

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 3 PROPRIEDADE INTELLECTUAL



Volume 1

INTRODUÇÃO À PROPRIEDADE INTELLECTUAL



Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Rita Pinheiro-Machado
Yargo Santana Vasconcelos

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

REITOR

Prof.Dr.Angelo Roberto Antonioli

VICE-REITOR

Prof. André Maurício Conceição de Souza

CAPA E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Yargo Santana Vasconcelos

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO DO PORTUGUÊS

Erickson Santos de Alcântara

Colaboradores do INPI:

Júlio Grevy Montenegro Osório e Alves

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

N972i Nunes, Maria Augusta Silveira Netto
Introdução à propriedade intelectual [recurso eletrônico] / Maria Augusta Silveira Netto Nunes, Rita Pinheiro-Machado, Yargo Santana Vasconcelos. – Porto Alegre : SBC ; São Cristóvão : UFS, 2016.

44 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade Intelectual ; v. 1).

ISBN 978-85-7669-312-3

1. Propriedade intelectual. 2. Software - Proteção. 3. Computação. I. Pinheiro-Machado, Rita. II. Vasconcelos, Yargo Santana. III. Título. IV. Série.

CDU 347.77(059)



ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
SÉRIE 3: PROPRIEDADE INTELECTUAL

VOLUME: 1
**INTRODUÇÃO
À PROPRIEDADE
INTELECTUAL**

Sociedade Brasileira de Computação - SBC
Porto Alegre - RS

Autores:

Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Rita Pinheiro-Machado
Yargo Santana Vasconcelos

Realização

Universidade Federal de Sergipe

São Cristóvão – Sergipe - 2016

APRESENTAÇÃO

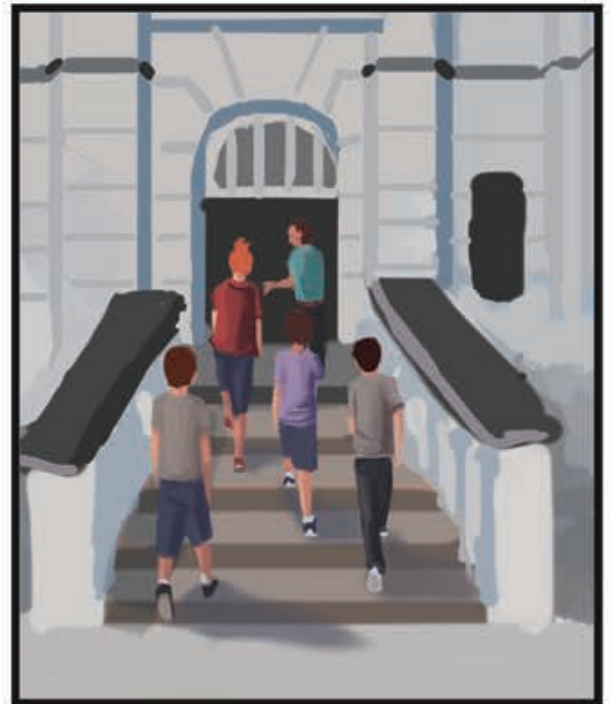
Essa cartilha foi desenvolvida durante projeto de pós-doutorado de Maria Augusta S. N. Nunes, sob supervisão de Rita P. Machado do Instituto Nacional da Propriedade Intelectual INPI/RJ. É, também, vinculado ao projeto da Bolsa de Produtividade CNPq–DTII n°310793/2013-0, coordenado pela prof^a. Maria Augusta S. N. Nunes em desenvolvimento no Departamento de Computação (DCOMP)/Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) – UFS. Ainda, vinculado ao projeto de extensão para popularização de Ciência da Computação em Sergipe apoiado pela PROEX-UFS. O público alvo das cartilhas são jovens pré-vestibulandos e graduandos em anos iniciais. O objetivo é fomentar ao público sergipano e nacional o interesse pela área da Propriedade Intelectual com exemplos na área de Ciência da Computação.

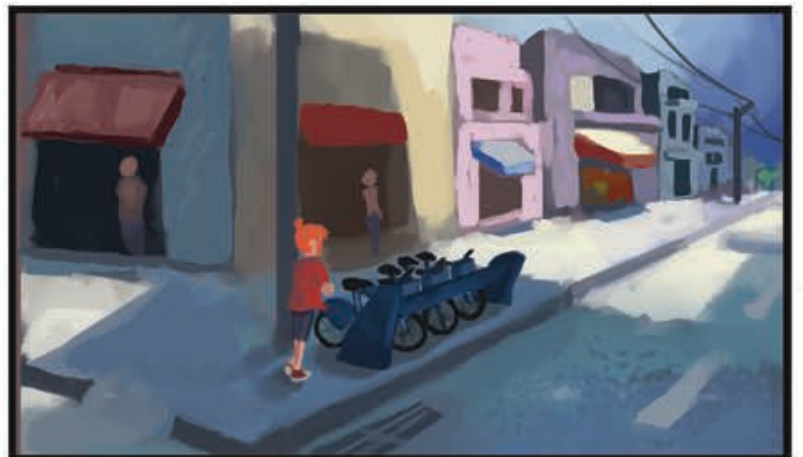
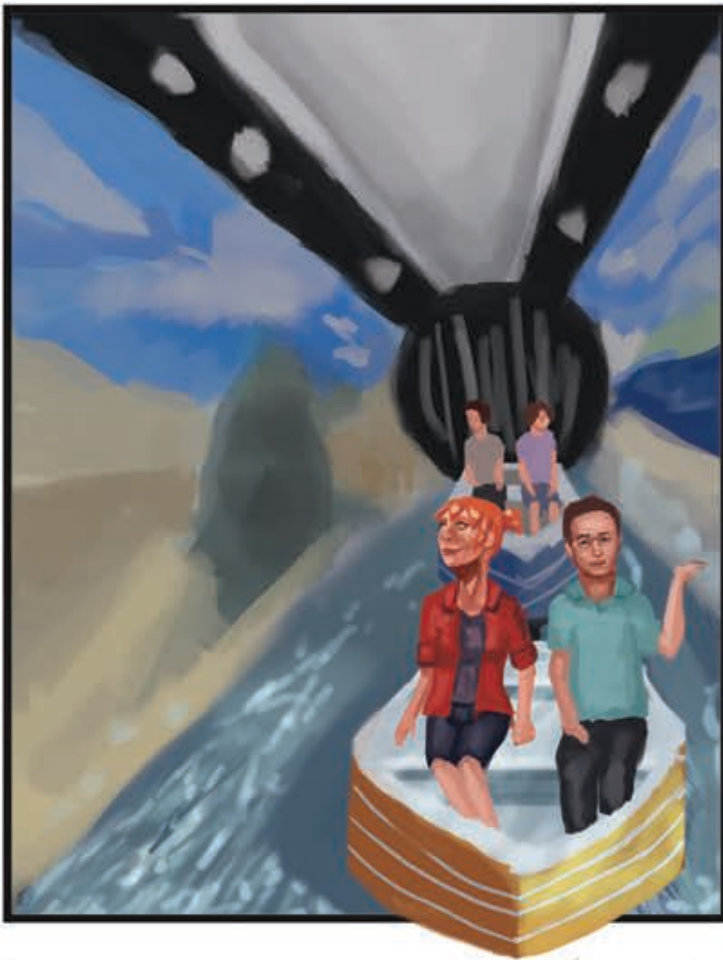
Essa cartilha introduz a área da Propriedade Intelectual aguçando a curiosidade do leitor nas diversas áreas de PI que possam ser usadas relacionadas a software.

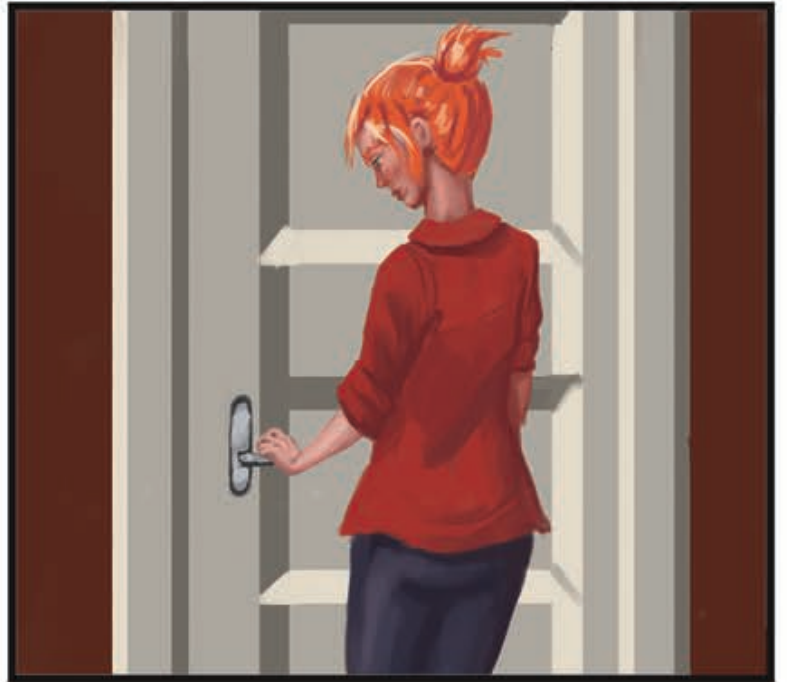
(Os autores)

(As informações aqui contidas são de responsabilidade dos autores)

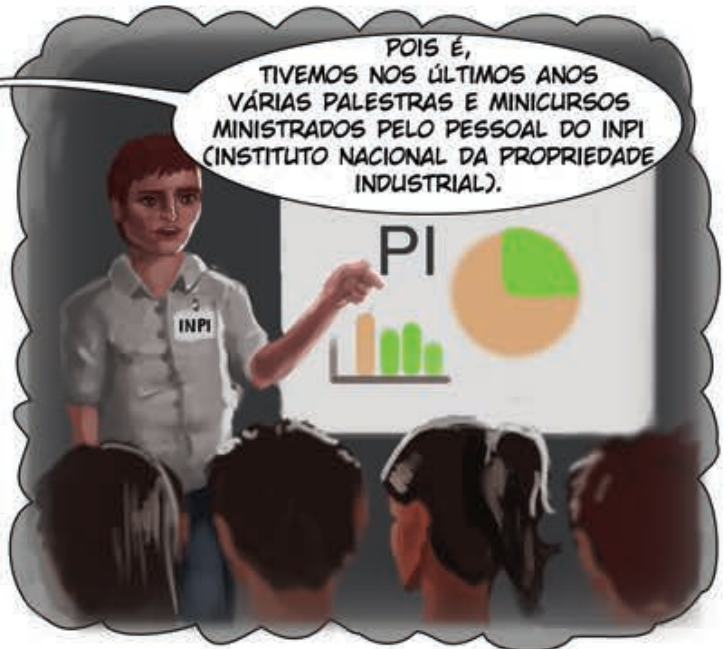
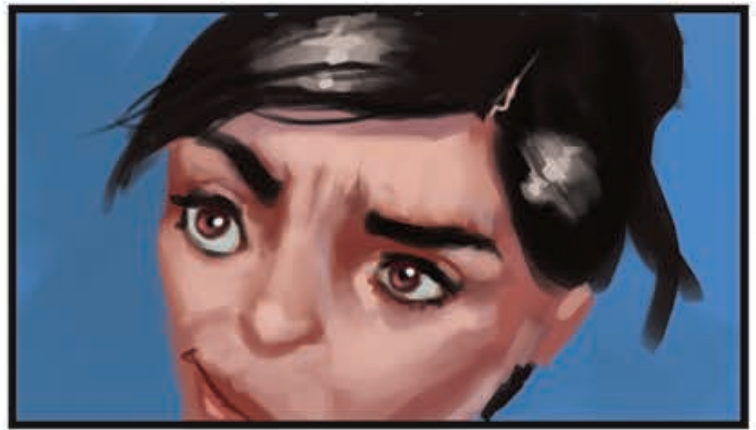


