

# Software: evolução e modalidade de registro

## Apresentação

*Software* pode ser classificado como uma sequência de dados ou códigos escritos, organizados na forma de comandos específicos, que serão processados ou interpretados por um computador. Hoje, um *software* pode ser simplesmente reconhecido pela figura dos famosos “aplicativos”, que nada mais são que programas de computadores, presentes cada vez mais em nosso dia a dia, em telefones celulares, televisores, tablets, relógios, entre outros.

Nesta Unidade de Aprendizagem, você vai estudar o conceito de *software* e suas evoluções, as características de seu registro e o procedimento pelo qual ele se dá.

Bons estudos.

Bons estudos.

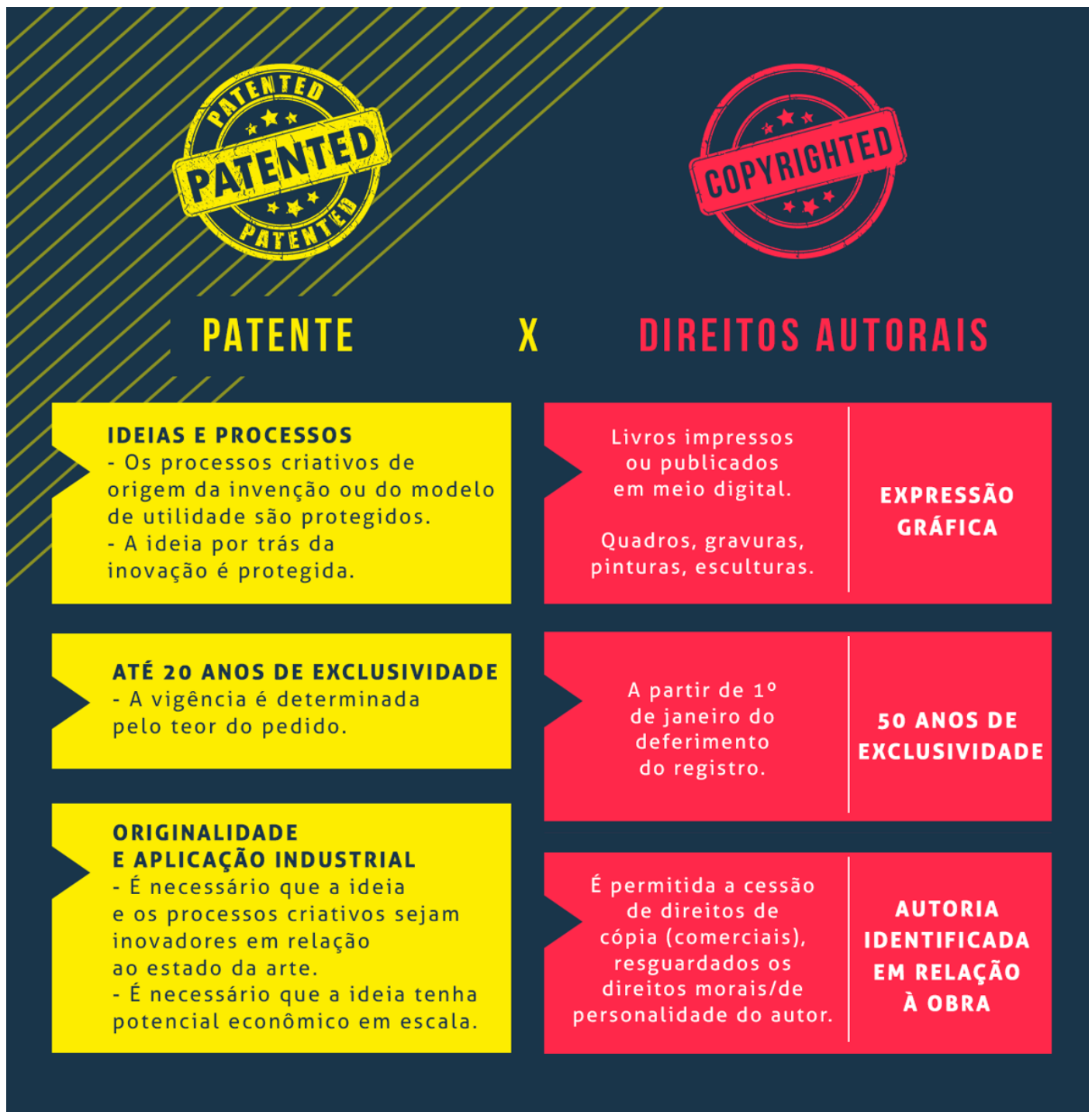
**Ao final desta Unidade de Aprendizagem, você deve apresentar os seguintes aprendizados:**

- Definir o conceito de software e sua evolução.
- Analisar a modalidade de registro de software.
- Diferenciar o registro de softwares de outras modalidades de registro de propriedade intelectual.

