

CASCAIS

GET REAL

Cascais Get Real

Cascais Get Real é um projeto liderado pela DNA Cascais, apoiado pela EUIPO - European Union Intellectual Property Office, resultado de uma candidatura efetuada ao programa de apoio às atividades de sensibilização sobre o valor da propriedade intelectual e dos danos provocados pela contrafação e pirataria.

O projeto Cascais Get Real visa sensibilizar e capacitar os jovens para a relação entre inovação, criatividade, empreendedorismo e propriedade intelectual, reforçando a importância da sua proteção e respeito, envolvendo a comunidade local, artistas, personalidades e influenciadores de opinião. Dirigido ao público jovem, Cascais Get Real tem por finalidade criar uma consciência coletiva sobre a propriedade intelectual e a sua importância, intimamente ligada à proteção da inovação, da criatividade e do empreendedorismo.

O presente manual pretende ser um instrumento de apoio a professores e educadores para que no seu trabalho com jovens possam desenvolver ações de formação para a uma tomada de consciência sobre o valor da propriedade intelectual e para sua importância como estímulo a criatividade e ao empreendedorismo. .

Cascais Get Real

O presente Manual tem um nível básico e pretende:

- #1.** Dar a conhecer os diferentes tipos de propriedade intelectual;
- #2.** Disponibilizar conteúdos de aprendizagem e informação que permitam desenvolver a temática junto de jovens;
- #3.** Contribuir para a reflexão e discussão sobre a pirataria e o seu impacto ao nível da inovação e criatividade, sociedade e empreendedorismo.

No primeiro capítulo - Introdução a Propriedade Intelectual – será abordado o conceito de Propriedade Intelectual, diferentes dimensões e definição de Propriedade Industrial, Direitos Autorais e Estratégias Comerciais, consideradas relevantes para o tema. No final do presente capítulo, o educador ficará a conhecer os diferentes tipos de Propriedade Intelectual, seus conceitos e importância para o desenvolvimento da sociedade.

O segundo capítulo aborda a temática da Propriedade Industrial e os seus tipos mais relevantes - Invenções, Desenhos ou Modelos e Marcas. O leitor terá um conceito detalhado de cada um destes ativos, tempo de proteção, direitos adquiridos, âmbito geográfico da proteção, o que pode ser protegido, exemplos e exercícios práticos. No final do segundo capítulo, o educador terá conhecimentos necessários que lhe permita **1.** Definir Propriedade Industrial e enumerar exemplos práticos de diferentes tipos de propriedade industrial; **2.** Explicar, em poucas palavras, os direitos cobertos por cada tipo de propriedade industrial; **3.** Explicar como é possível obter a titularidade destes direitos e **4.** Enumerar algumas medidas de proteção a Propriedade Industrial.

Cascais Get Real

O **terceiro capítulo** aborda os direitos autorais e a economia criativa, abordando conceitos de direitos autorais e copyright. No presente capítulo é também abordada a questão da violação de Copyright, bem como exemplos de violação de copyright e uso justo do mesmo. Direcionado a um público mais jovem, o Manual apresenta exemplos relacionados com a violação do copyright, internet e pirataria. No final do capítulo, o educador será capaz de **1.** Definir conceitos de Direitos de Autor e citar exemplos de copyright e perceber como se realiza a proteção do mesmo; **2.** Entender, em linhas gerais, o que é considerado violação de copyright e o que é considerado uso justo de copyright e **3.** Entender o que é pirataria na internet e seus malefícios.

Para finalizar, o **quarto capítulo**, apresenta alguns dados sobre contrafação e enfatiza o seu impacto na sociedade, na economia e empreendedorismo.

INDICE

Índice

I - INTRODUÇÃO A PROPRIEDADE INTELECTUAL

- 1.1. O que é Propriedade Intelectual
- 1.2. Categorias de Propriedade Intelectual
- 1.3. Importância da Propriedade Intelectual
- 1.4. Contrafação ou Pirataria

II – PROPRIEDADE INDUSTRIAL

- 2.1. Invenções
 - 2.1.1. Patentes de Invenção
 - 2.1.2. Modelos de Utilidade
- 2.2. Desenhos Industriais ou Modelos
- 2.3. Marcas

III – DIREITOS AUTORAIS

- 3.1. Copyright

IV – CONCLUSÕES

V – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

I - INTRODUÇÃO À PROPRIEDADE INTELECTUAL

O que é Propriedade Intelectual

A Propriedade Intelectual garante a inventores ou responsáveis por qualquer produção intelectual - seja material ou incorpórea, nos domínios industriais, científicos, literários ou artísticos - o direito de obter, por um determinado período de tempo, recompensa resultante pela "criação", conferindo uma vantagem competitiva.

No texto que institui a Convenção Mundial da Propriedade Intelectual, o termo "propriedade intelectual" restringe-se a tipos de propriedade que resultem da criação do espírito humano:

“às obras literárias, artísticas e científicas; às interpretações dos artistas intérpretes e às execuções dos artistas executantes, aos fonogramas e às emissões de radiodifusão; às invenções em todos os domínios da atividade humana; as descobertas científicas; os desenhos e modelos industriais; às marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como às firmas comerciais e denominações comerciais; à proteção contra a concorrência desleal e “todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico.”

(Convenção que Institui a Organização Mundial da Propriedade Intelectual, assinada em Estocolmo, em 14 de julho de 1967; Artigo 2, § viii)

As diferentes categorias de propriedade intelectual

Podemos considerar três categorias de propriedade intelectual:

PROPRIEDADE INDUSTRIAL:

Patentes de invenção, modelos de utilidade, marcas, desenhos ou modelos, indicações geográficas, variedades vegetais e topografia de circuito integrado.

DIREITOS DE AUTOR:

Criações literárias, artísticas, musicais e audiovisuais, programas informáticos, bases de dados, projetos de arquitetura, criações publicitárias e criações multimédia.

ESTRATÉGIAS COMERCIAIS:

Segredos comerciais, know-how, acordos de confidencialidade ou tecnologias.

Os diferentes tipos de propriedade industrial

PATENTES DE INVENÇÃO

Uma patente é um direito exclusivo que se obtém sobre invenções técnicas. O direito de exclusividade garantido pela patente refere-se ao direito de prevenção de que outros possam fabricar, usar, vender, oferecer ou importar a referida invenção. Em Portugal, só o INPI – Instituto Nacional de Propriedade Intelectual pode atribuir direitos de exclusividade sobre invenções.

Os registos de patentes, por estarem disponíveis em bancos de dados de livre acesso, constituem grandes bases de conhecimento tecnológico, podendo ser usados em pesquisas nas mais diversas áreas. Os pedidos de patentes após análise pelo escritório de patentes em são arquivados, a fim de determinar se cumpre com todos os requisitos necessários para a atribuição da patente, vigorará pelo período máximo de 20 anos a partir da data de depósito.