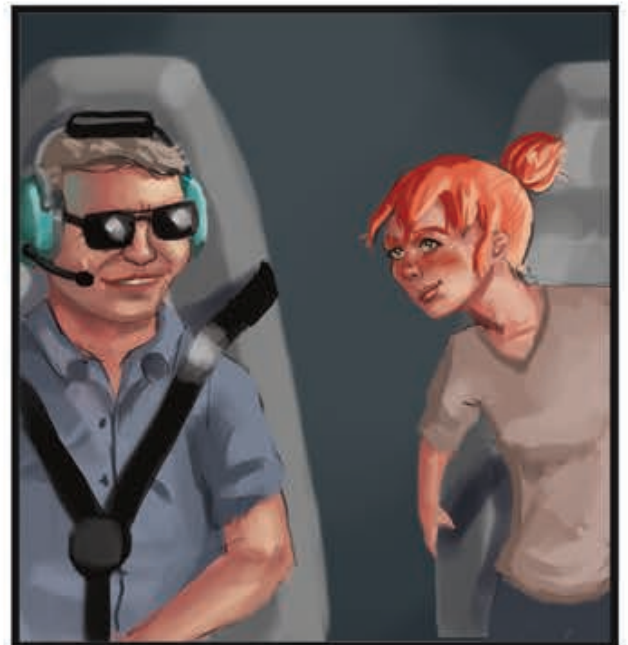


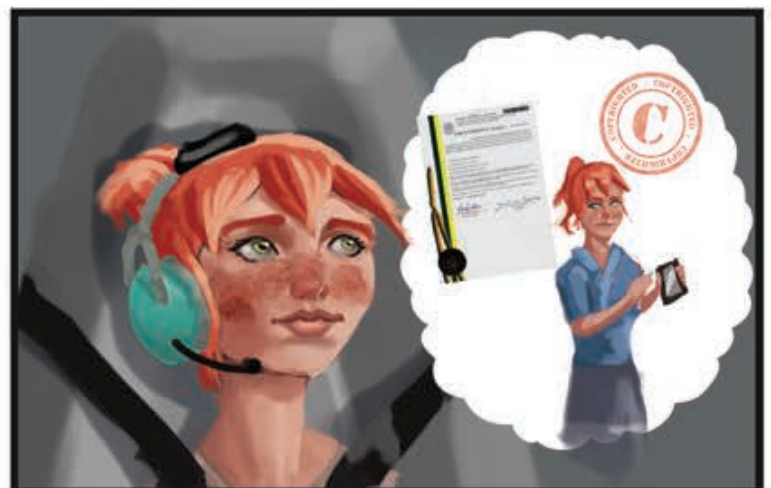


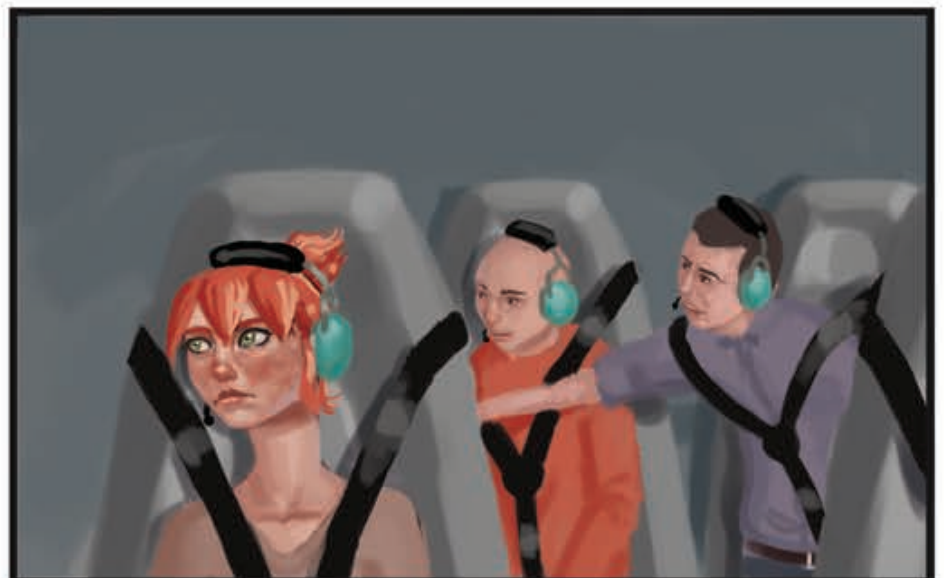
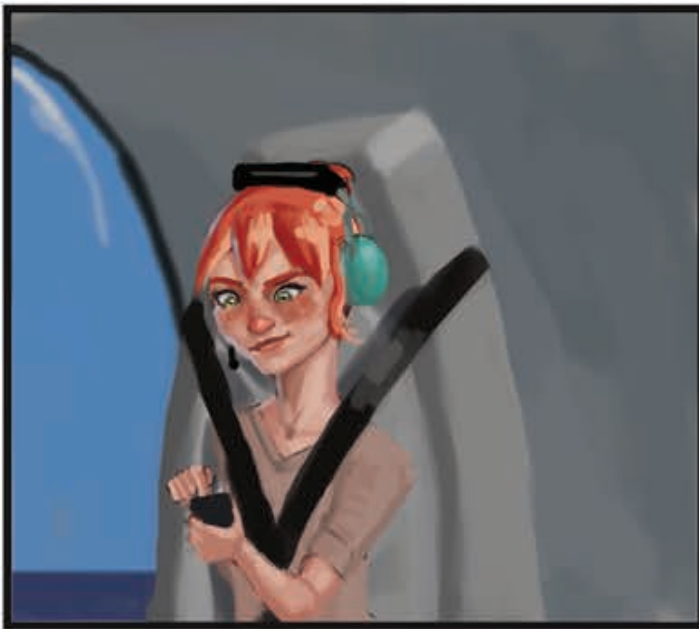
















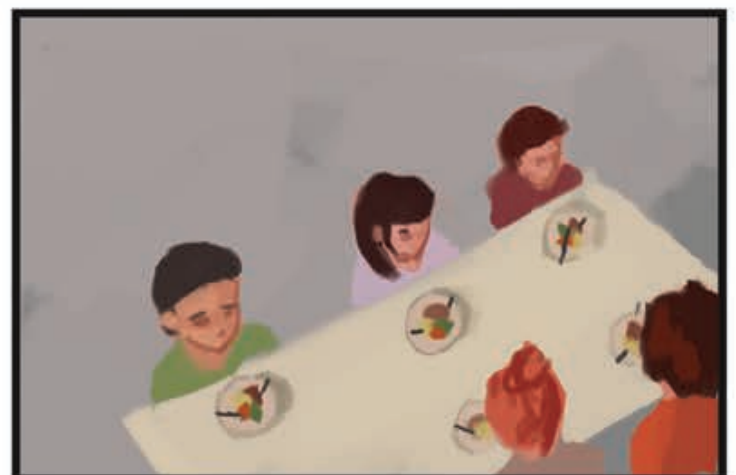


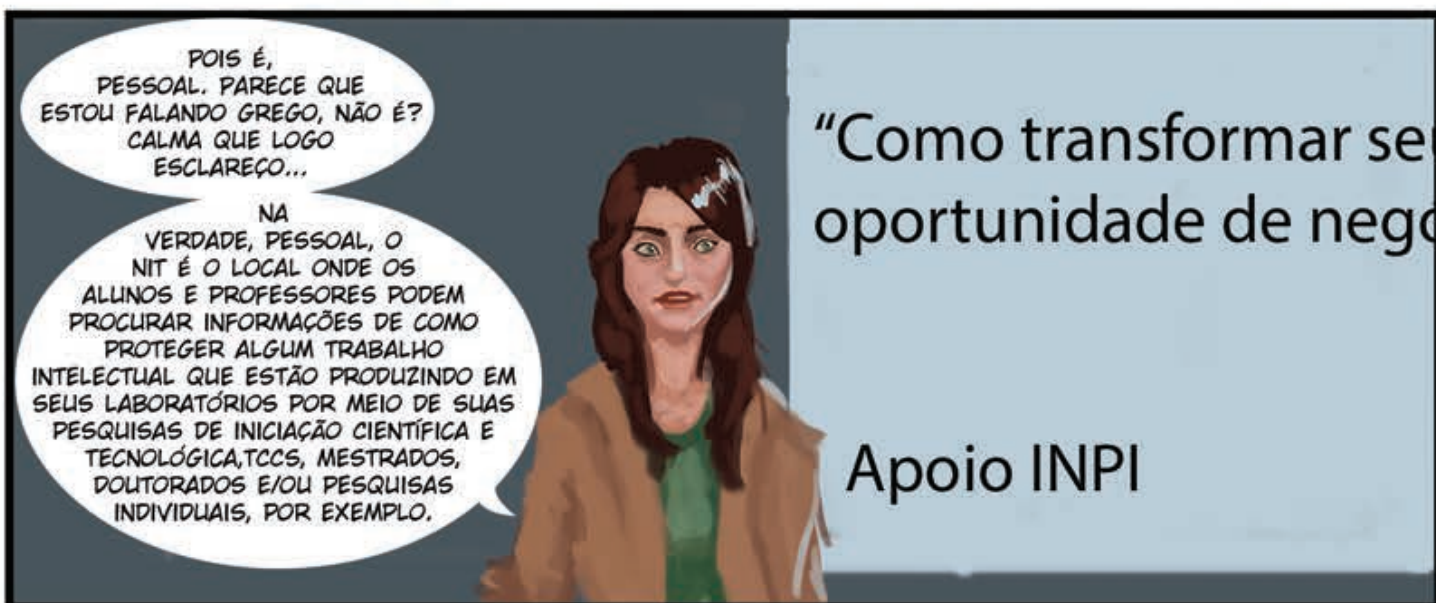
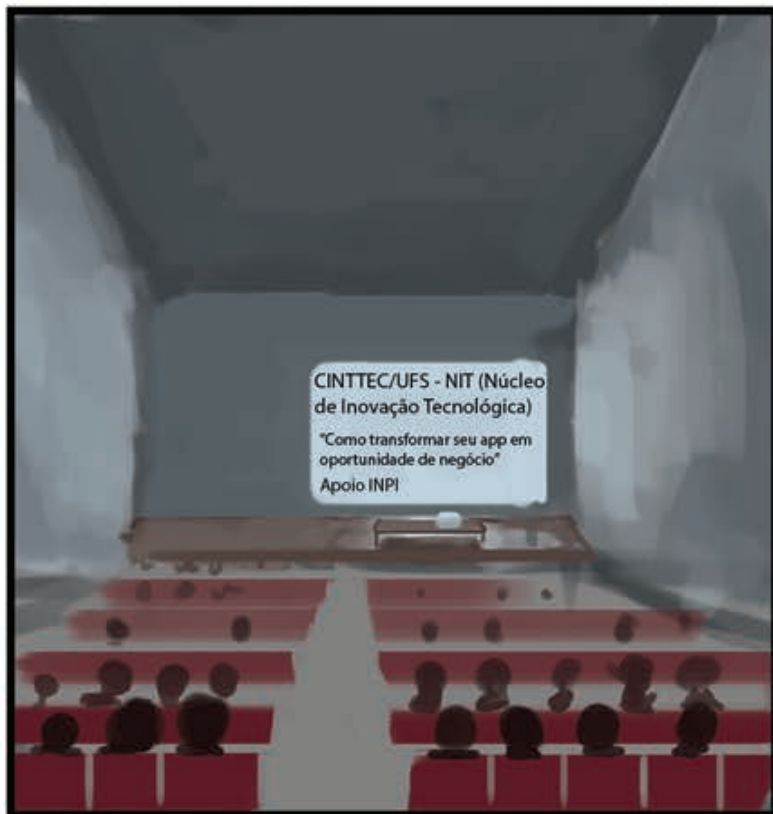
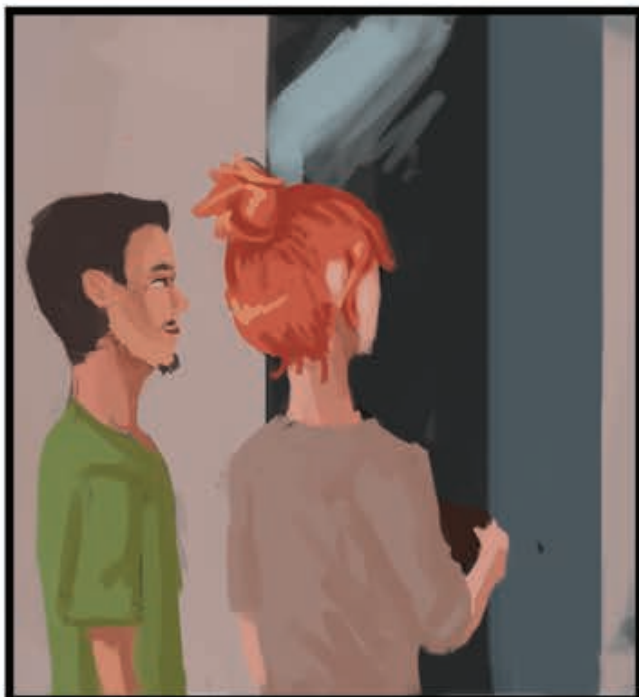
PESSOAL, VOCÊS NÃO ACREDITAM!!

