ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 3 Propriedade Intelectual

VOLUME 29

COMÉRCIO ELETRÔNICO E PROPRIEDADE INTELECTUAL

JOGO

GABRIEL DOS REIS MARQUES
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
SUZANA LEITÃO RUSSO
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
Gabriel dos Reis Marques

REVISÃO GERAL
Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C732 Comércio eletrônico e propriedade intelectual [recurso eletrônico] / Gabriel dos Reis Marques ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2024.

52 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade intelectual ; v. 29).

Modo de acesso: World Wide Web.
Inclui bibliografia.
978-85-7669-564-6 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Jogo didático. I. Marques, Gabriel dos Reis. II. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. III. Russo, Suzana Leitão. IV. Pinheiro-Machado, Rita. 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 – Almanaques 004 (059)
2. Propriedade intelectual, comercial, científica 347.77

UNIRIO

SBC Sociedade Brasileira de Computação CHANCELADO

Este gibi foi diagramado para ser impresso em folha A3, frente e verso, e formato livreto.

GABRIEL DOS REIS MARQUES
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
SUZANA LEITÃO RUSSO
RITA PINHEIRO-MACHADO
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 3: Propriedade Intelectual
Volume 29: Comércio Eletrônico e Propriedade Intelectual

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2024

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D n°313532/2019-2, coordenada pela profª. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvida no Departamento de Informática Aplicada (DIA) / Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI) e Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Também está vinculada a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pela UNIRIO. Este jogo foi produzido pelo projeto Almanaques 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 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.

O jogo deste Volume 29 tem a finalidade de apresentar conceitos gerais de Propriedade Intelectual e Industrial considerando seu vínculo com o Comércio Eletrônico. Além disso, o jogo também tem como objetivo incentivar a recreação por meio do incentivo à integração entre os jogadores e o uso de dinâmicas offline.

(as Autoras)

COMO JOGAR?

PARA 6 JOGADORES E 1 INTERLOCUTOR

OBJETIVO: REGISTRAR O DOMÍNIO WEB E CHEGAR AO FINAL DO TABULEIRO.

CONTEÚDO:

1 DADO
1 TABULEIRO
6 PINOS DIVERSOS
48 NOTAS DE DINHEIRO
12 CARTAS COM NOMES DE PAÍSES
6 CARTAS DE PERGUNTA DO DESAFIO DE COR LILÁS
6 CARTAS DE RESPOSTA DO DESAFIO DE COR LILÁS
4 CARTAS DE RESPOSTA DAS CASAS DE COR SALMÃO
6 CARTAS DE REGISTRO DE MARCA
6 CARTAS DE REGISTRO DE DOMÍNIO
6 CARTAS DE DIREITO AUTORAL
6 CARTAS DE PATENTE DE INVENÇÃO

PREPARAÇÃO:

1. O JOGO PODE SER JOGADO POR ATÉ 6 PESSOAS E 1 INTERLOCUTOR PARA CONFERIR AS RESPOSTAS. NÃO SENDO POSSÍVEL UM INTERLOCUTOR, ESCOLHER UM DOS PARTICIPANTES PARA ASSUMIR ESTA RESPONSABILIDADE.
2. DEFINIR A ORDEM DOS JOGADORES JOGANDO O DADO. O JOGADOR QUE TIRAR O MAIOR NÚMERO COMEÇA O JOGO E O PRÓXIMO A JOGAR É O JOGADOR A SUA ESQUERDA.

REGRAS

1. CADA JOGADOR POSICIONA O PINO DE SUA ESCOLHA NA CASA ESCRITO “INÍCIO” E COMEÇA O JOGO COM R$50,00. APÓS JOGAR O DADO, O JOGADOR IRÁ ANDAR COM O SEU PINO A QUANTIDADE DE CASAS CORRESPONDENTES.

2. CADA CASINHA CORRESPONDE A UMA AÇÃO:

• NAS CASAS COR LARANJA, É OBRIGATÓRIO A PARADA! CASO O JOGADOR NÃO TENHA DINHEIRO PARA FAZER A AÇÃO, ELE DEVERÁ SE DESLOCAR PARA O BANCO MAIS PRÓXIMO NO SENTIDO CONTRÁRIO AO ANDAMENTO DO JOGO;

• NAS CASAS COR VERDE, “SORTE”, O JOGADOR DEVERÁ LER A INFORMAÇÃO CONTIDA NA CASA E RECEBER R$20;

• NAS CASAS COR ROSA, “VIAGEM DE NEGÓCIOS”, O JOGADOR DEVERÁ PEGAR UMA CARTA DE PAÍSES. CASO O JOGADOR TIVER REGISTRO DEPOSITADO NO PAÍS, O JOGO SEGUE. SE O JOGADOR NÃO TIVER REGISTRO DEPOSITADO NAQUELE PAÍS, O JOGADOR PERDE A QUANTIDADE DE DINHEIRO INDICADA NO TABULEIRO;

• NAS CASAS COR AMARELO, "BANCO", O JOGADOR DEVERÁ RECEBER O DINHEIRO INDICADO NO TABULEIRO;

• NAS CASAS COR SALMÃO, COM PERGUNTAS, O JOGADOR DEVERÁ RESPONDER AS PERGUNTAS UTILIZANDO AS PALAVRAS DESTACADAS NO CANTO SUPERIOR DIREITO DO TABULEIRO. CASO RESPONDA CORRETAMENTE, O JOGADOR SEGUE O JOGO NORMALMENTE. CASO RESPONDA DE FORMA ERRADA, O JOGADOR PERDE O DINHEIRO INDICADO NO TABULEIRO;

• NAS CASAS DE COR LILÁS QUE REPRESENTA DESAFIO, O INTERLOCUTOR IRÁ FAZER UMA PERGUNTA PARA TODOS OS PARTICIPANTES RESPONDEREM. APÓS LER A PERGUNTA DA CARTA DE DESAFIO, ELE O MESMO COLOCARÁ AS CARTAS COM AS POSSÍVEIS RESPOSTAS NA MESA E, QUANDO APARECER A RESPOSTA PARA A QUESTÃO, TODOS DEVEM COLOCAR A MÃO POR CIMA DO PAPEL. QUEM COLOCAR A MÃO PRIMEIRO, GANHA O DESAFIO E R$50;

• NAS CASAS QUE INDICAM AÇÃO PARA REGISTRAR MARCA OU DOMÍNIO, O JOGADOR DEVERÁ PEGAR AS CARTAS DE PAÍSES E ESCOLHER UM DOS PAÍSES PARA REGISTRAR A MARCA OU O DOMÍNIO NESSE DETERMINADO PAÍS, ANUNCIANDO E MOSTRANDO A CARTA PARA OS DEMAIS JOGADORES. FEITO ISSO, ELE DEVERÁ DEVOLVER

A CARTA AO MONTE RESPECTIVO.

