

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE

3

Propriedade
Intelectual



Roleta sobre Registro de Software

VOLUME 33

Roleta sobre Registro de Software

JOGO



ELMO SANCHES GUIMARÃES JÚNIOR
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
RITA PINHEIRO-MACHADO
JOSÉ CARLOS EMÍLIO DOS SANTOS

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

REITOR

Prof. Dr. José da Costa Filho

VICE-REITOR

Prof^a. Dra. Bruna Silva do Nascimento

CAPA, ILUSTRAÇÕES E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

José Carlos Emílio dos Santos

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R745 Roleta sobre Registro de software [recurso eletrônico] / Elmo Sanches Guimarães Júnior ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2025.
56 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade intelectual ; v. 33).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-624-7 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Propriedade intelectual.
3. Jogo didático. I. Guimarães Júnior, Elmo Sanches. II. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. III. Pinheiro-Machado, Rita. IV. Santos, José Carlos Emílio dos. V. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VI. Título. VII. Série.

CDU 004:347.77(059)

Ficha catalográfica elaborada por Annie Casali – CRB-

10/2339 Biblioteca Digital da SBC – SBC OpenLib

Índices para catálogo sistemático:

1. Ciência e tecnologia dos computadores : Informática – Almanques 004 (059)
2. Propriedade intelectual, comercial, científica 347.77

ELMO SANCHES GUIMARÃES JÚNIOR
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
RITA PINHEIRO-MACHADO
JOSÉ CARLOS EMÍLIO DOS SANTOS

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 3: Propriedade Intelectual
Volume 33: Roleta sobre Registro de Software

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2025

Apresentação

Esta cartilha/gibi foi desenvolvida durante o pós-doutorado no INPI (2024-2025), supervisionado pela prof. Rita Pinheiro-Machado. A cartilha é, também, vinculada à Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1C (302892/2023-0), coordenada pela profa. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvida no Departamento de Informática Aplicada (DIA)/ Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI) e Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Está vinculada a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pela UNIRIO. Este gibi foi produzido pelo projeto Almanques para Popularização de Ciência da Computação, que recebeu o prêmio Tércio Pacitti pela Inovação em Educação em Computação em 2022 pela Sociedade Brasileira de Computação(SBC).

As cartilhas da Série 3 versam sobre Propriedade Intelectual e seus desdobramentos tendo como objetivo principal fomentar o público com conceitos e exemplos lúdicos na área de Propriedade Intelectual. O público-alvo dos gibis são alunos de graduação e pós-graduação, bem como empreendedores e gestores de Startups, ou até mesmo jovens do Ensino Médio e escolas técnicas.

Nesse Volume 33, apresentamos um jogo educacional intitulado de “Roleta sobre Registro de Software”. O jogo é uma ferramenta pedagógica projetada para sensibilizar os jogadores sobre conceitos sobre o Registro de Programa de Computador destacando a importância da apropriação intelectual na atualidade. Por meio desta abordagem lúdica e informativa, o jogo busca engajar os participantes e estimular sua consciência sobre a importância de se apropriar de seus ativos intelectuais.

(Os autores)

Manual do usuário

Roleta sobre Registro de Software

O jogo “Roleta sobre Registro de Software” é um jogo onde é possível aprender e entender quais são as vantagens e etapas para se obter um Registro de Programa de Computador para o código de seu software. Os participantes são expostos à perguntas e exemplos sobre o tema. Os jogadores percorrem o tabuleiro à medida que os termos se tornam mais familiares e, também, exploram as raia do jogo levando ao processo de registro disponível no INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial) para obter o seu Registro de Programa de Computador ao final do jogo. As raia da roleta/tabuleiro podem ser superadas condicionadas ao acerto de perguntas e respostas. Os jogadores têm a oportunidade de aprender o que é necessário para efetuar o seu Registro de Programa de Computador entendendo suas vantagens, forma de depositar o registro, bem como promove uma compreensão mais ampla sobre a proteção da Propriedade Intelectual e o valor cultural e econômico associado. Com essa abordagem educativa lúdica e informativa, o jogo busca engajar os participantes e estimular sua consciência sobre a importância do Registro de Programa de Computador para o código de seu software.

Regras do jogo

Número de jogadores:

Até 6 jogadores simultâneos (peças representantes de cada jogador está no final deste livreto)

Objetos contidos:

- 1 tabuleiro;
- 1 roleta ou 2 dados de 6 faces;
- 2 cartas verdes, 17 cartas negras e 18 cartas rubras;
- 6 peões para representar o jogador no tabuleiro.

Objetivo

O jogador deve chegar ao meio do tabuleiro para ter seu Registro de Software efetuado.

Preparação:

- 1** O jogo pode ser jogado por até 6 pessoas e 1 interlocutor. É possível o interlocutor ser um dos participantes;
- 2** Definir a ordem dos jogadores rodando a roleta, a moeda ou os dados. O jogador que tirar o maior número inicia o jogo e o próximo a jogar é, ou o jogador à sua esquerda, ou a ordem dos maiores números entre os jogadores.

Regras

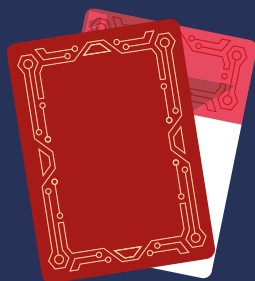
Cada jogador posiciona o totem (bolinha) de sua escolha na parte de fora do tabuleiro. Após cair em uma casa preta, vermelha ou verde, o jogador pega a carta da cor indicada e o último jogador lê; ao acertar a resposta, o jogador avança para casa ao centro da cor ao qual acertou; dois jogadores não podem ficar na mesma cor de uma fileira/camada. Ao ficar na mesma cor em uma das raias, os jogadores devem passar por uma disputa de casa e responder a pergunta da cor da casa. O primeiro a acertar a resposta fica na casa, o que não acertar volta para a fileira mais externa em qualquer posição não ocupada. As opções serão apresentadas e o jogador que responder corretamente a qualquer momento ganha a disputa; quem chegar ao centro do tabuleiro recebe o Registro de Programa de Computador de seu suposto software; a vez de cada jogador deve ser sempre respeitada e não influenciada pela disputa de casa. Cada jogador joga uma vez o totem/bolinha na roleta por turno ou na falta de roleta, o uso de 2 (dois) dados de 6 faces onde valores somados de 1 a 6 representam a cor vermelha, 7 a 11 a cor preta e 12 a cor verde.

