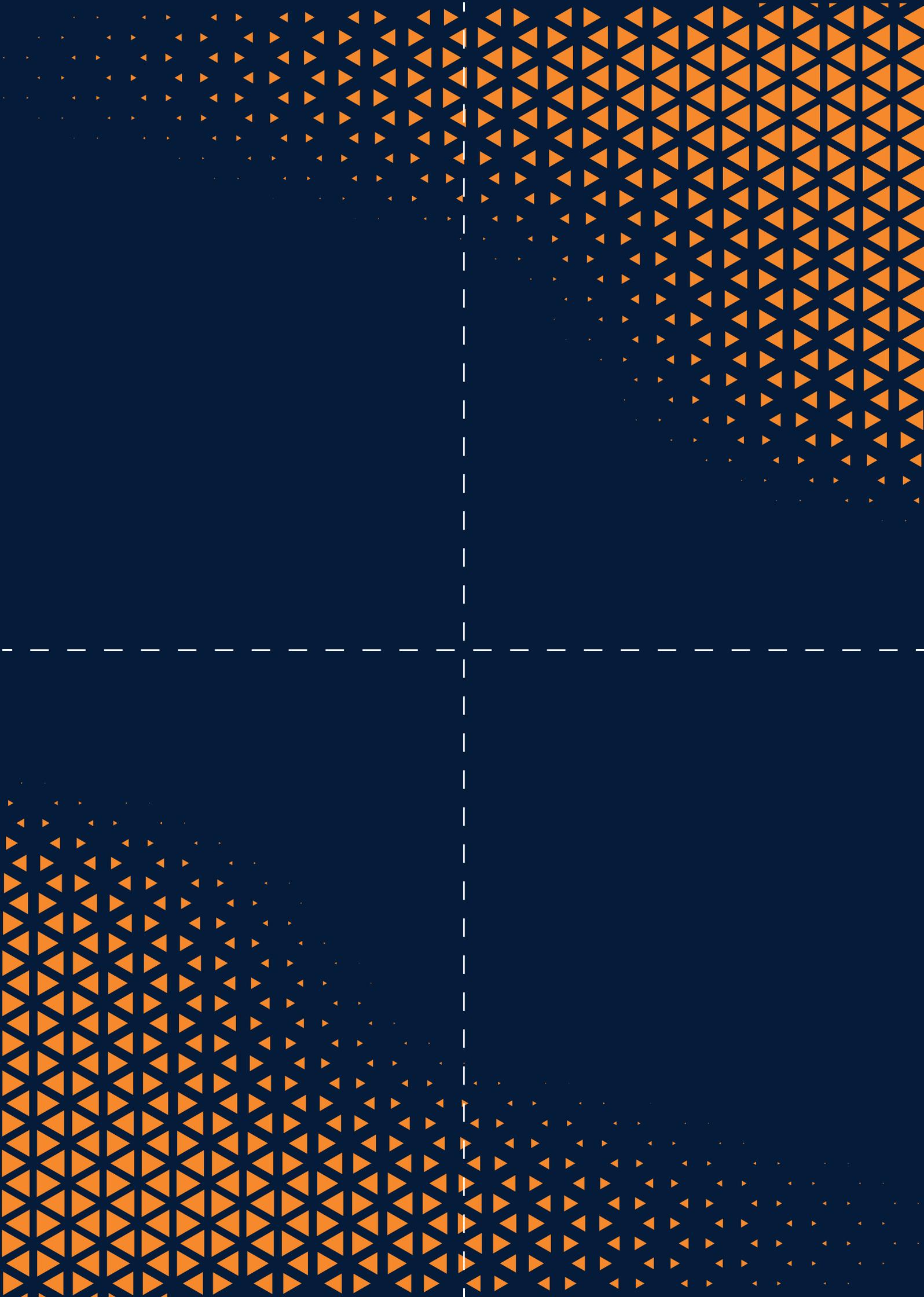
Aguarde **1 rodada** enquanto você descobre mais sobre Assinatura Digital no **QRCode 2** ou na seção **“Saiba mais...”** do manual. Para continuar o jogo você deve contar aos outros participantes o que descobriu.