# Infográfico

O registro de *software* possui características dos modelos de patente e de direitos autorais, sendo o primeiro focado em ideias e processos criativos, bem como o produto deles, e o segundo na obra em si, excluídos os elementos subjetivos de sua criação.

Neste Infográfico, você vai ver um comparativo desses dois modelos, visando a deixar mais clara a compreensão da discussão ocorrida na formulação do conceito de registro de *software*.



# Conteúdo do Livro

---

O *software* é um conjunto de informações responsáveis por comandar determinados mecanismos, possuindo anteriormente uma conexão íntima com o maquinário o qual acompanhava em suas origens, e hoje podendo ser direcionado a mais de um invento, de forma independente.

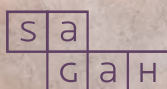
Neste capítulo, você vai conhecer o conceito do software e a sua evolução histórica, bem como as repercussões desses fatos para a sua proteção legal.

Leia o capítulo *Software: evolução e modalidade de registro*, do livro *Direito Autoral*, base teórica desta Unidade de Aprendizagem.

Boa leitura.

# DIREITO AUTORAL

Magnum Eltz



SOLUÇÕES  
EDUCACIONAIS  
INTEGRADAS



# Software

## Objetivos de aprendizagem

Ao final deste texto, você deve apresentar os seguintes aprendizados:

- Definir software e a sua evolução.
- Diferenciar o registro de software de outras modalidades de registro de propriedade intelectual.
- Analisar o procedimento de registro de software junto ao Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI).

## Introdução

A proteção dos direitos autorais e patenteáveis de software é um tema ainda em construção na doutrina jurídica. Ainda que a Lei nº. 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, tenha dado passos importantes para a sua consolidação como um ramo do direito autoral, há a possibilidade de registro de alguns elementos dessa figura como patente segundo as próprias orientações do INPI.

Neste capítulo, você vai ler a respeito do conceito de software e das suas evoluções, das características do seu registro e do procedimento pelo qual ocorre.

## Conceito de software

O conceito de software hoje é facilmente identificado pela figura dos **aplicativos**, programas de computação — presentes nos nossos celulares, televisores, tablets, relógios, etc. — destinados ao atendimento de alguma necessidade de mercado. No entanto, a sua autonomia conceitual é relativamente nova em relação às ciências computacionais. Segundo Bertrand (1996, p. 15):

Durante os seus vinte primeiros anos de existência, a indústria da informática era essencialmente baseada na fabricação e na venda do equipamento (*hardware*). Aliás, até 1970 os programas (*software*) eram considerados

apenas “acessórios” dos computadores e não eram fabricados de uma maneira autônoma. Na época, compravam-se os computadores sem a preocupação com os programas com os quais iam ser utilizados.

Dessa forma, ao adquirir um **computador**, o consumidor esperava encontrá-lo operando as diversas funcionalidades divulgadas pelo seu desenvolvedor, estando atrelados novos serviços a uma nova máquina. Dessa forma, a noção de atualização de funcionalidades a partir da simples troca de programas era completamente fora de propósito ao olhar dos desenvolvedores e juristas nesse primeiro momento, motivo pelo qual o desenvolvimento de software seria protegido pela patente do maquinário ao qual estava vinculado como simples acessório. Essa concepção seria colocada em cheque com a evolução da indústria (BERTRAND, 1996, p. 15):

(Na década de 1990) o *software* é para a informática o que a fita de vídeo é para o aparelho de videocassete. Não é mais um acessório: é “o alimento” e ao mesmo tempo “o motor” da máquina. É o elemento que determina as funções da máquina e que permite assim satisfazer ou não as necessidades de seu usuário. O usuário escolhe os programas em razão de suas funcionalidades e esta escolha vai muitas vezes ditar também a do equipamento no momento em que o programa selecionado só tiver a capacidade de rodar em uma plataforma específica. A existência e a qualidade dos programas se tornaram elementos essenciais do mercado de informática.

Assim, a liberdade de escolha do consumidor tornou-se possível pela liberdade de instalação de softwares em determinados aparelhos ou hardwares, independentemente da configuração original da máquina a partir da aquisição de mídias, como CDs, DVDs e, mais tarde, discos de *Blu-ray* contendo programas de computação, ou mesmo músicas ou vídeos para reprodução nesses aparelhos.

A partir dessa independência relativa do software em relação ao hardware, no entanto, a proteção das patentes relacionadas ao hardware passou a perder força em relação ao software, enquanto os seus processos criativos se distanciaram, criando empresas especializadas em outro elemento computacional.

Foi nesse momento evolutivo que surgiram as primeiras discussões jurídicas sobre o regime adequado de proteção dessa figura, que se encontra entre o **regime de patentes**, relacionado às invenções, e o **regime de direitos autorais**, vinculado classicamente a obras artísticas e registros literários na sua expressão registral, não abrangendo as ideias ou os processos criativos em si pela dificuldade de cadastrá-los.