Fim do jogo

É declarado vencedor o jogador que primeiro conquistar o Registro de seu software.

Lembrando que o Registro de Programa de Computador tem validade de 50 anos, a partir do dia 1º de janeiro do ano seguinte ou a partir da sua publicação. O Registro de Programa de Computador tem valor legal nos 175 países que assinaram a Convenção de Berna - Decreto nº 75.699, de 6 de maio de 1975.

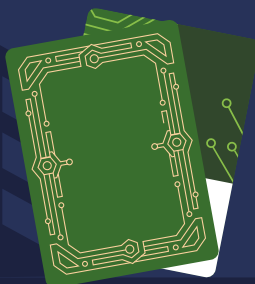
Cartas de perguntas



Cores Rubro (Vermelha): são cartões com perguntas simples e objetivas para a operacionalização da criação e depósito do Registro de Programa de Computador de seu software, a resposta correta garante o avanço para uma das casas ao centro de acordo com a cor.

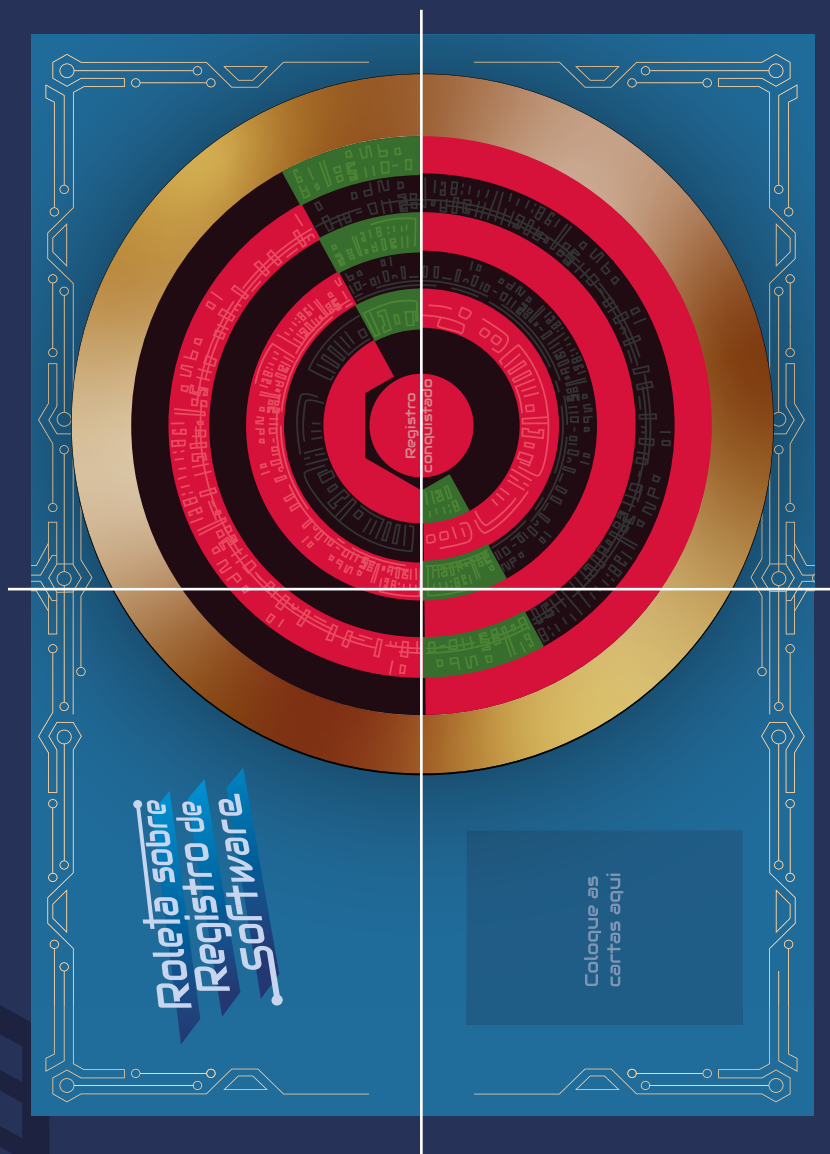


Cores Negras (Preto): são cartões com perguntas mais complexas da criação e depósito do Registro de Programa de Computador de seu software, a resposta correta garante o avanço para uma das casas ao centro de acordo com a cor.