Você sabia que a **proteção aos direitos relativos independe de registro?** No entanto, **registrar** o Programa no INPI **garante maior Segurança Jurídica ao seu detentor**. Você sabe o que é Segurança Jurídica?

Aguarde **1 rodada** enquanto você descobre mais sobre Segurança Jurídica no **QRCode 3** ou na seção **“Saiba mais...”** do manual. Para continuar o jogo você deve contar aos outros participantes o que descobriu.

Opa! Você está com **dúvida** se **registra ou não** seu Programa de Computador.

Permaneça **nesta casa** e descubra vantagens de se fazer o Registro no **QRCode 4** ou na seção **“Saiba mais...”** do manual. Para continuar o jogo você deve contar aos outros participantes o que descobriu.



Carta Secreta No.1

Resposta:

c) INPI, DV, GRU

Carta Secreta No.2

Resposta:

a) Instituto Nacional da Propriedade Industrial

Carta Secreta No.3

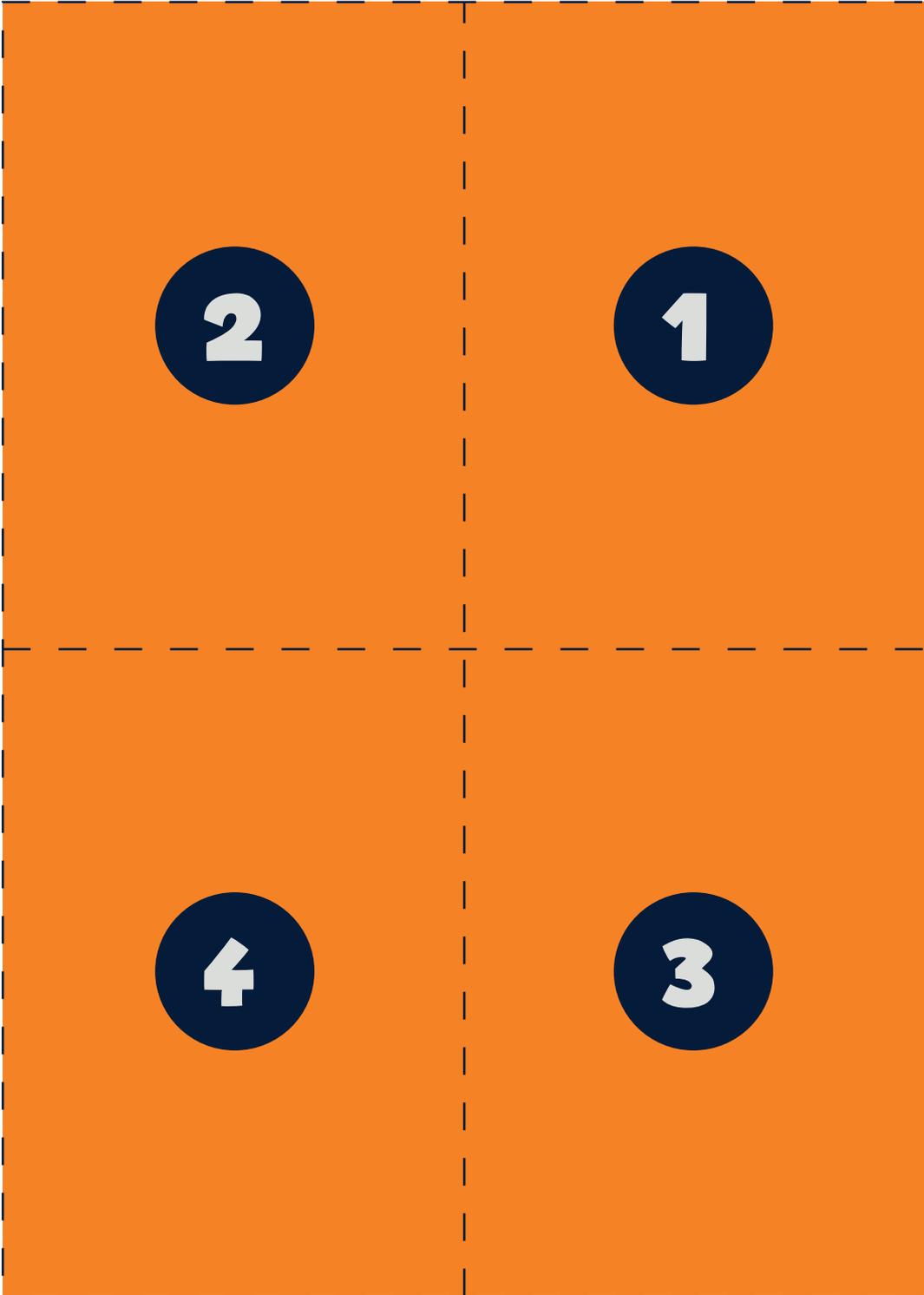
Resposta:

c) Instituto Nacional da Propriedade Industrial

Carta Secreta No.4

Resposta:

b) e-Software



2

1

4

3

BIBLIOGRAFIA

1. ALVARES, H.; COELHO, A. C.; ENGEL, M. S. P. Manual do Usuário para o Registro Eletrônico de Programas de Computador. Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), Rio de Janeiro–RJ. v1, v. 8, 2022.

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. 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.

4. 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.

5. 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

6. Nunes, M.A.S.N.; Pinheiro-Machado, R.; Vasconcelos, Y.S. (2016A) Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Introdução à Propriedade Intelectual; v. 1. Porto Alegre: SBC; São Cristóvão: UFS, 2016. 44 p.

7. Passo a passo para o RPC. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/assuntos/arquivos-programa-de-computador/ApresentaoeSoftware.pdf>. Acesso em: 20/09/2022.

Mais gibis em:

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

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

SOBRE OS AUTORES

Leonardo Santos Oliveira

Mestrando no Programa de Pós-graduação em Informática na UNIRIO. Possui graduação e Ciência da Computação pela Universidade Iguazu (2000) e especialização em ciência da computação pela Universidade Federal de Viçosa (2004). Atualmente trabalha na Fundação Oswaldo Cruz - Fiocruz na área de Realidade Virtual Interativa.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7665368255493610>

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-sanduiche) 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. Recebeu em 2022 o Prêmio Tércio Pacitti em Inovação para Educação em Ciência da Computação pelo projeto Almanques para Popularização de Ciência da Computação. 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 "Almanques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC.

<http://almanquesdacomputacao.com.br>

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

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>

Carlos Alexandre Fernandes Silva

Chefe da Divisão de Programas de Computador e Topografias de Circuitos Integrados do INPI Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI).

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

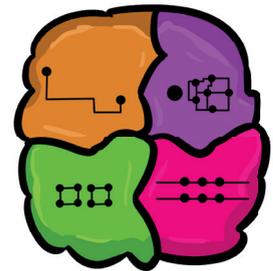
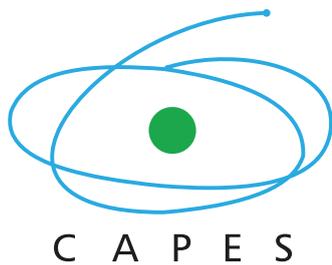
Graduada em Museologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Colaboradora do projeto "Almanques para Popularização de Ciência da Computação", atuando nas áreas de elaboração, ilustração e editoração dos materiais didáticos.

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

Agradecimentos

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

APOIO



ISBN 978-85-7669-521-9



9 788576 695219 >