

Autores: Lucas Xavier de Lima Teixeira, José Ronaldo dos
Santos Sousa Filho e João Ademar de Andrade Lima
Organizador: Vicente de Paulo Albuquerque Araújo

ÁREA MAKER

EMPREENDEDORISMO



COLÉGIO
NOSSA SENHORA
DE LOURDES
REDE LOURDINA
DE EDUCAÇÃO

CAMPINA GRANDE - PB

1

primeira série
ensino médio

2

segunda série
ensino médio

1ª e 2ª Série

Área Maker: Empreendedorismo

Autoria (1º e 2º capítulos e Tema A
do 3º capítulo): Lucas Xavier de Lima
Teixeira, José Ronaldo dos Santos

Sousa Filho

Autoria (Tema B do 3º capítulo): João
Ademar de Andrade Lima

Concepção e Coordenação Editorial:
Vicente de Paulo Albuquerque Araújo



SUMÁRIO

Capítulo 1: Design Thinking e Documentação do Projeto	4
Capítulo 2: Modelo de Negócios de Impacto Social (Canvas Model C)	20
Capítulo 3: Comunicação Estratégica e Propriedade Intelectual (INPI)	38

CAPÍTULO 3

Comunicação estratégica e Propriedade Intelectual (PI)

Tema B: Propriedade Intelectual

INTRODUÇÃO

Quando uma equipe desenvolve um protótipo, cria uma identidade visual ou produz um vídeo, ela também está construindo algo que pode ter valor intelectual, cultural, social e econômico. O mesmo vale para um texto, uma música, uma fotografia, um jogo ou um aplicativo.

A Propriedade Intelectual (PI) reúne normas e instrumentos que protegem as criações humanas e organizam sua utilização pela sociedade. Nós encontramos a PI em situações muito comuns: no nome e no logotipo de uma empresa, no design de uma embalagem, no código de um programa, em uma fotografia publicada nas redes sociais, em uma invenção, em uma música ou em uma obra audiovisual.

Conhecer Propriedade Intelectual é importante para quem cria, empreende, pesquisa, comunica ou utiliza conteúdos produzidos por outras pessoas. Esse conhecimento ajuda a reconhecer autoria, evitar cópias indevidas, escolher formas adequadas de proteção e compreender como uma criação pode ser compartilhada, licenciada ou transformada em oportunidade de inovação.

Em um projeto empreendedor, a PI ajuda a proteger aquilo que diferencia a solução. Um produto pode ser tecnicamente interessante, mas perder valor se a equipe não cuidar do nome, da marca, do design, dos conteúdos e das informações estratégicas.

A PI pode e deve ser compreendida desde a Educação Básica, pois está diretamente relacionada à criatividade, à inovação, à cidadania e ao respeito pelas produções intelectuais.

Neste capítulo, vamos compreender os principais conceitos de Propriedade Intelectual e relacioná-los ao desenvolvimento dos projetos do DLEI. O objetivo não é transformar os estudantes em especialistas em Direito. É oferecer conhecimentos básicos para que criem, comuniquem e compartilhem seus projetos com responsabilidade.

OBJETIVOS

- Compreender o conceito de Propriedade Intelectual e sua importância para a criatividade, a inovação, a cultura e o empreendedorismo;
- Diferenciar os principais campos da Propriedade Intelectual, especialmente Direitos Autorais e Propriedade Industrial;
- Identificar elementos de um projeto que podem estar relacionados à proteção intelectual, como textos, imagens, vídeos, músicas, marcas, logotipos, designs, invenções e programas de computador;
- Desenvolver atitudes de respeito à autoria e de responsabilidade no uso de conteúdos encontrados na internet;
- Reconhecer situações de cópia, plágio, uso indevido de imagem, apropriação de marca e violação de direitos;
- Analisar como a Propriedade Intelectual pode contribuir para a valorização e a sustentabilidade de um projeto empreendedor;
- Aplicar conhecimentos básicos de PI na criação da identidade, na comunicação e na apresentação dos projetos do DLEI.

ATIVIDADES EM GRUPO

(5 a 8 alunos por equipe)

- *Pesquisador de PI* – responsável por identificar os elementos intelectuais presentes no projeto e pesquisar formas de proteção;
- *Responsável pela autoria e documentação* – responsável por organizar registros do processo criativo, versões dos materiais, nomes dos participantes e fontes consultadas;
- *Responsável pela marca e identidade visual* – responsável por verificar o nome do projeto, o logotipo, as cores, os símbolos e os elementos visuais utilizados;
- *Responsável pelos conteúdos e referências* – responsável por conferir imagens, músicas, textos, dados, vídeos e demais materiais utilizados na comunicação;
- *Responsável pela apresentação* – responsável por explicar à equipe e aos visitantes como o projeto respeita a autoria e utiliza a Propriedade Intelectual.