Segundo Bertrand (1996, p. 24):

[...] já no início dos anos setenta, os juristas europeus começaram enfim a questionar a necessidade de proteger juridicamente os programas, e assim, a extensão possível do direito autoral a esses programas. A opinião dos juristas foi rapidamente dividida. Enquanto já em 1971, o professor alemão Eugen Ulmer defendia a “proteção possível dos programas de computador pelo direito autoral” [...] ao passo que outros juristas dentre os quais o professor Robert Plaisant, eram por sua vez mais do que cépticos quanto à extensão do direito autoral aos programas, salientando a ausência de “caráter literário ou artístico” dos mesmos e o “caráter inadaptado” desse tipo de proteção.

A partir das discussões entre as limitações dos institutos clássicos de proteção de propriedade industrial, a criação de um conceito *sui generis* ou próprio de proteção foi proposta. No entanto, na época da discussão internacional, a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) acabou optando por uma solução que enquadrasse a categoria em tratados já assinados pelos seus integrantes, de modo que o modelo adotado atualmente é uma aproximação dos direitos autorais previstos no Tratado de Berna.

É nesse sentido que conclui Silveira (2014, p. 63), que:

Mantém a Lei nº. 9.609/98 o mesmo sistema da lei anterior — universalmente adotado até agora — de assemelhar o direito sobre tratamento da informação ao direito de autor sobre a forma de expressão, submetendo o direito do criador de *software* às normas gerais da lei autoral (Lei nº. 9.610, de 19.02.1998). É importante ressaltar que a Lei de Propriedade Industrial exclui, expressamente, “programas de computador em si”, da tutela por meio de patentes (art. 10, V, da Lei nº. 9.279/96).

Assim, a norma brasileira conclui uma jornada iniciada nas origens do software enquanto parte necessariamente atrelada ao seu hardware de origem, protegida pela patente do último para proteger o software como elemento autônomo e autoral.

Nesse sentido, o **conceito de software** trazido pela Lei nº. 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, é construído como:

[...] 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 (BRASIL, 1998).



### Fique atento

Independentemente do suporte das instruções organizadas que fazem o hardware operar de determinada maneira, seja em suporte físico, como nos primeiros computadores, ou em suporte virtual, como é o caso da nuvem, atualmente esses dados, organizados na forma de comandos específicos que fazem máquinas realizarem as tarefas das quais necessitamos, são programas de computador ou software.

Esse conceito se molda inclusive à sua modalidade mais contemporânea na forma dos **aplicativos multiplataforma**, que abrangem mais de uma máquina e que passaram a assumir de vez a sua natureza imaterial com finalidade própria, independentemente do hardware de origem, uma vez que a sua proteção se encontra na sua originalidade e distinção conceitual, não mais em um construto de propriedades distintas e úteis.

## Distinções e semelhanças da proteção do software e outros gêneros de propriedade intelectual

A proteção do software enquanto propriedade intelectual, como visto, em um primeiro momento, assemelha-se à proteção de patentes e, em outro momento, com direitos autorais. Essa situação é derivada da mobilidade do software em relação ao hardware de origem, conforme as ciências computacionais evoluíram de um conceito de mercado baseado em aparelhos (hardware) para focar em aplicativos (software) que funcionam em aparelhos diversos.

O sistema de patentes é o primeiro sistema legal a proteger invenções, criado oficialmente em Florença, tendo ocorrências anteriores, como ensina Canalli e Silva ([2011], p. 745):

Com o tempo, os homens foram percebendo que as invenções são necessárias ao progresso e que devem ser encorajadas, dando algumas vantagens financeiras e de exploração aos inventores. Embora na colônia grega de Sybaris (720–510 a.C.) tenham sido prometidos privilégios de um ano a quem desenvolvesse receitas culinárias ou artigos de luxo, a primeira patente de invenção foi concedida somente em 1421 pelo Conselho dos Lordes da República de Florença. Este privilégio foi concedido ao engenheiro, arquiteto e inventor Filippo Brunelleschi, por um prazo de três anos, pela construção de uma embarcação de carga (Il Badalone) que deveria transportar mármore pelo rio Arno.



Nas suas origens, assim como na atualidade, o sistema de patentes se preocupa com o monopólio de uso e produção de determinada invenção com potencial industrial (reproduzível em escala) e com utilidade para o mercado. O privilégio de monopólio em determinado território torna a atividade inovativa interessante ao criador, uma vez que os seus custos são elevados; por outro lado, a outorga de patente ao inventor traz credibilidade à sua inovação aos olhos do mercado, sinalizando que aquele inventor possui produto ou processo de interesse para a coletividade.

