

# ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE

3

Propriedade  
Intelectual



VOLUME 23

## MEMORIZE - INDICAÇÕES GEOGRÁFICAS

JOGO



ARTHUR GUSTAVO MACENA MOREIRA  
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**

Arthur Gustavo Macena Moreira

**REVISÃO GERAL**

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

M533 Memorize – Indicações geográficas [recurso eletrônico] / Arthur Gustavo Macena Moreira ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2023.

24 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade intelectual ; v. 23).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-520-2 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Programas de computador. 4. Jogo didático. I. Moreira, Arthur Gustavo Macena. 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.

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.

ARTHUR GUSTAVO MACENA MOREIRA  
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES  
RITA PINHEIRO-MACHADO  
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

# ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**Série 3:** Propriedade Intelectual  
**Volume 23:** Memorize - Indicações Geográficas

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. Nesse Volume 23, apresentamos um jogo da memória com a implementação de um quiz onde o leitor deverá responder corretamente questões acerca do tema Indicações Geográficas, aprendendo e praticando os conceitos deste instrumento da propriedade industrial. Atualmente, o país contabiliza 91 indicações geográficas: 68 indicações de procedência e 22 denominações de origem, e este jogo apresenta um pouco sobre os ativos de Indicações Geográficas nesse cenário. 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?

ATÉ 3 PESSOAS!

## OBJETIVO:

Seja o jogador com a maior quantidade de pares de cartas ao fim do jogo

## CONTEÚDO:

38 cartas

## REGRAS:

O jogo precisa ser realizado entre três pessoas: dois jogadores e um mediador, que irá ler as perguntas referentes aos pares de cartas. As cartas devem ser embaralhadas e, em seguida, espalhadas na mesa com os desenhos dentro dos círculos brancos virados para baixo. Através de par ou ímpar, os jogadores decidem quem irá começar o jogo.

Na sua vez, o jogador deverá buscar por pares de carta com a mesma imagem. Caso o jogador encontre um par de cartas de numeração azul, o mediador deverá ler o conceito relacionado aquela carta na folha de perguntas e o jogador somará um ponto.

Caso o jogador encontre um par de cartas de numeração laranja, o mediador deverá ler a pergunta relacionada aquela carta na folha de perguntas e o jogador terá 10 segundos para respondê-la. O jogador só poderá recolher o par de cartas (e somar um ponto) caso ele responda corretamente à pergunta.

Caso ambos os jogadores não consigam acertar a pergunta referente aquela carta, o mediador poderá dar alguma dica na próxima vez que a pergunta for feita. O jogador que tiver mais pares de cartas ao fim do jogo é o vencedor.

Boa diversão!

# FOLHA DE PERGUNTAS

**1. As Indicações Geográficas** são associadas à qualidade ou à maneira singular de se Fazer um produto ou serviço. Pode ser pela tradição da região, pela técnica ou por alguma matéria-prima que só exista neste local. Esse conceito surgiu na Europa e tem o principal objetivo de promover a história e a cultura de uma região. E isso é intransferível.

**2. Indicação de Procedência:** ela se refere ao nome do lugar que passou a ser conhecido por produzir o produto, ou prestar certo serviço. Está relacionada mais à fama da cidade ou região de se produzir algo.

**3. Denominação de Origem:** esta indicação se refere ao nome de um país, cidade ou região em que o produto tem qualidades específicas determinadas por seu meio geográfico, incluindo aí fatores naturais e humanos.

**4. Qual país é conhecido pela indicação geográfica de relógios?**  
**Resposta:** Suíça

**5. Qual país tem o seu maior número de indicações geográficas proveniente de Vinhos?**  
**Resposta:** França

**6. Cite 3 IGs principais do Estado de Minas Gerais.**  
**Resposta:** Cachaça, Queijo e Café

**7. Um país tem uma famosa IG proveniente da produção de um tipo de Presunto, que país é esse?**  
**Resposta:** Itália, presunto de Parma

