



VOLUME 27

RESPONDA DIREITO -
DIREITOS AUTORAIS E CONEXOS

JOGO



THIAGO MARQUES DE REZENDE RIBEIRO
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
RITA PINHEIRO-MACHADO
RACHEL MOURÃO SILVA DE ALMEIDA

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

Rachel Mourão Silva de Almeida

ELABORAÇÃO DO JOGO

Thiago Marques de Rezende Ribeiro

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R434 Resposta direito – Direitos autorais e conexos [recurso eletrônico] / Thiago Marques de Rezende Ribeiro ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2023.
32 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade intelectual ; v. 27).

Modo de acesso: World Wide Web.
Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-7669-539-4 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Direitos autorais. 4. Jogo didático. I. Ribeiro, Thiago Marques de Rezende. II. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. III. Machado, Rita Pinheiro. IV. Almeida, Rachel Mourão Silva de. 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.

THIAGO MARQUES DE REZENDE RIBEIRO
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
RITA PINHEIRO-MACHADO
RACHEL MOURÃO SILVA DE ALMEIDA

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 3: Propriedade Intelectual
Volume 27: Resposta Direito -
Direitos Autorais e Conexos

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.

O tema específico escolhido para o Volume 27 foi o de Direitos Autorais e Conexos, encontrado nos Almanques, Volumes 12 e 13. Este jogo de tabuleiro tem como objetivo ensinar os conceitos básicos sobre o tema de Direitos Autorais e Conexos em formato de perguntas de múltipla escolha, ganhando ou perdendo pontos enquanto se avança pelo tabuleiro. 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?

3 A 7 PARTICIPANTES

OBJETIVO DO JOGO:

Chegar ao final com a maior pontuação, repondo às perguntas.

COMPONENTES DO JOGO:

1 TABULEIRO

1 DADO

6 PINOS (VERMELHA, AMARELA, AZUL, VERDE, BRANCA E PRETA)

34 CARTAS DE PERGUNTAS

1 GABARITO

PREPARAÇÃO PARA O JOGO:

Um jogador em específico deve ficar como juiz, somente na contagem da pontuação dos demais jogadores, e conferindo o gabarito. Cada jogador, exceto o juiz, escolhe um peão para controlar no tabuleiro.

O baralho com as cartas de perguntas fica virado ao lado do tabuleiro, com a face para baixo.

A ordem da rodada será definida pela rolagem do dado, começa quem obtiver a maior pontuação e assim por diante. Em caso de empate, os jogadores empatados, somente, devem rolar novamente o dado para definir a ordem dentre eles.

REGRAS DO JOGO

Os jogadores começam sem pontos.

O jogador da vez lança o dado e anda as casas correspondentes. Caso caia em uma **CASA DE PERGUNTAS (casas na cor vermelha)**, ele pegará uma carta do baralho para responder.

Antes de responder, deverá lançar novamente o dado para determinar a pontuação da carta (1 a 6 pontos). Caso acerte a resposta, o jogador acumula os pontos, se errar ele tira os pontos do placar.

Caso o jogador caia em uma **CASA DE MOVIMENTO (casas na cor amarela)**, se o numero de sua jogada for PAR, ele avança mais 2 casas, se for ÍMPAR ele volta 1 casa.