O sistema de patentes viria a ser complementado pelo sistema de direitos autorais em relação a obras de cunho lúdico, como a literatura, o teatro e outras áreas culturais, conforme ensina Cavalheiro (2001, p. 212-213):

A primeira lei conhecida sobre direitos de autor apareceu na Inglaterra em 1709, baixada pela Rainha Ana (*Copyright Act* = Direito de cópia ou reprodução), [...] Em 1735, na Inglaterra, foi adotada outra lei, agora para resguardar a arte do desenho e que estabelecia a proibição de ser publicada ou importada, para fim de comércio, qualquer estampa de natureza histórica ou não, cujo autor, desenhista ou proprietário, não permitisse por escrito, a divulgação da mesma. Nos reinados de George II (1739) e George III (1766, 1775 e 1777) foram introduzidas ampliações e aperfeiçoamentos nas legislações existentes.

Apesar de a proteção dos direitos dos autores remontar à invenção da imprensa e à possibilidade de cópia facilitada de obras literárias e gravuras, a legislação tardou a tutelar, de maneira organizada, esses direitos, espelhando-se nos direitos de patente, mas limitando-se à proteção da expressão gráfica das obras, não abrangendo as ideias e os projetos que lhes deram origem.

Portanto, enquanto o sistema de patentes tradicionalmente abarcou invenções e modelos de utilidade — como processos industriais voltados à aplicação industrial, abrangendo desde a concepção do produto ou processo de fabricação até sua manifestação física —, o direito autoral tradicionalmente focou na manifestação do processo criativo presente na obra, não abrangendo os processos e as ideias por trás da obra, como uma forma de manter os processos criativos no domínio cultural da humanidade.

Ao tratarmos de software, logo, a proteção das patentes, para alguns doutrinadores, demonstra ser excessiva no sentido da impossibilidade de cópia de processos criativos de interesse do mercado da inovação durante o tempo de exclusividade do autor. Por outro lado, a exclusão dos projetos da proteção autoral de software representa uma quebra de incentivos para a manutenção dos processos únicos da sua criação, tornando a preservação o seu principal diferencial. Isso deixou o processo de *design* ou planejamento à mercê de

copiadores, enquanto os códigos em si, protegidos pelo sistema de direitos autorais, poderiam ser replicados em linguagem distinta.

Nesse sentido, instrui o manual do usuário do INPI:

Nas décadas de 70 e 80 muito se discutiu a respeito do tipo de proteção a ser empregada para a recente indústria de *software*, fundamental para o contínuo aprimoramento da computação. O principal tema dos debates era o tipo de proteção mais adequada aos *softwares*: se a lei de direito autoral (*copyright*) ou a lei de propriedade industrial (patentes). Foi escolhida a lei de direito autoral (*copyright*). Diversos países são hoje signatários da Convenção de Berna (Proteção de obras literárias e artísticas), incluindo o Brasil desde 1922, que adota na sua Lei nº 9.609/98 esta modalidade de proteção intelectual. A lei de *software* então passou a ser um ramo da lei do direito autoral.

A lei de *software* e a lei de propriedade industrial (LPI) oferecem diferentes modos de proteção. A proteção dada pela primeira abrange apenas as expressões contidas no código utilizado, não os procedimentos ou métodos. Estes podem ser protegidos pela LPI, considerada uma proteção mais abrangente (BRASIL, 2017, p. 4).

Assim, mesmo que a comunidade internacional tenha resolvido optar pela adoção do sistema de direitos autorais, menos protetivos ao software enquanto expressões contidas no código utilizado, conforme depreendemos da leitura da Lei nº. 9.609/1998, é possível utilizarmos o sistema de patentes para resguardar os processos e as ideias que levaram à sua criação. Para tanto, devemos observar que esses processos e ideias obedecem aos critérios de novidade e aplicabilidade industrial.

Tal qual a proteção dos direitos autorais é “a proteção aos direitos relativos ao programa de computador independe de registro”. No entanto, registrar o programa no INPI garante maior segurança jurídica ao seu detentor, conforme o manual do usuário:

[...] caso haja, por exemplo, demanda judicial para comprovar a autoria ou titularidade do programa. Além disso, a proteção não é territorial como no caso das patentes, mas sim, sua abrangência é internacional, compreendendo todos os 175 países signatários da Convenção de Berna (1886) (BRASIL, 2017, p. 5).

Assim, embora a Lei nº. 9.609/1998 tenha adotado o sistema de direitos autorais, com a vantagem de proteção do direito de exploração exclusiva dos códigos expressos no programa por 50 anos, é possível usarmos a lei de patentes em relação às ideias e aos processos inovadores que levaram à sua existência,

desde que observados os requisitos de novidade e aplicabilidade industrial e o menor prazo de exploração exclusiva, este de 20 anos a partir do registro.



### Fique atento

É uma boa estratégia de proteção, conforme indicado pelo próprio INPI, buscar amparo nas duas legislações: assegurar a posse exclusiva dos procedimentos ou do método pelo sistema de patentes e garantir a autoria dos trechos relevantes do código pelo registro de software. Ambos os pedidos são depositados junto ao INPI.

