ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 3 Propriedade Intelectual



Volume 32

PatenteTech: V ou F?

JOGO

JÔNATHAS DE ARAÚJO SOARES
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
RITA PINHEIRO-MACHADO
GABRIEL GAZZA

SBC
Sociedade Brasileira de Computação

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)
REITOR
Prof. Dr. José da Costa Filho

VICE-REITOR
Profª. Dra. Bruna Silva do Nascimento

CAPA E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
Gabriel Gazza

ILUSTRADOR
Gabriel Gazza

REVISÃO GERAL
Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P295 PatenteTech: V ou F? [recurso eletrônico] / Jônathas de Araújo Soares ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2024.
72 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade intelectual ; v. 32).

Modo de acesso: World Wide Web.
Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-7669-596-7 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Jogo didático. I. Soares, Jônathas de Araújo. II. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. III. Pinheiro-Machado, Rita. IV. Gazza, Gabriel. 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 – Almanaques 004 (059)
2. Propriedade intelectual, comercial, científica 347.77

UNIRIO

SBC CHANCELADO

Este gibi foi diagramado para ser impresso em frente e verso, folha A4 e formato livreto.

JÔNATHAS DE ARAÚJO SOARES
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
RITA PINHEIRO-MACHADO
GABRIEL GAZZA

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 3: Propriedade Intelectual
Volume 32: PatenteTech: V ou F?

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2024

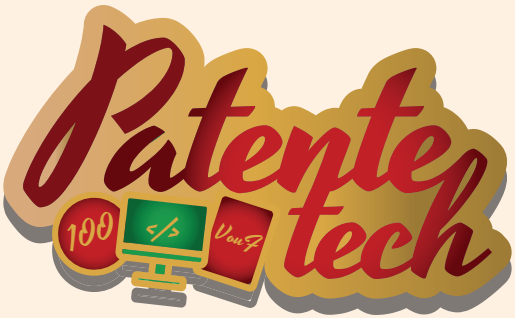
APRESENTAÇÃO

Esta cartilha/gibi foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq/DT-1C (302892/2023-0), 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). Está vinculada a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pela UNIRIO. Este gibi 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.

Neste gibi Volume 32, introduzimos um jogo de tabuleiro focado em Patentes envolvendo criações implementadas por Programa de Computador. Este jogo ajuda os jogadores a familiarizar-se com conceitos relevantes nesse âmbito, engajando ao pedir que os jogadores apostem se a informação apresentada nas cartas é verdadeira ou falsa. Pautamos pela profundidade do entendimento do processo de apropriação intelectual, seja ele de Registro de Programa de Computador (para o código fonte) ou Patente de invenção (para processo/funcionalidade). Buscamos, assim, fortalecer o conhecimento, em apoio à busca crescente pela inovação no Brasil.

(Os Autores)



SOBRE O JOGO

O jogo de tabuleiro PatenteTech é um jogo sobre Patentes envolvendo criações implementadas por Programa de Computador, em que jogadores ouvem uma afirmação lida pelo mediador envolvendo tais conceitos e têm que decidir se a informação está, de fato, certa. Cada partida é composta por dez escolhas, em relação ao que foi lido, cada uma entre "VERDADEIRO" ou "FALSO". Os jogadores têm sempre a oportunidade de apostar moedas em sua decisão, dobrando a quantia ou perdendo tudo o que apostaram.

REGRAS DO JOGO

Objetivo

Ter conseguido, no final das 10 rodadas que compõem uma partida, arrecadar mais moedas que todos os outros jogadores.

Número de jogadores

De 2 a 4 jogadores apostadores e um mediador.

Objetos contidos:

• 50 cartas de afirmações + 2 para personalização;

• 4 peões;

• 100 moedas de 1;

• 100 moedas de 5;

• 100 moedas de 10;

• 100 moedas de 25;

• 100 moedas de 50;

• 100 moedas de 100.

Preparação:

• os participantes decidem da forma mais conveniente quem será o mediador do jogo e quem serão os jogadores apostadores;

• os apostadores escolhem as cores dos peões que vão representá-los;

• o mediador embaralha as cartas, escolhe aleatoriamente 10 delas e, sem ler o conteúdo das cartas, as coloca no espaço central inferior do tabuleiro. O texto da afirmação presente nas cartas tem que estar virado para baixo;

• os apostadores recebem 30 moedas cada um: 10 moedas de 1, 2 moedas de 5, e 1 moeda de 10. As moedas de 25, 50 e 100 são usadas quando os jogadores vencem os palpites e recebem suas apostas em dobro;

• os apostadores escolhem, também, um número de 1 a 4 para representá-los. Isso é importante para que cada jogador saiba onde colocar as suas apostas no tabuleiro.

Afirmações e Apostas

O jogo começa de verdade quando o mediador pega uma das cartas de afirmação viradas para baixo e lê uma delas em voz alta. Esta é a deixa para que os jogadores tenham que decidir se trata-se de um fato VERDADEIRO ou FALSO. Os jogadores comunicam a sua decisão ao mediador colocando o seu peão na área correspondente, pois há um quadrado para quem acha ser verdadeira a informação, e um para quem crê ser a mesma falsa.

Logo após, os jogadores apostam uma quantidade de moedas que se sentirem confortáveis em perder, caso errem. É importante lembrar que, se as moedas de um jogador ou jogadora acabarem, a pessoa é, então, automaticamente eliminada.

Em caso de acerto, o jogador tem o direito de receber do banco de moedas do jogo a mesma quantia que arriscou apostar. O jogo continua dessa forma, até que todas as dez afirmações selecionadas por acaso tenham sido lidas, e julgadas, pelos jogadores. O jogo pode acabar antes, se todos os jogadores, exceto um, tiverem sido eliminados por perderem todas as suas moedas.

Observação: *cada jogador possui a sua área de apostas particular no tabuleiro, marcada com a palavra "jogador" e um número de 1 a 4. Enquanto os peões são postos na área onde aparece ou "VERDADEIRO" ou "FALSO", é importante que as apostas de cada jogador sejam colocadas na área correta, para que moedas de um jogador não se misturem com as de outro.*

Fim do jogo

Depois que todas as moedas pertencentes a cada jogador forem contabilizadas, o jogo termina quando um vencedor é declarado.

Observação: *em caso de empate, o mediador lê mais perguntas, até que os jogadores discordem em relação à escolha de VERDADEIRO ou FALSO, obrigatoriamente em estilo "tudo ou nada".*

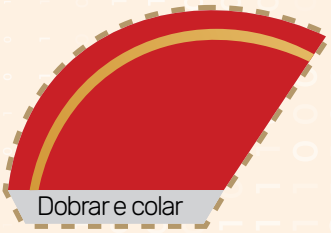


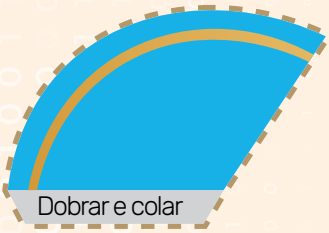


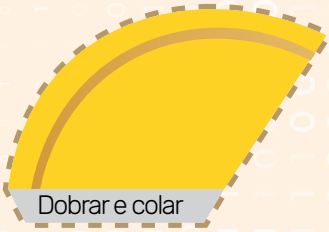
VISUALIZAÇÃO DO TABULEIRO FRENTE E VERSO

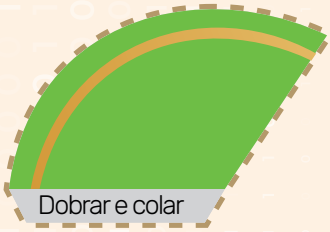
Para acessar e baixar o tabuleiro inteiro em tamanho real ***CLIQUE AQUI!***

