

# ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE

3

Propriedade  
Intelectual



VOLUME 26

## REGISTRANDO PERSONAGEM

## JOGO



FERNANDA CARLOS SABINO  
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**

Fernanda Carlos Sabino

**REVISÃO GERAL**

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R337 Registrando personagem [recurso eletrônico] / Fernanda Carlos Sabino ... [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. 26).

Modo de acesso: World Wide Web.  
Inclui bibliografia.  
ISBN 978-85-7669-525-7 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Jogo didático. 4. Jogo didático. I. Sabino, Fernanda Carlos. II. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. III. Machado, Rita Pinheiro. IV. Monteiro, Ana Carolina Motta. V. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VI. Título. VII. 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 A3, formato livreto, frente e verso.

FERNANDA CARLOS SABINO  
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES  
RITA PINHEIRO-MACHADO  
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

# ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**Série 3:** Propriedade Intelectual  
**Volume 26:** Registrando Personagem

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<sup>a</sup>. 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 26, apresentamos um jogo de tabuleiro com conceitos sobre Propriedade Intelectual com Registros de Personagens de Softwares, através de perguntas nas cartas que são apresentadas durante o percurso de um tabuleiro. Além de promover o aprendizado, o jogo também busca desenvolver a integração social com diversão. 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?

**Número de jogadores:** 2

**Objetivo:** chegar na casa “Registro de Personagem”

**Conteúdo:**

1 tabuleiro

1 dado de seis lados

8 pinos cinza para suporte

8 pinos de personagens diferentes

20 cartas de perguntas e respostas referentes ao tema de Propriedade Intelectual - Registro de Personagem

## REGRAS

Cada participante deve escolher um pino de um personagem para realizar o percurso do jogo. O pino deste personagem deverá ser recortado e colado no pino cinza em formato de cone, que servirá como suporte. As cartas devem ser mantidas viradas para baixo.

Para iniciar o jogo, os participantes posicionam seus pinos dos personagens escolhidos na casa “INÍCIO” e rolam o dado. O participante que tirar maior número inicia o jogo e assim por diante. No

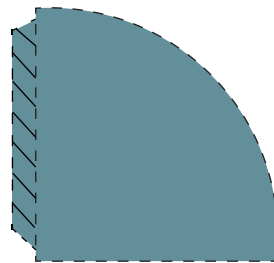
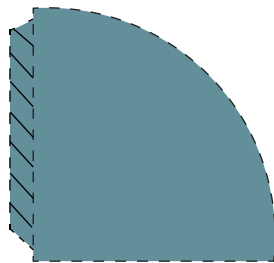
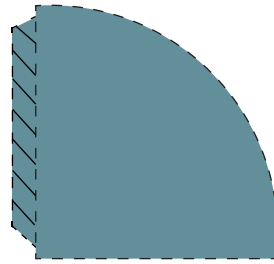
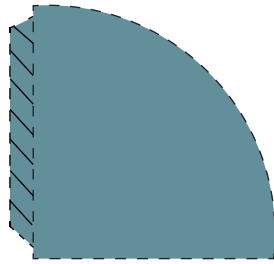
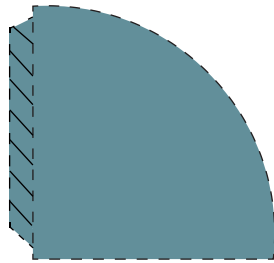
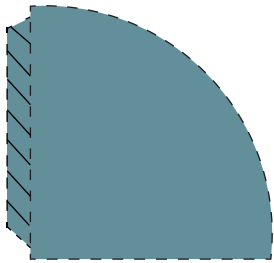
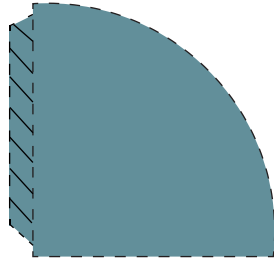
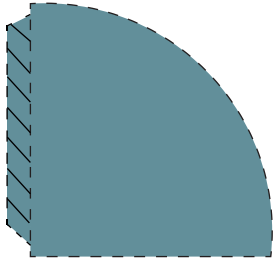
**caso de empate, rola-se o dado novamente afim de definir a ordem de início do jogo.**

