

Curso de Graduação em Design de Produto
Departamento de Design e Expressão Gráfica

GUIA

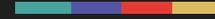
DE

**PROPRIEDADE
INTELECTUAL**



UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA





Este material visa mostrar a propriedade industrial como uma importante ferramenta para a promoção do desenvolvimento de um país, pois ela decorre diretamente da capacidade inventiva ou criadora de tecnologia de seus habitantes.

A patente é o título legal que documenta e legitima, temporariamente, o direito do titular de uma invenção ou de um modelo de utilidade. Ela visa tanto as criações novas quanto ao aperfeiçoamento das criações que já são existentes.

Para ser patenteável, a invenção, além de apresentar as características de novidade absoluta e atividade inventiva, tem que ter aplicação industrial, isto é, tem que poder ser produzida em grande escala.

Ao contrário do artigo científico, em que os autores figuram em papel de destaque e a instituição em papel secundário, com a patente acontece o contrário, o protagonismo fica por conta da instituição a que pertencem os autores.

No documento de patente existem dois papéis pré-estabelecidos para os envolvidos. O 'titular' que também pode ser chamado de requerente ou depositante, este é o proprietário da patente, que pode ser pessoa física ou jurídica. A outra responsabilidade é designada ao 'inventor', também conhecido como autor ou criador, sendo a pessoa física que encontrou a solução do problema por meio do ato criativo.

A patente dentro do ambiente acadêmico não constitui apenas uma forma de registro e proteção. Para a universidade pode significar uma fonte alternativa de captação de recursos pela concessão de licença de exploração do invento a terceiros; servir de marketing para a instituição; e pontuação para o currículo do pesquisador junto aos órgãos de fomento à pesquisa. Além disso, a informação tecnológica, que está contida na documentação de patente, principalmente no relatório descritivo que contém detalhadamente as características da invenção é colocada ao alcance da coletividade, resguardando os direitos de titularidade à universidade, atualizando-a quanto às novas tecnologias que vem sendo desenvolvidas.

Pazmino, Ana Veronica Org.
Guia de Propriedade Intelectual, 2020.
78 p.
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Centro de Comunicação e Expressão (CCE).
Coordenação do Curso de Design de Produto, Florianópolis, 2020.
Inclui referências. 1. I. Boesing, Jéssica . II. Ramos, Luiza.
Universidade Federal de Santa Catarina.



O curso de Design da UFSC desde 2013 vem oferecendo disciplinas de projeto com ênfase na inovação, o resultado disso gerou quatro registros de proteção industrial (sendo três de desenho industrial e um de programa de computador) os pedidos tem sido feitos por meio da SINOVA (Secretária de Inovação UFSC). Percebendo o grande potencial do curso de Design com Habilitação em Design de Produto criado em 2017, em que os projetos realizados pelos alunos tem qualidade e inovação nas diversas propostas, torna-se necessário ter um documento que incentive o registro e trate de patentes em uma linguagem fácil para que os produtos com potencial de registro sejam feitos pelos alunos sob orientação dos professores, de tal forma que as pesquisas de anterioridade sejam incluídas nos pedidos e o percurso do registro de um produto com alto potencial de mercado tenha reduzido o tempo e custo do mesmo.

Também, beneficiar a UFSC o que pode significar uma fonte alternativa de captação de recursos pela concessão de licença de exploração do invento a terceiros; servindo de marketing para o curso de Design de Produto e para a instituição.

10 Introdução

01

12 Propriedade Intelectual

- 14 O que é propriedade intelectual?
- 16 O que a propriedade intelectual abrange?
- 17 O que a propriedade intelectual não abrange?
- 18 Órgãos responsáveis
- 19 Funcionamento da proteção
- 20 A quem cabe o registro?
- 22 Procedimento de registro na UFSC
- 24 Bases de busca

02

28 Direito Autoral

- 30 O que pode ser protegido?
- 31 O que não pode ser protegido?
- 32 Divisão de crédito entre autores
- 33 Como são divididos os possíveis ganhos financeiros?
- 34 Que tipos de direitos são obtidos pelo direito de autor?
- 36 Limitações do direito autoral
- 42 Direitos conexos
- 44 Programas de computador

03

48 Propriedade Industrial

- 50 Patente de invenção e de modelo de utilidade
- 54 Registro de desenho industrial
- 58 Registro de marca
- 63 Concorrência desleal

04

64 Secretária de Inovação

- 66 Pedido de patente
 - 67 • O que devo fazer para patentear um invento?
 - 67 • Acompanhamento do pedido de patente

68 Glossário

70 Legislação

72 Referências

INTRODUÇÃO

A propriedade industrial é uma importante ferramenta para a promoção do desenvolvimento de um país, pois ela decorre diretamente da capacidade inventiva e criadora de tecnologia de seus habitantes.

A **patente** é o título legal que documenta e legitima, temporariamente, no campo do design o direito do titular de uma invenção, de um modelo de utilidade, de uma marca, programa de computador. Ela visa tanto as criações novas como ao aperfeiçoamento das criações existentes.

Para ser patenteável, a invenção, além de apresentar as características de novidade absoluta e atividade inventiva, tem que ter aplicação industrial, isto é, tem que poder ser produzida em grande escala. A patente dentro do ambiente acadêmico não constitui apenas uma forma de registro e proteção.

Para a universidade pode significar uma fonte alternativa de captação de recursos pela concessão de licença de exploração do invento a terceiros; servir de marketing para a instituição; pontuação para o currículo do pesquisador junto aos órgãos de fomento à pesquisa e benefícios do discente, tanto na exploração como no currículo e portfólio.

Além disso, a informação tecnológica, que está contida na documentação de patente, principalmente no relatório descritivo que contém detalhadamente as características da invenção é colocada ao alcance da coletividade, resguardando os direitos de titularidade

à universidade, atualizando-a quanto às novas tecnologias que vêm sendo desenvolvidas.

A importância das patentes para o nosso país (Brasil) mostram atualmente um ambiente em que as indústrias brasileiras, para serem mais competitivas e conseguirem alcançar a inovação, necessitam conhecer, consultar e usar as informações de fontes variadas para a geração de inovações tecnológicas.

Isso é negligenciado pelo fato do baixo investimento do setor privado em investimentos em P&D, somando a isso a dificuldade referente ao reconhecimento da relevância do uso de fontes de informação como universidades e institutos de pesquisa, aspectos que refletem na débil atividade inovativa. (SUGAHARA; JANNUZZI, 2005).