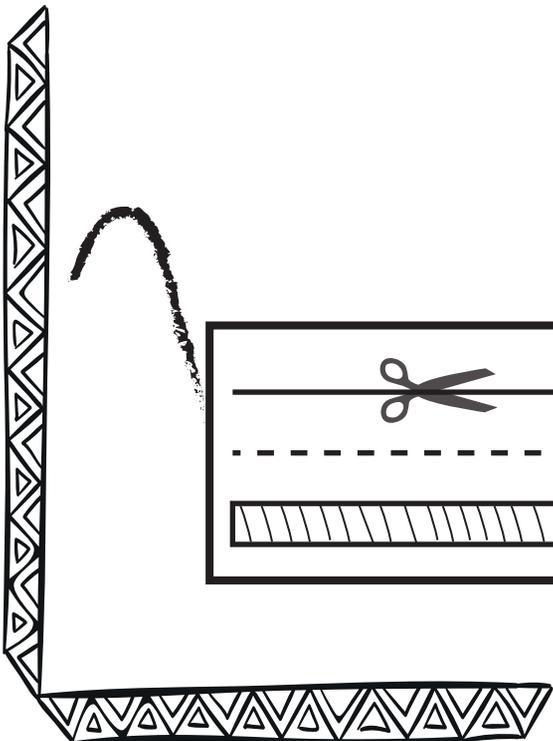
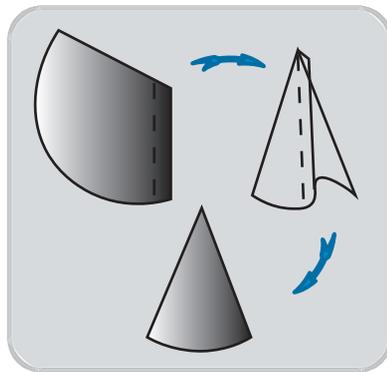
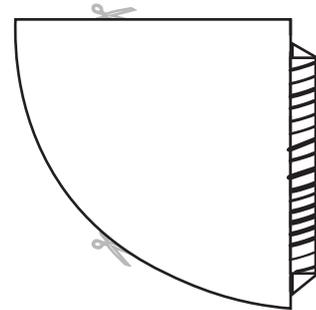
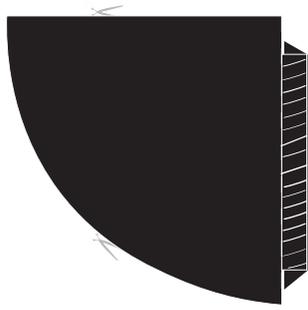
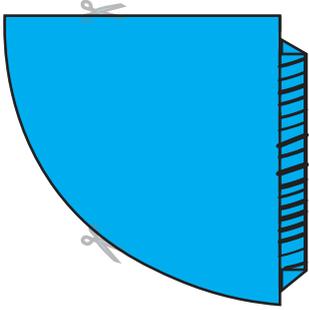
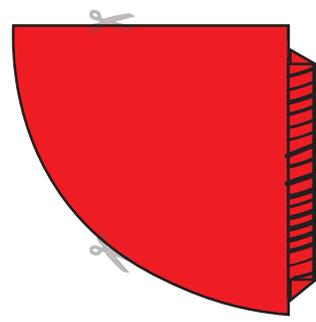
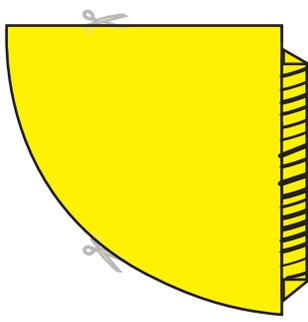
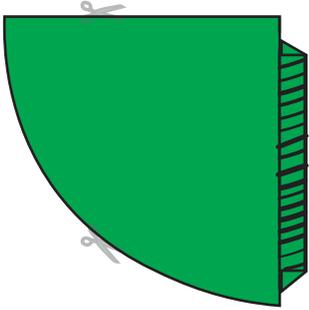
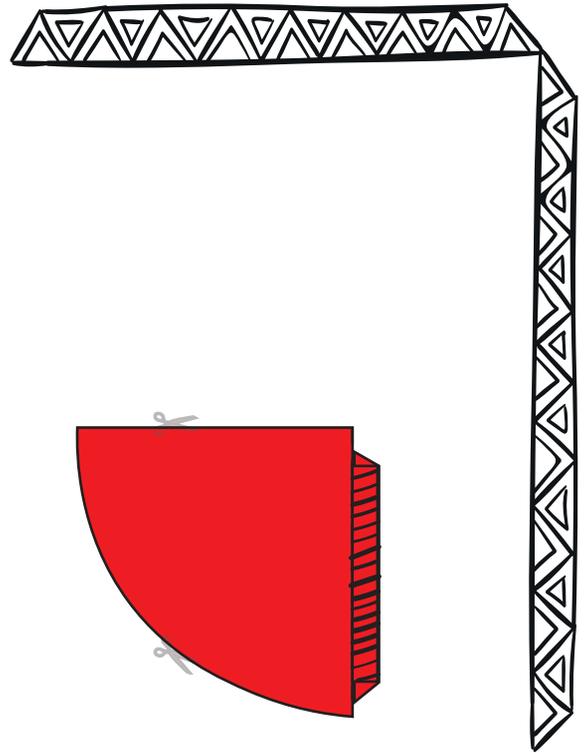
O vencedor do jogo será aquele que tiver a maior pontuação acumulada na contagem final. Essa contagem acontece quando o último jogador chegar ao fim do tabuleiro. O primeiro jogador que chegar à ultima casa, ganha 30 pontos, o restante ganha 20.

Se ao final houver um empate entre os jogadores de maior pontuação, uma nova carta deve ser respondida para desempate. O dado será jogado por cada jogador empatado e aquele que conseguir o maior resultado, responderá primeiro. Caso erre, uma nova carta será retirada do baralho e o próximo jogador com maior número no dado tentará responder, seguirá assim até que um dos jogadores acerte a pergunta.

Caso todos errem, o processo será repetido até que haja um vencedor.

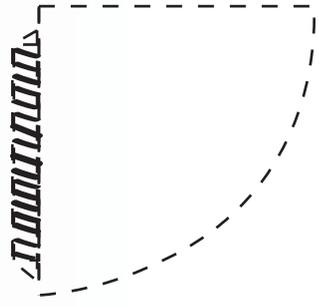
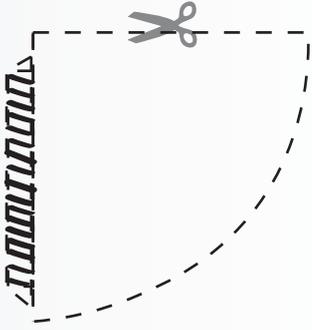
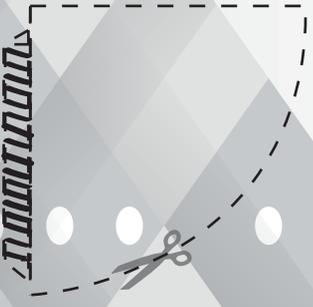
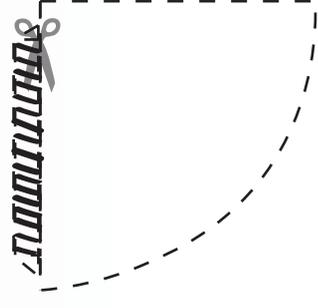
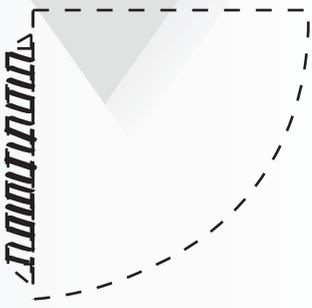
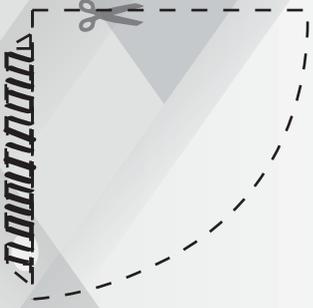


DECAS:

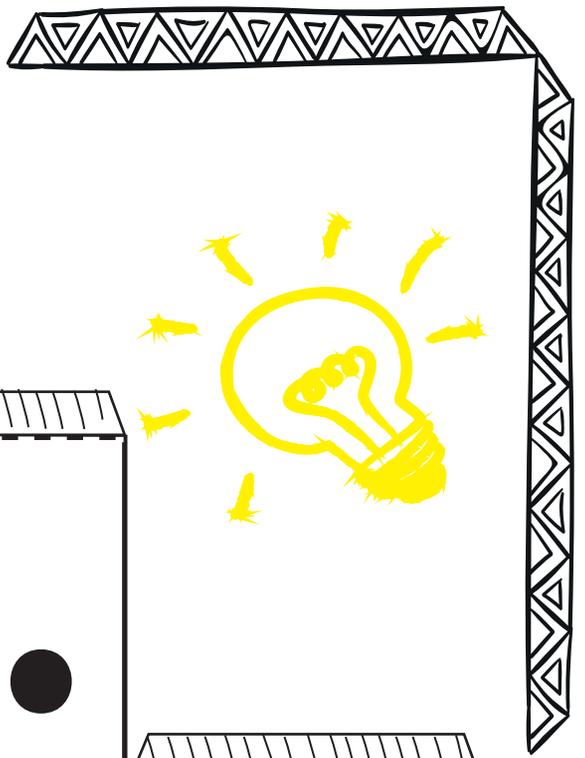
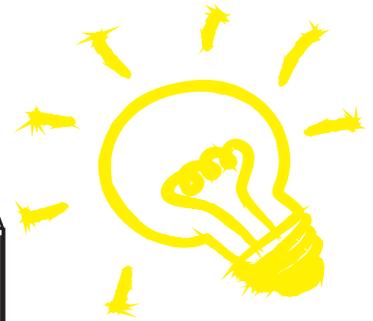
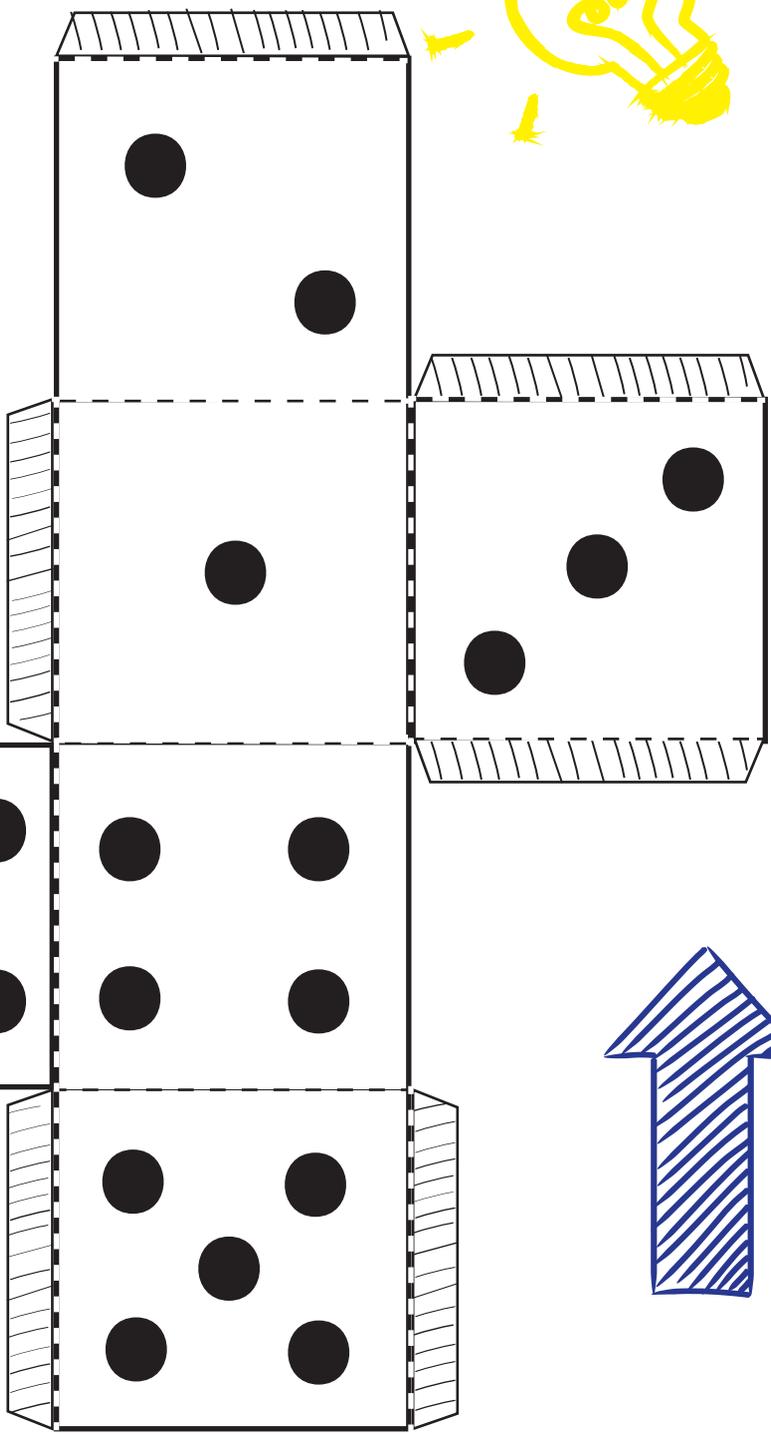
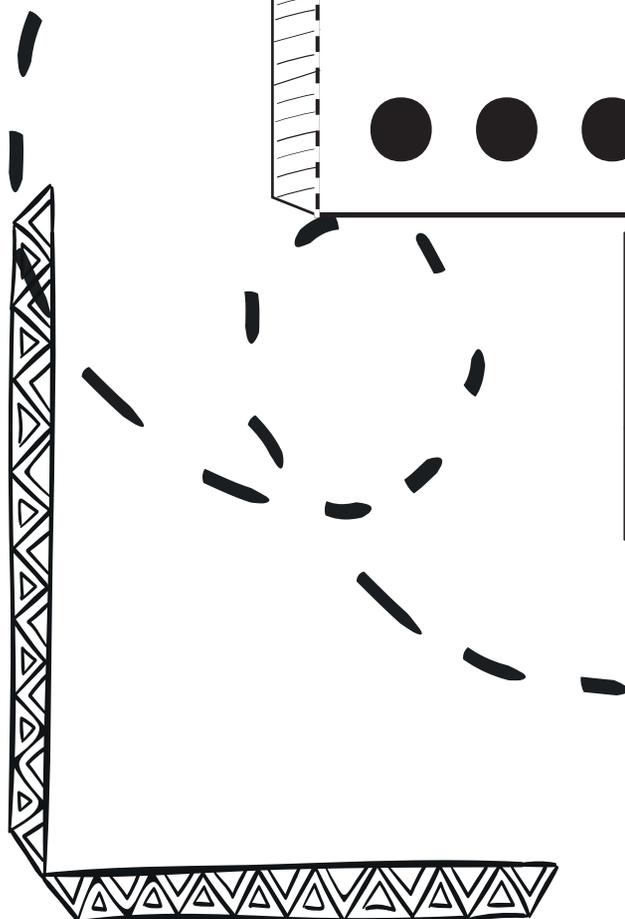
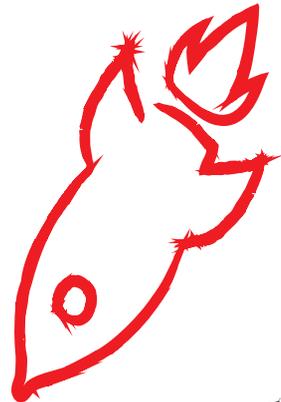