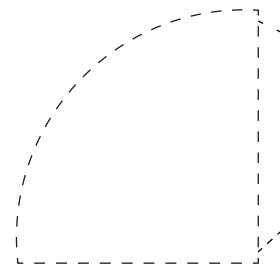
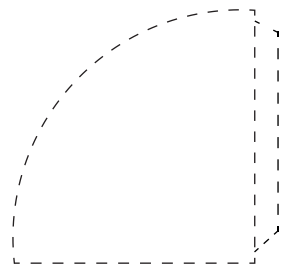
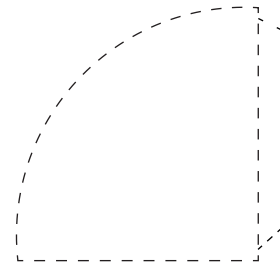
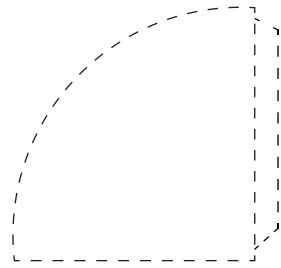
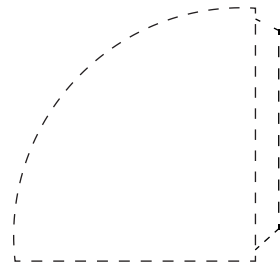
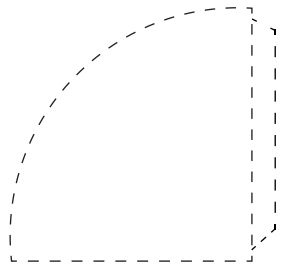
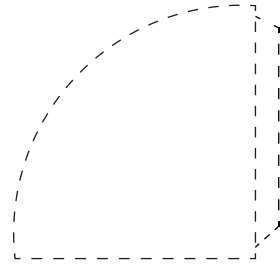
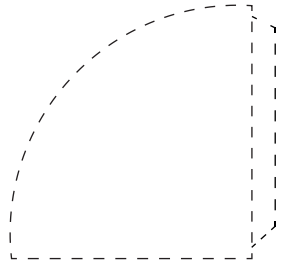
**A cada rolagem do dado, o participante deverá mover o pino do seu personagem entre as casas conforme o número indicado no dado.**

**As casas com ponto de interrogação dão direito a escolher uma carta para responder a uma pergunta. A pergunta deve ser lida pelo adversário em voz alta, juntamente com a orientação do número de casas que devem ser avançadas, no caso de acerto, ou retornadas, no caso de erro. O participante deverá responder à pergunta e seguir com a orientação da carta. A carta respondida deverá ficar em uma pilha de descarte.**

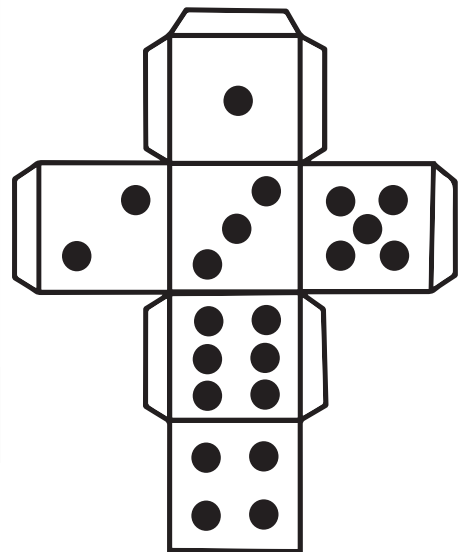