No Ranking (2019) o **Brasil aparece no 66º lugar do ranking** de 129 países com um número baixo de patentes e citações de trabalhos acadêmicos. A Suíça 1º, Suécia 2º e Estados Unidos 3º possuem um número elevado de patentes e citações de trabalhos acadêmicos o que as deixa nos primeiros lugares do ranking como países mais inovadores.

Percebendo a importância da necessidade de aumento do número de patentes no Brasil, o objetivo desta publicação é dar subsídios para os docentes e discentes do curso de Design e Design de Produto de conhecer sobre propriedade intelectual e facilitar o registro de patentes dentro da UFSC.

01

PROPRIEDADE INTELECTUAL



O que é propriedade intelectual?

De acordo com DIT (2010, p.12) Antes de entendermos o significado de “propriedade intelectual” se faz necessário saber o que o setor Legislativo define como propriedade, posse e “deter”.

Propriedade

“É o poder de usar ou utilizar, fruir e dispor de uma coisa, e de reavê-la de quem quer que injustamente a possua ou detenha.”
(Lei nº 10.406/2002, art. 1.228).

Posse

“É o exercício de fato, pleno ou não, de algum dos poderes inerentes à propriedade, como utilizar, fruir ou dispor.”
(Lei nº 10.406/2002, art. 1.196).

Deter

“‘Deter’ a propriedade ou posse, é conservar a propriedade ou posse em nome de outrem, cumprindo ordens ou instruções do proprietário ou possuidor, como ocorre, por exemplo, com o procurador em relação ao mandato, com os docentes em relação aos bens da Universidade.”
(Lei nº 10.406/2002, art. 1.198).

Existem restrições legais ao exercício da propriedade, aspirando o interesse social ou controlando abuso de direitos.

Sendo assim, a “propriedade intelectual” é possuir propriedade sobre um bem imaterial. Nessa lógica, criações intelectuais são obras que possam ser objetos do direito de propriedade intelectual, como indicado ao lado:



Invenção



Aperfeiçoamento



Modelo de utilidade



Processo



Desenho industrial



Marca



Programa de Computador



Obra científica, literária e artística

O que a prop. intelectual abrange?

A proteção da Propriedade Intelectual abrange tanto patentes como programas de computador, marcas, desenho industrial, obras literárias, científicas e artísticas (SINOVA, 2018).

Conforme a Lei n.º 9.279/96, que regula os direitos e obrigações relativos à Propriedade Industrial, nos artigos 8.º e 9.º, é possível a proteção por meio de patente de invenção e modelo de utilidade dos resultados de pesquisa desenvolvidos na UFSC, desde que atenda aos requisitos de novidade, atividade inventiva ou ato inventivo e aplicação industrial.

Artigo 8º É patenteável a invenção que atenda aos requisitos de novidade, atividade inventiva e aplicação industrial.

Artigo 9º É patenteável como modelo de utilidade o 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.

O que a prop. intelectual não abrange?

O artigo 10 da LPI (Lei de Propriedade Industrial - nº 9.279/1996) descreve o que não é considerado invenção e nem modelo de utilidade no Brasil:

- Descobertas, teorias científicas e métodos matemáticos;
- Concepções puramente abstratas;
- Esquemas, planos, princípios ou métodos comerciais, contábeis, financeiros, educativos, publicitários, de sorteio e de fiscalização;
- As obras literárias, arquitetônicas, artísticas e científicas ou qualquer criação estética;
- Programas de computador em si;
- Apresentações de informações;
- Regras de jogo;
- Técnicas e métodos operatórios ou cirúrgicos, bem como métodos terapêuticos ou de diagnóstico, para aplicação no corpo humano ou animal;
- O todo ou parte de seres vivos naturais e materiais biológicos encontrados na natureza, ou ainda que dela isolados, inclusive o genoma ou germoplasma de qualquer ser vivo natural e os processos biológicos naturais.

Órgãos responsáveis

Onde pode ser solicitado o registro da invenção?



INPI

No Brasil, as invenções são protegidas pelo Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI). Após registrado no INPI, o invento se encontra protegido em território nacional.



SINOVA

Caso a invenção provenha de um projeto e/ou pesquisa da UFSC, este registro será realizado por meio da SINOVA.

Funcionamento da proteção

Segundo o INPI (2015), o tipo de proteção depende da descrição da invenção. Confira abaixo os tipos de patente previstos:

Patente de Invenção

Vigência de proteção: **20 Anos** após o depósito.

Patente de Modelo de Utilidade

Vigência de proteção: **15 Anos** após o depósito.

A invenção e o modelo de utilidade serão considerados novos e passíveis de registro quando não forem compreendidos no seu estado da técnica .

O pedido de patente será mantido em sigilo durante 18 meses contados da data de depósito ou da prioridade mais antiga, quando houver.

A quem cabe o registro?

Como o escopo deste material é o curso de Design de Produto da UFSC, foi levantada a legislação da UFSC.

De acordo com o artigo 8º da Resolução n.º 14/CUn/2002, que trata sobre a propriedade e a gestão de direitos relativos à propriedade intelectual no âmbito da Universidade Federal de Santa Catarina, **caberá à UFSC** a proteção dos resultados dos projetos desenvolvidos no seu âmbito e em parceria com outras instituições, decorrente da atuação de recursos humanos, da aplicação de dotações orçamentárias com ou sem utilização de dados, meios, informações e equipamentos da Instituição, independentemente da natureza do vínculo existente com o criador.

O direito de titularidade poderá ser usufruído em conjunto com outras instituições ou empresas, nacionais ou estrangeiras, devendo ser fixados expressamente o percentual e as obrigações das partes no instrumento contratual celebrado entre elas.

A **SINOVA** (Secretária de inovação) da UFSC tem como uma de suas competências a realização e o acompanhamento das proteções de titularidade da Universidade, englobando as proteções de patentes de invenção e de modelo de utilidade e encaminhado o pedido de proteção de patente ao **INPI** que no Brasil garante sua abrangência é nacional.



Procedimento de registro na UFSC

Para iniciar o procedimento de Registro dentro da UFSC o docente e/ou o discente deve definir a relevância da invenção, seu grau de novidade, maturidade tecnológica e viabilidade industrial. Ver no tópico Bases de Busca da página 22 a pesquisa a ser realizada e que deve constar no documento de registro. Veja abaixo as etapas de registro:

1ª

Contato SINOVA

Comunicação dos pesquisadores sobre a invenção ao SINOVA para a escolha da forma mais adequada de proteção.

2ª

Busca de Anterioridade

Caso a forma adequada de proteção seja por meio de patente de invenção ou de modelo de utilidade, os pesquisadores devem realizar a pesquisa nas bases de consulta.

