



VOLUME 22

DEPOSITANDO UM PEDIDO DE  
REGISTRO DE PROGRAMA  
DE COMPUTADOR

JOGO



MARCOS CEZAR MENTZINGEN FERREIRA  
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES  
CARLOS ALEXANDRE FERNANDES SILVA  
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**

Marcos Cezar Mentzingen Ferreira

**REVISÃO GERAL**

Maria Augusta Silveira Netto Nunes e Carlos Alexandre Fernandes Silva

**COLABORADOR E REVISOR**

Joelson Gomes Pequeno (Chefe Substituto da Divisão de Programas de Computador e Topografias de Circuitos Integrados do Instituto Nacional da Propriedade Industrial - INPI)

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

D422 Depositando um pedido de registro de programa de computador [recurso eletrônico] / Marcos Cezar Mentzingen Ferreira ... [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. 22).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-522-6 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Direitos autorais. 4. Jogo didático. I. Ferreira, Marcos Cezar Mentzingen. II. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. III. Silva, Carlos Alexandre Fernandes. IV. Machado, Rita Pinheiro. 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 – Almanques 004(059)
2. Propriedade intelectual, comercial, científica 347.77



Este gibi deverá ser impresso em folha A4,  
formato livreto, frente e verso.

MARCOS CEZAR MENTZINGEN FERREIRA  
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES  
CARLOS ALEXANDRE FERNANDES DA SILVA  
RITA PINHEIRO-MACHADO  
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

# ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**Série 3:** Propriedade Intelectual  
**Volume 22:** Depositando um Pedido de  
Registro de Programa de Computador

Porto Alegre/RS  
Sociedade Brasileira de Computação  
2023

# Apresentação

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

As cartilhas da Série 3 versam sobre Propriedade Intelectual e seus desdobramentos tendo como objetivo principal fomentar o público com conceitos e exemplos lúdicos na área de Propriedade Intelectual. O Volume 22 apresenta um jogo de tabuleiro onde o leitor pode aprender e praticar sobre como solicitar o depósito de Registro de Programa de Computador junto ao INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial). 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.

*(os Autores)*

# COMO JOGAR?

PARA ATÉ  
8 JOGADORES

## OBJETIVO:

Passar por todos os processos até chegar na casa "FIM"

## COMPONENTES DO JOGO:

- 1 Tabuleiro
- 1 Dado
- 8 Pinos
- 28 Cartas

## REGRAS DO JOGO:

O jogador deve começar pela CASA e seguir esta ordem para avançar no tabuleiro: GRU, PORTAL, INPI, RPI e terminar na casa FIM.

A cada rodada o jogador deverá rolar o dado e andar no tabuleiro. Caso ele caia em uma das casas **vermelhas**, ele deverá rolar o dado novamente, seguindo as ordens descritas abaixo de acordo com o número que tirar no dado:

- 1 - volte 1 casa
- 2 - ande 1 casa
- 3 - volte 2 casas
- 4 - ande 2 casas
- 5 - volte 3 casas
- 6 - ande 3 casas

# REGRAS DO TABULEIRO

## CASA – aonde se inicia o jogo

Antes de solicitar o registro do software, o requerente precisa realizar a criptografia do texto ou do arquivo que contenha o código-fonte, utilizando um algoritmo apropriado para transformá-lo em um resumo digital hash. Esse resumo será inserido no formulário eletrônico de depósito.

**(1,3,5)** – Consegue criptografar e segue o jogo rolando o dado. Você deve seguir para a GRU, para criar a Declaração de Veracidade (DV). **(Recebe o resumo digital hash)**

**(2,4,6)** – Não consegue criptografar, permanece em casa esperando a próxima rodada.

## GRU (Guia de Recolhimento da União)

O INPI também exige a inclusão da Declaração de Veracidade (DV), que será criada no sistema Guia de Recolhimento da União (GRU). A taxa para o pedido de Registro de Programas de Computador é de R\$185, de acordo com a tabela de retribuições dos serviços prestados pelo INPI. Após emitir a GRU, é preciso pagar o documento e guardar o número, pois ele será necessário para o início do processo.

