

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE
3

Propriedade
Intelectual



VOLUME 21

PERSONAGENS, DIREITOS AUTORAIS E CONEXOS

JOGO



MARIA ISABEL OLIVEIRA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
RITA PINHEIRO MACHADO
JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

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

José Humberto dos Santos Júnior

REVISÃO DO ENREDO

Rita Pinheiro Machado

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Os personagens e algumas imagens desta obra foram retiradas e reutilizadas dos gibis correspondentes, descritos na Apresentação.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P466

Personagens, direitos autorais e conexos [recurso eletrônico] / Maria Isabel Oliveira ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2022.
64 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade intelectual ; v. 21).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-518-9 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Direitos autorais. 4. Jogo didático. I. Oliveira, Maria Isabel. II. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. III. Machado, Rita Pinheiro. IV. Santos Júnior, José Humberto dos. V. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VI. Título. VII. Série.

CDU 004:347.77(059)

Ficha catalográfica elaborada por Jéssica Paola Macedo Müller – CRB-10/2662
Biblioteca Digital da SBC – SBC OpenLib

Índices para catálogo sistemático:

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



MARIA ISABEL OLIVEIRA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
RITA PINHEIRO MACHADO
JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 3: Propriedade Intelectual

**Volume 21: Personagens, Direitos Autorais e
Conexos**

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2022

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D n°313532/2019-2, coordenada pela prof^a. 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). 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. Nessa cartilha apresentamos um jogo de tabuleiro para ajudar o leitor a praticar conceitos aprendidos nos gibis da Série 3 Volumes 1, 2, 3, 6, 12 e 13, conceitos que são usados quando da criação de Personagens para jogos digitais, por exemplo. Nesse jogo o leitor pode praticar diversas formas de se apropriar de um Personagem que ele produziu para um jogo de tabuleiro ou jogo digital/software.

(os Autores)



CURIOSIDADE

Os primeiros jogos de tabuleiro registrados são datados em cerca de 7.000 anos a.C., e o jogo mais antigo conhecido chama-se "Mancala", com origem africana. Trata-se de uma família de jogos praticados com sementes, que têm um viés matemático, pois funcionavam em um sistema de contagem e captura de sementes do jogador adversário. O jogo é tão simples que o tabuleiro podia ser construído com buracos no chão de terra. Esse jogo é considerado o "pai de todos os jogos de tabuleiro".





MANUAL DE REGRAS

NÚMERO DE JOGADORES:

1-6 pessoas.

COMO EU GANHO?

Seja o primeiro a realizar a criação de um Personagem e registrar sua criação como Personagem na Biblioteca Nacional, como Marca e Desenho Industrial no INPI.

FACA ISSO ATRAVÉS DE:

☉ Comece o jogo com \$50. No jogo, para se locomover no tabuleiro, jogue o dado e avance o número marcado.

☉ Para conseguir dinheiro, deverá solicitar ao Banco, tentar a sorte em espaços de Sorte/Revés (“?”) ou cair em espaços de Você Sabia Que? (“!”).

☉ Deverá registrar seu personagem na Biblioteca Nacional para garantir seu Direito Autoral, no INPI como Propriedade Industrial para Marca e também como Propriedade Industrial para Desenho Industrial.

QUEM VAI PRIMEIRO?

☉ Quem tirar o maior número no dado.

NO SEU TURNO:

☉ Ande o número de casas indicado pelo dado em linhas retas (horizontal ou vertical).

☉ Não poderá entrar no mesmo lugar 2x em rodadas seguidas.

☉ Dois jogadores não podem ocupar o

mesmo espaço.

☉ Os jogadores só poderão entrar e sair através do espaço indicado pela setinha.

☉ Caso a entrada/saída esteja bloqueada por outro jogador, espere o mesmo sair do espaço.

CUSTOS:

☉ Marca no INPI – \$360

☉ Direito Autoral na BN – \$70

☉ Desenho Industrial no INPI – \$240

BANCO:

☉ Ao entrar no Banco, rode o dado. Será recompensado com o valor referente ao número indicado na lista a seguir:

o 1 - \$20

o 2 - \$50

o 3 - \$100

o 4 - \$200

o 5 - \$300

o 6 - \$500

ESPAÇOS SORTE/REVÉS “?”:

☉ Ao cair no espaço “?” retire uma carta e veja sua consequência.

ESPAÇOS VOCÊ SABIA QUE? “!”:

☉ Ao cair no espaço “!” retire uma carta, veja sua informação e receba \$50.

BOM JOGO!

NOME: MALU

FÍSICO: Magra, afrodescendente, cabelos castanhos e cacheados, mede 1,60m.

PSICOLÓGICO: Uma moça esperta, muito meiga e um pouco tímida.

MODELSHEET:



NOME:

FÍSICO:

PSICOLÓGICO:

MODELSHEET:

NOME:

FÍSICO:

PSICOLÓGICO:

MODELSHEET:

NOME:

FÍSICO:

PSICOLÓGICO:

MODELSHEET:

**CARTA
DE
PERSONAGEM**

**CARTA
DE
PERSONAGEM**

**CARTA
DE
PERSONAGEM**

**CARTA
DE
PERSONAGEM**

NOME:

FÍSICO:

PSICOLÓGICO:

MODELSHEET:

NOME:

FÍSICO:

PSICOLÓGICO:

MODELSHEET:

NOME:

FÍSICO:

PSICOLÓGICO:

MODELSHEET:

NOME:

FÍSICO:

PSICOLÓGICO:

MODELSHEET:

**CARTA
DE
PERSONAGEM**

**CARTA
DE
PERSONAGEM**

**CARTA
DE
PERSONAGEM**

**CARTA
DE
PERSONAGEM**



20

20

20

20

20

20

20

20

20

20

20

20



50

50

50

50

50

50

50

50

50

50

50

50



100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100



500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500



PARABÉNS!

VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO DESENHO INDUSTRIAL NO INPI.

AGORA, SERÃO PROTEGIDOS BONECOS E/OU ARTIGOS DO SEU PERSONAGEM CASO QUEIRA PRODUZI-LOS.

PARABÉNS!

VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO DESENHO INDUSTRIAL NO INPI.

AGORA, SERÃO PROTEGIDOS BONECOS E/OU ARTIGOS DO SEU PERSONAGEM CASO QUEIRA PRODUZI-LOS.

PARABÉNS!

VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO DESENHO INDUSTRIAL NO INPI.

AGORA, SERÃO PROTEGIDOS BONECOS E/OU ARTIGOS DO SEU PERSONAGEM CASO QUEIRA PRODUZI-LOS.

**DESENHO
INDUSTRIAL**

**DESENHO
INDUSTRIAL**

**DESENHO
INDUSTRIAL**

PARABÉNS!

VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO DESENHO INDUSTRIAL NO INPI.

AGORA, SERÃO PROTEGIDOS BONECOS E/OU ARTIGOS DO SEU PERSONAGEM CASO QUEIRA PRODUZI-LOS.

PARABÉNS!

VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO DESENHO INDUSTRIAL NO INPI.

AGORA, SERÃO PROTEGIDOS BONECOS E/OU ARTIGOS DO SEU PERSONAGEM CASO QUEIRA PRODUZI-LOS.

PARABÉNS!

VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO DESENHO INDUSTRIAL NO INPI.

AGORA, SERÃO PROTEGIDOS BONECOS E/OU ARTIGOS DO SEU PERSONAGEM CASO QUEIRA PRODUZI-LOS.

**DESENHO
INDUSTRIAL**

**DESENHO
INDUSTRIAL**

**DESENHO
INDUSTRIAL**

PARABÉNS!

**VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO DIREITO
AUTORAL NA BIBLIOTECA NACIONAL.**

**AGORA, CASO CONTESTADA SUA AUTORIA, VOCÊ
TERÁ COMO COMPROVÁ-LA.**

PARABÉNS!

**VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO DIREITO
AUTORAL NA BIBLIOTECA NACIONAL.**

**AGORA, CASO CONTESTADA SUA AUTORIA, VOCÊ
TERÁ COMO COMPROVÁ-LA.**

PARABÉNS!

**VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO DIREITO
AUTORAL NA BIBLIOTECA NACIONAL.**

**AGORA, CASO CONTESTADA SUA AUTORIA, VOCÊ
TERÁ COMO COMPROVÁ-LA.**

**DIREITO
AUTORAL**

**DIREITO
AUTORAL**

**DIREITO
AUTORAL**

PARABÉNS!

**VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO DIREITO
AUTORAL NA BIBLIOTECA NACIONAL.**

**AGORA, CASO CONTESTADA SUA AUTORIA, VOCÊ
TERÁ COMO COMPROVÁ-LA.**

PARABÉNS!

**VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO DIREITO
AUTORAL NA BIBLIOTECA NACIONAL.**

**AGORA, CASO CONTESTADA SUA AUTORIA, VOCÊ
TERÁ COMO COMPROVÁ-LA.**

PARABÉNS!

**VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO DIREITO
AUTORAL NA BIBLIOTECA NACIONAL.**

**AGORA, CASO CONTESTADA SUA AUTORIA, VOCÊ
TERÁ COMO COMPROVÁ-LA.**

**DIREITO
AUTORAL**

**DIREITO
AUTORAL**

**DIREITO
AUTORAL**

PARABÉNS!

**VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO MARCA
NO INPI.**

**AGORA, O NOME DELE ESTÁ LIGADO ÀS SUAS
IMAGENS, AGREGANDO MAIOR VALOR A ELE.**

PARABÉNS!

**VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO MARCA
NO INPI.**

**AGORA, O NOME DELE ESTÁ LIGADO ÀS SUAS
IMAGENS, AGREGANDO MAIOR VALOR A ELE.**

PARABÉNS!

**VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO MARCA
NO INPI.**

**AGORA, O NOME DELE ESTÁ LIGADO ÀS SUAS
IMAGENS, AGREGANDO MAIOR VALOR A ELE.**

MARCA

MARCA

MARCA

PARABÉNS!

**VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO MARCA
NO INPI.**

**AGORA, O NOME DELE ESTÁ LIGADO ÀS SUAS
IMAGENS, AGREGANDO MAIOR VALOR A ELE.**

PARABÉNS!

**VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO MARCA
NO INPI.**

**AGORA, O NOME DELE ESTÁ LIGADO ÀS SUAS
IMAGENS, AGREGANDO MAIOR VALOR A ELE.**

PARABÉNS!

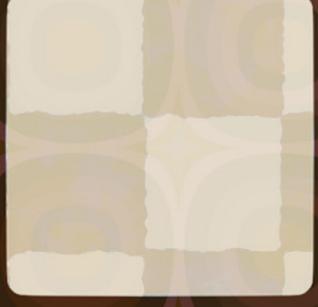
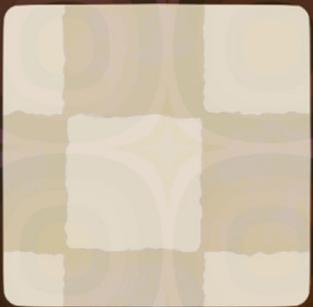
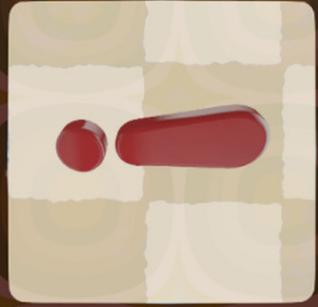
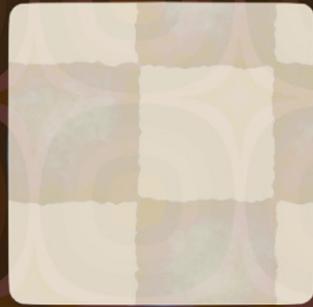
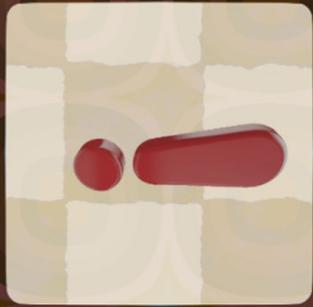
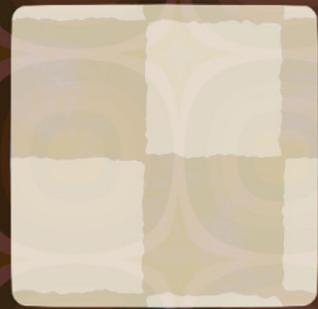
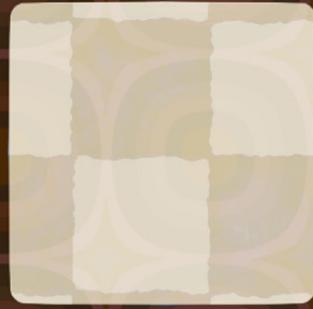
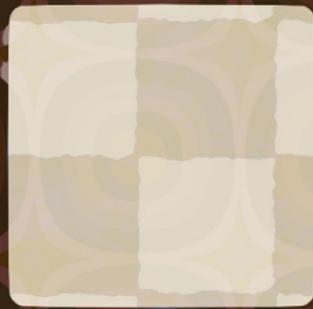
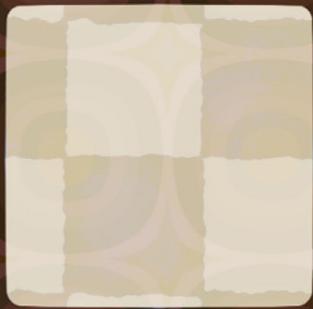
**VOCÊ REGISTROU SEU PERSONAGEM COMO MARCA
NO INPI.**