Nessa etapa o pesquisador fará uma busca de anterioridade preliminar em que irá averiguar a novidade, o caráter inédito da invenção ou modelo de utilidade proposto e, também, terá conhecimento das soluções atualmente propostas para o problema solucionado por ele.

3ª

Envio de Formulário SINOVA

Depois de averiguada a novidade, os pesquisadores preencherão o Formulário de Avaliação de Pedido de Patente, disponível em <https://sinova.ufsc.br/propriedade-intelectual-ufsc/formularios-dit/> e o entregarão devidamente assinado no SINOVA para a abertura de um processo.

4ª

Processo de Registro

A SINOVA manterá informados os pesquisadores sobre o andamento do processo informando o deferimento, indeferimento ou sugestão de alteração ou complementação de documentos.

Cabe aos pesquisadores manterem atualizados os emails e atentos às notificações enviadas pela SINOVA.

Assim que o pesquisador constatar que os resultados de sua pesquisa poderão ser objeto de um pedido de patente, desenho industrial ou registro de software, por ex., ele deve resguardar a confidencialidade das informações.

Preferencialmente ele deverá informar à Sinova antes de realizar qualquer forma de divulgação para que sejam tomadas as devidas providências de proteção. (SINOVA,2018)

Bases de busca

No Brasil, as invenções são protegidas pelo Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI). Após registrado no INPI, o invento se encontra protegido em território nacional. Caso a invenção provenha de um projeto e/ou pesquisa da UFSC, este registro será realizado por meio da SINOVA. (SINOVA, 2018)

Etapas da busca de patentes

- Definir a matéria a ser buscada (atributos essenciais da invenção);
- Escolher das bases de dados;
- Delimitar os campos de busca e definir os parâmetros da pesquisa, como Palavras-chave (incluindo sinônimos, regionalismos), classificação internacional (CIP ou CPC), períodos de tempo, datas-limite, país de interesse, etc...
- Analisar dos documentos recuperados (se necessário, refazer a estratégia de busca e a própria busca);
- Seleção dos documentos de interesse.



A SINOVA (2020) disponibiliza uma lista de bases de busca que possuem documentos com informações atuais referentes a tecnologias que, muitas vezes, ainda não se tornaram públicas nem em artigos científicos. São elas:



Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI)

O Banco de Patentes reúne, ainda, a documentação brasileira referente aos antigos Modelos Industriais (MI) e Desenhos Industriais (DI), indexadas pela Classificação Brasileira de Patentes.



United States Patent and Trademark Office (USPTO)

Site do USPTO, a organização americana de marcas e patentes. A base contém todos os dados de primeira página das patentes americanas, a partir de janeiro de 1976, isto é, os dados bibliográficos, resumo, referências citadas e o examinador responsável.



Organização Mundial de Propriedade Intelectual (OMPI)

O Banco de Patentes reúne, ainda, a documentação brasileira referente aos antigos Modelos Industriais (MI) e Desenhos Industriais (DI), indexadas pela Classificação Brasileira de Patentes.



Escritórios Europeus (Esp@cenet)

O Banco de Patentes reúne, ainda, a documentação brasileira referente aos antigos Modelos Industriais (MI) e Desenhos Industriais (DI), indexadas pela Classificação Brasileira de Patentes.



Escritório Japonês de Patentes

Site mantido pelo Escritório Japonês de Patentes, permite a pesquisa nos dados bibliográficos dos pedidos de patentes no Japão.

LATIPAT



Base de dados com informações Bibliográficas de documentos de patente de vários países da América Latina, como Brasil, Argentina, México, Cuba, Chile, Uruguai, Peru, etc.

Free Patents Online



Serviço gratuito que contém patentes norte-americanas e patentes europeias.

Google Patents



Serviço gratuito que contém patentes norte-americanas e/ou patentes que tenham sido depositadas no escritório americano USPTO.

02

DIREITO AUTORAL

Direitos de autor protegem os autores (escritores, artistas, compositores musicais etc.) em relação as suas obras. É o direito exclusivo de utilizar e dispor da obra literária, artística ou científica. A utilização de obras patenteadas dependem de autorizações prévias e expressas do(s) autor(res), independente da modalidade. (SINOVA, 2019)



O que pode ser protegido no Design e Design de Produto?

Segundo o Sinova (2018), obras intelectuais cujas criações são protegidas, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, tais como:

- Os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;
- As obras fotográficas e as audiovisuais, inclusive as cinematográficas;
- As obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;
- As ilustrações, e outras obras da mesma natureza;
- Os programas de computador.

O que não pode ser protegido?

- Ideias, procedimentos normativos, sistemas, métodos, projetos ou conceitos matemáticos como tais.
- Esquemas, planos ou regras para realizar atos mentais, jogos ou negócios;
- Formulários em branco para serem preenchidos por qualquer tipo de informação, científica ou não, e suas instruções;
- Textos de tratados ou convenções, leis, decretos, regulamentos, decisões judiciais e demais atos oficiais;
- Informações de uso comum tais como calendários, agendas, cadastros ou legendas;
- Nomes e títulos isolados;
- Aproveitamento industrial ou comercial das ideias contidas nas obras.

Divisão de créditos entre autores

Os direitos dependem da influência e contribuição dos outros atores na invenção, devendo ser discutidas durante as reuniões de orientação com a SINOVA. Por exemplo, considerando que a produção de um laboratório resulta de um investimento de estrutura física e acadêmica da Universidade, o pedido de propriedade intelectual deve ser feito em nome da Universidade.

Entretanto, os direitos de autor e os possíveis retornos financeiros que a invenção possa gerar são garantidos ao inventor. (SINOVA, 2018)

Como são divididos os possíveis ganhos financeiros?

Os benefícios e contrapartidas do acordo serão discutidos durante o processo de negociação da pesquisa, com o intuito de entender as expectativas das partes envolvidas e definir os resultados esperados pelas partes. (SINOVA, 2018)

Segundo o DIT (2010), os ganhos econômicos provindos da exploração da criação intelectual (quando protegida por direitos de propriedade intelectual), fundidos aos rendimentos líquidos efetivamente auferidos pela Universidade serão divididos em parcelas iguais entre:

- O Departamento de Inovação Tecnológica (DIT) que, a partir de 2016, foi substituído pela SINOVA;
- As unidades acadêmicas ou órgãos onde foram realizadas as atividades das quais resultou a criação intelectual protegida;
- O autor ou autores da criação intelectual protegida.

Que tipos de direitos são obtidos pelos direitos de autor?

Segundo o Sinova (2019) direito autoral compreende 2 tipos de direito:

Direitos morais

Realçam o vínculo do autor com sua obra; assim, nunca o criador da obra pode ser separado do que ele cria.

