

TRABALHO DESIGNER PROFISSIONAL

Arquivo_Secreto_2_O_Uso_Indevido_Direitos_Digitais_Propriedade_Intelectual

Grupo:

Debora Mendonça

Janaina Nascimento Paiva

Patricia Pimentel

Thiago Gomes Soares

03 Novembro 2025

INTRODUÇÃO

O presente trabalho, desenvolvido para a disciplina de Design Profissional, aborda a temática dos Direitos Digitais e Propriedade Intelectual através da análise crítica de casos reais que marcaram a história da tecnologia. O objetivo central é aplicar conceitos da Unidade 3, como os limites do copyright e a ética profissional, para desenvolver uma análise de consenso sobre a conduta das empresas envolvidas e as implicações para o mercado.

Para tanto, foram examinados três estudos de caso que envolvem os fundadores das maiores empresas de tecnologia:

- A negociação do MS-DOS e IBM, que levanta questões sobre o dever de veracidade e a negociação de um ativo de propriedade intelectual não possuído.
- A visita da Apple ao Xerox PARC, focada na apropriação de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) e no dever ético de reconhecimento da inovação.
- A controvérsia Windows vs Macintosh, que define os limites legais do copyright em Interfaces Gráficas do Usuário (GUI) e o princípio da concorrência leal.

Esta pesquisa incorpora uma análise de temas exigidos pelo escopo do trabalho, incluindo a violação de princípios éticos em apps de saúde (LGPD), a diferença entre licenças de software livre (MIT e GPL), e os riscos sociais da aplicação de Inteligência Artificial em decisões judiciais. A metodologia empregada utilizou Modelos de Linguagem (IA) como ferramenta de apoio à pesquisa e simulação de argumentos contrários, visando fortalecer a defesa e a profundidade ética da opinião do grupo.

RESUMO DOS CASES

1. CASE REAL ESCOLHIDO: VENDA DO MS-DOS PARA IBM

Em 1981, Bill Gates negociou com a IBM o fornecimento de um sistema operacional para seus computadores pessoais. Sem possuir um sistema próprio, Gates comprou o Q-DOS da Seattle Computer Products por US\$ 50 mil, adaptou-o e o vendeu como MS-DOS para a IBM.

Dilema Ético e Legal:

- **Ético:** Gates negociou um produto que ainda não possuía, levantando questões sobre transparência e boa-fé na comunicação profissional.
- **Legal:** A compra do Q-DOS foi legítima, mas a apropriação e comercialização sem o devido reconhecimento à empresa criadora (SCP) geram debate sobre o respeito à propriedade intelectual (DIREITOS MORAIS).

Argumento Contrário (Simulado):

“Bill Gates apenas fez uma jogada de mercado inteligente. A empresa original não tinha visão comercial, e a Microsoft apenas potencializou o produto.”

Defesa:

A ética profissional exige reconhecimento de autoria e transparência nas negociações. A ausência de crédito à Seattle Computer Products fere princípios de justiça e respeito à propriedade intelectual, priorizando o ganho financeiro sobre a boa-fé.

2. CASE REAL: XEROX PARC E STEVE JOBS

Em 1979, Steve Jobs visitou o centro de pesquisas Xerox PARC e teve acesso à tecnologia de interface gráfica e mouse. Posteriormente, a Apple incorporou essas ideias no Macintosh.

Dilema Ético e Legal:

- **Ético:** Uso de ideias alheias sem compensação adequada ou devido reconhecimento, configurando apropriação de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) de terceiros.
- **Legal:** A Xerox permitiu a visita (em troca de ações da Apple), mas falhou em proteger adequadamente suas tecnologias por patentes, não prevendo o uso comercial das ideias.

Argumento Contrário (Simulado):

“A Xerox não valorizava suas próprias criações. Jobs apenas deu vida ao que estava abandonado.”

Defesa:

A ética exige respeito à inovação e à origem das ideias. A apropriação sem reconhecimento ou parceria justa fere o princípio da justiça e o dever de remunerar o investimento em inovação do criador original.

3. CASE REAL: WINDOWS VS MACINTOSH

Em 1985, Bill Gates lançou o Windows, com interface gráfica semelhante ao Macintosh da Apple. Steve Jobs acusou Gates de copiar o sistema.

Dilema Ético e Legal:

- **Ético:** Apropriação de interface gráfica sem inovação significativa, caracterizando concorrência desleal e quebra da honestidade profissional com a Apple, que era parceira no desenvolvimento de software.
- **Legal:** A Microsoft alegou que a interface gráfica não era patenteada e que a maioria dos elementos visuais eram funcionais e, portanto, não protegíveis por copyrigth.