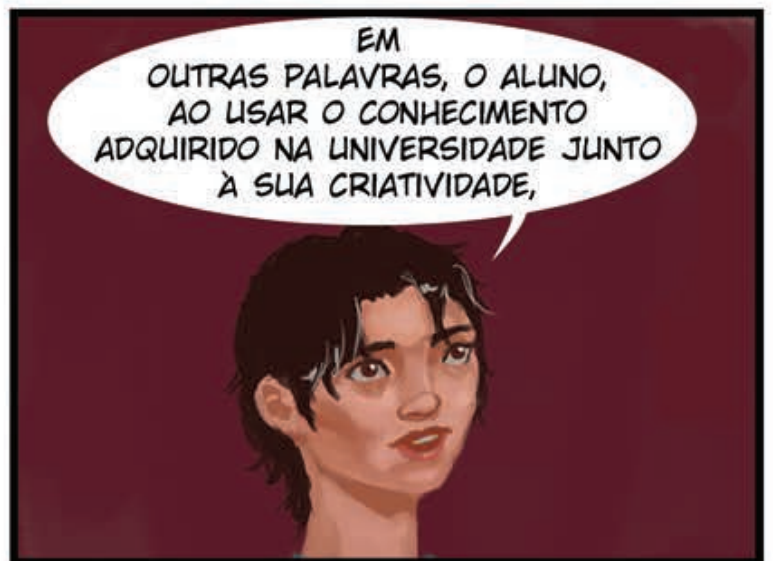
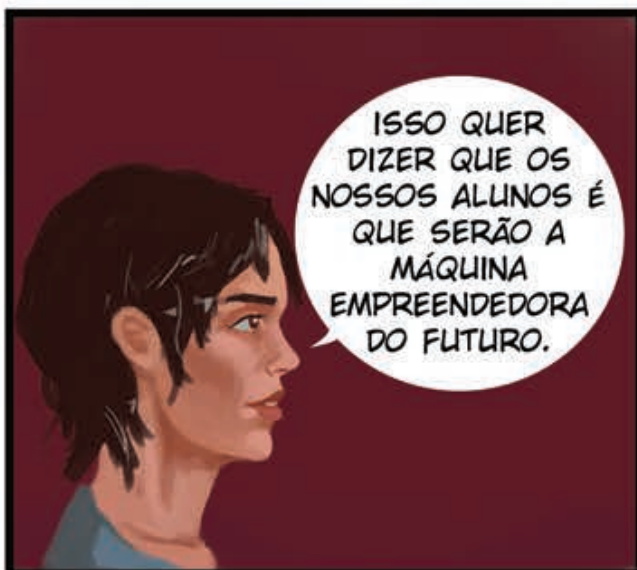
CARÁTER EMPREENDEDOR E PROPRIEDADE INTELLECTUAL.

HOJE, NO PASSEIO DO TAXI AÉREO COM MEU PAI, TINHA UMA PESQUISADORA DA UNIVERSIDADE COM UMAS IDEIAS MUITO INSTIGANTES SOBRE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO,

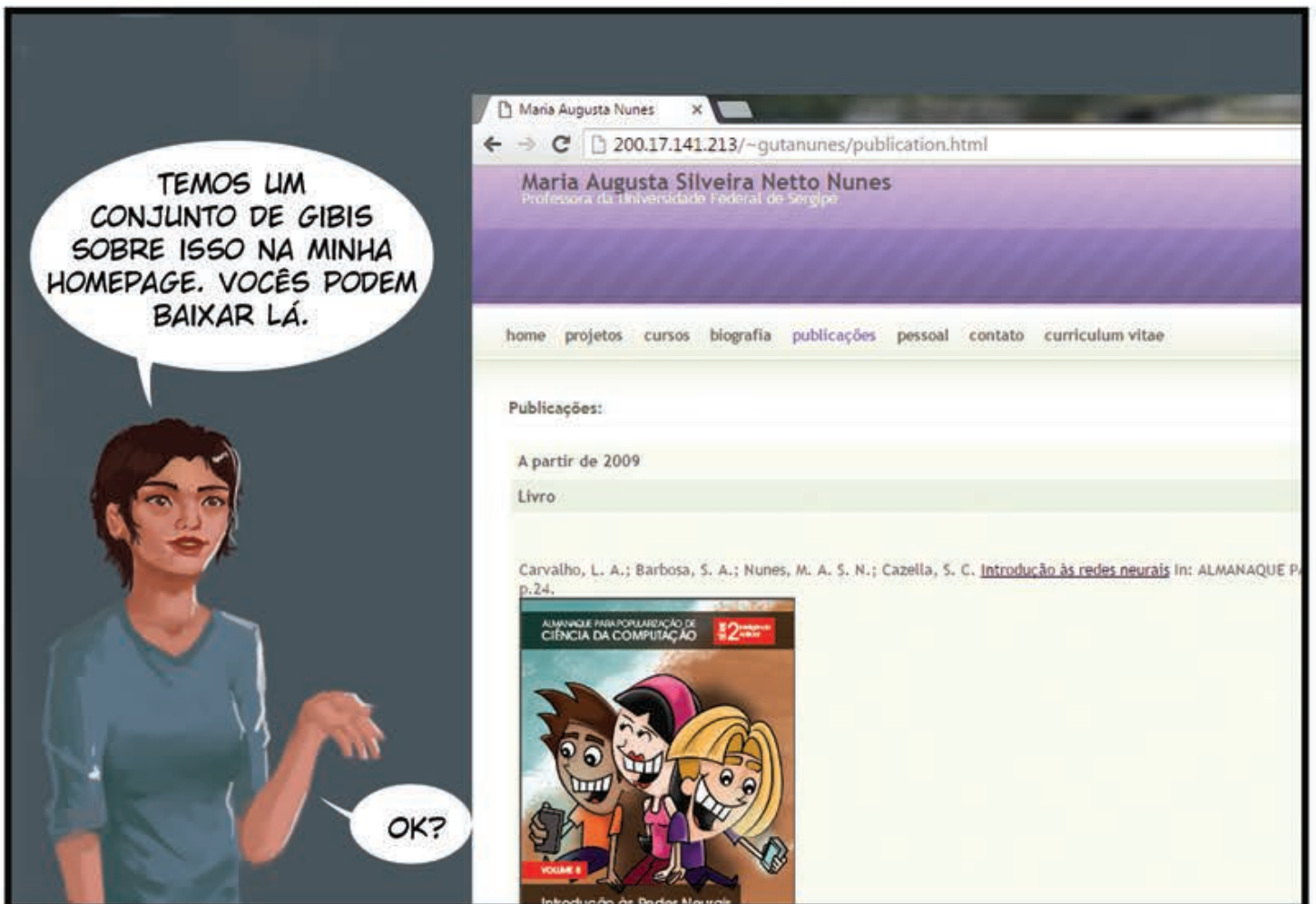
FIQUEI SUPER INTERESSADA, MAS NÃO ENTENDI QUASE NADA.