Os direitos morais são considerados pessoais, inalienáveis e intransferíveis, ou seja, mesmo que tenha cedido os direitos sobre a sua obra, o autor tem o direito moral de ver seu nome reconhecido e citado;

Exemplo: Mesmo que seja executada pela Coca-Cola como música tema "Home", do artista Philip Philips, será sempre do Philip Philips.

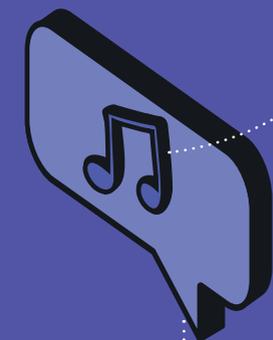
Direitos patrimoniais

Permitem ao autor a possibilidade de ceder ou licenciar a obra, definitiva ou temporariamente, podendo explorá-la economicamente da maneira que desejar.

Nesse caso, o direito moral sobre a música continua sendo do Philip Philips, porém o direito de comercialização, o direito patrimonial, passou a ser da Coca-Cola.

Exemplo: A Coca-Cola comprando os direitos de comercialização da sua música tema, "Home".

Direito moral do Philip Philips



Direito patrimonial da Coca



Limitações do Direitos Autoral

Segundo Sinova (2019), não ferem os direitos autorais:

- As paráfrases e paródias que não forem verdadeiras reproduções da obra originária;
- As obras situadas permanentemente em locais públicos podem ser representadas livremente, por meio de pinturas, desenhos, fotografias e procedimentos audiovisuais;
- A citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a ser atingido, indicando-se o nome do autor e a origem da obra;
- O apanhado de lições em estabelecimentos de ensino por aqueles a quem elas se dirigem, vedada sua publicação, integral ou parcial, sem autorização prévia e expressa de quem as ministrou;
- A utilização de obras literárias, artísticas ou científicas, fonogramas e transmissão de rádio e televisão em estabelecimentos comerciais, exclusivamente para demonstração à clientela, desde que esses estabelecimentos comercializem os suportes ou equipamentos que permitam a sua utilização;
- A representação teatral e a execução musical, quando realizadas no recesso familiar ou, para fins exclusivamente didáticos, nos estabelecimentos de ensino, não havendo intuito de lucro em nenhum dos dois casos;

- A utilização de obras literárias, artísticas ou científicas para produzir prova judiciária ou administrativa;
- A reprodução na imprensa diária ou periódica, de notícia ou de artigo informativo, publicado em diários ou periódicos, com a menção do nome do autor, se assinados, e da publicação de onde foram transcritos;
- A reprodução em diários ou periódicos, de discursos pronunciados em reuniões públicas de qualquer natureza;
- A reprodução de retratos, ou de outra forma de representação da imagem, feitos sob encomenda, quando esta for realizada pelo proprietário do objeto encomendado, não havendo a oposição da pessoa neles representada ou de seus herdeiros;
- A reprodução de obras literárias, artísticas ou científicas, para uso exclusivo de deficientes visuais, sempre que a reprodução, sem fins comerciais, seja feita mediante o sistema Braille ou outro procedimento em qualquer suporte para esses destinatários;
- A reprodução em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro;
- A reprodução em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não for o objetivo principal da obra nova e desde que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida, nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores.

A quem solicitar proteção?

Uma obra possui proteção através de direitos de autor a partir do momento em que é criada, mesmo se não houver registro ou formalidade. Apesar de opcional, o registro facilita a solução de disputas quanto à titularidade ou à autoria, transações financeiras, cessões, licenças e transferências de direitos, etc... No Brasil, o autor pode obter registro de sua obra nas instituições que constam da Tabela a seguir. (JUNGMANN; BONETTI, 2010)

Onde registrar criações?



Livros e Textos

A instituição responsável pelo registro é a Fundação Biblioteca Nacional. Disponível em: <www.bn.br>.



Obras Artísticas

A instituição responsável pelo registro é a Escola de Belas Artes. Disponível em: <www.eba.ufrj.br>.



Programas de Computador

A instituição responsável pelo registro é o Instituto Nacional da Propriedade Industrial. Disponível em: <www.inpi.gov.br>.

O processo de registro

Na UFSC o procedimento de registro para modelo de invenção, desenho industrial, marca e programa de computador (registros relacionados aos cursos de Design e design de produto) são:



Preencher o formulário de registro da SINOVA



Assinar o formulário



Encaminhar a SINOVA

Qual a vigência do registro?

No Brasil, o direito autoral protege a obra desde o dia em que ela foi criada até 70 anos após o ano de falecimento do autor. Após esse tempo, a obra vira de domínio público, o que significa que qualquer pessoa fica livre para usá-la, sem necessitar de autorização do autor titular. Após a morte do autor, os direitos são transmitidos a seus sucessores. (SINOVA, 2019).

Qual é a penalidade para a violação?

Nesse caso, a não ser que haja um acordo, os direitos patrimoniais relativos ao programa de computador, desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo empregatício pertencerão exclusivamente ao empregador ou ao contratante de serviços de programação. Isso também se aplica aos bolsistas e estagiários.

Para evitar problemas futuros, as empresas e instituições que trabalham com desenvolvimento de sistemas computacionais devem ter, em seus contratos de trabalho, estágio ou bolsa, cláusulas específicas referentes ao direito sobre a propriedade do programa de computador. (JUNGMANN e BONETTI, 2010)

Direitos conexos

Os direitos conexos estão relacionados à proteção para artistas intérpretes ou executantes, produtores fonográficos e empresas de radiodifusão, em decorrência de interpretação, execução, gravação ou veiculação de criações.

Esses direitos se prendem às mesmas exceções previstas para os direitos de autor, permitindo-se o livre uso das interpretações, das execuções, dos fonogramas ou das emissões por radiodifusão para certos propósitos específicos, como citações e reportagens jornalísticas. (JUNGMANN; BONETTI, 2010)

O que pode ser protegido?

Os direitos de autor e os direitos conexos **protegem diferentes pessoas**. Como no caso de uma canção, em que os direitos de autor protegem o compositor da música e o criador da letra; já os direitos conexos se aplicam aos músicos e ao cantor que interpretam a canção, ao produtor da gravação sonora, na qual a música é incluída, e às empresas de radiodifusão que transmitem a música. (JUNGMANN; BONETTI, 2010)

Qual a vigência do registro?

Segundo Bonetti e Jungmann, A vigência é de **70 anos** contados a partir do dia 1º de janeiro do ano subsequente à fixação, para os fonogramas; à transmissão, para as emissões das empresas de radiodifusão; e à execução e representação pública, para os demais casos.