**8. Quais IP do Rio de Janeiro estão localizadas em Paraty?**  
**Resposta:** Cachaça

**9. Em que estado do Brasil existe uma Denominação de Origem do camarão?**

**Resposta:** Ceará, Costa Negra

**10. Qual país possui uma famosa IG da produção de charutos?**

**Resposta:** Cuba

**11. Uma famosa IP originária no Pampa Gaúcho, Rio Grande do Sul.**

**Resposta:** Carnes bovinas e derivados

**12. Qual região do interior de São Paulo se tornou conhecida como polo fabricante de calçados?**

**Resposta:** Franca

**13. No Brasil, qual é o produto que possui mais IGs registradas?**

**Resposta:** Café, são 13 no total

**14. O chá de Darjeeling é uma conhecida DO produzida em qual país?**

**Resposta:** Índia

**15. Qual país é bastante conhecido pela sua produção de seda?**

**Resposta:** Tailândia

**16. O México possui uma famosa IP originária de qual produto?**

**Resposta:** Tequila

**17. Qual estado no Brasil possui uma IP da produção de queijo coalho?**

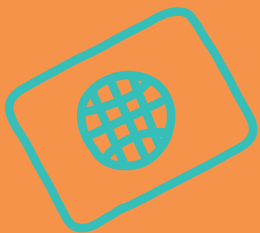
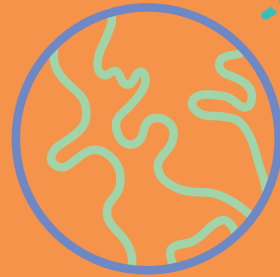
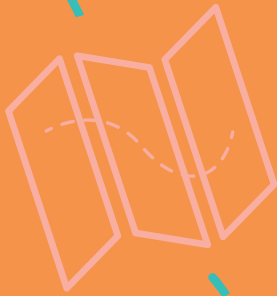
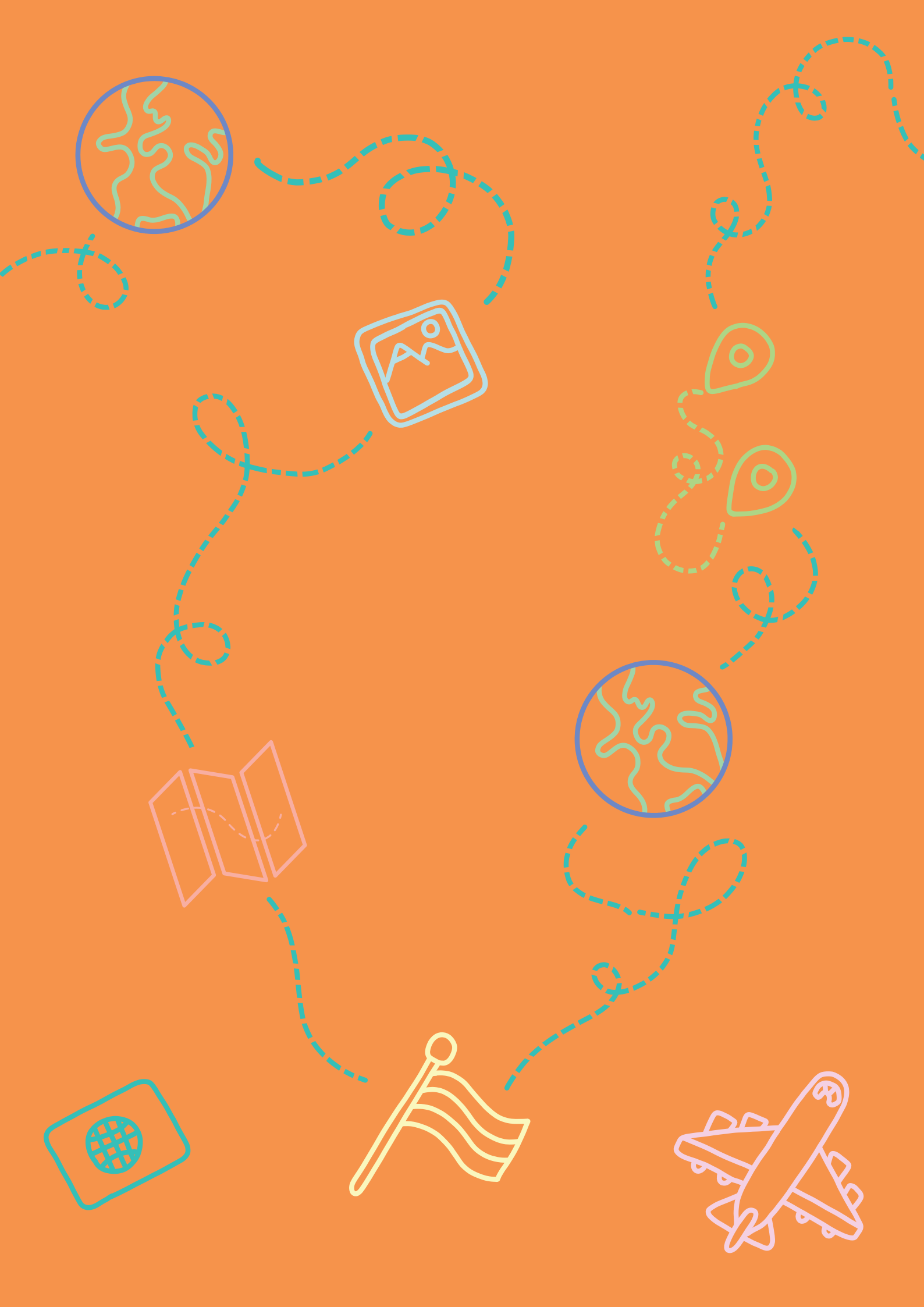
**Resposta:** Pernambuco