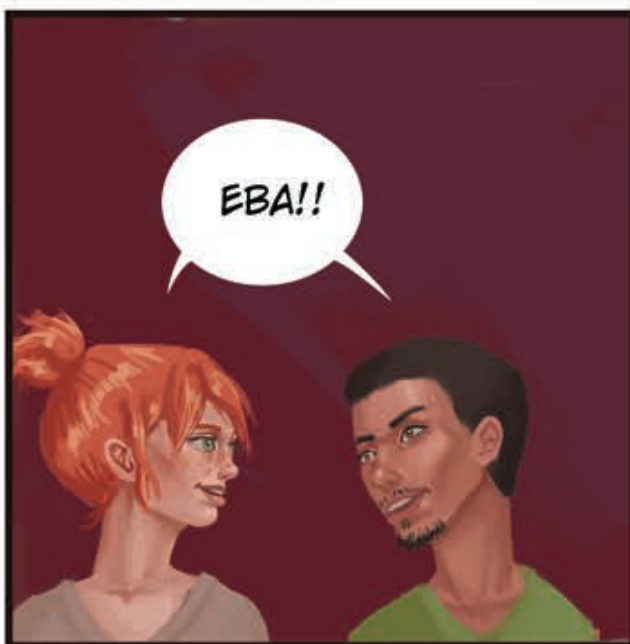


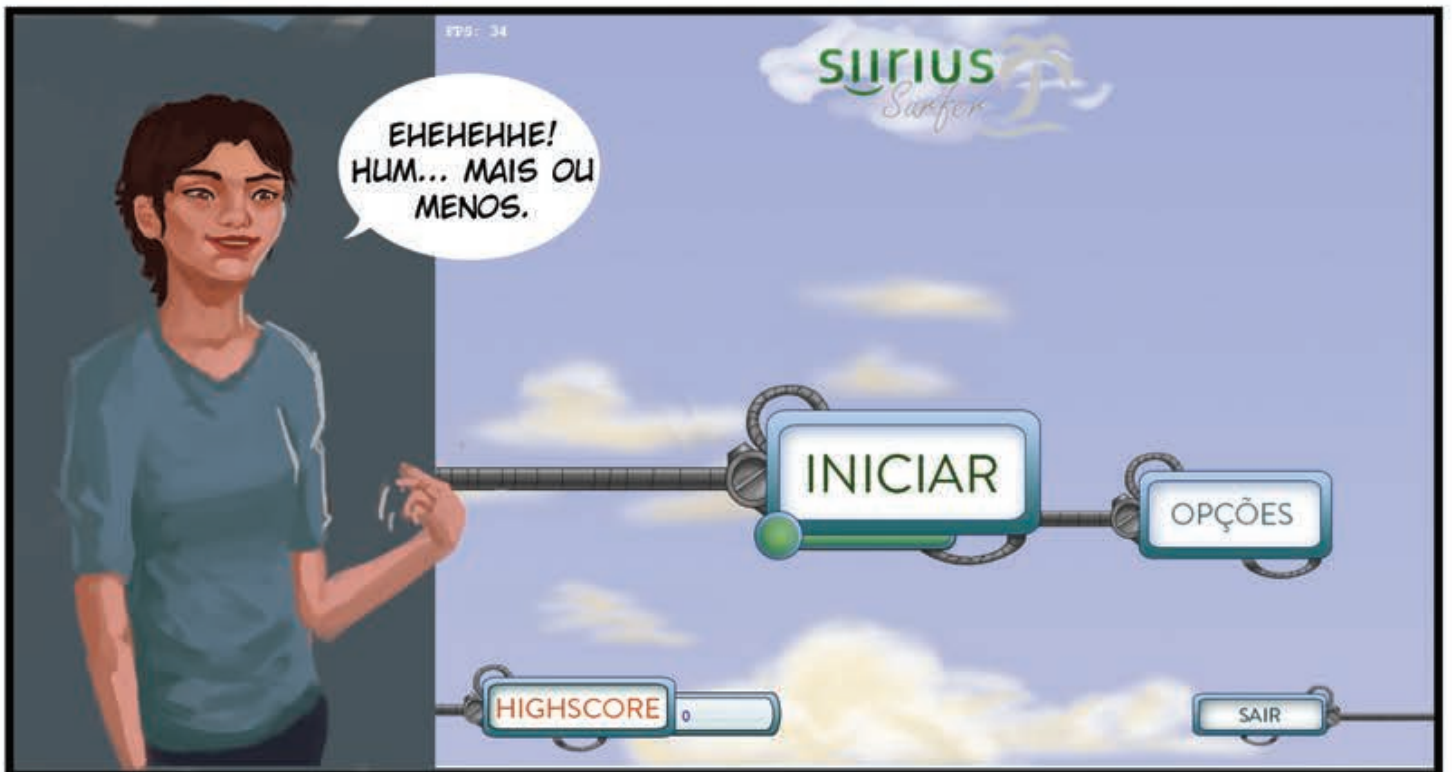
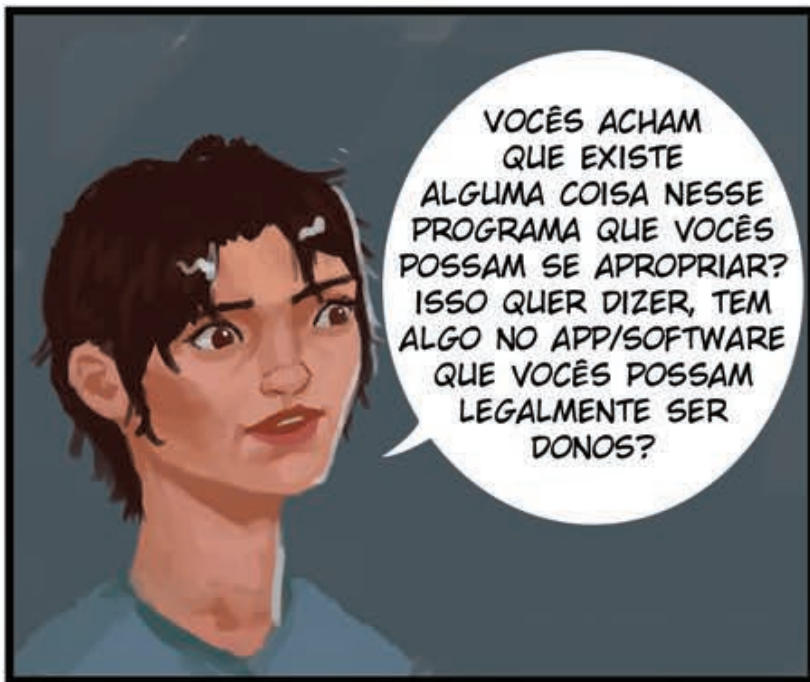


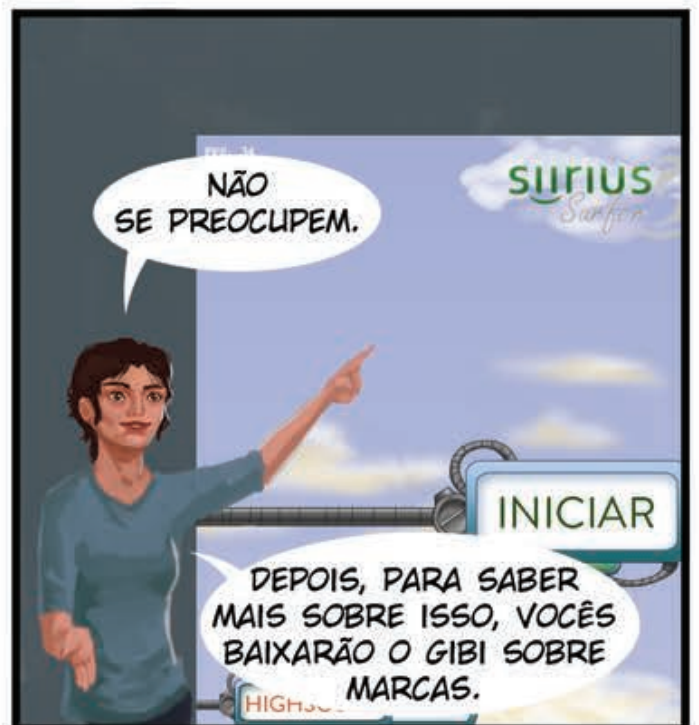
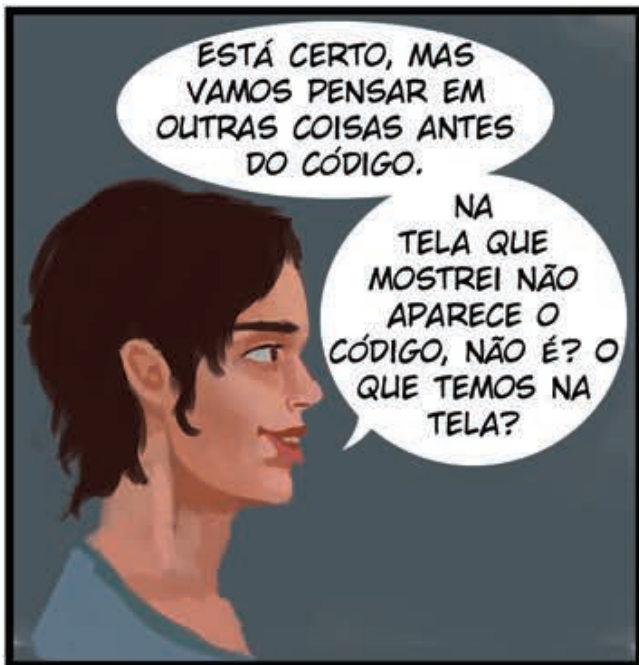












Consulta à Base de Dados do INPI
 [Pesquisa Base Patentes | Pesquisa Base Desenhos | Pesquisa Base Programas | Ajuda?]
 Consultar por: No.Processo | Marca | Titular | Cód. Figura | Finalizar Sessão

DETALHES DO PROCESSO

Id do Processo: **907887007**

Titular: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Marca: SIIRIUS SURFER

Nome do Procurador: NÃO DEFINIDO

Data do Depósito: 26/06/2014
 Situação: Aguardando exame de mérito
 Apresentação: Mista
 Classe Nice: NCL(10) 09
 Natureza: De Produto


Especificação: Computador (Programas de -), gravados [programas];

CFE(4): 5.1.5
2.9.4 ; 4

PETIÇÕES

Pgo	Protocolo	Data	Img	Serviço	Cliente
✓	850140121940	26/06/2014	-	389	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

OLHEM SÓ O REGISTRO RELACIONADO À MARCA DO SIIRIUSSURFER CONCEDIDO QUANDO CONSULTAMOS NO SITE DO INPI.




TAMBÉM QUERO UM REGISTRO DESSES! VOU PENSAR EM UMA MARCA PARA MEUS APPS!

SERÁ QUE ISSO É MARCA?

O JOGUINHO QUE ESTOU DESENVOLVENDO TAMBÉM TEM PERSONAGEM,



VEJAM ESSA OUTRA TELA DO MESMO SOFTWARE.



ESSE SOFTWARE É PARA AUXILIAR NA REABILITAÇÃO DE PESSOAS QUE SOFRERAM AVC. ESTÁ SENDO DESENVOLVIDO NA UFS (HTTP://SIIRIUS.UFS.BR).

NESSA TELA APARECEM OUTRAS IMAGENS, NÃO É? ENTÃO, ALGUÉM TEM ALGUM PALPITE SOBRE O QUE SÃO ESSAS IMAGENS?

O jogo vai começar! Pegue o maior número de objetos que conseguir!





COMO MARCA E TAMBÉM COMO PERSONAGEM PARA GARANTIR UMA GAMA MAIOR DE DIREITOS PARA OUTROS FUTUROS PRODUTOS QUE DESEJAMOS.

VEJAM QUE REGISTRAMOS O SIIRIUSSURFER DE DUAS FORMAS: COM MARCA E PERSONAGEM, MAS NÃO USAMOS DESENHO INDUSTRIAL AINDA.

A MARCA FOI DEPOSITADA NO INPI E AGUARDA AVALIAÇÃO.

Consulta à Base de Dados do INPI
[Pesquisa Base Patentes | Pesquisa Base Desenhos | Pesquisa Base Programas | Ajuda?]
[Titular | Cód. Figura | Finalizar Sessão]

DETALHES DO PROCESSO

6990

Titular: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Marca: SIIRIUS SURFER

Nome do Procurador: NÃO DEFINIDO

Data do Depósito: 19/02/2015
Situação: Aguardando prazo de apresentação de oposição
Apresentação: Mista
Classe Nice: NCL(10) 09
Natureza: De Produto
Especificação: Programas de jogos de computador; Programas de computador, g...

PETIÇÕES

Pgo	Protocolo	Data	Img	Serviço	Cliente
✓	850150033741	19/02/2015	-	389	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

REGISTRAMOS, TAMBÉM, O SIIRIUSSURFER COMO PERSONAGEM NO ESCRITÓRIO DE DIREITOS AUTORAIAS, DA BIBLIOTECA NACIONAL.

REGISTRAMOS TAMBÉM O SID, QUE É O NOSSO SIRI, O COMPANHEIRO DO PACIENTE NO JOGO.

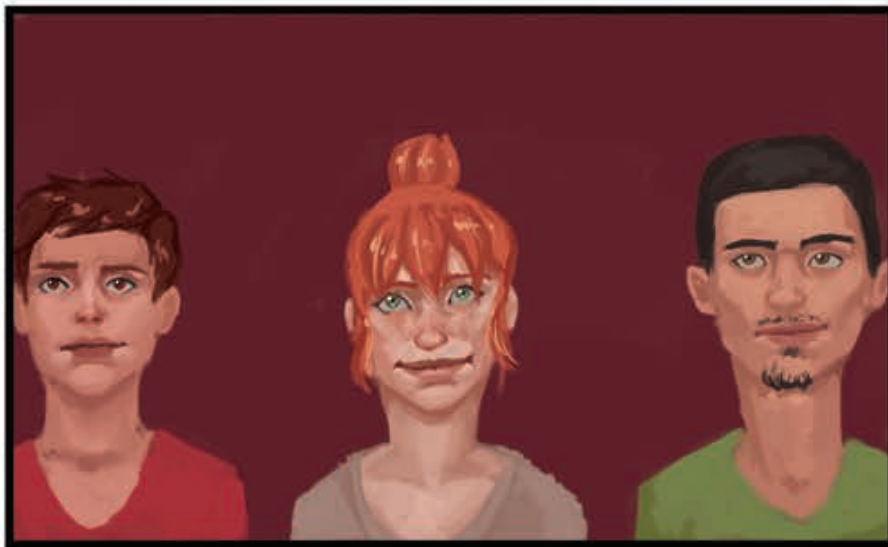
VIRAM QUE LEGAL?

IMAGINEM O ORGULHO DO ILUSTRADOR, NOSSO ALUNO EMPREENDEDOR,

QUE FEZ TODO O DESENVOLVIMENTO DO PADRÃO VISUAL DO NOSSO JOGO. O NOME DELE É TONNY!