(1,3,5) – Você trouxe os R\$185, e conseguiu criar a Declaração de Veracidade. Siga para o portal, para preencher o formulário. **(Recebe Declaração de Veracidade)**

(2,4,6) – Você esqueceu em casa o dinheiro, volte para casa buscar.

## PORTAL

Peticionamento eletrônico – basta acessar o site e preencher o formulário on-line. Neste momento, o requerente deverá inserir o resumo hash e a Declaração de Veracidade (DV) assinada digitalmente pelo titular.

**(Recebe: Formulário do Pedido de Registro de Programa de Computador preenchido e assinado.)**

Escolha:

(1,3,5) – Poderá ir para qualquer processo do mapa.

(2,4,6) – Voltará para o último processo que passou, ou pode seguir rolando o dado.

## INPI

Fazer o pedido e acompanhar a sua solicitação. Estando tudo correto, o Certificado de Registro será emitido em até 7 dias, contendo os dados do(s) titular(es), do(s) autor(es) e do programa (incluindo o resumo hash). Para acompanhar a

solicitação é necessário ficar de olho na Revista da Propriedade Industrial (RPI).

Espera uma rodada. (tempo)

## REVISTA DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL (RPI)

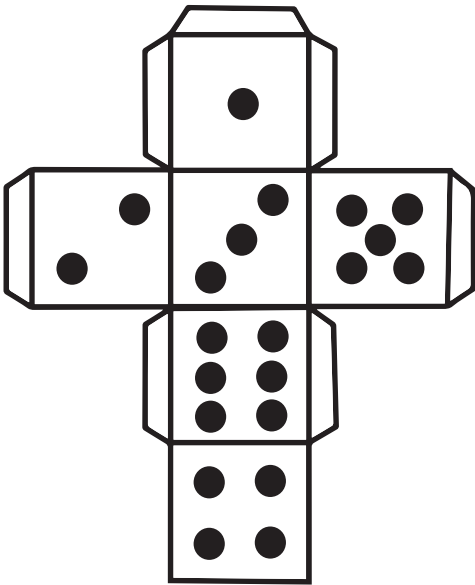
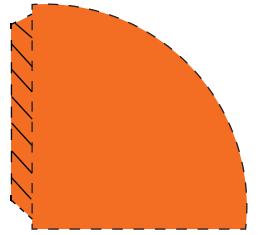
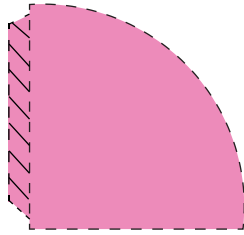
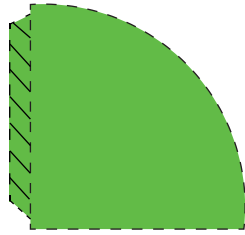
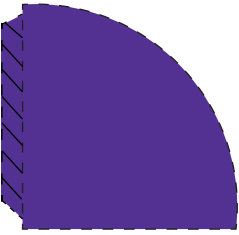
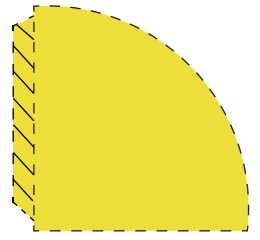
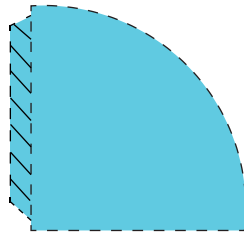
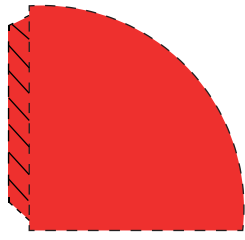
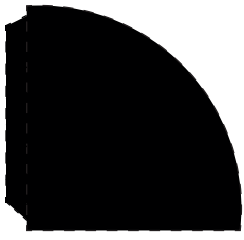
**(1,3,5)** – Pedido deferido. Ande até a casa FIM, você venceu o jogo!