TEMA B

PROPRIEDADE INTELECTUAL

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Computadores, tablets ou smartphones;
- Caderno ou arquivo digital para registro do processo criativo;
- Fichas de identificação dos elementos de Propriedade Intelectual do projeto;
- Ferramentas de edição de texto, imagem, áudio e vídeo;
- Acesso a bancos de imagens, músicas, fontes e outros conteúdos com licenças compatíveis com o uso pretendido;
- Materiais produzidos pela própria equipe, como esboços, croquis, protótipos, textos, logotipos, vídeos e apresentações;
- Consulta a fontes confiáveis de informação sobre Propriedade Intelectual;
- Computador ou smartphone para realizar pesquisas preliminares sobre nomes, marcas, imagens e conteúdos semelhantes.

RESULTADO ESPERADO

Ao final desta etapa, vocês deverão ser capazes de:

- Explicar, com suas próprias palavras, o que é Propriedade Intelectual;
- Reconhecer a presença da PI em produtos, serviços, projetos, obras artísticas e soluções tecnológicas;
- Diferenciar Direitos Autorais de Propriedade Industrial;
- Identificar os elementos protegíveis ou relevantes do próprio projeto;
- Utilizar conteúdos de terceiros de maneira legal, ética e responsável;
- Registrar as fontes utilizadas na produção dos materiais de comunicação;
- Criar ou selecionar nome, marca, imagens, músicas e demais elementos considerando sua autoria e suas condições de uso;
- Documentar o processo de criação da equipe;
- Apresentar o projeto destacando seus diferenciais e os cuidados adotados em relação à Propriedade Intelectual.

METODOLOGIA

Exploração teórica inicial

À primeira vista, Propriedade Intelectual pode parecer assunto de grandes empresas, universidades, escritórios de advocacia ou inventores. Mas ela está muito mais perto dos estudantes do que parece.

Sempre que alguém escreve uma história, desenha uma imagem, tira uma fotografia, grava um

vídeo, compõe uma música, cria um personagem, desenvolve um jogo, inventa um objeto ou dá nome a uma empresa, pode estar produzindo algo relacionado à Propriedade Intelectual.

Ao estudar PI, algumas perguntas aparecem logo:

1. Quem criou?
2. Quem pode usar?
3. Em que condições a criação pode ser utilizada?
4. Como a autoria será reconhecida?
5. É possível impedir que outras pessoas copiem ou utilizem a criação sem autorização?
6. A criação pode ser compartilhada, licenciada ou transformada em negócio?

Neste capítulo, vamos organizar o tema em dois grandes campos:

- Direitos Autorais, relacionados principalmente às obras literárias, artísticas, científicas e aos programas de computador;
- Propriedade Industrial, relacionada principalmente às marcas, patentes, desenhos industriais e indicações geográficas.

Essa separação ajuda no estudo, mas não significa que cada projeto pertença a apenas uma categoria. Uma mesma solução pode reunir várias formas de proteção.

Por exemplo, uma empresa criada pelos estudantes pode possuir:

- Uma marca, protegida no campo da Propriedade Industrial;
- Um logotipo, que pode envolver marca e criação artística;
- Um manual ou texto de divulgação, relacionado aos Direitos Autorais;
- Um aplicativo, protegido principalmente pelas regras aplicáveis aos programas de computador;
- Uma solução técnica, que talvez possa ser analisada como invenção patenteável;
- O design externo de um produto, que pode estar relacionado ao desenho industrial.

Por isso, é importante olhar para o projeto como um conjunto de criações, informações e elementos que possuem diferentes características.

CONCEITOS GERAIS

A Propriedade Intelectual é o campo que trata dos direitos relacionados às criações do intelecto humano. Ela abrange conhecimentos, obras, sinais distintivos, soluções técnicas, formas visuais e outras produções que podem receber proteção jurídica.

A expressão “propriedade” não significa que uma criação seja exatamente igual a um objeto físico, como uma casa ou uma bicicleta. Ela indica que o criador ou titular pode ter determinados direitos sobre a utilização daquela criação, conforme a modalidade de proteção aplicável.