**Caso o participante já tenha caído duas vezes seguidas na casa de interrogação, e na terceira jogada tenha caído novamente em uma casa de interrogação, deverá aguardar nesta casa de interrogação e passar a vez para o outro participante rolar o dado. Ao retornar a sua vez do jogo, o participante então poderá tirar uma carta para responder à pergunta.**

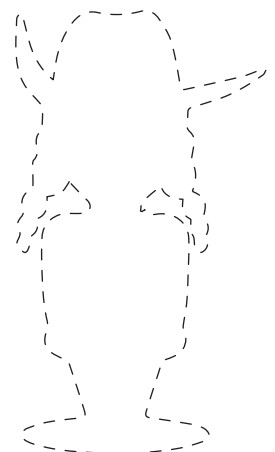
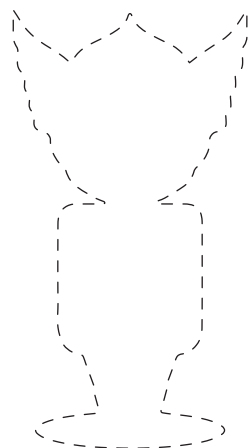
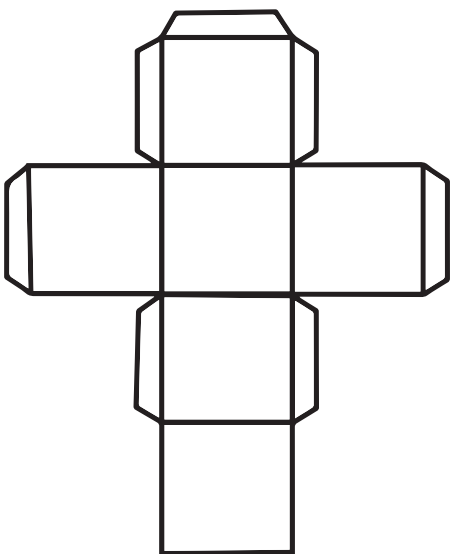
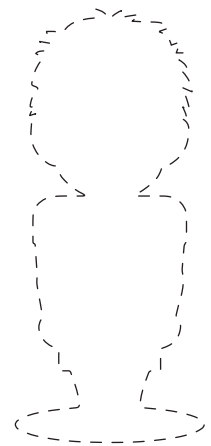
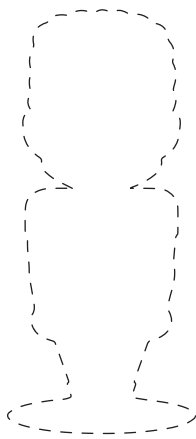
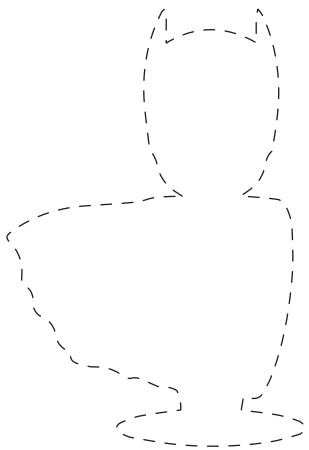
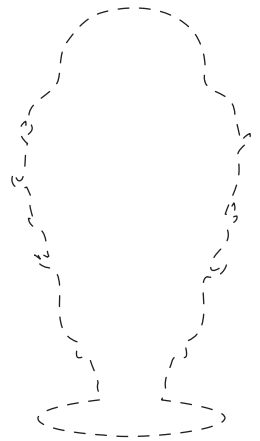
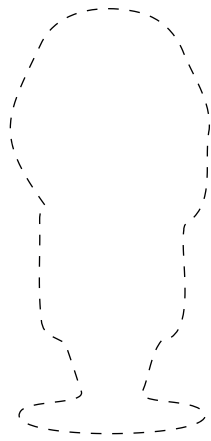
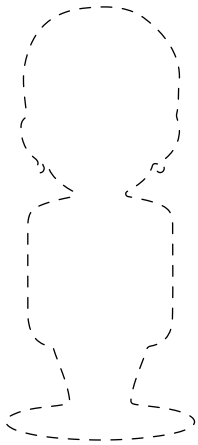
**Ganhará o jogo quem chegar primeiro na casa “Registro do Personagem”, ou quem estiver mais próximo da casa de “Registro do Personagem”, quando todas as cartas já tiverem sido respondidas.**