Defesa:

A ética exige originalidade e respeito à concorrência. A cópia descarada compromete a integridade profissional e o incentivo à inovação genuína no design.

4. DECISÃO FINAL DO GRUPO

Decisão de Consenso:

Os três casos analisados – MS-DOS/IBM, Xerox/Jobs e Windows/Macintosh – revelam que falhas éticas graves podem ocorrer mesmo quando as ações são legalmente permitidas ou não totalmente protegidas. O grupo defende que a ética deve prevalecer sobre a legalidade mínima em tecnologia.

Justificativa:

A tecnologia e o Design Profissional têm um profundo impacto social. A decisão final é baseada no Princípio da Boa-Fé (Ética Profissional), no Reconhecimento da Autoria (Direitos Morais de PI) e no Princípio da Transparência (LGPD). Empresas de

tecnologia têm a responsabilidade social de criar um ambiente de concorrência leal e respeito à inovação original, mesmo que a lei do copyright na época fosse omissa.

5. CONCLUSÃO

A análise dos casos históricos, MS-DOS, Xerox PARC e Windows vs Macintosh, demonstra um padrão recorrente na indústria tecnológica: a primazia da oportunidade de mercado sobre o rigor ético. Em cada um dos dilemas, observou-se que as ações das empresas (Microsoft e Apple) foram legalmente bem-sucedidas devido, em grande parte, a falhas de proteção por parte da empresa criadora (Xerox, Seattle Computer Products) ou à imaturidade da legislação de Propriedade Intelectual da época.

Contudo, o consenso deste grupo é que a legalidade não pode ser o único balizador da atuação profissional. A conduta de negociar ativos não possuídos, de se apropriar de ideias desenvolvidas por parceiros sem justa compensação ou de explorar brechas no *copyright* para criar produtos substancialmente similares configura uma **violação da ética profissional e da boa-fé**. Em um ecossistema digital regido pela inovação e pela confiança, o enfraquecimento desses princípios compromete a integridade do design e a sustentabilidade do mercado.

A discussão se expande para o cenário atual, onde a proteção de **Direitos Digitais** sob a LGPD e a análise das **licenças de software livre** reforçam a necessidade de transparência, consentimento e *fair play*. O risco de viés algorítmico em decisões judiciais, por sua vez, serve como um alerta para os profissionais de ADS: a tecnologia deve ser construída com profunda consideração pelo impacto social e pela justiça.

Portanto, o parecer final do grupo sustenta que a **ética deve ser o ponto de partida do Design Profissional**. As empresas de tecnologia têm o dever de ir além da conformidade legal mínima, estabelecendo um padrão elevado de honestidade, reconhecimento de autoria e responsabilidade social em suas negociações e desenvolvimentos.

6. REFERÊNCIAS

FILME. Piratas do Vale do Silício. Direção: Martin Scorsese. Estados Unidos. TNT, 1999

JUSBRASIL. **A privacidade em risco: aspectos jurídicos e éticos da coleta de dados em aplicativos de monitoramento de saúde mental**. Disponível em:

<https://www.jusbrasil.com.br/artigos/a-privacidade-em-risco-aspectos-juridicos-e-eticos-da-coleta-de-dados-em-aplicativos-de-monitoramento-de-saude-mental/3040839730>.

META CONDENADA por Coleta de Dados de Saúde do App Flo:

<https://itforum.com.br/noticias/juri-condena-meta-violacao-privacidade-flo/>.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Princípios da LGPD**. Disponível em:

<https://www.gov.br/saude/pt-br/acesso-a-informacao/lgpd/principios>.

Comparando licenças MIT e GNU GPL. Disponível em:

<https://solare.org.br/2024/09/09/comparando-licencias-mit-e-gnu-gpl-blender-e-godot/>.