Programa de Computador

De acordo com o INPI, programa de computador ou software se refere a um conjunto de instruções ou declarações a serem usadas direta ou indiretamente por um computador, com o intuito de obter um determinado resultado.

O programa de computador é composto por um código-fonte que é desenvolvido em alguma linguagem de programação.



Qual a vigência do registro?

Os direitos referentes a programa de computador são protegidos **durante 50 anos**, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao da sua publicação ou, na ausência desta, da sua criação. Além disso, a validade é internacional.

Assim, os programas registrados no INPI não precisam ser registrados nos demais países, desde que estes concedam direitos equivalentes aos estrangeiros. Da mesma maneira, **os programas de estrangeiros não precisam ser registrados no Brasil**, exceto nos casos de cessão de direitos, para garantia das partes envolvidas. (JUNGMANN e BONETTI, 2010)

Direitos para empregados e estagiários

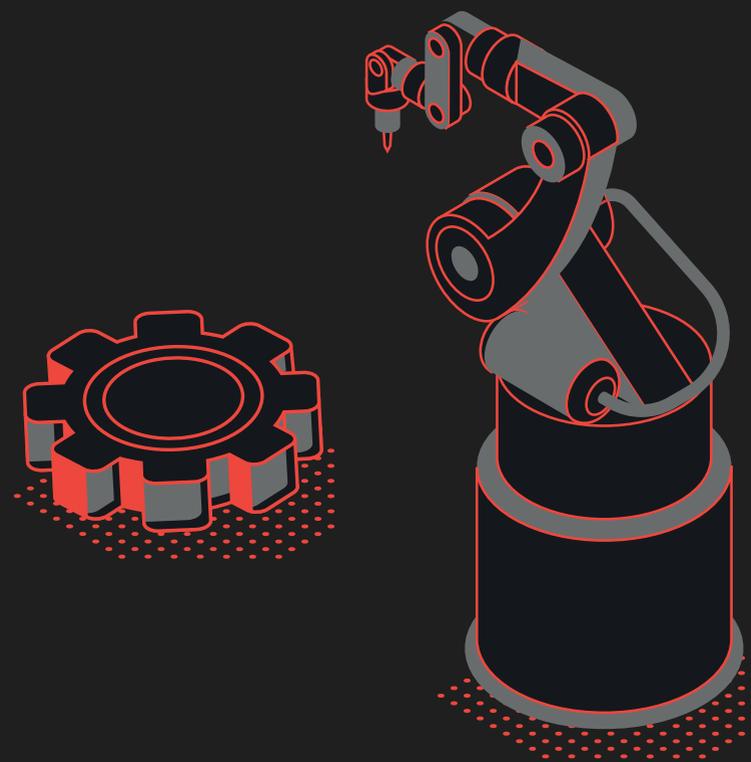
Nesse caso, a não ser que haja um acordo, os direitos patrimoniais relativos ao programa de computador, desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo empregatício pertencerão exclusivamente ao empregador ou ao contratante de serviços de programação. Isso também se aplica aos bolsistas e estagiários.

Para evitar problemas futuros, as empresas e instituições que trabalham com desenvolvimento de sistemas computacionais devem ter, em seus contratos de trabalho, estágio ou bolsa, cláusulas específicas referentes ao direito sobre a propriedade do programa de computador. (JUNGMANN e BONETTI, 2010)

03

PROPRIEDADE INDUSTRIAL

Segundo a Lei n.o 9.279/96, que regula os direitos e obrigações relativos à Propriedade Industrial, nos artigos 8.º e 9.º, é possível a proteção por meio de patente de invenção e modelo de utilidade dos resultados de pesquisa desenvolvidos na UFSC, desde que atenda aos requisitos de novidade, atividade inventiva ou ato inventivo e aplicação industrial.



Patente de Invenção e de Modelo de Utilidade

Invenção

Segundo Jungmann e Bonetti (2010), invenção é uma solução inovadora para problemas técnicos. Tais problemas podem até ser antigos, porém, para receber o nome de invenção a solução deve ter novidade absoluta, ou seja, deve conter algumas características novas que não sejam conhecidas no estado da técnica no seu campo técnico, ou seja, não pode ter se tornado acessível ao público (do Brasil ou do exterior) na data que precede o depósito do pedido de registro, por uso ou qualquer outro meio.

Exemplo: A invenção do primeiro console de videogame, em 1972.

Modelo de Utilidade

É a denominação dada para a proteção de uma nova forma, disposição ou projeto que apresenta melhorias a um produto já existente ou que traz um aperfeiçoamento na sua aplicação. As características de novidade absoluta e aplicação industrial também são requisitadas, porém com um menor grau de inventividade.

Exemplo: Uma tesoura hospitalar que tem a pega modificada para cortar materiais com maior precisão e melhorar sua ergonomia.

Era invenção em 1972



Modelo de utilidade

O que pode ser patenteado?

Jungmann e Bonetti (2010) declaram que a melhor maneira para descobrir o que pode ser patenteado é fazer uma busca em bancos de patentes, uma vez que para determinar se uma invenção é nova e não decorre obviamente daquilo que já se conhece.

Artigo 8º É patenteável a invenção que atenda aos requisitos de novidade, atividade inventiva e aplicação industrial.

Artigo 9º É patenteável como modelo de utilidade o 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.

O que não pode ser patenteado?

De acordo com a Lei de Propriedade Industrial, não pode ser patenteado:

- O que for contrário à moral, aos bons costumes e à segurança, à ordem e à saúde públicas;
- As descobertas, teorias científicas e métodos matemáticos;
- As concepções puramente abstratas;

- Os esquemas, planos, princípios ou métodos comerciais, contábeis, financeiros, educativos, publicitários, de sorteio e de fiscalização;
- As obras literárias, arquitetônicas, artísticas e científicas ou qualquer criação estética;
- Programas de computador em si;
- Apresentação de informações;
- Regras de jogo;
- Técnicas e métodos operatórios ou cirúrgicos, e métodos terapêuticos ou de diagnóstico para aplicação no corpo humano ou animal;
- O todo ou parte de seres vivos naturais e materiais biológicos encontrados na natureza, inclusive o genoma de qualquer ser vivo natural e os processos biológicos naturais.

Qual a vigência do registro?

Uma patente de invenção tem validade de **20 anos** contados a partir da data de depósito ou no mínimo de 10 anos a contar da data de sua concessão. Já a patente de modelo de utilidade é válida por 15 anos da data de depósito ou no mínimo de 7 anos contados da concessão. (JUNGMANN e BONETTI, 2010)

Registro de Desenho Industrial

Para Jungmann (2010), desenho industrial trata do aspecto ornamental ou estético de um objeto que pode ser constituído de características tridimensionais, como a forma ou a superfície do objeto, ou de características bidimensionais, como padrões, linhas ou cores.

