

CARTILHA DE PROPRIEDADE INTELLECTUAL



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia
Avenida Treze de Maio, 2081
Benfica – CEP: 60040-531
Tel: (85) 3307-3744
E-mail: nit@ifce.edu.br

Sumário

APRESENTAÇÃO

1. PROPRIEDADE INTELECTUAL

1.1. ESPÉCIES DA PROPRIEDADE INTELECTUAL.

2. PROPRIEDADE INDUSTRIAL

2.1. PATENTE

2.1.1. PATENTE DE INVENÇÃO

2.1.2. PATENTE DE MODELO DE UTILIDADE

2.1.3. O QUE NÃO É PATENTE E NEM PATENTEÁVEL.

2.2. MARCAS



2.3. DESENHO INDUSTRIAL



3. REGISTRO DE SOFTWARES.

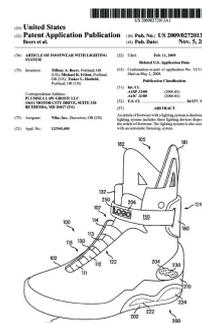


4. NÚCLEO DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA (NIT-IFCE)

4.1. A IMPORTÂNCIA DO NIT-IFCE

4.2. ESTRUTURA FÍSICA

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



Apresentação

A Cartilha de Procedimentos Operacionais do Núcleo de Inovação Tecnológica do IFCE surge com a necessidade em divulgar alguns conceitos básicos vinculados a pesquisa e desenvolvimento em Inovação (P,D&I), e estreitar os laços entre os pesquisadores e o Núcleo de Inovação Tecnológica no IFCE. A ciência e a inovação tecnológica devem ter como intuito maior atender às necessidades humanas, cumprindo um papel importante no desenvolvimento social e econômico do país.



Portanto, os Institutos Federais devem procurar ampliar as suas estratégias de gestão para incentivar a inovação tecnológica, relacionando-se com o setor produtivo, afim de, dar retorno à sociedade dos recursos investidos em P&D. Neste contexto, a propriedade intelectual é o meio, pelo qual, realiza-se a proteção do conhecimento e a sua transformação em benefícios sociais para a comunidade.

O que é inovação tecnológica?

Inovação é a introdução de novidade ou aperfeiçoamento, com êxito, no ambiente produtivo ou social que resulte em novos produtos, processos ou serviços, bem como em ganho de qualidade ou produtividade em produtos, processos ou serviços já existentes, visando a ampliar a competitividade no mercado.

No novo modelo de produção em que vivemos, o foco é o uso do conhecimento como valor agregado dos produtos e serviços. Só haverá inovação tecnológica com agregação de conhecimento.



1. Propriedade Intelectual

Entende-se por propriedade intelectual o conjunto de direitos imateriais que incidem sobre o intelecto humano e que são possuidores de valor econômico. Trata-se do conjunto de direitos sobre toda a expressão da atividade inventiva e da criatividade humana, em seus aspectos científicos, tecnológicos, artísticos e literários, que compreende as modalidades de propriedade industrial, direitos autorais e conexos, cultivares, programa de computadores e topografia de circuitos integrados. A propriedade intelectual tem um papel fundamental no processo de inovação.

Quando falamos em propriedade intelectual (PI), estamos discorrendo



sobre a necessidade de se proteger as criações realizadas pelos seres humanos. É a forma que garante aos autores e inventores a recuperação de investimentos na pesquisa e desenvolvimento (P&D) tecnológico, que podem ser públicos ou privados, diretos ou indiretos.

A PI garante uma posição econômica privilegiada e lícita nos mercados regional ou nacional, ao permitir a exclusividade no processo industrial, na comercialização de um produto ou serviço, do signo distintivo, de obra literária, artística ou científica, visando o interesse social, o desenvolvimento tecnológico e econômico do País, evitando assim a exploração indevida das tecnologias desenvolvidas.



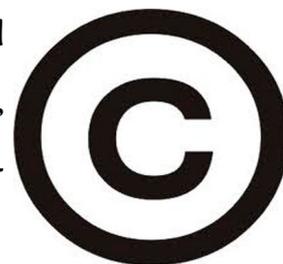
1. Propriedade Intelectual

Como podemos identificar o que é propriedade intelectual?