3. SE OS JOGADORES CAÍREM NA MESMA CASA, O JOGADOR QUE CHEGOU PRIMEIRO À CASA DEVERÁ VOLTAR UMA CASA.

4. VENCE O JOGADOR QUE CHEGAR PRIMEIRO AO FIM. DESDE QUE TENHA REGISTRADO UMA MARCA OU UM DOMÍNIO. CASO NÃO TENHA REGISTRADO, VOLTARÁ A CASA 1 (INÍCIO).

PERGUNTAS DE DESAFIO DAS CASAS DE COR LILÁS

PERGUNTA 1: SEGUNDO A LEI BRASILEIRA. O CONCEITO A SEGUIR CORRESPONDE A: ____ É TODO SINAL DISTINTIVO, VISUALMENTE PERCEPTÍVEL, QUE IDENTIFICA E DISTINGUE PRODUTOS E SERVIÇOS, BEM COMO CERTIFICA A CONFORMIDADE COM DETERMINADAS NORMAS OU ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS.

PERGUNTA 2: QUAL O TIPO DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL QUE POSSIBILITA A IDENTIFICAÇÃO DA ORIGEM DE UM PRODUTO OU SERVIÇO QUANDO UMA DETERMINADA REGIÃO OU PAÍS TENHA SE TORNADO CONHECIDO OU QUANDO UMA DETERMINADA CARACTERÍSTICAS OU QUALIDADE DO PRODUTO OU DO SERVIÇO SE DEVE A SUA ORIGEM GEOGRÁFICA?

PERGUNTA 3: COMO NA WEB NÃO HÁ TERRITORIALIDADE, LITÍGIOS PODEM ACONTECER (COMO DOMÍNIOS DE INTERNET SEREM ADQUIRIDOS DE MÁ FÉ). QUEM É A RESPONSÁVEL POR LIDAR COM ESSES LITÍGIOS?

PERGUNTA 4: É POSSÍVEL REGISTRAR O CÓDIGO FONTE DE UM SOFTWARE EM SEU SITE POR MEIO DO REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR EM QUAL ÓRGÃO NO BRASIL?

PERGUNTA 5: COMO SÃO CHAMADOS OS LOCAIS ONDE FICAM ARMAZENADAS AS PÁGINAS WEB, COMO POR EXEMPLO, INPI.ORG.BR?

PERGUNTA 6: O QUE É: UM CONJUNTO DE DIREITOS QUE INCIDEM SOBRE A CRIAÇÃO DO INTELECTO HUMANO TRATA-SE DE UM TERMO GENÉRICO UTILIZADO PARA DESIGNAR OS DIREITOS DE PROPRIEDADE QUE INCIDEM SOBRE A PRODUÇÃO INTELECTUAL HUMANA (COISA INTANGÍVEL, ATIVO INTANGÍVEL), NOS DOMÍNIOS INDUSTRIAL, CIENTÍFICO, LITERÁRIO E ARTÍSTICO, ASSEGURANDO AO TITULAR O DIREITO DE AUFERIR RECOMPENSA PELA PRÓPRIA CRIAÇÃO, POR DETERMINADO PERÍODO DE TEMPO.

CARTA DE PERGUNTA

CARTA DE PERGUNTA

CARTA DE PERGUNTA

CARTA DE PERGUNTA

CARTA DE PERGUNTA

CARTA DE PERGUNTA

GABARITO DAS PERGUNTAS DE DESAFIO DAS CASAS DE COR LILÁS

RESPOSTA DA PERGUNTA 1: MARCA.

EXPLICAÇÃO: EM SOFTWARES PARA COMÉRCIO ELETRÔNICO MUITAS VEZES O REGISTRO DA MARCA TORNA SE BASTANTE IMPORTANTE, POIS GARANTE UMA ÂNCORA AO PRODUTO E PODE GARANTIR FUTURAMENTE QUE UM DOMÍNIO INTERNET ADQUIRIDO DE MÁ FÉ POR EMPRESA CONCORRENTE POSSA SER DESATIVADO E CONCEDIDO AO PROPRIETÁRIO ORIGINAL DA MARCA ADQUIRIDA ANTERIORMENTE VIA INPI NO BRASIL. ESSES PROCESSOS DE LITÍGIO COM RELAÇÃO A DOMÍNIOS DE INTERNET SÃO TRATADOS PELA ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL (OMPI/WIPO VIA *Uniform Domain Name Dispute Resolution Policy (UDRP)).*

RESPOSTA DA PERGUNTA 2: INDICAÇÃO GEOGRÁFICA.

EXPLICAÇÃO: NO CASO DE SITES DE COMÉRCIO ELETRÔNICO QUE POSSUAM IG JÁ CONCEDIDO É MAIS FÁCIL PROVAR A ANTERIORIDADE DO USO DO NOME/MARCA VINCULADO AO PRODUTO VENDIDO, NO CASO DE LITÍGIO DE DOMÍNIO DE INTERNET. LITÍGIOS SÃO TRATADOS NA ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL (OMPI/WIPO VIA *Uniform Domain Name Dispute Resolution Policy (UDRP)).*

RESPOSTA DA PERGUNTA 3: ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL (OMPI/WIPO).

EXPLICAÇÃO: OS TITULARES DA MARCA REGISTRADA DEVEM INICIALMENTE INSTAURAR PROCESSO CONTRA O *cyberquarter* (QUEM INFRINGIU) QUE SE APOSSOU DE UM DOMÍNIO CUJA MARCA NÃO É DE SEU DIREITO/PROPRIEDADE, OBJETIVANDO VENDER, PREJUDICAR OU DESVIAR OS CLIENTES DO TITULAR EM SEU BENEFÍCIO. AS PROVAS QUE O DETENTOR DA MARCA DEVE APRESENTAR SOBRE O *cyberquarter* SÃO: O USO DO NOME DO DOMÍNIO É IDÊNTICO Á MARCA DO TITULAR (OU MUITO SEMELHANTE); O NÃO DIREITO E NEM INTERESSES LEGÍTIMOS NA MARCA; O USO DE MÁ FÉ DO NOME DE DOMÍNIO.

RESPOSTA DA PERGUNTA 4: INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL (INPI).

RESPOSTA DA PERGUNTA 5: DOMÍNIO DE INTERNET.

RESPOSTA DA PERGUNTA 6: PROPRIEDADE INTELECTUAL.