## Procedimento de registro de software no Brasil

O registro do software, seja por meio do sistema de direitos autorais especial regido pela Lei nº. 9.609/1998, seja pelo sistema de patentes, hoje é realizado por meio do INPI, de forma eletrônica.



### Link

Em razão do requisito da novidade, o registro de patente deve ser precedido por uma busca prévia nos bancos de dados de patentes. Esse serviço é realizado pelo próprio INPI.

Segundo o INPI: “Mesmo não sendo obrigatória, a busca é um importante indicativo para decidir se você entra com o pedido ou não. Assim, para avaliar se o pedido atende aos requisitos de patenteabilidade, é aconselhável fazer uma busca prévia”. Para realizá-la, acesse:

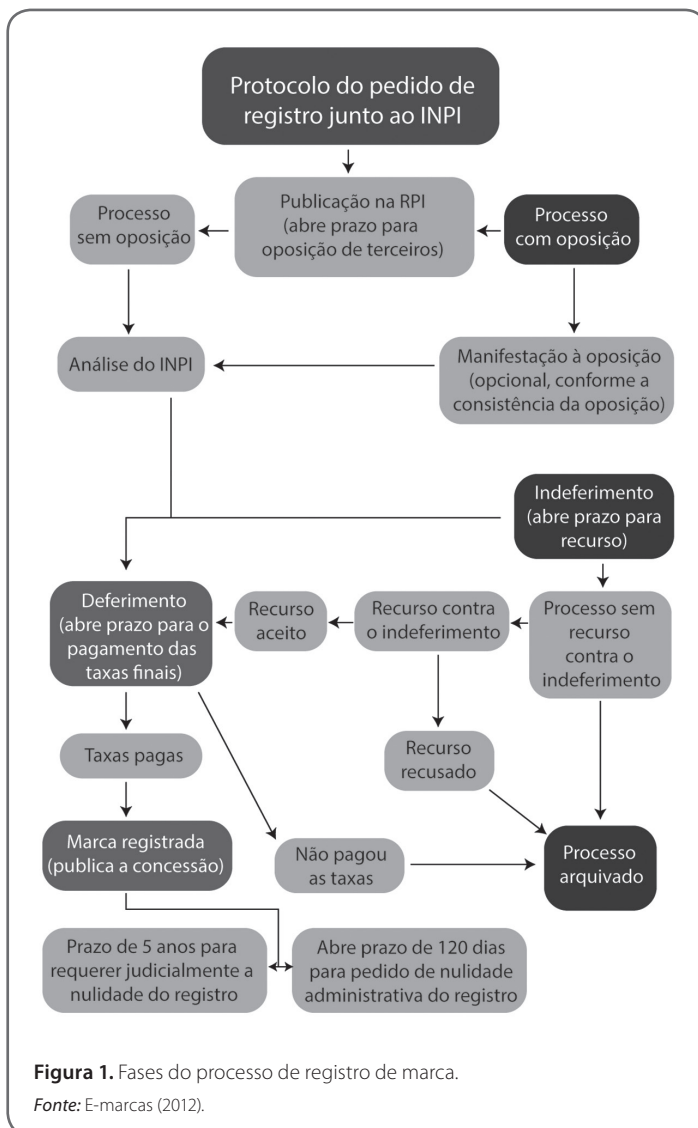
<https://goo.gl/5i9nGD>



O pedido é realizado por meio de formulário eletrônico de registro de programa de computador (e-RPC) ou e-Patentes, disponível no portal do INPI — [www.inpi.gov.br](http://www.inpi.gov.br) —, no qual podemos realizar um cadastro para habilitação no e-INPI, nos termos da Resolução nº. 25, de 18 de março de 2013.

No portal, serão gerados *login* e senha, utilizados para a emissão da Guia de Recolhimento da União (GRU), além de demais solicitações de serviços a serem executados pelo INPI.

Todos serviços relativos ao e-RPC e e-Patentes podem ser solicitados, pelo titular ou seu procurador, ao INPI, mediante preenchimento do formulário eletrônico. Entende-se por titular aquele que possui os direitos patrimoniais do programa de computador e que vai instruir o pedido de e-RPC ou e-Patente no INPI, podendo ser nomeado um procurador. A Figura 1 mostra as fases do processo de registro de marca.



O sistema verifica a validade da assinatura digital do titular do direito no documento de Declaração de Veracidade (DV), para o e-RPC. Além disso, o requerente deve realizar o pagamento das taxas via GRU. Já no caso de patentes, é necessário:

- conteúdo técnico, com relatório descritivo, quadro reivindicatório, listagem de sequências (para pedido da área biotecnológica), desenhos (se for o caso) e resumo;
- comprovante de pagamento da GRU.