Existem várias espécies de PI que podem ser facilmente identificadas, são elas:

CULTIVARES - variedade de qualquer gênero ou espécie vegetal superior que seja claramente distinguível de outras cultivares conhecidas por margem mínima de descritores, por sua denominação própria, que seja homogênea e estável quanto aos descritores através de gerações sucessivas e seja de espécie passível de uso pelo complexo agroflorestal, descrita em publicação especializada disponível e acessível ao público, bem como a linhagem componente de híbridos;

DIREITOS AUTORIAIS - são as criações do espírito, tangível e intangível, como, obras artísticas, literárias ou científicas, textos, livros, pinturas, esculturas, músicas, ilustrações, projetos de arquitetura, gravuras e fotografias;



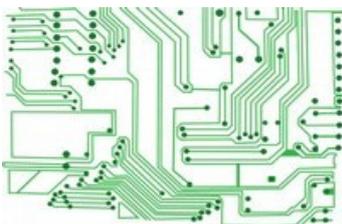
PROGRAMA DE COMPUTADOR (SOFTWARE) – é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados;



1. Propriedade Intelectual



INDICAÇÃO GEOGRÁFICA - se obtém proteção sob a indicação de procedência (refere-se a centro de extração, produção ou fabricação de determinado produto ou de prestação de serviços) e sob a denominação de origem (designa produto ou serviço cujas qualidades ou características se devam exclusiva ou essencialmente ao meio geográfico, incluídos fatores naturais e humanos);



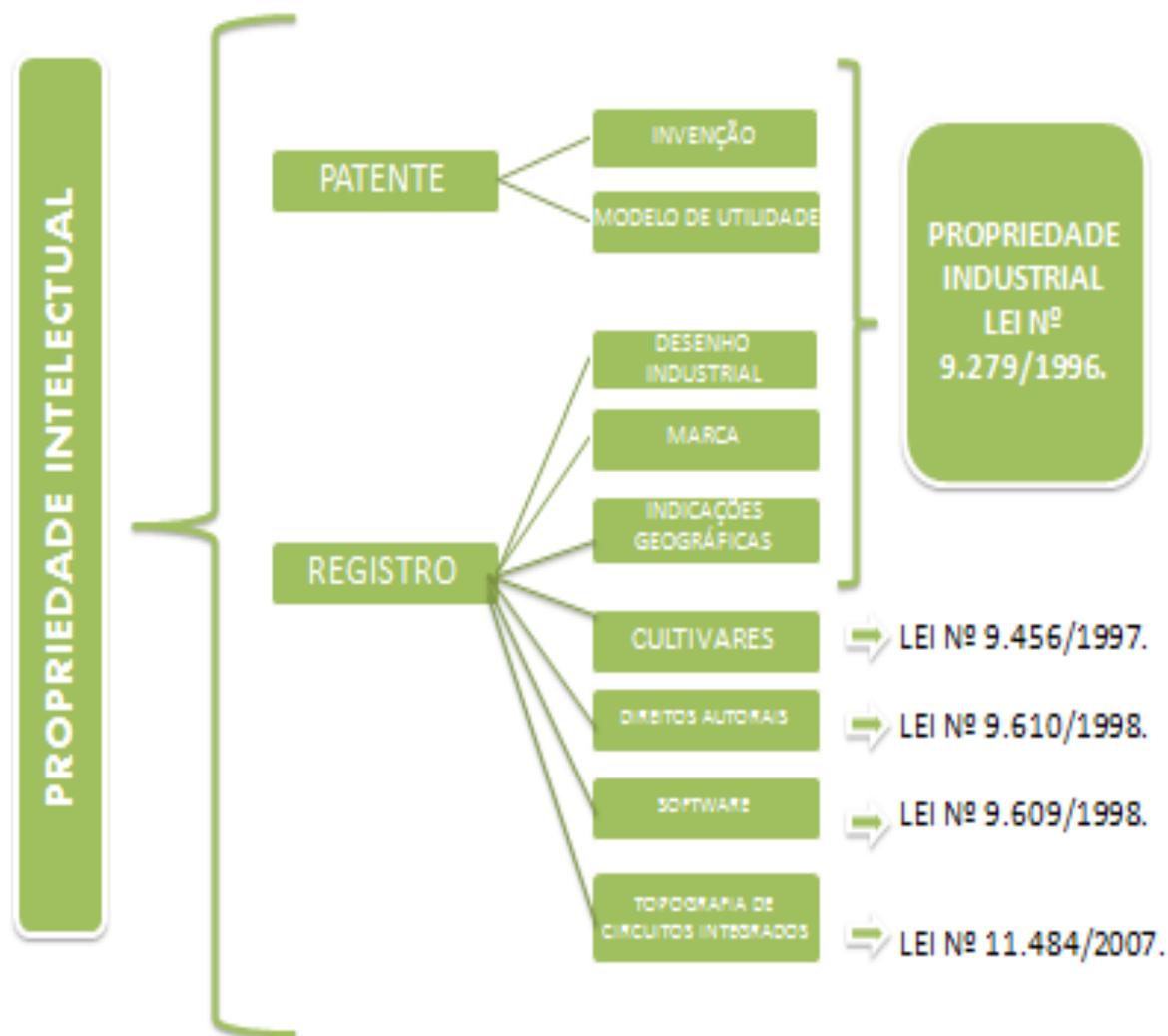
TOPOGRAFIA DE CIRCUITOS INTEGRADOS – é a proteção a topografia que seja original, no sentido de que resulte do esforço intelectual do seu criador ou criadores, e que não seja comum ou vulgar para técnicos, especialistas ou fabricantes de circuitos integrados no momento de sua criação;