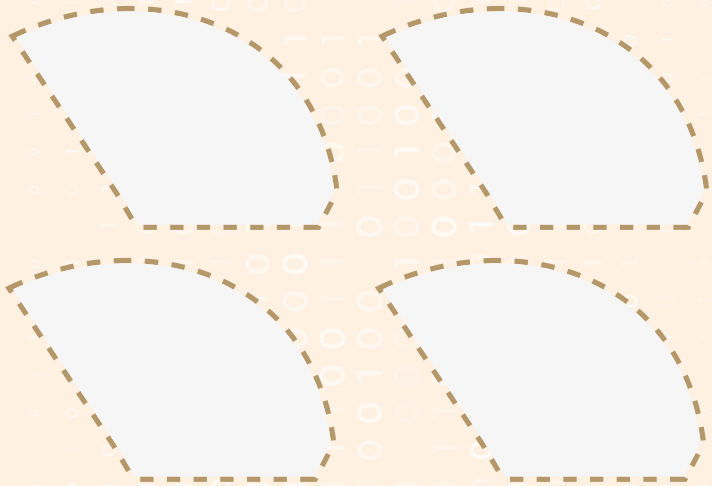


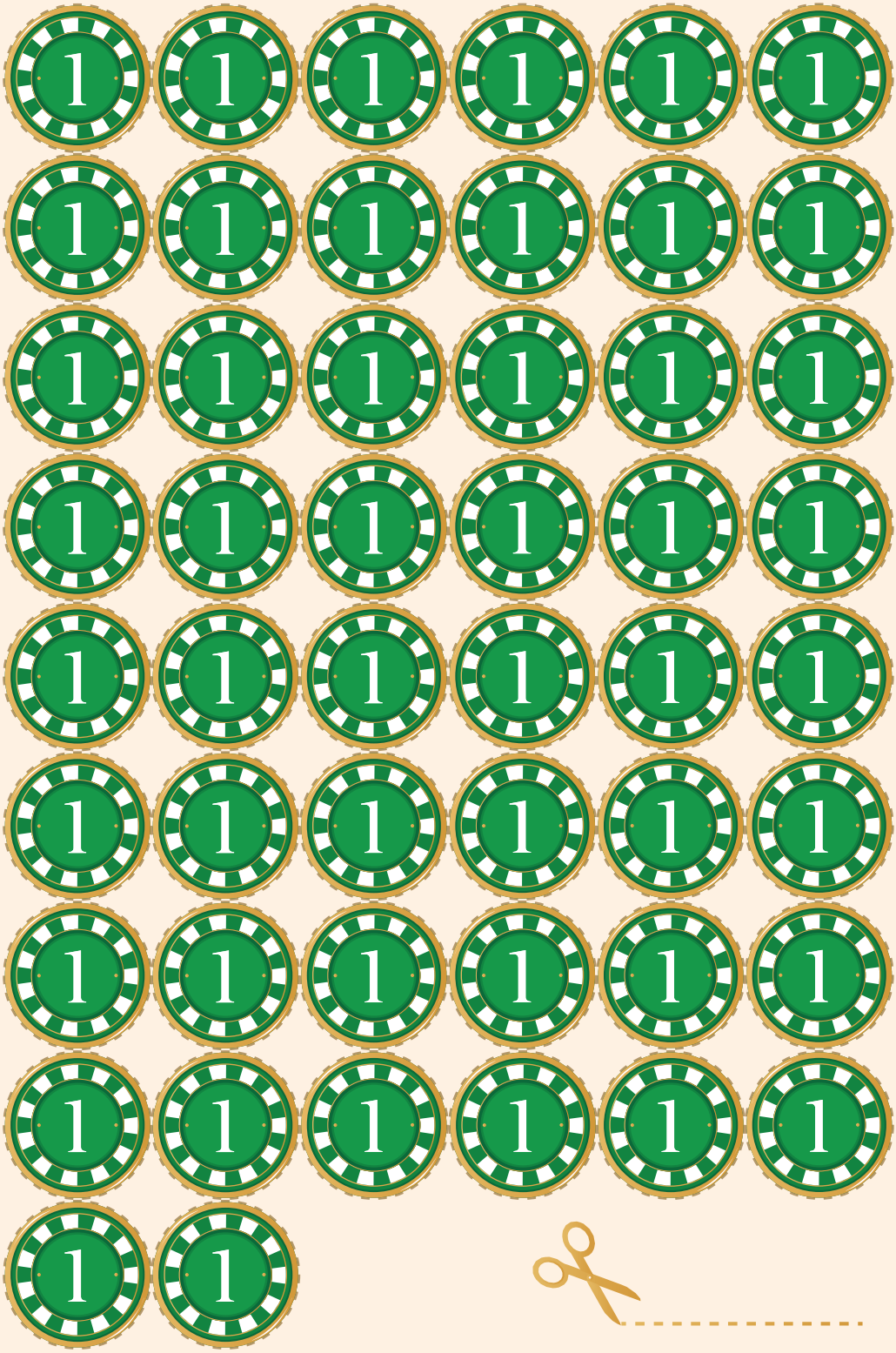

Dobrar e colar

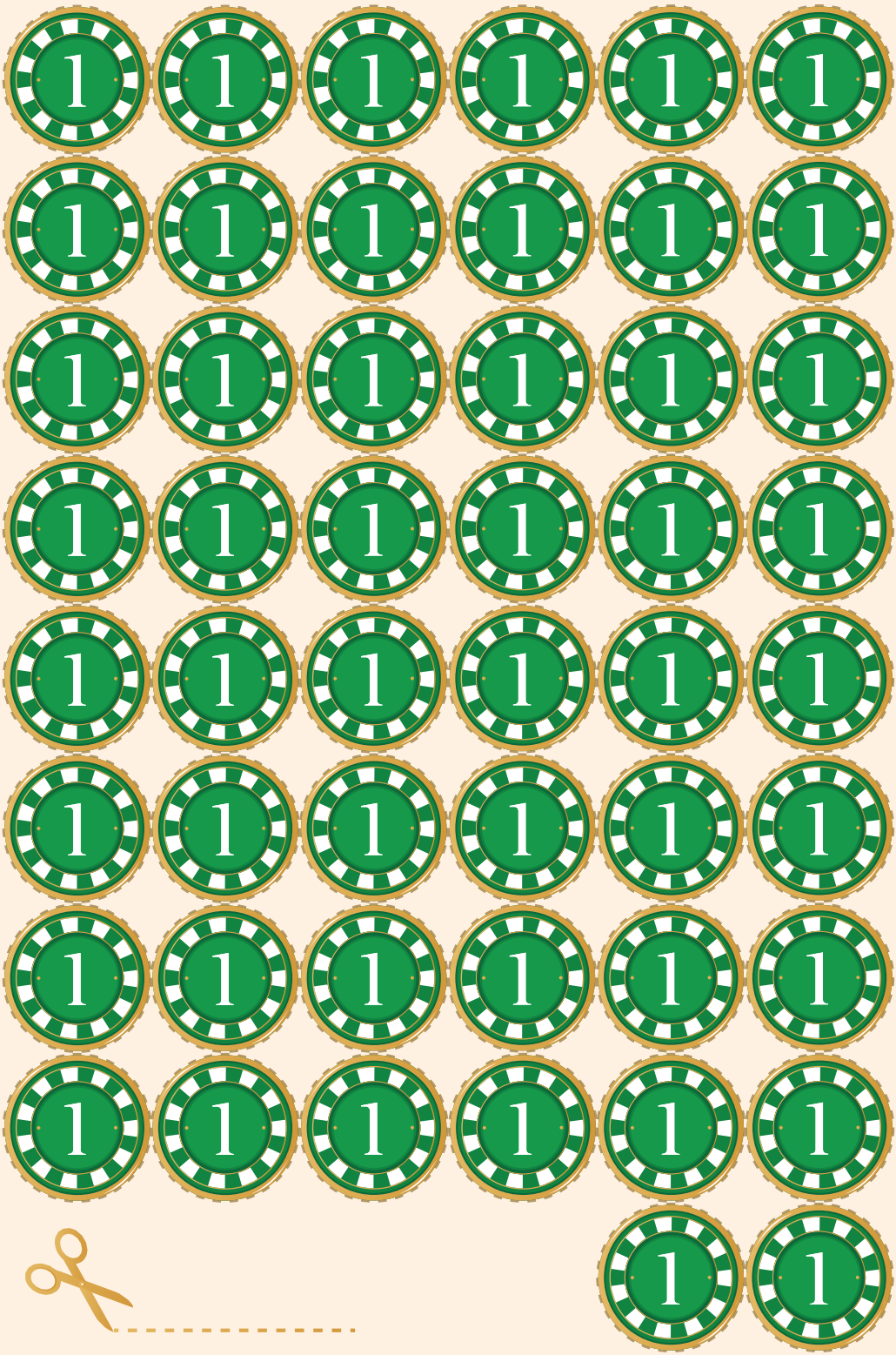

Dobrar e colar

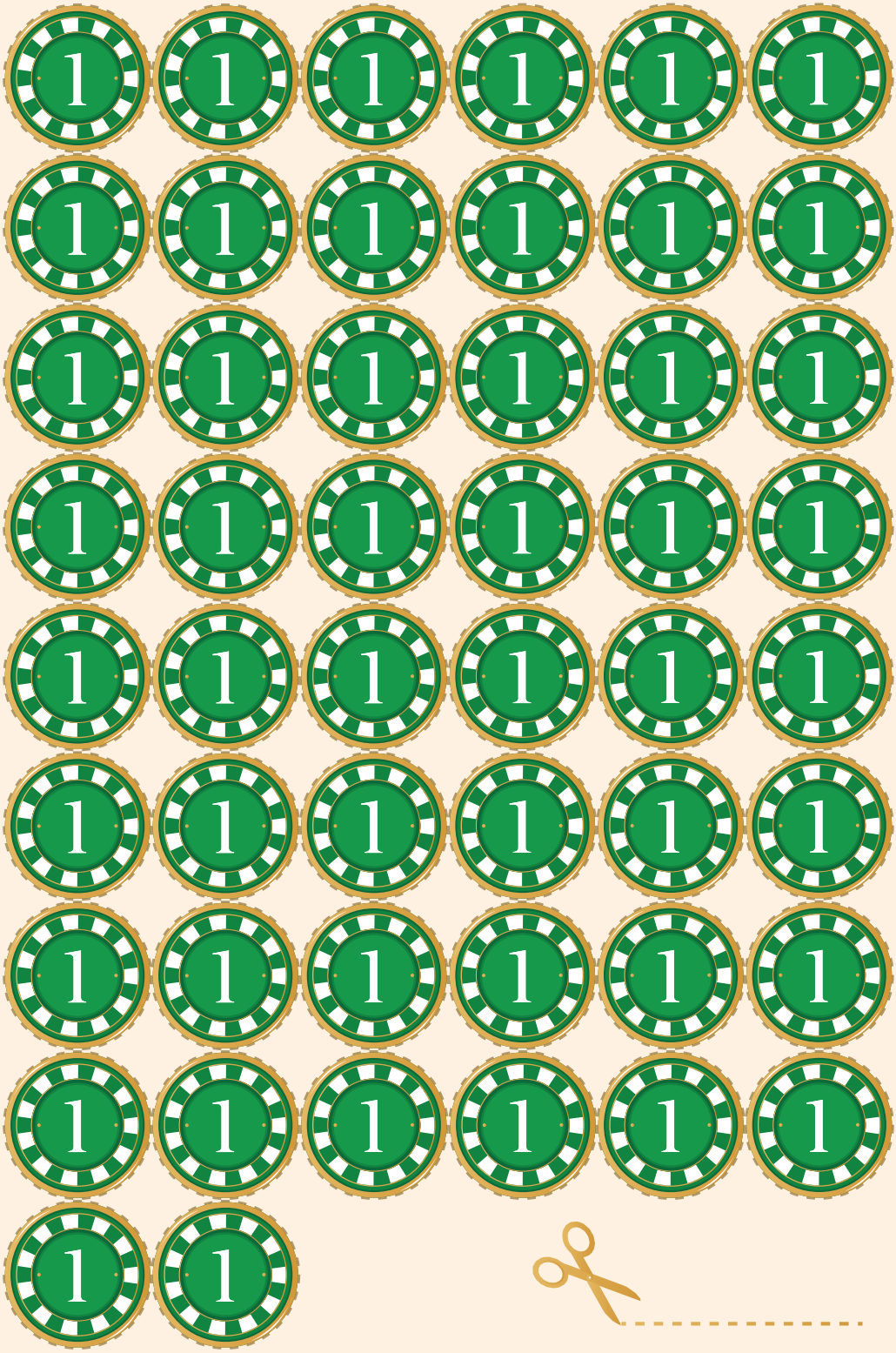

Dobrar e colar

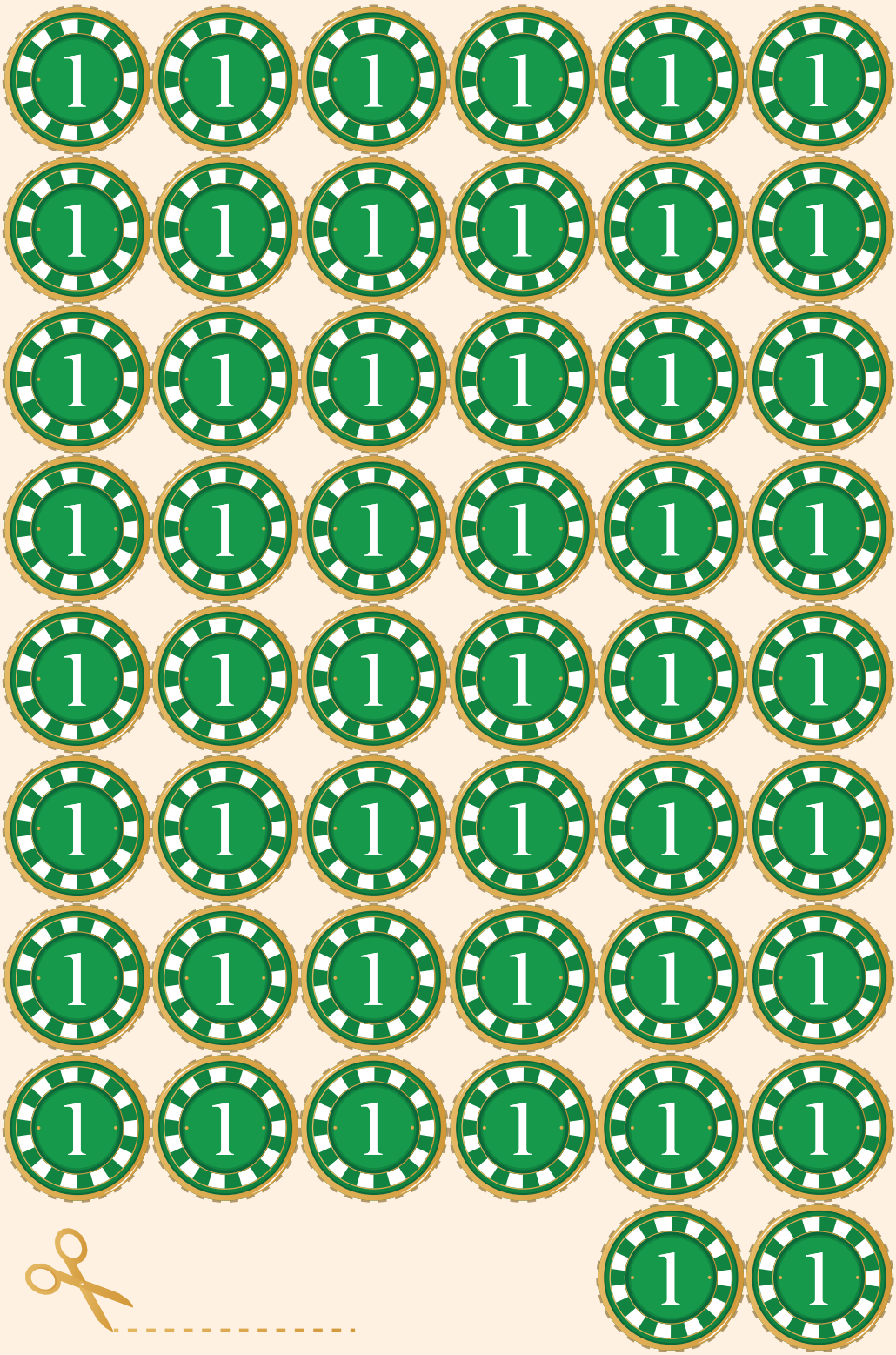

Dobrar e colar

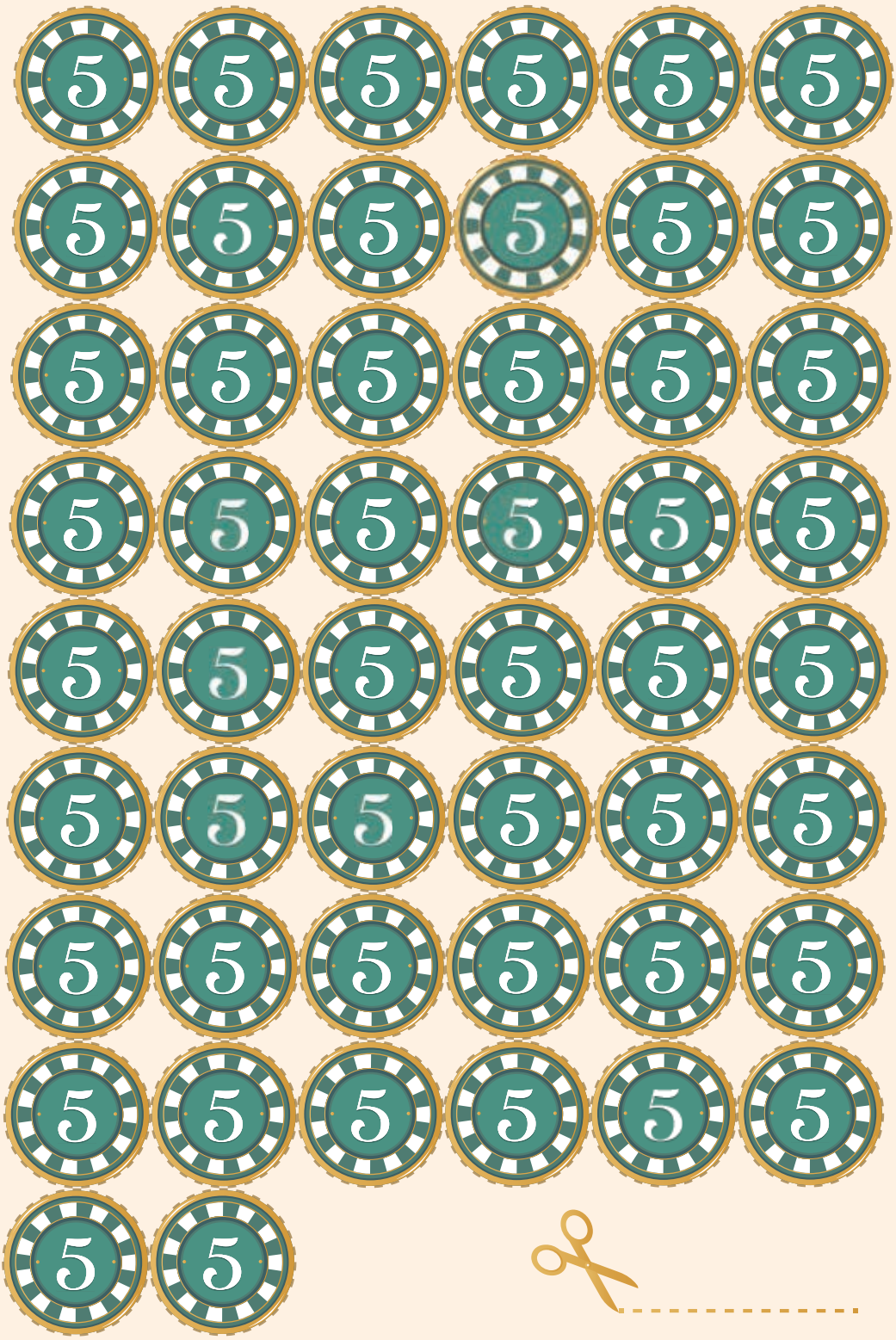


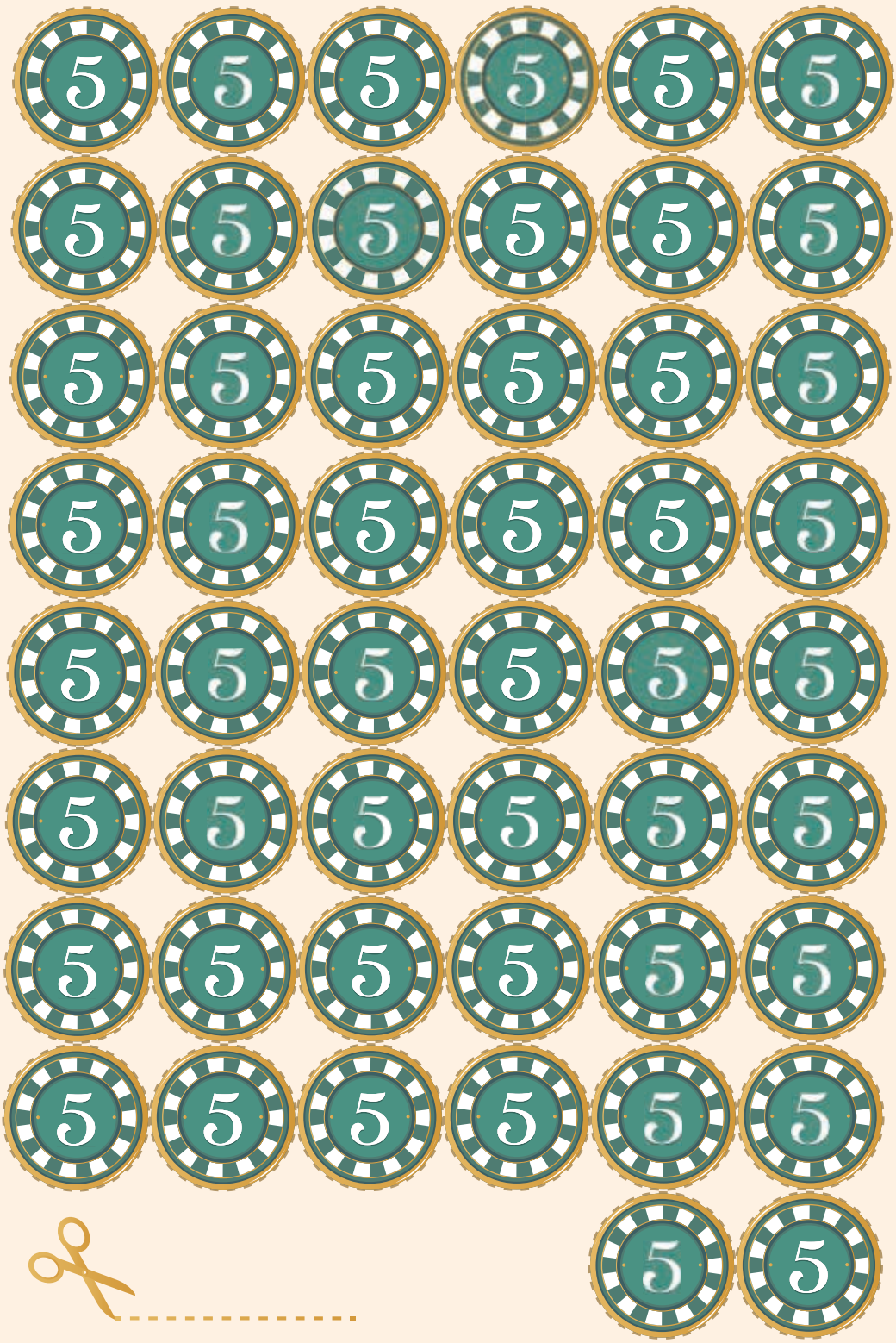

1

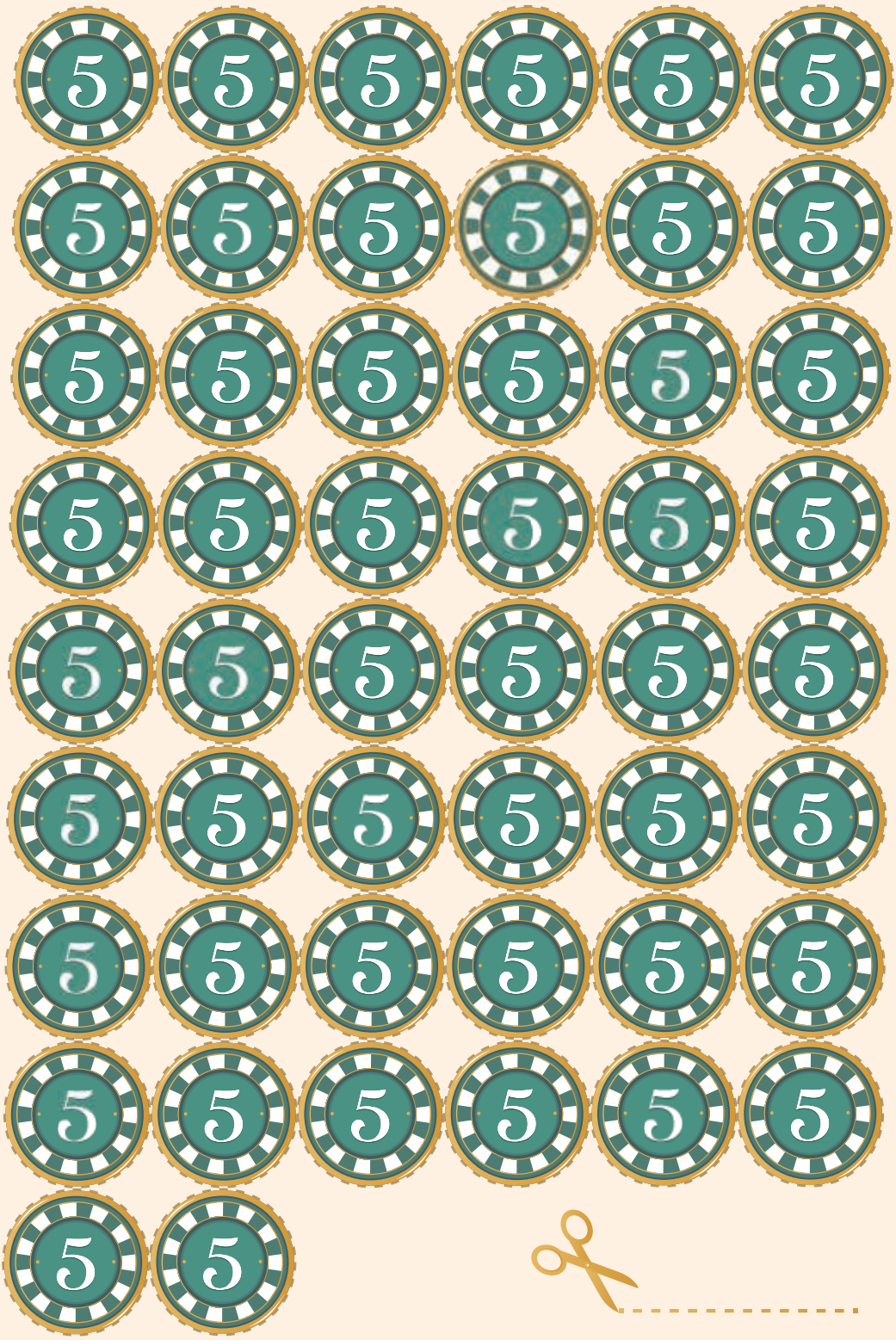

1

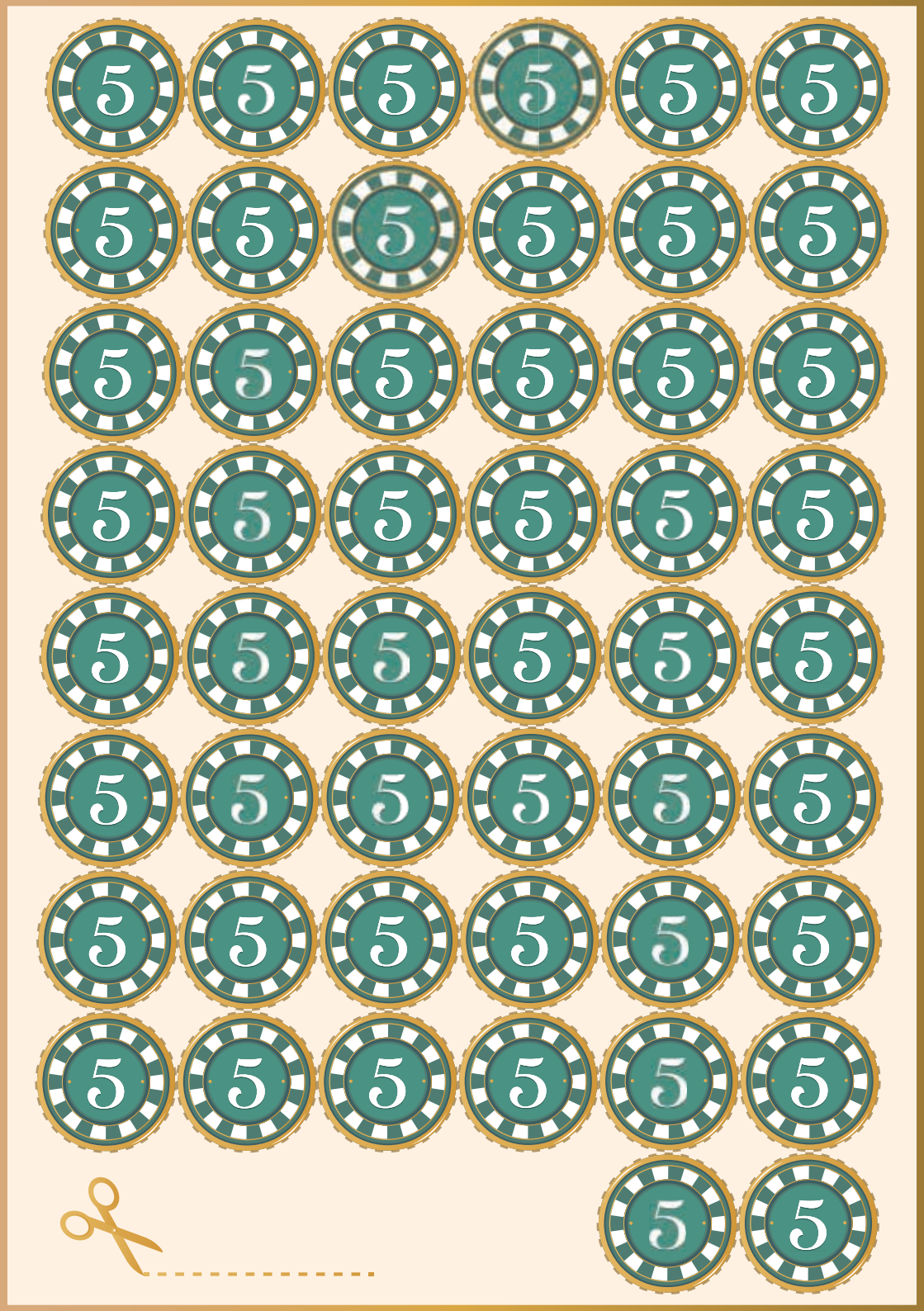

1

