Tipos de Produtos de Pesquisa

(Anexo A)

Sumário

MARCA 2

Marca Nominativa 2

Marca Figurativa 2

Marca Mista 3

Marca Tridimensional 3

OBRA LITERÁRIA, CIENTÍFICA OU ARTÍSTICA 4

Obras Suscetíveis de Proteção 4

Obras Não Suscetíveis de Proteção 4

PATENTE 5

O que pode ser patenteado no Brasil 5

Patente de invenção 6

Patente de modelo de utilidade 6

PROGRAMA DE COMPUTADOR (*software*) 7

Funções e recursos 7

MARCA

Marca é todo sinal distintivo, visualmente perceptível, que identifica e distingue produtos e serviços, bem como certifica a conformidade dos mesmos com determinadas normas ou especificações técnicas. A marca registrada garante ao seu proprietário o direito de uso exclusivo no território nacional em seu ramo de atividade econômica. Ao mesmo tempo, sua percepção pelo consumidor pode resultar em agregação de valor aos produtos ou serviços.

Marca Nominativa

Marca nominativa, ou verbal, é o sinal constituído por uma ou mais palavras no sentido amplo do alfabeto romano, compreendendo, também, os neologismos e as combinações de letras e/ou algarismos romanos e/ou arábicos, desde que esses elementos não se apresentem sob forma fantasiosa ou figurativa.

Exemplos:

TREZENTOS E OITENTA	CORONA	VARIG	XIX	AtlânTIca	IRREVERENTE & CIA	9 E 1/5

Marca Figurativa

Marca figurativa ou emblemática é o sinal constituído por:

- Desenho, imagem, figura e/ou símbolo;
- Qualquer forma fantasiosa ou figurativa de letra ou algarismo isoladamente, ou acompanhado por desenho, imagem, figura ou símbolo;
- Palavras compostas por letras de alfabetos distintos da língua vernácula, tais como hebraico, cirílico, árabe etc;
- Ideogramas, tais como o japonês e o chinês.

Exemplos:

Nas duas últimas hipóteses elencadas, a proteção legal recai sobre a representação gráfica das letras e do ideograma em si, e não sobre a palavra ou expressão que eles representam, ressalvada a hipótese de o requerente indicar, no requerimento, a palavra ou o termo que o ideograma representa, desde que compreensível por uma parcela significativa do público consumidor, caso em que se interpretará como marca mista.

Marca Mista

Marca mista, ou composta, é o sinal constituído pela combinação de elementos nominativos e figurativos ou mesmo apenas por elementos nominativos cuja grafia se apresente sob forma fantasiosa ou estilizada.

***Exemplos*:**

Marca Tridimensional

Marca tridimensional é o sinal constituído pela forma plástica distintiva em si, capaz de individualizar os produtos ou serviços a que se aplica. Para ser registrável, a forma tridimensional distintiva de produto ou serviço deverá estar dissociada de efeito técnico.

Exemplos:

OBRA LITERÁRIA, CIENTÍFICA OU ARTÍSTICA

De acordo com a Lei de Direitos Autorais, é considerado autor a pessoa que cria obra literária, científica ou artística. Essa pessoa tem a opção de fazer o registro de sua obra em órgão público, para que possa proteger os seus direitos de criação.

De maneira geral, a lei determina que são obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro. Considerando tal conceito, a legislação engloba diversas obras que se enquadram na possibilidade de proteção dos direitos autorais.

Obras Suscetíveis de Proteção

- Obras literárias, científicas e artísticas;
- Composições musicais;
- Conferências, sermões e alocuções;
- Obras audiovisuais e cinematográficas;
- Obras fotográficas;
- Obras coreográficas;
- Desenhos, esculturas, pinturas e gravuras;
- Obras plásticas relacionadas à arquitetura, geografia, paisagismo, engenharia e cenografia;
- Obras em quadrinhos e seus personagens;
- Traduções e adaptações de obras originais;
- Programas de computador;
- Coletâneas, dicionários, antologias e bases de dados.

Da mesma forma que temos a relação de obras que se enquadram para a proteção também as obras que não são objeto de proteção como direitos autorais, tais como:

Obras Não Suscetíveis de Proteção

- As ideias, procedimentos normativos, sistemas, métodos, projetos ou conceitos matemáticos como tais;

- Os esquemas, planos ou regras para realizar atos mentais, jogos ou negócios;
- Os formulários em branco para serem preenchidos por qualquer tipo de informação, científica ou não, e suas instruções;
- Os textos de tratados ou convenções, leis, decretos, regulamentos, decisões judiciais e demais atos oficiais;
- As informações de uso comum tais como calendários, agendas, cadastros ou legendas;
- Os nomes e títulos isolados;
- O aproveitamento industrial ou comercial das ideias contidas nas obras.