**AGORA, O NOME DELE ESTÁ LIGADO ÀS SUAS
IMAGENS, AGREGANDO MAIOR VALOR A ELE.**

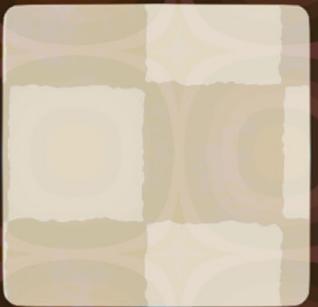
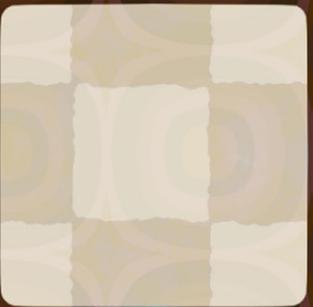
MARCA

MARCA

MARCA



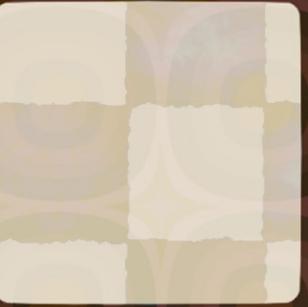
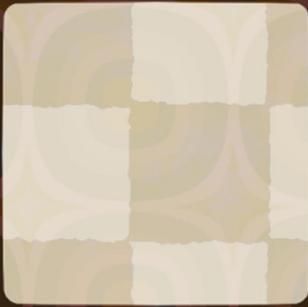
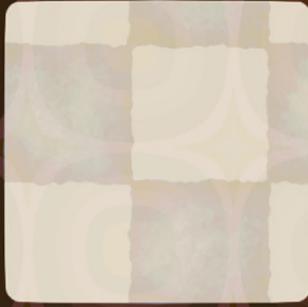
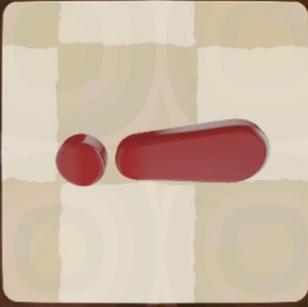
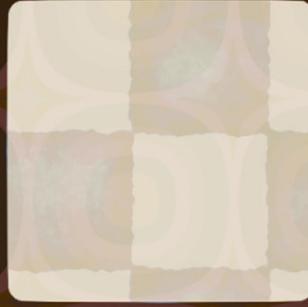
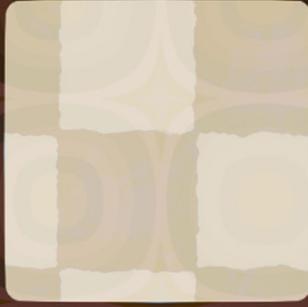
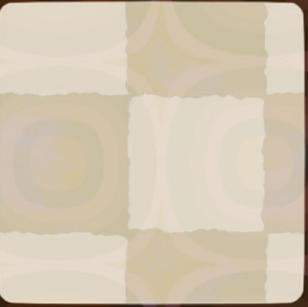
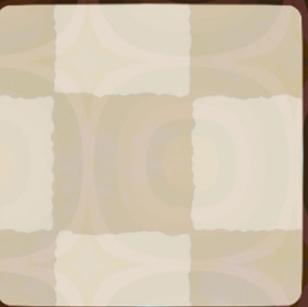
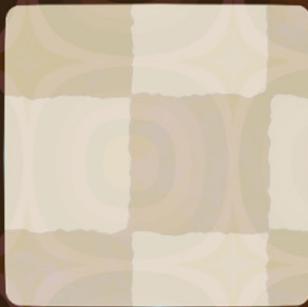
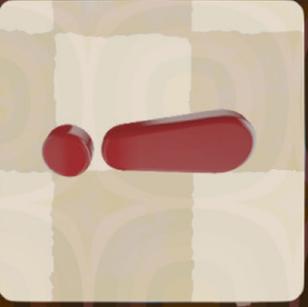
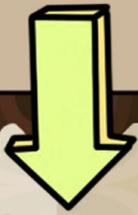
Bahnschrift



criação de personagem



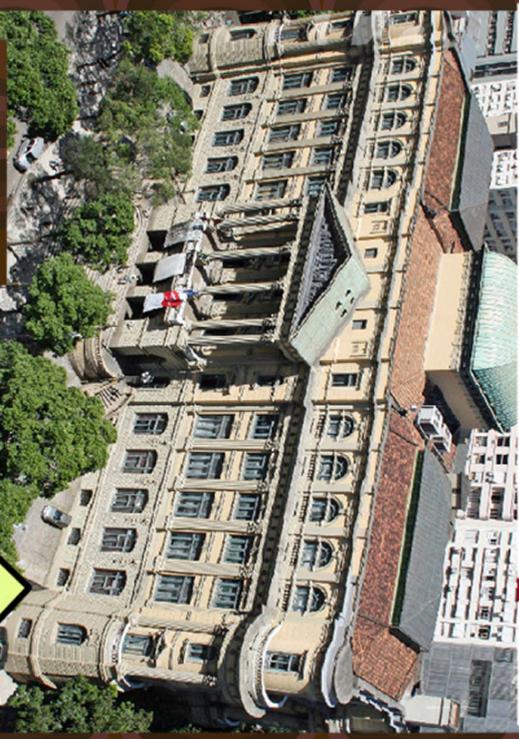
SAÍDA



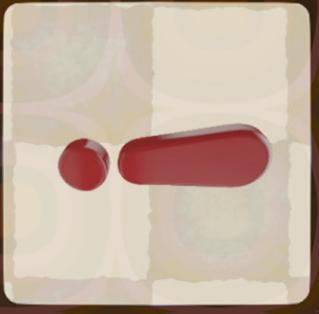
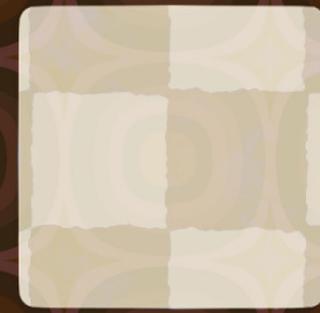
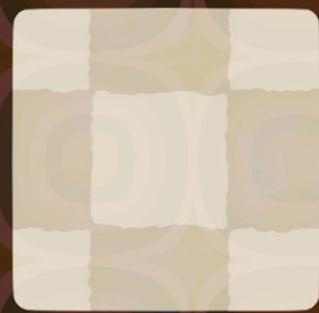
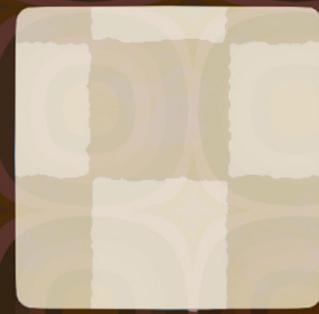


INPI
INSTITUTO
NACIONAL DA
PROPRIEDADE
INDUSTRIAL






Biblioteca Nacional



O PERSONAGEM DE UM JOGO TAMBÉM PODE SER TRANSFORMADO EM UMA MARCA, O QUE GARANTE UM SINAL DISTINTIVO E UMA "ÂNCORA" VINCULANDO MARCA AO PERSONAGEM.