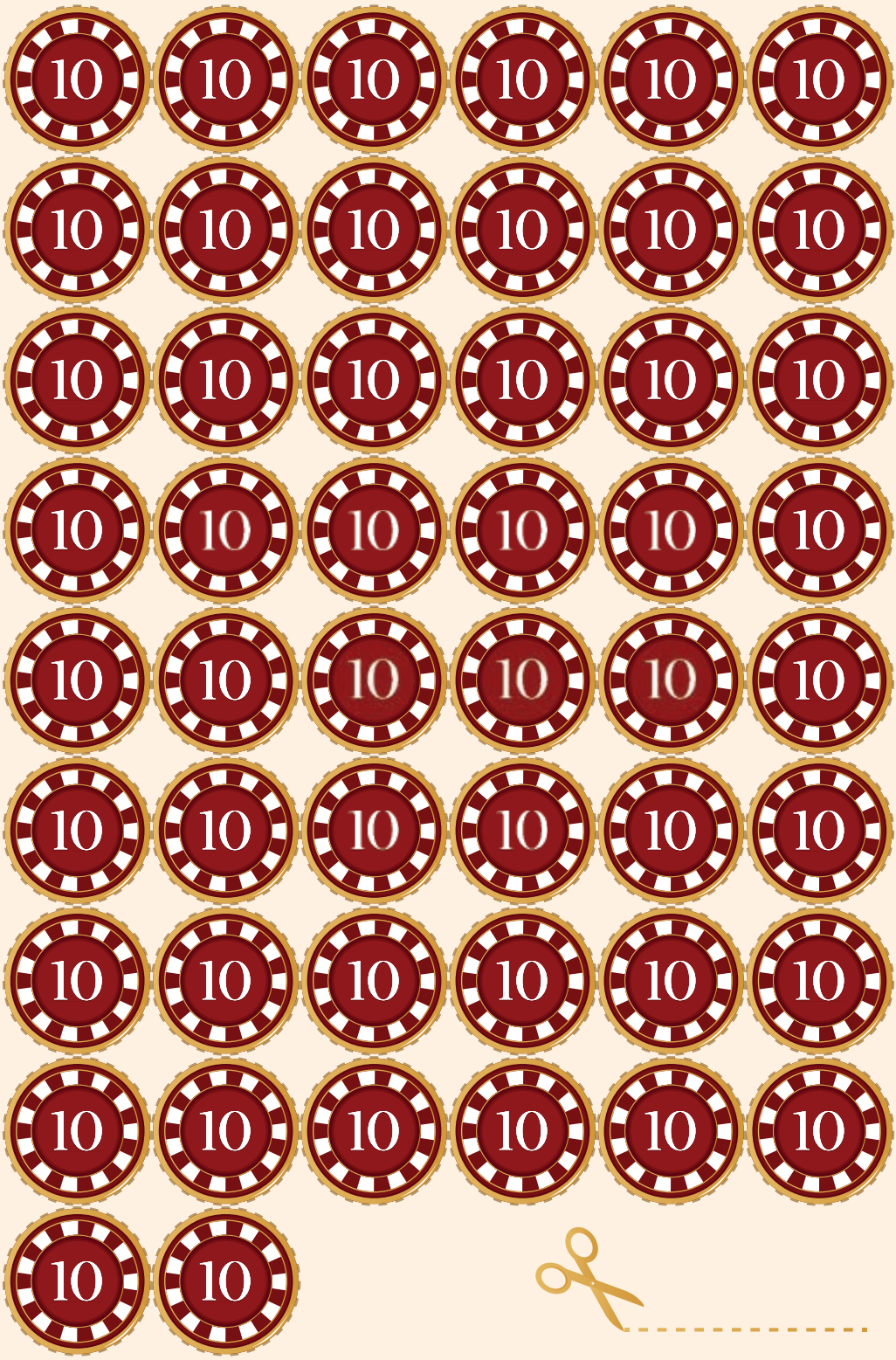

1

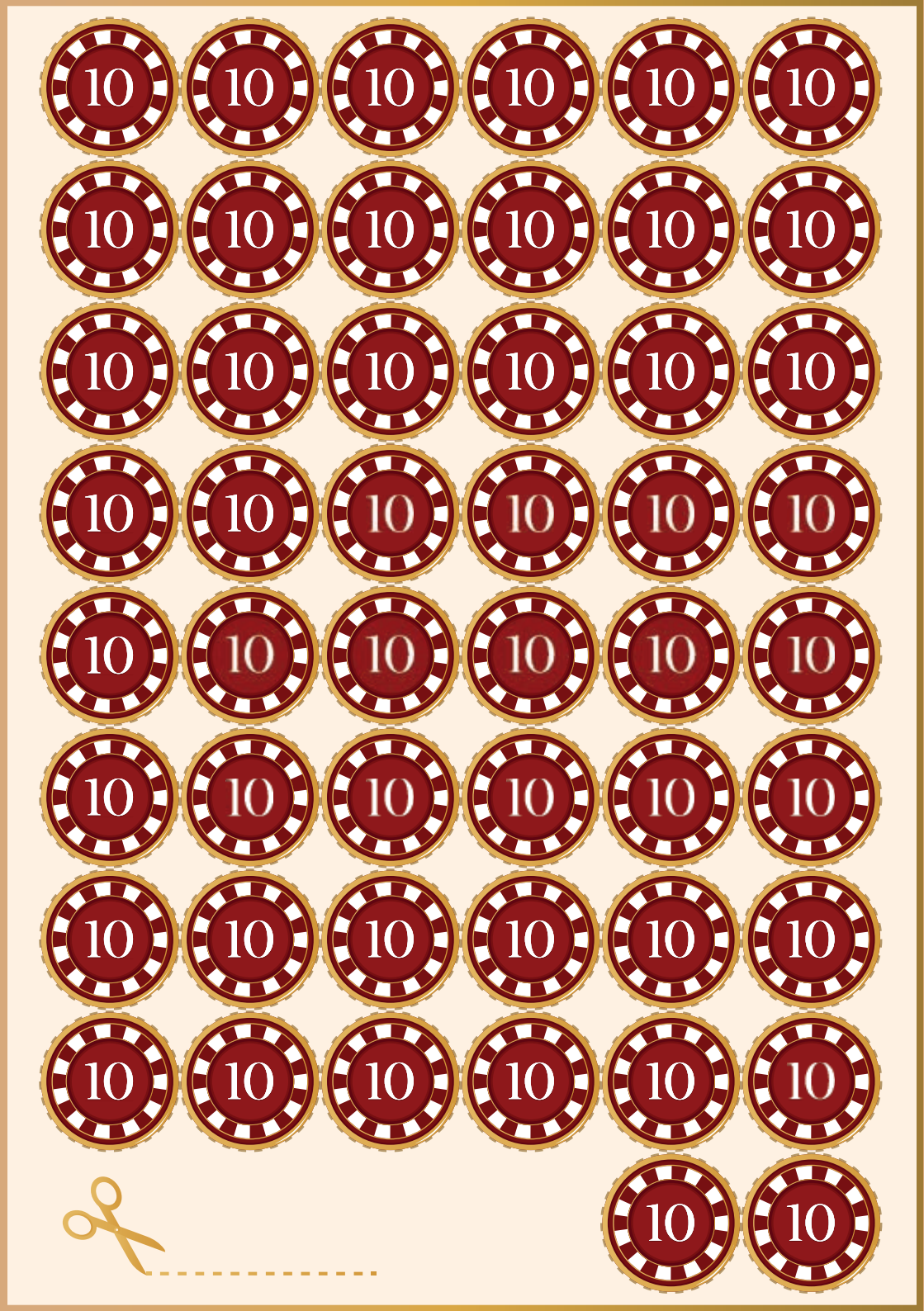

5

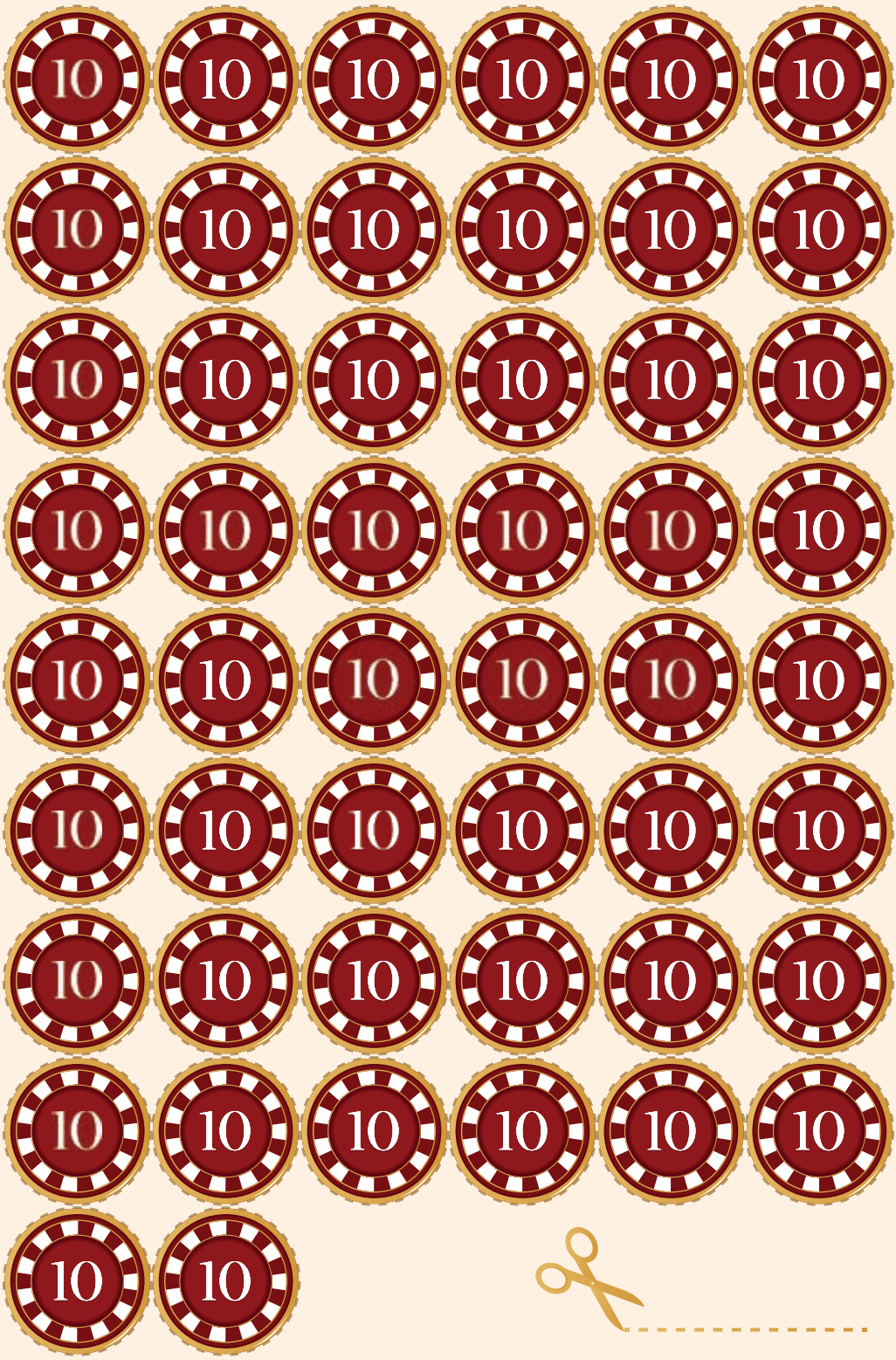

5

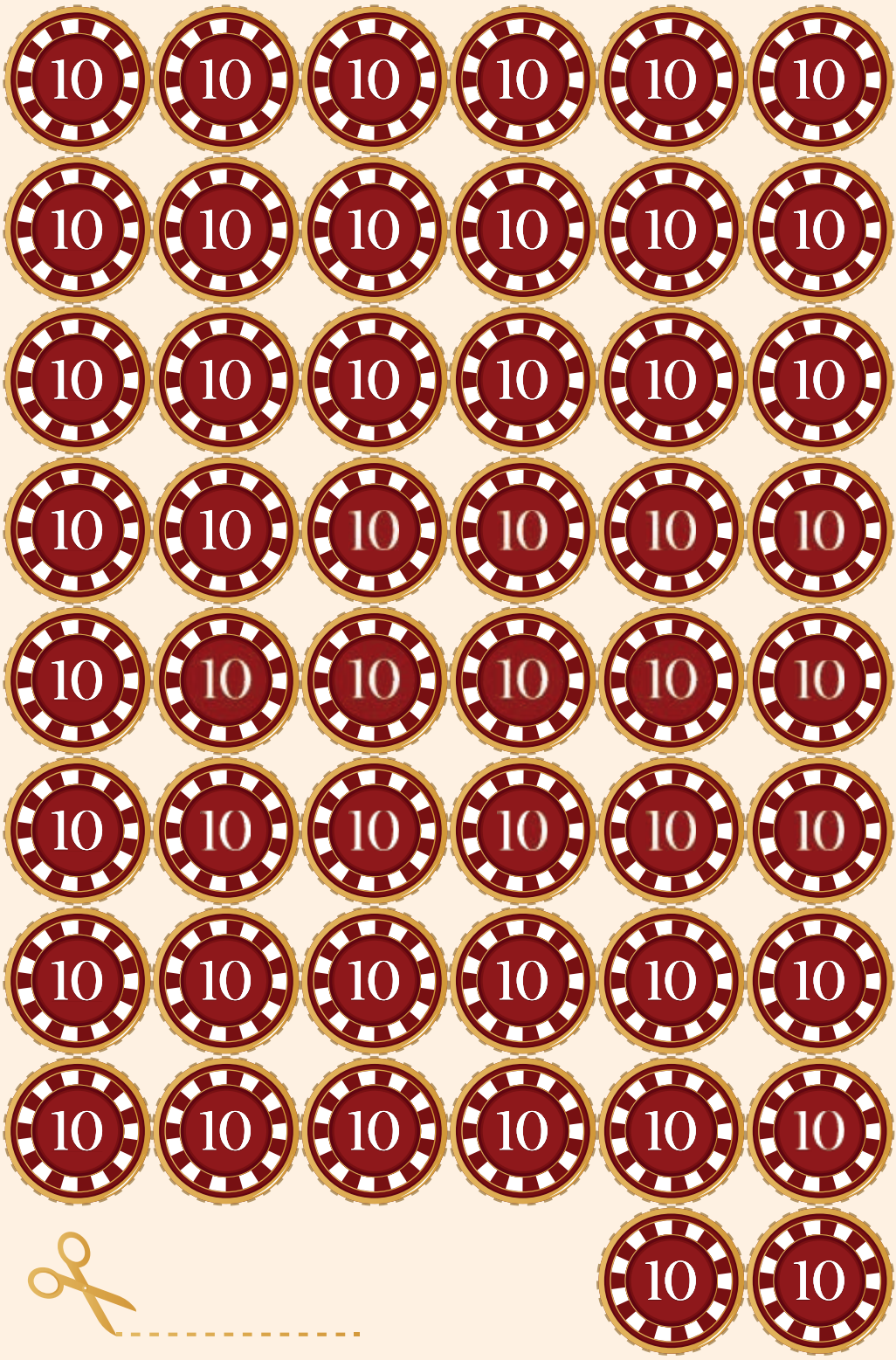

5

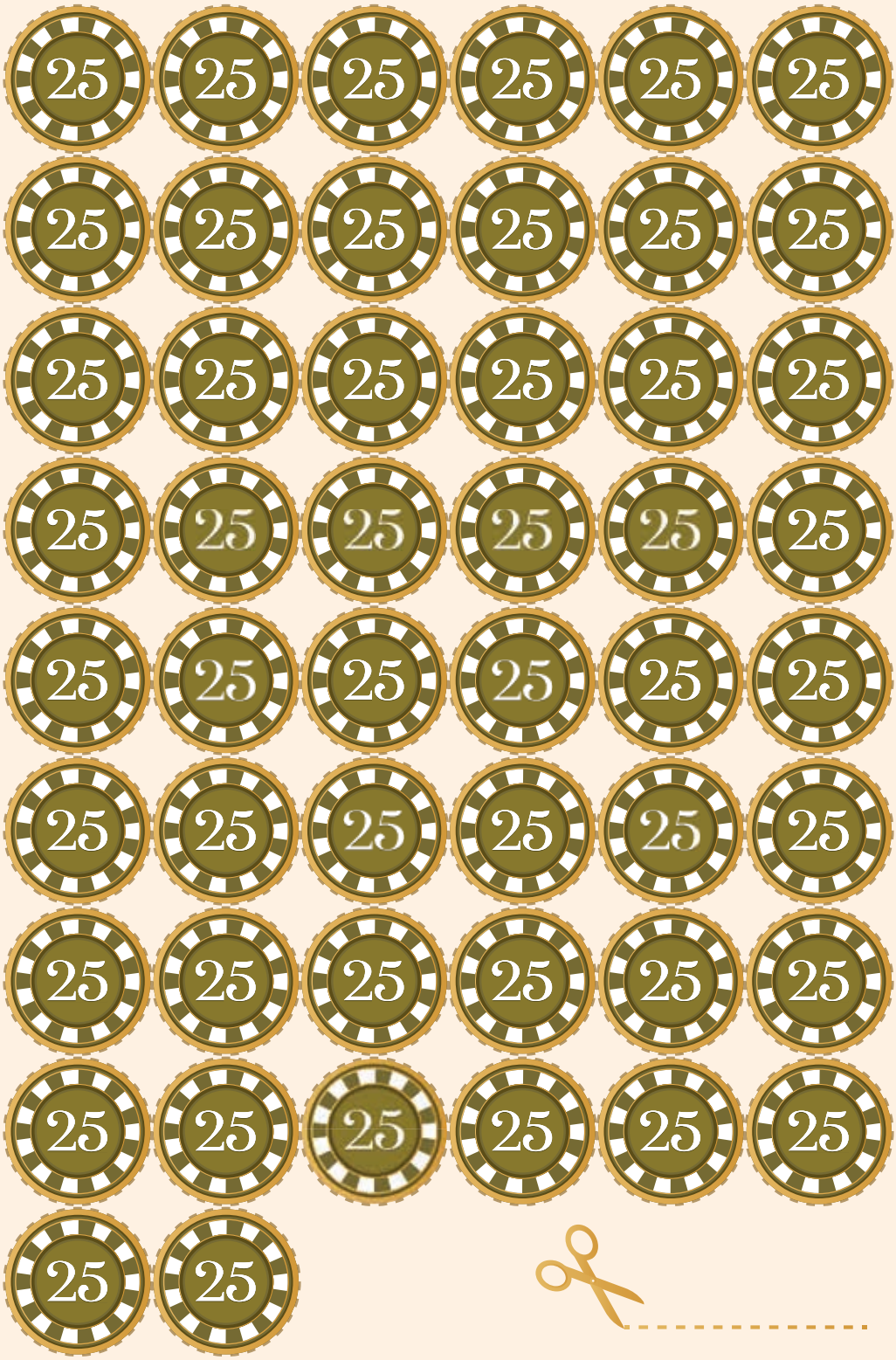

5

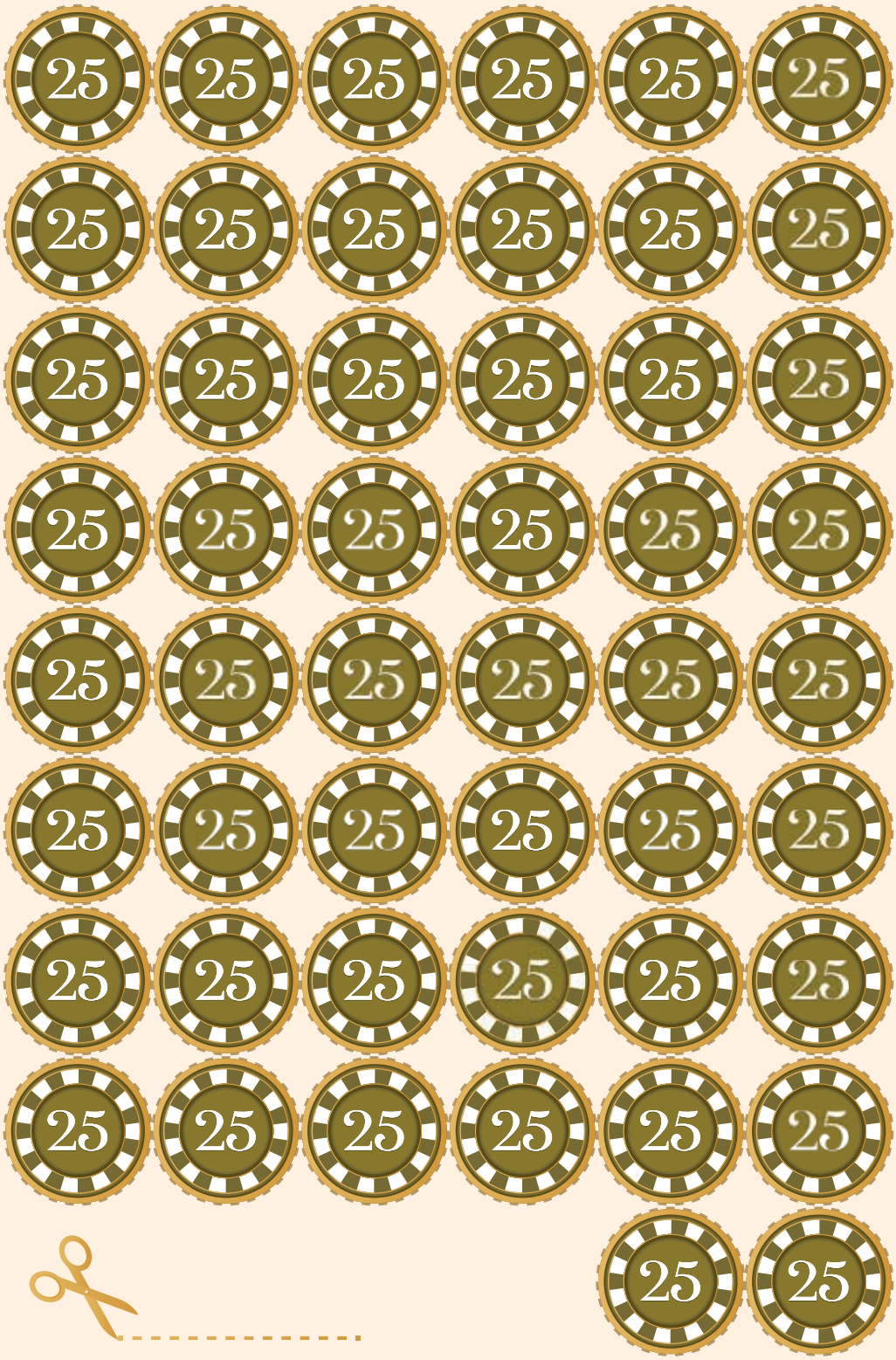

10

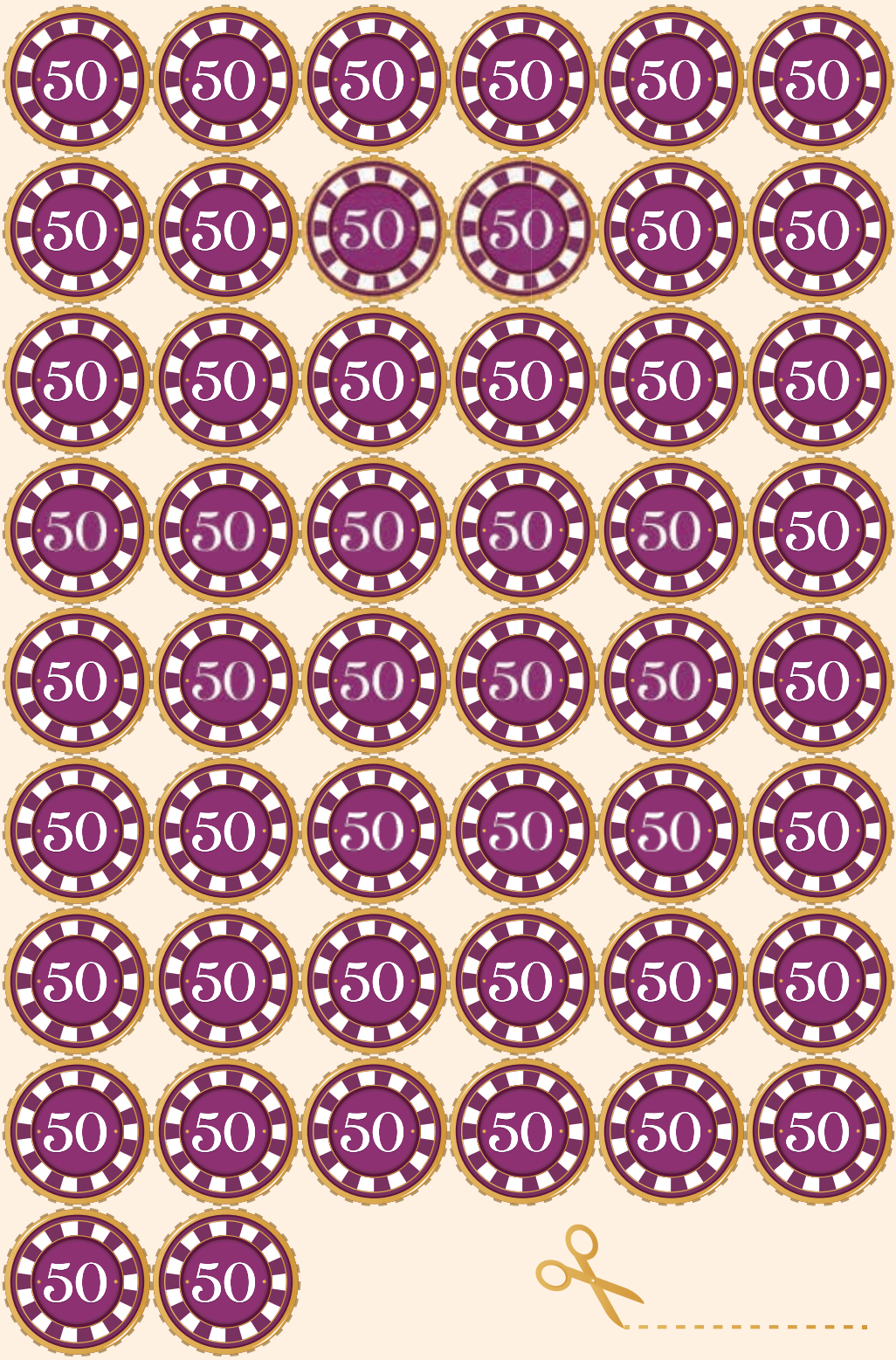

10

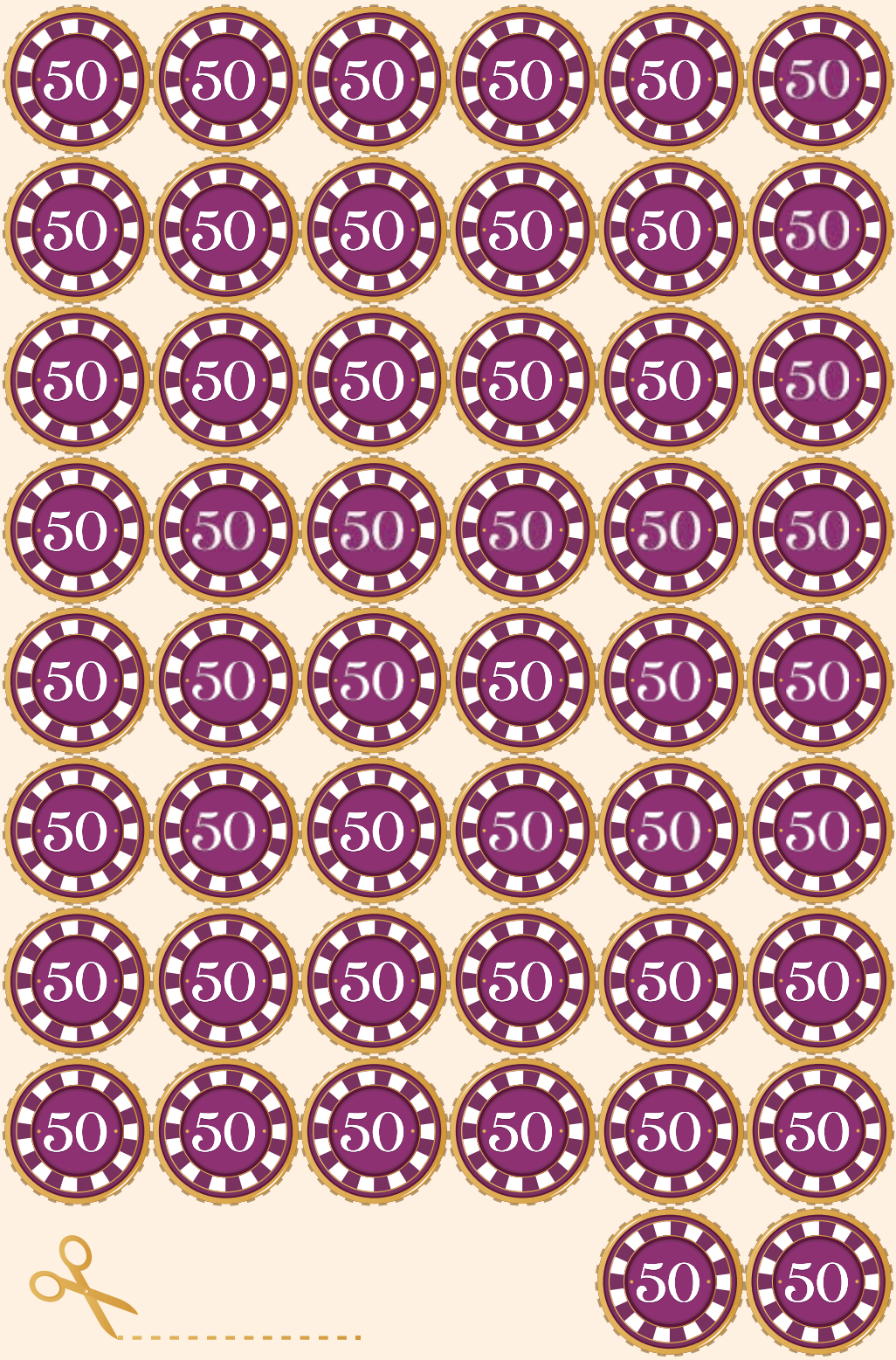

10

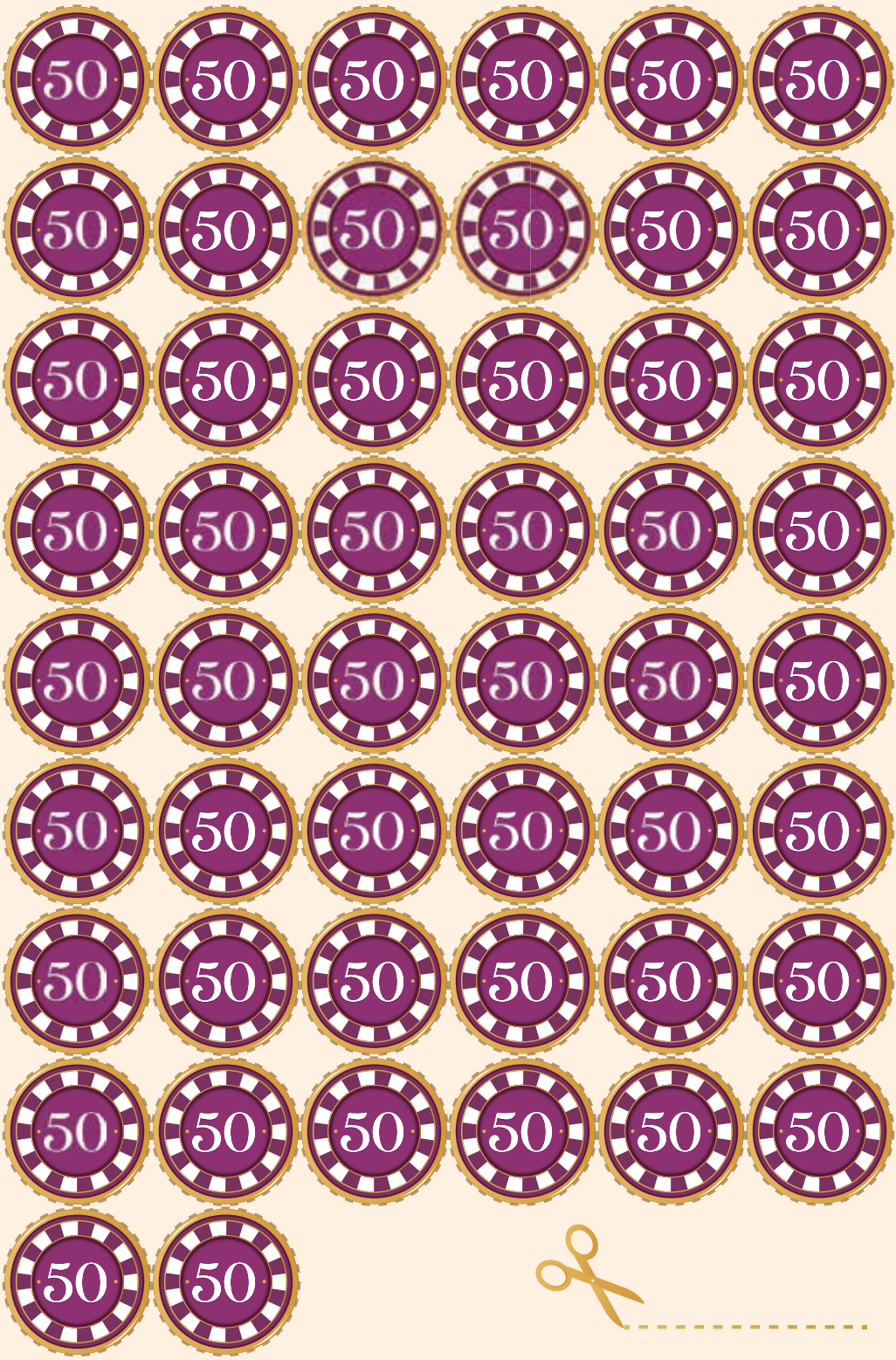

10

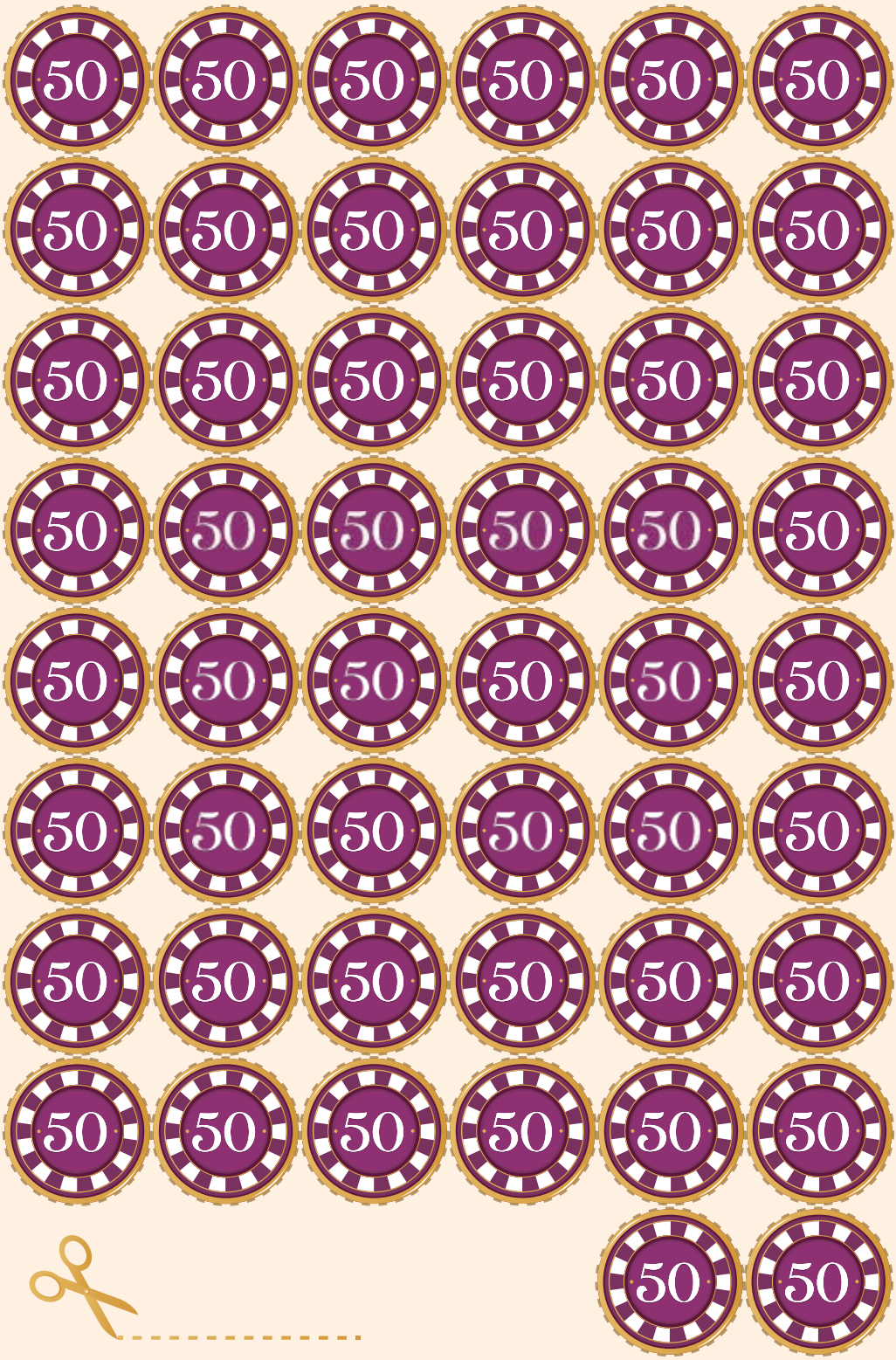

25

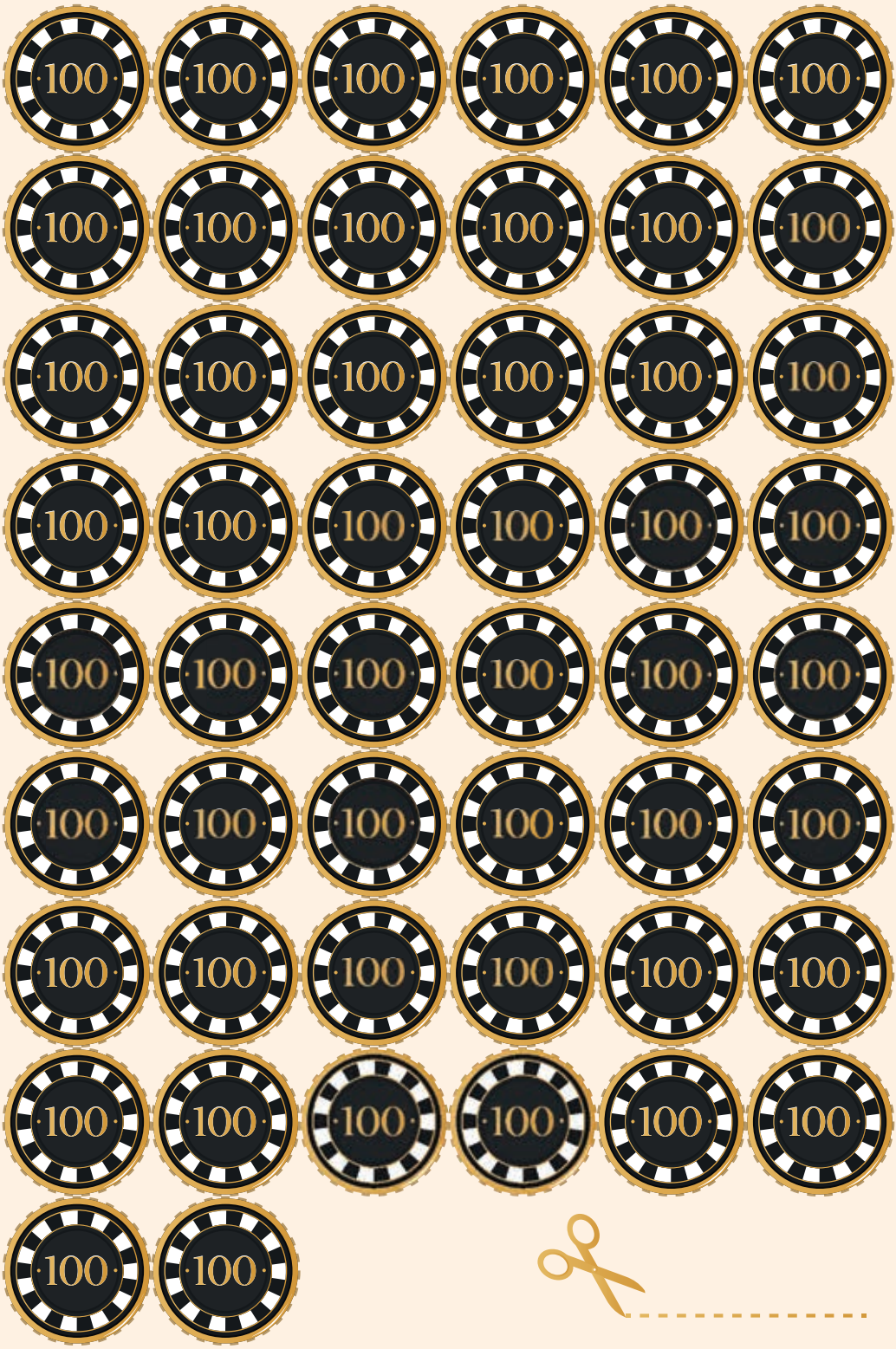