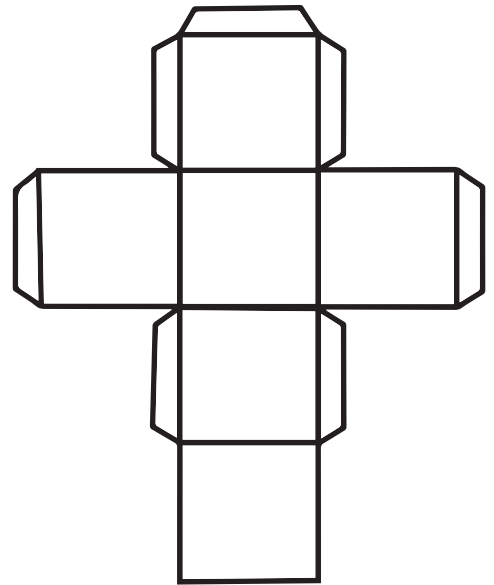
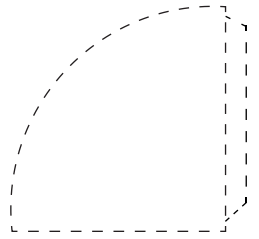
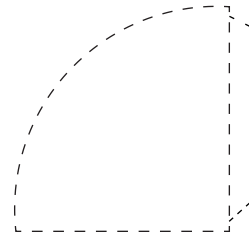
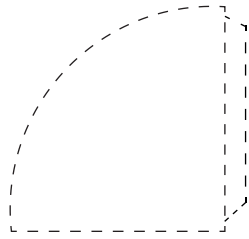
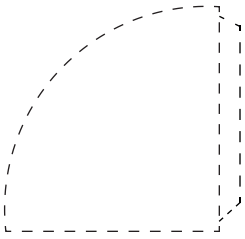
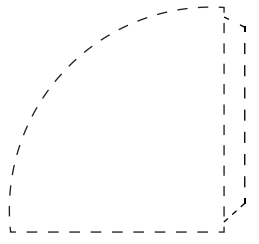
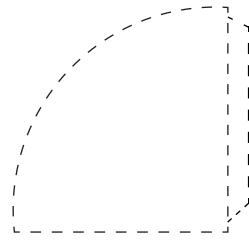
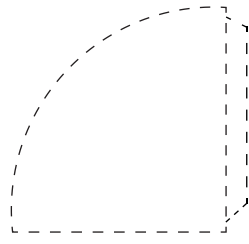
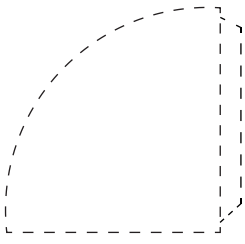
**(2,4,6)** – Pedido indeferido, tente novamente na próxima rodada.

Se o pedido for deferido, diferentemente do que acontece com as Marcas, o direito de propriedade intelectual sobre o software terá um prazo de duração de 50 anos, sendo reconhecido até mesmo em outros países (176 países).

O jogador que conseguir com que o pedido seja deferido primeiro ganhará o jogo. Boa diversão!