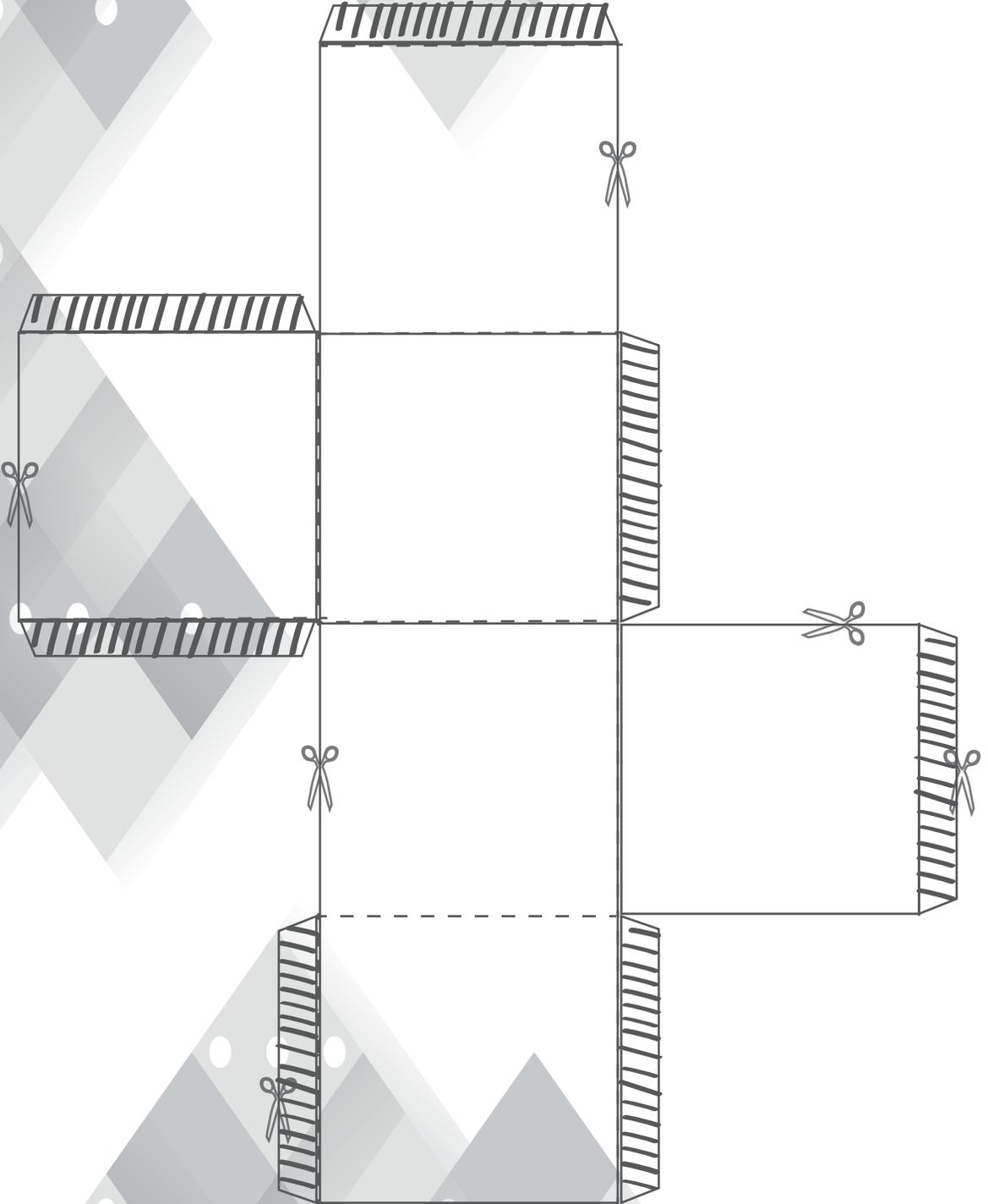
	Cortar
	Dobrar
	Colar





	Cortar
	Dobrar
	Colar







END

72

71

65

67

70

69

68

28

29

30

27

26

31

25

32

4

3

33





Pegue uma Carta

**Par no dado - Ande 2
casas**

**Ímpar no dado - Volte
1 casa**

16

17

18

19

20

21

22

15

14

13

12

11

10

9

34

35

2

2





START

41

42

43

40

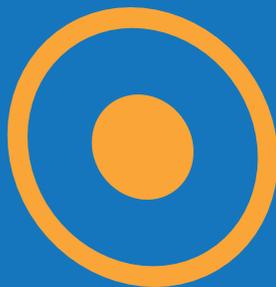


39

38

37

36



35

8

7

6

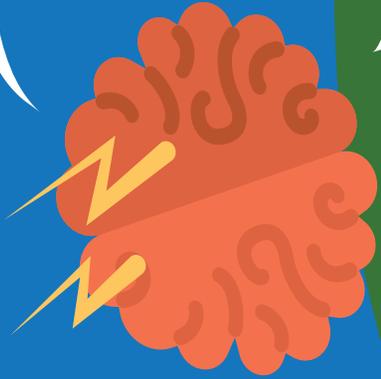
5

1

2

4

3







Resposta Direito 1

Além do Software, o Direito Autoral protege textos de jornais, revistas ou livros, músicas, fotografias, pinturas, esculturas, filmes e várias outras obras intelectuais.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 2

A lei de Direito Autoral concede ao autor ou criador de uma obra o uso exclusivo sobre a obra, impedindo seu uso por terceiros sem a autorização do autor ou criador.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 3

