



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUDESTE DE MINAS GERAIS

Inovação, Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia

Rio Pomba
Fevereiro 2012

Inovação, Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia

1ª edição

Laura de Fátima Fonseca Campos

Maria Luíza Firmiano Teixeira

Karla Lúcia da Mota

Jonas de Paiva Potros

Maurilio Lopes Martins

Charles Okama de Souza

Daniela de Mattos Estavanati

Mateus Fontes Lourenço

Annik Passos Marôcco

Rio Pomba – MG

2012

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
SUDESTE DE MINAS GERAIS**

Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia – NITTEC

Esta publicação é parte do:

Projeto “Implantação do núcleo de inovação tecnológica e de proteção ao conhecimento no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais” desenvolvido pelo Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia – NITTEC do IF Sudeste MG.

APOIO:



Autores:

Laura de Fátima Fonseca Campos (Graduada em Economia Doméstica pela Universidade Federal de Viçosa - MG, graduanda em Administração do IF Sudeste MG - *Campus* Rio Pomba e bolsista de Apoio Técnico – FAPEMIG do Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia do IF Sudeste MG - *Campus* Rio Pomba).

Maria Luíza Firmiano Teixeira (Graduada em Direito pela Universidade Federal de Juiz de Fora – MG, Especialista em Processo Civil pela associação Universidade Anhanguera e Instituto Brasileiro de Direito Processual – IBDP e Coodenadora de Propriedade Intelectual do Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia do IF Sudeste MG).

Karla Lúcia da Mota (Graduanda em Administração do IF Sudeste MG - *Campus* Rio Pomba e Ex-bolsista de iniciação científica – FAPEMIG do Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia do IF Sudeste MG).

Jonas de Paiva Potros (Graduando em Ciência da Computação do IF Sudeste MG - *Campus* Rio Pomba e Ex-bolsista de iniciação científica – FAPEMIG do Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia do IF Sudeste MG).

Maurilio Lopes Martins (Doutor em Microbiologia Agrícola pela Universidade Federal de Viçosa – MG, e Gerente de Inovação Tecnológica do Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia do IF Sudeste MG - *Campus* Rio Pomba).

Charles Okama de Souza (Mestre em Administração pela Universidade Federal de Viçosa – MG, e Gerente de Prospecção de Oportunidade de Inovação do Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia do IF Sudeste MG - *Campus* Rio Pomba).

Mateus Fontes Lourenço (Graduando em Ciência da Computação do IF Sudeste MG - *Campus* Rio Pomba e bolsista de Iniciação Científica

Institucional do Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia do IF Sudeste MG - *Campus* Rio Pomba).

Daniela de Mattos Estavanati (Graduando em Administração do IF Sudeste MG - *Campus* Rio Pomba e bolsista de Iniciação Científica – FAPEMIG do Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia do IF Sudeste MG - *Campus* Rio Pomba).

Annik Passo Marôcco (Mestre em Administração com ênfase em Ciência, Tecnologia e Inovação pela Universidade Federal de Viçosa – MG, e Diretora do Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia do IF Sudeste MG).

APRESENTAÇÃO

Com a finalidade de facilitar o entendimento dos conceitos básicos em inovação, propriedade intelectual e transferência de tecnologia, a equipe do Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia (NITTEC) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais (IF Sudeste MG) elaborou esta cartilha.

A produção de conhecimento e a inovação tecnológica passaram a ditar crescentemente as políticas de desenvolvimento dos países, onde o conhecimento é o elemento central das novas estruturas econômicas que surgem, e a inovação passa a ser o veículo de transformação desse conhecimento em riqueza e melhoria da qualidade de vida das sociedades (INMETRO, 2003). Neste contexto, buscando dispositivos legais que fomentem um cenário favorável ao desenvolvimento tecnológico e ao incentivo à inovação, o Brasil criou em 2 dezembro de 2004 a Lei nº 10.973, denominada “Lei da Inovação”.

Desta forma, serão abordados nesta cartilha conceitos de inovação e invenção, os tipos de inovação, os sistemas de inovação e incentivos fiscais à inovação no Brasil. Além disso, serão abordados assuntos relacionados à propriedade intelectual, tais como: conceitos de propriedade industrial, direito autoral e *sui generis*, registros de propriedade intelectual, transferência de tecnologia e *royalties*.

ÍNDICE

Capítulo 1 – INOVAÇÃO.....	1
1.1 - Tipos de Inovação	1
1.2- Os Sistemas de Inovação	2
1.3- Contexto Nacional de Inovação	4
 Capítulo 2 – LEIS DE AMPARO	 7
 Capítulo 3 – PROTEÇÃO DO CONHECIMENTO.....	 9
3.1- Propriedade Intelectual	9
3.2 - Propriedade Industrial	9
3.2.1– Patentes	10
3.2.2– Marcas	14
3.2.3– Desenho Industrial	16
3.2.4– Indicação Geográfica	17
3.3 - Direito Autoral	18
3.4 - Programa de Computador	19
3.5 - Cultivares	20
 Capítulo 4 – TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA	 22
4.1– Transferência de Tecnologia e Royalties	22
 Capítulo 5 – NITTEC: Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia	 23
Referências Bibliográficas	25

Capítulo 1 – INOVAÇÃO

O desenvolvimento econômico e social de um país é influenciado por sua competitividade, sendo pré-requisito, a ação de inovar. O processo de inovação está baseado na implantação de novos produtos, tecnologias e recursos que garantem a geração de conhecimentos que tenham aplicabilidade ou aceitação prática no mercado (LOCATELLI e GASTMANN, 2011).

Estes princípios são considerados por empresas com destaque internacional, que consideram a inovação tecnológica como “uma condição essencial para estimular o processo econômico de um país e garantir o sucesso de suas empresas num mercado extremamente competitivo e dinâmico” (LEITE, 2005).