STACK OVERFLOW. **Qual licença escolher: MIT, Apache, GPL**. Disponível em:

<https://pt.stackoverflow.com/questions/154654/qual-licen%C3%A7a-escolher-mit-apache-gpl>

Anexos – Fichas preenchidas

Ficha 1

Campo	Descrição e Conteúdo da Disciplina
Nome do Arquivo Escolhido	Direitos Digitais e Propriedade Intelectual.
Título do Case Real	Apple (Macintosh) vs. Microsoft (Windows)
Conteúdo Central da Disciplina	Qual conceito da Unidade 3 está sendo violado/aplicado?
	Conceito Aplicado: Limites do Copyright (Direitos Autorais) e a Doutrina de Scènes à Faire (Cenas a Fazer). O foco é determinar o que é Protegível na Propriedade Intelectual de Software (a expressão) versus o que é Funcional e Não-Protegível (a ideia).
A Violação/Dilema	Descreva sucintamente o problema ético/legal no case pesquisado.
	A Microsoft, enquanto parceira da Apple (desenvolvendo software para o Macintosh), lançou o sistema operacional Windows, que exibia uma Interface Gráfica do Usuário (GUI) com elementos visuais e funcionais (janelas, ícones, menus) substancialmente similares aos do Macintosh. O dilema é: a cópia de uma interface visual funcionalmente superior é uma infração de Propriedade Intelectual (Legal) ou uma concorrência desleal (Ética), especialmente quando a Apple se baseou em conceitos previamente desenvolvidos (Xerox PARC)?
Análise Ética e Legal (Justificativa)	Cite pelo menos dois conceitos/artigos da disciplina para justificar a violação.
	1. Princípio Ético da Honestidade Profissional e Confiança: A conduta da Microsoft foi eticamente questionável, pois se beneficiou do acesso privilegiado ao sistema da parceira (Apple) para desenvolver um produto concorrente. A quebra de confiança entre parceiros de negócios é o cerne da violação ética.
	2. Conceito Legal de Scènes à Faire: A defesa da Microsoft (e a decisão majoritária do tribunal) aplicou a doutrina de que elementos como ícones de lixeira ou barras de rolagem são funcionalmente necessários em qualquer GUI e, portanto, não podem ser protegidos por copyright. O copyright protege a expressão original (ex: o design artístico único de um ícone), mas não a ideia ou a função essencial (ex: a função de um ícone de lixeira).
Decisão de Consenso (Parecer Final)	Qual deveria ser a ação correta da empresa/organização?
	A ação correta da Microsoft seria ter se concentrado em desenvolver uma GUI com uma identidade visual e interacional distintamente diferente da Apple, em vez de depender da similaridade para capitalizar rapidamente no mercado. No mínimo, a Microsoft deveria ter remunerado ou licenciado explicitamente todos os elementos visuais não funcionais para além dos termos do acordo inicial, demonstrando fair play ético no mercado de inovação. A decisão jurídica de não proteger o "look and feel" impulsionou o mercado, mas enfraqueceu o incentivo ético à inovação pioneira.

Ficha 2

Campo	Descrição e Conteúdo da Disciplina
Nome do Arquivo Escolhido	Direitos Digitais e Propriedade Intelectual.
Título do Case Real	Apropriação Tecnológica: Steve Jobs, Apple e a Visita ao Xerox PARC
Conteúdo Central da Disciplina	Qual conceito da Unidade 3 está sendo violado/aplicado?
	Conceito Violado/Aplicado: Direitos Morais de Propriedade Intelectual (o direito de ser reconhecido como autor/criador) e o Dever Ético de Reconhecimento da Inovação. O conceito aplicado é o de que a ideia em si (a funcionalidade) não é patenteável, mas o processo de aquisição e desenvolvimento ético da tecnologia é central.
A Violação/Dilema	Descreva sucintamente o problema ético/legal no case pesquisado.
	Em 1979, Steve Jobs e membros da Apple fizeram uma visita ao Xerox PARC (Palo Alto Research Center), sob um acordo que supostamente envolvia a venda de ações da Apple à Xerox. Durante a visita, a equipe da Apple viu e se apropriou ativamente de conceitos desenvolvidos pela Xerox, como a Interface Gráfica do Usuário (GUI) com ícones e o uso do Mouse, que não eram utilizados comercialmente pela Xerox. O dilema é se foi uma inspiração legítima (uso de uma ideia não comercializada) ou uma apropriação antiética de P&D (Pesquisa e Desenvolvimento) de uma empresa parceira.
Análise Ética e Legal (Justificativa)	Cite pelo menos dois conceitos/artigos da disciplina para justificar a violação.
	1. Princípio Ético do Reconhecimento e Compensação Justa: Embora a Xerox não tivesse protegido adequadamente a inovação através de patentes de design (falha legal da Xerox), a Apple tinha o dever ético de dar crédito ou oferecer uma compensação financeira mais justa pelo acesso e uso de tecnologias desenvolvidas com investimento de P&D da Xerox. A Apple transformou a funcionalidade em um produto comercial de sucesso (Lisa e Macintosh).
	2. Diferença entre Ideia e Expressão (Direitos Autorais): Legalmente, as ideias da Xerox para a GUI e o mouse não estavam protegidas por copyright ou patente de forma ampla na época. A Apple, ao refinar e expressar essas ideias de uma forma totalmente nova e comercializável, tecnicamente agiu dentro dos limites legais. No entanto, o método de aquisição da informação levanta a questão da Vantagem Injusta em um contexto de parceria.
Decisão de Consenso (Parecer Final)	Qual deveria ser a ação correta da empresa/organização?
	A ação correta, pautada na ética profissional e no princípio de justiça, seria que a Apple deveria ter estabelecido um acordo