Certidão de Registro ou Averbação
de Registro: 661.754 Livro: 1274 Folha: 356
"PERSONAGENS DO PROJETO SIIRIUS"
A proteção reconhecida por este Registro se refere unicamente aos direitos morais e patrimoniais do desenho e/ou personagem, não constituindo os direitos sobre marca e/ou slogan.
Protocolo de Requerimento: 2014/81_21240
Gênero: Personagem
3 página(s)
Obra não publicada
DADOS DO REQUERENTE

Certidão de Registro ou Averbação
N.º de Registro: 661.748 Livro: 1274 Folha: 350
"PERSONAGENS DO PROJETO SIIRIUS"
A proteção reconhecida por este Registro se refere unicamente aos direitos morais e patrimoniais do desenho e/ou personagem, não constituindo os direitos sobre marca e/ou slogan.
Protocolo de Requerimento: 2014/81_21239
Gênero: Personagem
2 página(s)
Obra não publicada



OLHA SÓ QUE COINCIDÊNCIA: MEU APP TAMBÉM TEM PERSONAGEM! VIU SÓ COMO A GENTE É EMPREENDEDOR SEM SABER!

SÓ FALTAM OS ESTÍMULOS CERTOS PARA DECOLARMOS!!

O JOGUINHO QUE ESTOU DESENVOLVENDO TAMBÉM TEM PERSONAGEM.

EBA, QUERO REGISTRAR!

VEJAM OUTRO EXEMPLO: OLHEM A MARCA DESENVOLVIDA EM OUTRO PROJETO QUE INCENTIVA MENINAS A ENTRAREM NA ÁREA DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO E AFINS.

MAS ENTÃO PESSOAL, VOLTANDO PARA NOSSO SOFTWARE/APP. O QUE MAIS QUE PODEMOS NOS APROPRIAR NELES?

A MARCA É IMPORTANTE PARA ALAVANCAR PRODUTOS.

• Caneca branca

LEMBREM QUE A PRIMEIRA COISA QUE VOCÊS DISSERAM QUE PODÍAMOS NOS APROPRIAR EM UM PROGRAMA ERA O CÓDIGO DO SOFTWARE, NÃO É?

O CÓDIGO FONTE, OU SEJA, O PROGRAMA DE COMPUTADOR PODE SER REGISTRADO NO BRASIL,

É UMA PROTEÇÃO ADVINDA DO DIREITO AUTORA, PARECIDA COM O ISBN EM OBRAS LITERÁRIAS.

COMO O GIBI DO PROJETO AVC QUE TEM ISBN, QUE É O REGISTRO AUTORA NA BIBLIOTECA NACIONAL

APOIO:

ISBN: 978-85-7822-434-9



MUITO LEGAL, PROFESSORA! E NO CASO DO REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR É PROTEGIDA A FUNCIONALIDADE DELE TAMBÉM?



ÓTIMA PERGUNTA! NÃO É, NÃO! NO BRASIL, O SOFTWARE ISOLADO PODE SER PROTEGIDO, CONFORME A LEI DO DIREITO AUTURAL.

ISSO QUER DIZER QUE SOMENTE O CÓDIGO É PROTEGIDO, NÃO A FUNCIONALIDADE.



AINDA BEM!! IMAGINEM SÓ SE NÃO PLUDESSEMOS CRIAR NEM UM EDITOR DE TEXTO, POIS JÁ EXISTE E ESTARIAMOS COPIANDO A FUNCIONALIDADE. ENGESSARIA TODA A CRIATIVIDADE E O MERCADO DE SOFTWARE NO BRASIL E NO MUNDO.




PROFESSORA, TEM ALGUM PAÍS QUE PROTEGE FUNCIONALIDADE EM SOFTWARE?



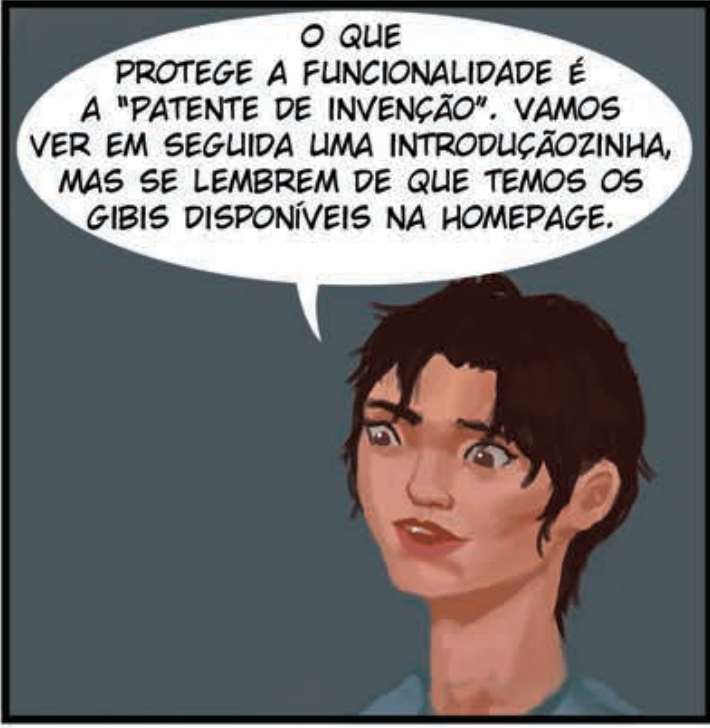
TEM SIM. OS EUA, POR EXEMPLO. NO BRASIL, PARA PROTEGER A FUNCIONALIDADE, EXISTEM ALGUMAS ESPECIFICIDADES EM SOFTWARE PERMITIDAS,




MAS NÃO É VIA REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR, EM QUE SOMENTE O CÓDIGO QUE É PROTEGIDO.



AQUI NO BRASIL, COMO NA COMUNIDADE EUROPEIA, ENTRE VÁRIOS OUTROS, NÃO É BEM ASSIM PARA SE PROTEGER FUNCIONALIDADE EM SOFTWARE...

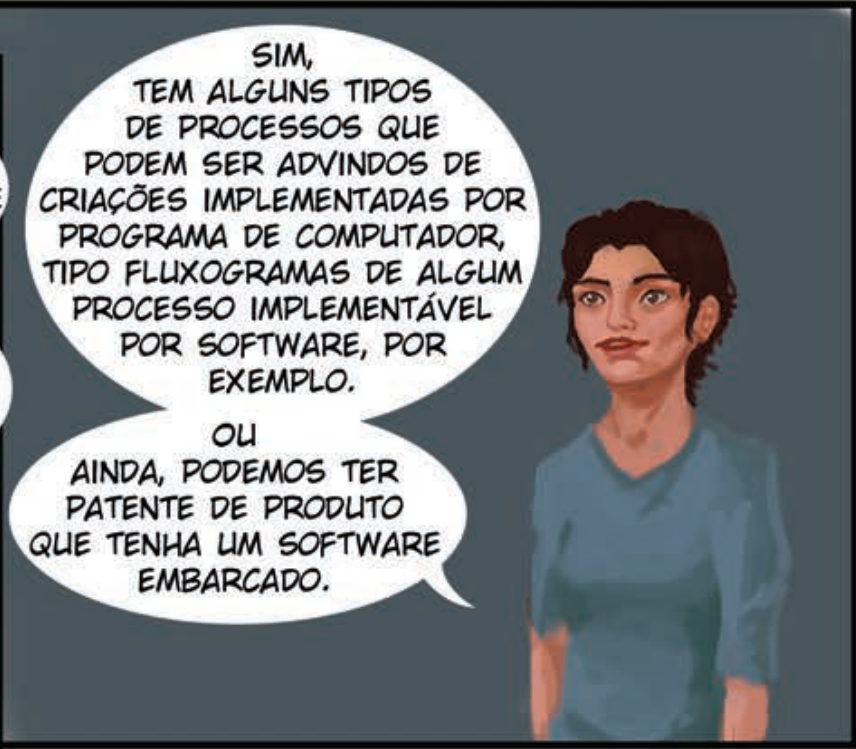


O QUE PROTEGE A FUNCIONALIDADE É A "PATENTE DE INVENÇÃO". VAMOS VER EM SEGLUIDA UMA INTRODUÇÃOZINHA, MAS SE LEMBREM DE QUE TEMOS OS GIBIS DISPONÍVEIS NA HOMEPAGE.



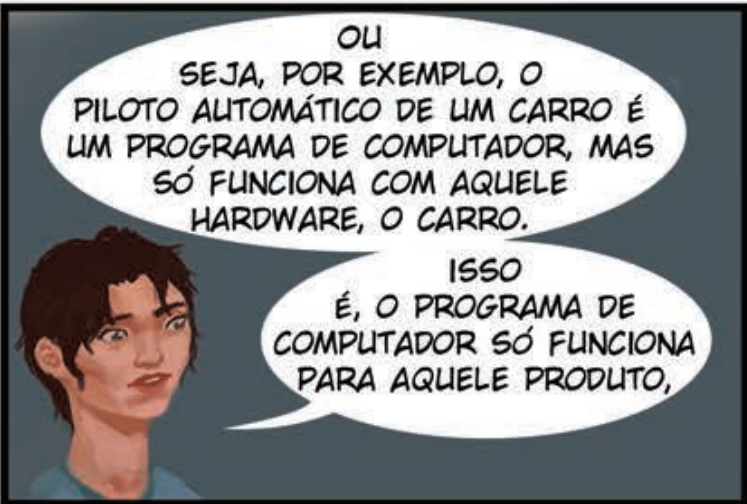
MAS O QUE É ESSA TAL DE PATENTE? EU OUVI LINS COMENTÁRIOS DE UM PESSOAL DE UMA EMPRESA PETROLÍFERA SOBRE ISSO?

SOFTWARE TEM ESSA TAL DE PATENTE NO BRASIL?




SIM, TEM ALGUNS TIPOS DE PROCESSOS QUE PODEM SER ADVINDOS DE CRIAÇÕES IMPLEMENTADAS POR PROGRAMA DE COMPUTADOR, TIPO FLUXOGRAMAS DE ALGUM PROCESSO IMPLEMENTÁVEL POR SOFTWARE, POR EXEMPLO.

OU AINDA, PODEMOS TER PATENTE DE PRODUTO QUE TENHA UM SOFTWARE EMBARCADO.



OU SEJA, POR EXEMPLO, O PILOTO AUTOMÁTICO DE UM CARRO É UM PROGRAMA DE COMPUTADOR, MAS SÓ FUNCIONA COM AQUELE HARDWARE, O CARRO.

ISSO É, O PROGRAMA DE COMPUTADOR SÓ FUNCIONA PARA AQUELE PRODUTO,



ENTÃO A FUNCIONALIDADE DESSE PROGRAMA É PASSÍVEL DE PATENTEAMENTO JUNTO COM SEU PRODUTO ORIGINAL.

A PATENTE É UM TÍTULO DE PROPRIEDADE EMITIDA PELO INPI QUE DÁ AO PROPRIETÁRIO UM DIREITO DE EXPLORAR COMERCIALMENTE O PRODUTO DURANTE UM PERÍODO DE TEMPO.



EXISTEM AINDA ALGUMAS OUTRAS FORMAS DE PI ENVOLVENDO SOFTWARE: INDICAÇÕES GEOGRÁFICAS, PI EM BASE DE DADOS, PI NA INTERNET E TERRITORIALIDADE, ENTRE OUTRAS COISAS.



ALGUÉM SABE O QUE PODERIA SER INDICAÇÃO GEOGRÁFICA EM UM SOFTWARE?

TERIA A VER COM ONDE O SOFTWARE FOI CRIADO? MAS SERIA MEIO ESTRANHO, NÃO É? POIS TODO SOFTWARE É SEMPRE CRIADO EM ALGUM LOCAL!

HEHE EHEHL HEHE



SIM, SIM, VOCÊ TEM RAZÃO! É RELACIONADO AO LOCAL DE CRIAÇÃO DO SOFTWARE. MAS NEM TODO SOFTWARE PODE PEDIR ESSE "SELO".