PROPRIEDADE INDUSTRIAL: é uma modalidade da propriedade intelectual que compreende a patente, o desenho industrial, a marca, a indicação geográfica, bem como os direitos decorrentes de outros sistemas de proteção de propriedade industrial que venham a ser adotados pela lei brasileira. A definição de propriedade industrial será melhor trabalhada em capítulo próprio.



1. Propriedade Intelectual

CLASSIFICAÇÃO DAS ESPÉCIES DA PROPRIEDADE INTELECTUAL:



2. Propriedade Industrial

2.1. PATENTE

Patente é um título de propriedade temporário, conferido pelo Estado a um titular, inventor ou pessoa legitimada, que contém importantes informações tecnológicas. Ela garante que a tecnologia desenvolvida através de grandes investimentos em inovação com esforços de pesquisa e recursos realizados por pesquisadores, laboratórios, instituições e empresas, seja um investimento seguro, legítimo e rentável.

PATENTES



A patente permite que terceiros sejam excluídos de atos relativos à matéria protegida. O titular tem o direito de impedir terceiros, sem o seu consentimento, de produzir, usar, colocar à venda, vender ou importar: produto objeto de patente; processo ou produto obtido diretamente por processo patentado. Ao titular da patente é assegurado ainda o direito de impedir que terceiros contribuam para que outros pratiquem os atos referidos neste artigo.



2. Propriedade Industrial

2.1.1. PATENTE DE INVENÇÃO (PI)

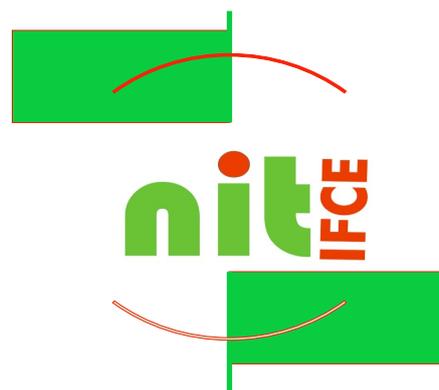
Invenção é a criação intelectual resultado da atividade inventiva do espírito humano, pelo modo de sua realização, classifica-se como uma criação de ordem técnica, e, pelos seus fins, constitui um meio de satisfazer às exigências e necessidades práticas do homem.

É patenteável a invenção que atenda aos requisitos da novidade, atividade inventiva, aplicação industrial e suficiência descritiva. O direito de patente aqui terá uma vigência de 20 (vinte) anos contados a partir do depósito, não sendo inferior a 10 (dez) anos da data da concessão.

2.1.2. PATENTE DE MODELO DE UTILIDADE (MU)

Da mesma forma da invenção, é patenteável como modelo de utilidade o objeto de uso prático, ou parte deste, suscetível de aplicação industrial, que apresente nova forma ou disposição.

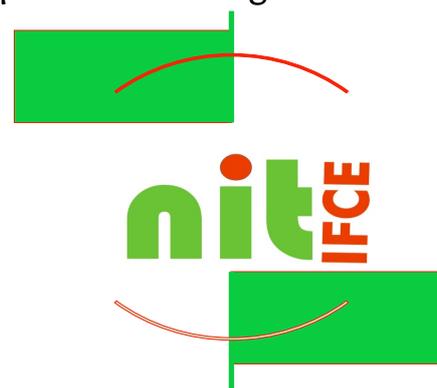
Esta modalidade de patente está associada a uma melhoria funcional no uso ou fabricação de “objetos conhecidos”, ou seja, possui um menor grau de inventividade e por isso goza de um período de proteção menor que as patentes de invenção: 15 (quinze) anos contados do depósito, ou 7 (sete) anos contados da concessão.