**18. Qual município possui uma IP da produção de chocolate artesanal?**

**Resposta:** Gramado, RS

**19. Qual país da América Latina é conhecido pelo seu café?**

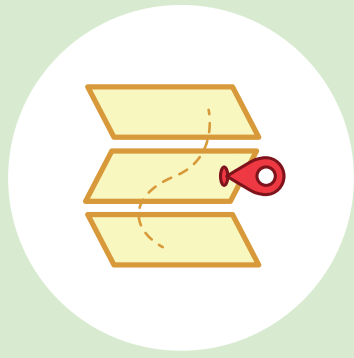
**Resposta:** Colômbia







6



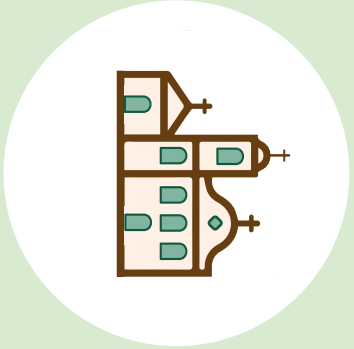
1



7



2



8



3



9



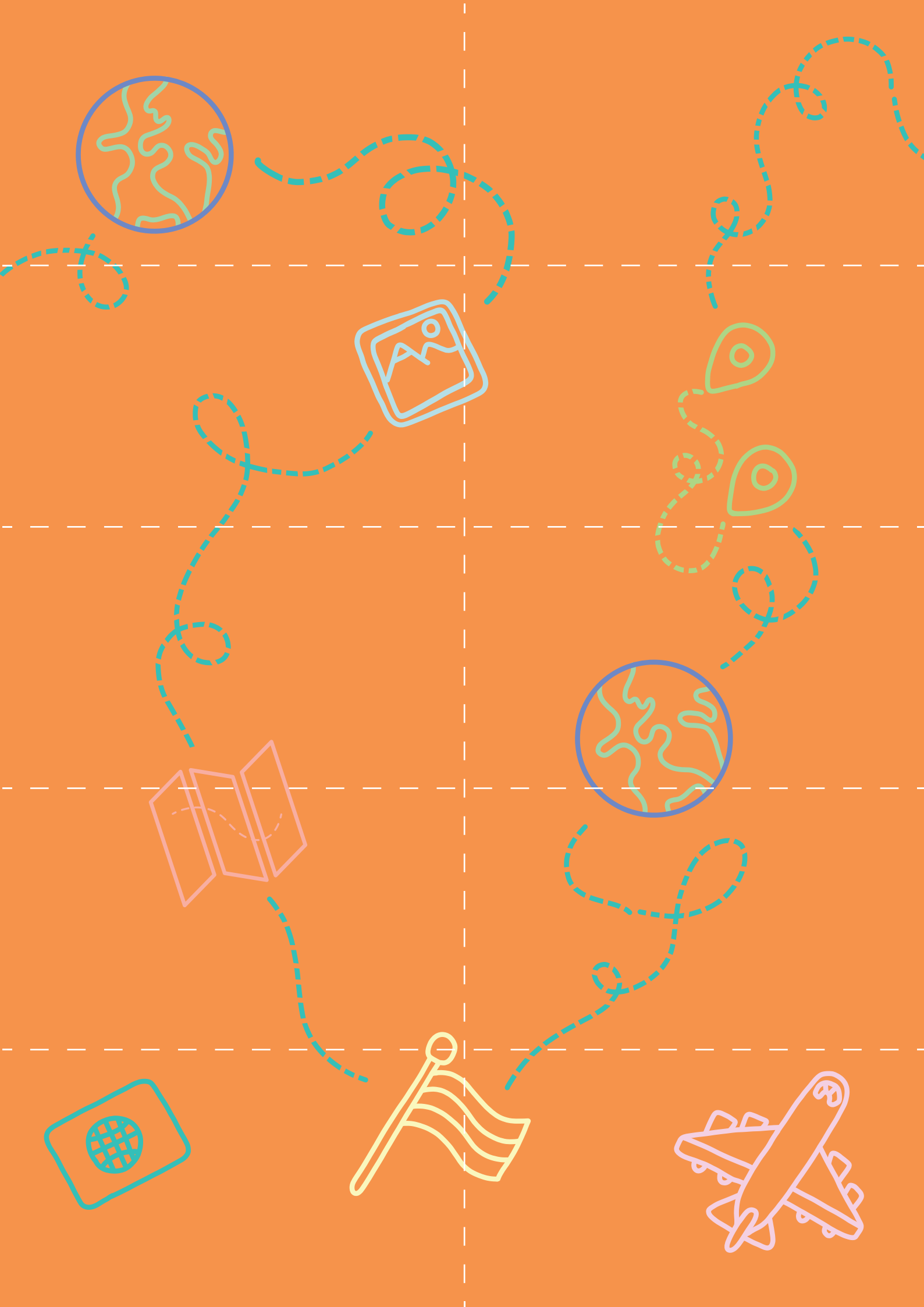
4



10



5





16



11



17



12



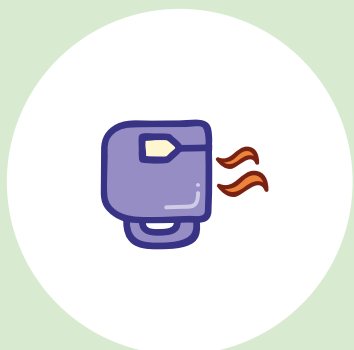
18