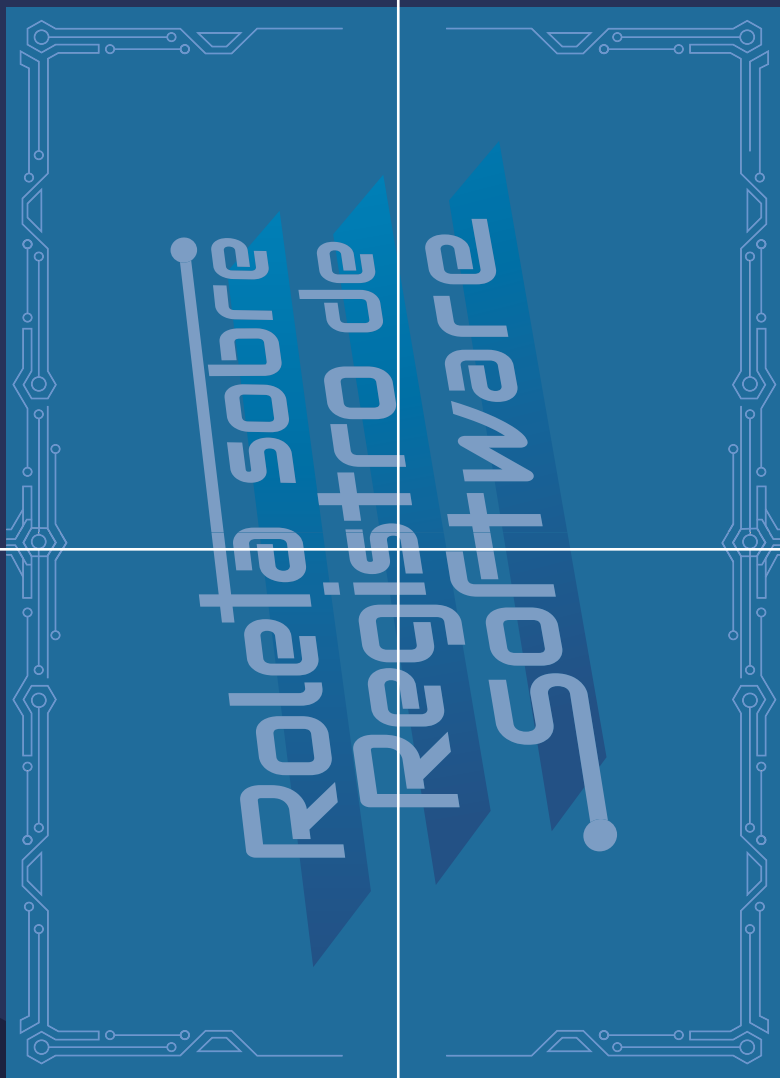


Cores Verdes: são cartões com informações essenciais para criação e depósito do Registro de Programa de Computador e garantem o avanço direto para a próxima casa ao centro.

Visualização Frente do Tabuleiro

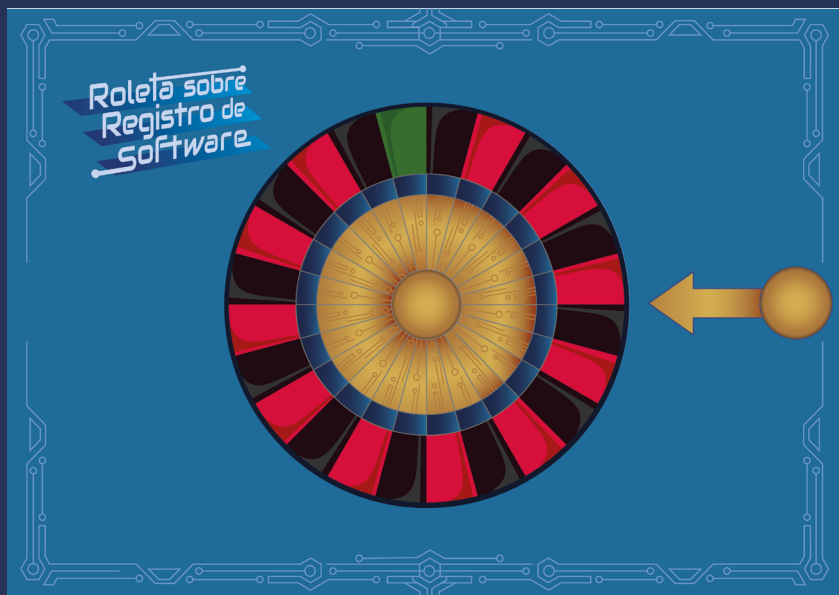


Visualização verso do Tabuleiro



Faça dowload do tabuleiro completo em tamanho A6

Roleta



Materiais necessários:

- Uma folha grande de papelão;
- Página da roleta e folha de base;
- Lápis (com tamanho de 2cm para ser HASTE);
- Cola super bonder;
- Cola branca comum;
- Estilete;
- Tesoura.

O que terá no final:

- 1 Roleta;
- 1 Seta;
- 1 Base.

Preparação da roleta:

Com a ROLETA e a SETA impressa, cole cada um no papelão uniformemente para dar uma estrutura mais resistente para a roleta.



Com uma folha em branco maior que o tabuleiro cola-a também ao papelão para ser a BASE.

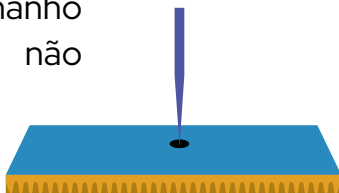
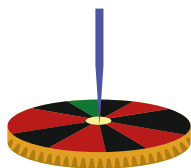


- * Obs: A base deve ser maior que a roleta a ponto de poder colocar a seta na parte superior da roleta

Modo de montagem da roleta:

1º passo

A BASE deve ser furada bem ao centro assim como a ROLETA, com estilete ou um espeto (algo pontudo que não rasgue o furo). O furo deve ser alargado com o exato tamanho do lápis. Obs: cuidado para não estragar);



2º passo

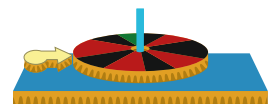
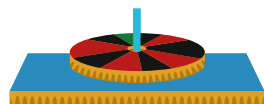
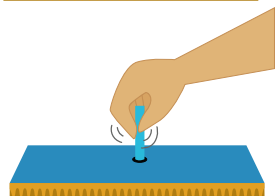
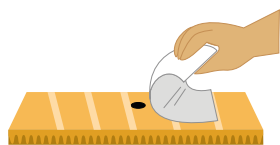
O furo da ROLETA deve ser feito ligeiramente maior para lápis encaixado ficar com folga para girar;



3º passo

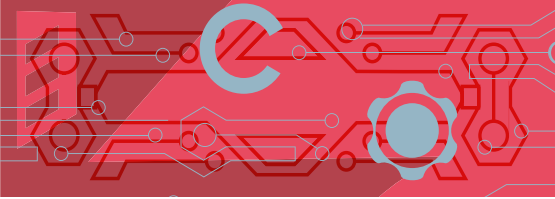
Com a ROLETA e a SETA já colada ao papelão e com o furo na ROLETA (tamanho do lápis estando frouxo) e na BASE (estando apertado), você deve:

- No furo da base deve ser colada um dos lados com um pedaço de papel, ele será a base para a HASTE feita com o lápis;
- O lápis deve ser apoiado ao furo com o papel ao fundo e colado. Fazendo uma HASTE na base;
- Com o lápis sendo uma HASTE, a ROLETA deve ser encaixada na BASE com HASTE;
- A SETA deve ser colada na parte de baixo da BASE e dobrada para apontar para o centro ROLETA, (coloque na forma que achar adequada).