Os Direitos Autorais não protegem textos de jornais, revistas, ou livros, músicas, fotografias, pinturas, esculturas, filmes e várias outras obras intelectuais.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 4

No Brasil, a obra intelectual não é protegida por Direito Autoral desde a sua concepção ou criação.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 5

São direitos concedidos a artistas e intérpretes e para empresas de radiodifusão.

- (A) Direitos Autorais
- (B) Direitos Conexos

Resposta Direito 6

O que o Direito Autoral protege?

- (A) Protege a obra do autor.
- (B) Protege os intérpretes, comunicadores, executantes e os divulgadores de obras intelectuais.

Resposta Direito 7

O que os Direitos Conexos protegem?

- (A) Protegem os intérpretes, comunicadores, executantes e os divulgadores de obras intelectuais.
- (B) Protegem a obra do autor.

Resposta Direito 8

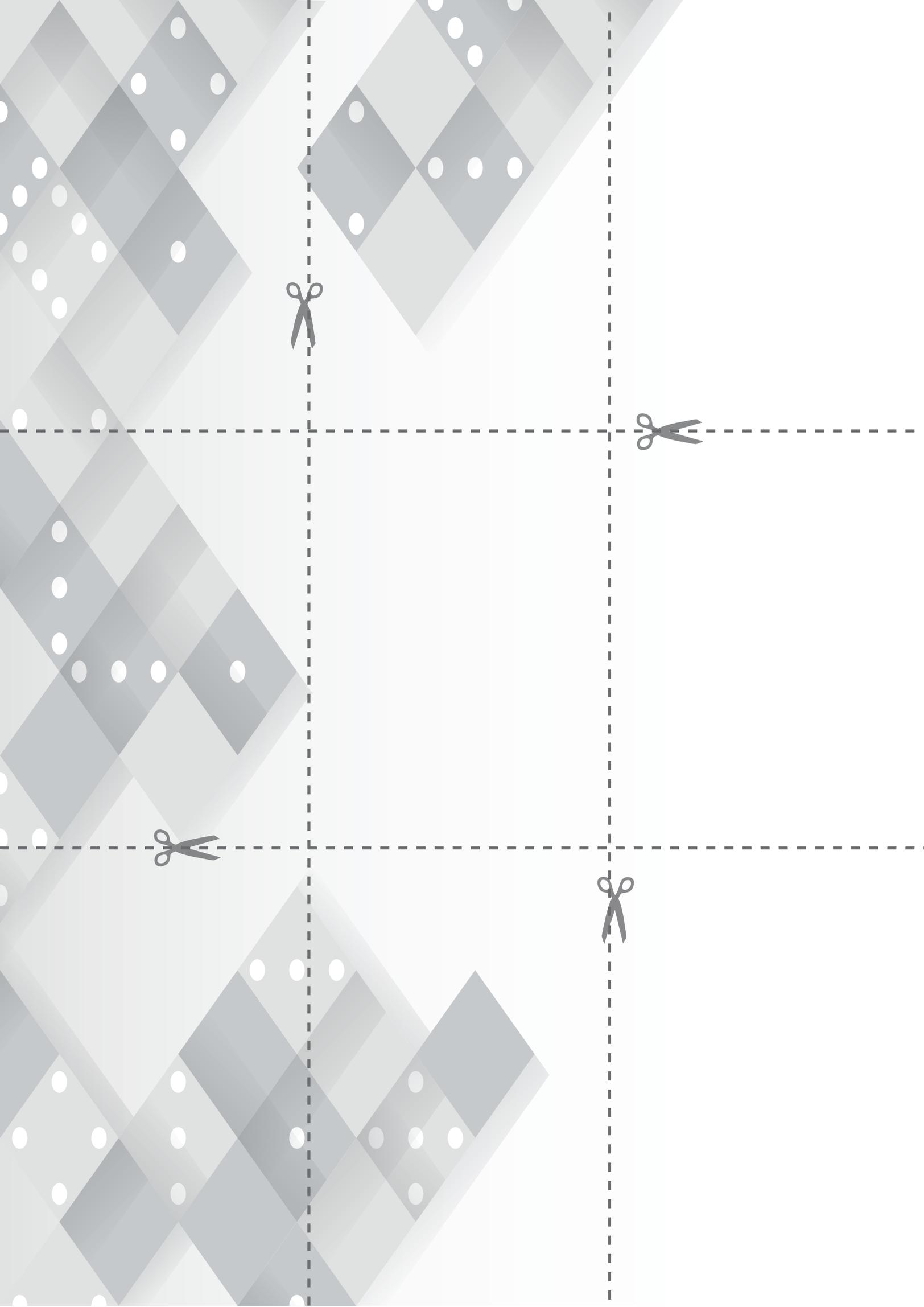
Emissoras de TV e produtores musicais não são protegidos pelos Direitos Conexos.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 9