13



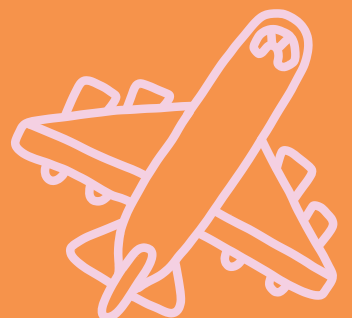
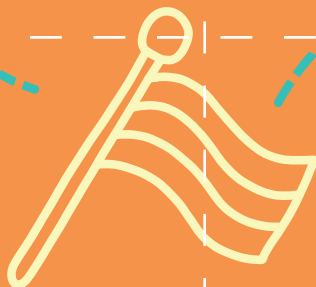
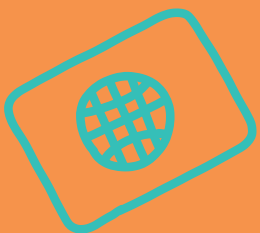
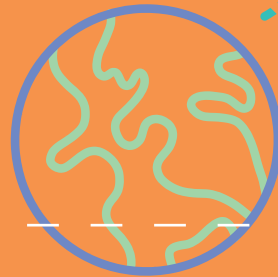
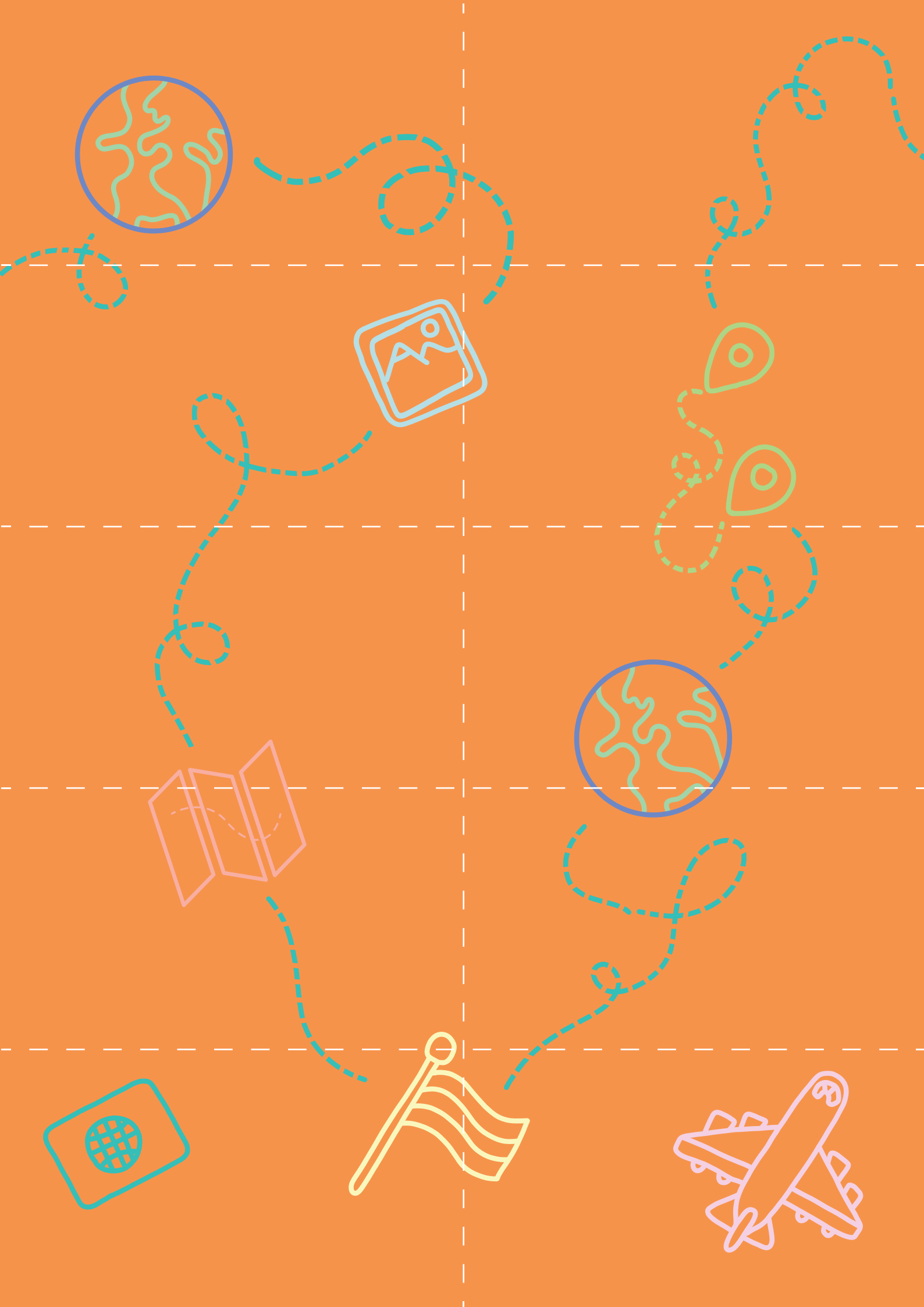
19