AO REGISTRAR UM PERSONAGEM COM UM MODELSHEET COLORIDO, SEU REGISTRO FICA MAIS CARO E AS CORES FICAM VINCULADAS AO MESMO. DESSA FORMA, TORNA-SE VANTAJOSO REGISTRAR-LO EM PRETO E BRANCO.

AO DESCREVER MAIS DE UM PERSONAGEM EM UM MODELSHEET O PREÇO DO REGISTRO É O MESMO DE QUE SOMENTE UM. CASO QUEIRA ECONOMIZAR, DESCREVER VÁRIOS OTIMIZA SEU CUSTO.

PODEM SER PRODUZIDOS BONECOS OU PRODUTOS PARA ESPORTES, ENTRE OUTROS, E ESSES PODEM SER PROTEGIDOS COMO DESENHO INDUSTRIAL.

**VOCÊ
SABIA
QUE** ?

**VOCÊ
SABIA
QUE** ?

**VOCÊ
SABIA
QUE** ?

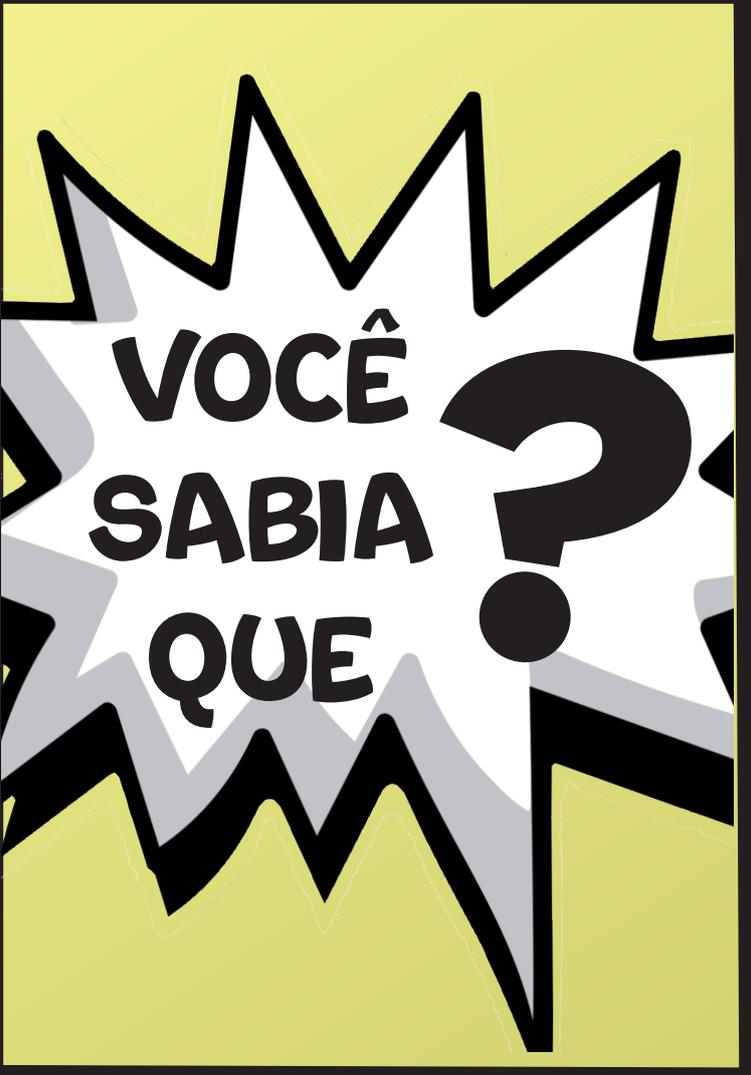
**VOCÊ
SABIA
QUE** ?

**“NATURALMENTE”
A OBRA AUTORAL
TEM PROTEÇÃO
AUTOMÁTICA POR
MEIO DE DIREITOS
DO AUTOR, DESDE
O MOMENTO EM
QUE FOI CRIADA
INDEPENDENTE DE
QUALQUER REGISTRO
OU FORMALIDADE.**

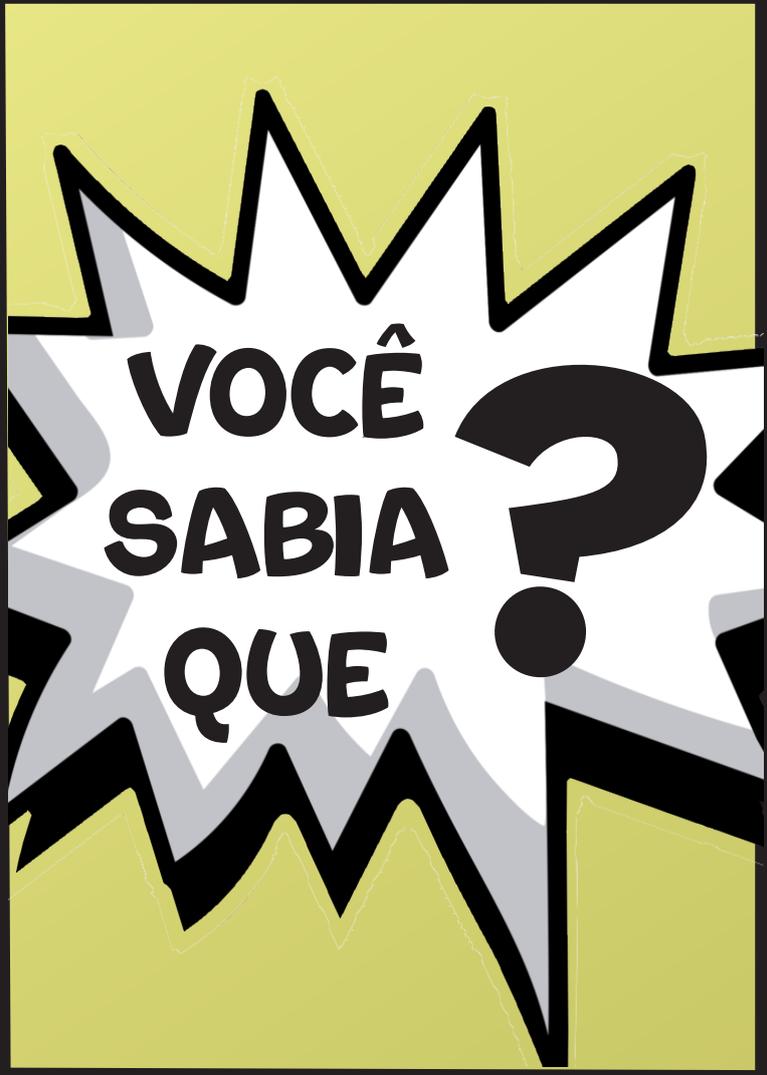
**EXISTEM DOIS
TIPOS DE
DIREITOS OBTIDOS
PELOS DIREITOS
DE AUTOR, OS
DIREITOS MORAIS
E DIREITOS
PATRIMONIAIS.**