PATENTE

Patente é um título de propriedade temporária sobre uma invenção ou modelo de utilidade, outorgado pelo Estado aos inventores ou autores ou outras pessoas físicas ou jurídicas detentoras de direitos sobre a criação. Com este direito, o inventor ou o detentor da patente tem o direito de impedir terceiros, sem o seu consentimento, de produzir, usar, colocar à venda, vender ou importar produto objeto de sua patente e/ou processo ou produto obtido diretamente por processo por ele patenteado. Em contrapartida, o inventor se obriga a revelar detalhadamente todo o conteúdo técnico da matéria protegida pela patente.

O que pode ser patenteado no Brasil

Todas as criações que impliquem em desenvolvimento que acarrete em solução de um problema ou avanço tecnológico em relação ao que já existe e que possuam aplicação industrial podem, a princípio, ser passíveis de proteção. Este conceito envolve diferentes categorias que podem ser divididos em dois grupos principais: produtos e processos. Os produtos podem ser equipamentos/aparelhos; objetos, invenção implementada por computador (IIC), compostos, composição ou Kit. Os processos podem ser métodos, uso e IIC.

A Lei da Propriedade Industrial, através do Art. 2°, inciso I, prevê a concessão de Patente de Invenção e Patente de Modelo de Utilidade. A LPI estabelece, ainda, a

concessão de Certificado de Adição de Invenção, como um acessório da Patente de Invenção (Arts. 76 e 77). O Certificado de Adição extingue-se junto com a Patente inicial.

Patente de invenção

Uma definição possível para invenção patenteável é a concepção resultante do exercício da capacidade de criação do homem que represente uma solução nova para um problema técnico existente dentro de um determinado campo tecnológico e que possa ser fabricada. As invenções podem ser referentes a produtos industriais (compostos, composições, objetos, aparelhos, dispositivos, etc.) e a atividades industriais (processos, métodos, etc.). As Patentes de Invenção conferem proteção às criações de caráter técnico, visando um efeito técnico peculiar.

Patente de modelo de utilidade

Um modelo de utilidade é um objeto de uso prático, ou parte deste, suscetível de aplicação industrial, que apresente nova forma ou disposição, envolvendo ato inventivo, que resulte em melhoria funcional no seu uso ou em sua fabricação. Este objeto deve ser tridimensional (como instrumentos, utensílios e ferramentas) e suscetível de aplicação industrial.

A diferenciação entre Patente de Invenção e Patente de Modelo de Utilidade é de suma importância para quem deseja proteger sua criação. Para determinar a definição da natureza correta, é necessário avaliar se há um aperfeiçoamento de efeito ou funcionalidade – caso de proteção como Patente de Modelo de Utilidade - ou um novo efeito técnico-funcional – caso de proteção como Patente de Invenção. O inventor poderá identificar melhor a natureza (Invenção ou Modelo de Utilidade) da sua criação a partir do conhecimento prévio do estado da técnica, de modo a requerer devidamente a proteção (Quadro abaixo).

Quadro 4 - Exemplos de invenção e modelo de utilidade com base no estado da técnica

Exemplo de invenções

Estado da Técnica	Invenção
Computador pessoal (PC)	Notebook
Telefone sem fio	Celular

Exemplos de modelos de utilidade

Estado da Técnica	Modelo de Utilidade
Tesoura de poda semiprofissional	Tesoura de poda com cabo giratório
Porta sabão em pó	Porta sabão em pó com dosador

Fonte: INPI

PROGRAMA DE COMPUTADOR (*software*)

Programa de computador é 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.

Em suma, um programa é um conjunto de instruções ou declarações, escritas em linguagem própria, a serem usadas direta ou indiretamente por um computador, a fim de obter determinado resultado. A proteção dos direitos de autor abrange todas as (ou partes das) expressões no programa de computador.

Para o registro de um Programa de Computador é necessário preencher os formulários específicos disponibilizados pelo NIT/UNITINS, além da entrega do código fonte para análise.

O código fonte será analisado por um grupo de trabalho definido pelo NIT/UNITINS, que analisará se o mesmo atende aos requisitos legais e institucionais que o habilitam para aprovação e proteção. Entre os itens que serão analisados estão os seguintes:

Funções e recursos

- Características técnicas:
  - Linguagem;
  - Tipo;
  - Campo de aplicação;
  - Telas;
  - Relatórios;
  - Ícones;

    - Cores;
    - Layout;
- Equipamento em que operar (app, NB, WS);
- Ambiente de processamento (mainframe, plataforma baixa);
- Documentação completa;
- Comentários ao código-fonte;
- Nome dos arquivos;
- Memorial descritivo;
- Especificações funcionais internas;
- Diagramas;
- Fluxogramas;
- Sons, telas, vídeos, musica, personagens (muito utilizado em jogos e app);
- Outros dados técnicos;

Cada programa de computador deverá acompanhar o seu manual de uso, contendo telas, descrição das funções contidas em cada tela e suas aplicações.