

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE

3

Propriedade
Intelectual



VOLUME 25

PROPRIEDADE INTELECTUAL EM BASE DE DADOS

JOGO



JOSUÉ DE ALMEIDA RESENDE
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

Josué de Almeida Resende

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P965 Propriedade Intelectual em Base de Dados [recurso eletrônico] / Josué de Almeida Resende ... [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. 25).

Modo de acesso: World Wide Web.
Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-7669-523-3 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Bases de dados. 3. Direitos autorais. 4. Jogo didático. I. Resende, Josué de Almeida. 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. 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 A3, formato livreto, frente e verso.

JOSUÉ DE ALMEIDA RESENDE
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
RITA PINHEIRO-MACHADO
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 3: Propriedade Intelectual

Volume 25: Propriedade Intelectual em Base de Dados

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2023

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D nº313532/2019-2, coordenada pela prof^a. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvidas no Departamento de Informática Aplicada (DIA)/ Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI) e Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Está também vinculado a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pela UNIRIO. Este gibi foi produzido pelo projeto Almanques para Popularização de Ciência da Computação, que recebeu o prêmio Tércio Pacitti pela Inovação em Educação em Computação em 2022 pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC).

As cartilhas da Série 3 versam sobre Propriedade Intelectual e seus desdobramentos tendo como objetivo principal fomentar o público com conceitos e exemplos lúdicos na área de Propriedade Intelectual. Nesse Volume 25, apresentamos um jogo de tabuleiro com conceitos vistos anteriormente no Volume 14 da Série 3 e cujo objetivo é a aprendizagem sobre o assunto de Propriedade Intelectual em Base de Dados, histórico e legislação através de recursos lúdicos.

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: de 2 a 4

Objetivo: chegar a casa "FIM" no tabuleiro

Conteúdo:

1 tabuleiro

1 dado de seis lados

4 pinos de cores diferentes

20 cartas com informações e ações

REGRAS

As cartas devem ser embaralhadas e colocadas em local visível no tabuleiro com a parte que contém informações viradas para baixo com o desenho virado para o lado visível.

A ordem da rodada será decidida no lançamento dos dados de seis lados (1 a 6), até definir por ordem do maior número ao menor. Empates serão decididos lançando o dado até o jogador que tirar o maior número ganhar.

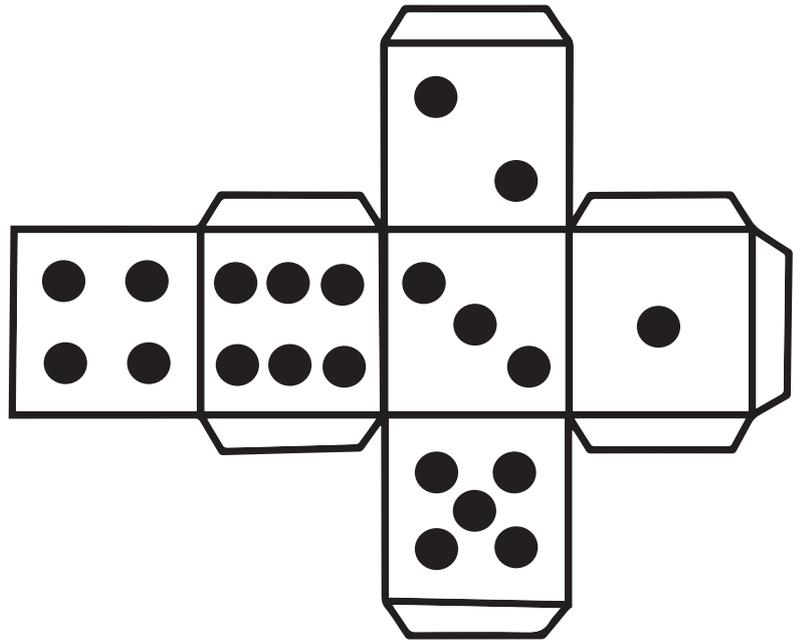
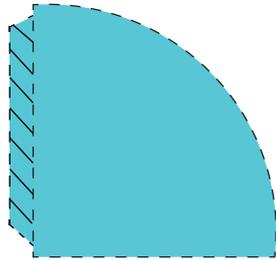
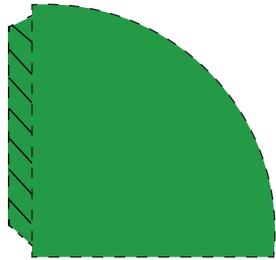
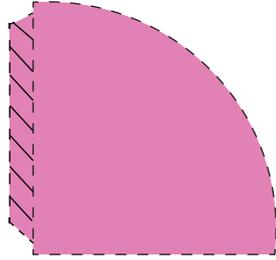
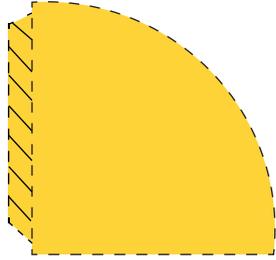
O jogo acontece através de turnos onde cada jogador, por ordem, lança o dado sobre o tabuleiro e percorre a quantidade de casas pelo número que foi