O solicitante do registro, seja ele o próprio interessado (titular do direito) ou seu procurador, deverá assinar digitalmente (certificado digital ICP-Brasil) o documento DV eletrônico, disponível para *download* na GRU ou no formulário eletrônico e-RPC, que será disponibilizado na íntegra com as informações do solicitante, seja ele o titular do direito ou do procurador.

No caso de o titular do direito ser uma pessoa jurídica, tanto a emissão da GRU quanto a assinatura digital no documento DV, e/ou documentos de patente devem ser feitas pela mesma pessoa jurídica, nunca por uma pessoa física. Já no caso de o titular do direito ser uma pessoa física, os procedimentos devem ser feitos pela mesma pessoa física, nunca por uma pessoa jurídica.

Se houver um procurador, o titular de direito atuará como outorgante e é ele que assina digitalmente a procuração eletrônica. O procurador, ou seja, o outorgado, assinará digitalmente o documento eletrônico: DV e/ou pedido de patente. Nesse caso, compete ao procurador a emissão da GRU utilizando o seu *login* pessoal e senha, definindo, no ato da instrução da GRU, a identificação do seu cliente.



### Fique atento

O procedimento de RPC é protegido pela função criptográfica *hash*, que é um algoritmo utilizado para garantir a integridade de um documento eletrônico, de modo que um perito técnico possa comprovar que não houve alteração nesse documento desde a época em que este foi transformado. Assim, uma simples alteração nesse documento acarretará uma alteração do resumo *hash* original, desconstituindo, assim, a prova de integridade do depósito do programa de computador.

Para realizar o depósito de RPC, é necessário promover a transformação, em resumo digital *hash*, dos trechos do programa de computador e de outros dados que considerar suficientes e relevantes para identificá-lo, ficando a responsabilidade da guarda do objeto com o titular do direito, pois essa é sua propriedade intelectual e deve ser preservada na sua forma original e em ambiente seguro.



### Saiba mais

O *hash* é uma prova eletrônica que pode ser obtida a partir de um único arquivo (arquivo de entrada), como, por exemplo, arquivos com extensão .pdf, .txt, .zip, .rar, entre outras. Esse arquivo de entrada é transformado em um resumo digital *hash* (arquivo de saída, de tamanho fixo), utilizando uma função *hash*. Note que, no caso de haver muitos arquivos, podemos utilizar um compactador de arquivos (por exemplo, WinZip, WinRAR). É fundamental que esse resumo digital *hash* possa ser conferido pelo perito do juiz (em caso de comprovação de autoria/titularidade, por exemplo), tendo como base o código-fonte (arquivo de entrada) guardado em sigilo pelo titular do direito.

O documento digital (arquivo) pode ser armazenado na forma mais apropriada e conveniente para o titular do direito. Pode armazená-lo em CD-ROM, DVD, disco rígido, nuvem, *pendrive* ou outro meio de armazenamento seguro, da sua confiança, pelo tempo que o titular entender necessário para a manutenção do seu direito autoral, sendo que esse tempo poderá ser de até 50 anos.

É recomendado ao titular que organize e documente a guarda do arquivo (mantendo cópias de segurança), assim como do certificado de registro (que também é um arquivo assinado pelo INPI), de modo a recuperá-lo facilmente quando for do seu interesse.

Cada registro no INPI possuirá um *hash* único, que validará, quando necessário, a autenticidade do software (arquivo) guardado pelo titular. Ainda, o titular pode optar pela autorização à obra derivada, que constitui a criação intelectual nova resultante da transformação da obra originária. O direito autoral no Brasil, previsto nos tratados internacionais, define que a utilização da obra depende de autorização prévia e expressa do autor da obra originária.

Caso o programa de computador objeto do pedido de registro seja derivado de outro, o campo “Derivação Autorizada” deverá ser preenchido com as informações necessárias atinentes ao software que o originou. O campo é de livre preenchimento.

Uma vez protocolado o pedido junto ao INPI, é aberto o prazo à oposição de terceiros, observando o devido processo administrativo por meio dos princípios da publicidade e do contraditório. No caso de haver ou não oposição, o pedido será analisado pelo INPI. Se deferido, abre-se o prazo para o pagamento das taxas administrativas finais; se indeferido, abre-se o prazo para recurso, que pode ser deferido (caso deferido, abre-se o prazo para pagamento das taxas administrativas finais) ou indeferido (ocasião em que é arquivado o processo).

Uma vez pagas as taxas finais, será publicada a concessão de direitos autorais ou patente ao titular dos direitos e são abertos prazos de 5 anos para requerimento judicial de nulidade do procedimento, se for o caso, ou de 120 dias no caso de nulidade administrativa do procedimento.



### Saiba mais

O RPC em sete passos:

- acessar o portal do INPI;
- fazer um cadastro, no qual serão criados *login* e senha;
- utilizar o módulo GRU para emissão do boleto de pagamento;
- baixar o documento DV e assiná-lo digitalmente;
- pagar a GRU;
- acessar o formulário eletrônico e-RPC no portal do INPI, preenchê-lo e anexar o documento DV e procuração — se for o caso, assinada digitalmente por quem de direito;
- conferir as informações declaradas;
- enviar o formulário eletrônico e-RPC, quando então será gerado o número de pedido.