2. Propriedade Industrial

2.1.3. O QUE NÃO É INVENÇÃO E NEM MODELO DE UTILIDADE:

- Descobertas, teorias científicas e métodos matemáticos;
- Concepções puramente abstratas;
- Esquemas, planos, princípios ou métodos comerciais, contábeis, financeiros, educativos, publicitários, de sorteio e de fiscalização;
- As obras literárias, arquitetônicas, artísticas e científicas ou qualquer criação estética;
- Programas de computador em si;
- Apresentação de informações;
- Regras de jogo;
- Técnicas e métodos operatórios, bem como métodos terapêuticos ou de diagnóstico, para aplicação no corpo humano ou animal; e
- O todo ou parte de seres vivos naturais e materiais biológicos encontrados na natureza, ou ainda que dela isolados, inclusive o genoma ou germoplasma de qualquer ser vivo natural e os processos biológicos naturais.



2. Propriedade Industrial

2.2. MARCAS

A marca é definida como todo sinal distintivo, visualmente perceptível, que identifica e distingue produtos e serviços de outros similares de procedências diversas. Elas representam, cada vez mais, em um dos mais importantes ativos econômicos para as empresas. A marca nunca vai se confundir como o nome comercial ou o nome fantasia da empresa.



A sua proteção jurídica é efetivada através do registro no INPI, no qual terá uma vigência 10 anos, podendo ser prorrogado por períodos iguais e sucessivos.



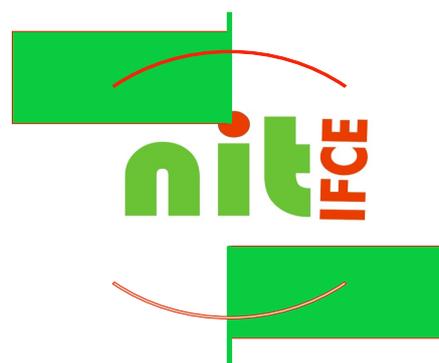
2. Propriedade Industrial

2.3. DESENHO INDUSTRIAL



Define-se como Desenho Industrial a “forma plástica ornamental de um objeto ou conjunto ornamental de linhas e cores aplicado a um produto, proporcionando resultado visual novo e original na configuração externa e que sirva de tipo de fabricação industrial”, conceito presente na própria Lei de Propriedade Industrial.

A proteção do Desenho Industrial, no âmbito da propriedade intelectual, é realizada através do registro no INPI.



3. Registro de Software

O programa de computador, ou como é mundialmente conhecido software, é definido pela expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação. Para fazê-los funcionar de modo efetivo e para fins determinados é necessário o uso de dispositivos, em técnica digital ou analógica.



A proteção intelectual do programa de computador é realizada através do registro no INPI. O programa de computador está inserido no campo dos Direitos Autorais, porém, por ter características próprias, o seu registro e desenvolvimento são regidos por lei própria.

Quais são as vantagens em registrar um programa de computador?

- O Certificado de Registro é um documento oficial que comprova a autoria (paternidade) e a data da criação; e
- Com o registro, outras criações intelectuais vinculadas ao programa (produto único) podem ser protegidas, desde que cumpram as normas específicas destas proteções. Ex: o título como marca.

Para quem registra um programa de computador é garantido os direitos de:

Reproduzir – Comercializar – Locar – Autorizar modificações
–Utilizar a obra por qualquer meio;



4. Núcleo de Inovação (NIT-IFCE)

O termo NIT é usado para designar os Núcleos de Inovação Tecnológica, conceito presente, sobretudo, nas Instituições de Ensino Superior brasileiras, desde a década de 70, quando as iniciativas de inovação tecnológica começaram a fazer parte das atribuições destas instituições. Com a aprovação da Lei 10.973/2004, conhecida como Lei da Inovação Tecnológica, o NIT foi legalmente definido no seu Art. 2º, inciso VI, como núcleo ou órgão constituído por uma ou mais ICT com a finalidade de gerir sua política de inovação. Os processos de inovação e de desenvolvimento regional estão diretamente atrelados à implantação dos núcleos de inovação tecnológica nas instituições.

O Instituto Federal do Ceará tem por missão produzir, disseminar e aplicar o conhecimento tecnológico e acadêmico para formação cidadã, por meio do Ensino, da Pesquisa e da Extensão, contribuindo para o progresso socioeconômico local, regional e nacional, na perspectiva do desenvolvimento sustentável e da integração com demandas da sociedade e com o setor produtivo. O NIT vem contribuir para a efetiva realização desta missão, fomentando as boas práticas de inovação tecnológica, proteção intelectual e transferência de tecnologia, buscando o desenvolvimento social.