Ele tem que ser passível de reprodução por meios industriais. Os desenhos industriais se aplicam a uma grande variedade de produtos industrializados: de relógios de pulso, jóias a implementos industriais e medicinais; de objetos de uso doméstico, mobiliário e aparelhos elétricos até veículos e artigos de lazer, como equipamentos esportivos.

Qual a diferença entre o registro de desenho industrial e uma patente?

A proteção de um desenho industrial refere-se à aparência do objeto, enquanto a patente protege a sua funcionalidade. O desenho industrial é de natureza essencialmente estética, e o seu registro não protege quaisquer funções técnicas do dispositivo no qual é aplicado. É comum, porém, que um novo produto combine melhoramentos funcionais com elementos estéticos, como, por exemplo, um fogão que, embora possa ser o resultado de uma série de melhoramentos relativos aos componentes eletrônicos e possa ser protegido como patente, possui um desenho original que pode ser igualmente registrado e protegido como desenho industrial. Inclusive é possível pedir ambos os tipos de proteção. (JUNGMANN, 2010)



O que pode ser protegido?

Os desenhos industriais, para serem protegidos, devem atender aos requisitos de novidade e de originalidade:

Novidade



Para ser considerado algo novo, o desenho industrial deve classificar-se como “não compreendido no estado da técnica”. Não serão considerados como incluídos no estado da técnica os desenhos industriais cuja divulgação tenham ocorrido durante os cento e oitenta dias que antecedem a data do depósito do registro. (INPI, 2017)

Original



Só será considerado original o desenho industrial que resulte em uma configuração visual distintiva em relação a outros objetos precedentes a ele.

O que não pode ser protegido?

Segundo o DIT (2010), não poderão ser registrados:

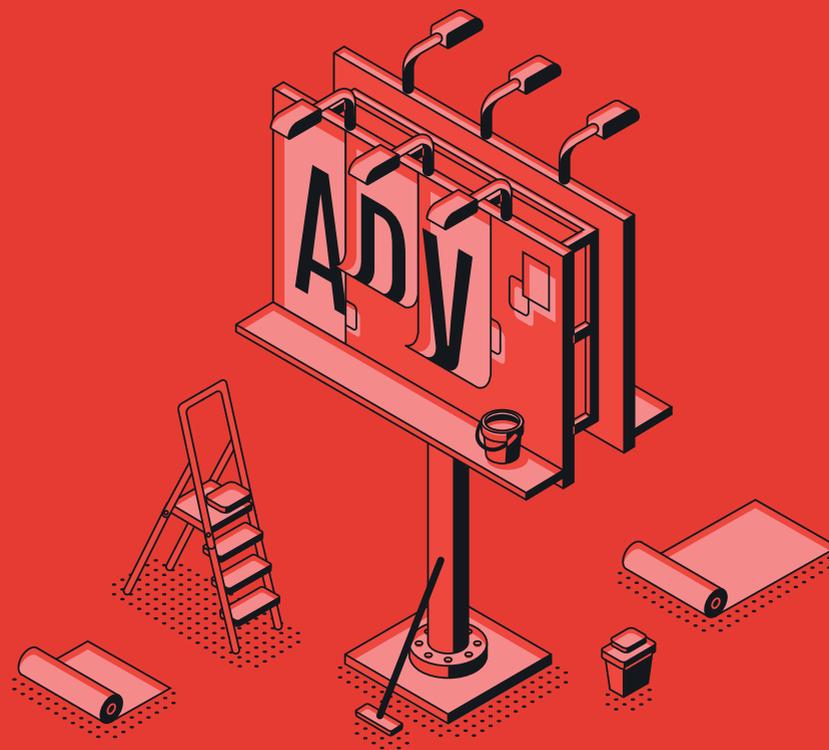
- Desenhos industriais que vão contra à moral e aos bons costumes ou que seja uma ofensa à honra ou imagem de pessoas, ou desrespeite a liberdade de consciência, crença, culto religioso ou sentimentos e ideias dignas de respeito e veneração;
- O formato necessário comum ou vulgar do objeto ou, ainda, aquele determinado essencialmente por considerações técnicas ou funcionais.

Qual a vigência do registro?

O registro vigora por **10 anos** a partir da data do depósito, prorrogável por 3 períodos sucessivos de 5 anos cada (DIT, 2010).

Registro de Marca

Marca é o sinal visual distintivo que apresenta um produto ou serviço. Além disso, ela também simboliza para o consumidor alguns atributos da empresa fabricante do produto ou fornecedora do serviço, por exemplo: a reputação, o controle de qualidade, os investimentos em pesquisa e desenvolvimento, a qualidade do design do produto e a qualificação dos profissionais que prestam o serviço. Assim sendo, a marca permite que o consumidor associe essas qualidades aos produtos e serviços identificados por ela e é a forma mais comum de proteção da propriedade industrial. (JUNGMANN e BONETTI, 2010)



O que pode ser protegido?

Segundo Jungmann e Bonetti (2010), as marcas de produto ou serviço que podem ser protegidas são:

- Marca usada para distinguir um produto ou serviço de outro idêntico, semelhante ou afim, de origem diversa;
- Marca de certificação;
- Aquela utilizada para afirmar a conformidade de um produto ou serviço com determinadas normas ou especificações técnicas, principalmente quanto à qualidade, natureza, material utilizado e metodologia empregada;
- Marca coletiva usada para identificar produtos ou serviços provindos de membros de uma determinada entidade.

O que não pode ser protegido?

