

Tutoriais do SBGAMES 2014

 Send to Kindle

Propriedade Intelectual e Industrial em Jogos e noções sobre prospecção de tecnologia: em direção à apropriação nacional/internacional dos ativos brasileiros desenvolvidos para Jogos

Maria Augusta Silveira Netto Nunes, DCOMP/PROCC - Universidade Federal de Sergipe (gutanunes@gmail.com)

Introdução

O empreendedorismo em mercados emergentes fruto de uma produção tecnológica nacional herdada ou transferida de uma produção acadêmica é um campo emergente e promissor que atualmente recebe incentivo e fomento governamental. Por ser um campo em expansão no Brasil, a comunidade acadêmica/empresarial na computação muitas vezes não se encontra preparada. A comunidade de jogos não é exceção. Nesses termos a comunidade criadora de jogos se apresenta com pouca informação e formação, principalmente no quesito de como se apropriar devidamente das produções e como identificá-la como tecnologia promissora. Dessa forma, o papel desse capítulo é de formação básica nessa área: propõe-se dissertar a respeito de quais são os ativos de Propriedade Intelectual e Industrial existentes e que são passíveis de apropriação em jogos, bem como disserta-se sobre como prospectar tecnologia de jogos usando bases de produtos e, viabilizando, conseqüentemente, a criação de produtos que efetivamente possam concorrer no mercado. Os produtos prospectados e criados na academia são o portfólio institucional da mesma. A transferência de tecnologia é um passo posterior à operacionalização da criação de produtos baseados em tecnologias promissoras na academia. Outro fator relevante anterior à transferência de tecnologia é a apropriação dessa tecnologia por quem