MARCA

INDICAÇÃO GEOGRÁFICA (IG)

INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL (INPI)

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL (OMPI)

DOMÍNIO DE INTERNET

PROPRIEDADE INTELECTUAL

RESPOSTA DA PRIMEIRA CASA SALMÃO:

PROTEÇÃO SUI GENERIS

RESPOSTA DA SEGUNDA CASA SALMÃO:

PATENTE DE INVENÇÃO

RESPOSTA DA TERCEIRA CASA SALMÃO:

INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL (INPI)

RESPOSTA DA QUARTA CASA SALMÃO:

PROGRAMA DE COMPUTADOR

DESAFIO!

DESAFIO!

DESAFIO!

DESAFIO!

DESAFIO!

DESAFIO!

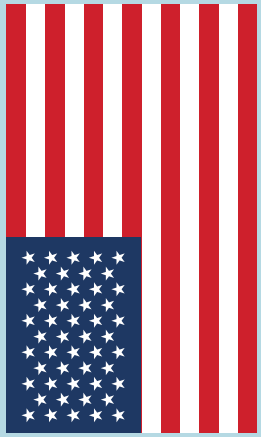
CARTA DE RESPOSTA

CARTA DE RESPOSTA

CARTA DE RESPOSTA

CARTA DE RESPOSTA

ESTADOS UNIDOS



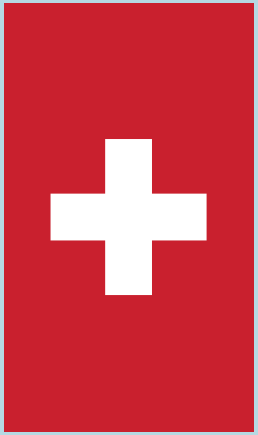
CANADÁ

CHINA

REINO UNIDO

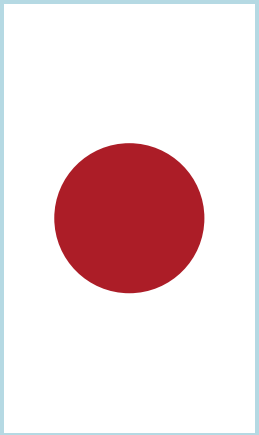
ÍNDIA

SUÍÇA



BRASIL

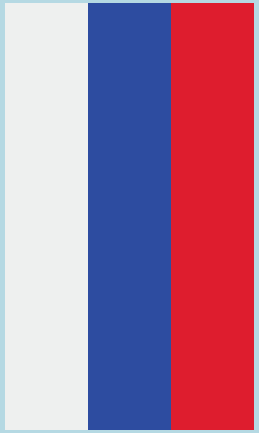
JAPÃO



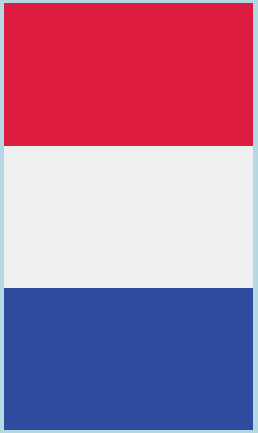
ALEMANHA

COREIA DO SUL

RÚSSIA



FRANÇA



®

REGISTRO
DE MARCA

.com.br

REGISTRO
DE DOMÍNIO

®

REGISTRO
DE MARCA

.com.br

REGISTRO
DE DOMÍNIO

®