**No processo de Registro de Personagem, além do formulário de requerimento preenchido e dos documentos solicitados, o que também deverá ser anexado?**

- a) Uma foto do personagem em formato 3x4.
- b) Um Modelsheet do personagem em uma folha de papel A4.

**Acerto** = Avance 2 casas  
**Erro** = Volte 1 casa

Resposta: letra b

**O que é um Modelsheet do Personagem no processo de Registro de Personagem?**

- a) É uma única foto do personagem com pose de frente que deve ser anexado ao requerimento de Registro de Personagem.
- b) É a ilustração de um personagem em várias poses/ângulos (como de frente, de costas, de lado e ¼), que deve ser anexado ao requerimento de Registro de Personagem.

**Acerto** = Avance 1 casa  
**Erro** = Volte 1 casa

Resposta: letra b

**Qual o formulário deve ser baixado e preenchido para iniciar o processo de Registro de Personagem por meio do Direito Autoral?**

- a) Requerimento para Registro de Personagem.
- b) Requerimento para Registro e/ou Averbação.

**Acerto** = Avance 1 casa  
**Erro** = Volte 1 casa

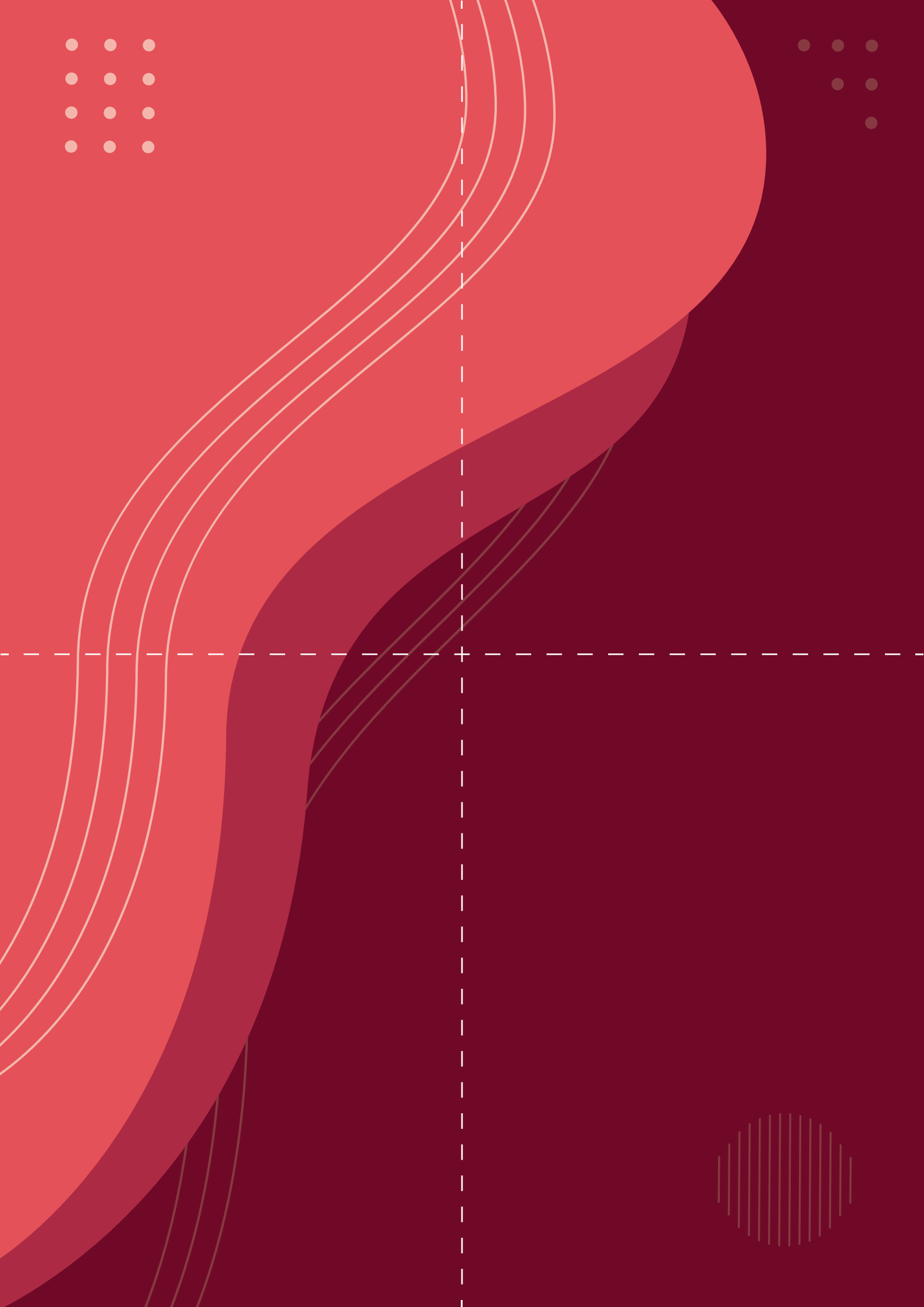
Resposta: letra b

**Onde é realizado o Registro de Personagem? (Lembrando que personagens podem ser criados e apropriados para uso em Jogos Digitais/Software, Jogos de Tabuleiro, Desenho Industrial (modelo para um boneco físico), Marca, Desenho animado)**

- a) Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI).
- b) Biblioteca Nacional (BN).

**Acerto** = Avance 2 casas  
**Erro** = Volte 1 casa

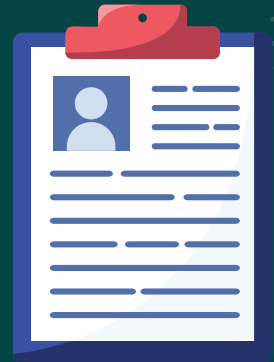
Resposta: letra b





INICIO





**REGISTRO DO  
PERSONAGEM**







**Objetos Educacionais (OE) são todos os materiais disponíveis na Web com fins didáticos, que utilizam a tecnologia como forma de construção e implementação. Os personagens desenvolvidos para softwares/jogos digitais podem ser considerados Objetos Educacionais (OE)?**

a) Sim

b) Não

**Acerto** = Avance 1 casa

**Erro** = Mantenha-se na casa atual

Resposta: letra a

**Onde é realizado o Registro do nome do Personagem como Marca?**

a) Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI).

b) Biblioteca Nacional (BN).

**Acerto** = Avance 1 casa

**Erro** = Volte 1 casa

Resposta: letra a

**No Registro de Personagem poderão ser descritos vários personagens de uma única vez ou apenas poderá ser registrado um personagem por vez?**

a) Poderá ser descrito vários personagens de uma única vez, para aproveitar o valor do Registro que é o mesmo.

b) Apenas poderá ser descrito um personagem por vez.