14

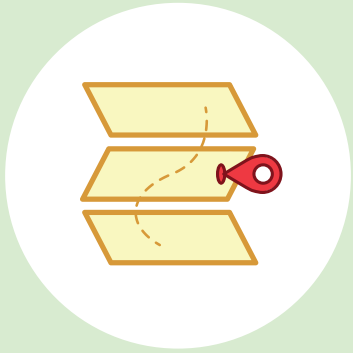


15





6



1



7



2



8



3



9



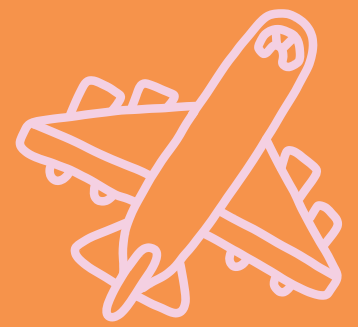
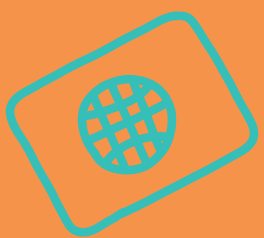
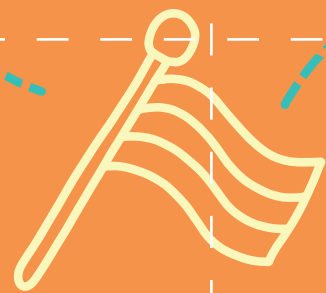
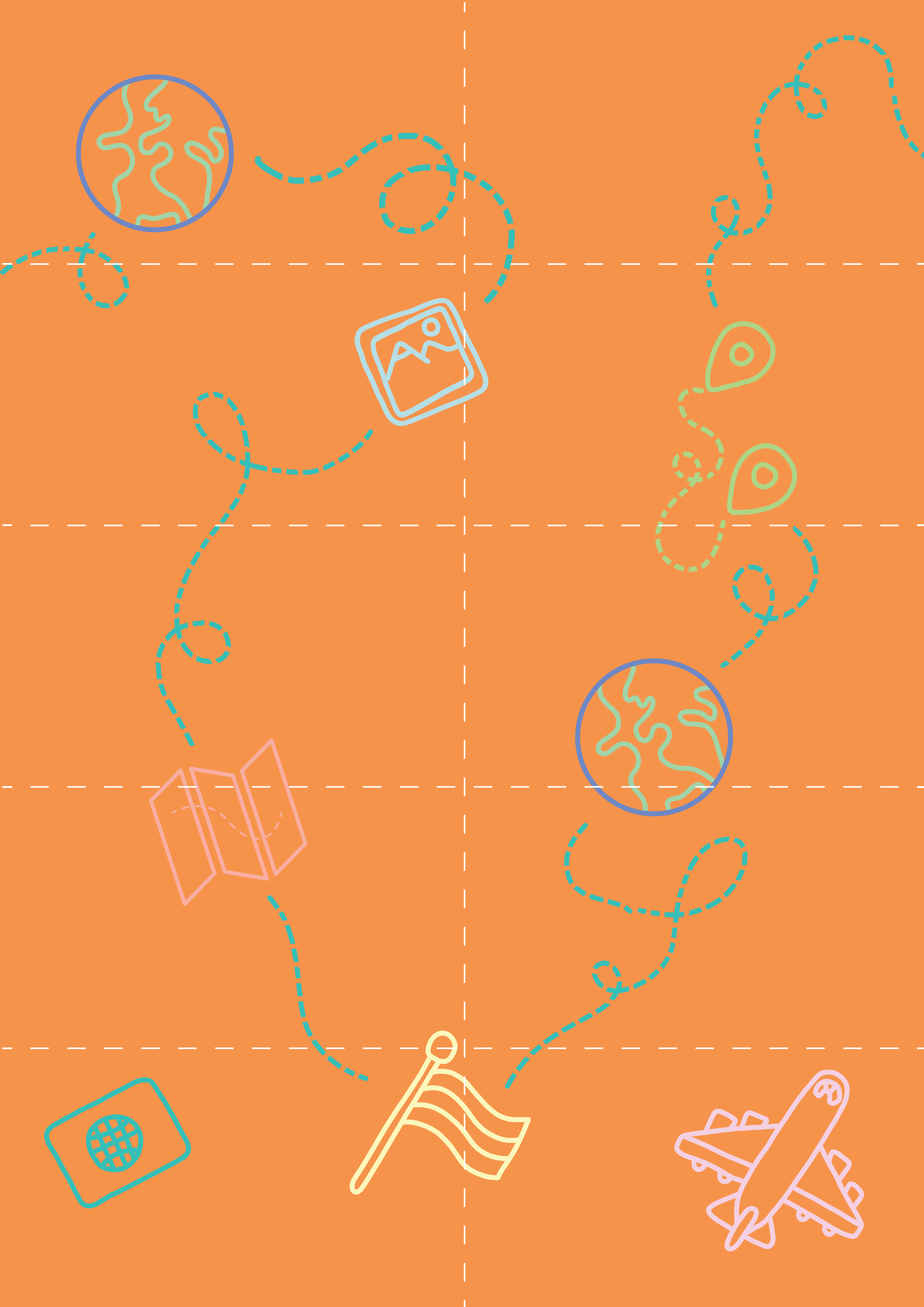
4