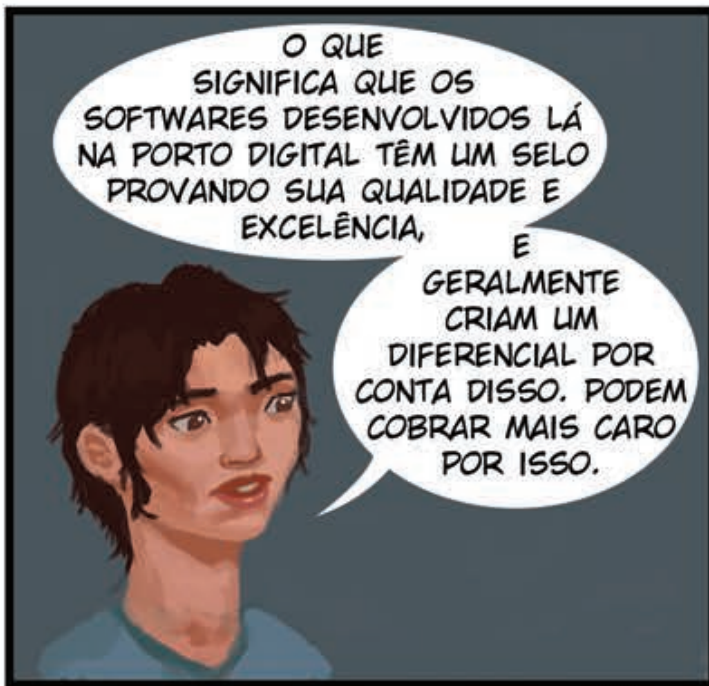
EXISTE UM TIPO DE INDICAÇÃO GEOGRÁFICA DENOMINADA "INDICAÇÃO DE PROCEDÊNCIA". ISSO QUER DIZER, SEGUNDO O INPI,



"UMA TRADIÇÃO PRODUTIVA E O RECONHECIMENTO PÚBLICO DE QUE O PRODUTO/SERVIÇO DE UMA DETERMINADA REGIÃO POSSUI UMA QUALIDADE DIFERENCIADA".

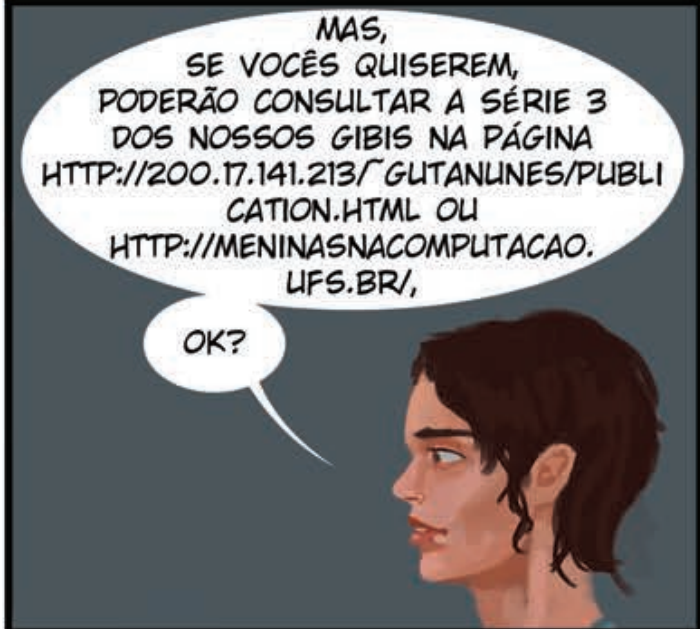
ISSO ACONTECE NO PARQUE TECNOLÓGICO PORTO DIGITAL EM PERNAMBUCO, POR EXEMPLO.





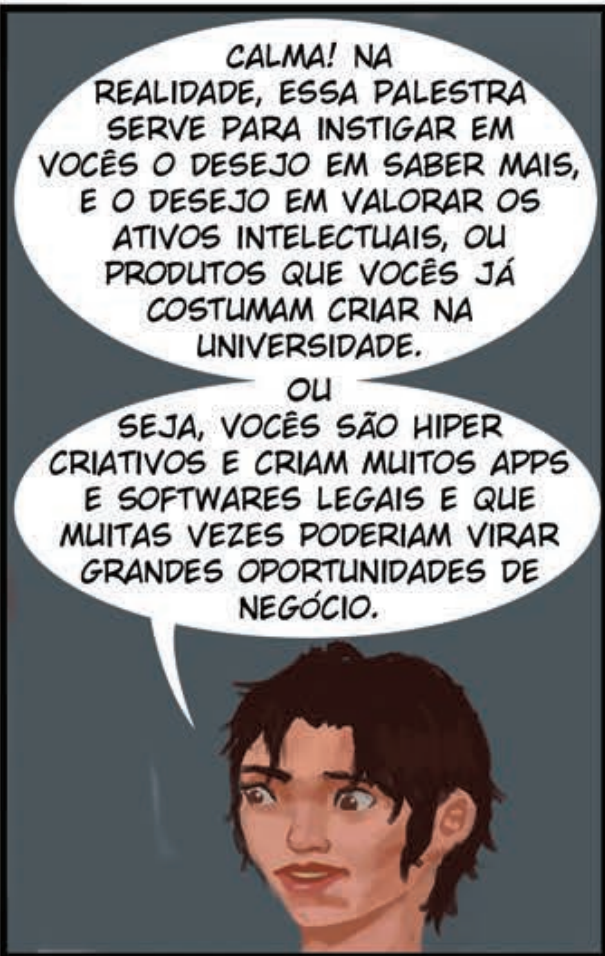
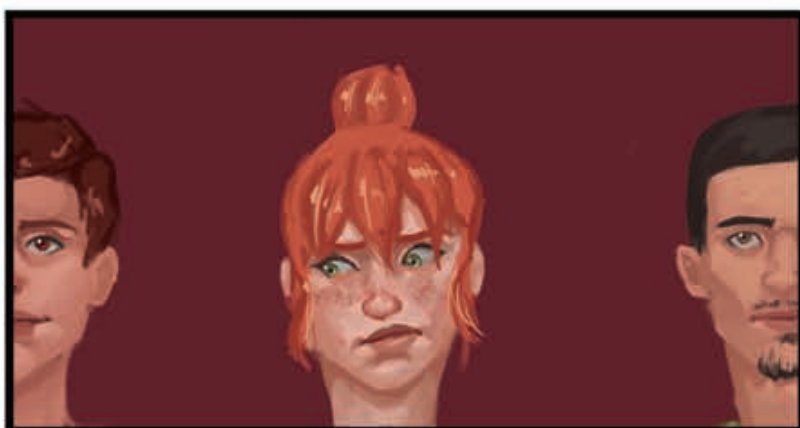


ESTÁ COMEÇANDO A FICAR PESADO, NÉ PESSOAL? JÁ VAMOS FINALIZAR!!! VEJAM QUE TEREMOS PALESTRAS ESPECÍFICAS PARA CADA ASSUNTO. INFORMEM-SE NO NIT SOBRE ISSO.




MAS, SE VOCÊS QUISEREM, PODERÃO CONSULTAR A SÉRIE 3 DOS NOSSOS GIBIS NA PÁGINA [HTTP://200.17.141.213/~GUTANLINES/PUBLICATION.HTML](http://200.17.141.213/~GUTANLINES/PUBLICATION.HTML) OU [HTTP://MENINASNACOMPUTACAO.UFS.BR/](http://MENINASNACOMPUTACAO.UFS.BR/),

OK?




CALMA! NA REALIDADE, ESSA PALESTRA SERVE PARA INSTIGAR EM VOCÊS O DESEJO EM SABER MAIS, E O DESEJO EM VALORAR OS ATIVOS INTELECTUAIS, OU PRODUTOS QUE VOCÊS JÁ COSTUMAM CRIAR NA UNIVERSIDADE.

OU SEJA, VOCÊS SÃO HIPER CRIATIVOS E CRIAM MUITOS APPS E SOFTWARES LEGAIS E QUE MUITAS VEZES PODERIAM VIRAR GRANDES OPORTUNIDADES DE NEGÓCIO.



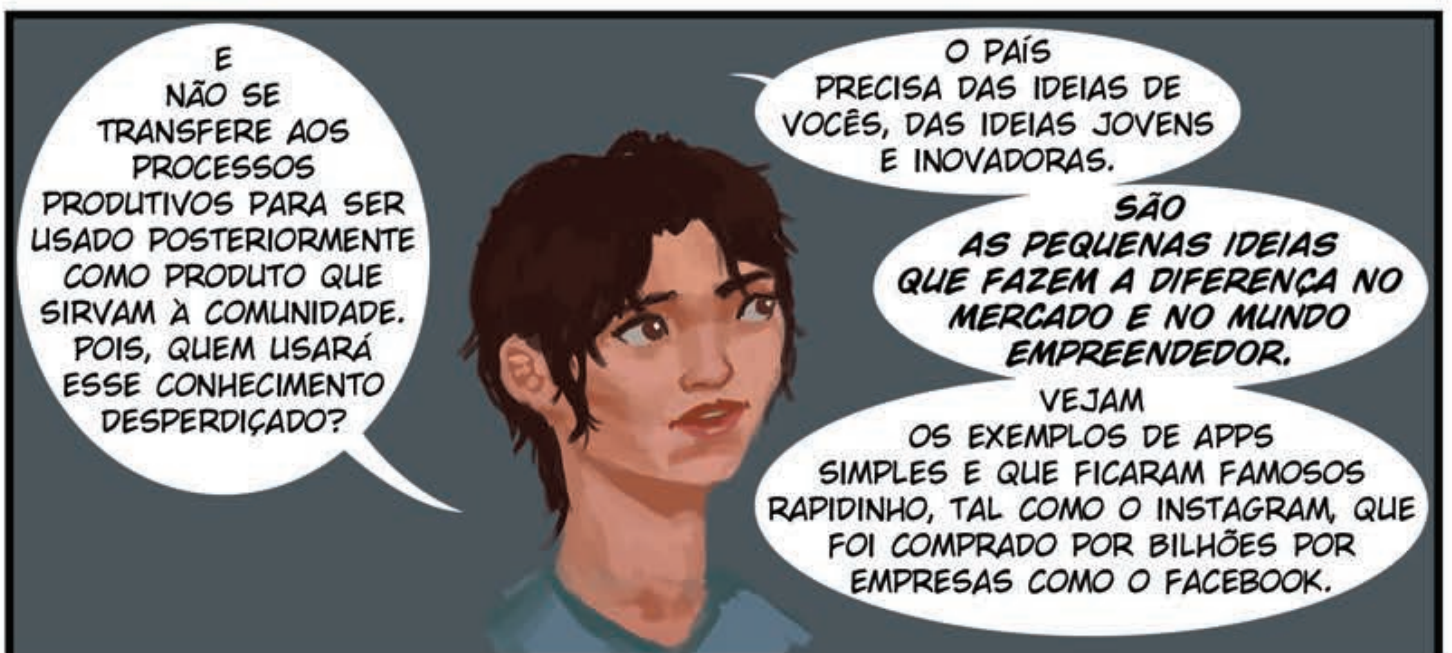
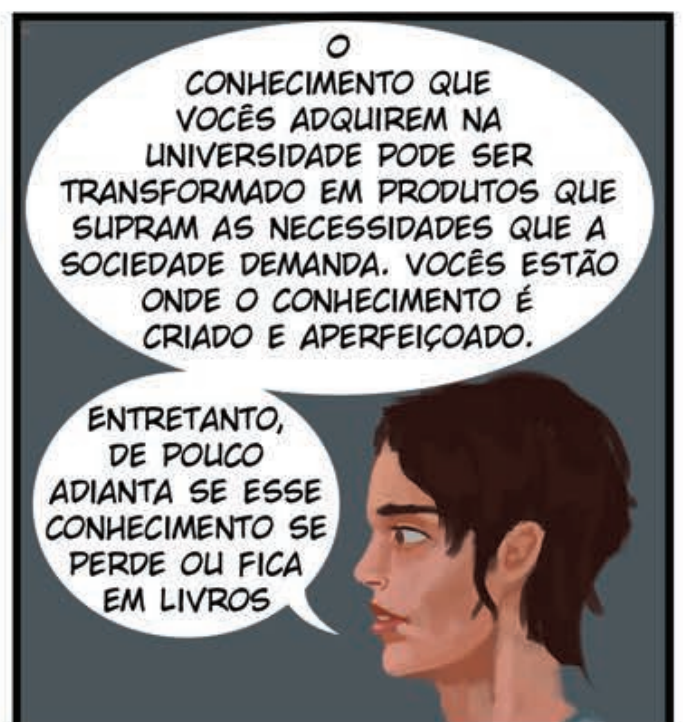
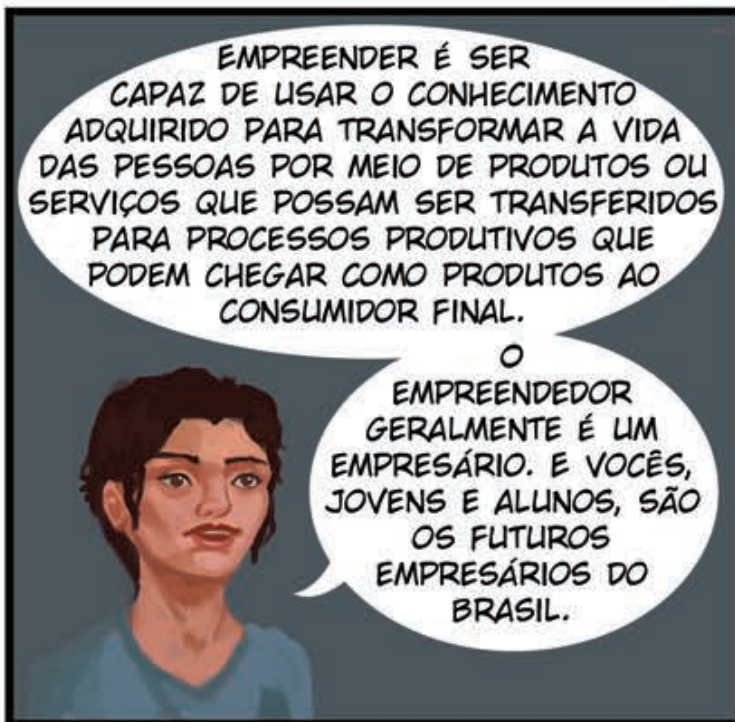
PROFESSORA, EU NÃO ENTENDI POR QUE O TÍTULO DA PALESTRA É "COMO TRANSFORMAR SEU APP EM OPORTUNIDADE DE NEGÓCIO"?