**Acerto** = Avance 1 casa

**Erro** = Volte 1 casa

Resposta: letra a

**O Registro de Personagem colorido é mais caro que o Registro de Personagem em preto e branco?**

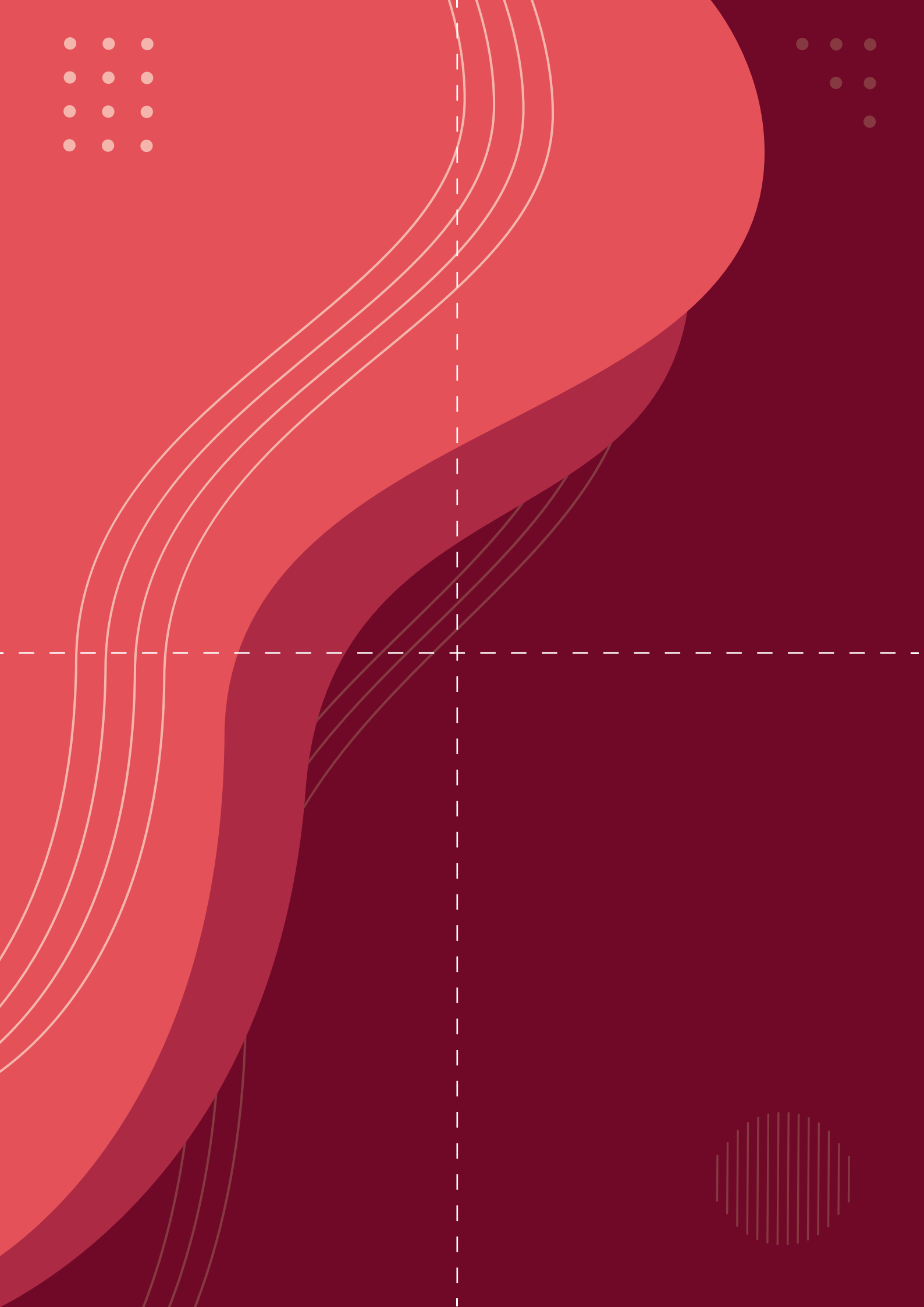
a) Não. Personagens em preto e branco ou coloridos possuem o mesmo valor de Registro.

b) Sim. Personagens coloridos são mais caros que personagens em preto e branco ao realizar o Registro.

**Acerto** = Avance 2 casas

**Erro** = Mantenha-se na casa atual

Resposta: letra b



**Ao registrar um personagem colorido ele ficará vinculado apenas àquela cor?**

- a)** Sim, ficará vinculado apenas àquela cor do Registro.
- b)** Não ficará vinculado as cores do Registro.

**Acerto** = Avance 1 casa

**Erro** = Mantenha-se na casa atual

Resposta: letra a

**No Registro de Personagem, onde devem ser informadas as características do personagem, como nome, características físicas e psicológicas?**

- a)** As informações das características devem ser inseridas em uma Ficha de Personagem rubricada e adicionada ao Modelsheet.
- b)** As informações das características do personagem devem ser inseridas no próprio formulário de Requerimento para Registro e/ou Averbação.

**Acerto** = Avance 1 casa

**Erro** = Volte 1 casa

Resposta: letra a

**Após o Registro do personagem e avaliação da instituição que controla esse Registro, qual o nome do documento entregue ao requerente que resume, certifica e dá fé às principais informações legais assentadas no processo de Registro?**

- a)** Certificado de Registro de Personagem.
- b)** Certidão de Registro ou Averbação.