10



5





16



11



17



12



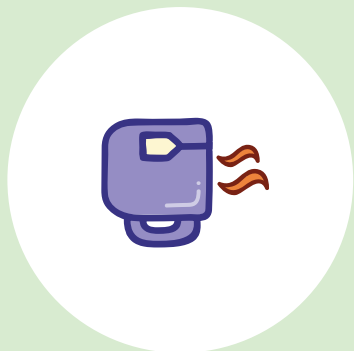
18



13



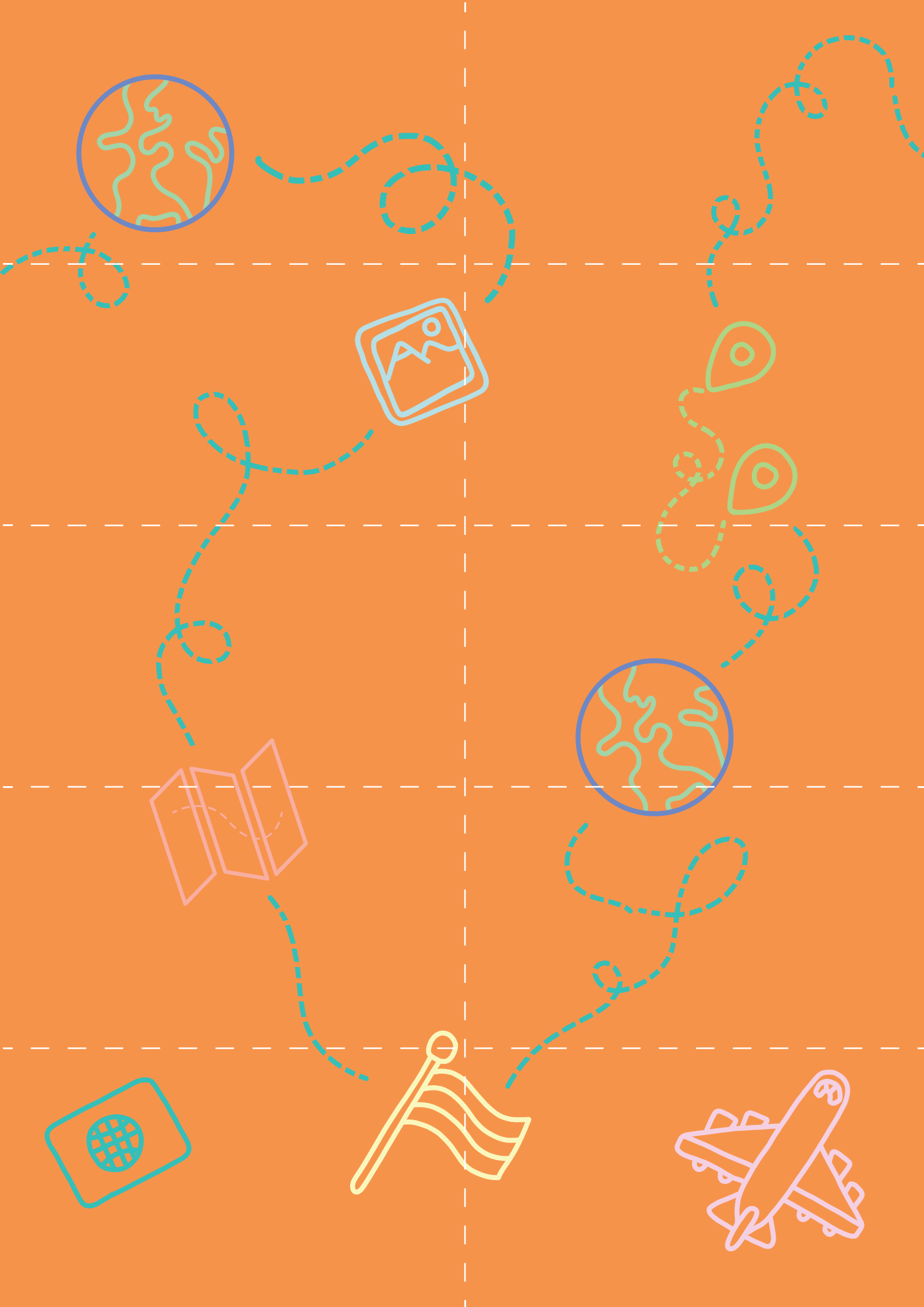
19



14



15





# PLACAR

**JOGADOR 1**

**JOGADOR 2**

**JOGADOR 3**

# PLACAR

**JOGADOR 1**

**JOGADOR 2**

**JOGADOR 3**

# PLACAR

**JOGADOR 1**

**JOGADOR 2**

**JOGADOR 3**

# PLACAR

**JOGADOR 1**

**JOGADOR 2**

**JOGADOR 3**

# PLACAR

**JOGADOR 1**

**JOGADOR 2**

**JOGADOR 3**

# PLACAR

**JOGADOR 1**

**JOGADOR 2**

**JOGADOR 3**

# BIBLIOGRAFIA

<https://noticias.portaldaindustria.com.br/especiais/um-panorama-das-indicacoesgeograficas-no-brasil/>  
<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/sebraeaz/indicacoes-geograficasbrasileiras,8a47d106b5562510VgnVCM1000004c00210aRCRD>  
<https://slideplayer.com.br/slide/360431/>  
<https://www.gov.br/agricultura/pt-br/assuntos/sustentabilidade/indicacaogeografica/arquivos-publicacoes-ig/guia-das-igs-introducao>  
<https://indicacaogeografica.com.br/camarao-da-costa-negra/>  
[http://manualdemarcas.inpi.gov.br/projects/manual-de-indicacoesgeograficas/wiki/02\\_Indica%C3%A7%C3%A3o\\_Geogr%C3%A1fica\\_e\\_esp%C3%A9cies\\_de\\_registro](http://manualdemarcas.inpi.gov.br/projects/manual-de-indicacoesgeograficas/wiki/02_Indica%C3%A7%C3%A3o_Geogr%C3%A1fica_e_esp%C3%A9cies_de_registro)  