1.1– Tipos de Inovação

As atividades inventivas são diversas apresentando especificidades para cada campo do conhecimento. Os tipos mais comuns de inovação podem ser classificados segundo os tópicos a seguir:

1.1.1 – Inovação de produto: É a introdução de um produto/serviço novo ou de significativamente melhoria em um produto/serviço em relação aos já existentes no mercado, tanto em relação às características funcionais como às de usos previstos. Um exemplo de inovação de produto trata-se de automóvel com câmbio automático em comparação ao convencional e um exemplo de inovação de serviço refere-se ao serviço bancário via internet.

1.1.2 – Inovação de processo: É a implementação de um novo método de produção de produto/serviço (técnicas, equipamentos, software) ou de distribuição (logística), visando o aumento de produtividade e a redução de

custos. Um exemplo seria a introdução de novos equipamentos de automação em uma linha de produção.

1.1.3 – Inovação organizacional: É a implementação de um novo método organizacional, visando à melhoria do desempenho de uma organização, podendo ser uma nova prática de negócio, uma nova organização do local de trabalho ou de suas relações externas. A implementação do Sistema de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (SISP&D&I) pelo NITTEC, que tem como objetivo centralizar as informações relacionadas ao desenvolvimento de pesquisas na instituição, facilitando o desenvolvimento de novos projetos para angariar recursos junto a órgãos de fomento, trata-se de um exemplo deste tipo de inovação.

1.1.4 – Inovação de marketing: É a implementação de novos métodos de marketing com melhorias no design e na embalagem do produto, além de mudanças significativas no posicionamento do produto, em sua promoção ou na fixação de preços junto ao mercado. Um exemplo seria a introdução de um sistema de franquia, de vendas diretas ou varejo exclusivo, e de licenciamento do produto. Outro exemplo seria a introdução de salas de exposição de móveis, redesenhadas de acordo com temas, que permita ao consumidor visualizar os produtos em ambientes permanentemente decoradas.

1.2– Os Sistemas de Inovação

O Sistema Nacional de Inovação é um conjunto de agentes e instituições (grandes e pequenas empresas, públicas e privadas; universidades e agências governamentais) articulados com base em práticas sociais, que constituem, executam e participam de modo relevante na inovação tecnológica do país, apoiado fortemente pelas políticas de governo (INMETRO, 2003).

Carvalho (2009), observou que uma multiplicidade de agentes contribuem para a geração, difusão e uso da inovação, demonstrando que este

é um ambiente complexo, ou seja, a inovação consiste em um fenômeno sistêmico e interativo, caracterizado por diferentes tipos de cooperação.

As inter-relações dos agentes e instituições determinam a eficiência da produção, assim como da difusão e o uso de novos conhecimentos. Esses agentes estão ligados através de fluxos financeiros (fomento governamental e de empresas), legislações nacionais como a Lei de Propriedade Industrial, fluxos tecnológico, científico e de informação e por último o intercâmbio de profissionais entre universidades e empresas (CAMPOS, 2003).

Dentro do Sistema Nacional de Inovação existem as incubadoras de empresas e os parques tecnológicos. As incubadoras de empresas, normalmente ligadas a instituições de ensino e pesquisa, visam dar suporte (laboratórios, cursos de capacitação e/ou recursos humanos especializados) as novas empresas aumentando suas chances de sobrevivência no mercado. Por outro lado, o parque tecnológico é o conjunto de empresas e instituições de pesquisa que interagem, criando um ambiente propício à inovação tecnológica. Um exemplo de sistema inovativo é o Vale do Silício localizada na Califórnia, USA, sede de empresas de alto conteúdo tecnológico, como a Microsoft, fruto da interação universidade/empresa (INMETRO, 2003).

Além das incubadoras e dos parques tecnológicos, temos os Arranjos Produtivos Locais (APLs) que são aglomerações de empresas, localizadas em um mesmo território, desenvolvendo atividades econômicas relacionadas, produtivas e com vínculos de articulação, interação, cooperação e aprendizagem entre si e com o governo e instituições de ensino e pesquisa (INMETRO, 2003).

Desta forma, o processo de inovação requer uma forte parceria tecnológica, envolvendo os diferentes agentes num processo interativo de construção de meios e fins comuns, que facilitam e tornam produtivo o ambiente, para gerar novas idéias, descobertas e invenções passíveis de serem implementadas nos mercados.

1.3– Contexto Nacional de Inovação

A produção de conhecimento e a inovação tecnológica ditam o crescimento das políticas de desenvolvimento dos países. Neste contexto, o conhecimento é o elemento central das novas estruturas econômicas que surgem e a inovação o veículo de transformação desse conhecimento em riqueza e melhoria da qualidade de vida das sociedades (INMETRO, 2003).

Assim, buscando dispositivos legais que contribuíssem com o desenvolvimento tecnológico do país, e que fomentassem a inovação e a pesquisa científica e tecnológica no denominado “ambiente produtivo”, que o Brasil criou a “Lei da Inovação” - Lei nº 10.973, regulamentada pelo Decreto nº 5.563 de 11 de outubro de 2005.

Podemos dizer que esta lei está organizada em torno de três eixos para a inovação no país:

I- A constituição de ambientes especializados e cooperativos de inovação entre as Universidades, Institutos Tecnológicos e Empresas

A legislação estimula a aliança e o desenvolvimento de projetos cooperativos objetivando a geração de produtos e processos inovadores entre universidades, institutos tecnológicos e empresas, contemplando:

- ✓ Estruturação de redes e projetos internacionais de pesquisa tecnológica;
- ✓ Ações de empreendedorismo tecnológico;
- ✓ Criação de incubadoras e parques tecnológicos, como incentivo ao espírito empreendedor.