Esses direitos não são ilimitados. Em geral, a proteção depende da legislação, da natureza da criação, do cumprimento de requisitos específicos e, em alguns casos, da realização de um registro ou pedido formal.

Também é importante compreender que uma ideia, sozinha, não recebe a mesma proteção que sua expressão concreta. É diferente dizer “tive a ideia de criar um aplicativo para organizar caronas” e apresentar um projeto desenvolvido, com código, design, testes e modelo de funcionamento.

Isso não significa que as ideias não tenham valor. Significa que o processo de transformação da ideia

em texto, desenho, protótipo, código, produto ou serviço deve ser documentado e desenvolvido com cuidado.

Direitos Autorais

Os Direitos Autorais protegem criações intelectuais expressas em alguma forma. Podem estar relacionados a:

- Textos, poemas, histórias, artigos e roteiros;
- Fotografias, ilustrações, pinturas e esculturas;
- Músicas, letras e gravações;
- Filmes, vídeos, podcasts e animações;
- Obras teatrais e coreografias;
- Materiais didáticos e apresentações;
- Jogos, personagens e narrativas;
- Programas de computador, observadas as regras específicas aplicáveis a esse tipo de criação.

Uma informação ou um fato, isoladamente, não se confunde com a forma criativa pela qual alguém o apresenta. Por exemplo, o fato de determinado evento ter ocorrido pode ser uma informação pública; já um texto específico, uma ilustração ou um vídeo produzido para explicar esse evento pode ser uma obra protegida.

Os Direitos Autorais envolvem, de modo geral, duas dimensões:

- Direitos morais, relacionados ao vínculo entre o autor e sua obra, como o reconhecimento da autoria e a proteção contra alterações que prejudiquem a criação ou a reputação do autor;
- Direitos patrimoniais, relacionados à utilização econômica da obra, como reprodução, distribuição, publicação, adaptação, apresentação ou exploração comercial.

Uma obra pode ser utilizada por outras pessoas em algumas situações. Isso, porém, não significa que todo uso esteja liberado. É necessário verificar a licença, a autorização do titular ou a existência de uma hipótese legal que permita o uso.

Autoria, colaboração e titularidade

Autoria é a relação entre a pessoa que cria uma obra e a própria criação. Em um trabalho coletivo, várias pessoas podem ser coautoras de uma obra, desde que tenham contribuído criativamente para sua criação.

É importante diferenciar participação criativa de tarefas meramente operacionais. Uma pessoa que apenas imprime um material, organiza arquivos ou fornece um equipamento pode ter contribuído para o projeto, mas isso não significa necessariamente que seja coautora de todos os conteúdos.

Em projetos escolares, a equipe deve registrar:

- Quem participou da criação;
- Qual foi a contribuição de cada integrante;
- Quando cada etapa foi realizada;
- Quais materiais foram criados pela própria equipe;
- Quais materiais foram obtidos de terceiros;
- Quais autorizações ou licenças foram utilizadas;

Essa documentação evita conflitos e ajuda a demonstrar a trajetória de desenvolvimento do projeto.

Plágio

Plágio ocorre quando alguém apresenta como própria uma criação, uma parte ou uma contribuição intelectual feita por outra pessoa, sem indicar adequadamente a autoria.

Alguns exemplos são:

- Copiar um texto da internet e apresentá-lo como se tivesse sido escrito pela equipe;
- Utilizar uma fotografia sem mencionar o autor quando a licença ou a boa prática exige atribuição;
- Reproduzir elementos visuais originais e característicos de uma obra de outra pessoa, apresentando-os como próprios ou sem observar as condições de uso;
- Copiar o roteiro, o slogan ou a apresentação de outra equipe;
- Traduzir um texto de outro idioma e apresentá-lo como produção original;

O plágio não deixa de existir porque o conteúdo foi encontrado em um site ou em uma rede social. A internet facilita o acesso às obras, mas não elimina os direitos de seus autores.

Pesquisar, adaptar e criar a partir de referências faz parte do processo de aprendizagem. O problema está em ocultar a origem ou utilizar uma criação sem observar as condições permitidas.

Uso de imagens, músicas e vídeos

A utilização de conteúdos encontrados na internet exige atenção. Uma imagem aparecer em uma busca não significa que esteja livre para qualquer finalidade.

Antes de utilizar um conteúdo, a equipe deve verificar:

1. Quem é o autor ou titular?
2. O conteúdo possui licença de uso?
3. A licença permite utilização educacional, comercial ou divulgação pública?
4. É necessário indicar o nome do autor?
5. É permitido editar, recortar, remixar ou adaptar o material?
6. A licença exige que o novo material seja compartilhado sob as mesmas condições?