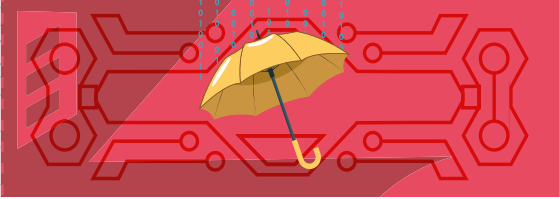
Com isso, você poderá ter a roleta montada adequadamente. Pronto! Sua roleta está finalizada.

Anotações



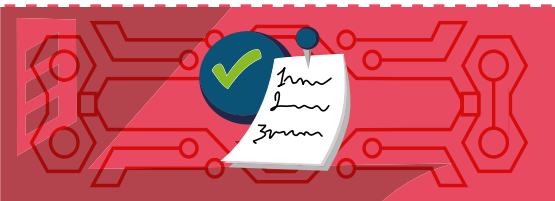
Quais são os ativos passíveis de registro de Propriedade Intelectual no INPI?

- a) **Registro de Programa de Computador.**
- b) Patente.
- c) Desenho Industrial.
- d) Indicações Geográficas.



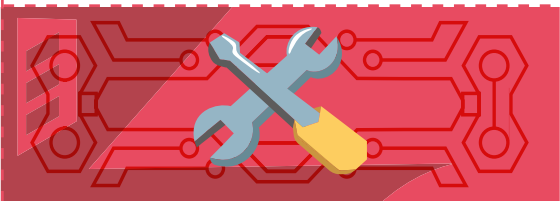
Por que o Registro de Programa de Computador é comparado a um “grande guarda-chuva”?

- a) Porque protege contra chuvas e nevascas.
- b) **Porque dá proteção abrangente, não cobrindo só o código-fonte, mas também a documentação técnica e outros elementos do Programa de Computador.**
- c) Porque guarda os grandes Patentes de Software.
- d) Porque é grande e impenetrável.



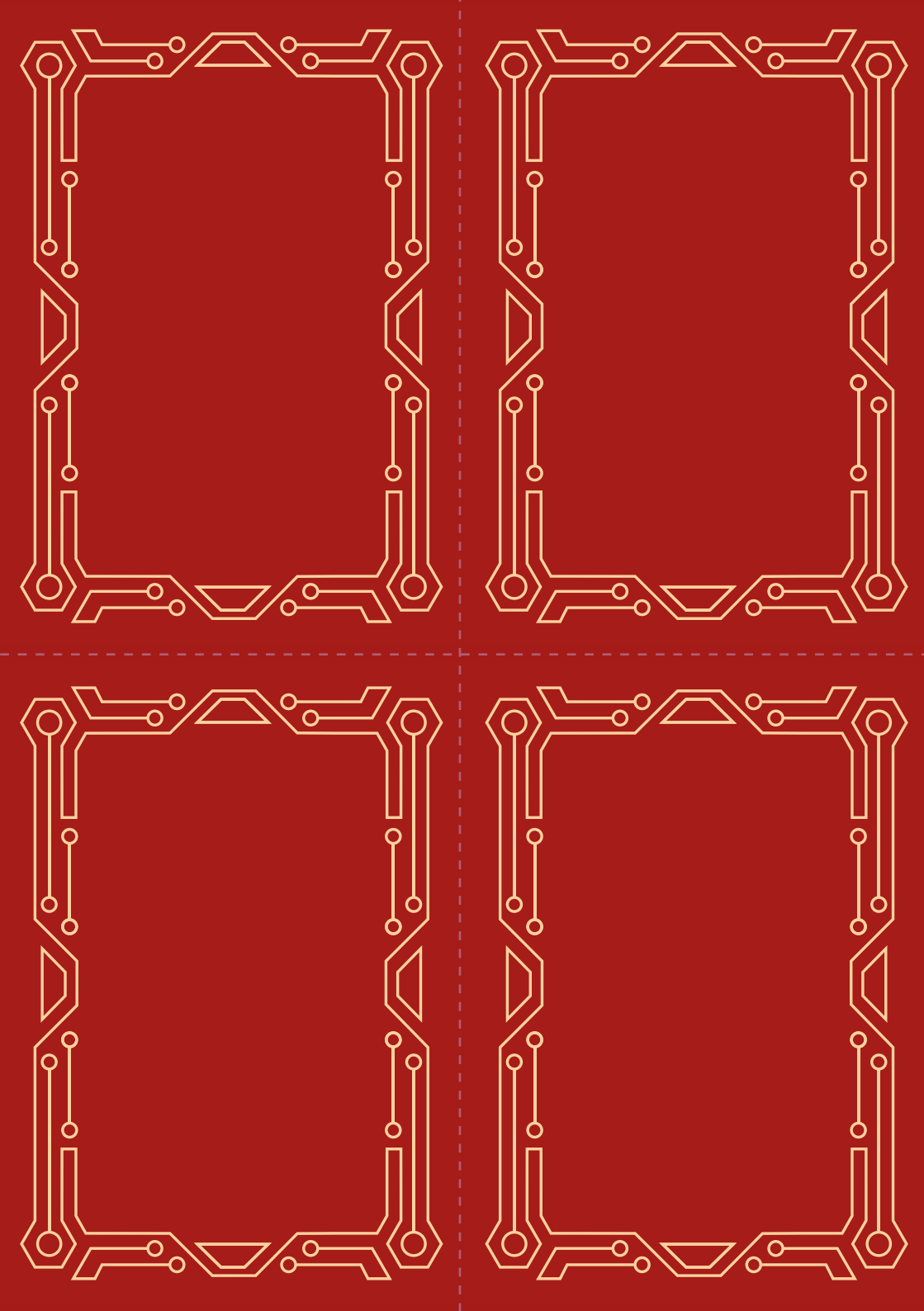
Dentre as responsabilidades do INPI, podemos citar?