MODELOS DE UTILIDADE

Os modelos de utilidade concedem o direito de exploração a invenções, garantindo a exclusividade de direitos sobre os produtos ou processos, permitindo que tenha o direito sobre o uso, comercialização ou fabricação de produtos ou processos, impedindo que terceiros não autorizados utilizem o seu modelo de utilidade. A proteção tem uma duração de 10 a 15 anos desde a data do depósito da referida invenção, oferecendo uma proteção menos eficaz, por um período de tempo mais curto, mas com um período de registo e publicação registados geralmente mais rápido do que as patentes.

Os diferentes tipos de propriedade industrial

DESENHOS OU MODELOS

Os desenhos ou modelos protegem a aparência externa de um produto. Eles não dão qualquer proteção sobre aspetos técnicos, conferindo apenas uma ampla protecção ao seu titular de forma a evitar que terceiros, não autorizados, possam utilizar, copiar, produzir, importar/exportar ou vender produtos com o conjunto de características estéticas protegidas, incluindo as formas, as linhas, os contornos, as cores, a textura ou a sua ornamentação.

De forma a que possam ser registados oficialmente, os projetos deverão ser originais e possuir um carácter individual. Um design não registado é um direito livre, automático que você recebe quando você apresentar um projeto para o público. Dá-lhe o direito de impedir que alguém copie o seu design. No entanto, a proteção oferecida por um projeto não registado apresenta normalmente duração mais limitada do que aquela disponibilizada para um projeto registado. Os designs industriais têm uma duração de proteção prolongada que varia de país para país e que se pode estender até aos 25 anos.

MARCAS

As marcas são sinais distintivos de qualquer produto ou serviço, referindo-se a qualquer sinal suscetível de representação gráfica que sirva para distinguir no mercado produtos ou serviços de uma determinada empresa em relação a outra. Incluem, por exemplo, nomes, logótipos e cores aplicados aos produtos ou serviços do proprietário, que os distinguem dos produtos e serviços prestados pelos concorrentes. A marca é concedida pelo período de dez anos contados desde a data do seu pedido, podendo renovar-se cada 10 anos indefinidamente.

Os diferentes tipos de propriedade industrial

VARIETADES VEGETAIS

Os direitos das variedades vegetais dão ao detentor o direito exclusivo de explorar novas variedades de plantas, encarregando-se da proteção das invenções aplicadas ao meio vegetal. A sua proteção confere ao produtor o monopólio de utilização deste ativo no mercado, por um período de 25 anos e de 30 anos, no caso das variedades lenhosas e da vide.

DIREITOS DE TOPOGRAFIA DE SEMICONDUTOR

Topografia de um produto semicondutor (camadas que são compostas do material semicondutor do chip, que realize uma função eletrónica) é um conjunto de imagens relacionadas, fixas ou codificadas, que representam a disposição das camadas de que o produto se compõe. A topografia é o desenho do padrão do chip - arranjo tridimensional das várias camadas, componentes e suas interconexões. A duração do registo é de 10 anos, contados a partir da data do pedido

INDICAÇÕES GEOGRÁFICAS

As indicações geográficas identificam um bem originário de um determinado território, país, região ou localidade. São formas de indicação da procedência dos produtos e serviços e uma maneira de agregar valor e credibilidade a produto ou a serviço. Comparativamente às marcas, a indicação geográfica é utilizada para indicar que certos produtos são provenientes de uma certa região, conferindo uma dada qualidade, reputação ou outra característica imputável à origem geográfica.

Os diferentes tipos de direitos autorais

COPYRIGHT – DIREITO DE AUTOR

O Copyright é o direito aplicável a qualquer criação do espírito, nos domínios literários, artísticos, obras, designs e criações conceptuais. Protege qualquer tipo de expressão original, criativa, incluindo literatura, arte, Drama, música, fotografias, gravações e transmissões. O Copyright não precisa de ser registrado, existindo automaticamente quando um trabalho é criado. A proteção através do depósito de Copyright é válida vitaliciamente, mais 70 anos após a morte do autor.

BANCO DE DADOS

Um banco de dados é uma coleção de obras independentes, dados ou outros materiais organizados de forma sistemática ou metódica e individualmente acessíveis por meios eletrónicos ou outros. A base de dados (ou banco de dados) é uma coleção de informações que se relacionam entre si – informações essas que podem ser armazenadas, atualizadas, manipuladas, classificadas e recuperadas, como se fosse um “arquivo”, que por sua natureza tecnológica, comporta uma variedade de dados e informações, numa quantidade imensa, onde elementos gráficos e sonoros podem ser criados, inseridos e manipulados.

A proteção das bases de dados encontra-se prevista como objeto de proteção autoral. No entanto, a mesma deverá possuir a “originalidade” como critério de exigibilidade, sendo considerada original, quando esta constitui uma criação intelectual própria do seu autor, quer seja pela seleção, quer pela disposição de seu conteúdo - não se protegendo a informação em si, nem a forma como está expressa, mas a seleção dos dados.

Os diferentes tipos de estratégias comerciais

SEGREDOS COMERCIAIS

Os segredos comerciais dizem respeito a toda e qualquer informação que forneça uma vantagem competitiva a uma empresa (sistemas de vendas, métodos de distribuição, perfis de consumidores, processos de produção, estratégias publicitárias, listas de fornecedores e de clientes e processos). Ao contrário do que acontece com as patentes, a proteção não se encontra temporalmente limitada, não implica formalidades processuais de registo e têm efeito imediato.

Os diferentes tipos de propriedade intelectual

QUADRO RESUMO

DIREITO LEGAL	PARA QUÊ?	COMO PROTEGER	PERÍODO DE PROTEÇÃO
Patente	Novas invenções	Depósito e Análise	20 anos
Modelo de Utilidade	Novas aplicações	Depósito e Registo/análise	3 a 15 anos de pendendo do país
Desenho ou Modelo	Aparência Externa	Registo	Conforme o País, podendo ir até aos 25 anos
Marca	Identificação distintiva de produtos ou serviços	Uso e/ ou Registo	10 anos, podendo ser renovada em cada 10 anos
Copyright	Formas criativas ou artísticas originais	Automaticamente	Vitalícia, mais 70 anos após a morte do autor
Segredos Comerciais	Informações valiosas não conhecidas para o público	Esforços para manter segredo	Não se encontra temporalmente limitada
Indicações Geográficas	Bens essencialmente atribuíveis à sua origem geográfica	Registo	Durante o prazo em que está protegida em seu país de origem.
Variedades Vegetais	Novas variedades de plantas	Registo	25 anos e 30 anos (lenhosas e da vide)
Direitos de Topografia de Semicondutor	Proteja projetos de layout de circuitos integrados	Registo	10 anos
Banco de Dados	Dados ou materiais sistemáticos organizados	Copyright e proteção <i>sui generis</i>	Vitalícia

Um produto, muitos direitos de propriedade intelectual



PATENTES E MODELOS DE UTILIDADE

Métodos de processamento de dados
Sistema Operacional
Operação da interface do usuário

DESENHO

Forma de telefone geral
Arranjo e forma das teclas
Posição e forma da tela

MARCAS

Nokia
Produto "Nokia 5310 XpressMusic"
Tom de startup

COPYRIGHT

Software
Manuais do usuário
Ringtones
Tom de startup
Imagens

SEGREDOS COMERCIAIS

Conhecimentos técnicos mantidos "em casa"
e não publicados

DIREITOS DE TOPOGRAFIA DE SEMICONDUCTORES

A topografia do chip

A importância da propriedade intelectual

A proteção da propriedade intelectual dá uma vantagem competitiva à empresa e ao inventor

Sempre que um novo produto é bem sucedido no mercado, é bastante provável que os demais concorrentes venham a seguir a tendência do mercado e procurem desenvolver produtos semelhantes. A proteção da propriedade intelectual confere ao seu titular o direito de usá-la única e exclusivamente, impedindo que os outros a imitem, ganhando vantagem competitiva e levando a que os seus concorrentes cheguem ao mercado mais tarde.