Leis, decretos, regulamentos e decisões judiciais não são protegidos por Direito Autoral.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso



Resposta Direito 10

O Direito de Autor permite proteger ideias.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 11

O Direito de Autor não protege ideias.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 12

No Brasil, a obra intelectual é protegida por Direito Autoral desde a sua concepção ou criação. O registro da obra em si serve para efeito de prova quanto à paternidade da mesma.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 13

Nomes de publicações, como jornais e revistas não são protegidos por Direito Autoral.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 14

Nomes de publicações, como jornais e revistas são protegidos por Direito Autoral.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 15

Textos de tratados ou convenções não são protegidos por Direito Autoral.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 16

Leis, decretos, regulamentos e decisões judiciais são protegidos por Direito Autoral.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 17

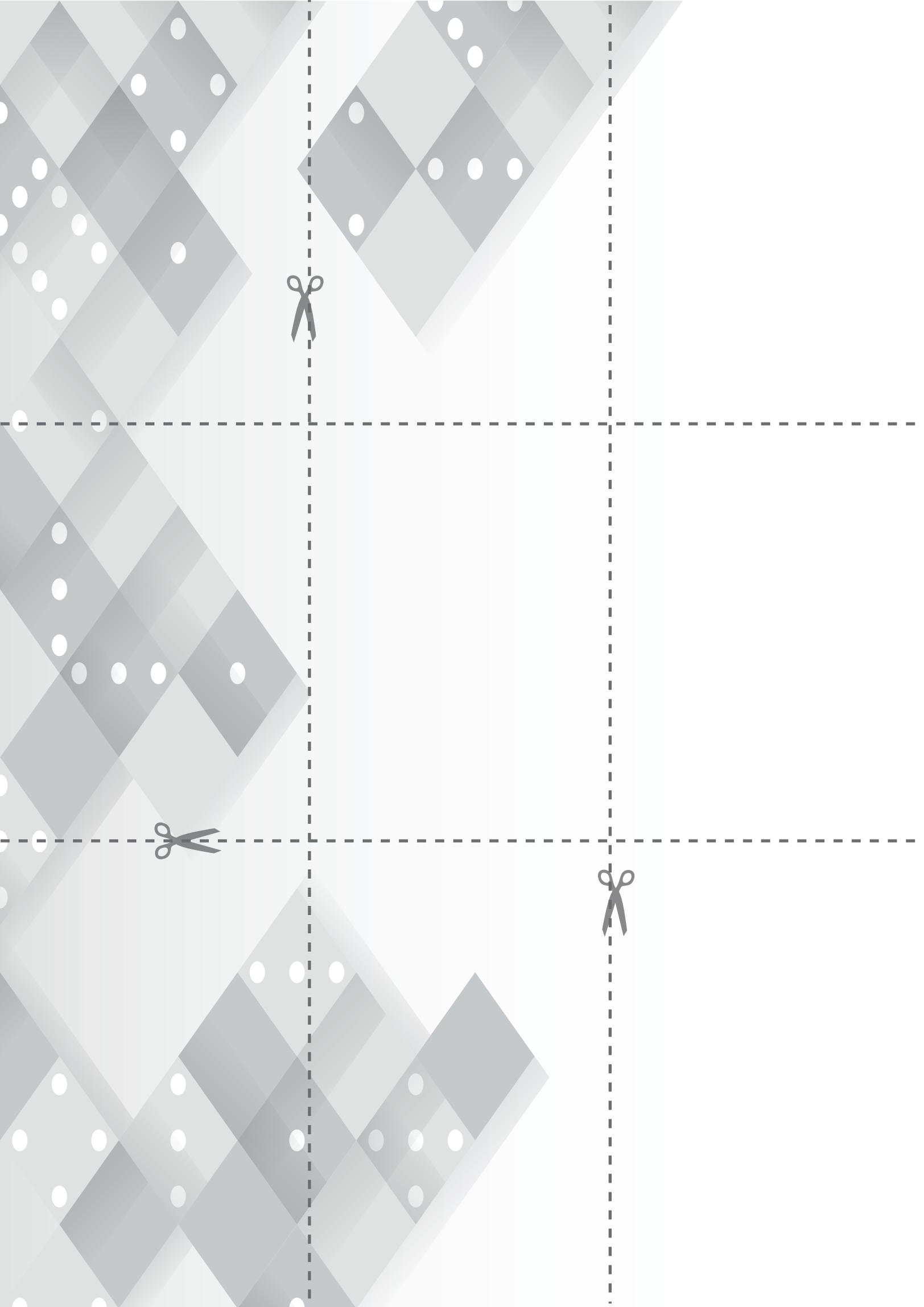
Para uma obra ser protegida por Direito Autoral, ela deve ser original, ou seja, não ser uma cópia fiel de outra que já existe.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 18

Para uma obra ser protegida por Direito Autoral, ela não necessariamente deve ser original.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso



Resposta Direito 19

Direitos Morais não são relacionados a proteção da integridade criativa.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 20

Direitos Morais protegem a integridade criativa.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 21

Direitos Autorais são independentes dos Direitos Patrimoniais.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 22

Direitos Autorais são dependentes dos Direitos Patrimoniais.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 23

São características dos Direitos Autorais:

- (A) Inalienáveis, irrenunciáveis, imprescritíveis.
- (B) Inalteráveis, inalienáveis, irrenunciáveis.
- (C) Inalienáveis, irrenunciáveis, inatingíveis.

Resposta Direito 24

Em quais categorias podemos classificar os Direitos Morais?

- (A) Paternidade e integridade.
- (B) Identidade e paternidade.
- (C) Identidade e integridade.
- (D) Paternidade e identidade.