<https://www.vilage.com.br/blog/o-que-e-indicacao-geografica-e-quais-sao-osprincipais-exemplos-no-brasil/>  
<https://vogue.globo.com/lifestyle/noticia/2020/02/tea-lovers-tres-chas-indianosque-voce-precisa-conhecer.html>  
<https://www.gov.br/agricultura/pt-br/assuntos/sustentabilidade/indicacaogeografica/dados-sobre-igs-registradas-e-produtos-tipicos-potenciais/plataformade-dados>  
<https://www.gov.br/inpi/pt-br/central-de-conteudo/noticias/gramado-e-aprimeira-indicacao-de-procedencia-para-c-hocolateartesanal#:~:text=O%20INPI%20publicou%20na%20Revista,do%20Rio%20Grande%20do%20Sul.>  
Mais gibis em:  
<http://almanaquesdacomputacao.com.br/>  
<http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html>

## SOBRE OS AUTORES

### **Arthur Gustavo Macena Moreira**

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>

### **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**

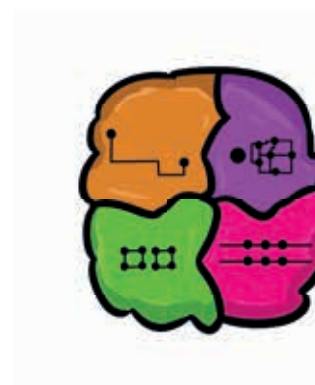
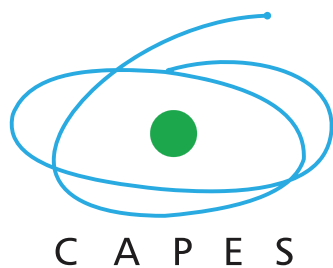
**Bolsista de Iniciação Científica pelo PIBIC/CNPq**

Graduanda em Museologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Colaboradora do projeto "Almanques 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 978-85-7669-520-2



9 788576 695202 >