4. Núcleo de Inovação (NIT-IFCE)

4.1. A IMPORTÂNCIA DO NIT-IFCE

O Núcleo de Inovação Tecnológica, ao gerir a política de Inovação do IFCE, deverá auxiliar os pesquisadores e professores em suas criações e pesquisas tecnológicas. Porém, a atuação do NIT não se limita no auxílio à pesquisa. O Núcleo terá que articular, promover e valorizar a atividade criativa desenvolvida no âmbito do IFCE, por meio da proteção (propriedade intelectual), da transferência e comercialização das criações. Tendo como missão, inserir no mercado as tecnologias que representem oportunidades de inovação tecnológica para empreendedores públicos e privados, em prol do desenvolvimento tecnológico, econômico e social do Estado do Ceará.

Contudo, o NIT estará realizando seus objetivos de forma plena a atender as necessidades da Instituição e da sociedade, cumprindo o seu papel social.



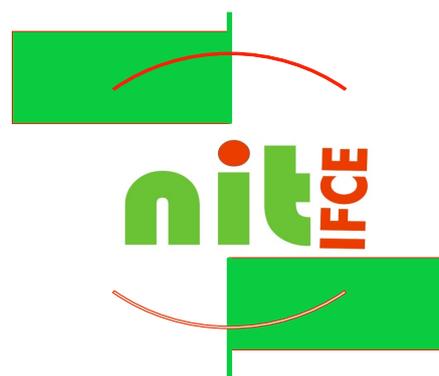
4. Núcleo de Inovação (NIT-IFCE)

4.2. ESTRUTURA FÍSICA

Em pleno exercício, o Núcleo é formado pela Coordenação Geral e as Coordenações Técnicas. As Coordenações Técnicas dividem-se em coordenação de propriedade intelectual (CPI) e coordenação de projetos tecnológicos (CPT), direcionando a atuação do NIT de acordo com suas especificidades. A coordenação geral do NIT é exercida pelo Chefe de Departamento de Pesquisa e Inovação, no qual, será o servidor a frente das atribuições do núcleo.

A Coordenação de Propriedade Intelectual, ou simplesmente CPI, é a responsável pela análise e realização de todos os procedimentos no que se refere à concessão de patentes e registros de software das criações intelectuais do IFCE, bem como na inserção destes novos produtos e tecnologias no mercado regional e nacional.

A Coordenação de Projetos Tecnológicos é a responsável pela realização dos projetos de base tecnológica a serem desenvolvidos pelo IFCE, captando recursos financeiros e humanos para a execução destes projetos, através dos editais de financiamento e parcerias com outras instituições, públicas e privadas.



5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ato Normativo nº 129, de 05 de março de 1997, do Instituto Nacional da Propriedade Industrial. Ministério do Desenvolvimento, Indústria e do Comércio Exterior.

AUDY, Jorge Luis Nicolas e MOROSINI, Marília Costa (Orgs.). *Inovação e Empreendedorismo na Universidade*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

BOCCHINO, Leslie de Oliveira; OLIVEIRA, Maria C. César de; MAIA, Marco S.; PARMA, Nilto; VON JELITA, Roberto R. Ritter; MACHADO, R. Filomeno; PENA, R. M. Vidal. *Propriedade Intelectual – conceitos e procedimentos*. Publicações da Escola AGU. Florianópolis: Imprensa Universitária, 2011.

Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996 – Lei da Propriedade Industrial. Publicado no Diário Oficial da União de 15 de maio de 1996. Atualizado de acordo com a Lei nº 10.196/2001.

Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998 – Lei de Programa de Computador. Publicado no Diário Oficial da União de 20 de fevereiro de 1998.

Lei nº 10.973, de 02 de dezembro de 2004 – Lei de Inovação Tecnológica. Publicado no Diário Oficial da União de 03 de dezembro de 2004. Regulamentada pelo Decreto nº 5.563, de 11 de outubro de 2005.

PIMENTEL, Luiz Otavio. *Propriedade Intelectual e Universidade: aspectos legais*. Florianópolis: Fundação Boiteux, 2005.

RUSSO, Suzana L.; SILVA, Gabriel F.; VASCONCELOS, Jomar S.; NUNES, Maria Augusta S. N.; SANTOS, Mariana Maciel A.; OLIVEIRA, L. Brito. *Propriedade Intelectual*. Capacitação em Inovação Tecnológica para Empresários – págs. 77 – 117. São Cristóvão: Editora-ufs, 2011.