REGISTRO
DE MARCA

.com.br

REGISTRO
DE DOMÍNIO

®

REGISTRO
DE MARCA

.com.br

REGISTRO
DE DOMÍNIO

®

REGISTRO
DE MARCA

.com.br

REGISTRO
DE DOMÍNIO

®

REGISTRO
DE MARCA

.com.br

REGISTRO
DE DOMÍNIO

DIREITO AUTORAL

PATENTE DE INVENÇÃO

DIREITO AUTORAL

PATENTE DE INVENÇÃO

DIREITO AUTORAL

PATENTE DE INVENÇÃO

DIREITO AUTORAL

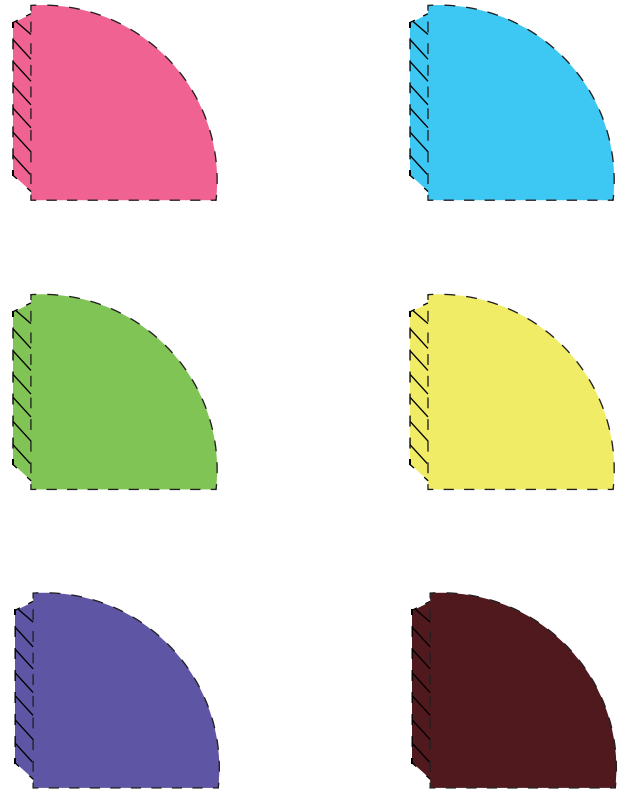
PATENTE DE INVENÇÃO

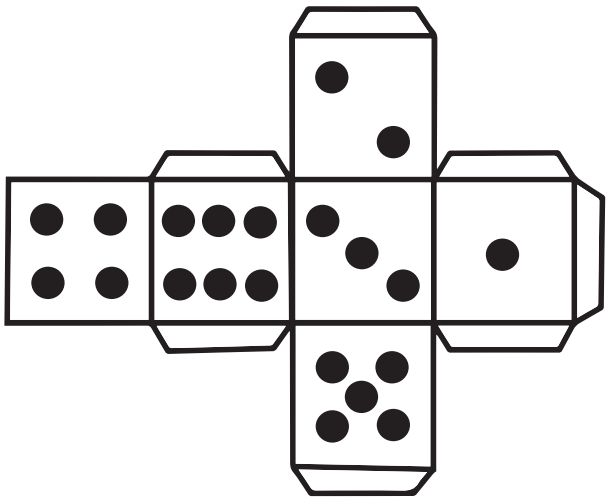
DIREITO AUTORAL

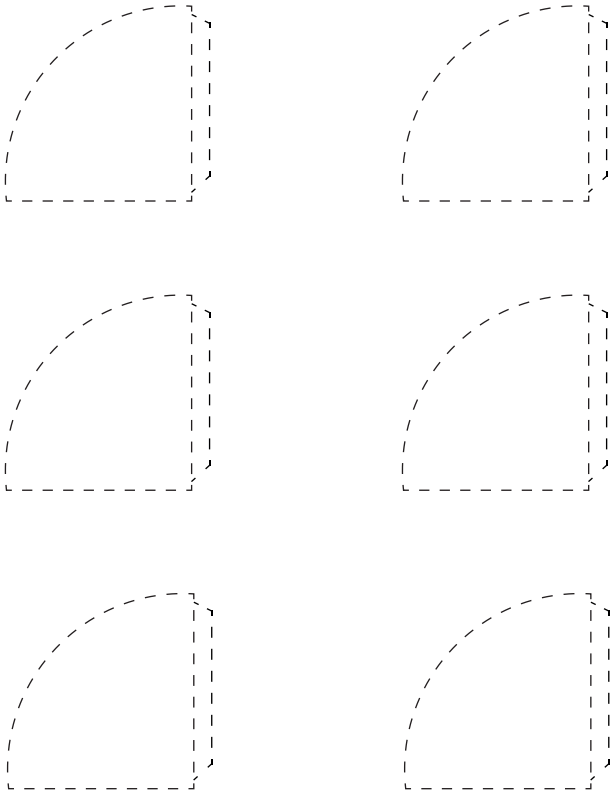
PATENTE DE INVENÇÃO

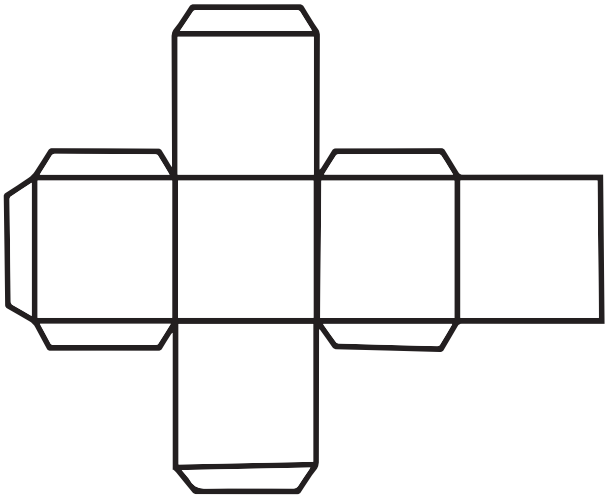
DIREITO AUTORAL

PATENTE DE INVENÇÃO



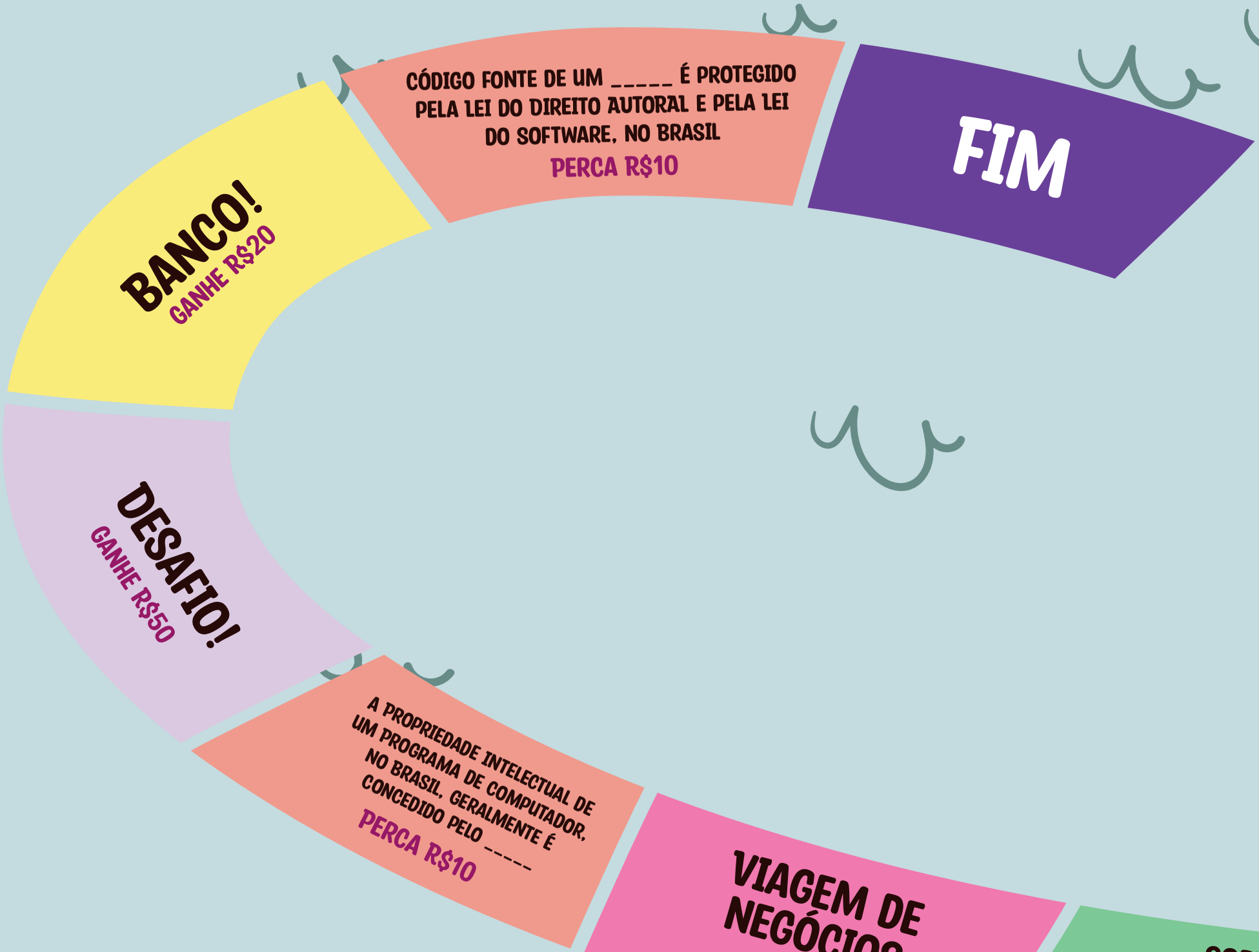






RIEDADE
OMÍNIOS
ORIALIDADE
REGISTRO.BR
PAGUE R$10
ALGUÉM AGIU DE MÁ FÉ E UTILIZOU SUA MARCA!
1. TEM REGISTRO? GANHE R$20
2. NÃO TEM REGISTRO? PAGUE R$20
BANCO!
GANHE R$20
A _____ É VÁLIDA APENAS EM TERRITÓRIO NACIONAL. TEM VALIDADE DE 20 APÓS SUA CONCESSÃO.
PERCA R$10
VIAGEM DE NEGÓCIOS
PAGUE R$20
REGISTRAR A MARCA
PAGUE R$10
A _____ GARANTE A PROTEÇÃO À BASE DE DADOS NÃO ORIGINAIS VIA OMPI/WIPO
PERCA R$10