Pode ser uma forma de obtenção de lucro e receita

Os ativos de propriedade intelectual são bem intangíveis que podem ser negociados por meio de licenças ou concessos, podendo ser fontes de receita adicional ou de expansão dos produtos para outros mercados.

Criar uma tendência forte no mercado

Os direitos de propriedade intelectual são uma ferramenta que permite uma determinada empresa diferenciar os seus produtos e/ ou serviços das demais. É um critério de qualidade ou de características que levam determinado consumidor a decidir por um determinado produto ou serviço em detrimento de outro.

Entrar em novos mercados

A criação intelectual é essencial para o desenvolvimento de inovação capaz de “entrar” em mercados competitivos. A propriedade intelectual e sua proteção transmite confiança e compromisso, facilitando o investimento externo.

A importância da propriedade intelectual

A propriedade intelectual é um ativo de negócio essencial na economia do conhecimento

Cada vez mais, os ativos de Propriedade Intelectual estão a ganhar importância, contribuindo para o valor da empresa. A propriedade intelectual contribui para a atratividade do negócio junto do mercado, potenciais compradores e investidores, podendo o seu valor capitalizar eventuais transações comerciais.

A propriedade intelectual protege pequenas empresas inovadoras

A propriedade intelectual impede que terceiros usem, sem consentimento, uma marca, uma patente ou desenho. Ao proteger os direitos de propriedade, o autor dissuade a sua violação, prevenindo eventuais condutas lesivas dos direitos.

A propriedade intelectual é necessária para habilitar a liberação de inovação e propriedade intelectual para o domínio público em condições controladas

A propriedade intelectual potencia a inovação, na medida em que ao liberar a inovação para o domínio público de forma controlada, fortalece a competitividade saudável e a constante busca pela inovação.

A propriedade intelectual ajuda a garantir normas de benefício público por meio de marcas de comércio licenciadas

A propriedade intelectual, através do licenciamento de determinadas marcas, possibilita que apenas empresas com um determinado perfil ou carta de princípios, possam vir a beneficiar de determinada proteção, garantindo o benefício público, de acordo com determinados critérios.

Contrafação ou pirataria

CONTRAFAÇÃO OU PIRATARIA

A contrafação e a Pirataria é a reprodução não autorizada de propriedade intelectual protegida.

A comercialização de mercadorias que viole os direitos de propriedade intelectual prejudica consideravelmente os titulares de direitos, os utilizadores ou grupos de produtores e os fabricantes e comerciantes que respeitam a lei. Essa comercialização pode também enganar os consumidores, e pode, em alguns casos, colocar em perigo a sua saúde e segurança, como no caso de fármacos, cosméticos, artigos desportivos, de segurança, etc. Dado os bens contrafeitos não serem sujeitos a padrões reguladores e normas de produção idênticos aos dos produtos legítimos, o seu consumo pode assumir sérios problemas para a saúde.

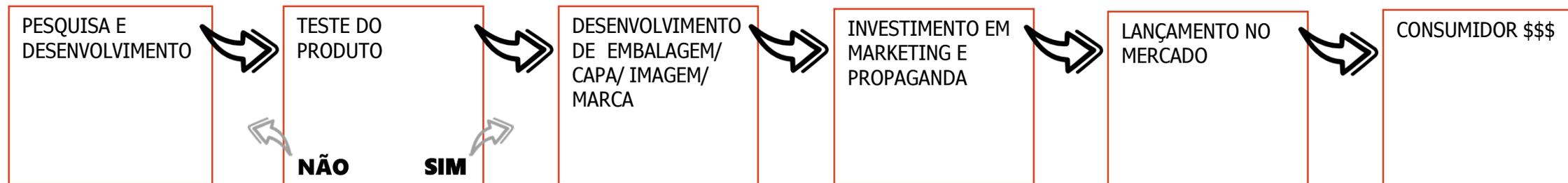
Segundo o Jornal Negócios, o Instituto da Propriedade Intelectual da União Europeia concluiu que as perdas diretas resultado da entrada de produtos falsificados no mercado só em 13 sectores de atividade atingiu quase 60 mil milhões de euros em 2017, significando menos fundos públicos para dar resposta a bens públicos essenciais como as escolas, hospitais, estradas e outras infraestruturas básicas que, por seu lado, estimulam o aumento do número de empregos.

A contrafação contribui para o desemprego e faz com que os detentores da tecnologia não sejam recompensados pelo anos de pesquisa, desenvolvimento e criatividade investidos na geração de um novo produto, marca, música, filme, etc.

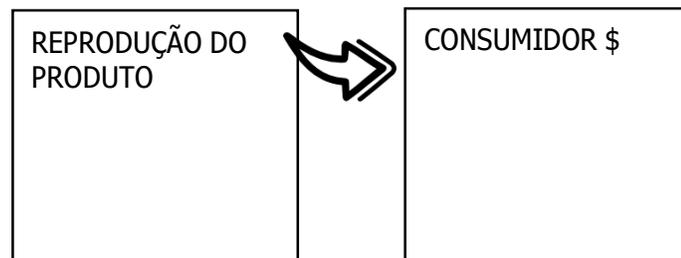
Por outro lado, a contrafação e pirataria são atividades criminosas por si só, mas promovem a criminalidade ao fornecer fundos que podem ser usados para outros fins ilegais.

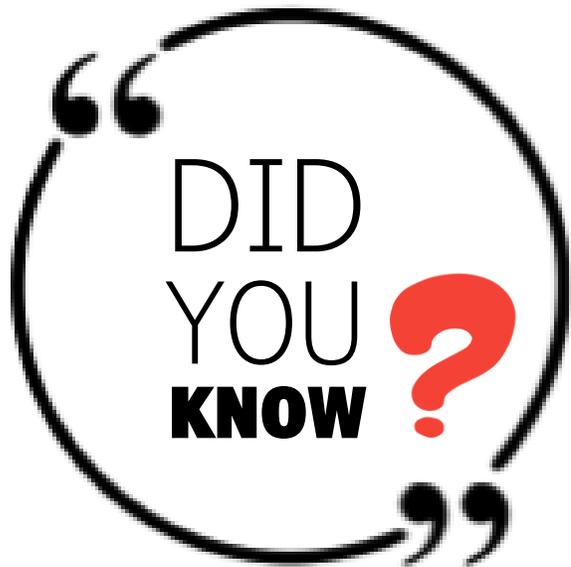
O que acontece quando compramos um produto falsificado?