O mesmo cuidado deve ser adotado com músicas, vídeos, fontes tipográficas, ícones, ilustrações, modelos tridimensionais e textos.

Uma prática segura é priorizar:

- Conteúdos criados pela própria equipe;
- Conteúdos produzidos por pessoas que autorizaram expressamente o uso;
- Bancos de conteúdos com licenças claras;
- Obras em domínio público, observando que a obra original e determinadas versões ou gravações podem possuir situações jurídicas diferentes;
- Conteúdos licenciados em Creative Commons, respeitando as condições específicas de cada licença.

Licenças Creative Commons

As licenças Creative Commons são instrumentos que permitem ao autor indicar previamente como

sua obra pode ser utilizada por outras pessoas.

Dependendo da licença, o autor pode permitir ou restringir o uso comercial, a criação de adaptações e, em determinadas licenças, exigir que adaptações sejam compartilhadas sob as mesmas condições. Todas as licenças Creative Commons exigem atribuição.

As licenças não significam que a obra deixou de ter autor. Ao contrário, elas organizam as condições de uso e tornam mais claro o que outras pessoas podem fazer.

Ao utilizar uma obra licenciada, a equipe deve anotar, sempre que possível:

- Título da obra;
- Nome do autor;
- Link ou local de acesso;
- Tipo de licença;
- Data de acesso;
- Alterações realizadas.

Um modelo simples de atribuição pode ser:

“Título da obra”, de Nome do Autor, utilizada sob licença Creative Commons [identificação da licença], disponível em [local de acesso].

A atribuição deve ser adaptada às condições da licença e ao espaço disponível no material.

Programas de computador e inteligência artificial

Programas de computador também são criações intelectuais. Um aplicativo, um site, um jogo digital ou um sistema desenvolvido pela equipe envolve código, interface, textos, imagens, sons e outros elementos que podem possuir diferentes autores e titulares.

Em um projeto tecnológico, é recomendável documentar:

- Quem escreveu ou modificou o código;
- Quais bibliotecas, modelos ou trechos de código foram utilizados;
- Quais licenças acompanham esses recursos;
- Quem criou a interface, os textos e os elementos visuais;
- Quais ferramentas digitais ou sistemas de inteligência artificial foram empregados.

Ferramentas de inteligência artificial podem auxiliar na geração de textos, imagens, sons, códigos e ideias. Entretanto, seu uso não elimina a responsabilidade da equipe. É preciso verificar:

- Se o conteúdo gerado apresenta erros ou informações falsas;
- Se o resultado reproduz indevidamente uma obra ou estilo identificável;
- Se os termos da ferramenta permitem o uso pretendido;
- Se a equipe possui condições de explicar e revisar o material produzido;
- Se é necessário informar que a inteligência artificial foi utilizada.

A inteligência artificial pode ajudar no processo criativo, mas a equipe continua responsável por revisar o resultado, corrigir erros, respeitar os direitos de terceiros e explicar como o material foi produzido.

Propriedade Industrial

A Propriedade Industrial está relacionada a criações e sinais utilizados em atividades econômicas, produtivas e comerciais. Entre suas principais modalidades estão:

- Marcas;

- Patentes;
- Desenhos industriais;
- Indicações geográficas;

Essas modalidades possuem requisitos e formas de proteção diferentes. Algumas dependem de pedido e análise perante o Instituto Nacional da Propriedade Industrial, o INPI.

Marcas

A marca é um sinal utilizado para identificar e distinguir produtos ou serviços. Ela pode ser formada por palavras, expressões, letras, números, imagens, símbolos ou combinações desses elementos, conforme as possibilidades previstas na legislação.

A marca ajuda o público a reconhecer uma organização, um produto ou um serviço. Com o tempo, ela também pode passar a representar confiança e reputação.

No projeto da equipe, podem ser considerados elementos de marca:

- Nome do negócio;
- Nome do produto ou serviço;
- Logotipo;
- Símbolo;
- Slogan, quando utilizado como elemento distintivo;
- Identidade visual associada ao projeto.

Criar um nome não significa que ele esteja automaticamente disponível para registro. Antes de escolher uma marca, a equipe deve fazer uma pesquisa preliminar para verificar se já existem nomes semelhantes no mesmo segmento ou em áreas relacionadas.