25

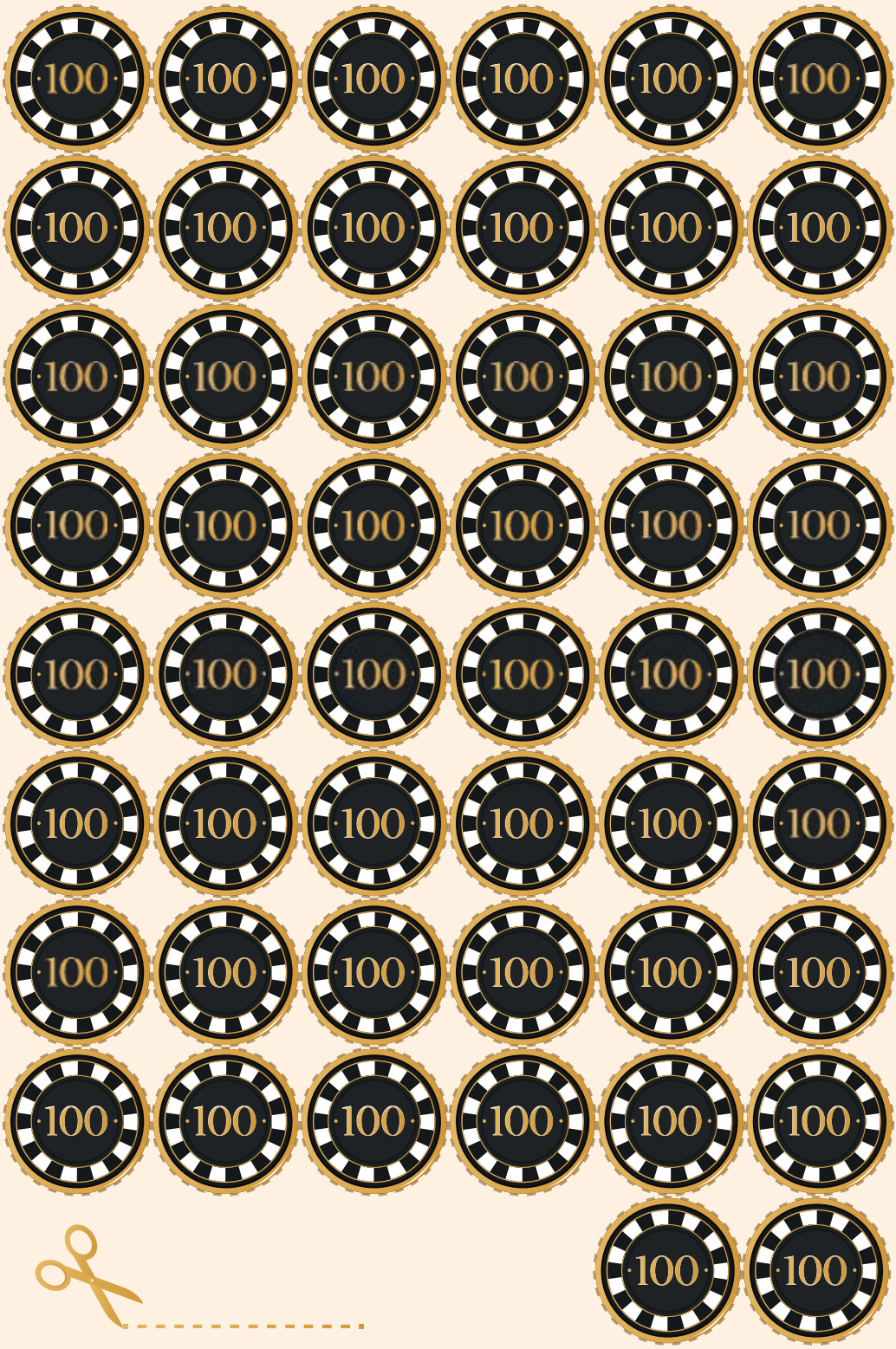

50

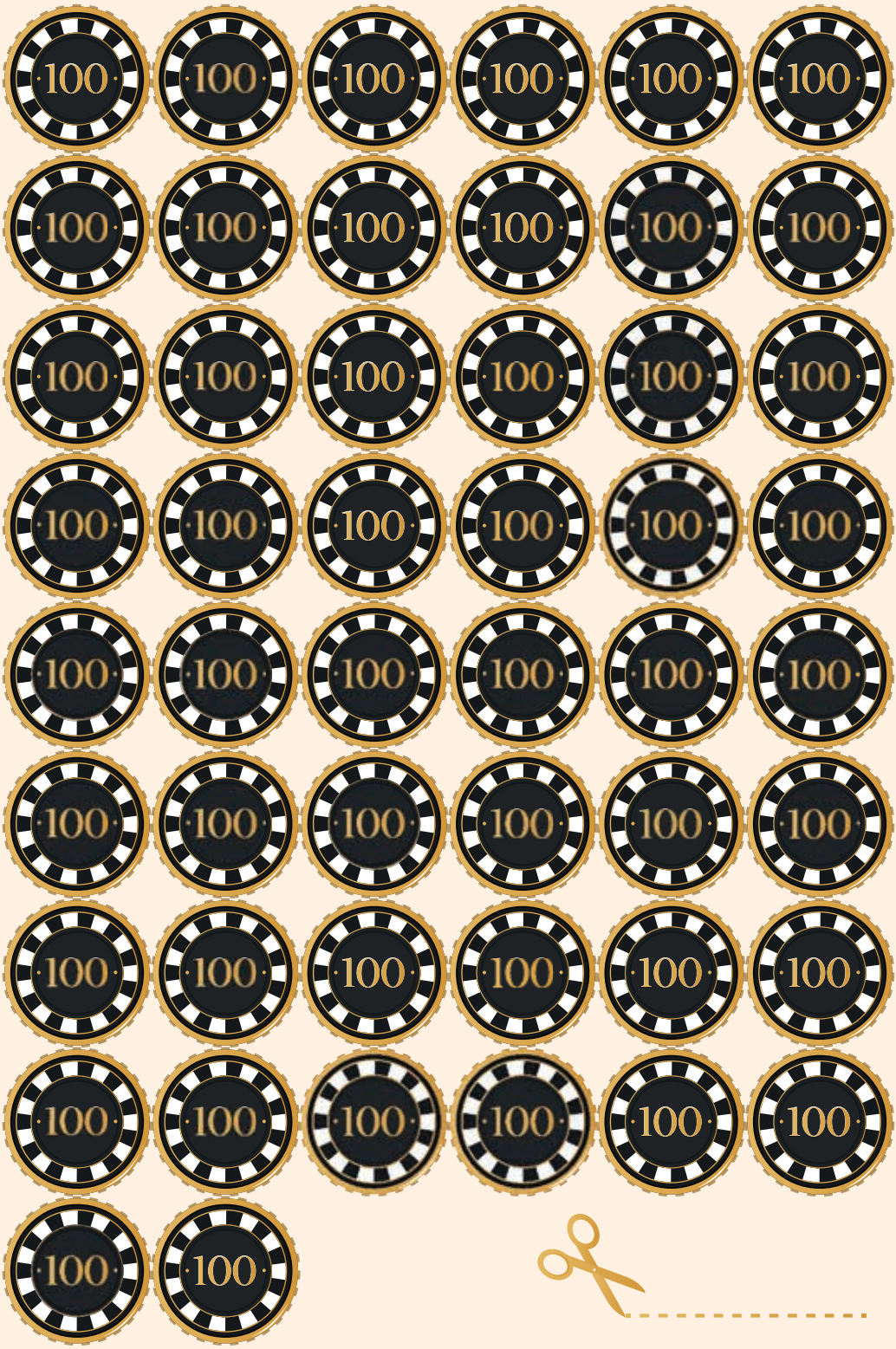

50

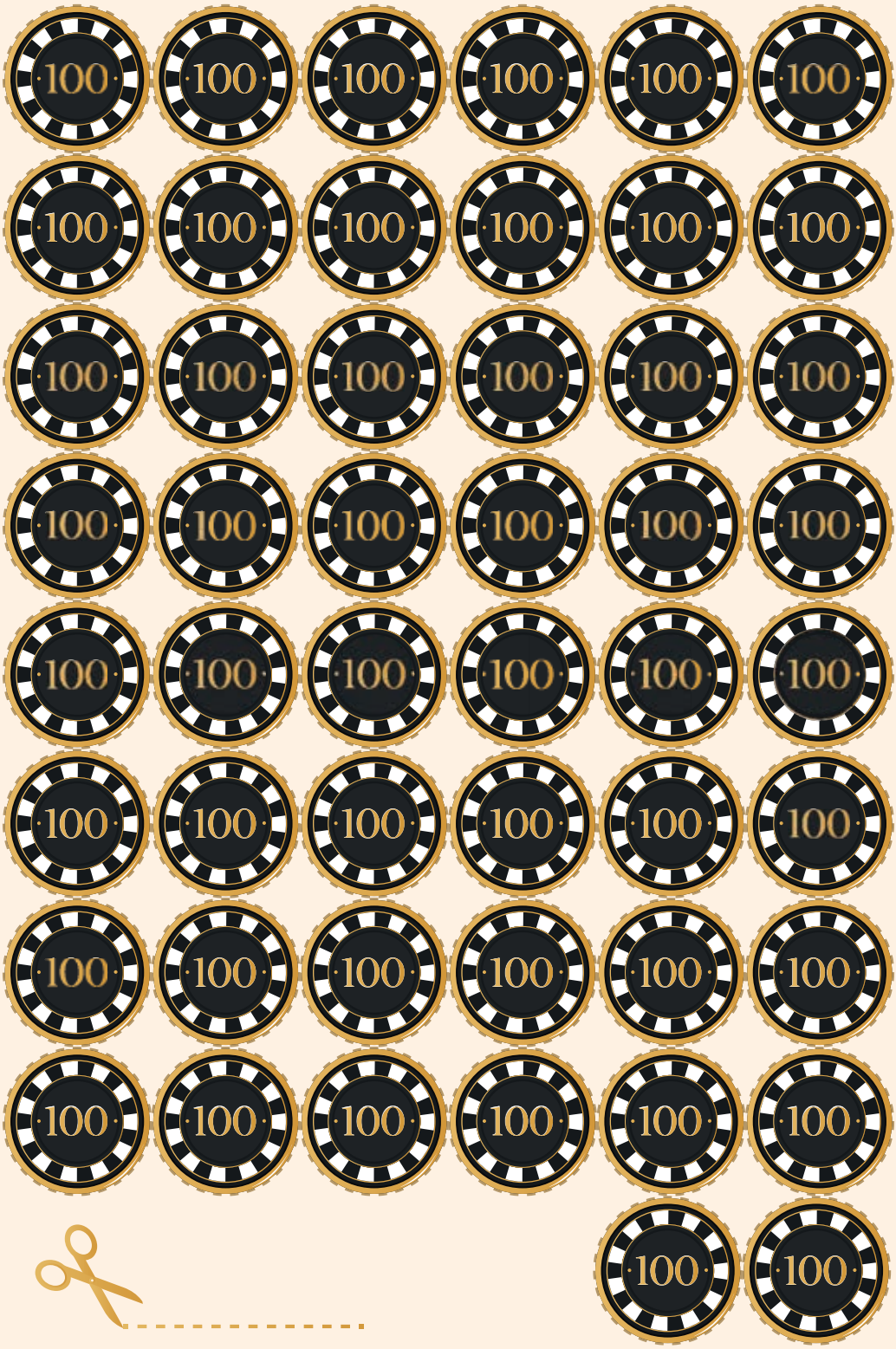

50


50


100


100


100


100

COLE AQUI

Apostas jogador 1 · Apostas jogador 1 ·







Apostas jogador 2: Apostas jogador 2: Apostas jogador 2:

COLE AQUI

Apostas jogador 4 · Apostas jogador 4 ·

·FALSO·

COLE AQUI


101
</>

·VERDADEIRO·



COLE AQUI



Universidades públicas podem requerer Patente e Registro de Programa de Computador.