CICLO DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO



CICLO DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO FALSIFICADO





2,5%

DO COMÉRCIO INTERNACIONAL corresponde a bens contrafeitos e pirateados
± 386 mil milhões de euros

829 mil milhões de euros
estimativa em 2022

47,8 MIL MILHÕES
DOWNLOADS ILEGAIS DE
FILMES EM 2015

27,4 MIL MILHÕES
DOWNLOADS ILEGAIS DE
MÚSICAS EM 2015

PORTUGAL perde anualmente 8,2% de vendas diretas devido à contrafação, cerca de 1.000 milhões de euros, que contribui para a eliminação do equivalente a **16 441 empregos**

225 MIL MILHÕES DE EUROS
PERDAS EM IMPOSTOS

II - PROPRIEDADE INDUSTRIAL

O que é Propriedade Industrial

A Propriedade Industrial protege o resultado da criatividade e inovação investidos em bens e produtos destinados a aplicações industriais e comerciais.

Seu objetivo é garantir ao criador a propriedade da sua criação, por um determinado período de tempo, para que possa receber o investimento feito na pesquisa e desenvolvimento e obter lucros com sua inovação.

Em contrapartida o criador, após determinado período de tempo, compartilhará com toda a sociedade sua criação contribuindo desta forma para o desenvolvimento tecnológico e social.

Segundo a Convenção de Paris

"A proteção da propriedade industrial tem como objeto patentes, modelos de utilidade, desenhos industriais, marcas registradas, marcas de serviço, nomes comerciais, indicações de fonte ou denominações de origem e a repressão à concorrência desleal."

"A propriedade industrial deve ser entendida no sentido mais amplo e aplicável não apenas à indústria e comércio propriamente ditos, mas também às indústrias agrícolas e extrativas e a todos os produtos manufaturados ou naturais, por exemplo, vinhos, cereais, folhas de tabaco, fruta, gado, minerais, águas minerais, cerveja, flores e farinha."

2.1. INVENÇÕES

2.1.1. PATENTE

2.1.2. MODELO DE UTILIDADE

Patentes de invenção

O QUE SÃO?

São contratos com o Estado pelo quais se obtém um direito exclusivo de exploração de um invento durante 20 anos ou até 25 anos, no caso dos medicamentos.

O QUE PODE SER PROTEGIDO?

Podem ser protegido, através de patente, as **invenções novas**, implicando **atividade inventiva**, que sejam suscetíveis de **aplicação industrial** - quer se trate de produtos ou processos, em todos os domínios da tecnologia, podendo ser igualmente objeto de patente os processos novos de obtenção de produtos, substâncias ou composições já conhecidos.

O QUE NÃO É PATENTEÁVEL?

Descobertas, teorias científicas, métodos matemáticos, materiais ou substâncias já existentes na natureza, criações estéticas, projetos, programas de computador, processos de clonagem de seres humanos, processos de modificação da identidade genética germinal do ser humano, utilizações de embriões humanos para fins industriais ou comerciais processos de modificação de

identidade genética dos animais que lhes possam causar sofrimentos sem utilidade médica substancial para o homem ou para o animal.

PARA QUE SERVEM?

Permitem produzir, fabricar, vender ou explorar economicamente a invenção. Impedem que outros protejam o mesmo produto ou processo ou utilizem os meios ou processo objeto de patente. Dão maior segurança nos investimentos em investigação, minimizando riscos.

QUAL A DURAÇÃO?

A proteção do direito de patente de invenção pode durar até 20 anos.

QUAL O ÂMBITO GEOGRÁFICO?

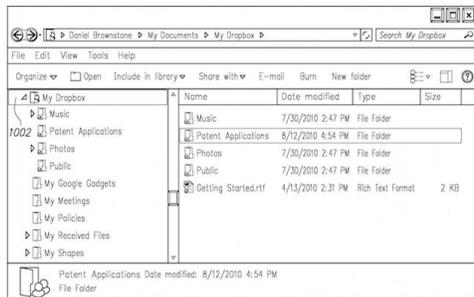
Depende do âmbito de proteção que se pretender. Pode escolher-se apenas Portugal ou outro país. Mas também se pode recorrer à Organização Europeia de Patentes (patente europeia) ou aos países signatários do tratado PCT (152 países).

Patentes de invenção

EXEMPLO DE PATENTES

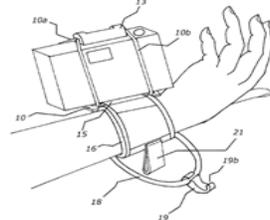
DROPOX: SINCRONIZAÇÃO DE PASTAS DE REDE

Registada em 2010 pelos seus cofundadores esta patente detalha como vários clientes podem partilhar e sincronizar pastas e seus conteúdos através de uma rede, garantindo que todos os utilizadores possam aceder à versão mais atual de um arquivo. [EP3172677 (A1) - 2017-05-31]



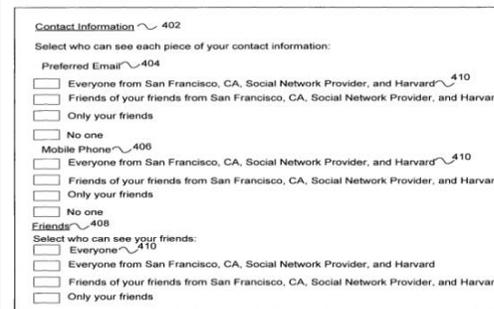
GOPRO: SISTEMA PARA ANEXAR CÂMERAS AO USUÁRIO

A primeira patente do fundador e CEO da GoPro, arquivada em 2014, detalha um arnês que permite anexar ao corpo uma câmara fotográfica, garantindo que a mesma permanece em segurança durante a prática de surf, escalada, dança ou qualquer outra atividade, permitindo que as pessoas possam gravar momentos divertidos da sua vida. [EP2341389 (A2) - 2011-07-06]



FACEBOOK: GERADOR DINAMICO DE UM RESUMO DE PRIVACIDADE

Aprovada em 2012, esta patente regista as configurações de privacidade, sistemas e métodos para gerar de forma dinâmica um resumo de privacidade com base nas seleções de configuração de privacidade de um indivíduo. (US2012272332 (A1) - 2012-10-25)



NESPRESSO: PEÇA DA CÁPSULA PARA UMA CÁPSULA DE CAFÉ

Uma cápsula de café que contém uma peça de cápsula é configurado para receber café assado e moído e é adequado para preparar uma bebida expresso com água quente pressurizada em uma máquina de café expresso. (US 4136202)