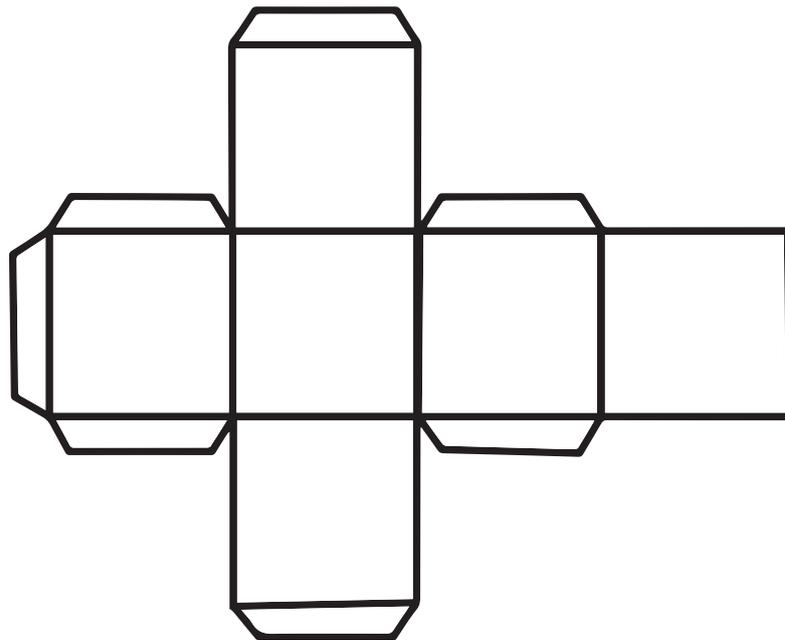
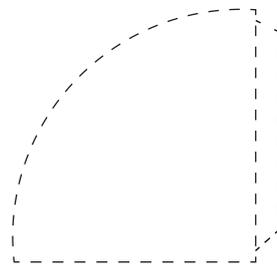
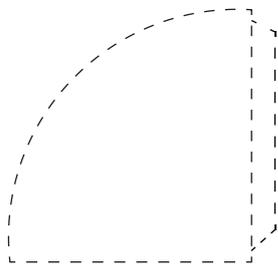
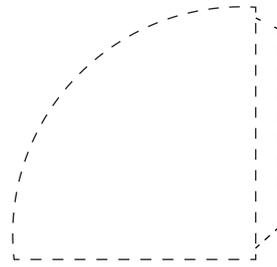
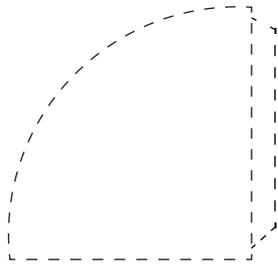
sorteado pelo dado. Caso encontre uma casa destacada em vermelho, o participante deverá retirar uma carta, ler a informação e cumprir as ações descritas na parte final da carta. A carta retirada e lida vai para a pilha de descarte.

Caso seja retirada a última carta, um dos jogadores pode pegar a pilha de descarte, embaralhar e recolocar como a pilha de cartas disponíveis.

O jogador que conseguir chegar a casa “FIM” primeiro vence o jogo.