PAGUE R$20
SORTE!
A OMPI (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPR
INTELECTUAL) SE OCUPA DOS LITÍGIOS EM DO
WEB, ISSO PORQUE A WEB NÃO POSSUI TERRITO
GANHE R$20
ESCOLHA UM:
1. PATENTE DE INVENÇÃO: PAGUE R$20
2. DIREITO AUTORAL: PAGUE R$10
SORTE!
PRODUTOS COM IG, COM DOMÍNIOS
WEB, CARREGAM CONSIGO TODA
REPUTAÇÃO POR CONTA
DO REGISTRO
GANHE R$20
SORTE!
SEU DOMÍNIO FOI REGISTRADO!
GANHE R$20
DESAFIO!
GANHE R$50
BANCO!
GANHE R$20
INÍCIO
GANHE R$50


FIM
CÓDIGO FONTE DE UM _____ É PROTEGIDO PELA LEI DO DIREITO AUTORAL E PELA LEI DO SOFTWARE, NO BRASIL
PERCA R$10
BANCO!
GANHE R$20
DESAFIO!
GANHE R$50
A PROPRIEDADE INTELECTUAL DE UM PROGRAMA DE COMPUTADOR, NO BRASIL, GERALMENTE É CONCEDIDO PELO ____
PERCA R$10
VIAGEM DE NEGÓCIOS

QUAL TIPO DE ATIVO/PROTEÇÃO/ORGÃO/LEI PREENCHE A LACUNA DA CASA SALMÃO?

PROTEÇÃO SUI GENERIS

ESCRITÓRIO NACIONAL

DOMÍNIOS DE INTERNET

LEI DO DIREITO AUTORAL

PROGRAMA DE COMPUTADOR

INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL (INPI)

PROTEÇÃO INDUSTRIAL

PATENTE DE INVENÇÃO

DESENHO INDUSTRIAL

PAÍSES EM QUE O JOGADOR REGISTROU MARCA/DOMÍNIO/PATENTE DE INVENÇÃO/DIREITO AUTORAL:

SALDO DO JOGADOR:

PAÍSES EM QUE O JOGADOR REGISTROU MARCA/DOMÍNIO/PATENTE DE INVENÇÃO/DIREITO AUTORAL:

SALDO DO JOGADOR:

PAÍSES EM QUE O JOGADOR REGISTROU MARCA/DOMÍNIO/PATENTE DE INVENÇÃO/DIREITO AUTORAL:

SALDO DO JOGADOR:

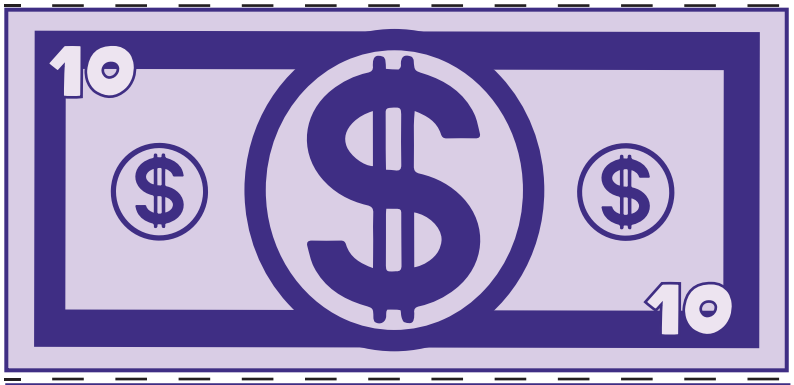
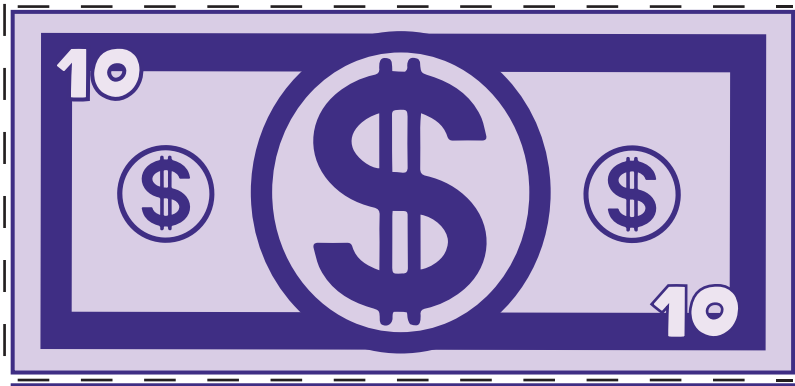
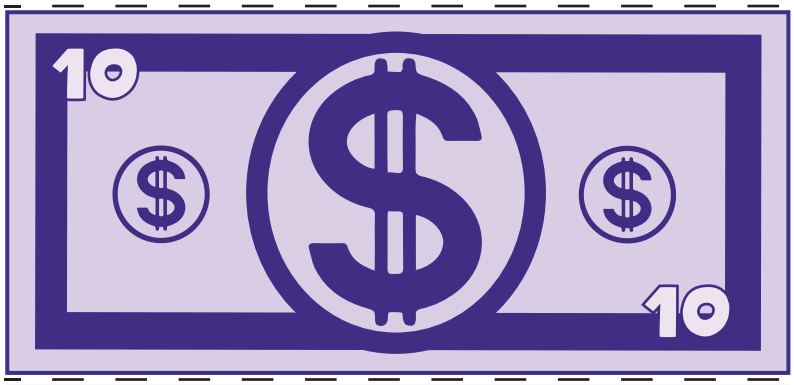
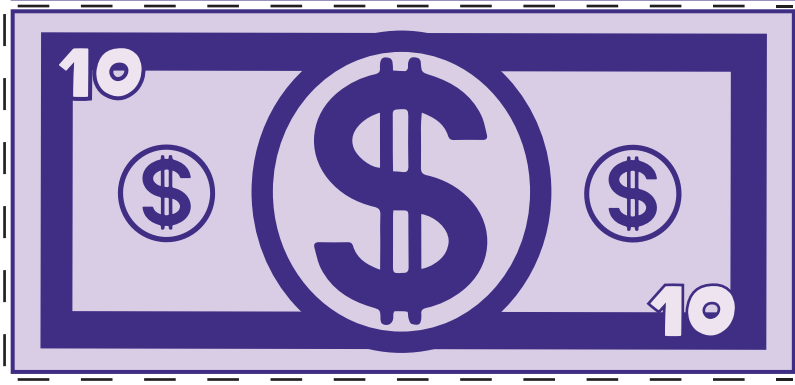
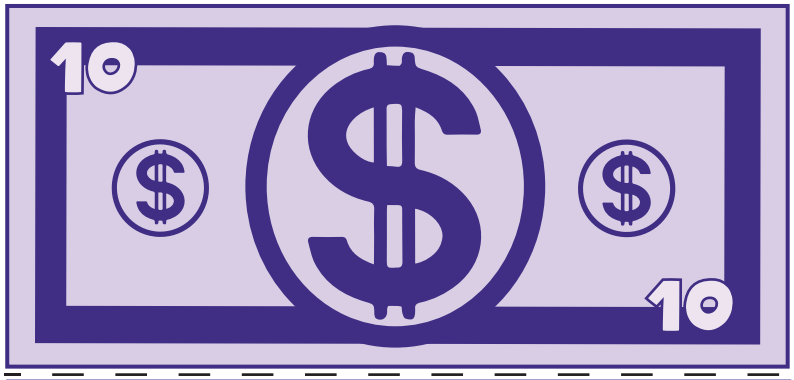
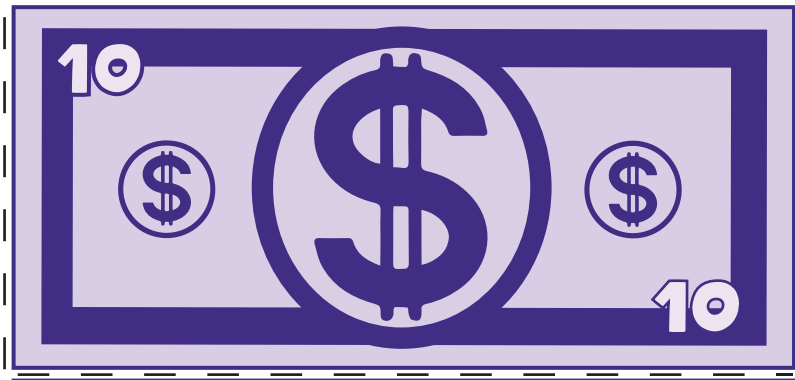
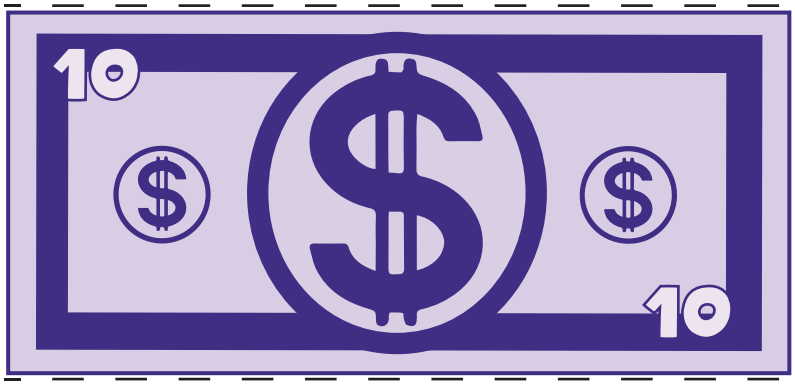
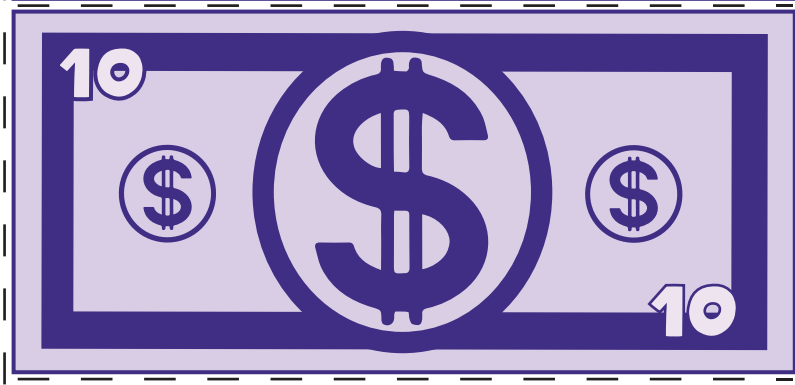
PAÍSES EM QUE O JOGADOR REGISTROU MARCA/DOMÍNIO/PATENTE DE INVENÇÃO/DIREITO AUTORAL:

SALDO DO JOGADOR:

PAÍSES EM QUE O JOGADOR REGISTROU MARCA/DOMÍNIO/PATENTE DE INVENÇÃO/DIREITO AUTORAL:

SALDO DO JOGADOR:

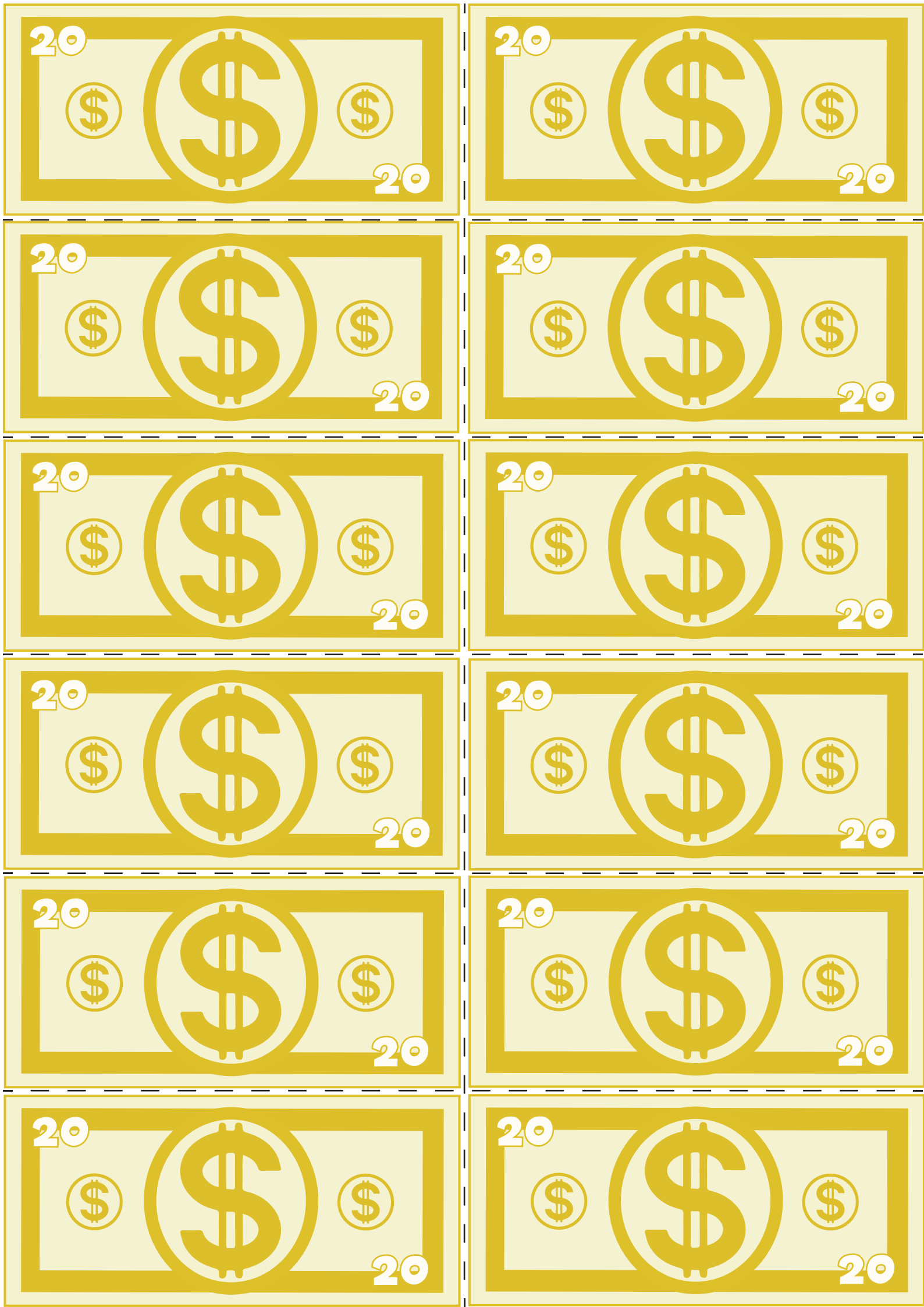
10
10

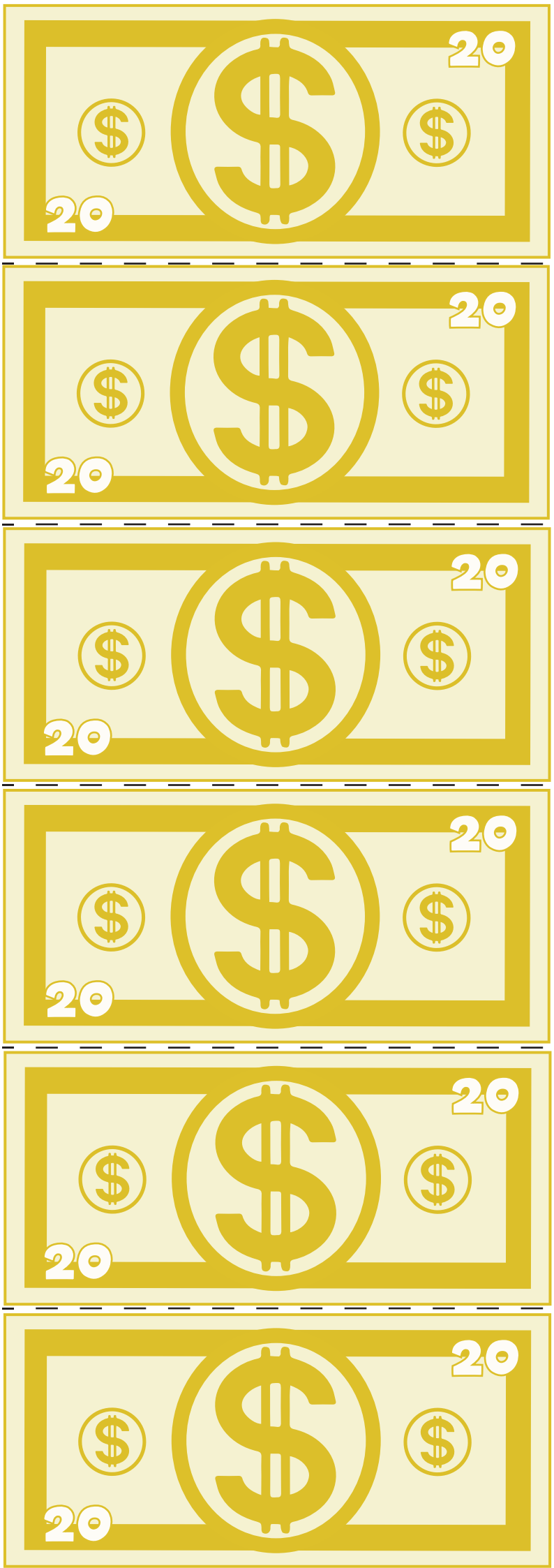
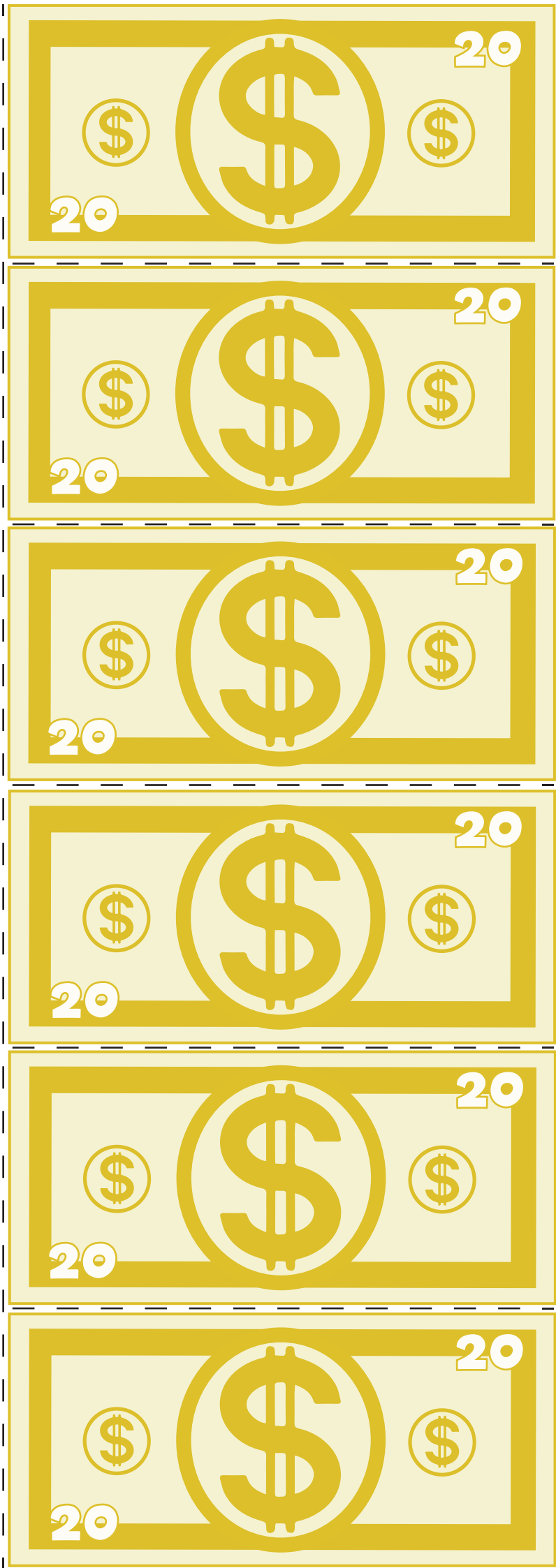
10
10