**DIREITOS MORAIS
MANTÉM O
VÍNCULO DO AUTOR
COM SUA OBRA
INDEFINIDAMENTE,
SÃO CONSIDERADOS
PESSOAIS
INALIENÁVEIS E
INTRANSFERÍVEIS,
PORTANTO, DURAM
PARA SEMPRE.**

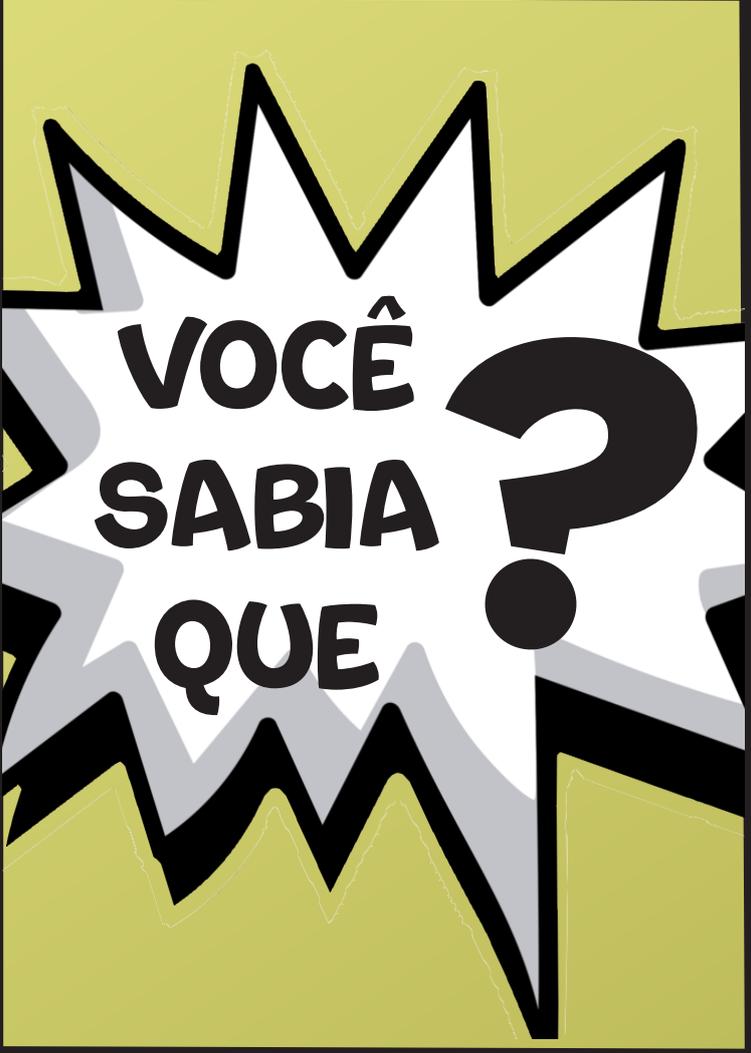
**DIREITOS
PATRIMONIAIS
PERMITEM AO
AUTOR CEDER OU
LICENCIAR A OBRA,
DEFINITIVA OU
TEMPORARIAMENTE,
PODENDO
EXPLORÁ-LA
ECONOMICAMENTE
COMO DESEJAR.**



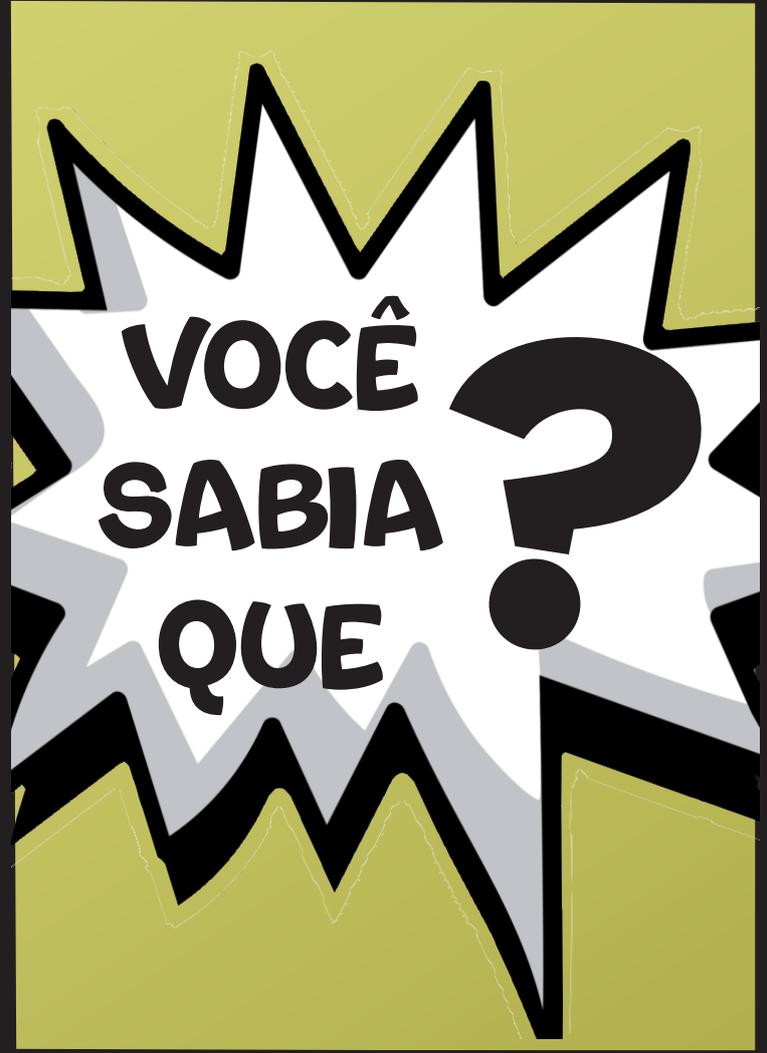
**VOCÊ
SABIA
QUE** ?