Boa diversão!





O registro de Direito Autoral para **Base de Dados originais** é de 70 anos contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao falecimento do autor.

Avance 1 casa
No próximo turno, fique sem jogar

A proteção ***Sui generis*** dá ao titular direito de exclusividade quanto à extração ou reutilização de partes substanciais do conteúdo da Base de Dados construída.

*European Community
Database Directive 96/9/EC*

Avance 2 casas

O prazo de proteção das **Bases de Dados não originais** termina 15 anos a partir de 1º de janeiro do ano seguinte à data que foi disponibilizada pela primeira vez ao público, mas pode ser renovada quando comprovado novos investimentos.

*European Community
Database Directive 96/9/EC*

Avance 5 casas

A proteção legal das **Bases de Dados originais** é proporcionada por duas convenções internacionais, no campo do Direito do Autor (e de *Copyright*).

1) A Convenção de Berna
(Decreto 75.699 06/05/1975)

2) O Acordo TRIPs
(Decreto 1.355 30/12/1994)

Embaralhe as cartas



A Lei do Direito Autoral (Lei 9.610/98), explicita sobre Bases de Dados nos artigos:

7°. sobre as obras intelectuais protegidas; e
87°. sobre a utilização das Bases de Dados.

Avance 2 casas

"A proteção concedida no inciso XIII, não abarca os dados ou materiais em si mesmos e se entende sem prejuízo de quaisquer direitos autorais que subsistam a respeito dos dados ou materiais contido nas obras."

Lei do Direito Autoral
(Lei 9.610/98)
Art. 7°, inciso XIII, parágrafo 2

Volte 3 casas

Embora a lei brasileira (Lei 9.610/98) não utilize o termo originalidade, é de se entender como **original** uma Base de Dados que constitua uma criação intelectual, no sentido da lei, por sua seleção, organização ou disposição de seu conteúdo.

Avance 1 casa
Retire mais uma carta

Base de Dados é um conjunto de dados que possui uma organização de arquivos e registros em um meio computacional.

Embaralhe as cartas e corte











"Uma **Base de Dados** é uma coleção de elementos de dados que o usuário coloca em um computador, como esses elementos são organizados em registros e como eles são organizados em arquivos."

Computer Terminology –
Judicial and Administrative
Definitions

Avance 1 casa

"Um sistema de gerenciamento de **Base de Dados** é um programa de software de computador que é usado para armazenar, recuperar e manipular dados dentro de um computador."

Computer Terminology –
Judicial and Administrative
Definitions

Sem ação

Em 1991, a Suprema Corte de Justiça Americana, decidiu que compilações e Base de Dados são protegidas por *Copyright* somente quando os dados são selecionados e organizados de maneira original.

Tradicionalmente, uma obra é considerada **original** quando é uma criação independente do autor (não é cópia de outra obra) e tenha um mínimo de criatividade.

Avance 2 casas

Simple fatos ou dados não são originais e por isso não podem ter proteção autoral; mas uma compilação terá proteção autoral se sua seleção e organização for original.

**Jogue novamente o dado
Avance com esse dado**



No Brasil, as **Bases de Dados originais** passaram a receber proteção explícita, com a Lei do Direito Autoral (Lei 9.610/98).

Volte 2 casas

Bases de Dados não-originais já eram protegidas no Reino Unido e na Irlanda por meio de uma proteção especial de *Copyright*, quando o elaborador pudesse demonstrar ter havido grande esforço e dispêndio de recursos na sua elaboração.

Jogue novamente o dado
Par: avance 2 casas
Ímpar: volte 2 casas

A Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) que é agência especializada das Nações Unidas responsável pela promoção e proteção de Propriedade Intelectual no mundo, através da cooperação e tratados entre suas cerca de 170 nações signatárias, tem considerado a proteção das Bases de Dados desde 1996.

Jogue novamente o dado
Par: avance 1 casa
Ímpar: avance 3 casas

Originalidade não se confunde com novidade. Uma obra pode ser original mesmo quando seja muito similar a outra, desde que a similaridade seja fortuita e não resultado de cópia.