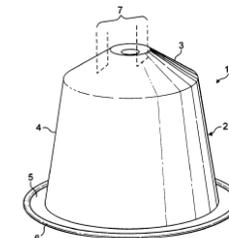


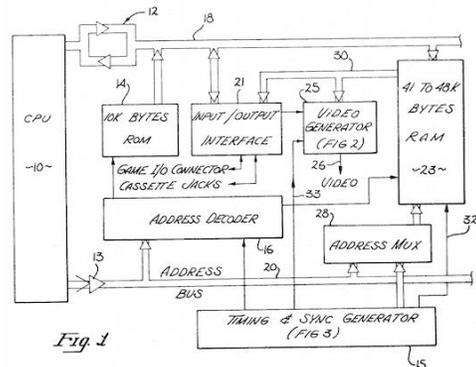
FIG. 1

Patentes de invenção

EXEMPLO DE PATENTES CONHECIDAS

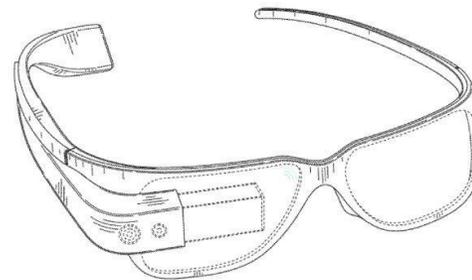
APPLE: MICROCOMPUTADOR PARA USO COM DISPLAY DE VÍDEO

Décadas antes da Apple se expandir para a comunicação móvel e distribuição de música, Steve Jobs e Steve Wozniak inventaram um método para a exibição de cores e gráficos de alta resolução usando um tubo de raios catódicos padrão, que este arquivo de 1977 de abril descreito.



GOOGLE GLASS

Em abril de 2012 a google anuncia o projeto G;lass e deposita sua primeira patente, mas só em abril de 2013 inicia a venda do Goglee Glass. Hoje, em 2018, o projeto já sofreu modificações e já conta com mais de uma dúzia de patentes. [US 2013/0044042 A1]



As ideias inovadoras e criativas são a base das empresas de maior sucesso, porém, as ideias, por si só têm pouco valor.

Estas precisam ser desenvolvidas e transformadas em produtos ou serviços inovadores e comercializados com êxito de forma a permitir que os benefícios da inovação e da criatividade possam ser "colhidos".

Modelo de Utilidade

O QUE SÃO?

As patentes de modelo de utilidade são concebidas para proteger as melhorias funcionais no uso ou na fabricação de objetos de uso prático, ou parte destes, tais como: instrumentos, utensílios e ferramentas. Sistemas, processos, procedimentos ou métodos para obtenção de algum produto não estão inclusos nesse tipo de proteção.

O QUE PODE SER PROTEGIDO?

Um **modelo de utilidade** pode ser definido como uma **nova forma ou disposição** em objeto de **uso prático** ou parte deste, visando **melhoria funcional** no seu uso ou em sua fabricação.

O QUE NÃO PODE SER MODELO DE UTILIDADE?

As invenções contrárias à lei ou a ordem pública, saúde ou bons costumes, as invenções sobre matéria biológica, substâncias ou processos farmacêuticos.

QUAL A DURAÇÃO?

A proteção do Modelo de Utilidade pode durar de 3 a 15 anos, dependendo da legislação do país de registro.

QUAL O ÂMBITO GEOGRÁFICO?

Funciona da mesma forma que a patente

Atualmente, um pequeno, mas significativo, número de países e regiões fornece proteção ao modelo de utilidade. Estes incluem: Albânia, Angola, Argentina, ARIPO, Arménia, Aruba, Austrália, Áustria, Azerbaijão, Bielorrússia, Belize, Brasil, Bolívia, Bulgária, Chile, China (incluindo Hong Kong e Macau), Colômbia, Costa Rica, República Checa, Dinamarca, Equador, Egito, Estônia, Etiópia, Finlândia, França, Geórgia, Alemanha, Grécia, Guatemala, Honduras, Hungria, Indonésia, Irlanda, Itália, Japão, Cazaquistão, Kuwait, Quirguistão, Laos, Malásia, México, OAPI, Peru, Filipinas, Polónia, **Portugal**, República da Coreia, República da Moldávia, Federação Russa, Eslováquia, Espanha, Taiwan, Tadjiquistão, Trinidad e Tobago, Turquia, Ucrânia, Uruguai e Uzbequistão.

Modelo de Utilidade

EXEMPLOS DE MODELO DE UTILIDADE

**RATO DO COMPUTADOR:
NOVAS UTILIDADES**



**LAMPADA:
MAIOR DURABILIDADE, TIMER,
WIFI**



**CAPACETE:
ADICIONADA TECNOLOGIA
BLUETOOTH**



**HEADFONE:
MICROFONE, WIFI**



2.2. DESENHOS INDUSTRIAIS OU MODELOS

Desenho ou modelo

O QUE SÃO?

Designam a aparência da totalidade, ou parte, de um produto e suas características físicas, como linhas, contornos, cores, forma, textura ou materiais.

O QUE PODE SER PROTEGIDO?

Os desenhos ou modelos novos, ou que sejam novas combinações de elementos conhecidos, que tenham características singulares.

O QUE NÃO PODE SER PROTEGIDO?

As características da aparência de um produto determinada exclusivamente pela sua função técnica.

Outros detalhes que sejam técnicos ou funcionais.

QUAL A DURAÇÃO?

A vigência do registro é de 10 anos contados da data do depósito e poderá ser prorrogada por até 3 períodos de 5 anos, perfazendo um total de 25 anos, caso seja do interesse do titular do registro.

QUAL O ÂMBITO GEOGRÁFICO?

O Desenho Industrial vale no país onde foi registrado.

O Acordo de Haia representa a possibilidade de registro internacional para Desenhos Industriais, publicando pelo Escritório Internacional e notificando aos países de interesse, os quais terão então o direito de deferir ou indeferir a proteção

Desenho ou Modelo

EXEMPLOS DE DESENHO OU MODELO

DESENHO 393-0001

PRODUTO: GARRAFAS
PROPRIETÁRIO:
DEOLEO, S.A.



DESENHO 1763-0002

PRODUTO: INTERIOR FITTINGS
PROPRIETÁRIO:
VOLKSWAGEN
AKTIENGESELLSCHAFT



DESENHO 1441-0004

PRODUTO: FURNITURE
PROPRIETÁRIO:
WESTEIFEL WERKE GGMBH



DESENHO: 1128-0006

PRODUTO: SPECTACLES
PROPRIETÁRIO:
SILHOUETTE INTERNATIONAL
SCHMIED AG



2.3. MARCAS

Marcas e Logotipos

O QUE SÃO?

São sinais distintivos de comércio, pelos quais os comerciantes estabelecem a sua relação com os clientes.

As **Marcas** são sinais que individualizam os produtos ou serviços de uma determinada empresa e/ou os distingue dos produtos ou serviços dos seus concorrentes.

Os **Logotipos** são sinais que individualizam as entidades que comercializam produtos ou prestam serviços.