Além disso, a lei permite as Instituições de Ciência e Tecnologia (ICT's), mediante remuneração:

- ✓ Compartilhar seus laboratórios, equipamentos, instrumentos, materiais e demais instalações com empresas (de micro ou de pequeno porte) para a realização de atividades de incubação;

- ✓ Ceder seus laboratórios, equipamentos, instrumentos, materias e demais instalações a empresas nacionais e organizações privadas sem fins lucrativos.

II - Estímulo a participação das ICT's no processo de inovação

Este eixo tem o objetivo de permitir que as ICT's:

- ✓ Celebrem contratos de transferência de tecnologia;
- ✓ Prestem serviços especializados voltados para a inovação à instituições públicas e privadas;
- ✓ Realizem parceria com instituições públicas e privadas para pesquisa científica e tecnológica de desenvolvimento de tecnologia, produtos ou processos;
- ✓ Garantem às ICT's a titularidade da Propriedade Intelectual dos resultados obtidos.

Buscando atingir as metas enumeradas acima e para melhor gerenciar a política de inovação, a Lei determina que cada ICT constitua um Núcleo de Inovação Tecnológica (NIT) próprio ou em associação com outras ICTs.

Como benefícios, segundo a Lei de Inovação, o pesquisador público que realiza atividades de pesquisas aplicada, fará jus a bolsa de estímulo à inovação e pagamento ao servidor público de adicional variável não-incorporável à remuneração permanente, ambos com recursos captados pela própria atividade; a participação mínima de 5% (cinco por cento) e máxima de 1/3 (um terço) nas receitas auferidas pela instituição por meio da propriedade intelectual e a licença não-remunerada para a constituição de empresa de base tecnológica.

III - Incentivo à Inovação na Empresa

As empresas são estimuladas a investir em inovação utilizando os seguintes dispositivos:

- ✓ Utilização de laboratórios, equipamentos e instalações das ICT's para realizar atividade de pesquisa, mediante remuneração;
- ✓ Firmar parcerias com as ICT's para realizar atividade conjuntas de pesquisas científicas e tecnológica e desenvolvimento de tecnologia, produto ou processo;
- ✓ Concessão pelo poder público de recursos financeiros, humanos, materiais ou infra-estrutura para apoio a pesquisa e desenvolvimento, atendendo às prioridades da política industrial e tecnológica do país;
- ✓ Prestação de serviços aos órgãos públicos da administração pública referentes à determinadas atividades de pesquisa e desenvolvimento tecnológico, à solução de problema técnico específico, ou à obtenção de produto ou processo inovador;
- ✓ Concessão de benefícios fiscais para o estímulo a inovação na empresa, tais como a Lei do Bem (incentivos fiscais à inovação) e a Lei do MEC (incentivo adicional).

Capítulo 2 – LEIS DE AMPARO

O processo de incentivo à inovação demanda um arcabouço legal consistente. Assim sendo, a inovação e a Propriedade Intelectual são temas constantes do Poder Legislativo.

Além da Lei de Inovação, foram editadas outras legislações de incentivo, tal qual a Lei do Bem nº 11.196/05, voltada para empresas privadas que invistam em inovação. Estas poderão abater do imposto de pessoa jurídica os gastos com pesquisa, ainda que efetuados em parceria com ICTs¹. Podemos encontrar ainda, leis estaduais e municipais de auxílio à inovação em consonância com o arranjo produtivo local.

Também não podemos nos esquecer do projeto de Lei nº 619, oriundo da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC), da Academia Brasileira de Ciências (ABC) e do Conselho Nacional de Secretários Estaduais para Assuntos de CT&I (Consecti), que visa instituir o Código Nacional de Ciência e Tecnologia. Um importante instrumento legislativo que afina a dinâmica da pesquisa com caráter inovador e as demais legislações existentes.

Quanto à Propriedade Intelectual, encontra amparo na Constituição Federal e em uma série de leis e decretos infraconstitucionais, de forma resumida:

Constituição da República (1988) – artigo 5º XXVII, XXVIII e XXIX; 218 e 219

Lei nº 9.279/96 (Lei de Propriedade Industrial)

Lei nº 9.456/97 (Lei de *Cultivares*)

Lei nº 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais)

Lei nº 9.609/98 (Programa de Computador)

Lei nº 11.484/07 (Topografia de Circuitos Integrados)

¹ Para maiores detalhes ver também Instrução Normativa RFB nº 1.187 de 29 de agosto de 2011, editada pela Receita Federal do Brasil.

Vale ressaltar que a lei de Direitos Autorais, em virtude da inserção de novas tecnologias, está passando por um importante processo de revisão, consubstanciado no projeto de lei de autoria do Ministério da Cultura e população (através de consulta pública).

Capítulo 3 – PROTEÇÃO DO CONHECIMENTO

3.1 – Propriedade Intelectual

Atualmente, a proteção à inovação tem sido de fundamental importância para que haja interesse em se desenvolver novas tecnologias. Desta forma, segundo Locatelli e Gastmann (2011), a Propriedade Intelectual é um dos instrumentos utilizados pelos países desenvolvidos, tendo como objetivo o desenvolvimento econômico, tecnológico e científico do país.

Com o amparo jurídico da propriedade intelectual, os inventores recebem o direito do devido reconhecimento e de desfrutar de um ganho financeiro, além da proteção contra terceiros de explorarem suas invenções.

Assim, pode-se definir Propriedade Intelectual passível de proteção, tudo o que é criado pelo intelecto humano como músicas; objeto de decoração; programas de computadores, produção literária, entre outros. No entanto, vale lembrar que “idéias” são passíveis de proteção somente quando devidamente materializadas (INMETRO, 2003).

Cada país possui leis próprias para regular o regime de Propriedade Intelectual em seus domínios. No Brasil, as principais legislações sobre o tema são as leis nº 9.279/96 (Propriedade Industrial), nº 9.456/97 (Cultivares), nº 9.609/98 (Lei de *Software*) e nº 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).