**VOCÊ
SABIA
QUE** ?



**VOCÊ
SABIA
QUE** ?



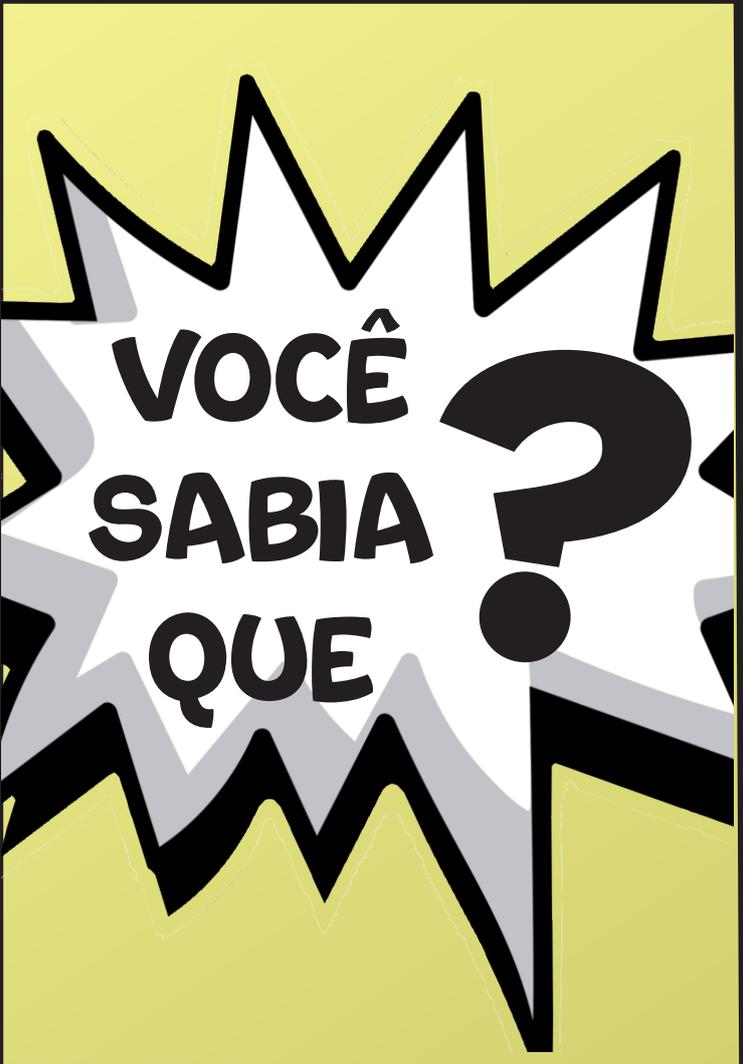
**VOCÊ
SABIA
QUE** ?

DIREITOS PATRIMONIAIS SE ESTENDEM AOS HERDEIROS, APÓS A MORTE DO AUTOR, PORÉM TÊM UMA LIMITAÇÃO TEMPORAL.

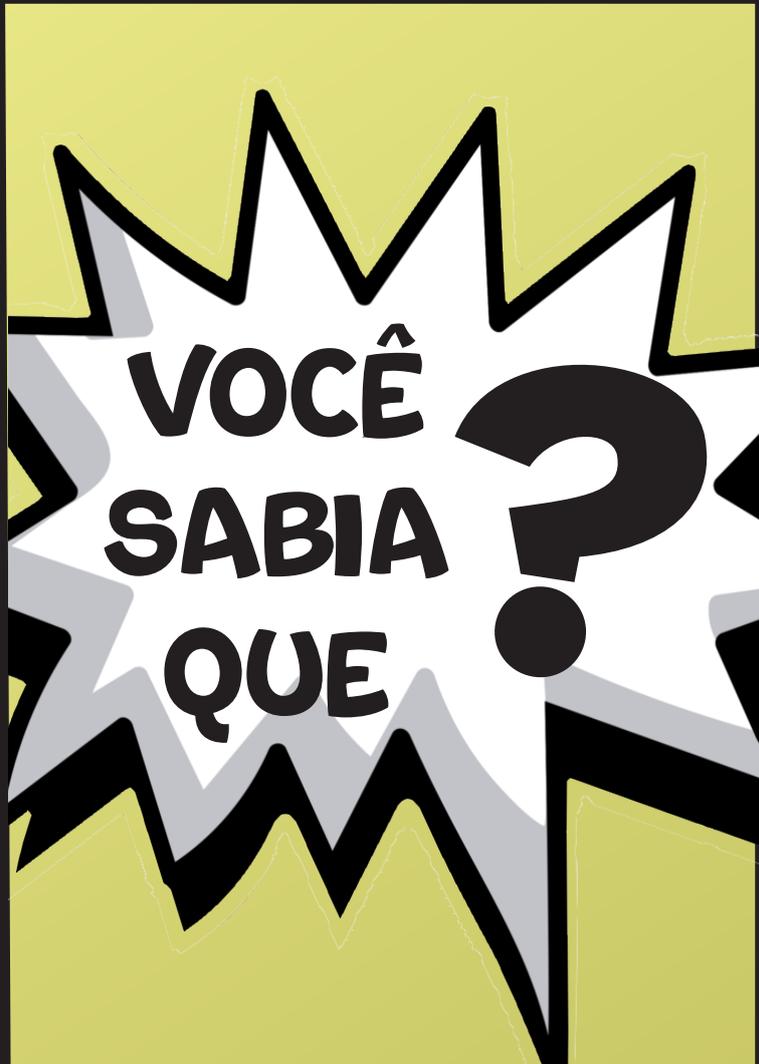
A LIMITAÇÃO TEMPORAL DOS DIREITOS PATRIMONIAIS APÓS A MORTE DO AUTOR DURAM PELO PERÍODO EQUIVALENTE À SUA VIDA + 70 ANOS APÓS SUA MORTE, CONTADOS DE 1º DE JANEIRO DO ANO SUBSEQUENTE AO SEU FALECIMENTO.

APÓS O PRAZO DE LIMITAÇÃO TEMPORAL DE AUTORIA PÓS-MORTE DE UM AUTOR, A OBRA ENTRA EM "DOMÍNIO PÚBLICO", FICANDO LIVRE PARA SER USADA.