- a) Preparar ambiente para criação de Propriedade Industrial.
- b) **Registrar Programa de Computador e oferecer serviços como Transferência de Tecnologia e Registro de Marca.**
- c) Ensinar a valorar novas tecnologias.
- d) Organizar reuniões para proteger e evoluir as propriedades tecnológicas e de registro de Marca.



Além do Registro de Programa de Computador, quais outros serviços são oferecidos pelo INPI?

- a) Venda de Patentes e registros.
- b) Manutenção de produtos e serviços.
- c) **Registro de Marca, Concessão de Patentes e Registro de Desenho Industrial.**
- d) Organização de festivais de registros e Patentes.





Qual é o órgão oficial responsável por oficializar Registro de Programa de Computador, conforme o Decreto 2.556/98?

a) IDS (Instituto de Desenvolvimento de Software).

b) INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial).

c) ARC (Agência de Registro de Computador).

d) OCB (Órgão de Códigos Brasileiros).



Até 2017, o processo de Registro de Programa de Computador no Brasil era menos eficiente. Aponte os motivos.

a) Eficiência e agilidade no processo de registro.

b) Redução de custos para os solicitantes.

c) Morosidade, burocracia, insegurança jurídica e custo elevado.

d) Distribuição gratuita de registros de desenvolvedores.



Qual era um dos principais problemas enfrentados pelo antigo método de Registro de Software até 2017?

a) Excesso de chá nas reuniões.

b) Falta de espaço nos armários para guardar os processos.

c) Morosidade no processo e risco de extravio de documentos físicos.

d) Escassez de toner para impressoras.



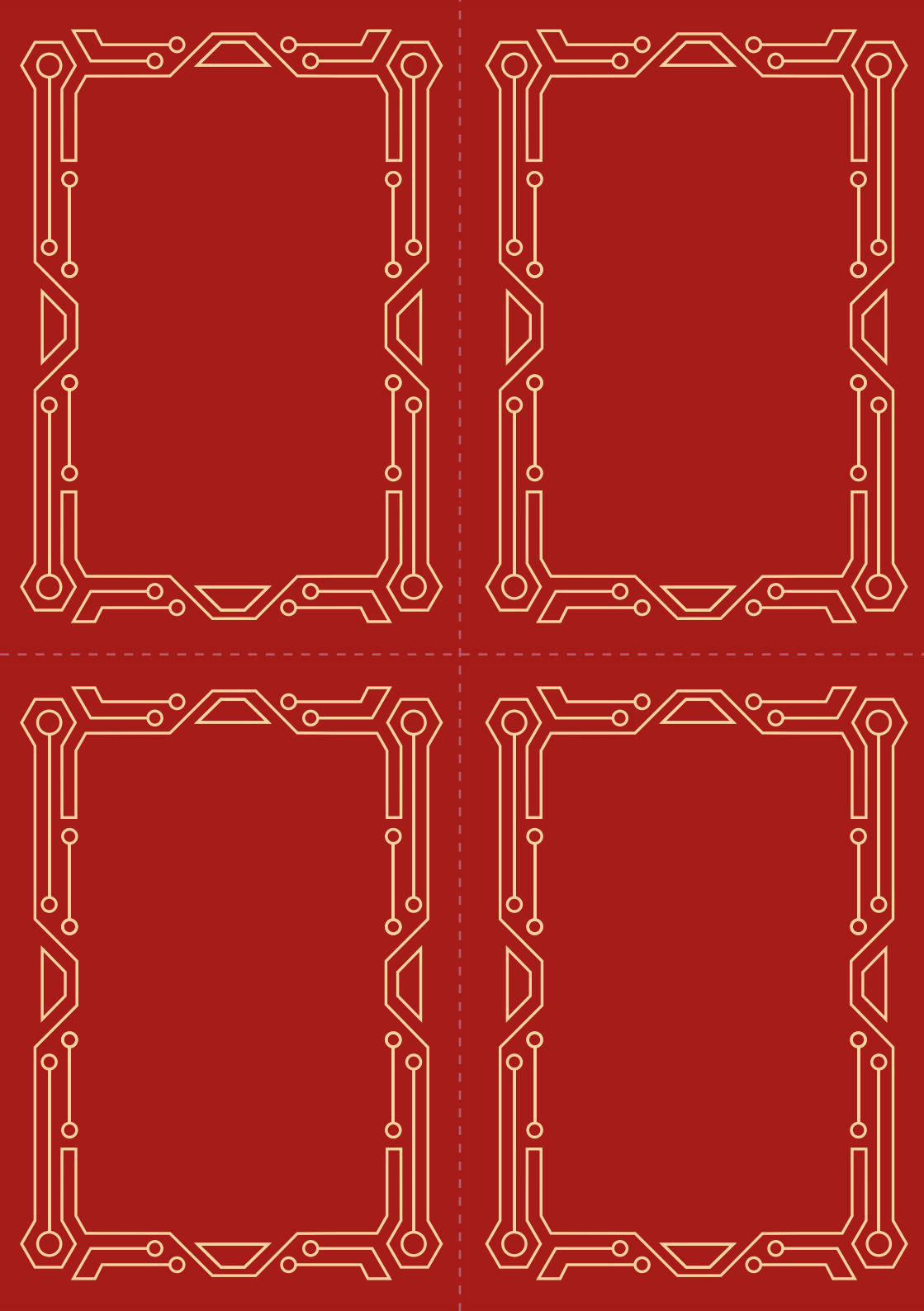
O que foi necessário fazer para modernizar o processo de Registro de Software?

a) Contratar uma equipe de arquitetos de software.

b) Inventar uma máquina de ler documentos para digitalizá-los.

c) Reduzir o consumo de papel e informatizar o processo.

d) Colocar os examinadores do INPI para digitalizar documentos físicos que chegaram.