Volte 1 casa



De acordo com a diretiva, há proteção de *Copyright* para a criação intelectual utilizada na seleção e organização de uma Base de Dados, e há proteção ***Sui generis*** para um investimento substancial na obtenção, verificação e apresentação do conteúdo de uma Base de Dados.

*European Community
Database Directive 96/9/EC*

Jogue novamente o dado
Par: avance 6 casas
Ímpar: sem ação

As licenças *Creative Commons* podem ser usadas em Bases de Dados. Na versão 4.0 (julho/2017), os direitos ***Sui generis*** sobre Bases de Dados aplicáveis são licenciados sob as mesmas condições de licença que o Direito Autoral. Muitos governos, empresas e instituições utilizam as licenças *Creative Commons* para dados e Bases de Dados.

Avance novamente o número de casas que tirou nesse turno

Existem dois tipos de Bases de Dados registráveis, as **originais** que são caracterizadas como Direito Autoral e são registradas na Biblioteca Nacional e, as **não-originais** que são caracterizadas como ***Sui generis*** e são registradas via Organização Mundial de Propriedade Intelectual (OMPI).

Jogue novamente o dado
Avance 2x esse número

Na Lei do Direito Autoral (Lei 9.610/98), o artigo 87, lista as autorizações e proibições aos quais o titular do Direito Patrimonial sobre uma Base de Dados terá o direito exclusivo, a respeito da forma de expressão da estrutura.

Pegue uma carta descartada
Insira entre as disponíveis



BIBLIOGRAFIA

1. CC. Creative Commons. 2017.
2. NUNES, M. A. S. N.; PINHEIRO-MACHADO, Rita. Propriedade intelectual e busca de informação tecnológica na área da computação. Pesquisa e Inovação: Visões e Interseções, p. 67-92, 2017.
3. NUNES, M. A. S. N.; PINHEIRO-MACHADO, Rita. Propriedade Intelectual, Empreendedorismo e Busca de Informação Tecnológica para a Informática na Educação. Pimentel, M.; Sampaio, FF; Santos, EO (Org.). Informática na Educação: técnicas e tecnologias computacionais, 2021.
4. SILVA, Ícaro Dantas et al. Propriedade Intelectual em base de dados (v. 14). Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade Intelectual, 2017.
5. SILVEIRA, Clovis. Bancos de dados originais e não-originais. In: Publicado na Revista da ABPI n. 69 de mar/abril 2004. Também presente como um ensaio no livro do mesmo autor, "Os intangíveis da propriedade intelectual, lei e doutrina aplicadas - Ensaios, pareceres e laudos técnicos, periciais e de avaliação", 2019, ISBN 978-85-99402-29-0.

Mais gibis em:

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

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

SOBRE OS AUTORES

Josué de Almeida Resende

Mestrando pelo Programa de Pós-graduação em Informática (PPGI) pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), tem especialização de MBA em Engenharia de Software pela Escola Politécnica da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ); e Bacharelado em Análise de Sistemas. Trabalha atualmente como Analista de Segurança da Informação pelo TJ/RJ; e também atua como pesquisador/colaborador em projeto do Registro Brasileiro de Ensaio Clínicos (ReBEC) da Fundação para o Desenvolvimento Científico e Tecnológico em Saúde (FIOTEC/FIOCRUZ).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3836722790480920>

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://almanaquesdacomputacao.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

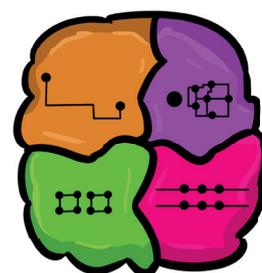
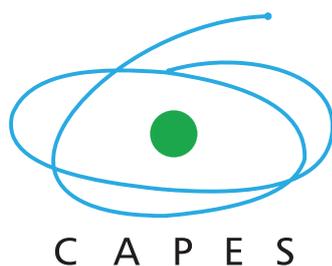
Graduanda em Museologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Colaboradora do projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação", atuando nas áreas de elaboração, ilustração e editoração dos materiais didáticos.

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

Agradecimentos

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

APOIO



ISBN 978-85-7669-523-3



9 788576 695233 >