Também é recomendável evitar:

- Nomes muito semelhantes aos de marcas conhecidas;
- Expressões que possam causar confusão;
- Uso de símbolos ou personagens de terceiros sem autorização;
- Termos ofensivos, discriminatórios ou que possam gerar interpretação inadequada;
- Nomes que limitem excessivamente a expansão futura do projeto.

Atenção: uma pesquisa preliminar não substitui uma análise especializada, mas ajuda a equipe a perceber riscos e a tomar decisões mais cuidadosas.

Patentes

A patente é uma forma de proteção relacionada a determinadas invenções ou modelos de utilidade que atendam aos requisitos previstos na legislação.

Uma invenção pode estar relacionada a um produto ou processo. Para ser protegível por patente, não basta ser uma boa ideia ou uma solução útil. É necessário analisar requisitos como novidade, atividade inventiva e aplicação industrial, além de outros aspectos legais.

O modelo de utilidade está associado a uma melhoria funcional em objeto de uso prático, observados os requisitos legais próprios.

Para este capítulo, é importante compreender alguns pontos:

- Nem toda ideia pode ser patenteada;
- Uma descoberta da natureza não é automaticamente uma invenção;
- Uma solução estética não é necessariamente uma invenção técnica;

- A novidade é um aspecto importante;
- Divulgar publicamente uma solução antes de buscar orientação pode gerar riscos;

O pedido de patente exige conhecimento técnico e procedimento formal. Quando uma equipe desenvolve um protótipo com possível diferencial técnico, deve documentar o processo e buscar orientação adequada antes de divulgar detalhes estratégicos.

Desenho industrial

O desenho industrial está relacionado à aparência visual de um produto, considerando elementos como forma, configuração, linhas, cores, padrões e ornamentação.

Por exemplo, o desenho externo de uma embalagem, de um objeto ou de um produto pode possuir valor próprio, mesmo quando sua função técnica já é conhecida.

É importante diferenciar:

- Função técnica – o que o produto faz e como funciona;
- Aparência visual – como o produto se apresenta;

Um mesmo projeto pode envolver os dois aspectos. A função técnica pode ser analisada em relação a uma patente, enquanto a aparência visual pode ser avaliada no campo do desenho industrial, desde que atendidos os requisitos legais.

Indicações geográficas

As indicações geográficas relacionam determinados produtos ou serviços a uma origem geográfica quando existe uma relação reconhecida entre o território e suas características, reputação ou qualidade.

A origem pode estar associada, por exemplo, a:

- Conhecimentos tradicionais;
- Condições naturais;
- Modos de produção;
- Reputação construída ao longo do tempo.

Esse tema é especialmente relevante para projetos que valorizam a cultura, a economia local, o patrimônio, a gastronomia, o artesanato e os saberes de uma comunidade.

Ao desenvolver um projeto relacionado à Paraíba ou a outro território, a equipe deve evitar apropriar-se de conhecimentos comunitários sem reconhecimento, diálogo e respeito. Valorizar uma cultura não significa transformar seus símbolos ou saberes em elementos comerciais sem considerar as pessoas e comunidades envolvidas.

Segredo de negócio e informações confidenciais

Nem toda proteção depende de registro. Algumas informações podem ser mantidas em sigilo como estratégia de negócio, desde que a equipe adote medidas razoáveis para evitar sua divulgação indevida.

Podem ser exemplos:

- Uma receita ou fórmula;
- Um processo de produção;
- Uma estratégia comercial;
- Uma lista de fornecedores;
- Um método de organização;

- Dados de clientes ou usuários;
- Informações técnicas ainda não divulgadas.

Em um projeto escolar, é importante avaliar o que pode ser apresentado publicamente e o que deve ser preservado até que a equipe tenha segurança sobre sua divulgação.

Isso não significa esconder o projeto dos avaliadores. Significa planejar quais informações são necessárias para explicar a proposta e quais detalhes podem ser omitidos ou apresentados de forma geral.

Registro e documentação do processo

Registrar uma criação não é a mesma coisa que criar um direito em todos os casos. Algumas proteções surgem com a própria criação; outras dependem de registro, pedido ou procedimento específico.

Mesmo quando o registro não é obrigatório, documentar o processo é uma boa prática. A equipe pode manter:

- Caderno de criação;
- Arquivos com data e versão;
- Esboços e croquis;
- Fotografias do protótipo;
- Relatos das reuniões;
- Divisão de tarefas;
- Histórico de alterações;
- Links das fontes consultadas;
- Autorizações de uso de imagem, voz e conteúdo;
- Decisões sobre nome, marca e identidade visual.