3.2 – Propriedade Industrial

A Propriedade Industrial é uma subdivisão de propriedade intelectual e abrange as patentes, marcas, desenho industrial, indicações geográficas e também a proteção de cultivares. No Brasil, o órgão responsável pelo registro de Propriedade Industrial, à exceção das cultivares, é o Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI). O Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento (MAPA) o responsável pelas cultivares.

O INPI é uma autarquia Federal vinculada ao Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, sendo reconhecido como autoridade Internacional de Busca e Exame Preliminar de Patentes no âmbito do Tratado de Cooperação de Patentes (INMETRO, 2003).

3.2.1 – Patentes

É possível de patente qualquer invenção (produto novo) ou aperfeiçoamento (novo processo) que possua uma utilidade industrial, ou seja, que apresente uma solução tecnológica para um problema específico. É um título que confere ao seu detentor o reconhecimento por sua criatividade e o direito de uso exclusivo da invenção, assim como recompensa material.

Podemos destacar dois tipos de patentes:

- ✓ Patente de Invenção (PI) que é uma das formas mais conhecidas de proteção industrial e abrange uma grande quantidade de criações em diferentes áreas do conhecimento (INMETRO, 2003). Seu prazo de vigência é de 20 anos, contados da data de depósito, e o prazo de vigência é de no mínimo 10 (dez) anos, a contar da data de concessão. Como exemplo pode-se citar o forno a gás em face do forno de microondas.
- ✓ Modelo de Utilidade (MU) é uma nova forma, disposição ou projeto que resulte em melhoria funcional de uso ou de fabricação de um produto já existente ou que traz um aperfeiçoamento na sua aplicação. Seu prazo de vigência é de 15 anos, contados da data de depósito, e o prazo de vigência é de no mínimo 7 anos, a contar da data de concessão. Como exemplo pode-se citar a bicicleta em face à bicicleta ergométrica.

Para proteger um invento, pode-se adotar a estratégia do “segredo comercial” ou a obtenção de uma patente. Se o inventor considera que sua invenção tem valor comercial ou mesmo científico, ele deve considerar o depósito da patente para se proteger, ou seja, garantir seus direitos de proprietário, procurando o escritório nacional de patentes, que no Brasil é o

INPI, e preencher o pedido de patente. Para que ele tenha sucesso no patenteamento do seu invento, ele deve:

- ✓ Avaliar se o invento tem possibilidade de ser comercializado;
- ✓ Associar-se com parceiros, para desenvolver ou comercializar o invento;
- ✓ Manter sigilo até o depósito do pedido de patente;
- ✓ Definir claramente quais serão os direitos de cada participante no caso de haver uma equipe desenvolvendo um invento.

Se protegendo por meio da patente, o inventor excluir terceiros de fabricar, utilizar, importar ou vender o invento sem o seu consentimento, em todo território nacional. Além disso, ele pode permitir ou licenciar para terceiros, o direito de utilizarem a patente em termos mutuamente acordados ou vender os direitos sobre o invento a qualquer pessoa, que então se tornará o novo titular da patente.

Mas, o que pode e o que não pode ser patenteado? Segundo a Lei n.º 9.279/96 – Lei da Propriedade Industrial - **não** são consideradas invenções:

- ✓ 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;
- ✓ Apresentação de informações;
- ✓ Regras de jogos;
- ✓ Técnicas e métodos operatórios, 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.

Vale resaltar que para que haja a proteção de uma patente, a “ideia” deve estar concretizada em forma tangível, e é necessário que a invenção atenda aos requisitos de **novidade**, **atividade inventiva** e **aplicação industrial**.

No requisito **novidade**, para que seja concedido o pedido de patente, o INPI é obrigado, por Lei, a realizar uma busca prévia, chamada de Busca de Anterioridade, em todo o estado da técnica. De acordo com a Lei da Propriedade Industrial (BRASIL, 1996), estado da técnica é “constituído por tudo aquilo tornado acessível ao público antes da data de depósito do pedido de patente, por descrição escrita ou oral, por uso ou qualquer outro meio, no Brasil ou no exterior”. Mesmo que se encontre algo parecido com o objeto de invenção, o inventor pode desenvolver uma nova solução que supere a matéria encontrada e assim, alcançar a proteção patentária (INMETRO, 2003).

A **atividade inventiva** é alcançada quando um técnico, especialista no assunto, considerar que os resultados da pesquisa não são evidentes ou óbvios em relação ao estado da técnica (FEDERMAN, 2006). Já o requisito de **aplicação industrial**, implica que a invenção deve ter aplicação seriada e industrial em qualquer meio produtivo.

Com relação a busca de anterioridade, o inventor, depositante, pode escolher diferentes estratégias de acordo com seus objetivos, condições financeiras e disponibilidade. Segundo Federman (2006), as formas de buscas podem ser classificadas em busca individual, busca isolada, busca no site do INPI e busca nos bancos de patentes de outros países:

I - Busca individual

O interessado comparece ao Banco de Patentes do INPI; e o técnico, especializado na área de busca, classifica o assunto a ser buscado. Depois o próprio interessado realiza a busca na área de seu interesse.

II - Busca isolada

O interessado solicita que o próprio técnico do INPI realize a busca em seu lugar, pois este analisa os documentos encontrados com uma visão

diferente, verificando as semelhanças entre os vários pedidos de patente encontrados, principalmente aqueles que poderão impedir a concessão da patente futuramente. Após isso, o solicitante da busca decide se deve ou não prosseguir com o depósito do pedido de patente.

III - Busca no site do INPI

O INPI disponibiliza o site www.inpi.gov.br para a realização de uma busca virtual. O interessado deve utilizar palavras-chave, nome de depositantes e/ou inventores, título do pedido de patente, número do pedido depositado, e caso encontre algum documento de interesse, este deve solicitar ao INPI sua cópia.

