

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

FACULDADE DE CIÊNCIAS - CAMPUS BAURU

DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

CAIO CASTILHO DONATO REGAL

DAVI AUGUSTO NEVES LEITE

JOÃO PEDRO OLÍMPIO

LUIS HENRIQUE MORELLI

LUIZ FERNANDO MERLI DE OLIVEIRA SEMENTILLE

PROPRIEDADE INTELECTUAL NA COMPUTAÇÃO

BAURU

AGOSTO/2022

CAIO CASTILHO DONATO REGAL
DAVI AUGUSTO NEVES LEITE
JOÃO PEDRO OLIMPIO
LUIS HENRIQUE MORELLI
LUIZ FERNANDO MERLI DE OLIVEIRA SEMENTILLE

PROPRIEDADE INTELECTUAL NA COMPUTAÇÃO

Resumo do tema "Propriedade Intelectual na Computação" para a disciplina Direito, Legislação e Ética do curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Faculdade de Ciências, Campus Bauru.

Docente: Prof. Assoc. Carlo José Napolitano

Sumário

1	INTRODUÇÃO	3
1.1	Propriedade Intelectual	3
1.2	Ativos Passíveis de Proteção para Ciência da Computação	3
1.2.1	Marcas	3
1.2.2	Desenho Industrial	4
1.2.3	Indicação Geográfica	4
1.2.4	Direito Autoral	4
1.2.5	Topografia do Circuito Integrado	5
1.2.6	Patentes	5
1.2.7	Software	6
1.2.8	Bases de Dados	6
1.3	Propriedade Intelectual e a Academia	6
2	METODOLOGIA	7
	REFERÊNCIAS	8

1 Introdução

1.1 Propriedade Intelectual

Segundo o OMPI (2022), a **Propriedade Intelectual (PI)** é o sistema legal de direitos de proteção a todas as formas de criações da mente, a exemplo de invenções, obras literárias, trabalhos artísticos, designs, modelos industriais, artigos científicos, símbolos, nomes e imagens usadas de forma comercial, entre outros. As ferramentas jurídicas que compõem esse sistema de direitos são o **Registro de Patentes, Direitos Autorais, Marcas, Desenho Industrial, Indicação Geográfica e Registro de Programa de Computador**.

A área da Propriedade Intelectual é composta por três grandes grupos: **(i) Propriedade Industrial** é o grupo regulamentado pela Lei de Propriedade Industrial (LPI nº 9.279/1996), que protege os direitos relativos à propriedade industrial. As proteções de propriedade industrial existentes são as Patentes, Desenhos Industriais, Indicações Geográficas e Marcas; **(ii) Direitos Autorais e Conexos** é o grupo que envolve legislações específicas de proteção de Obras Literárias, Artísticas, Arquitetônicas, Musicais (vide Leis 9.610/1998 e 12.853/2013), Programas de Computador (vide Lei 9.609/1998) e Base de Dados; **(iii) proteção *Sui generis*** é o grupo que envolve legislações específicas para Cultivares, isto é, plantas não existentes na natureza (Lei 9.456/1997), Conhecimento Tradicional e Folclore (Lei 13.123/2015) e Topografia de Circuito Integrado (Lei 11.484/2007).

1.2 Ativos Passíveis de Proteção para Ciência da Computação

1.2.1 Marcas

Uma marca é um sinal capaz de distinguir os bens e serviços de uma empresa daqueles de outras empresas. De acordo com a legislação brasileira, são passíveis de registro como marca todos os sinais distintivos visualmente perceptíveis, não compreendidos nas proibições legais, conforme disposto no art. 122 da Lei nº 9.279/1996. As marcas não são apenas utilizadas para identificar os bens e serviços de uma determinada empresa. Sua natureza se classifica em: **(i) Produto ou Serviço:** usada para distinguir produto ou serviço de outros idênticos, semelhantes ou afins, de origem diversa (art. 123, inciso I, da Lei nº 9.279/1996); **(ii) Certificação:** usada para atestar a conformidade de um produto ou serviço com determinadas normas, padrões ou especificações técnicas (art. 123, inciso II, da Lei nº 9.279/1996); **(iii) Coletiva:** destinada a identificar e distinguir produtos ou serviços provenientes de membros de uma pessoa jurídica representativa de coletividade, e indica ao consumidor que aquele produto ou serviço provém de

membros de uma determinada entidade.