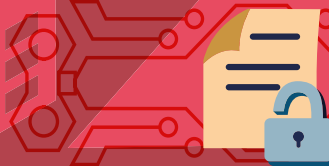
Qual é a principal vantagem da utilização da assinatura digital nos documentos?

a) Facilitar a impressão dos documentos em papel.

b) Garantir a integridade e autenticidade dos documentos eletrônicos.

c) Reduzir a segurança jurídica dos envolvidos.

d) Tornar os documentos vulneráveis a fraudes.



O que é o resumo HASH utilizado no atual sistema de Registro de Software?

a) Um código secreto para acessar o formulário eletrônico.

b) Um algoritmo para gerar resumos de documentos impressos.

c) Uma criptografia que gera um código único e de tamanho fixo, que serve para garantir a integridade do software registrado.

d) Um número de telefone para contato em caso de dúvidas.



Como é feita a validação das assinaturas digitais nos documentos anexados ao formulário eletrônico?

a) Manualmente por funcionários do INPI.

b) Por meio de um algoritmo interno do sistema do INPI.

c) Enviando os documentos para uma equipe de peritos em criptografia.

d) Utilizando uma máquina de carimbo digital.



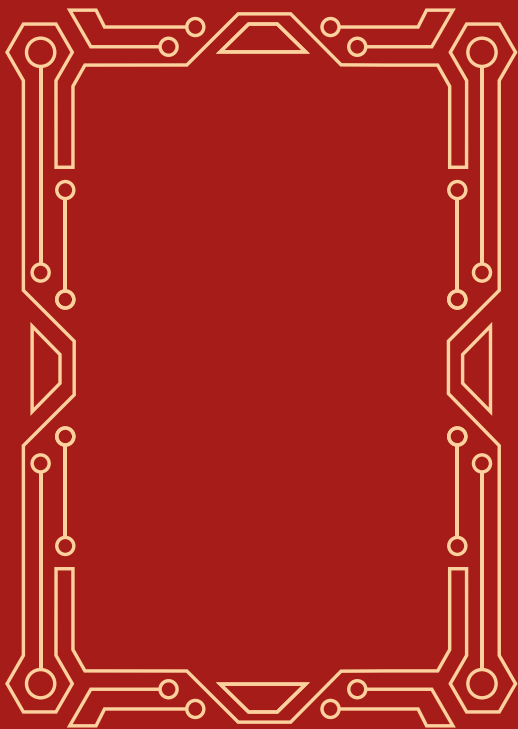
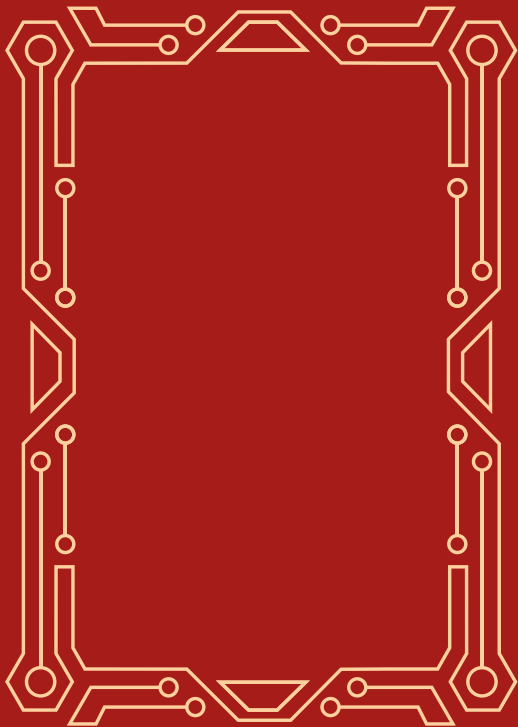
Qual serviço deve ser solicitado quando o titular de um Programa de Computador deseja transferir os Direitos Patrimoniais para outra pessoa?

a) Alteração de Endereço.

b) Transferência de Titularidade.

c) Renúncia do Registro.

d) Correção de Dados no Certificado de Registro Devido à Falha do Interessado.





Quando deve ser solicitado o serviço de correção de dados no certificado de Registro devido à falha do interessado?

- a) Quando o titular deseja renunciar ao registro.
- b) Quando há mudança no endereço do titular.
- c) Quando o sistema emite um aviso de erro de preenchimento no formulário eletrônico.

d) Quando o titular percebe incorreções no certificado de registro após a emissão.



https://



Como são chamados os locais onde ficam armazenadas as páginas web, como por exemplo, inpi.org.br?