IV - Busca nos sites de bancos de patentes internacionais

Todos os países industrializados disponibilizam seus bancos de patentes via internet, permitindo o acesso gratuito a qualquer interessado. Assim, qualquer pessoa pode acessar os links para busca nos bancos de patentes mais consultados:

- Banco de patente internacional:
<http://www.wipo.int/patentscope/search/en/structuredSearch.jsf>;
- Banco de patente americano:
<http://patft.uspto.gov/netahtml/PTO/search-bool.html>;
- Banco de patente japonês:
<http://www19.ipdl.inpit.go.jp/PA1/cgi-bin/PA1INIT?1305573465625>;
- Banco de patente europeu:
http://worldwide.espacenet.com/advancedSearch?locale=en_EP.
- Além destes bancos, os interessados também podem utilizar o site:
http://www.google.com.br/advanced_patent_search.

Ainda, com relação ao requisito de novidade, é necessário um aprofundamento a respeito do sigilo e da publicação sobre a patente. Como já dito, a primeira condição para patentear é a novidade. Se a criação for de

conhecimento do público, considera-se que a mesma faz parte do estado da técnica, não podendo mais ser patenteada. Desta forma, é necessário manter sigilo sobre a invenção, a fim de se evitar que terceiros se beneficiem da invenção e que o inventor possa desfrutar dos direitos inerentes ao registro de patente.

Segundo a Lei de Propriedade Industrial, (BRASIL,1996), “não será considerada como estado da técnica a divulgação de invenção ou modelo de utilidade, quando ocorrida durante os 12 meses que precederem a data de depósito ou a prioridade mais antiga do pedido de patente, se promovida pelo inventor”. Desta forma, este período de 12 meses é chamado de “Período de Graça”, onde o invento pode ser publicado ou apresentado em um seminário ou uma exposição, lembrando que o pedido de depósito de patente deve ser feito no prazo acima para que a divulgação da invenção não seja considerada como anterioridade (CAMPOS, 2011).

3.2.2 – Marcas

Marca é todo sinal distinto, visualmente perceptível, utilizado para identificar e distinguir produtos e serviços de outros semelhantes ou afins, além de certificar a conformidade dos mesmos com determinadas normas ou especificações técnicas (INPI, 2002).

Pode-se dizer que uma marca só existe se ela for legalmente registrada. Sua proteção garante ao seu titular totais direitos de uso em todo território nacional e permite aos consumidores identifica e distinguir produtos e serviços similares, de forma a garantir a imagem e a reputação da empresa aumentando sua competitividade no mercado.

Os sinais utilizados como marca precisam atender a algumas condições, tais como:

- ✓ Ser distintivo, de forma que os consumidores possam distinguí-lo identificando um produto particular, em detrimento às demais marcas que identificam outros produtos no mercado;

- ✓ Não deve ser enganoso, ou seja, não deve induzir os consumidores a erro quanto à natureza ou à qualidade do produto;
- ✓ Não deve ser contrário à moral ou à ordem pública;
- ✓ Não deve ser idêntico ou ser passível de confusão com uma marca existente. Isso pode ser verificado através de buscas e pesquisas no escritório nacional de marcas, ou pela oposição de terceiros que postulem direitos similares.

Segundo a Lei da Propriedade Industrial, sinais de proibição legais, brasões, emblemas, monumentos, sinais contrários à moral e aos bons costumes, termos técnicos, sinais sonoros, gustativos e olfativos, não podem ser registrado como marca.

De acordo com o INMETRO (2003), marca pode ser apresentada das seguintes maneiras:

Apresentação da Marca		
Marca Nominativa	Marca Figurativa	Marca Mista
Formada por uma ou mais palavras do alfabeto romano, admitindo a mistura de letras e números.	Formada por desenho, imagem, símbolo ou qualquer forma estilizada de letra/número, isoladamente.	Formada pela combinação de elementos nominativos e figurativos, apresentando a grafia de forma estilizada.
Exemplos		
 INMETRO	 BANCO DO BRASIL	 EMPRESA BRASILEIRA DE PESQUISA DE AGROPECUÁRIA

A Lei da Propriedade Industrial (BRASIL, 1996), também assegura a qualquer pessoa física ou jurídica, de direito público ou privado, requerer o registro de marca. Esta tem um prazo de vigência de 10 anos contados a partir da data de sua concessão, podendo este prazo ser prorrogado por períodos

iguais e sucessivos por meio de pedido do titular no último ano de vigência do registro ou nos seis meses imediatamente subsequentes, mediante pagamento de retribuição adicional. Passado esse prazo, caso não seja prorrogado seu prazo de vigência junto ao INPI, a marca cai em domínio público.

Para realizar o pedido de registro de marca, o interessado deve procurar o INPI, realizar uma busca prévia, preencher um formulário com os dados da marca a ser registrada e do depositante, e realizar o pagamento da retribuição específica (INPI, 2002). No caso de marca figurativa, mista ou tridimensional, é necessário apresentar os desenhos e a indicação de cores, se for o caso. O andamento dos processos de pedido podem ser acompanhados diretamente no site do INPI (www.inpi.gov.br).

3.2.3 – Desenho Industrial

Desenho industrial, na concepção da Lei da Propriedade Industrial (BRASIL, 1996), é todo o *design* (forma plástica ornamental de um objeto ou um conjunto ornamental de linhas e cores) aplicado a um produto, proporcionando à este, um visual novo, e original e que tenha aplicação industrial.

Não podem ser registrados, como desenho industrial:

- ✓ Desenhos contrários à moral e os bons costumes que ofenda a honra ou a imagem de pessoas, que atente contra a liberdade de consciência, crença, culto religioso ou idéia e sentimentos;
- ✓ A forma necessária, comum ou vulgar do objeto.