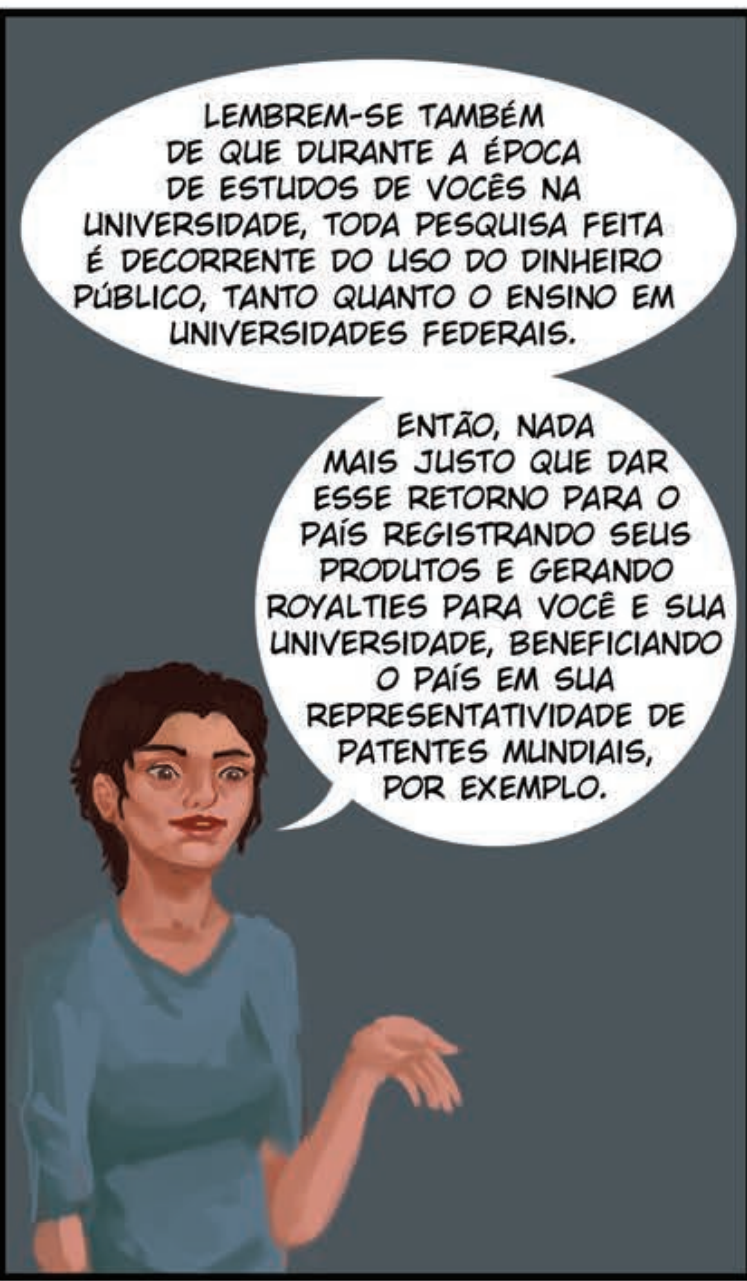
O QUE ESSA PI TEM A VER COM OPORTUNIDADE DE NEGÓCIO?



MAS, ANTES DE EMPREENDER, VOCÊS DEVEM SABER PROTEGER SUA OBRA. E É ISSO QUE ESTAMOS FAZENDO AQUI!

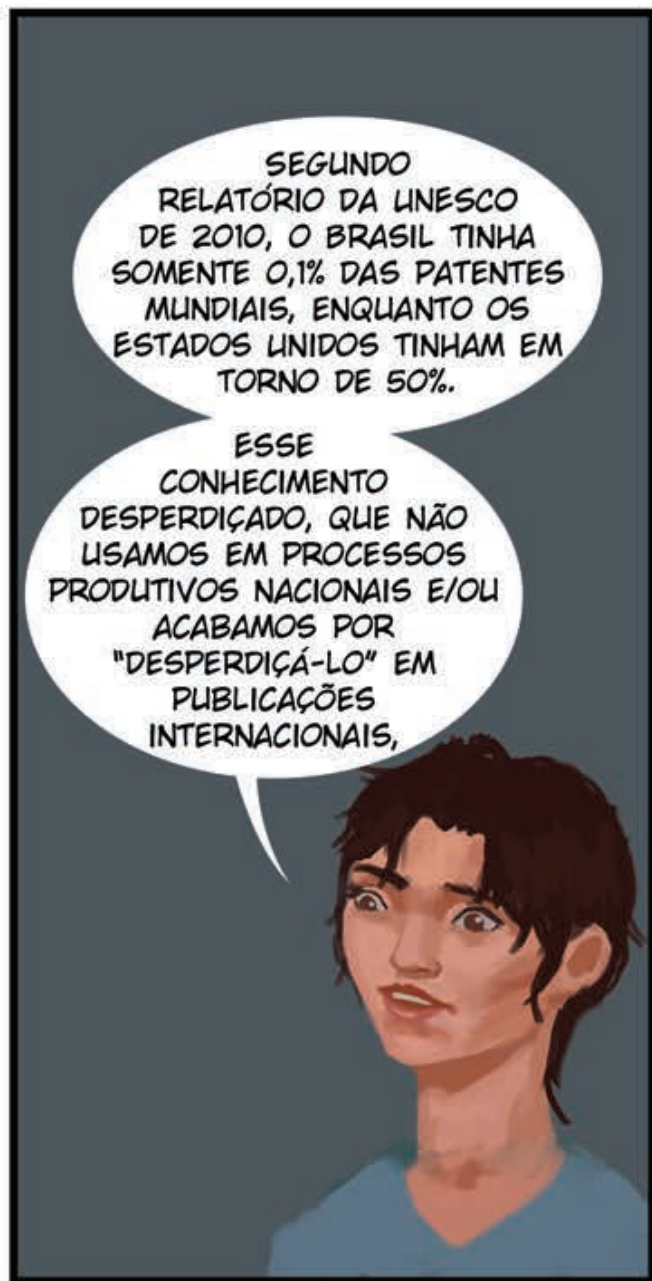
EXPLICANDO BREVEMENTE O QUE PODE SER DE VALOR EM SEUS APPS OU SOFTWARES. PARA ENTÃO MOSTRAR COMO VOCÊS PODEM EMPREENDER, COM A AJUDA DO NIT E DA INCUBADORA.






LEMBREM-SE TAMBÉM DE QUE DURANTE A ÉPOCA DE ESTUDOS DE VOCÊS NA UNIVERSIDADE, TODA PESQUISA FEITA É DECORRENTE DO USO DO DINHEIRO PÚBLICO, TANTO QUANTO O ENSINO EM UNIVERSIDADES FEDERAIS.

ENTÃO, NADA MAIS JUSTO QUE DAR ESSE RETORNO PARA O PAÍS REGISTRANDO SEUS PRODUTOS E GERANDO ROYALTIES PARA VOCÊ E SUA UNIVERSIDADE, BENEFICIANDO O PAÍS EM SUA REPRESENTATIVIDADE DE PATENTES MUNDIAIS, POR EXEMPLO.



SEGUNDO RELATÓRIO DA UNESCO DE 2010, O BRASIL TINHA SOMENTE 0,1% DAS PATENTES MUNDIAIS, ENQUANTO OS ESTADOS UNIDOS TINHAM EM TORNO DE 50%.

ESSE CONHECIMENTO DESPERDIÇADO, QUE NÃO USAMOS EM PROCESSOS PRODUTIVOS NACIONAIS E/OU ACABAMOS POR "DESPERDIÇÁ-LO" EM PUBLICAÇÕES INTERNACIONAIS,



MUITAS VEZES É UTILIZADO POR EMPRESAS ESTRANGEIRAS PARA APRIMORAMENTO DE SEUS PRODUTOS,

O QUE PODERÁ GERAR ROYALTIES AOS ESTRANGEIROS,

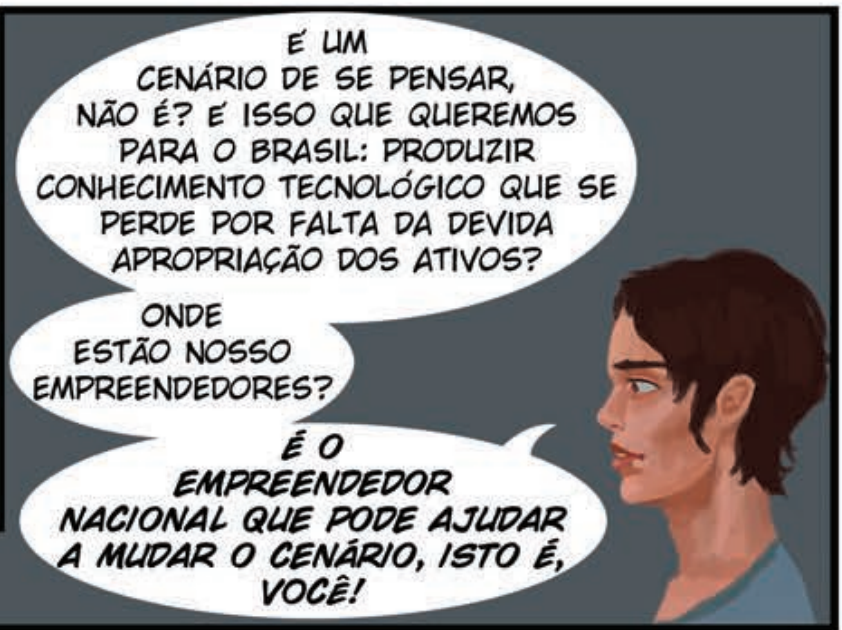


DESPERDIÇANDO,
DE CERTA FORMA,

O
DINHEIRO PÚBLICO
INVESTIDO EM
PESQUISA E NÃO
RETROALIMENTADO DE FORMA
EFICIENTE EM PROCESSOS
INDUSTRIAIS NACIONAIS OU EM
PARCERIAS INTERNACIONAIS
ACORDADAS.