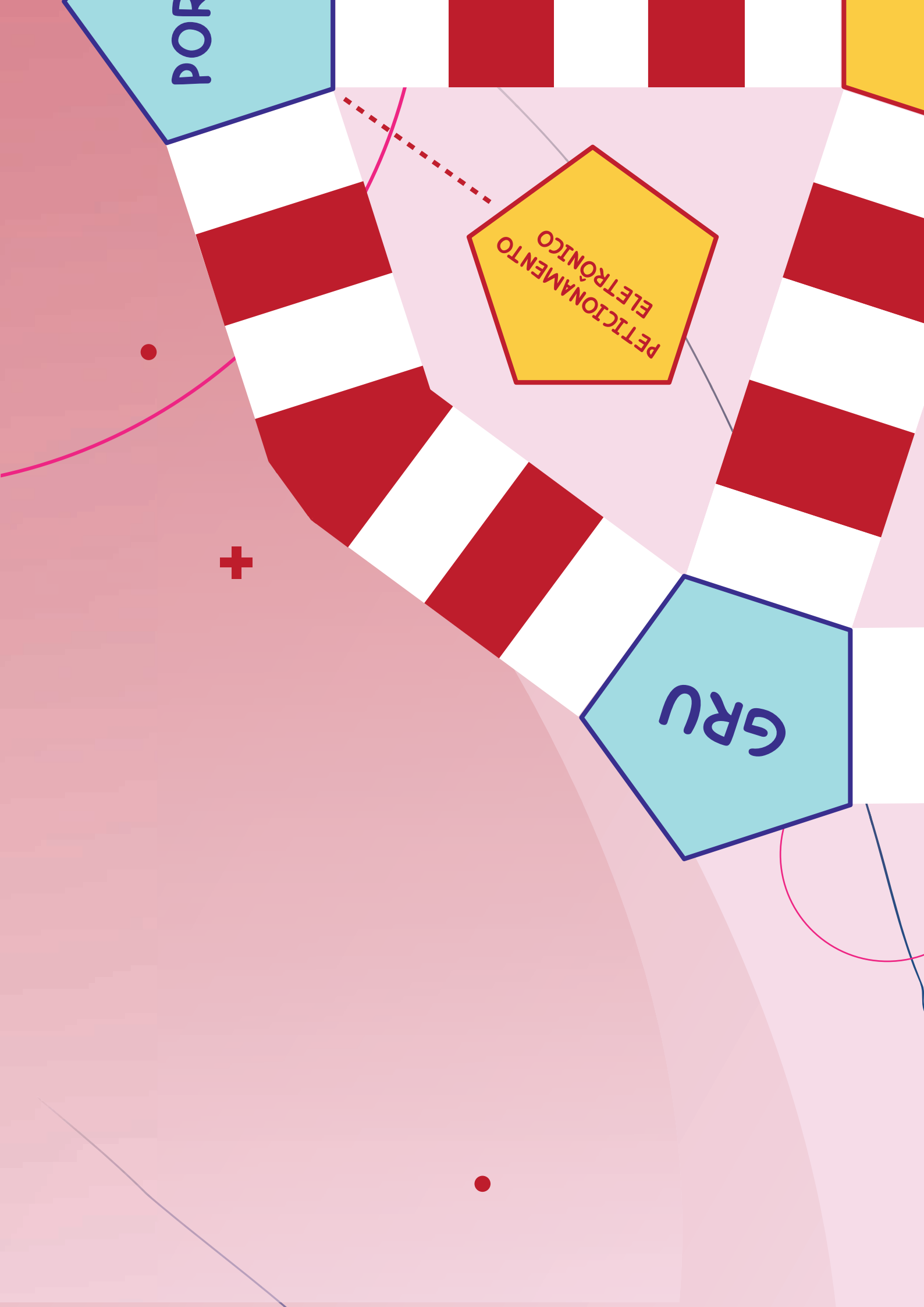


POR

PETICIONAMENTO  
ELETRÔNICO

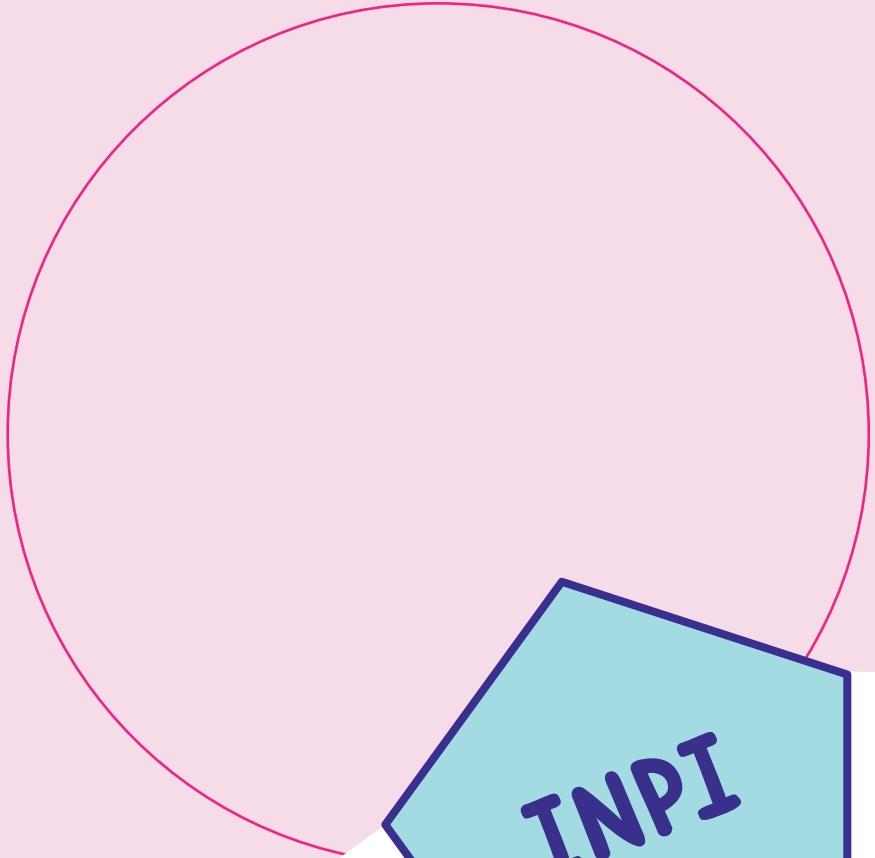
GRU

+



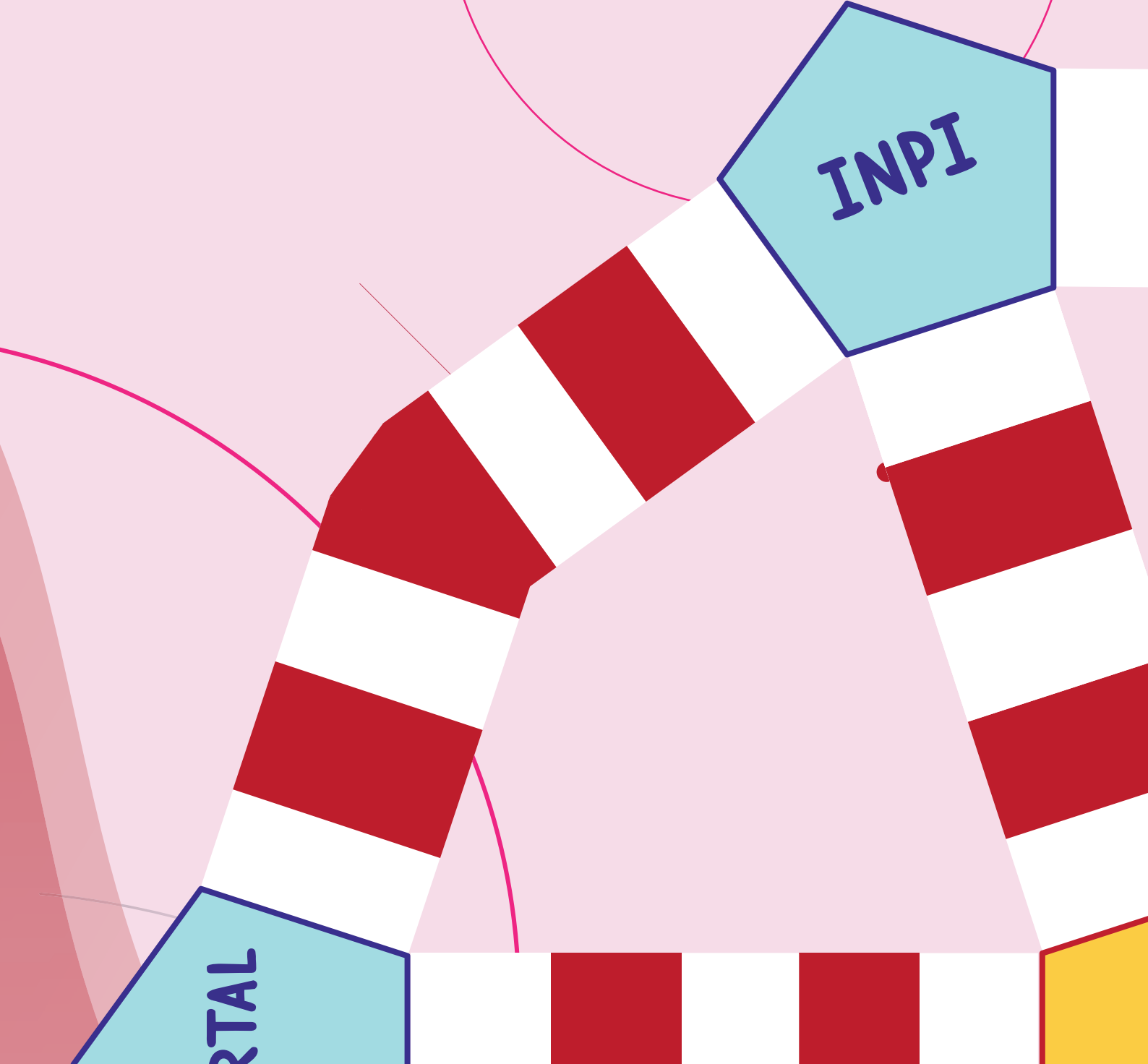


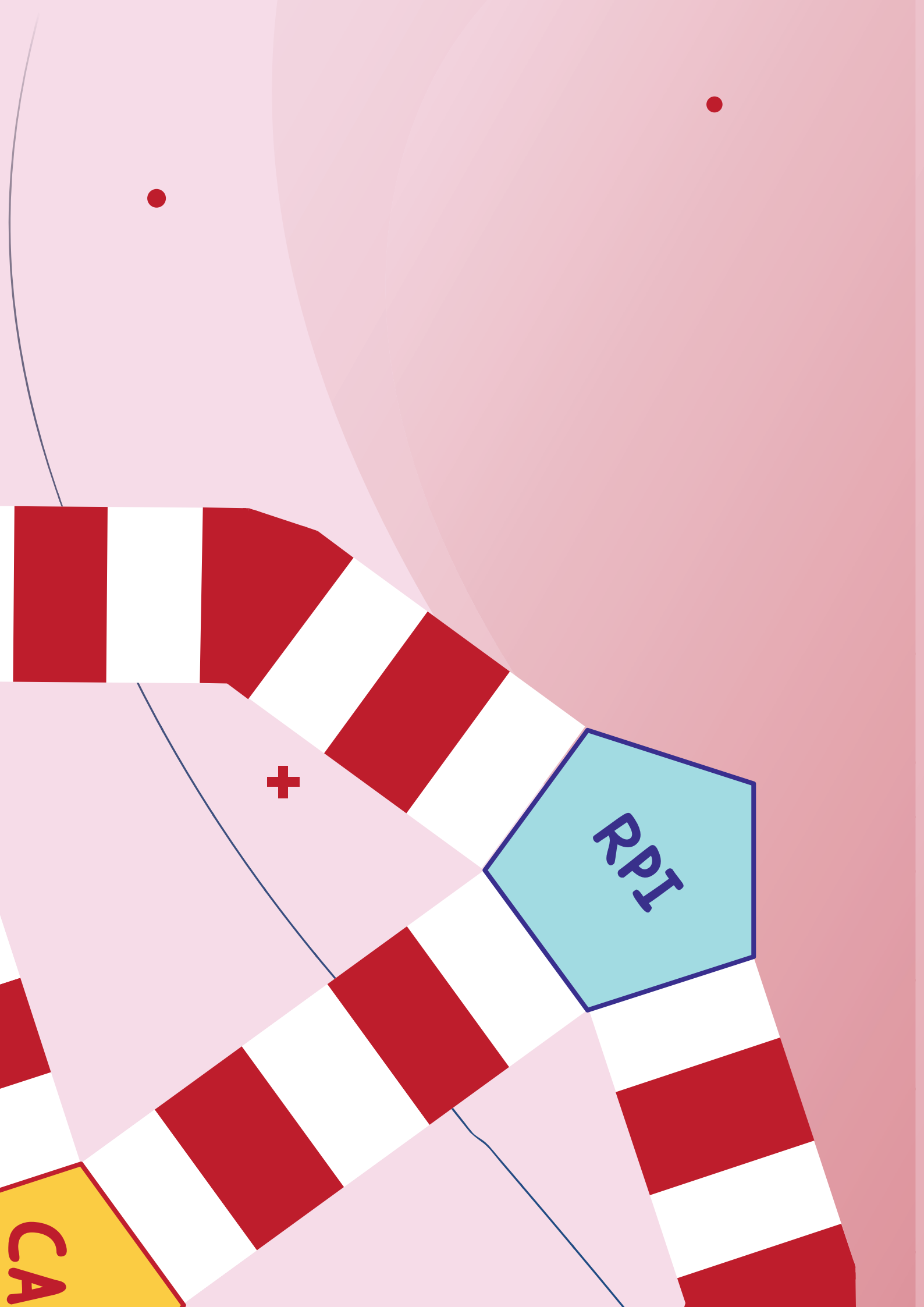
+



INPI

RTAL





RPI

+

CA









**R\$185**

**FORMULÁRIO  
PREENCHIDO E ASSINADO**

**FORMULÁRIO  
PREENCHIDO E ASSINADO**

**FORMULÁRIO  
PREENCHIDO E ASSINADO**

**FORMULÁRIO  
PREENCHIDO E ASSINADO**

**RESUMO  
DIGITAL HASH**

**RESUMO  
DIGITAL HASH**

**R\$185**

**FORMULÁRIO  
PREENCHIDO E ASSINADO**

**FORMULÁRIO  
PREENCHIDO E ASSINADO**

**FORMULÁRIO  
PREENCHIDO E ASSINADO**

**FORMULÁRIO  
PREENCHIDO E ASSINADO**

**RESUMO  
DIGITAL HASH**

**RESUMO  
DIGITAL HASH**



**RESUMO  
DIGITAL HASH**

**RESUMO  
DIGITAL HASH**