Resposta Direito 25

Direitos Patrimoniais podem ser cedidos pelo autor da obra.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 26

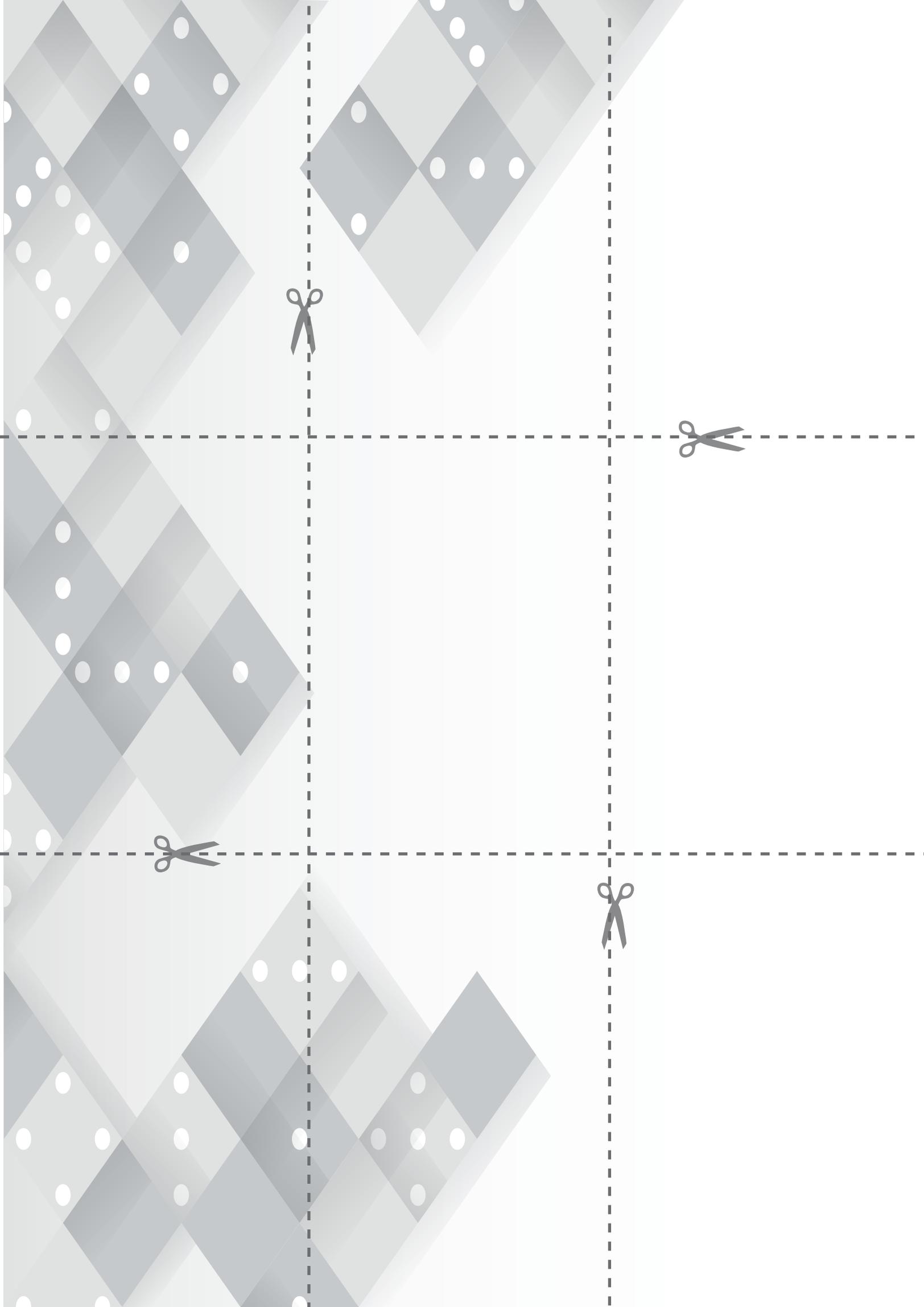
Direitos Patrimoniais não podem ser cedidos pelo autor da obra.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 27

Sites de internet podem ser protegidos por Direito Autoral.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso



Resposta Direito 28

Sites de internet não podem ser protegidos por Direito Autoral.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 29

O comprador de um livro não tem o direito de fazer cópias da obra para venda, de disponibilizar na internet ou de adaptar para o cinema por conta de qual tipo de Direito?

- (A) Direito Moral
- (B) Direito Patrimonial

Resposta Direito 30

O comprador de uma obra só possui o seu Direito Patrimonial.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 31

O comprador de uma obra possui o Direito Moral da mesma.

- (A) Verdadeiro
- (B) Falso

Resposta Direito 32

A proteção Autoral no exterior é possível por conta de que tratado?

- (A) Tratado de Berna
- (B) Tratado de Versalhes
- (C) Tratado de Tordesilhas

Resposta Direito 33

Depois de passado o tempo de proteção da obra após o falecimento do autor, o que ocorre?