MEU
DEUS, É VERDADE!
PRECISAMOS PENSAR
NISSO



É UM
CENÁRIO DE SE PENSAR,
NÃO É? É ISSO QUE QUEREMOS
PARA O BRASIL: PRODUZIR
CONHECIMENTO TECNOLÓGICO QUE SE
PERDE POR FALTA DA DEVIDA
APROPRIAÇÃO DOS ATIVOS?

ONDE
ESTÃO NOSSO
EMPREENDEDORES?

É O
EMPREENDEDOR
NACIONAL QUE PODE AJUDAR
A MUDAR O CENÁRIO, ISTO É,
VOCÊ!



EXISTE UMA
BASE DE INFORMAÇÃO
RIQUÍSSIMA E GRATUITA
PARA EMPREENDEDORES
QUE SÃO AS BASES DOS
ESCRITÓRIOS DE PATENTES.
POR EXEMPLO, A OMPI TEM
SUA BASE CHAMADA DE
PATENTSCOPE.

LÁ
TEM MUITA
INFORMAÇÃO
TECNOLÓGICA GRATUITA,
COMO SE FOSSE RECEITA DE
BOLO PARA EMPREENDEDORES.
LÁ TEM PATENTES QUE FORAM
DEPOSITADAS EM TODO MUNDO,
INFORMANDO TAMBÉM SE
FORAM SOLICITADAS NO
BRASIL.



SE AS PATENTES NÃO FORAM DEPOSITADAS E OU CONCEDIDAS NO BRASIL, ELAS PODEM SER EXPLORADAS E DESENVOLVIDAS AQUI,

SEM DIREITO EXCLUSIVO, MAS COM CERTEZA UM DIFERENCIAL PARA O EMPRESARIADO DO PAÍS.



LIMA UMA FONTE TECNOLÓGICA IMPORTANTÍSSIMA.



MAS INFELIZMENTE OS EMPRESÁRIOS NÃO CONHECEM ESSAS BASES!!!



BEM, PESSOAL! SEI QUE AGORA NO FINAL PESOU UM POUCO, MAS ESSA ÁREA É MUITO EXTENSA E INTERESSANTE.

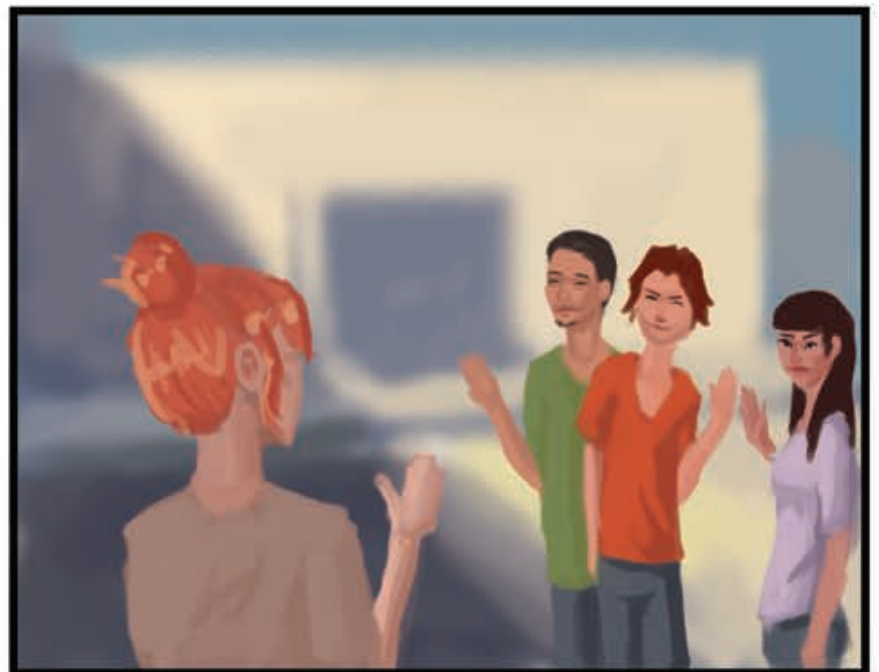


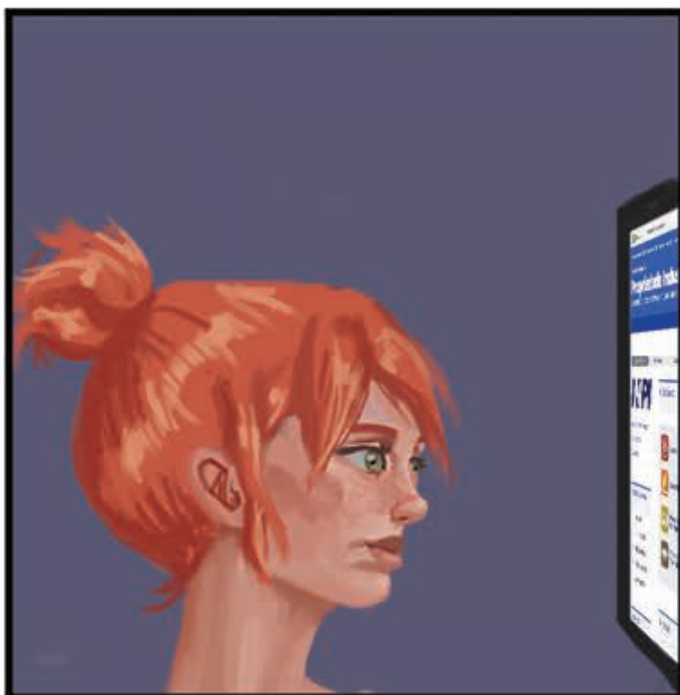
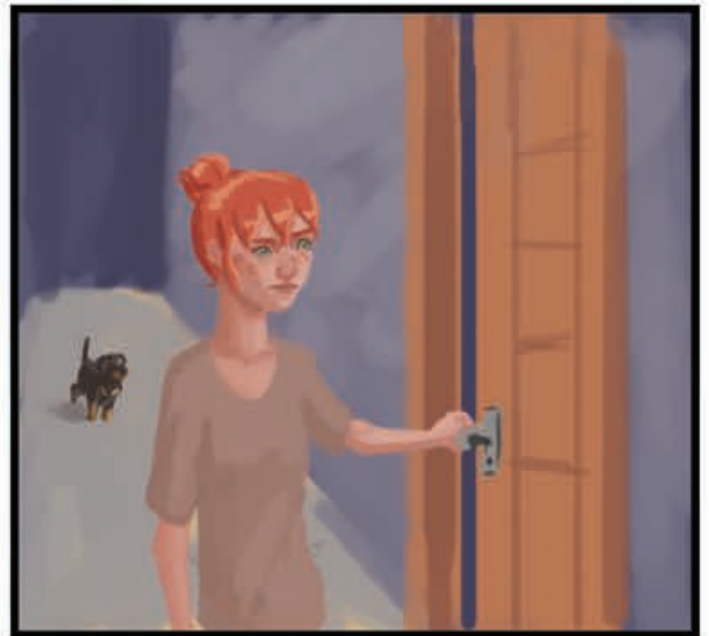
AGRADECEMOS A PROFESSORA PELA PALESTRA. QUALQUER DÚVIDA, PROCUREM O NIT OU INPI, OK?



LEGAL, PESSOAL! AMEI! E VOCÊS?

EU TAMBÉM! VOU CHEGAR EM CASA E VER MEUS APPS. VOU VER SE POSSO ME APROPRIAR DE ALGO.







BIBLIOGRAFIA

CIANCIO, A ; FREELAND, F. Oficina de Software : Pedidos de Patente Envolvendo Criações implementas por Programa de Computador. DIRPA-INPI. 2014.

INPI. Instituto Nacional da Propriedade Industrial. 2015. Disponível em <http://www.inpi.gov.br/>

NUNES, M. A. S. N. Propriedade Intelectual e Industrial em Jogos e noções sobre prospecção de tecnologia: em direção à apropriação nacional/internacional dos ativos brasileiros desenvolvidos. In: Tutoriais do SBGAMES 2014 .1 ed.Porto Alegre : EdiPUCRS, 2014, v.1, p. 1-35.

NUNES, M. A. S. N. Como funciona a apropriação intelectual e proteção da Propriedade Intelectual para ativos web ? . In: Tutoriais do WEBMEDIA 2014 .1 ed.UFPB, 2014, v.1, p. 1-12.

NUNES, M.A.S.N. . Produção Tecnológica na IE: Prospecção e Propriedades Intelectual em Informática na Educação. In: Amanda Meincke Melo, Marcos Augusto Francisco Borges, Celmar Guimarães da Silva. (Org.). Jornada de Atualização em Informática na Educação JAIE (CBIE2013). IN: II Congresso Brasileiro de Informática da Educação (CBIE). 1ed.Campinas: UNICAMP, 2013, v. 1, p. 5-34.

RUSSO, S. L. (Org.) ; SILVA, G. F. (Org.) ; PAIXÃO, A. E. (Org.) ; NUNES, M. A. S. N. (Org.) ; SILVA, S. C. (Org.) . Capacitação em inovação tecnológica para empresários. 1. ed. SaoCristovao: Editora UFS, 2011. v. 01. 343 p.

Mais cartilhas em: <http://200.17.141.213/~gutanunes/publication.html> ou <http://meninasnacomputacao.ufs.br/>

SOBRE OS AUTORES

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Bolsista de Produtividade Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora do CNPq

Professor Adjunto III do Departamento de Computação da Universidade Federal de Sergipe. Membro do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na UFS. Pós-doutoranda em Propriedade Intelectual no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduiche) no INESC-ID-IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). É mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998) e possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo (1995). Possui experiência acadêmico-tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica/Propriedade Intelectual. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente na área de inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional, principalmente visando a personalização em ambientes de E-commerce via Sistema de Recomendação. Recomendação de equipes de trabalho em Empresas, e-training. Atua nas áreas de Inteligência Artificial, Interação Homem-Máquina, Computação Afetiva, Educação a Distância, Informática na Educação, Acessibilidade. Atua também em Inovação Tecnológica, Propriedade Intelectual capacitando empresários na área de TI e fornecendo consultoria em Registro de Software e patente. Seus projetos acadêmico-tecnológicos, geralmente, são multidisciplinares (envolvem áreas como E-commerce, Psicologia, Tecnologia da Informação e Comunicação, Educação, Acessibilidade).

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 sou pesquisadora do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) onde comecei a trabalhar como examinadora de patentes (2002 - 2004); fui Coordenadora da Cooperação Nacional (2005 - 2007), setor ligado a atual Diretoria de Cooperação para o Desenvolvimento (DICOD) e que atua na articulação de parcerias com os diversos atores do sistema nacional de inovação. Em 2008 coordenei 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 atuei como Coordenadora-Geral de Ação Regional coordenando a atuação do INPI nos Estados da Federação. Desde 2006, atuo como Professora do Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Inovação do INPI e desde 2013 do Doutorado em Propriedade Intelectual e Inovação do INPI. Em julho de 2013, assumi a Coordenação Geral da Academia de Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento do INPI.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2397508258376320>

Yargo Santana Vasconcelos
Bolsista PIBIC-COPES

Graduando em Design Gráfico Pela Universidade Federal de Sergipe e bolsista COPES(IC). Experiência em ilustração com ênfase no digital.

AGRADECIMENTOS

Ao INPI, CNPq, CAPES, SBC, DCOMP, PROCC, PROEX e
NIT/UFS(CINTTEC/UFS)

APOIO:



ISBN: 978-85-7669-312-3