**RESUMO  
DIGITAL HASH**

**RESUMO  
DIGITAL HASH**

**DECLARAÇÃO  
DE VERACIDADE**

**DECLARAÇÃO  
DE VERACIDADE**

**DECLARAÇÃO  
DE VERACIDADE**

**DECLARAÇÃO  
DE VERACIDADE**

**DECLARAÇÃO  
DE VERACIDADE**

**DECLARAÇÃO  
DE VERACIDADE**

**DECLARAÇÃO  
DE VERACIDADE**

**DECLARAÇÃO  
DE VERACIDADE**

**CERTIFICADO  
DE REGISTRO**

**CERTIFICADO  
DE REGISTRO**











# BIBLIOGRAFIA

<https://www.gov.br/inpi/pt-br/servicos/perguntas-frequentes/programas-de-computador>

[https://www.sztartupdesk.com.br/blog/como-registro-meu-software/?gclid=Cj0KCQjw-daUBhCIARIsALbkjSZQkeAp2e2ZYwIxSldsxcmnBQcgvdr37q7BWdOqdY2vbJwoUwZya1MaArmyEALw\\_wcB](https://www.sztartupdesk.com.br/blog/como-registro-meu-software/?gclid=Cj0KCQjw-daUBhCIARIsALbkjSZQkeAp2e2ZYwIxSldsxcmnBQcgvdr37q7BWdOqdY2vbJwoUwZya1MaArmyEALw_wcB)