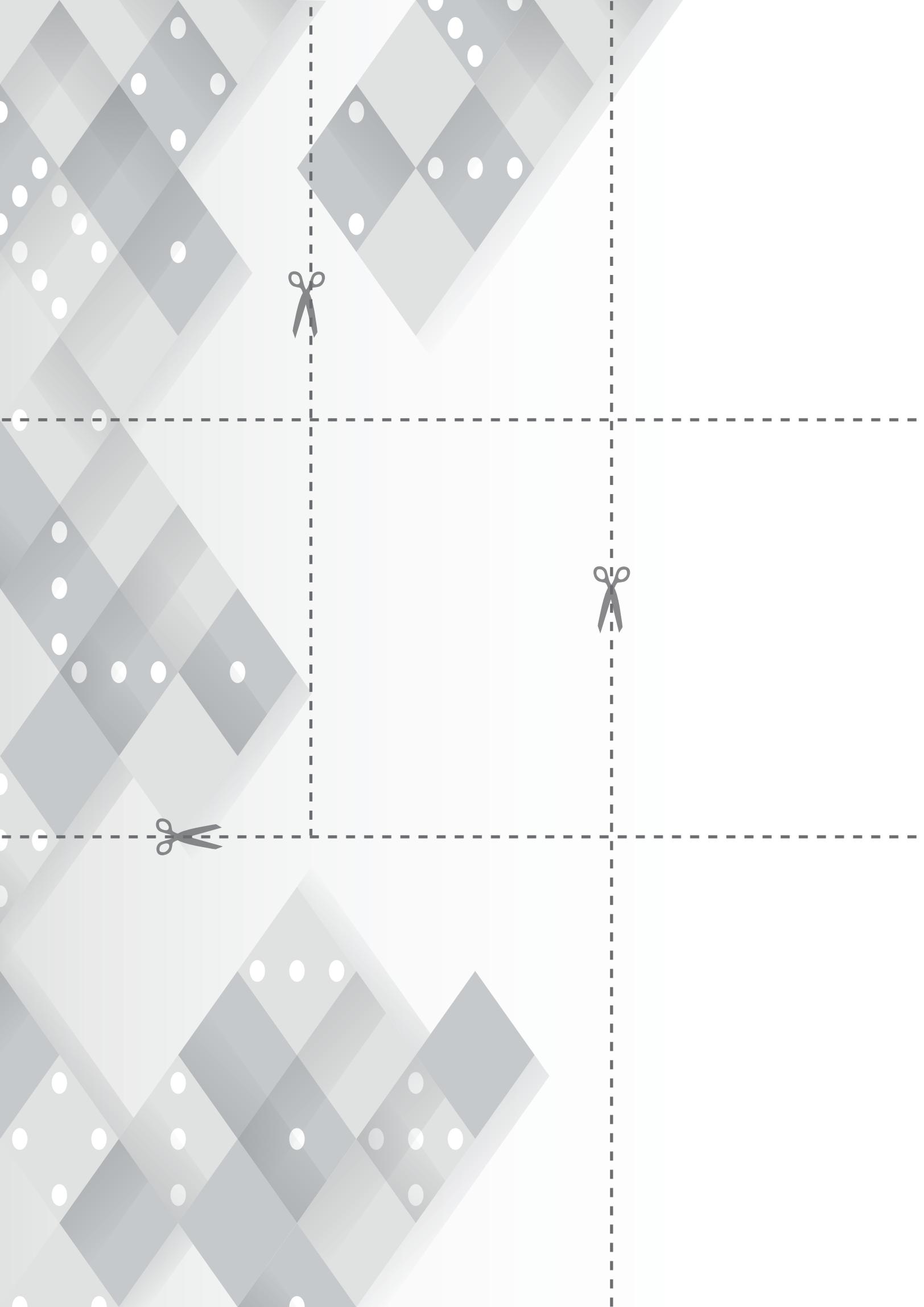
- (A) A obra cai em domínio público
- (B) A obra vai para a iniciativa privada

Resposta Direito 34

No Brasil, se o autor de uma obra falece, por quanto tempo a sua obra fica protegida pelos Direitos Autorais?

- (A) 50 anos contados a partir do primeiro dia do ano imediato ao falecimento do autor
- (B) 70 anos contados a partir do primeiro dia do ano imediato ao falecimento do autor.
- (C) 100 anos contados a partir do primeiro dia do ano imediato ao falecimento do autor.





GABARITO

- 01 - A
- 02 - A
- 03 - B
- 04 - B
- 05 - B
- 06 - A
- 07 - A
- 08 - B
- 09 - A
- 10 - B
- 11 - A
- 12 - A
- 13 - B
- 14 - A
- 15 - A
- 16 - B
- 17 - A
- 18 - B
- 19 - B
- 20 - A
- 21 - A
- 22 - B
- 23 - A
- 24 - A
- 25 - A
- 26 - B
- 27 - A
- 28 - B
- 29 - A
- 30 - A
- 31 - B
- 32 - A
- 33 - A
- 34 - B



BIBLIOGRAFIA

SILVA, I. D. ; NUNES, M. A. S. N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; BARBOSA, A. S.
[ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 12: Direitos Autorais e Conexos - Parte 1.](#) 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 12. 24p.

SILVA, I. D. ; NUNES, M. A. S. N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; BARBOSA, A. S.
[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.

SILVA, R. E.; NUNES, MARIA A. S. N.; PINHEIRO-MACHADO, R.; MONTEIRO, A. C.
[M. ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual Volume 20: Gerenciando Ativos por Propriedade Intelectual.](#) Porto Alegre: SBC, 2022, v.20. p.40.

Mais gibis em:

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

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

SOBRE OS AUTORES

Thiago Marques de Rezende Ribeiro

Mestrando pelo Programa de Pós-graduação em Informática (PPGI) pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), tem especialização em Sistemas Inteligentes de Apoio a Decisão em Negócios pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ) e Bacharelado em Ciência da Computação pela Universidade Veiga de Almeida (UVA) - RJ. Trabalha atualmente como Analista de Tecnologia da Informação pela DATAPREV.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6166857653236655>

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-sanduíche) 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). 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. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>
<http://almanquesdacomputacao.com.br>
<http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8yyAAAAJ>

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>

Rachel Mourão Silva de Almeida

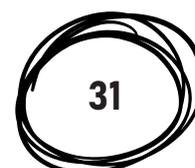
Bolsista de Iniciação Científica pelo PIBIC/CNPq

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.

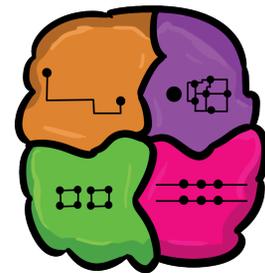
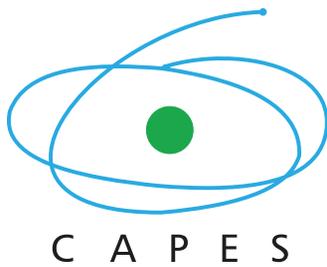
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2034100226109004>

Agradecimentos

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



APOIO



ISBN 978-85-7669-539-4