No que se refere às suas formas gráficas de apresentação, são classificadas em: **(i) Nominativas:** aquelas formada por palavras, neologismos e combinações de letras e números; **(ii) Figurativas:** podem ser constituídas por desenhos, imagens, ideogramas, formas fantasiosas ou figurativas; **(iii) Mistas:** são a combinação de palavras e imagens, incorporando os aspectos dos tipos anteriores; **(iv) Tridimensionais:** aquelas que protege a forma de um produto, quando esta é capaz de distingui-lo de outros semelhantes.

1.2.2 Desenho Industrial

O Desenho Industrial, segundo o art. 95 da Lei nº 9.279/1996 (Lei de Propriedade Industrial), é a representação dos aspectos ornamentais característicos de um objeto/produto, dotado de originalidade na comparação com resultados anteriores presentes no estado da técnica e que permita a reprodução industrial do objeto.

Dentre os direitos aplicáveis sobre o Desenho Industrial, figuram os seguintes: **(i)** Propriedade sobre o ativo, atribuída ao(s) autor(es) da solicitação de registro e que o tenha obtido de maneira válida; **(ii)** Garantia de vigência da propriedade por um período inicial de 10 anos, com possibilidade de prorrogação de mais 15 anos consecutivos mediante solicitação a cada 5 anos; **(iii)** Controle do uso comercial do ativo: na produção industrial, na importação e na venda.

1.2.3 Indicação Geográfica

A Indicação Geográfica (IG) é utilizada em produtos ou serviços levando em conta, especificamente, a sua origem geográfica. Em outras palavras, essa forma de proteção jurídica está ligada à cultura de uma região ou a um grupo de pessoas, tendo o conjunto de fatores associados ao produto ou serviço como o "bem protegido" de fato.

Em concordância com o art. 177 e 178 da Lei nº 9.279/1996, existem duas formas definidas de IG no Brasil: **(i) Denominação de Origem (DO):** nome geográfico de país, cidade, região ou localidade, que designe produto ou serviço cujas qualidades ou características se devam exclusiva ou essencialmente ao meio geográfico, incluídos fatores naturais e humanos; **(ii) Indicação de Procedência (IP):** nome geográfico de país, cidade, região ou localidade, que tenha se tornado conhecido como centro de extração, produção ou fabricação de determinado produto ou de prestação de determinado serviço.

1.2.4 Direito Autoral

De acordo com a Lei nº 9.610/1998 (Lei de Direito Autoral - LDA), os Direitos de Autor visam a promoção de proteção aos autores (descritos por escritores, artistas, compositores musicais,

dentre outros) e suas obras, além de interpretações de obras de terceiros. Especificamente, os chamados Programas de Computador, além de serem protegidos por essa lei, possuem uma legislação específica descrita na Lei nº 9.609/1998.

Contudo, ressalta-se que qualquer obra, no momento em que foi criada, já tem proteção automática por meio de Direitos do Autor, independente de qualquer registro ou formalidade; contudo, o registro facilita a solução de disputar quanto à titularidade ou à autoria, envolvendo as transações financeiras, cessões, licenças e transferências de direitos.

Exaltam-se dois tipos de direitos obtidos por meio da LDA: **(i) Direitos Morais:** mantém o vínculo do autor com sua obra indefinidamente. São considerados pessoais, inalienáveis e intransferíveis; **(ii) Direitos Patrimoniais:** permitem ao autor a possibilidade de ceder ou licenciar a obra, definitiva ou temporariamente, podendo explorá-la economicamente como desejar. No Brasil, eles têm uma duração pelo período equivalente à vida do autor mais 70 anos após sua morte, tendo, após isso, a obra entrando em domínio público.

1.2.5 Topografia do Circuito Integrado

É um dispositivo microeletrônico capaz de desempenhar função eletrônica. Os componentes são formados em pastilhas de material semicondutor (Lei nº 11.484). É garantida a proteção pelo registro no INPI, desde que a topografia 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.

1.2.6 Patentes

A patente é um título legal que documenta e legitima, temporariamente, o direito do criador a uma invenção, dando ao titular o direito de impedir terceiros de fabricar, utilizar, importar e comercializar o invento sem consentimento prévio, no país onde o título foi concedido. A lei nº 9.279/1996 define dois tipos de patente: **(i) Patente de Invenção (PI):** referente a uma nova solução para algum problema técnico, apresentando novidade absoluta, atividade inventiva e aplicação industrial. Sua concessão tem vigência de 20 anos a contar da data de depósito, ou no mínimo 10 anos a contar da data de concessão e, após, entra em domínio público; **(ii) Modelo de Utilidade (MU):** é uma nova forma de solucionar um problema que já apresenta solução, através de melhorias e aperfeiçoamentos. Requer novidade absoluta e aplicação industrial, mas em menor grau de inventividade. Sua concessão tem vigência de 15 anos a contar da data de depósito, ou no mínimo 7 anos a contar da data de concessão e, após, entra em domínio público.