Em relação às marcas que não podem ser protegidas, Jungmann e Bonetti (2010) apresentam:

- Brasão, armas, medalha, bandeira, emblema, distintivo e monumento oficiais, públicos, nacionais, estrangeiros ou internacionais, assim como a respectiva designação, figura ou imitação;
- Letra, algarismo e data, isoladamente, exceto quando revestidos de suficiente forma distintiva;
- Expressão, desenho, figura ou qualquer outro sinal contrário à moral e aos bons costumes ou que ofenda a honra ou imagem de pessoas ou atente contra liberdade de consciência, crença, culto religioso ou ideia e sentimento dignos de respeito e veneração;
- Designação ou sigla de entidade ou órgão público, quando não requerido o registro pela própria entidade ou órgão público. Imitação ou reprodução de elemento característico ou diferenciador de título de estabelecimento ou nome de empresa de terceiros, suscetível de causar confusão ou associação com estes sinais distintivos;

- Sinal de caráter genérico, necessário, vulgar, comum ou simplesmente descritivo, quando tiver ligação com o produto ou serviço a distinguir, ou aquele empregado comumente para designar uma característica do produto ou serviço, quanto à nacionalidade, natureza, peso, valor, qualidade e época de produção ou de prestação do serviço, exceto quando revestidos de suficiente forma distintiva;
- Sinal ou expressão empregada somente como meio de propaganda;
- Cores e suas denominações, exceto se dispostas ou combinadas de modo peculiar e distintivo;
- Sinal que induza a falsa indicação quanto à origem, natureza, qualidade ou utilidade do produto/serviço a que a marca se destina;
- Imitação ou reprodução de cunho oficial, regularmente adotada para garantia de padrão de qualquer gênero ou natureza;
- Imitação ou reprodução de sinal que tenha sido registrado como marca coletiva ou de certificação por terceiro;
- Nome, prêmio ou símbolo de evento esportivo, artístico, cultural, social, político, econômico ou técnico, oficial ou oficialmente reconhecido, assim como a imitação suscetível de criar confusão, exceto quando autorizados pela autoridade competente ou entidade promotora do evento;
- Imitação ou reprodução de título, apólice, moeda e cédula da União, dos Estados, do Distrito Federal, dos Territórios, dos Municípios, ou país;
- Nome civil ou sua assinatura, nome de família e imagem de terceiros, exceto com consentimento do titular, herdeiros ou sucessores;
- Pseudônimo ou apelido conhecidos, nome artístico singular ou coletivo, salvo com consentimento do titular, herdeiros ou sucessores;
- Obra literária, artística ou científica, bem como os títulos que estejam protegidos pelo direito autoral e sejam suscetíveis de causar confusão ou associação, exceto com consentimento do autor ou titular;
- Termo técnico usado na indústria, na ciência e na arte, que possua relação com o produto ou serviço a distinguir;

- Imitação ou reprodução, no todo ou em parte, ainda que com acréscimo, de marca alheia registrada, para distinguir ou certificar produto ou serviço idêntico, semelhante ou afim, suscetível de causar confusão ou associação com marca alheia;
- Dualidade de marcas de um só titular para o mesmo produto ou serviço, exceto quando, no caso de marcas de mesma natureza, se revestirem de suficiente forma distintiva;
- A forma necessária, comum ou vulgar do produto ou de acondicionamento, ou, ainda, aquela que não possa ser dissociada de efeito técnico;
- Objeto protegido por registro de desenho industrial de um terceiro;
- Sinal que imite ou reproduza, no todo ou em parte, marca que o requerente obviamente não poderia desconhecer em razão de sua atividade, cujo titular seja sediado ou domiciliado em território nacional ou em país com o qual o Brasil mantenha acordo ou que assegure reciprocidade de tratamento, se a marca se destinar a distinguir produto ou serviço idêntico, semelhante ou afim, suscetível de causar confusão ou associação com aquela marca alheia.

Qual a vigência do registro?

A vigência do registro da marca é de **10 anos** contados da data de concessão do registro, prorrogável por períodos iguais e sucessivos. (JUNGMANN e BONETTI, 2010)

Concorrência Desleal

Segundo Jungmann e Bonetti (2010), concorrência desleal se qualifica como qualquer ato contrário às práticas honestas, no comércio ou na indústria, que confronte o livre funcionamento da propriedade intelectual e a compensação econômica que ela oferece.

Entre os diversos tipos de concorrência desleal praticados, podem ser citados os que:

- Levam vantagem em cima da realização por um terceiro;
- Provocam o descrédito dos concorrentes, fazendo calúnias sobre seus produtos/serviços;
- Infringem segredo de fábrica;
- Causam confusão em relação a origem comercial e a aparência dos produtos. Exemplo: uso de logotipo ou embalagem parecidas;
- Induzem ao erro, gerando uma falsa impressão dos próprios serviços ou produtos;
- Criam publicidades comparativas, alegando que o próprio produto é tão bom ou melhor do que o do outro.

Qual a penalidade para quem pratica concorrência desleal?

No Brasil, de acordo com a Lei de Propriedade Industrial, está prevista pena de detenção de **três meses a 1 ano** ou multa para quem comete atos de concorrência desleal.

04

SECRETÁRIA DE INOVAÇÃO

Os principais objetivos da Secretaria são proteger as criações intelectuais decorrentes das pesquisas acadêmicas, principalmente por meio de depósitos de patentes, bem como buscar sua transferência para o setor produtor de bens e serviços. A SINOVA agrega diversas competências necessárias à proteção e licenciamento das pesquisas e tecnologias que são desenvolvidas.

Dentro da Universidade, a Secretaria estabelece uma rede de contato com diversos departamentos e pesquisadores de diversas áreas do conhecimento. Da mesma forma, a Secretaria fomenta a entrada de empresas nesta rede, de forma a estabelecer uma conexão entre o mundo acadêmico e o mercado.



Pedido de Patente

1º

Preencher o formulário de pedido de patente

2º

Providenciar a assinatura do formulário

Com todos os interessados conforme consta no documento e gerar o pdf.

3º

Se a solicitação de patente conter desenhos:

Estes devem ser enviados também em arquivo separados em formato de imagem.

4º

Encaminhar:

O formulário editável, a cópia assinada em pdf e, caso haja, um ou mais arquivos de imagem para:

✉ sinova@contato.ufsc.br ou

☎ Atendimento Integrado da SINOVA

O que devo fazer para patentear um invento?

A primeira coisa a ser feita é procurar a SINOVA, mesmo havendo dúvidas sobre a patenteabilidade do invento. A Secretaria de Inovação esclarecerá e orientará o pesquisador quanto aos trâmites necessários.

Acompanhamento do pedido de patente

Após preencher os formulários e solicitar proteção, você receberá uma senha para acompanhar seu pedido, esse processo pode ser acompanhado no site: [<http://sinova2.ufsc.br/>](http://sinova2.ufsc.br/).

GLOSSÁRIO

O que é uma Patente?

Patente é um título de propriedade temporária sobre uma invenção, concedido pelo Estado aos inventores, autores ou outras pessoas, físicas ou jurídicas, que tenham direitos sobre a criação (SINOVA, 2019).

O que é Marca?

Marca é todo sinal que, visualmente, diferencia e identifica produtos e serviços. Registrar uma marca garante ao seu proprietário o direito de uso exclusivo, uma vez que sua percepção pelo consumidor pode resultar em agregação de valor aos produtos ou serviços ofertados (SINOVA, 2019).

O que é Titular?