O QUE PODE SER PROTEGIDO?

Podem ser protegidos sinais novos e distintivos, representados graficamente.

Existem muitos tipos diferentes de marcas:

- marcas de palavras
- marcas figurativas
- marcas de forma
- marcas de cor "per se" (onde a proteção é procurada por uma ou mais cores, independentemente de qualquer forma ou configuração específica)

- marcas sonoras
- marcas de movimento
- outro: marcas olfativas, de sabor, holograma e posição.

O QUE NÃO PODE SER PROTEGIDO?

Os sinais que não forem distintivos, genéricos ou descritivos, usuais e cores isoladas.

Marca notória

Marca de Prestígio

QUAL A DURAÇÃO?

10 anos podendo ser renovado por igual período sucessivamente.

QUAL O ÂMBITO GEOGRÁFICO?

A marca pode ser registrada no país ou pode ser Comunitária, valendo em toda a União Europeia. A marca pode ser internacional, de acordo com o Protocolo de Madrid se pode pedir o registro da marca em todos os países signatários deste acordo, dentre eles estão os EUA, o Japão, a Austrália, a China, a Rússia e, em outubro de 2004, a União Europeia (UE).

Marca

EXEMPLOS DE TIPOS DE MARCAS

MARCAS NOMINATIVAS

CONSTITUÍDA POR UMA OU MAIS PALAVRAS

PHILIPS

MARCA FIGURATIVA

CONSTITUÍDA POR DESENHO, FIGURA OU QUALQUER FORMA ESTILIZADA DE LETRA E NÚMERO



MARCAS MISTAS

CONSTITUÍDA PELA COMBINAÇÃO DE ELEMENTOS NOMINATIVOS E FIGURATIVOS OU DE ELEMENTOS NOMINATIVOS APRESENTADOS DE FORMA ESTILIZADA



MARCAS TRIDIMENSIONAIS

REPRESENTADA PELA PRÓPRIA FORMA PLÁSTICA DO PRODUTO OU DE SUA EMBALAGEM



MARCAS DE CORES

CONSTITUÍDA PELA COMBINAÇÃO DE CORES



MARCAS SONORAS

COMPOSTA POR SONS, DESDE QUE GRAFICAMENTE REPRESENTÁVEIS



MARCAS OLFATIVAS

CONSTITUÍDA PELO ODOUR EXALADO USADO COMO SINAL DISTINTIVO DE UM PRODUTO OU SERVIÇO

ZARA
HOME

SLOGAN

FRASE DE FÁCIL MEMORIZAÇÃO QUE RESUME AS CARACTERÍSTICAS DE UM PRODUTO, SERVIÇO

NOKIA
Connecting People

Resumo - Os diferentes tipos de propriedade industrial

TÍTULO DE PROPRIEDADE	PARA QUE?	COMO?
Patentes	Novas invenções	Depósito e exame
Modelos de utilidade	Novas aplicações	Depósito e registo
Desenhos Industriais	Aparência externa	Registo



Resumo - Os diferentes tipos de propriedade industrial

TÍTULO DE PROPRIEDADE	PARA QUE?	COMO?	
Marcas	Identificação distintiva de produtos ou serviços	Uso e/ ou Tegisto	
Indicações Geográficas	Bens essencialmente atribuíveis à sua origem geográfica	Registo	
Direitos de variedades vegetais	Novas variedades de plantas	Registo	
Direitos de topografias de semicondutor	Proteja projetos de layout de circuitos integrados	Registo	

III - DIREITO AUTORAL

Direitos Autorais e Economia Criativa

A ECONOMIA CRIATIVA

MOVIMENTOU

510 BILHÕES DE DÓLARES

EM 2015

O direito de autor protege o que a propriedade industrial não consegue proteger, transformando a criação numa propriedade intelectual com valor comercial, para que o seu criador possa tirar proveito económico da sua criatividade e possa viver do seu produto.

AJUDA A PRESERVAR
A CULTURA LOCAL,
INCENTIVA A
CRIATIVIDADE E A
INOVAÇÃO.

Os Direitos de Autor tratam sobre a proteção de criações do espírito humano. O domínio dos direitos de autor é a proteção das expressões artísticas, literárias e científicas. No âmbito da proteção estão incluídos os textos, músicas, obras de arte, como pinturas e esculturas, e também as obras tecnológicas, como, por exemplo, os programas de computador e as bases de dados eletrónicas.



3.1. COPYRIGHT

COPYRIGHT

O QUE SÃO?

O Copyright protege toda e qualquer produção da mente humana, como obras literárias e artísticas. De forma a poder estar sujeita a direitos de autor, uma obra precisa apenas de ser publicada numa forma tangível (por exemplo, escrita, gravação em filme, etc.).

O QUE PODE SER PROTEGIDO?

Os direitos de autor protegem obras, ou seja, as expressões concretas e originais.

A Convenção de Berna (1886) - a mais antiga das convenções internacionais que rege os direitos de autor - estabelece o seguinte no seu Artigo 2:

"Os termos 'obras literárias e artísticas' abrangem todas as produções do domínio literário, científico e artístico, qualquer que seja o modo ou a forma de expressão, tais como livros, brochuras e outros escritos; as conferências, alocuções, sermões e outras obras da mesma natureza; as obras dramáticas ou dramático-musicais; as obras coreográficas e as pantomimas; as composições musicais, com ou sem palavras; as obras cinematográficas e as expressas por processo análogo ao da cinematografia; as obras de desenho, de pintura, de arquitetura, de escultura,..."

QUAL A DURAÇÃO?

Segundo a **Convenção de Berna** e o **Acordo sobre os Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio** (Acordo TRIPs), o período para o qual a protecção jurídica é conferida é denominado «termo». Os tratados e convenções internacionais estabeleceram um prazo mínimo de 50 anos após a morte do autor. Isso significa que o autor goza de protecção de direitos autorais em toda a sua vida. Na UE, o termo é de 70 anos.

QUAL O ÂMBITO GEOGRÁFICO?

Os Direitos Autorais dispensam registro e, desta forma, são protegidos a partir de sua divulgação pelo autor em qualquer lugar, de acordo com a Convenção de Berna e o Acordo TRIPs.

Entretanto, os seguintes países não são signatários de nenhum acordo sobre direitos autorais: Somália, San Marino, Palau, Nauru, Ilhas Marshall, Kiribati, Do Irão, Do Iraque, A Etiópia, A Eritreia, Timor Leste, Afeganistão

COPYRIGHT

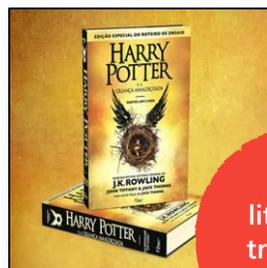
EXEMPLOS DE COPYRIGHT



Pinturas e gravuras



Obras de arte de todo o tipo
(Fotografia, Escultura, Street Art, etc)



Obras literárias, trabalhos científicos



Produção multimídia



Músicas com ou sem letra



Peças de teatro, cinema, ...