VERDADEIRO, a Lei de inovação de 2004 estimula o uso de ativos de propriedade intelectual pelas universidades públicas.

Inovação pode ser definida como a mudança de comportamento de agentes no mercado como fornecedores e consumidores de produtos e serviços.

VERDADEIRO, a Inovação prevê a entrada de novos produtos e serviços no mercado, para atender a novas necessidades da sociedade.

Quem detém Patente de Invenção pode auferir lucro por 25 anos.

FALSO, se a Patente for concedida, ficará em vigor por 20 anos a partir da data de depósito, período em que o titular pode vender, doar, transferir etc., além de impedir terceiros de usar sem autorização.

Universidade pública que detiver Patente/Registro de Software (depositada ou concedida) tem que necessariamente cobrar pelo seu uso ou transferência.

FALSO, não precisa cobrar, o titular do registro pode tornar de uso gratuito, caso queira.


Patente tech
Patente tech
Patente tech
Patente tech

Se você desenvolver um software para uso em qualquer dispositivo, você deposita o pedido como Registro de Programa de Computador, usando a Lei do Direito Autoral e a Lei do Software.

VERDADEIRO, ao desenvolver um software para uso em qualquer dispositivo, você pode registrar o Programa de Computador no Brasil. Esse registro é feito de acordo com a Lei do Direito Autoral (Lei nº 9.610/1998) e a Lei do Software (Lei nº 9.609/1998).