Pessoa, física ou jurídica, que tem título. Aquele que tem uma patente, ou registro, ou certificado. Algo baseado em título. (DIT, 2010)

O que é Titularidade?

É a qualidade de titular. (DIT, 2010)

O que é Registro?

É o título dado a propriedades intelectuais de obras protegidas pelos direitos autorais, programas de computador, marcas e desenhos industriais. (DIT, 2010)

O que é Propriedade Industrial?

A propriedade intelectual abrange os direitos de patentes de invenção e de modelo de utilidade, registro de desenho industrial, registro de marcas e repressão à concorrência desleal (DIT, 2010).

O que é Inovação Tecnológica?

A concepção de novo produto ou processo de fabricação, bem como a agregação de novas funcionalidades ou características ao produto ou processo que gere melhorias e efetivo ganho de produtividade ou qualidade, gerando maior competitividade no mercado (SINOVA, 2019).

Ganhos Econômicos

Considera-se “ganho econômico” todo e qualquer resultado monetário de exploração econômica, seja ela direta ou indireta, através de licença ou cessão de direito de propriedade intelectual da UFSC.

LEGISLAÇÃO

Direito autoral

Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 – Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.

Acesso: <<http://www.planalto.gov.br/ccivil/leis/l9610.htm>>

Decreto nº 4.533, de 19 de dezembro de 2002 – Regulamenta o art. 113 da Lei no 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, no que se refere a fonogramas, e dá outras providências.

Acesso a lei <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9610.htm>

Lei nº 10.994, de 14 de dezembro de 2004 – Dispõe sobre o depósito legal de publicações, na Biblioteca Nacional, e dá outras providências.

Acesso: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2004/Lei/L10994.htm>

Propriedade Intelectual

Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996 – Regula os direitos e obrigações relativos a Propriedade Intelectual.

Acesso: <<http://www.planalto.gov.br/ccivil/leis/l9279.htm>>

Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 – Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.

Acesso a lei <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9610.htm>

Decreto nº 2.553, de 16 de abril de 1998 – Regulamenta os artigos 75 e 88 a 93 da lei 9.279, de 14 de maio de 1996, que regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial.

Acesso: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/D2553.htm>

Decreto nº 3.201, de 06 de outubro de 1999 – Dispõe sobre a concessão, de ofício, de licença compulsória nos casos de emergência nacional e de interesse público de que trata o art. 71 da lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996.

Acesso: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/D3201.htm>

Lei nº 10.196, de 14 de fevereiro de 2001 – Altera e acresce dispositivos à Lei no 9.279, de 14 de maio de 1996, que regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial, e dá outras providências.

Acesso: <http://www.planalto.gov.br/ccivil/leis/LEIS_2001/L10196.htm>

Programa de computador

Lei nº 9.609 de 19 de fevereiro de 1998 – Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências.

Acesso: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9609.htm>

Decreto nº 2.556, de 20 de abril de 1998 – Regulamenta o registro previsto no art. 3º da Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências.

Acesso a lei <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/d2556.htm>

Propriedade industrial

Lei nº 9.609 de 19 de fevereiro de 1998 – Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996 – Regula os direitos e obrigações relativos a Propriedade Intelectual. (Artigos 94 ao 123).

Acesso: <<http://www.planalto.gov.br/ccivil/leis/l9279.htm>>

REFERÊNCIAS

DEPARTAMENTO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA (DIT). **Guia de Propriedade Intelectual**. Florianópolis: Ufsc, 2010. 36 p.

INPI. **Manual para o Depositante de Patentes**. 2015. Disponível em: <http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/patente/arquivos/manual-para-o-depositante-de-patentes.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2020.

INPI. **O que é desenho industrial?** Disponível em: http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/desenho/arquivos/MinutaManualDI_cap02.pdf. Acesso em: 7 ago. 2017.

INPI. **Programa de computador - Mais informações**. Disponível em: <http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/programa-de-computador/guia-completo-de-programa-de-computador>. Acesso em: 12 fev. 2019.

JUNGMANN, Diana de Mello; BONETTI, Esther Aquemi (Comp.). **Inovação e propriedade intelectual: Guia para o docente**. Brasília: Senai, 2010. 97 p.

RANKINGS. **Global Innovation Index 2019 rankings**. Disponível em: <https://www.globalinnovationindex.org/gii-2019-report>. Acesso em: 07 out. 2019

SINOVA (Santa Catarina) (Ed.). **Bases de Informação Tecnológica**. 2020. Disponível em: <https://sinova.ufsc.br/propriedade-intelectual/bases-de-informacao-tecnologica/>. Acesso em: 14 fev. 2020.

SINOVA (Santa Catarina) (Ed.). **Busca de patentes**. 2018. Disponível em: <https://sinova.ufsc.br/propriedade-intelectual-ufsc/busca-de-patentes/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

SINOVA (Santa Catarina) (Ed.). **Formulários para Solicitação de Proteção**. 2020. Disponível em: <https://sinova.ufsc.br/propriedade-intelectual-ufsc/formularios-dit/>. Acesso em: 14 fev. 2020.

SINOVA (Santa Catarina) (Ed.). **Direito Autoral**. 2019. Disponível em: <https://sinova.ufsc.br/propriedade-intelectual/direito-autoral/>. Acesso em: 14 fev. 2020.

SINOVA (Santa Catarina) (Ed.). **Perguntas Frequentes**. 2018. Disponível em: <https://sinova.ufsc.br/perguntas-frequentes/>. Acesso em: 10 ago. 2019.

SUGAHARA, C. R. JANNUZZI, P. de M. **Estudo do uso de fontes de informação para inovação tecnológica na indústria brasileira**. Ciência da Informação, Brasília, v. 34, n. 1, p.45-56, jan./abr. 2005.

Projeto gráfico: Jéssica Boesing e Luiza Ramos.

Ícones: Freepik, distribuídos por Flaticon • <www.flaticon.com/>.

Ilustrações: Freepik • <www.freepik.com/>.

Coordenação do Design de Produto / UFSC Bloco A • Sala 140 • 1º
Andar Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC Campus Reitor
João David Ferreira Lima • Bairro Trindade • Florianópolis - SC - Brasil
CEP 88040-900 • +55 (48) 3721-3728 • <www.designproduto.ufsc.br>

Março de 2020.

Como referenciar este livro: PAZMINO, Ana Veronica. Org. Guia de
Propriedade Industrial. Florianópolis: UFSC, 2020. Disponível em: [www.
designproduto.ufsc.br](http://www.designproduto.ufsc.br). Acesso em: (colocar o ano de acesso).





ISBN: 978-65-00-04157-6

CD



9 786500 041576