Arquitetura, mapas geográficos, projetos e maquetes



Programas de computador e websites, infográficos, produções animadas, jogos

Violação de Copyright

A UTILIZAÇÃO NÃO AUTORIZADA
DA OBRA PROTEGIDA POR COPYRIGHT
VIOLA OS DIREITOS DO AUTOR.

Existem exceções permitidas no uso de obras protegidas.

Por exemplo, os educadores podem usar pequenas partes de obras com direitos autorais nas suas sessões, se devidamente citadas, e os direitos autorais creditados.



É considerado uso justo (fair use) quando:

FATOR 1:

O propósito e caráter do uso, incluindo se tal uso se destina a fins educacionais sem fins lucrativos e não de natureza comercial.

FATOR 2:

A natureza do trabalho protegido por direitos autorais.

FATOR 3:

A Quantidade e substancialidade da parte usada em relação ao trabalho com direitos autorais como um todo.

FATOR 4:

O efeito do uso no mercado potencial ou o valor do trabalho protegido por direitos autorais.

Violação de Copyright

EXEMPLOS DE USO JUSTO E VIOLAÇÃO:

#EXEMPLO 1

Violação de Copyright: A Joana instala um programa de computador relacionado à ciência em todos os computadores da biblioteca. No entanto, ela só comprou uma cópia do programa.

Uso Justo: A Joana compra uma licença para um programa de computador relacionado à ciência que vem com vinte instalações. Ela planeja instalar o programa nos vinte computadores da biblioteca.

#EXEMPLO 2

Violação de Copyright: A Maria faz cópias dos primeiros dez capítulos de um romance para usar com seus os alunos. Isso é mais do que 10% do romance.

Uso Justo: A Maria deseja ensinar seus alunos sobre prenúncios, então ela copia parte de um romance que exibe esse elemento literário. O excerto que ela copia tem menos de 1.000 palavras e menos de 10% do romance

#EXEMPLO 3

Violação de Copyright: A Madalena encontra um site que lista vários links úteis sobre um determinado tema que está a desenvolver nas suas aulas. Atualmente, os seus alunos estão a desenvolver um trabalho de pesquisa sobre a temática, então ela copia todos os links para o site da turma.

Uso Justo: A Madalena encontra um site que lista vários links úteis sobre uma determinada temática. Atualmente, os seus alunos estão a desenvolver um trabalho de pesquisa sobre a temática, então ela marca o site para que seus alunos possam encontrá-lo facilmente.

Copyright e internet

DOWLOAD É PIRATARIA? NEM TODO DOWLOAD É PIRATARIA!

Hoje existem sites com serviço de streaming que pagam aos autores os direitos autorais pelo número de streaming e downloads.

Exemplos: 7digital, Beatport, Deezer, eMusic, Google Play, iTunes, Jamba, MEO Music, MixRadio, Myway, Napster, Optimus, Qmúsika, Rdio, Spotify, TIDAL, VidZone, Vodafone, Xbox Music, YouTube.

No entanto, existem sites como o BitTorrent e outras redes peer-to-peer, ou algumas outras redes pagas, que ainda atuam de forma ilegal, violando os direitos de copyright dos artistas.

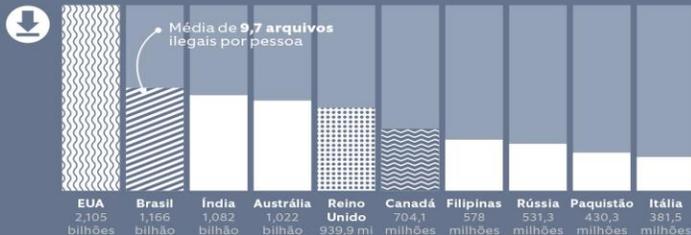
Onde há mais pirataria na internet?

Nos Estados Unidos e no Brasil. Os brasileiros fizeram quase 1,2 bilhão de downloads irregulares em 2014. Já os internautas dos EUA ficaram com 2,1 bilhões. Mas, proporcionalmente, o Brasil ganha, porque cerca de 250 milhões de pessoas têm acesso à internet nos EUA, enquanto aqui esse número é menor que a metade: 120 milhões. Além disso, devido à alta tributação, em nenhum outro lugar deixa-se de arrecadar tanto dinheiro com pirataria como aqui. Cerca de 71,2 milhões de IPs brasileiros foram usados para fazer transferências não autorizadas em 2014. Pois é, o país ainda era uma colônia em formação durante a era de ouro da pirataria marítima, entre os séculos 17 e 18, mas, quando se trata da pirataria virtual, somos campeões.

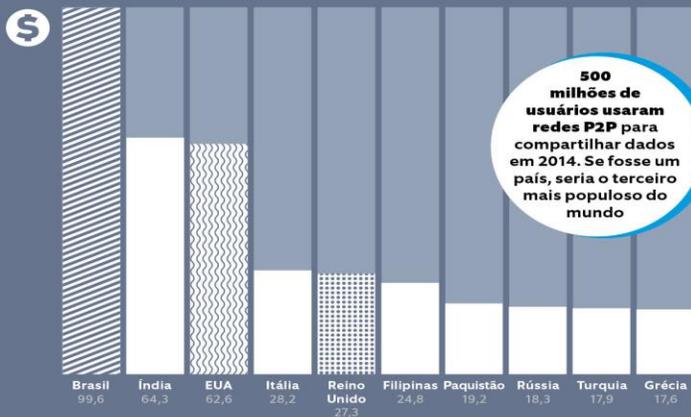
reportagem Ismael dos Anjos • design Thales Molina • edição Felipe van Deursen

TOP 10 DA BAIXARIA

QUEM BAIXA MAIS CONTEÚDO ILEGAL



ONDE HÁ MAIS PERDA DE ARRECADAÇÃO (em bilhões de dólares)



COMO A PIRATARIA É COMBATIDA

Rigor e punições variam muito de país para país

- usuário protegido
- acesso bloqueado
- alerta
- prisão
- carta
- multa



CANADÁ
O país não tem leis que preveem punição pela distribuição de conteúdo virtual, mas provavelmente nem precisa: cerca de **70% das pessoas que receberam aviso dizendo que estavam fazendo algo ilegal pararam com os downloads.** Eta país evoluído!