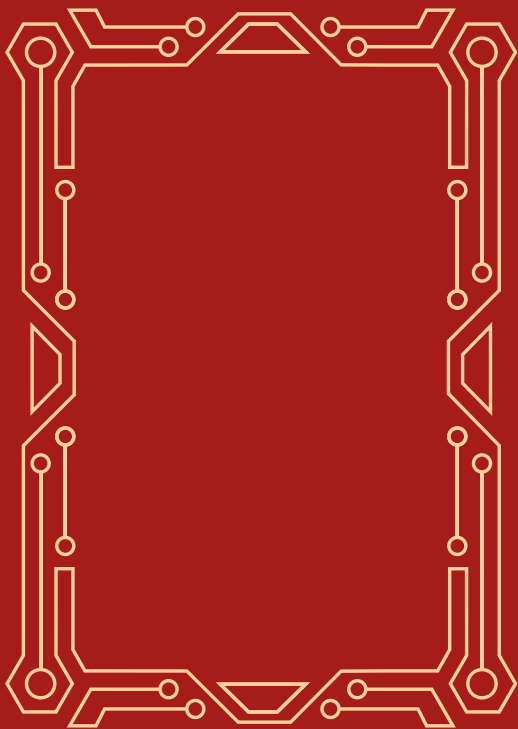
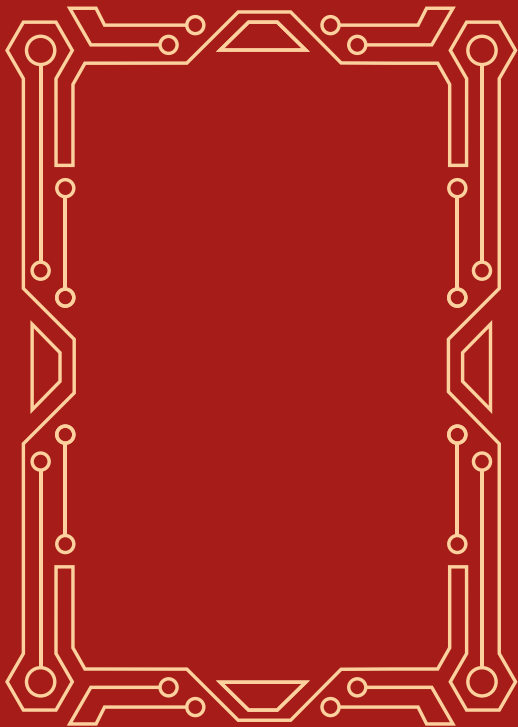
a) Domínio de Internet.

- b) Registro web.
- c) Palavra chave.
- d) Html.



O que acontece se um desenvolvedor de software não registrar seu programa?

- a) Não terá que arcar com custos adicionais.
- b) Não terá vantagens em licitações e financiamentos governamentais.**
- c) Terá um portfólio automaticamente montado.
- d) Não precisará lidar com disputas judiciais.





papelão

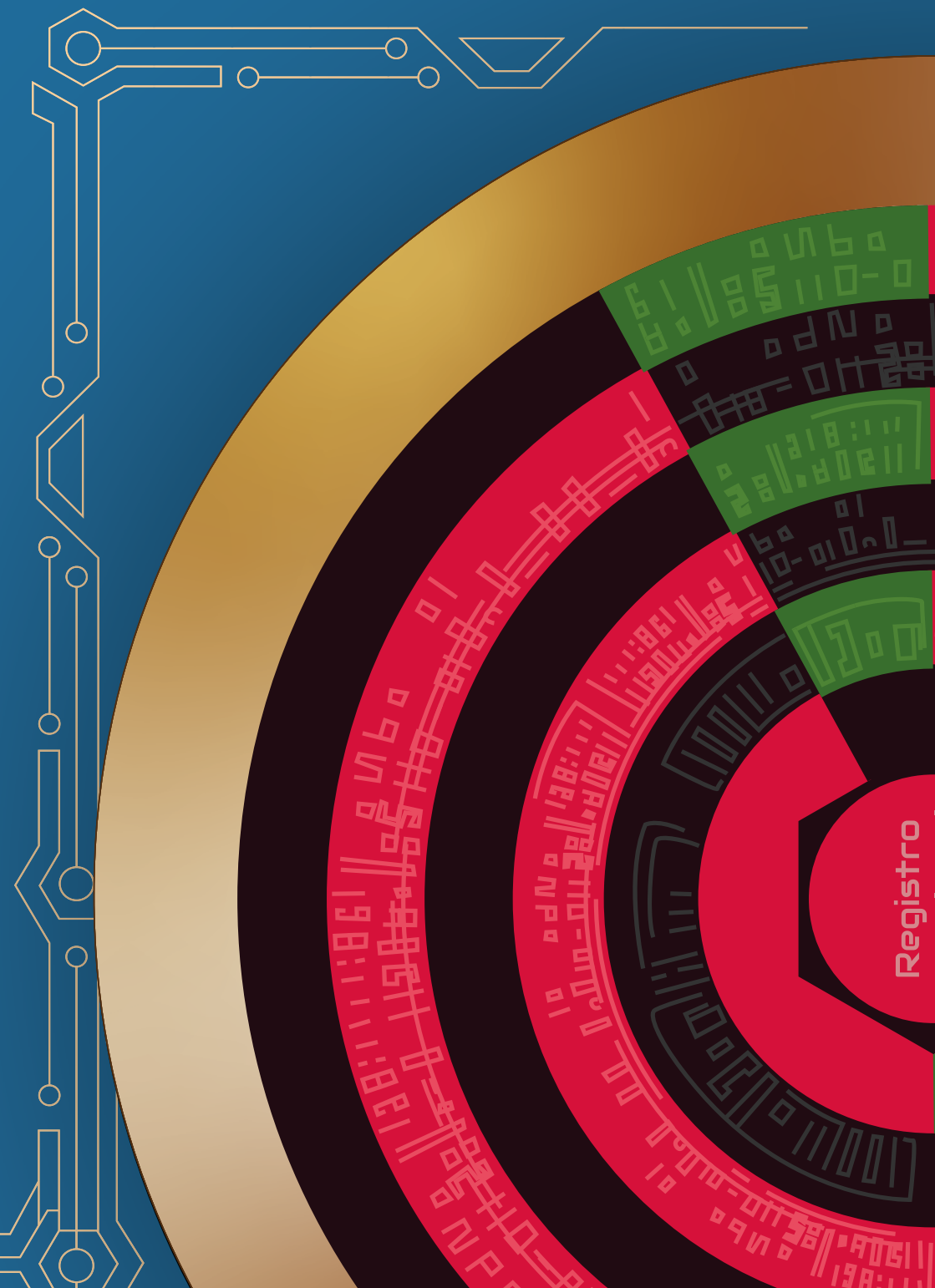


The background is a solid blue color. It features a decorative border made of white circuit board traces, including lines, circles, and hexagonal shapes, running along the top, bottom, and left edges. A large, thin white arc is visible on the right side of the page.