O registro do desenho industrial é válido por um prazo mínimo de 10 anos, contados a partir da data de seu depósito, podendo ser, este prazo, prorrogado por mais 3 períodos sucessivos de 5 anos cada. Para isso, o interessado deve efetuar o pedido durante o último ano de vigência do registro. Vale lembrar que este registro é válido em todo o território brasileiro.

Para realizar o registro, o interessado deve depositar o pedido junto ao INPI, por meio do preenchimento do formulário e a entrega do requerimento no

local onde é feito o depósito ou ainda no site do próprio INPI. Estes documentos estão disponíveis no site do próprio INPI.

De acordo com Norio Ohga, presidente da Sony, o sucesso de um produto da empresa no mercado está intimamente relacionado ao seu *design*. Assim, segundo ele "Na Sony, supomos que todos os produtos de nossos concorrentes terão basicamente a mesma tecnologia, o mesmo preço, o mesmo desempenho e as mesmas características. O *design* é a única coisa que diferencia um produto do outro no mercado."

3.2.4 – Indicação Geográfica

Entende-se como Indicação geográfica o sinal utilizado em produtos estabelecendo que são originários de uma determinada área geográfica e que possuem qualidades ou reputação relacionadas ao local de origem (JUNGMANN e BONETTI, 2010).

A titularidade, conforme estabelecido pela Lei da Propriedade Industrial, (BRASIL, 1996), restringe o uso da Indicação Geográfica aos produtores e prestadores de serviço estabelecidos no local, exigindo-se em relação às denominações de origem, o atendimento de requisitos de qualidade. O titular, tem direito de tomar medidas contra aqueles que estejam fabricando, importando, exportando, etc., produto que apresente falsa Indicação Geográfica.

Dentro das peculiaridades das Indicações de Procedência e das Denominações de Origem, o período para o uso do direito é o mesmo da existência do produto ou serviço reconhecido, não sendo estabelecido prazo de vigência.

No Brasil, as indicações geográficas são classificadas pela Lei como denominação de origem e indicação de procedência. A primeira designa produto ou serviço cujas qualidades ou características se devam exclusiva ou essencialmente ao meio geográfico, incluídos fatores naturais e humanos. Como exemplos destacam-se o queijo Roquefort da França; o vidro Boêmia da

República Tcheca e o vinho espumante Champagne da França. Já a indicação de procedência Refere-se ao local de extração, produção ou fabricação do produto ou serviço (CAMPOS, 2011). No Brasil algumas comunidades produtoras conseguiram o registro de suas indicações de procedência, obtendo com isso, grande valorização de seus produtos e conseqüente o aumento de seu desempenho comercial como o Vale dos Vinhedos, Pampa Gaúcho, vale do Sinos, etc. (JUNGMANN e BONETTI, 2010).

3.3 – Direito Autoral

O Direito Autoral protege as obras originais de criação intelectual nos domínios das artes, da música, das ciências e da literatura, ou seja, protege as formas e os modos de expressão das obras e não as idéias de seus autores, diferente dos Direitos de Propriedade Industrial, que protegem a aplicação prática das invenções (DUARTE e PEREIRA, 2009).

Desta forma, consolidada na Lei nº. 9.610 – Lei de Direito Autoral, o criador de obra intelectual (escritores, artistas, compositores musicais, pesquisadores) tem seus direitos morais e patrimoniais reconhecidos sobre sua criação (obra). O direito moral garante ao autor o direito de ter seu nome impresso na obra, e assegura a este os direitos de modificá-la ou mesmo de proibir sua divulgação. O direito patrimonial, regula as relações jurídicas da utilização econômica das obras intelectuais, ou seja, o retorno financeiro do uso e da exploração da obra.

Por meio do direito moral, o autor pode pleitear o direito de ser reconhecida a sua autoria sobre a obra, ou seja, seu nome é mencionado quando a obra é utilizada, e o direito à manutenção da integridade da obra, podendo rejeitar modificações na obra, ou ainda, utilizações em contextos que possam causar prejuízos à reputação ou à honra do autor (DIREITOS... s.d.). De acordo com a Lei, o prazo de proteção aos direitos autorais é por toda a vida do autor e pelo período de 70 anos, após sua morte, contados de 1º de janeiro do ano subsequentes ao de seu falecimento.

Como exemplos de obras asseguradas pela Lei, pode-se citar composições musicais que tenham ou não letra (poesia), obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive cinematográficas, obras fotográficas, desenhos, pinturas, gravuras, esculturas, arte cinética, ilustrações, etc. Por outro lado, o que não é protegido como Direitos Autorais são as idéias, os sistemas ou métodos de fazer algo, conceitos matemáticos, nome de bandas, *slogans*, entre outros (DUARTE e PEREIRA, 2009).

No Brasil, o requerimento de registro de proteção sobre a forma de direito autoral é de competência da Biblioteca Nacional, da Escola de Música - UFRJ, e da Escola de Belas Artes – UFRJ.

3.4 – Programa de Computador

A lei que regulamenta a propriedade intelectual relacionada à programa de computador define *software* como:

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 (BRASIL, 1998).

Os programas de computador são protegidos pelo direito autoral, regime conferido às obras literárias e, como tal, seu registro é opcional. Porém, para comprovar a autoria dos programas de computador, permitindo ao autor a exclusividade de exploração, é recomendado que se faça o registro do programa no INPI (INMETRO, 2003). Seu direito é assegurado por um prazo de 50 anos, contados a partir de 01 de janeiro do ano subsequente ao da sua data de criação. Para o registro devem ser apresentados documentos formais, tais como, os dados do autor e do titular, e documentos técnicos com trechos do programa (código fonte) e outros dados necessários à caracterização do mesmo.

Ainda segundo a Lei de Programa de Computador, os direitos morais que se aplicam aos softwares são o direito do autor de reivindicar a titularidade do programa e o direito de se opor às alterações não-autorizadas, quando estas impliquem em deformação, mutilação ou que prejudiquem a sua honra ou reputação. Já os direitos patrimoniais são o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor de sua obra, sendo ilícito copiar, vender e/ou importar sem a autorização expressa do autor ou de quem o represente.