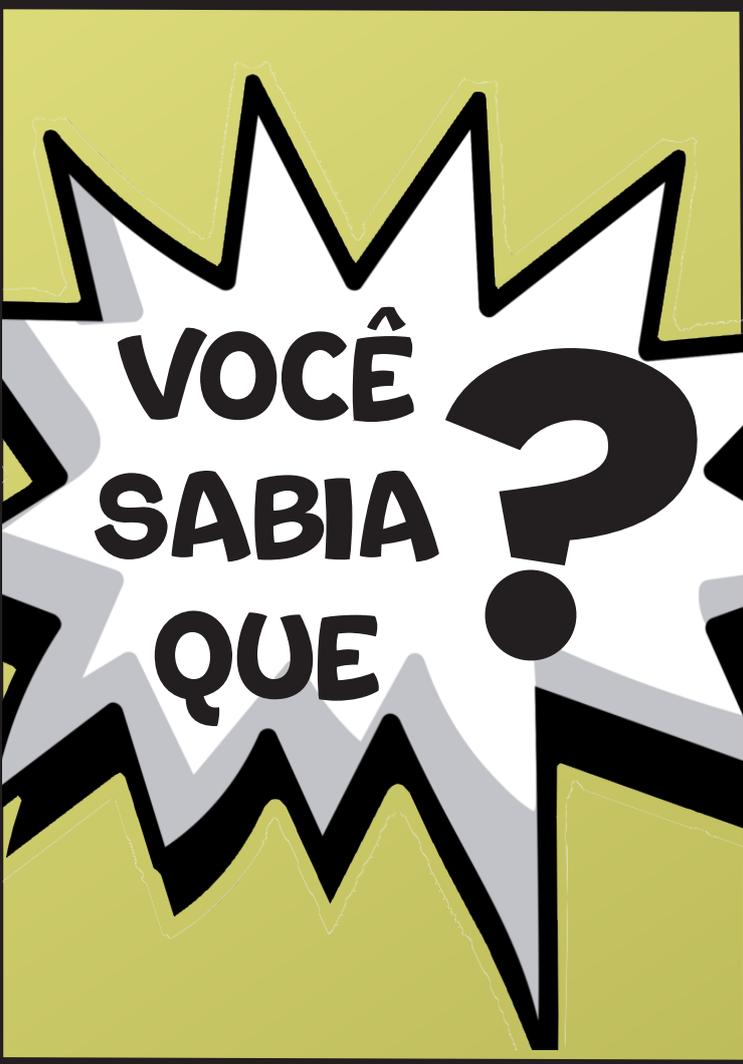
ALÉM DO DIREITO AUTORAL, PARA PROTEGER COMPOSIÇÕES E LETRAS, EXISTE TAMBÉM OS DIREITOS CONEXOS.



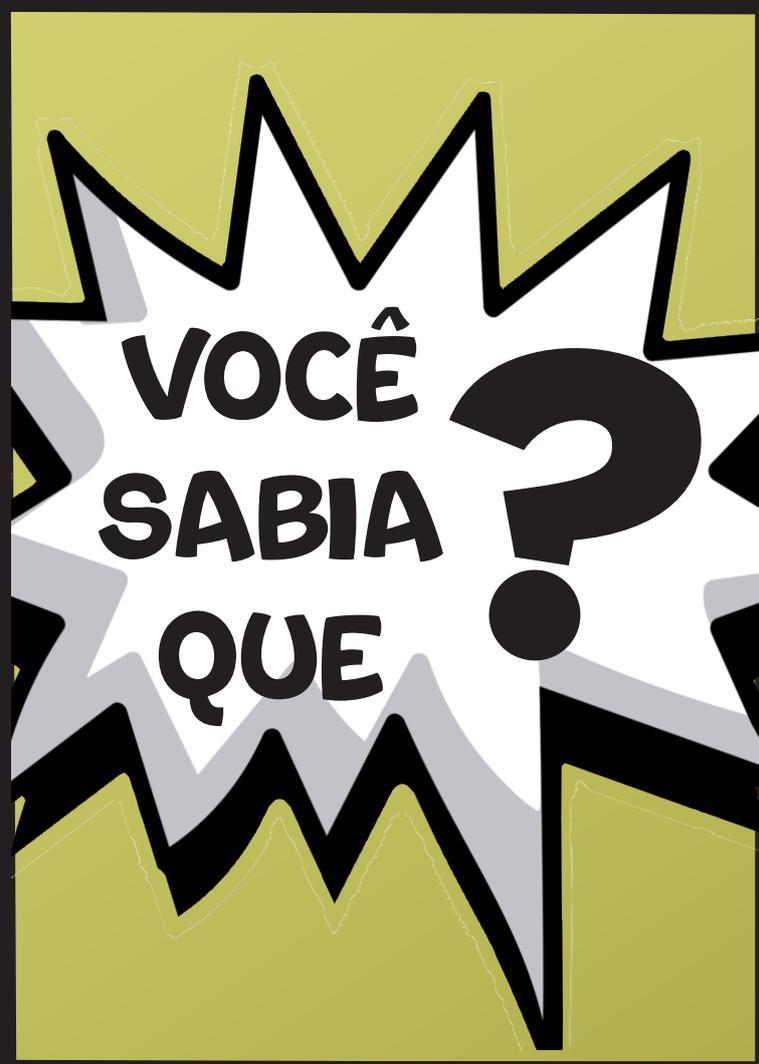
**VOCÊ
SABIA
QUE** ?



**VOCÊ
SABIA
QUE** ?



**VOCÊ
SABIA
QUE** ?



**VOCÊ
SABIA
QUE** ?

**A LEI DE DIREITO
AUTORAL CONCEDE
AO AUTOR OU
CRIADOR DE UMA
OBRA O USO
EXCLUSIVO SOBRE
A OBRA, IMPEDINDO
O SEU USO POR
TERCEIROS SEM
AUTORIZAÇÃO DO
AUTOR OU CRIADOR.**

**OS DIREITOS
CONEXOS
PROTEGEM OS
INTÉRPRETES,
COMUNICADORES,
EXECUTANTES
E OS QUE
COMUNICAM OU
DIVULGAM OBRAS
INTELECTUAIS.**

**O REGISTRO DE
DIREITO AUTORAL
GARANTE MAIOR
FACILIDADE E
AGILIDADE QUANDO
NECESSITA-SE
COMPROVAR SUA
AUTORIA, POR
ISSO, EMBORA O
AUTOR TENHA SUAS
OBRAS PROTEGIDAS
"AUTOMATICAMENTE",
O REGISTRO TORNA-SE
IMPORTANTE.**

**OS DIREITOS DE
AUTOR PROTEGEM
OBRAS LITERÁRIAS,
ARTÍSTICAS E
CIENTÍFICAS, MAS
NÃO PROTEGE
IDEIAS.**

**VOCÊ
SABIA
QUE**

**VOCÊ
SABIA
QUE**

**VOCÊ
SABIA
QUE**

**VOCÊ
SABIA
QUE**

EXISTEM REQUISITOS PARA UMA OBRA SER PROTEGIDA POR DIREITO AUTORAL. A OBRA DEVE SER ORIGINAL, NÃO PODE SER UMA CÓPIA FIEL DE OUTRA OBRA QUE JÁ EXISTE.