10
10

10
10

10
10

10
10

10
10

10
10

10
10

10
10

10
10

10
10

10
10


20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20
20


20
20

20
20

50
50

50
50

50
50

50
50

50
50

50
50

50
50

50
50

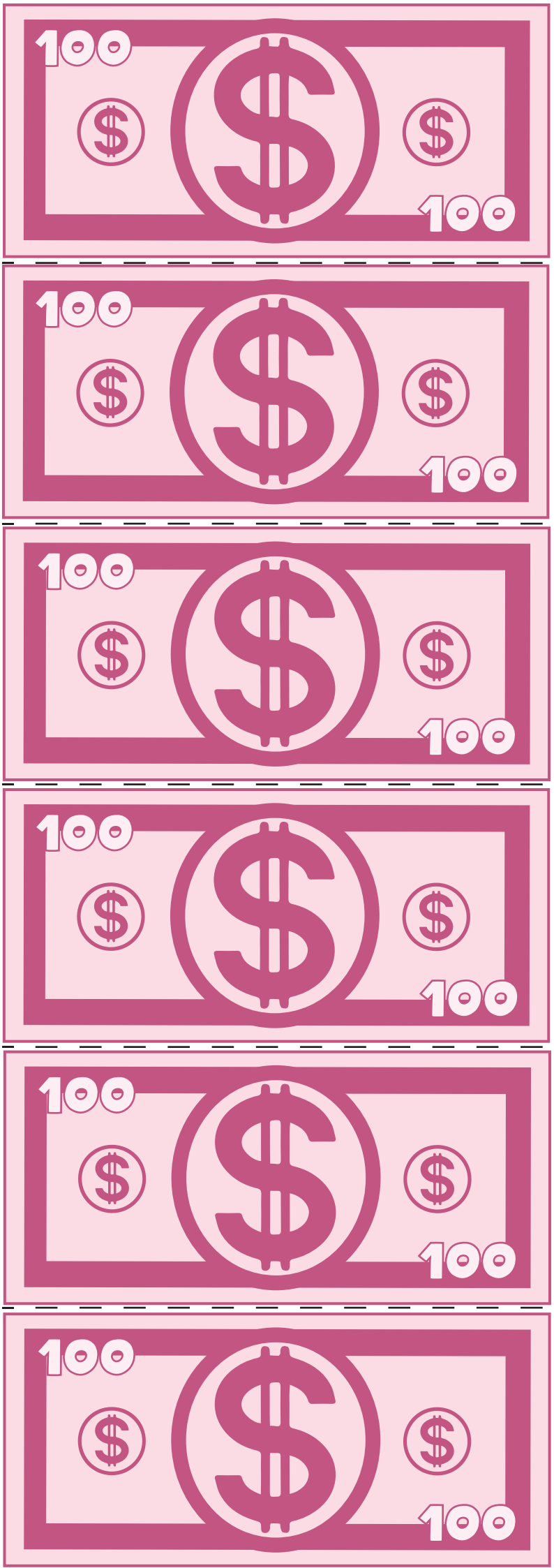
50
50

50
50

50
50

50
50

50
50


100
100

100
100

BIBLIOGRAFIA

Jogo inspirado no "Jogo da Vida"

1. 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 11:Propriedade Intelectual no Comércio Eletrônico. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 11. 32p .

2. NUNES, M. A. S. N. Como funciona a apropriação intelectual e proteção da Propriedade Intelectual para ativos web ? . In: Tutoriais do WEBMEDIA 2014 .1 ed.UFPB, 2014, v.1, p. 1-12.

3. NUNES, M. A. S. N.; PINHEIRO-MACHADO, R. Propriedade Intelectual, Empreendedorismo e Busca de Informação Tecnológica para a Informática na Educação In: Pimentel, M.; Sampaio, F. F.; Santos, E. O. (Org.). Informática na Educação: técnicas e tecnologias computacionais . Porto Alegre: SBC. (Série Informática na Educação, v. 3).2021

4. NUNES, M.A.S.N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; FERNANDES, L.; VASCONCELOS, Y. S. . ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 4:Indicação Geográfica. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 1. 44p .

5. NUNES, M. A. S. N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; SILVA, E. S. ; SANTOS, J. C. . 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. ; SILVA, E. S. ; SANTOS, J. C. . 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 .

Mais gibis em:
http://almanaquesdacomputacao.com.br/
http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html

SOBRE OS AUTORES

GABRIEL DOS REIS MARQUES

Graduando em Sistemas de Informação na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).

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 IV 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 Almanaques 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 "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC.

http://almanaquesdacomputacao.com.br
http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8yyAAAAJ
Lattes: http://lattes.cnpq.br/9923270028346687

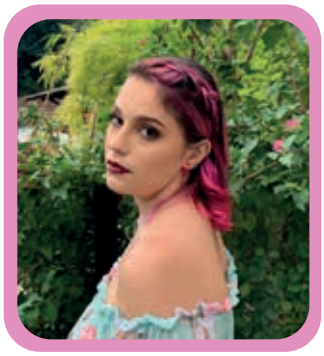
SUZANA LEITÃO RUSSO

Profa. Aposentada da Universidade Federal de Sergipe do Depto de Estatística e Ciências Atuariais, fui coordenadora de NIT e coordenadora do Programa de Pós-graduação em Ciências da Propriedade Intelectual (PPPGPI/UFS). Mestrado em Estatística (PUC-RIO); Doutorado em Engenharia de Produção (UFSC); Pós-doutorado na Universidade do Algarve (PORTUGAL) e na University of South da Flórida (USA).

Lattes: http://lattes.cnpq.br/8056542335438905

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

Graduanda em Museologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).
Lattes: http://lattes.cnpq.br/6100870911015780

AGRADECIMENTOS

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

APOIO

ISBN 978-85-7669-564-6