3.5 – Cultivares

De acordo com a Lei nº 9.456/97, cultivar é a variedade de qualquer gênero ou espécie vegetal, que seja claramente distinguível de outras conhecidas por uma margem mínima de características descritas, pela denominação própria, homogeneidade, capacidade de se manter estável em gerações sucessivas, além de ser passível de utilização.

A proteção, no Brasil, é formalizada mediante a concessão do Certificado de Proteção de Cultivar, de responsabilidade do Serviço Nacional de Proteção de Cultivares (SNPC), do Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento. A organização que supervisiona mundialmente a proteção de novas variedades de plantas é a União Internacional para Proteção das Obtenções Vegetais (UPOV), que por meio de uma convenção internacional, disciplina a atuação da proteção de cultivares em cerca de 66 países, entre eles o Brasil (JUNGMANN e BONETTI, 2010).

A Convenção Internacional para a Proteção das Obtenções Vegetais (Convenção UPOV) estabelece a proteção de variedades vegetais através de um “direito do obtentor”, que é uma forma *sui generis* de direito de propriedade intelectual, especificamente desenvolvido para esse propósito. Em virtude do acordo TRIPS, os membros da Organização Mundial do Comércio (OMC) são obrigados a prover proteção a obtenções vegetais, seja através de patentes, de um efetivo sistema *sui generis* (sistema especial para obtenções vegetais) ou por uma combinação entre ambos.

Ainda de acordo com a Convenção UPOV, para uma obtenção vegetal ser protegida, esta deve ser:

- ✓ Nova, significando que não tenha sido comercialmente explorada durante um certo período anterior ao pedido;
- ✓ Distintiva, significando que seja claramente distinguível de qualquer outra variedade cuja existência é questão de conhecimento comum;
- ✓ Homogênea, significando que as plantas de uma obtenção devem ser uniformes nas suas características relevantes, salvo as variações previsíveis havidas tendo em conta as particularidades de sua multiplicação ou reprodução;
- ✓ Estável, significando que a variedade deve remanescer sem modificações nas suas características relevantes após sucessivas reproduções ou multiplicações;
- ✓ Deve ter uma denominação adequada, significando que necessita ter um nome através do qual seja designada.

Segundo a Lei, a proteção da cultivar é válida a partir da data da concessão do Certificado de Proteção de Cultivar, pelo prazo de 15 anos, com exceção das videiras, das árvores frutíferas, as árvores florestais e as árvores ornamentais, para as quais o prazo será de 18 anos.

Capítulo 4 – TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA

4.1 – Transferência de Tecnologia

Transferência de Tecnologia é o processo através do qual conhecimentos técnicos ou científicos desenvolvidos pelos institutos de ensino e pesquisa são repassados de uma organização a outra, ampliando a capacidade de inovação tecnológica. Esta transferência de tecnologia pode ser realizada através de contratos ou licenciamento, registrados no INPI, onde o titular da patente (instituto de pesquisa) autoriza a empresa a utilizar e explorar comercialmente o seu invento (CAMPOS, 2011).

Os rendimentos líquidos, lucros, recebidos na transferência de tecnologia é normalmente sob forma de *royalties*, regulado por convênio ou contratos. *Royalty* “é uma palavra de origem inglesa que se refere a uma importância cobrada pelo proprietário de uma patente de produto, processo de produção, marca, entre outros, ou pelo autor de uma obra, para permitir seu uso ou comercialização” (BRASIL, 2011).

Segundo o Regulamento de Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia do IF Sudeste MG (NITTEC, 2012), o titular da patente, no caso o IF Sudeste MG, recebe os royalties e os distribui, sendo 1/3 das vantagens ganhas para o IF Sudeste MG, 1/3 para o NITTEC visando a manutenção, incentivo e promoção das atividades de proteção do conhecimento e inovação, e 1/3 para o campus originário do invento, devendo ser este, aplicado em objetivos institucionais de pesquisa, desenvolvimento e inovação.

Capítulo 5 – NITTEC: Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia

O núcleo de inovação tecnológica do IF Sudeste MG é denominado Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia (NITTEC), cuja implantação iniciou no final de 2009, através de recursos próprios, da FAPEMIG e da SETEC.

O NITTEC é um órgão executivo da administração superior do IF Sudeste MG diretamente subordinado a Pró-reitoria de Pesquisa e Inovação e tem por finalidade promover a adequada proteção das invenções geradas no âmbito da Instituição e a sua transferência ao setor produtivo, visando a integração com a comunidade interna e externa com vista a contribuir para o desenvolvimento tecnológico e social do país.

Os objetivos e competências do NITTEC são: gerir a política de inovação do IF Sudeste MG, no que diz respeito à propriedade intelectual e inovação tecnológica; difundir a cultura de propriedade intelectual e inovação tecnológica; fomentar e fortalecer parcerias do IF Sudeste MG com órgãos governamentais, empresas e sociedade, para a difusão de novas tecnologias; zelar pela adequada proteção das inovações geradas pela comunidade interna e externa (patentes, marcas, direitos autorais, transferência de tecnologia e ações inerentes); estimular a criação de empresas, por meio de pré-incubadoras e incubadoras; desenvolver uma rede de informações entre pesquisadores, empresários e Instituições de Ciência e Tecnologia.

Atualmente, o NITTEC está organizado de forma que a direção, coordenação geral, seção de propriedade intelectual, seção de articulação e prospecção de oportunidades e seção de projetos de inovação estão alocados na reitoria e as gerências de inovação tecnológica e de prospecção de oportunidades de inovação estão alocadas nos *Campi* da Instituição (Figura 1).