Essa documentação ajuda a demonstrar a trajetória da criação, mas não substitui os registros ou procedimentos exigidos em determinadas modalidades de proteção.

COMUNICAÇÃO E PROPRIEDADE INTELECTUAL

A comunicação estratégica precisa considerar a Propriedade Intelectual. Uma apresentação pode ser criativa e persuasiva, mas também deve ser responsável.

Ao construir o pitch, o pitch deck, o vídeo ou o estande, a equipe deve observar:

- Se as imagens utilizadas podem ser reproduzidas;
- Se as músicas possuem autorização ou licença adequada;
- Se os dados apresentados indicam suas fontes;
- Se as pessoas filmadas autorizaram o uso de imagem e voz;
- Se o nome e o logotipo não foram copiados de outra organização;
- Se a equipe está apresentando como próprio algo criado por terceiros;
- Se informações confidenciais do projeto estão sendo expostas sem necessidade.

Quando a equipe comunica com responsabilidade, transmite mais credibilidade e mostra que entende as consequências de suas escolhas.

MISSÕES

Missão 01 – Mapa de Propriedade Intelectual do projeto

Comecem identificando os elementos de PI presentes no projeto de vocês.

Preencham uma tabela semelhante a esta:

ELEMENTO DO PROJETO	QUEM CRIOU?	TIPO DE CRIAÇÃO	É PRÓPRIO OU DE TERCEIRO?	HÁ LICENÇA OU AUTORIZAÇÃO?	COMO SERÁ UTILIZADO?
Nome do projeto	Equipe	Marca ou sinal distintivo	Próprio	Pesquisa preliminar	Pitch, estande e redes sociais
Logotipo	Integrante ou equipe	Criação visual	Próprio	Não se aplica, se criado pela equipe	Apresentações e materiais
Fotografia	Autor identificado	Direito Autoral	Terceiro	Verificar licença	Vídeo ou slides
Código do aplicativo	Equipe ou terceiros	Programa de computador	Verificar autoria e licença	Conferir licença	Protótipo
Música do vídeo	Artista ou plataforma	Direito Autoral e direitos conexos	Terceiro	Verificar autorização	Pitch em vídeo

Adaptem a tabela à realidade do projeto de vocês!

Missão 02 – Auditoria de conteúdos

Antes de publicar o pitch em vídeo, façam uma auditoria dos conteúdos utilizados.

Verifiquem:

1. Todas as imagens possuem origem identificada?
2. As músicas podem ser utilizadas no vídeo?
3. Os vídeos ou trechos de terceiros foram autorizados?
4. Os dados possuem fonte confiável?
5. As pessoas que aparecem no vídeo autorizaram sua participação?
6. Os textos foram escritos pela equipe ou estão corretamente citados?
7. As ferramentas de inteligência artificial foram utilizadas de maneira responsável?
8. Os créditos foram incluídos no final do vídeo ou na descrição?

Ao final, produzam uma lista de verificação e colham a assinatura dos participantes.

Missão 03 – Criação da identidade do projeto

A equipe deverá desenvolver ou revisar:

- Nome do projeto;
- Símbolo ou logotipo;
- Cores principais;
- Tipografia;
- Slogan, se houver;

- Forma de apresentação do produto ou serviço.

Depois, respondam:

1. O nome é fácil de lembrar?
2. Ele combina com a proposta de valor?
3. Pode causar confusão com outro projeto ou empresa?
4. O logotipo foi criado pela equipe?
5. Foram utilizados elementos de terceiros?
6. A identidade visual representa o público-alvo?
7. A marca poderá ser utilizada em diferentes meios?

Registrem as decisões tomadas e expliquem as escolhas do grupo.

Missão 04 – Estudo de caso: inspiração ou cópia?

Escolham uma marca, campanha, produto, vídeo, jogo ou projeto conhecido. Em seguida, analisem:

1. Qual é a criação ou elemento intelectual mais importante?
2. Quem parece ser o autor ou titular?
3. Que elementos fazem parte da identidade da marca?
4. O projeto utiliza imagens, músicas ou personagens de terceiros?
5. O que poderia ser considerado inspiração?
6. O que poderia caracterizar cópia ou reprodução indevida?
7. Como a equipe poderia criar uma solução original inspirada no problema, mas diferente da obra analisada?

A atividade deve estimular a criatividade e a análise crítica, nunca a reprodução do projeto escolhido.

Missão 05 – Proteja sem impedir o compartilhamento

A equipe deverá escolher um elemento criado para o projeto e elaborar uma proposta de compartilhamento.