## Referências

BERTRAND, A. *A proteção jurídica dos programas de computador*. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 1996.

BRASIL. Instituto Nacional da Propriedade Industrial. *Programa de computador: manual completo*. 2017. Disponível em: < <http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/programa-de-computador/programa-de-computador-manual-completo>>. Acesso em: 9 jan. 2018.

BRASIL. *Lei nº. 9.609, de 19 de fevereiro de 1998*. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. 1998. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9609.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9609.htm)>. Acesso em: 8 jan. 2018.

CANALLI, W. M.; SILVA, R. P. *Uma breve história das patentes: analogias entre ciência/tecnologia e trabalho intelectual/trabalho operacional*. [2011]. Disponível em: <<http://www.hcte.ufrj.br/downloads/sh/sh4/trabalhos/Waldemar%20Canalli.pdf>>. Acesso em: 8 jan. 2018.

CAVALHEIRO, R. da C. R. História dos direitos autorais no brasil e no mundo. *Cadernos de Direito*, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-unimep/index.php/cd/article/view/896/415>>. Acesso em: 8 jan. 2018.

E-MARCAS. *Protocolo do pedido de registro junto ao INPI*. 2012. Disponível em: <[https://e-marcas.com.br/wp-content/uploads/2012/01/fluxograma\\_20121.png](https://e-marcas.com.br/wp-content/uploads/2012/01/fluxograma_20121.png)>. Acesso em: 9 jan. 2018.

SILVEIRA, N. *Propriedade intelectual*. 5. ed. Barueri: Manole, 2014.



Conteúdo:



SOLUÇÕES  
EDUCACIONAIS  
INTEGRADAS

# Dica do Professor

---

A evolução do conceito de *software* possui importantes implicações para a sua proteção legal. De sua integração necessária, ao *hardware* de origem, até a sua independência conceitual.

Nesta Dica do Professor, você vai conhecer um pouco sobre a evolução histórica do *software*.



Aponte a câmera para o código e acesse o link do conteúdo ou clique no código para acessar.

# Exercícios

1) O *software*, ou programa de computador, segundo o conceito da lei 9.609/98, é um conjunto de informações necessárias para a funcionalidade de determinado aparelho. De acordo com o conceito legal de *software*, escolha a alternativa que corresponde a um exemplo de programa de computador.

- A) a) iOS
- B) b) iPhone
- C) c) Ms Surface
- D) d) Playstation 4
- E) e) Intel Pentium

2) A natureza jurídica da proteção dos *softwares*, enquanto conjunto de dados expressos, assemelha-se ao instituto de registro de \_\_\_\_\_.

- A) a) cultivares.
- B) b) direitos autorais.
- C) c) patente.
- D) d) topografia de circuitos integrados.
- E) e) marca.

3) A proteção das ideias por trás dos programas de computadores e seu processo de criação podem ser protegidos no Sistema de Propriedade Intelectual Brasileiro por:

- A) a) registro de programas de computador.
- B) b) registro de patentes.
- C) c) registro de direitos autorais.
- D) d) Podem ser protegidas tanto no registro de programas de computador, quanto no registro de patentes.

- E) e) Podem ser protegidas tanto no registro de patentes, quanto no registro de direitos autorais.

**4) Qual documento é necessário para o registro de programa de computador, segundo as instruções do Instituto Nacional de Propriedade Industrial - INPI?**