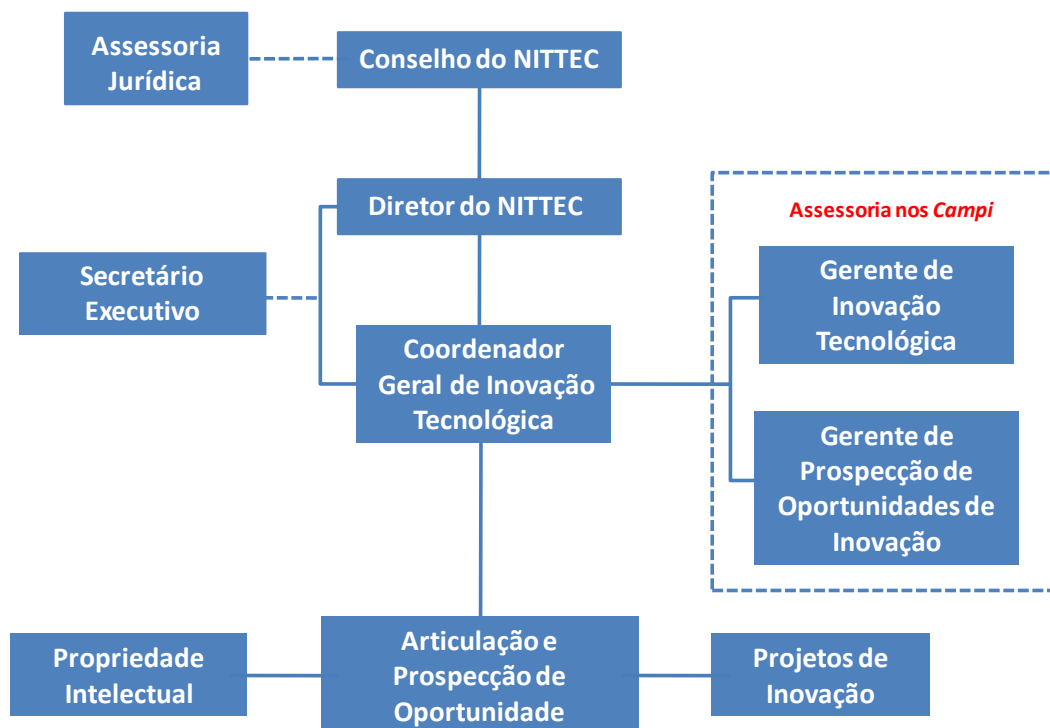


Figura 1. Organograma do NITTEC.

Para conhecer o NITTEC e obter maiores informações sobre o mesmo consulte o *site* <http://www.nittec.ifsudestemg.edu.br/home/?q=reitoria/pagina-inicial>.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da Republica Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal.

BRASIL. Decreto n.º 5.563, de 11 de outubro de 2005. Regulamenta a Lei n.º 10.973, de 02 de dezembro de 2004, que dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 13 out. 2005.

BRASIL. Lei n.º 10.973, de 02 de dezembro de 2004. Dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 03 dez. 2004.

BRASIL. Lei n.º 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 15 mai. 1996.

BRASIL. Lei n.º 9.456, de 25 de abril de 1997. Institui a Lei de Proteção de Cultivares e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 26 abr. 1997.

BRASIL. Lei n.º 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 20 fev. 1998.

BRASIL. Lei n.º 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 20 fev. 1998.

BRASIL. Senado Federal. **Royalties**. Brasília. Disponível em:< http://www.senado.gov.br/noticias/agencia/infos/Inforoyalties_.htm>. Acesso em: 23/02/2012.

CAMPOS, F. L. S. **Manual Básico do NITE: Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia**. Itajubá, 2011, 43p.

CAMPOS, F. L. S. Sistema nacional de inovação, produtos e dinâmica tecnológica: uma abordagem neo-schumpeteriana. **4º CBGDP**. Gramado, 2003, 8p.

CARVALHO, M. M. **Inovação: Estratégias e Comunidades de Conhecimento**. São Paulo: Editora Atlas, 2009, 161p.

DIREITOS de Autor visam a prover proteção aos autores (escritores, artistas, compositores musicais, etc.) nas suas criações. **Módulo 2: Direitos de autor.** Disponível em: <www.itarget.com.br/newclients/inct-nanobiofar.com/2010/extra/download/modulo_2.PDF>. Acesso em: 13/02/2012.

DUARTE, E. C. V. G.; PEREIRA, E. C. **Direitos Autorais: Perguntas e Respostas.** Curitiba: UFPR, 2009, 138p.

FEDERMAN, S. R. **Patentes: Desvendando seus Mistérios.** Rio de Janeiro: Qualitymark, 2006, 88p.

INSTITUTO NACIONAL DE METROLOGIA, QUALIDADE E TECNOLOGIA, INMETRO. **Propriedade Intelectual e Inovação.** Disponível em: <www.inmetro.gov.br/infotec/pdf/Cartilha_PI_TT.pdf>. Acesso em: 01/02/2012.

INSTITUTO NACIONAL DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL, INPI. **Cartilha da Propriedade Industrial: Projeto Inventiva.** Disponível em: <www.inova.unicamp.br/site/06/download/cartilha.pdf>. Acesso em: 02/02/2012.

JUNGMANN, D. M.; BONETTI, E. A. **Inovação e Propriedade Intelectual: guia para docente.** Brasília: SENAI, 2010, 93p.

LEITE, L. F. **Inovação: O Combustível do Futuro.** Rio de Janeiro: Qualitymark: Petrobras, 2005, 151p.

LOCATELLI, L.; GASTMANN, G. S. Propriedade Intelectual: da proteção jurídica ao desenvolvimento econômico. **Vivências: Revista Eletrônica de Extensão da URI**, v.7, p. 122-135, 2011.

NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA, NITTEC. Disponível em: <http://www.nittec.ifsudestemg.edu.br/home/?q=reitoria/documentos-oficiais-0>. Acesso em: 28/02/2012.