Por exemplo:

1. O texto poderá ser disponibilizado com uma licença Creative Commons?
2. O logotipo será utilizado apenas pela equipe?
3. O código será compartilhado com outras pessoas?
4. O protótipo será apresentado publicamente, mas com detalhes técnicos preservados?
5. A equipe permitirá adaptações?
6. Será necessário mencionar os autores?

Em seguida, escrevam uma pequena política de uso do projeto, com linguagem simples.

Exemplo: “Os textos e imagens criados pela equipe podem ser utilizados para fins educacionais, desde que os autores sejam mencionados e que nenhuma alteração seja feita sem autorização.”

A proposta deve ser coerente com o que a equipe realmente deseja permitir.

Missão 06 – Ficha de autoria e colaboração

Cada integrante deverá preencher uma ficha com:

- Nome;

- Contribuições criativas realizadas;
- Materiais produzidos;
- Participação nas decisões;
- Datas aproximadas de criação;
- Autorização para utilização dos materiais no projeto.

A ficha não substitui contratos ou documentos jurídicos quando eles forem necessários, mas ajuda a organizar o trabalho e prevenir conflitos dentro da equipe.

ORIENTAÇÕES PARA O PITCH EM VÍDEO

O vídeo deve apresentar o projeto de forma clara, criativa e responsável. Além dos critérios gerais de avaliação, a equipe deve demonstrar que sabe cuidar dos conteúdos utilizados.

Uma estrutura possível é:

Ato I – Abertura

Apresente uma pergunta, situação, dado ou história que ajude o público a compreender o problema.

Exemplo: “Quantas ideias criativas deixam de se transformar em soluções porque seus autores não sabem como protegê-las ou comunicá-las?”

Ato II – Desenvolvimento

Apresente:

- O problema;
- O público afetado;
- A solução;
- O diferencial do projeto;
- O modelo de negócio;
- O impacto socioambiental;
- Os elementos de Propriedade Intelectual presentes na solução.

A equipe pode explicar, por exemplo: “O nome e o logotipo foram criados por nossa equipe. As imagens utilizadas no vídeo possuem licença de uso e todos os dados apresentados estão acompanhados de suas fontes.”

Ato III – Encerramento

Finalize com uma chamada para ação, uma frase de impacto ou uma forma de contato. Inclua os créditos necessários.

No final do vídeo ou na descrição, informe:

- Autores das imagens;
- Autores das músicas;
- Fontes dos dados;
- Licenças utilizadas;
- Ferramentas relevantes empregadas na produção;
- Participação de inteligência artificial, quando aplicável.

ORIENTAÇÕES PARA O PITCH PRESENCIAL

Durante o pitch presencial, a equipe deverá:

- Apresentar o problema e a solução com clareza;
- Explicar os diferenciais do projeto;
- Demonstrar o protótipo ou produto, quando possível;
- Informar a origem dos conteúdos utilizados;
- Evitar afirmar que a equipe criou algo que pertence a terceiros;
- Responder às perguntas da banca com honestidade;
- Explicar quais aspectos do projeto podem ser protegidos ou valorizados;
- Demonstrar que a equipe compreende os limites entre inspiração, adaptação e cópia.

Uma fala possível seria: “Nosso projeto reúne diferentes criações: o nome e o logotipo foram desenvolvidos pela equipe; o protótipo foi construído durante o DLEI; o aplicativo utiliza recursos de código com licença compatível; e as imagens da apresentação foram produzidas por nós ou utilizadas com autorização.”

ORIENTAÇÕES PARA O ESTANDE

O estande também deve observar cuidados de Propriedade Intelectual.

Antes do evento:

- Definam quais materiais serão expostos;
- Verifiquem a autoria das imagens e textos;
- Preparem os créditos;
- Organizem uma explicação sobre o diferencial do projeto;
- Decidam quais informações técnicas não devem ser divulgadas.

Durante o evento:

- Identifiquem os autores do projeto;
- Expliquem a solução aos visitantes;
- Evitem permitir cópias não autorizadas de materiais estratégicos;
- Registrem feedbacks sem divulgar dados pessoais desnecessários;
- Peçam autorização antes de fotografar ou filmar visitantes.

Depois do evento:

- Organizem os registros da apresentação;
- Guardem fotografias e vídeos com identificação de autoria;
- Avaliem se alguma informação foi divulgada de maneira excessiva;
- Atualizem a documentação do projeto;
- Registrem as contribuições feitas após os testes e as apresentações.