**Acerto** = Avance 1 casa

**Erro** = Volte 1 casa

Resposta: letra b

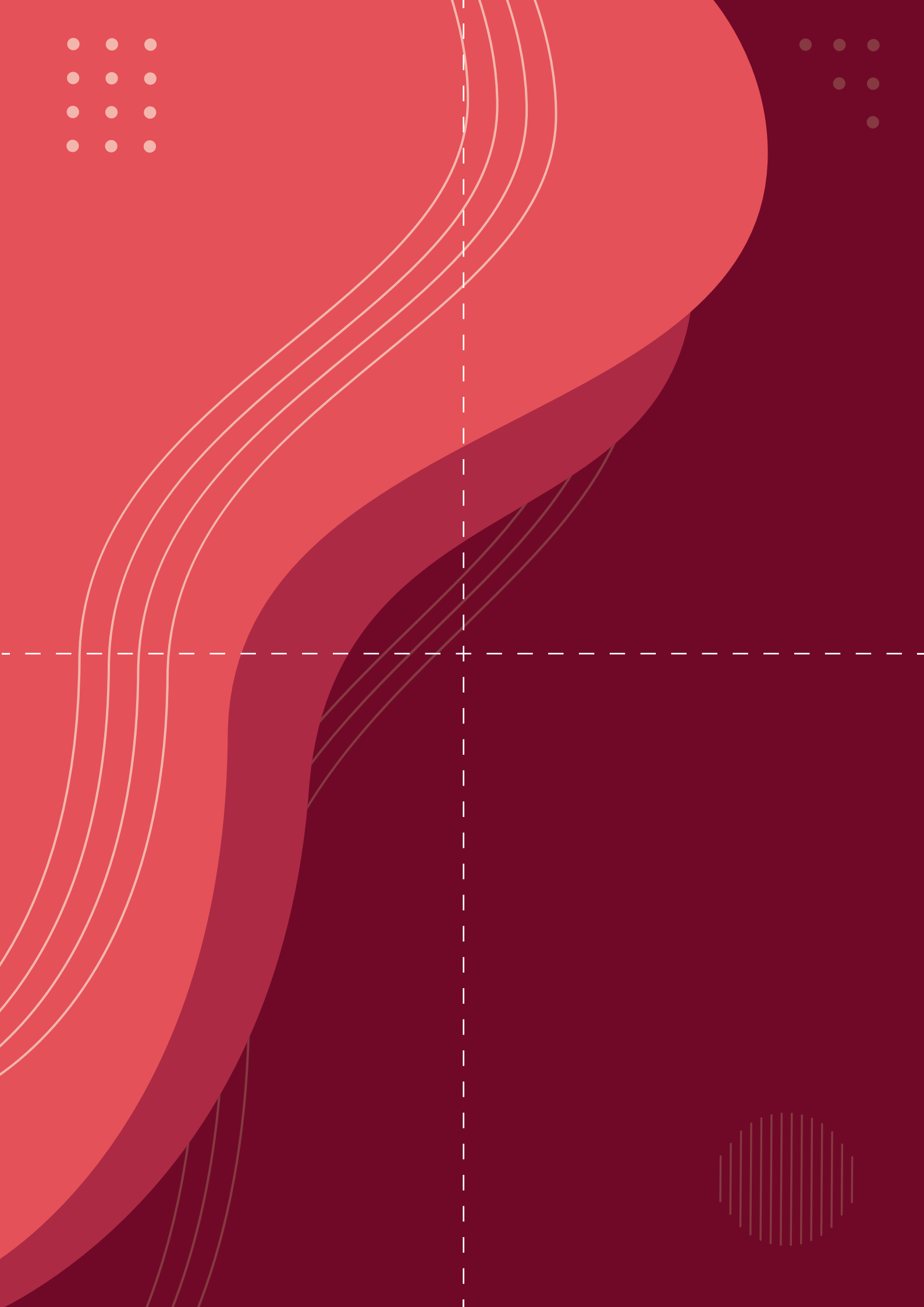
**Para cada formulário de requerimento de Registro de Personagem, poderá ter no máximo quantos autores?**

- a)** Somente 1 autor por formulário de requerimento.
- b)** No máximo 3 autores por formulário de requerimento.

**Acerto** = Avance 1 casa

**Erro** = Volte 1 casa

Resposta: letra b



**Como deve ser direcionada a solicitação do Registro de Personagem, com os documentos, formulários e comprovante de pagamento GRU?**

- a)** O envio desses documentos é através do site da Biblioteca Nacional.
- b)** O envio desses documentos é através de carta registrada ou Sedex para o Escritório de Direitos Autorais da Biblioteca Nacional.

**Acerto** = Avance 1 casa  
**Erro** = Volte 1 casa

Resposta: letra b

**Se um Software/Sistema de Computador for um Jogo Digital, por exemplo, e nesse jogo existirem personagens, esses personagens podem ser protegidos por?**

- a)** Patente de Invenção.
- b)** Direito Autoral.

**Acerto** = Avance 2 casas  
**Erro** = Volte 1 casa

Resposta: letra b

**Ao produzir bonecos do personagem para venda, como esse produto deve ser protegido?**

- a)** Desenho Industrial.
- b)** Patente.