UM AUTOR AO VENDER SUA OBRA NÃO TRANSFERE O DIREITO MORAL, MAS TRANSFERE O DIREITO PATRIMONIAL, NÃO DA OBRA, MAS DA REVENDA, NA QUAL O AUTOR NÃO PODE SE INTROMETER MAIS.

A DURAÇÃO DA PROTEÇÃO DE OBRAS FOTOGRÁFICAS É DE 70 ANOS, CONTADOS A PARTIR DO PRIMEIRO DIA DO ANO IMEDIATO DE SUA DIVULGAÇÃO.

A PROTEÇÃO POR DIREITOS CONEXOS É DE 70 ANOS, CONTADOS A PARTIR DE 1º DE JANEIRO DO ANO IMEDIATO DA FIXAÇÃO DE FONOGRAMAS E TRANSMISSÃO PARA AS EMISSÕES DAS EMPRESAS DE RADIOFUSÃO.

**VOCÊ
SABIA
QUE**

**VOCÊ
SABIA
QUE**

**VOCÊ
SABIA
QUE**

**VOCÊ
SABIA
QUE**

**DIREITOS AUTORAIS E
CONEXOS ENVOLVEM
LEGISLAÇÕES
ESPECÍFICAS DE
PROTEÇÃO DE
OBRAS LITERÁRIAS,
MUSICAIS,
PROGRAMAS, BASE DE
DADOS, ALÉM DE SUAS
INTERPRETAÇÕES.**

**ALADIN,
CINDERELA, PETER
PAN, PINOCCHIO E
SHERLOCK HOLMES
SÃO EXEMPLOS DE
PERSONAGENS QUE
JÁ ENTRARAM EM
DOMÍNIO PÚBLICO.**

**O ESCRITÓRIO DE
DIREITOS AUTORAIS,
QUE FUNCIONA
DESDE 1898, É O
ORGÃO DA FUNDAÇÃO
BIBLIOTECA
NACIONAL
RESPONSÁVEL PELO
REGISTRO DE OBRAS
INTELECTUAIS.**

**VOCÊ
SABIA
QUE**

**VOCÊ
SABIA
QUE**

**VOCÊ
SABIA
QUE**

**VOCÊ
SABIA
QUE**

**FIQUE UMA
RODADA SEM
JOGAR!**

**BILHETE
PREMIADO!
RECEBA \$500.**

**AUTORIA
CONTESTADA!**

**CASO NÃO TENHA
REGISTRADO SUA CRIAÇÃO
NA BIBLIOTECA NACIONAL,
VOCÊ PERDE SUA CRIAÇÃO
E RECOMEÇA DA SAÍDA.**

**CASO TENHA REGISTRADO,
SUA AUTORIA É
COMPROVADA, RECEBA
\$300.**

**HOJE É SEU
ANIVERSÁRIO!
RECEBA \$50 DE
CADA JOGADOR.**



**SORTE /
REVÉS**



**SORTE /
REVÉS**



**SORTE /
REVÉS**



**SORTE /
REVÉS**

**JOGUE
NOVAMENTE!**

**VOCÊ FOI
ASSALTADO
PERCA \$200.**

**SEU CARRO
BATEU! PERCA
\$500 PARA
COBRIR OS
GASTOS.**

**VOCÊ GANHOU
UM BÔNUS NO
SEU EMPREGO!
RECEBA \$700.**



**SORTE /
REVÉS**



**SORTE /
REVÉS**



**SORTE /
REVÉS**



**SORTE /
REVÉS**

**SEU ANIMAL DE
ESTIMAÇÃO FICOU
DOENTE! PERCA
\$300 PARA COBRIR
AS DESPESAS.**

**ESCOLHA UM
JOGADOR
PARA LHE
PAGAR \$200
POR DÍVIDAS
ANTIGAS.**

**VOCÊ RECEBEU
UMA MULTA!
PERCA \$500.**

**VOCÊ ACHOU
DINHEIRO NA
RUA! RECEBA
\$100.**



**SORTE /
REVÉS**



**SORTE /
REVÉS**



**SORTE /
REVÉS**



**SORTE /
REVÉS**

**ANDE
CINCO
CASAS.**

**ANDE
TRÊS
CASAS.**

**BILHETE
PREMIADO!
RECEBA
\$500.**



**SORTE/
REVÉS**



**SORTE/
REVÉS**



**SORTE/
REVÉS**



**SORTE/
REVÉS**

BIBLIOGRAFIA

O GIBI FOI INSPIRADO EM:

[Propriedade Intelectual, Empreendedorismo e Busca de Informação Tecnológica para a Informática na Educação - Informática na Educação \(ceie-br.org\)](#)

almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie3/S3V6small.pdf

almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie3/S3V12small.pdf

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie3/S3V13small.pdf>

[Direito autoral: que imagens de personagens posso usar? \(olist.com\)](#)

[Como registrar direitos autorais de um personagem? - Saiba mais \(arenamarcas.com.br\)](#)

[Direitos Autorais Você Conhece - Curiosidades \(3sjundiai.com.br\)](#)

MAIS GIBIS EM:

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

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

REFERÊNCIA DE CURIOSIDADES SOBRE JOGOS DE TABULEIRO:

<https://afontedeinformacao.com/biblioteca/artigo/read/32103-quais-sao-os-jogos-de-tabuleiro-mais-antigos>

SOBRE OS AUTORES:

MARIA ISABEL OLIVEIRA

Bacharelanda em Sistemas de Informação da 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 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). 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=rte6o8YAAAAJ>

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 de 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. <http://almanquesdacomputacao.com.br/>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2397508258376320>

JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

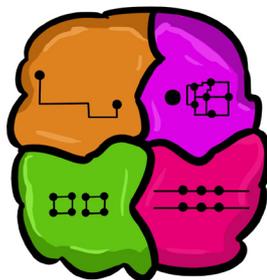
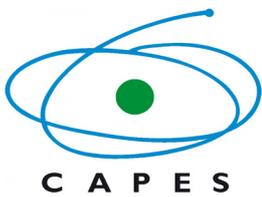
Estudante de Ciência da Computação da Universidade Federal de Sergipe - UFS.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9144803555676838>

AGRADECIMENTOS

Ao CNPq, CAPES, SBC, BSI/PPGI-UNIRIO, INPI e DCOMP/PROCC-UFS
E [FalaAihGeek](#)

APOIO



ISBN 978-857669518-9