Situações para discussão

Situação 01 – A imagem encontrada na internet

Uma equipe encontra uma fotografia perfeita para o cartaz do projeto. A imagem aparece em vários sites e não possui indicação clara de autor. A equipe pode utilizá-la?

Para discutir:

1. A disponibilidade na internet significa autorização?
2. Como encontrar a origem da fotografia?
3. Seria melhor produzir uma imagem própria?
4. Que informações deveriam aparecer nos créditos?

Situação 02 – A música famosa

Uma equipe utiliza uma música conhecida como trilha sonora de seu pitch em vídeo. O vídeo será publicado em uma plataforma digital.

Para discutir:

1. A música pode ser utilizada sem autorização?
2. Há diferença entre apresentar o vídeo em sala e publicá-lo na internet?
3. A equipe poderia utilizar uma música com licença adequada?
4. O que pode acontecer se a plataforma identificar a música?

Situação 03 – O nome semelhante

A equipe escolheu um nome muito parecido com o de uma empresa conhecida que atua no mesmo segmento.

Para discutir:

1. O público pode confundir os dois projetos?
2. O nome foi escolhido por ser criativo ou por lembrar a marca existente?
3. Como pesquisar nomes semelhantes?
4. Que alternativas poderiam ser desenvolvidas?

Situação 04 – O código copiado

Um estudante encontra na internet um código que resolve parte do problema do aplicativo. Ele copia o código para o projeto sem verificar sua licença.

Para discutir:

1. O código pode ser utilizado?
2. A licença permite modificação?
3. É necessário citar o autor?
4. O que a equipe deve fazer antes de incorporar o código?

Situação 05 – A ideia compartilhada

Durante uma conversa, uma equipe apresenta uma solução técnica a pessoas externas. Depois, percebe que outra pessoa começou a desenvolver algo muito semelhante.

Para discutir:

1. A equipe documentou seu processo?
2. Quais informações foram divulgadas?
3. Havia algum diferencial técnico que deveria ter sido mantido em sigilo?
4. Por que é importante buscar orientação antes de divulgar uma possível invenção?

ESPAÇO PARA REFLEXÃO

O que, exatamente, nossa equipe criou?

Quem participou de cada criação?

Estamos reconhecendo corretamente as contribuições de todos?

Usamos algum conteúdo de terceiros?

Temos autorização ou licença para utilizar esses conteúdos?

Nossa marca é original e adequada ao projeto?

O nome escolhido pode causar confusão com outra marca?

ESPAÇO PARA REFLEXÃO

Existem informações do projeto que deveriam ser mantidas em sigilo?

Estamos apresentando dados, imagens, músicas e textos de maneira responsável?

Como podemos compartilhar nosso projeto sem deixar de respeitar seus autores?

De que forma a Propriedade Intelectual pode fortalecer nosso modelo de negócio?

Nosso projeto valoriza conhecimentos, culturas e comunidades relacionadas ao problema que pretendemos resolver?

Missão extra – Consultoria entre equipes

Formem duplas de equipes. Cada grupo deverá analisar o projeto do outro e responder:

1. Quais criações intelectuais vocês identificaram?
2. O nome e o logotipo parecem originais?
3. Ficou clara a autoria dos materiais?

ESPAÇO PARA REFLEXÃO

4. Há imagens, músicas, textos ou códigos cuja licença não está definida?
5. A equipe está revelando alguma informação estratégica desnecessariamente?
6. O projeto demonstra respeito pelas contribuições de seus integrantes?

A equipe avaliada poderá aceitar as sugestões, justificar suas escolhas ou revisar seus materiais.

O objetivo não é julgar ou punir, mas ampliar a percepção sobre os cuidados necessários para criar e empreender com responsabilidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL – INPI. Instituto Nacional da Propriedade Industrial. Rio de Janeiro: INPI. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi>. Acesso em: 15 ago. 2026.

LIMA, João Ademar de Andrade. Propriedade Intelectual Descomplicada. Campina Grande: edição do autor, 2026. ISBN 978-65-02-21720-7. Disponível em: https://propriedadeintelectual.wiki.br/index.php/Propriedade_Intelectual_Descomplicada. Acesso em: 15 ago. 2026.

BRASIL. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais.

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

CREATIVE COMMONS. Sobre as licenças Creative Commons. Disponível em: <https://creativecommons.org/share-your-work/cclicenses/>. Acesso em: 15 ago. 2026.

WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION – WIPO. What is intellectual property? Disponível em: <https://www.wipo.int/about-ip/en/>. Acesso em: 15 ago. 2026.