

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade Patente

Sistema de proteção à propriedade intelectual existe há 2 séculos e destina-se à proteção de inventos tecnológicos.

Garante ao inventor a possibilidade de lucros, sendo motor propulsor das inovações e avanços tecnológicos

Críticos: produtos saem mais caros afetando população menos privilegiada



Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Patente

Proteção da Propriedade intelectual:

Proteção de patentes e de direitos autorais

Patenteamento: produtos industriais, máquinas, equipamentos, manufaturas, etc.

Lei brasileira de patentes 9279/96 – Art. 10º

exclui o patenteamento dos programas de computadores

Patentes são concedidas às invenções e modelos de utilidade (programas não são)

exclui o patenteamento dos processos industriais com componente automatizado por software ou embutido.

Ex: componente de injeção eletrônica de um carro.



Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade Patente

Para alcançar mercado mundial, o software desenvolvido no Brasil deve almejar a proteção dos EUA.

Brasil: Softex-2000 (software para exportação): apoiar a exportação de software e apoiar profissionais brasileiros a registrar software no exterior



Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Patente

EUA – para ser patenteável, invenção deve satisfazer 4 requisitos:

- 1) novidade: invenção deve avançar o estado da arte sobre um determinado campo e não pode ter sido publicada, patenteada ou fabricada antes;
- 2) Originalidade: patente será atribuída a um autor, que será o seu dono. Direitos podem ser transferidos a terceiros
- 3) Utilidade: construído ou fabricado para servir propósito útil e não ilegal
- 4) Não-obviedade: invento diferenciado de outros existentes para que um especialista no assunto não o considere óbvio. (subjetivo)



Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade Patente

EUA – muitos tem procurado a patente para o software e tem conseguido

Varela (1996): a nova jurisprudência internacional tem considerado programas de computador como passíveis de patenteamento.

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Patente

Brown (1996) – 3 interpretações para justificar a decisão:

- 1) Interpretação clássica como sendo a transformação da matéria prima em produto acabado na computação (transformação de dados brutos em informação útil)
- 2) Dificuldade de distinção entre hardware e software, criando o termo firmware (software embutido classificados como máquinas)
- 3) Hardware e software podem estar embutidos em máquinas ou processos individuais, e se um processo manual pode ser patenteado, um processo automatizado também poderia. Ex: sistema operacional poderia ter patente



Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Patente

Lei 9609/96 – similar EUA

Requisitos do Invento ou modelo de utilidade:

Novidade

Atividade inventiva

Aplicação industrial

Lei permite que autor ou cessionário registre a patente

Brasil e EUA: não é permitido patentear invenção que contraria a moral, bons costumes, Segurança, Ordem pública



Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Segredo de Negócio

Fórmula, informação, receita, etc., que alguém ou empresa considera importante para seu ramo de atividade, mantendo secreto.

Alternativa complementar a patente e ao direito autoral, com maior risco

Não impede que se descubra o segredo com engenharia reversa e passe a fabricar o produto concorrente

Segredo deve ser revelado a número mínimo de pessoas que devem assinar contrato com cláusulas que o proíbam repassá-lo – (caso de justiça)



Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Segredo de Negócio

Área da computação

Segredo do negócio é pouco utilizado em função do direito autoral

Pode-se utilizar direito autoral e segredo do negócio

Licenciamento do software:

Engloba uma forma de segredo de negócio (cliente é licenciado para uso e não compra o software). Empresa entrega código objeto mantendo o fonte (facilmente copiado).

contrato deve ter cláusula que impede cliente de revelar para terceiros (mesmo o código objeto)

algoritmos mais importantes de um certo programa: alvo de proteção por segredo de negócio



Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Engenharia Reversa

Analisa produto pronto para descobrir seu projeto e funcionamento

Tem versão na reengenharia de software

Engenharia reversa em software:

- 1) Descompilação conta com ajuda automatizada de software; programa descompilado perde a sua estrutura, nomes de variáveis, comentários
- 2) Descargas de memória em disco rígido: visando entender instruções do programa objeto e dados armazenados
- 3) Execução com diferentes dados de testes e análise de entradas e saídas
- 4) Leitura de manuais que acompanham o software

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Engenharia Reversa

Desenvolvedor criador do software deve decidir:

- 1)Proteção do direito autoral das patentes – deve revelar para órgãos de registro a tecnologia que produziu. Registro exige trechos do programa e outros dados suficientes para identificar e caracterizar sua originalidade
- 2)Engenharia reversa – caso de sucesso – informações BIOS (basic input/output system) encontrada nos manuais da IBM

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Novas tecnologias associadas ao direito autoral

Área da musica digital – Secure Digital Music Initiative SDMI (110 empresas) definiu padrão para arquivos online – permite bloquear execução de cópias ilegais, proibir distribuição pela internet, controlar numero de cópias (4) para uso pessoal sem pagar taxas adicionais

Padrão permitirá controle rígido de outras operações: frequencia que consumidores podem tocar a música, quantas cópias pode fazer, se podem ou não ler e armazenar cópias em servidores internet

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Novas tecnologias associadas ao direito autoral

Tecnologias SDMI exigem Internet

Os computadores pessoais requerem programa que agem como cartório eletrônico

Tecnologias disparam vários problemas éticos:

Invasão à privacidade (controle das empresas de músicas), robots ou spiders (varrer rede mundial para procurar cópias não autorizadas)


Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Questões para ponderar

- 1) Argumente sobre o patenteamento do software e aponte se é a favor ou contra
- 2) Como você analisa o caso de uma analista de sistema que, ao ser despedido, levou consigo cópias dos sistemas desenvolvidos por ele e por outros profissionais, sob contrato de trabalho e montou uma empresa para vender os softwares?
- 3) Quais são os pontos positivos e negativos dos critérios “Estrutura, sequencia e organização” e Look and feel para definir similaridade entre programas?

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Questões para ponderar

- 4) Você conhece algum caso de cópia de software? Qual foi a sua impressão na época e agora? São divergentes?
- 5) Qual o melhor mecanismo para a proteção de programas de computador: patente, direito autoral ou segredo de negócio?
- 6) Você faz download de cópia de software para avaliação (ex: compactador, anti-vírus, etc). Toda vez que você usa, abre uma janela alertando que o uso requer registro e pagamento. Você nunca compra a licença. O que está fazendo é ético? 

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Questões para ponderar

7) Produtores de serviços baseados em softwares (caixas automáticos) devem ser responsabilizados quando causarem prejuízos devido a falhas?