<https://www.crimark.com.br/aprenda-como-funciona-o-registro-de-software-pelo-inpi-2/>

<https://www.moveonmarcas.com.br/blog/registro-de-software-o-que-e-como-funciona-e-como-fazer>

Mais gibis em:

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

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

## SOBRE OS AUTORES

### **Marcos Cezar Mentzingen Ferreira**

Graduando em Sistemas de Informação pela 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 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.

<http://almanaquesdacomputacao.com.br>

<http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8yyAAAAJ>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>

### **Carlos Alexandre Fernandes Silva**

Chefe da Divisão de Programas de Computador e Topografias de Circuitos Integrados do INPI Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI).

### **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**

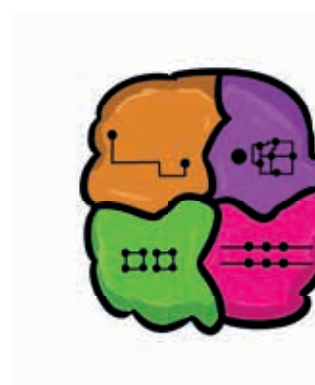
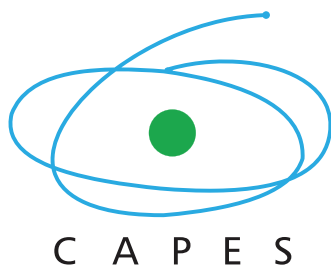
Graduanda em Museologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Colaboradora do projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação", atuando nas áreas de elaboração, ilustração e editoração dos materiais didáticos.

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

## **Agradecimentos**

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

# APOIO



ISBN 978-85-7669-522-6



9 788576 695226 >