O depósito do pedido como Registro de Programa de Computador, usando Direito Autoral, também é feito no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI).

VERDADEIRO, apesar do Direito Autoral de Base de Dados ser registrado pela Biblioteca Nacional, o INPI registra o código-fonte.

Quem detém Patente de Modelo de Utilidade pode auferir lucro por 17 anos.

FALSO, segundo a LPI (Lei de Propriedade Industrial), a patente de Modelo de Utilidade é válida por 15 anos a partir da data de depósito.

Software embarcado é quando o software está funcionando dentro de uma embarcação como um navio.

FALSO, software embarcado é o que foi implementado e funciona dentro de um hardware específico.


Patente tech
Patente tech
Patente tech
Patente tech

O regime de proteção à Propriedade Intelectual de Programa de Computador é o mesmo conferido às obras literárias pela legislação de Direitos Autorais.

VERDADEIRO, o pedido de proteção para Registro de Programa de Computador, é feito usando as normas do Direito Autoral.

Programa de Computador é regido pela Lei do Software.

VERDADEIRO, no Brasil, os Programas de Computador são regidos pela Lei do Software, que estabelece as condições para a Proteção Intelectual garantindo direitos autorais ao desenvolvedor, permitindo que ele explore comercialmente o software e o proteja contra cópias não autorizadas.

Se eu registrar os Direitos Autorais de um livro, é igual ao Registro de Software, feito no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI).

FALSO, o registro de um livro (ISBN) é feito na Câmara Brasileira do Livro (CBL). O registro de Programa de Computador é feito no INPI.

Quando o Software é embarcado, posso solicitar somente Patente e não o Registro de Programa de Computador.

FALSO, pode solicitar ambos: Patente de Invenção para o processo que ocorre a partir do software embarcado, ou seja, a funcionalidade de software (e não para o software em si); e Registro de Programa de Computador para o código fonte, como Direito Autoral.


Patente tech
Patente tech
Patente tech
Patente tech

Equipamento e método que controlam a operação do software são patenteáveis.

VERDADEIRO, no Brasil, equipamentos e métodos que controlam a operação de software podem ser patenteáveis, desde que atendam aos requisitos de patenteabilidade, como novidade, atividade inventiva e aplicação industrial.

Para software embarcado, a funcionalidade do software pode ser depositada como pedido de Patente.

VERDADEIRO, a funcionalidade de um software embarcado pode ser depositada como pedido de Patente no Brasil, desde que atenda aos requisitos de patenteabilidade, como novidade, atividade inventiva e aplicação industrial.

O Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) não é responsável por examinar e conceder Patentes de Invenção e de Modelo de Utilidade.

FALSO, o INPI é uma Autarquia Federal responsável pela concessão de patentes entre outros ativos de Propriedade Industrial.

O Programa de Computador em si é, sim, considerado invenção, então é objeto de proteção por Patente.

FALSO, no Brasil, o Programa de Computador em si não é considerado invenção e, por isso não é objeto de proteção por Patente; o que é considerado invenção é o processo que foi implementado por software e não seu código fonte.


Patente tech
Patente tech
Patente tech
Patente tech

A Patente confere ao proprietário um direito limitado no tempo e espaço para explorar a Patente de Invenção ou de Modelo de Utilidade reivindicado.

VERDADEIRO, no Brasil a Patente confere ao proprietário um direito exclusivo, mas limitado no tempo e no espaço, para explorar a invenção ou o modelo de utilidade, sendo 20 anos para Patente de Invenção, e 15 anos para modelo de utilidade, ambos a partir da data de depósito.

Apesar do telefone já existir como invenção, a patente do celular não foi um Modelo de Utilidade, pois se tratou de uma tecnologia nova.

VERDADEIRO, o celular era uma tecnologia completamente nova, por isso não foi de Patente de Modelo de Utilidade. mas sim Patente de Invenção.

Até o software em si é patenteável.

FALSO, não é patenteável, o que é patenteado é a invenção implementada por software, e não o software em si.

LPI é a sigla de Lei da Propriedade Individual.

FALSO, o correto é Lei da Propriedade Industrial.


Patente tech
Patente tech
Patente tech
Patente tech

Uma criação estética não é nem Invenção nem Modelo de Utilidade.

VERDADEIRO, a afirmação é correta. Uma criação estética é protegida por Direito Autoral.

Programas de Computador em si estão inclusos no art.10 da Lei de Propriedade Industrial (LPI) como algo que não é patenteável.

VERDADEIRO, a afirmação é correta, o art. 10 da LPI estabelece o que não se considera patenteável nem por Patente de Invenção nem Modelo de Utilidade.

O código fonte de um software pode ser patenteável.

FALSO, não é patenteável, é protegido por Direito de Autor no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI).

Não podemos patentear um método/processo implementado por software que rode em computador de uso geral.

FALSO, a afirmação é incorreta, pois invenções implementadas por software podem ser patenteadas no Brasil.


Patente tech
Patente tech
Patente tech
Patente tech

O monopólio de exploração de uma Patente é uma das vantagens de patentear.

VERDADEIRO, porém tal monopólio é limitado em tempo e espaço. No Brasil, a duração da Patente de Invenção é de 20 anos e a Patente de Modelo de utilidade tem duração de 15 anos, ambas a partir da data de depósito.

A Patente é um instrumento legal de ação contra contrafatores.

VERDADEIRO, a afirmação é correta, pois permite acionar na justiça qualquer um que esteja infringindo seus direitos.

A Patente confere ao proprietário um direito ilimitado no tempo.

FALSO, há um limite temporal, 20 anos para Patente de Invenção e 15 anos para Modelo de Utilidade, ambas a partir da data de depósito.

A diferença entre P.I. (Patente de Invenção) e M.U. (Modelo de Utilidade) é que a P.I. não confere um efeito técnico novo.

FALSO, a P.I. confere, necessariamente, um efeito técnico absolutamente novo; já a M.U. é para melhorias funcionais em objetos conhecidos.


Patente tech
Patente tech
Patente tech
Patente tech

Software é protegido pela Lei do Software; já o software embarcado, por tratar de um processo com proteção da funcionalidade, é protegido por Patente de Invenção implementadas por Programa de Computador.

VERDADEIRO, invenção implementada por software embarcado é patenteável no Brasil.

Patentes de Invenção são para produtos e processos que sejam novos, tenham atividade inventiva e tenham aplicação industrial.

VERDADEIRO, uma Patente de Invenção deve, obrigatoriamente, ser absolutamente nova, não ser óbvia para um técnico no assunto e poder ser produzida em escala industrial.

Métodos matemáticos comerciais e educativos são ambos invenções e também Modelos de Utilidade.

FALSO, segundo a Lei de Propriedade Industrial (LPI), não são patenteáveis.

Métodos cirúrgicos são invenções.

FALSO, não são considerados patenteáveis pela Lei de Propriedade Industrial (LPI).


Patente tech
Patente tech
Patente tech
Patente tech

Em Direito Autoral, o produto protegido é a expressão artística nos diversos tipos de criação.

VERDADEIRO, a afirmação é correta, pois os Direitos Autorais protegem os criadores de obras intelectuais, como livros, músicas, filmes, Programas de Computador etc.

No caso das Patentes, o depósito é obrigatório e só têm validade nos países onde foram solicitadas e concedidas.

VERDADEIRO, a afirmação é correta, as Patentes são válidas apenas nos países onde foram solicitadas e concedidas.

Microorganismos transgênicos não são patenteáveis, no Brasil.

FALSO, microorganismos transgênicos são patenteáveis no Brasil, porque são diferentes dos microorganismos existentes na natureza, atendendo aos requisitos de patenteabilidade, como novidade, atividade inventiva e aplicação industrial.

Mesmo se eu detiver a Patente, não posso vender a invenção.

FALSO, pois posso, sim, vender a invenção, se a Patente tiver sido concedida em meu nome.


Patente tech
Patente tech
Patente tech
Patente tech

Um depósito de pedido de Patente de Invenção deve possuir aplicação em campo técnico.

VERDADEIRO, a aplicação em campo técnico é essencial, já que uma patente resolve um problema técnico específico.

Otimização de recursos do hardware pode resultar em atividade inventiva.

VERDADEIRO, a afirmação é correta, desde que atenda aos requisitos estabelecidos pelas normas brasileiras e seja um avanço técnico significativo.

Software não é protegido como obra literária pela convenção de Berna na legislação internacional.

FALSO, é protegido, sim, como obra literária pela Convenção de Berna, que trata da proteção de obras artísticas e literárias.

A Patente protege ideias, não as características essenciais para resolver problemas técnicos.

FALSO, protege os aspectos técnicos envolvendo a tecnologia proposta, não protege ideias.


Patente tech
Patente tech
Patente tech
Patente tech

A automação de tarefas pode resultar em atividade inventiva. Podendo gerar uma patente implementada por Programa de Computador.

VERDADEIRO, a informação é correta, desde que atenda aos requisitos estabelecidos pelas normas brasileiras e seja um avanço técnico significativo.

O processamento de texto como compressão de dados pode ser considerado invenção. Podendo gerar uma patente implementada por Programa de Computador.

VERDADEIRO, a informação é correta, desde que atenda aos requisitos estabelecidos pelas normas brasileiras e seja um avanço técnico significativo.

No Direito Autoral, o Registro é obrigatório.

FALSO, não é obrigatório registrar, o Direito moral é automático. O Registro é um aparato legal que facilita no caso de contrafação e disputa.

Com software embarcado, posso depositar/reivindicar o Modelo de Utilidade para a funcionalidade e a Patente para o código fonte.

FALSO, posso depositar/reivindicar a Patente para o processo/ funcionalidade que ocorra devido ao software embarcado e o Direito Autoral para o código fonte.


Patente tech
Patente tech
Patente tech
Patente tech

Para ser patenteável, não necessariamente precisa ter efeito técnico.

VERDADEIRO, embora o efeito técnico seja relevante, não é um requisito absoluto para a patenteabilidade, como ter novidade, atividade inventiva e aplicação industrial, independentemente de efeito técnico imediato.

Para algo ser considerado invenção, não pode resolver um problema puramente matemático.

VERDADEIRO, a informação é correta, visto que a LPI estabelece que concepções puramente matemáticas não são patenteáveis.

Código fonte é patenteável, pois é novo, inventivo e tem aplicação industrial.

FALSO, código fonte é passível de Registro por Direito Autoral e não por Patente.

Aperfeiçoamento de interface com usuário não pode resultar em atividade inventiva.

FALSO, pode contar como atividade inventiva, podendo gerar Patente desde que atenda aos requisitos estabelecidos pelas normas brasileiras e seja um avanço técnico significativo.


Patente tech
Patente tech
Patente tech
Patente tech

Editores de texto como Word são patenteáveis.

FALSO, não são patenteáveis; só podem ser registrados por Direito Autoral, pois trata-se de software. Se existir algum processo e funcionalidade passível de patenteamento, pode se requerer Patente.

Carta para Personalização

No Brasil, as descobertas científicas são protegidas por patente, desde que atendam às normas em vigor.

FALSO, a informação é incorreta, pois a LPI estabelece que descobertas científicas não são passíveis de patenteamento.

Carta para Personalização


Patente tech
Patente tech
Patente tech
Patente tech

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

BIBLIOGRAFIA

NUNES; M.A.S.N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; SANTOS, G. G. . ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 7: Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador : parte 1. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2016. v. 7. 28p.

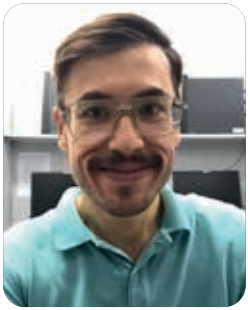
NUNES; M.A.S.N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; SANTOS, G. G. . ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 8: Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador : parte 2. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 8. 24p.

SILVA, I. D. ; CIANCIO, A.; NUNES; M.A.S.N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; SANTOS, G. G. . ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 9: Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador : parte 3. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 9. 20p.

SILVA, I. D. ; CIANCIO, A.; NUNES; M.A.S.N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; SANTOS, G. G. . ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 10: Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador : parte 4. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 10. 16p.

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

SOBRE OS AUTORES



Jônathas de Araújo Soares

Bolsista de Iniciação Científica PIBIC-CNPq UNIRIO

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 1C- 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 XXI. 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=rte6o8YAAAAJ
Lattes: http://lattes.cnpq.br/9923270028346687



Rita Pinheiro-Machado

Especialista Sênior em Propriedade Industrial

Graduada em Ciências Biológicas (Universidade Santa Úrsula, 1984). Mestrado (1999) e Doutorado (2004) em Química Biológica, ambos com ênfase em Gestão, Educação e Difusão de Biociências, pelo Instituto de Bioquímica Médica da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Atualmente, é Especialista Sênior em Propriedade Industrial do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), e atua como Professora do Mestrado e Doutorado Profissional em Propriedade Intelectual e Inovação. Atuou como: Examinadora de patentes (2002-2004); Coordenadora da Cooperação Nacional (2005-2007); Coordenadora-Geral de Ação Regional e Articulação Institucional (2009-2013); e, Coordenadora da Academia de Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento (2008 e entre 2013-2018).



Gabriel Gazza

Graduando em Design na Universidade Federal de Sergipe - UFS.
https://www.behance.net/gazzailustra

Agradecimentos

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

APOIO

CONTÉUDO INTELECTUAL DE VEICULAÇÃO GRATUITA, SUA VENDA É PROIBIDA.

ISBN 978-85-7669-596-7

9 788576 695967