**Acerto** = Avance 2 casas  
**Erro** = Volte 2 casas

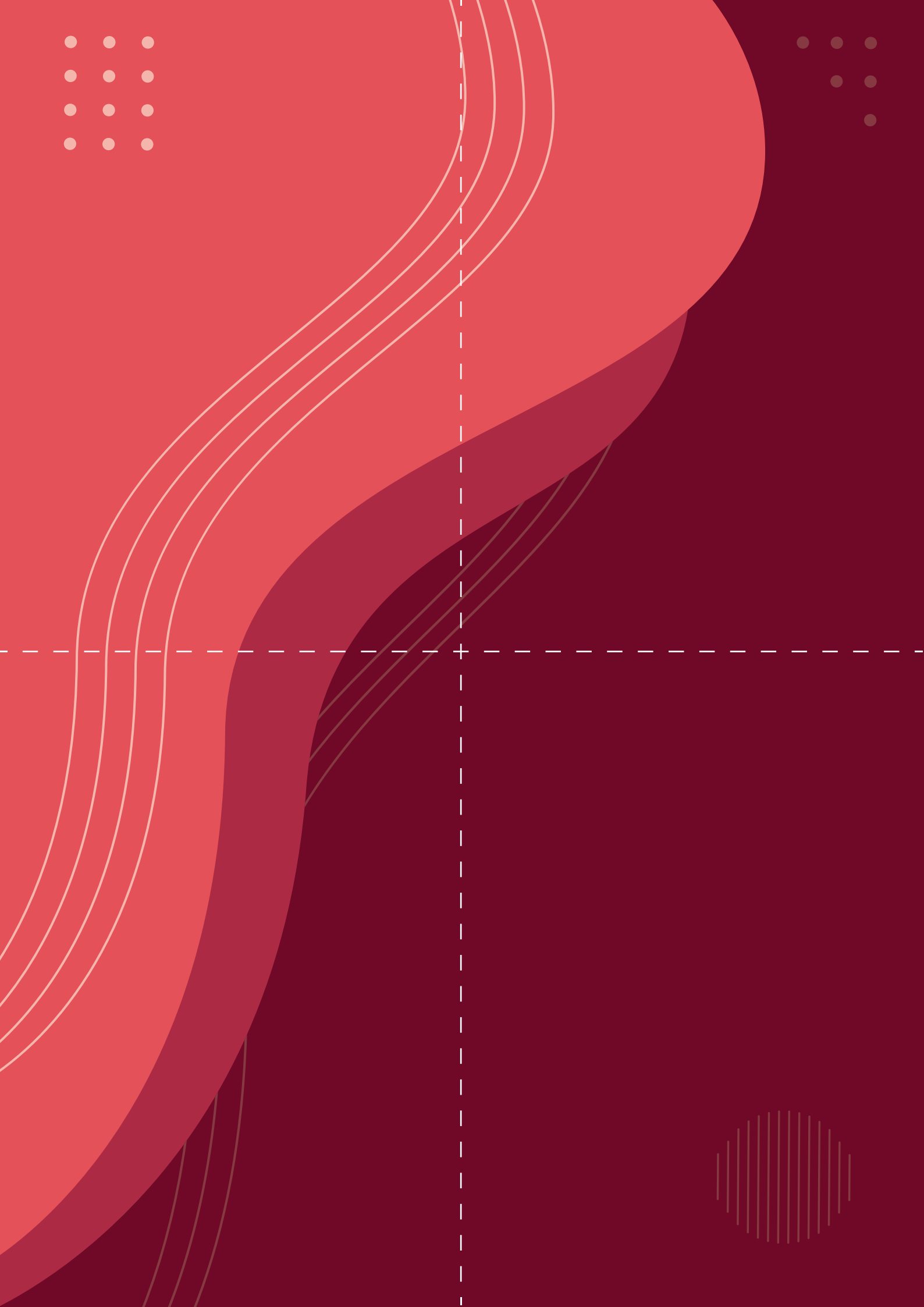
Resposta: letra a

**Para garantir a ligação do nome do personagem às suas imagens, é importante também registrar o nome do personagem como?**

- a)** Marca.
- b)** Patente.

**Acerto** = Avance 1 casa  
**Erro** = Mantenha-se na casa atual

Resposta: letra a



## Como podemos considerar a Propriedade Intelectual?

**a)** Refere-se ao Sistema Legal de Direitos de proteção dos interesses dos criadores sobre todas as formas de criação do espírito humano, sejam estas relacionadas à arte, literatura, ciência ou tecnologia.

**b)** Refere-se ao Sistema Legal de Direitos de proteção dos interesses dos criadores sobre tecnologia.

**Acerto** = Avance 1 casa

**Erro** = Mantenha-se na casa atual

Resposta: letra a

## Propriedade Intelectual engloba três grandes grupos e dentro deles existem subgrupos. Quais são esses três grandes grupos da Propriedade Intelectual?

**a)** Propriedade Industrial, Direito Autoral e Proteção *Sui generis*.

**b)** Direito Autoral, Proteção de dados e Proteção *Sui generis*.

**Acerto** = Avance 1 casa

**Erro** = Mantenha-se na casa atual

Resposta: letra a

## No Registro de Personagem, a ilustração do personagem poderá ser a lápis?

**a)** Sim. Não há problema em ser a lápis, desde que o autor rubrique a página do desenho.

**b)** Não. O desenho finalizado não poderá ser a lápis e o autor deve rubricar a página.

**Acerto** = Avance 1 casa

**Erro** = Mantenha-se na casa atual

Resposta: letra b

## Após produzir bonecos para venda inspirados em personagens de um aplicativo, onde poderá ser realizado o Registro como Desenho Industrial desses produtos?