de licenciamento claro e transparente com a Xerox para o uso comercial dos conceitos básicos de GUI e mouse, além da mera permuta de ações. Reconhecer o valor da inovação de P&D da Xerox teria estabelecido um precedente ético positivo no Vale do Silício, equilibrando a necessidade de levar inovações ao mercado (o que a Apple fez) com o direito do criador original (Xerox) de ter sua propriedade intelectual devidamente valorizada.

Ficha 3

Campo	Descrição e Conteúdo da Disciplina
Nome do Arquivo Escolhido	Direitos Digitais e Propriedade Intelectual.
Título do Case Real	MS-DOS e IBM: A Negociação de um Software Inexistente
Conteúdo Central da Disciplina	<p>Qual conceito da Unidade 3 está sendo violado/aplicado?</p> <p>Conceito Violado/Aplicado: Dever de Diligência (Due Diligence) em Negociação e o Princípio da Veracidade na comunicação profissional. O foco é a ética da omissão de informação e do blefe em transações de Propriedade Intelectual.</p>
A Violação/Dilema	Descreva sucintamente o problema ético/legal no case pesquisado.
	Em 1980, a IBM procurou a Microsoft para desenvolver o sistema operacional para o seu novo PC. Bill Gates negociou com a IBM a venda/licenciamento de um sistema operacional (o que se tornaria o MS-DOS) sem que a Microsoft fosse a proprietária ou tivesse o produto pronto. A Microsoft, posteriormente, licenciou (e depois comprou totalmente) um sistema já existente, o QDOS (Quick and Dirty Operating System), da Seattle Computer Products (SCP), a um custo relativamente baixo, e o revendeu à IBM com a manutenção dos direitos de licenciamento para terceiros ("clones"). O dilema ético reside em negociar uma PI que não se possui, utilizando a omissão para obter uma vantagem estratégica decisiva.
Análise Ética e Legal (Justificativa)	Cite pelo menos dois conceitos/artigos da disciplina para justificar a violação.
	1. Princípio Ético da Veracidade e Confiança na Negociação: A negociação de Gates com a IBM envolveu a omissão da verdade sobre a posse do sistema operacional. Embora blefes sejam comuns em negociação, a omissão de que a Microsoft precisava comprar a tecnologia de terceiros viola a expectativa ética de honestidade e fair dealing com um parceiro de negócios, especialmente quando se trata de um ativo de Propriedade Intelectual fundamental.
	2. Princípio Legal da Transferência de Propriedade Intelectual: A Microsoft agiu legalmente de forma astuta ao garantir o contrato com a IBM antes de adquirir os direitos do QDOS da SCP. A falha legal foi da IBM, que não exigiu a cessão completa dos direitos de licença para terceiros, permitindo que a Microsoft mantivesse o direito de vender o MS-DOS para todos os clones do IBM PC (Princípio da Arquitetura Aberta), criando um monopólio de fato. A Microsoft agiu legalmente no contrato, mas eticamente explorou a falta de diligência da IBM.
Decisão de Consenso (Parecer Final)	Qual deveria ser a ação correta da empresa/organização?
	A ação correta seria que Bill Gates tivesse comunicado à IBM que a Microsoft atuaria como intermediária, adquirindo e

adaptando um SO existente, identificando o criador original (SCP). Mais importante, por uma questão de ética de mercado, a Microsoft deveria ter negociado um acordo de royalties para a IBM sobre as vendas do MS-DOS para terceiros (clones), já que o sucesso do MS-DOS era integralmente dependente do padrão estabelecido pelo hardware IBM-PC. Embora legalmente vitoriosa, a Microsoft poderia ter mitigado a crítica ética garantindo uma distribuição de valor mais justa para todos os criadores e stakeholders envolvidos.