A patente tem validade apenas no território em que foi concedida, porém existem acordos internacionais que facilitam a obtenção de sua proteção no exterior. Na área da computação, a

funcionalidade de um software pode ser patenteada, desde que apresente uma solução técnica proposta para um problema particular em consonância com os termos acima.

1.2.7 Software

Os *softwares* também podem ser protegidos judicialmente. Por exemplo, o Direito Autoral garante proteções legais ao código fonte e a Patente, à funcionalidade. Além disso, é possível registrar personagens tanto como Marca, quanto como Desenho Industrial para produção de produtos relacionados a eles, ou até mesmo os nomes de programa podem ser transformados em Marca.

1.2.8 Bases de Dados

Às bases de dados também estão garantidas proteções, o Direito Autoral e a Proteção *Sui Generis*, dependendo da categoria a qual ela se encaixa. Ou seja, se ela é **original** ou **não original**: (i) **Base de Dados Original**: É uma base de dados que constitui em uma criação intelectual dos seus criadores, isto é, quando a base é criação própria do autor e, dessa forma, contém o mínimo de criatividade. Esse tipo de base de dados é passível de registro pela Lei de Direito Autoral (Lei nº 9610/1988), cuja validade é de 70 anos a partir do 1º de janeiro do ano subsequente ao falecimento do autor. (ii) **Base de Dados Não Original**: É uma base de dados que não constitui uma criação intelectual, mas em que foram despendidos muito tempo e dinheiro na obtenção, verificação e apresentação do seu conteúdo. Diferentemente das bases de dados originais, as bases de dados não originais não são passíveis de registro de Direito Autoral, apenas a Proteção *Sui Generis* que garante ao titular o direito de impedir a extração de todo ou uma parte do conteúdo da base.

1.3 Propriedade Intelectual e a Academia

A realidade atual do meio acadêmico brasileiro demonstra uma necessidade de aproximação do jovem com a visão empreendedora, já que pode-se perceber um aumento nas publicações científicas, conforme demonstram os dados da UNESCO (2015), contudo sem reflexo em desenvolvimento tecnológico efetivamente, visto que apenas 0,1% das patentes concedidas pelo USPTO (do inglês, *United States Patent and Trademark Office*) em 2014 foram atribuídas às solicitações brasileiras. Nos dados mais atuais (2020), o percentual permanece estagnado.

Sendo assim, a prática da produção científica sem a devida apropriação precisa ser modificada, uma vez que o resultado gerado pelo uso das patentes sobre os ativos produzidos poderia gerar *royalties*, já que haveria uso industrial, gerando por consequência recursos que poderiam vir a realimentar a cadeia de pesquisa em desenvolvimento.

2 Metodologia

O trabalho em questão apresenta uma breve explicação sobre os conceitos e os princípios passíveis de proteção vinculados à Computação, descrito por Nunes e Pinheiro-Machado (2017). Primeiramente, houve a leitura do texto base, que norteou as discussões do grupo e as pesquisas seguintes. Na sequência, ocorreram buscas pela legislação correspondente (vide LDA e LPI) e por materiais complementares, como os *websites* referidos no trabalho das autoras e outros textos de apoio. A partir disso, tanto o presente resumo quanto o material da apresentação foram elaborados.

Na apresentação, inicialmente será realizada uma abordagem de conceituação acerca dos tópicos-chave, com detalhamento nos aspectos inerentes a cada um. Na sequência, serão levantadas algumas discussões acerca da situação atual das propriedades intelectuais no Brasil, em termos do meio Acadêmico e no contexto de pandemia de Covid-19, onde houve alteração no artigo 71 da Lei de Propriedade Industrial.

Referências

NUNES, M.; PINHEIRO-MACHADO, R. Propriedade intelectual e busca de informação tecnológica na área da computação. *Pesquisa e Inovação: Visões e Interseções*, p. 67–92, 2017.

OMPI. *What is Intellectual Property?* 2022. Disponível em: <<https://www.wipo.int/about-ip/en/>>. Acesso em: 18 ago. 2022.

UNESCO. *UNESCO science report: towards 2030*. Paris: UNESCO Publ, 2015. (UNESCO science report, 2015). ISBN 978-92-3-100129-1.