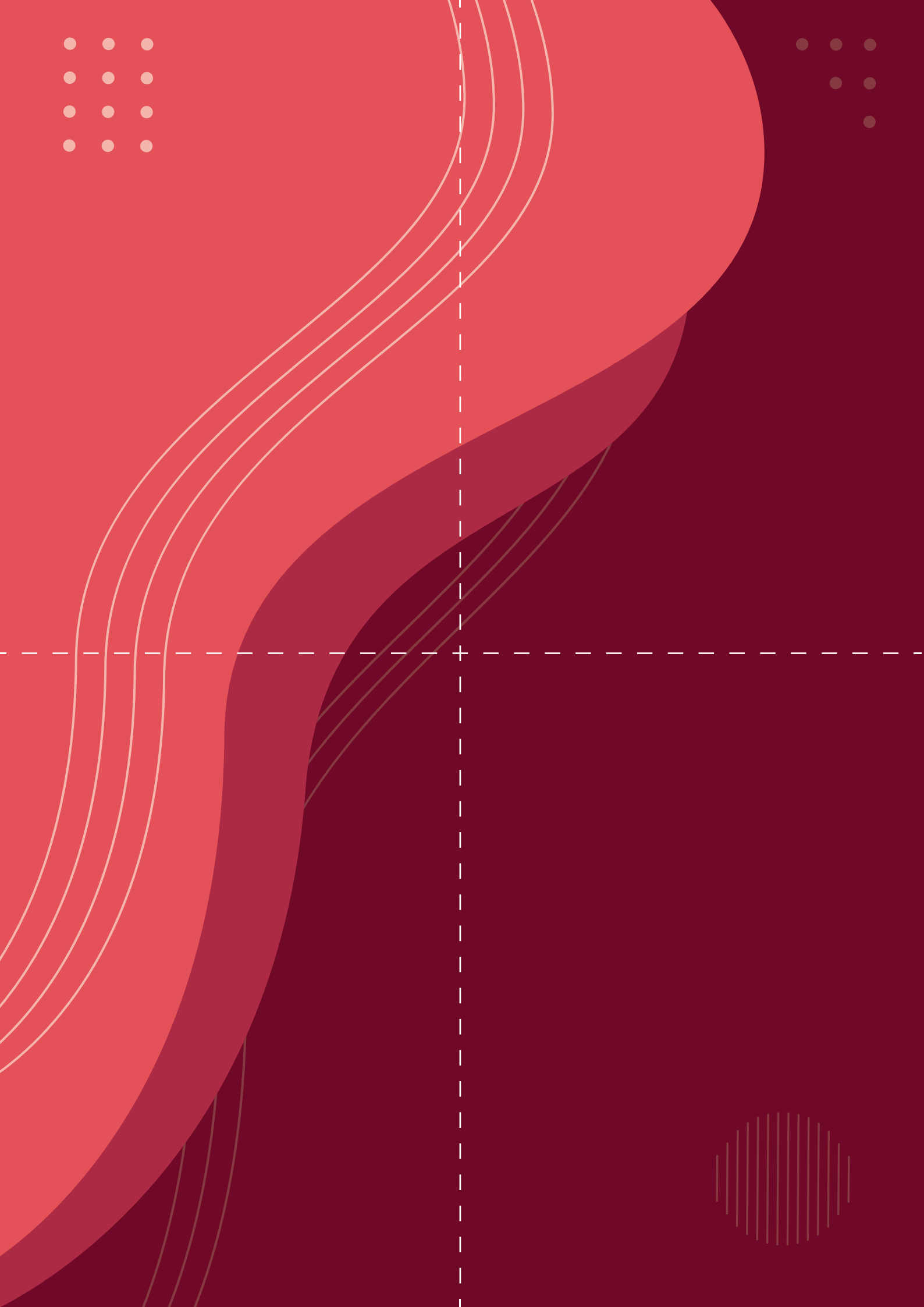
**a)** Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI).

**b)** Biblioteca Nacional (BN).

**Acerto** = Avance 1 casa

**Erro** = Volte 2 casas

Resposta: letra a







# BIBLIOGRAFIA

1. 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.
2. 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.
3. 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
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. BRASIL. Fundação Biblioteca Nacional. Como solicitar o registro de sua obra. Fundação Biblioteca Nacional. [Brasília]: Fundação Biblioteca Nacional, 22 jul.2022. Disponível em <https://www.gov.br/bn/pt-br/servicos/direitos-autorais-1/como-solicitar-o-registro-de-sua-obra>. Acesso em 17 set.2022.
6. NUNES, Maria Augusta S. N.; PINHEIRO-MACHADO, Rita. 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: <https://ieducacao.ceie-br.org/empreendedorismo/>

Mais gibis em:

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

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

## SOBRE OS AUTORES

### **Fernanda Carlos Sabino**

Mestranda no Programa de Pós-graduação em Informática na UNIRIO. Possui graduação em Sistemas de Informação pela Universidade Estácio de Sá (2012) e MBA em Garantia e Qualidade de Software pela Politécnica/UFRJ (2015). Atualmente trabalha na área de qualidade e testes de software.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1208281769689393>

## **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-sanduche) no INESC-ID- IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998). Graduada em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo-RS (1995) . Possui experiência acadêmico- tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica-Propriedade Intelectual. É bolsista produtividade DT-CNPq. 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 XX! 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>

## **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

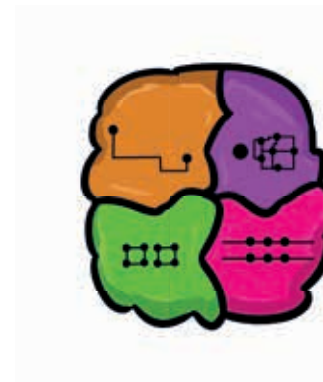
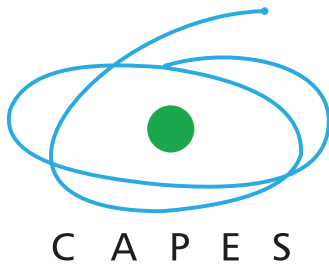
Graduada em Museologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Colaboradora do projeto "Almanques para Popularização de Ciência da Computação", atuando nas áreas de elaboração, ilustração e editoração dos materiais didáticos.

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

## **Agradecimentos**

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

# APOIO



ISBN 978-85-7669-525-7



9 788576 695257 >