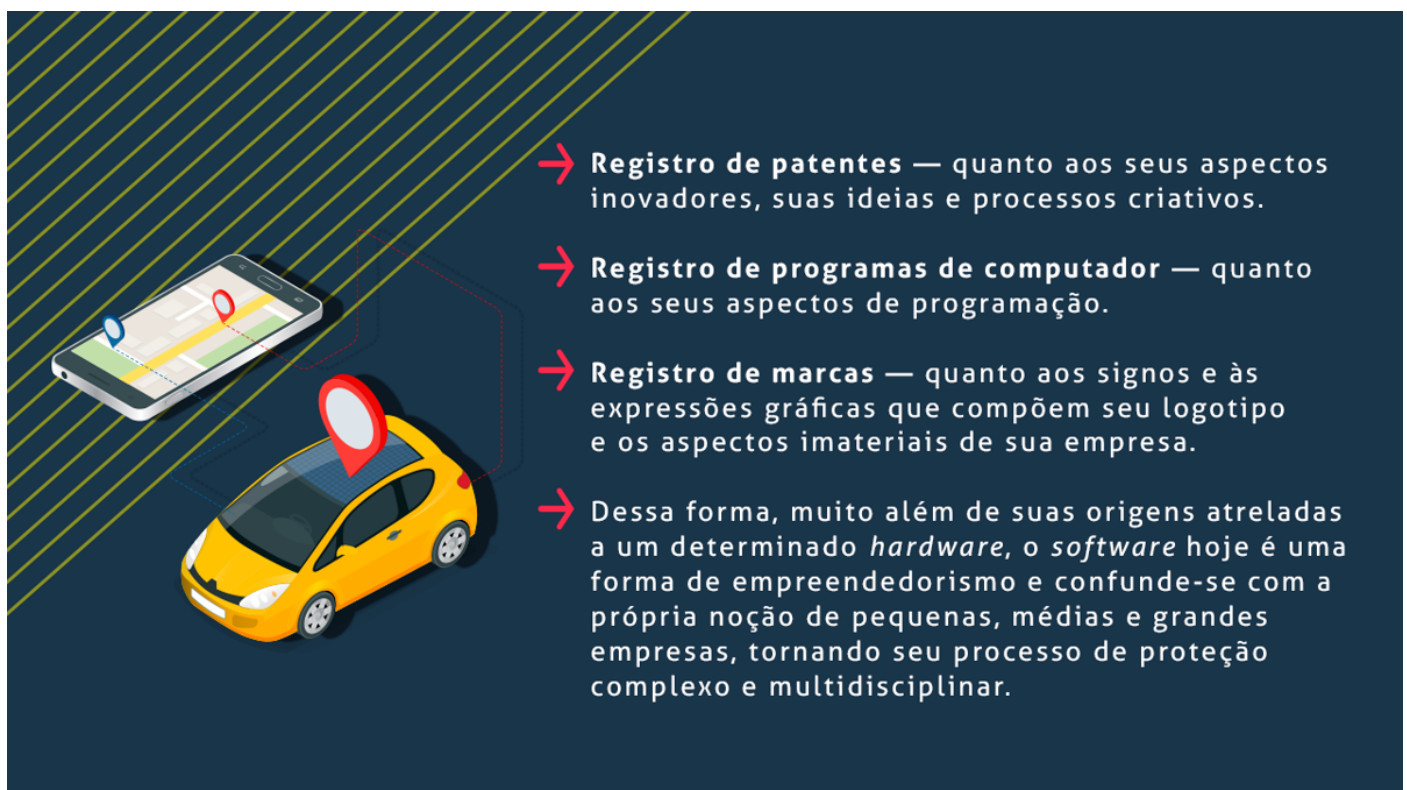
- A) a) Declaração de Veracidade
- B) b) Desenhos
- C) c) Relatório Descritivo
- D) d) Quadro reivindicatório
- E) e) Listagem de sequências

**5) O prazo para a nulidade judicial de processo administrativo de registro de programa de patente de ideias ou processos envolvendo *software*, de acordo com as normas do Instituto Nacional de Propriedade Industrial e a Lei de Propriedade Industrial (Lei 9.279/96), é de:**

- A) a) 5 anos
- B) b) 3 anos
- C) c) 2 anos
- D) d) 1 ano
- E) e) 120 dias

# Na prática

Na prática, os *softwares* hoje portam-se como um complexo empresarial em si, como é o caso dos aplicativos. Por exemplo, ao criar o Uber, Garret Camp não criou apenas um conjunto de dados que faz com que um celular opere de determinada forma, mas também criou uma marca e um sistema organizacional inovador ao organizar pessoas físicas como operadores de Táxi livres das regras tradicionais em um sistema baseado em contratos de serviço dissociados da figura da concessão pública, tal como operavam os veículos cadastrados no serviço de táxi anteriormente. A invenção de Camp, em nosso sistema de registro de propriedade intelectual, poderia enquadrar-se nos seguintes registros:



# Saiba mais

---

Para ampliar o seu conhecimento a respeito desse assunto, veja abaixo as sugestões do professor:

## **Diferenças entre *software* e *hardware***

**Neste vídeo, você vai descobrir as diferenças entre esses dois conceitos importantes para esta Unidade de Aprendizagem:**



Aponte a câmera para o código e acesse o link do conteúdo ou clique no código para acessar.

## **Mecanismos de proteção à propriedade intelectual para *software***

**Aprofunde seus conhecimentos ao ler este texto que analisa a proteção aos elementos literais e não literais, a proteção à documentação, o prazo de proteção, os limites da proteção e a proteção da funcionalidade:.**



Aponte a câmera para o código e acesse o link do conteúdo ou clique no código para acessar.

## **Proteção jurídica para aplicativos**

O presente artigo aborda a proteção da propriedade intelectual dos aplicativos para dispositivos móveis, e como é feita a regulamentação sobre a criação de novas tecnologias, informando, ainda, como isso afeta o desenvolvimento tecnológico na sociedade. Não deixe de ler:



Aponte a câmera para o código e acesse o link do conteúdo ou clique no código para acessar.