ESTADOS UNIDOS
O Sistema de Aviso de Direitos Autorais (CPA, na sigla em inglês) monitora sites e **envia até seis alertas ao usuário** quando ele infringe algum direito autoral. Começa com um aviso de que o conteúdo baixado pode ser comprado legalmente. Depois, rola até diminuição da velocidade de download. As punições chegam a cinco anos de cadeia e US\$ 250 mil em multas

REINO UNIDO
O Digital Economy Act prevê penas que variam **de seis meses a dez anos de prisão e multas a partir de 5 mil libras** (R\$ 28 mil). Mas, na prática, a lei só pune quem lucra com a venda de programas, games e outros conteúdos piratas. Para quem faz uso pessoal, a "punição" é receber até quatro cartas educativas ao ano

ALEMANHA
Usa redes wi-fi para monitorar usuários. Quando um download irregular é registrado, o dono da rede recebe uma **carta com o valor da multa, nome do arquivo e hora da transferência** (por isso é difícil encontrar wi-fi grátis na Alemanha). Estima-se que mais de 500 mil pessoas já receberam essas cartas, com multas de € 300 a € 1.500. Advogados especializados nesse tipo de causa cobram € 250/hora

BRASIL
O consumidor final escapa, por enquanto, graças ao **Marco Civil da Internet**, que garante a privacidade na rede. Os dados são sigilosos e só podem ser liberados mediante ação judicial, o que dificulta produtoras e gravadoras distribuírem notificações. Outro fator é o princípio de adequação social, um entendimento do direito penal que evita que condutas socialmente aceitas sejam tidas como crimes. No país, **81% dos internautas baixam conteúdo ilegal** e **86% dos jovens acham certo baixar música pirata**

FRANÇA
Apelidada Big Brother, a entidade que monitora as redes envia e-mails aos infratores desde 2009. Em casos de **reincidência, um juiz pode estipular multas ou até proibir o acesso da pessoa à internet**

JAPÃO
As penas são muito severas. Graças a um grande lobby das gravadoras, as punições por infração de direitos autorais podem chegar a **dez anos de prisão e 10 milhões de ienes** (cerca de US\$ 81 mil)

IV - CONCLUSÕES

CONCLUSÕES

De acordo com de acordo com o relatório sobre contrafação e pirataria (EUIPO & EUROPOL, 2017), os crimes contra os Direitos de Propriedade Intelectual, apresentam um valor anual estimado de 398 mil milhões de euros, a nível Mundial, afetando quase todos os tipos de produtos e zonas geográficas.

O impacto deste tipo de criminalidade leva a uma série de repercussões negativas junto dos cidadãos, empresas e governos. A nível empresarial, a violação dos direitos de propriedade intelectual, limita e inibe o investimento em inovação e possibilidade destas mesmas empresas reinvestirem em inovação e desenvolvimento e consequentemente ter impacto ao nível da criação de emprego, tornando-se uma ameaça ao crescimento.

Não é fácil criar te uma boa ideia e materializar a mesma num produto, marca, obra literária ou musical. O investimento realizado para uma produção cinematográfica ou o investimento realizado para conseguir levar até ao mercado uma peça de design é bastante elevado e exige grandes níveis de criatividade e conhecimento.

Como tal, é fundamental proteger as criações e respeitar os registos, de forma a que novas ideias, produtos, sistemas ou processos possam ser divulgados, conhecidos e utilizados por todos.

Desenvolva a sua criatividade e respeite o trabalho alheio. O seu artista preferido agradece!

V – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acordo TRIPS. Disponível em: <http://www.wipo.int/wipolex/en/details.jsp?id=12746>

Barbosa, Denis Borges. *Uma introdução à propriedade intelectual*. 2. ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2003.

Código da Propriedade Industrial de Portugal - (alterado pelo Lei n.º 46/2011, de 24/06). Disponível em: http://www.wipo.int/wipolex/en/text.jsp?file_id=421050

Convenção de Paris para a Proteção da Propriedade Industrial. Disponível em: <http://www.wipo.int/treaties/en/ip/paris/>

European Patent Office. Dados bibliográficos: US2012272332 (A1) - 2012-10-25. Acesso em 13/08/2018. Disponível em: <https://goo.gl/V8t2Jz>

European Patent Office. Lista de Resultados: Nicolas Woodman. Acesso em 13/08/2018. Disponível em: <https://goo.gl/fgrz95>

European Union International Property Office. IP Teaching KIT: <https://euiipo.europa.eu/knowledge/>

Instituto Nacional da Propriedade Industrial de Portugal. Formação – e-book. Disponível em: http://www.cej.mj.pt/cej/recursos/ebooks/civil/propriedade_intelectual/player.html

Internacional Copyright Service. <https://www.copyrightservice.net/pt/about>

Jennifer Martin. Formação de Direitos Autorais – 28/07/2014. Disponível em: <https://goo.gl/NEYcPA>

Jornal Negócios. Edição de 5/06/2018. Coluna João D’Espiney. Acesso em 14/08/2018. Disponível em: <https://www.jornaldenegocios.pt/economia/detalhe/contrafaccao-causa-prejuizos-de-mais-de-mil-milhoes-em-portugal>

Nespresso BLOG. Quem inventou as cápsulas Nespresso? Acesso em 13/08/2018. Publicado em 28 de Agosto de 2015 por *Fernanda Melo*. Disponível em: <https://blognespresso.wordpress.com/tag/historia/>

RIAA. Digital Music Report 2015 - <https://www.riaa.com/wp-content/uploads/2015/09/Digital-Music-Report-2015.pdf>

Tratado de Cooperação em Matéria de Patentes (PCT). Disponível em: <http://www.wipo.int/pct/en/texts/articles/atoc.html>

UNCTAD - United Nations Conference on Trade and Development. Infográficos - <http://unctadstat.unctad.org/EN/Infographics.html>

USPTO. Patente Número US 2013/0044042 A1, Acesso em 14/08/2018. Disponível em: <https://goo.gl/gd1t9W>

Weareble. A história e o future patenteado do Google Glass. 07/04/2018. Acesso em 14/08/2018. Disponível em: <https://goo.gl/tXRbuF>

Word Intellectual Property Organization. Tratados Administrados pela WIPO - Acordo de Haia. Acesso em 17/08/2018. Disponível em: <http://www.wipo.int/treaties/en/registration/hague/>

Word Intellectual Property Organization. Banco de dados de design global. Disponível em: <http://www.wipo.int/designdb/en/index.jsp#>

World Intellectual Property Indicators 2010. Economics and Statistics Division, WIPO, Setembro 2010, 145 páginas, WIPO Publicação n.º: 941

Word Intellectual Property Organization. Tratados Administrados pela OMPI – Acta de Estocolmo 1967. Acesso em 14/08/2018. Disponível em: http://www.wipo.int/treaties/es/ActResults.jsp?act_id=19

Word Intellectual Property Organization. Academia da WIPO - Cursos de ensino à distância – DL 101- Curso Geral de Propriedade Intelectual. Acesso em 15/08/2018. Disponível em: <https://welc.wipo.int/acc/index.jsf>

Word Intellectual Property Organization. O PCT conta agora com 152 Estados Contratantes. Acesso em 13/08/2018. Disponível em: (http://www.wipo.int/pct/pt/pct_contracting_states.html)

Word Intellectual , Property Organization. Regulamento (UE) n.º 608/2013 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 12 de junho de 2013 , relativo à intervenção das autoridades aduaneiras para assegurar o cumprimento da legislação sobre os direitos de propriedade intelectual e que revoga o Regulamento (CE) n.º 1383/2003 do Conselho. Acesso em 14/08/2018. Disponível em: http://www.wipo.int/wipolex/en/text.jsp?file_id=474208

CASCAIS

GEN'IBRAL