Roleta sobre Registro de Software

event

Cole aqui!



Registro



Cole aqui

Roleta sobre Registro de Software

Cole aqui

Coloque as
cartas aqui



conquistado





Cole aquí



Cole no





Qual dos seguintes órgãos é responsável pelo Registro de Programa de Computador no Brasil?

- a) INPE - Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais.
- b) INMETRO - Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia.
- c) INPI - Instituto Nacional da Propriedade Industrial.**
- d) CNPq - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.



Qual é a função da Convenção de Berna?

- a) Regular o comércio internacional de produtos digitais.
- b) Estabelecer diretrizes para a proteção de Marcas registradas.
- c) Padronizar os procedimentos de registro de Patentes.
- d) Proteger os direitos autorais de obras literárias e artísticas.**



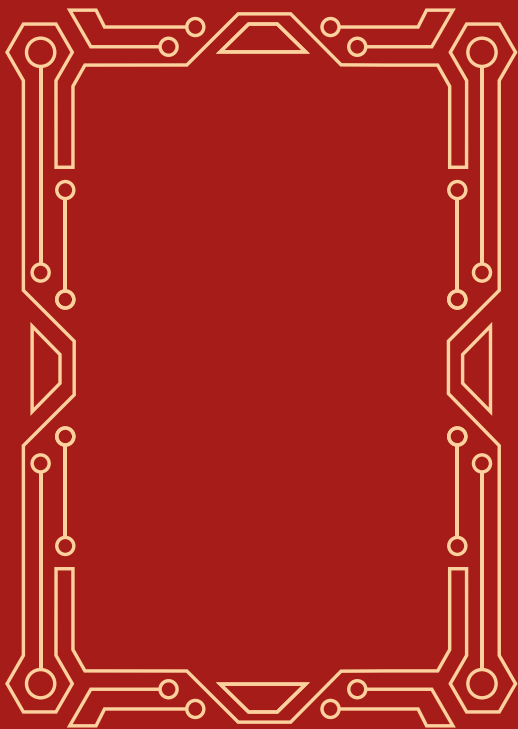
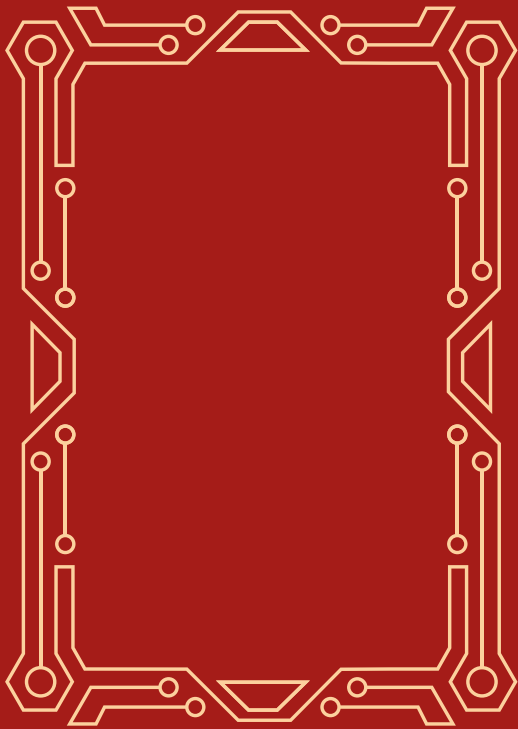
Qual é a importância do Registro de Software?

- a) Garantir que o software funcione corretamente em todos os dispositivos.
- b) Proteger contra erros de fábrica.
- c) Obter segurança jurídica e prevenir a pirataria.**
- d) Aumentar a velocidade do desenvolvimento.



O que a sigla TRIPS (Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights) representa no contexto de Propriedade Intelectual?

- a) Tendências em Registros . Internacionais de Patentes e Softwares
- b) Tratado sobre Regras Internacionais de Propriedade Sustentável.
- c) Tratado Regional de Indicação de Procedência Sustentável.
- d) Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio.**





Qual era a condição para dar entrada no pedido de Registro de Programa de Computador até setembro de 2017?

a) Apresentar um vídeo do desenvolvimento.

b) Enviar cópias autenticadas de documentos pessoais e do código-fonte em CD/DVD ou invólucros de papel.

c) Realizar apresentação detalhada do software.

d) Comprovar que o programa era capaz de se diferenciar de terceiros.



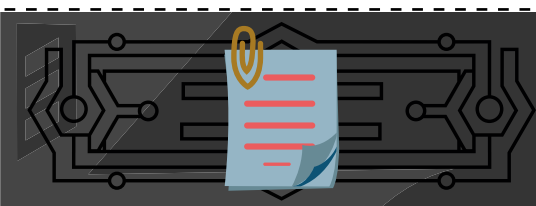
Qual é uma das principais características do atual sistema de Registro de Software?

a) A necessidade de envio do código-fonte para o INPI.

b) A exigência de abertura e reconhecimento de firmas nos documentos.

c) A morosidade/demora no processo de validação das informações.

d) A desburocratização e a eliminação da figura de exigência.



Além do comprovante de pagamento da GRU (Guia de Recolhimento da União) e do Resumo Hash, que outro documento precisa ser anexado ao formulário eletrônico?

a) Declaração de Autenticidade (DA).

b) Certificado de Validade (CV).

c) Declaração de Veracidade (DV).

d) Certificado de Originalidade (CO).



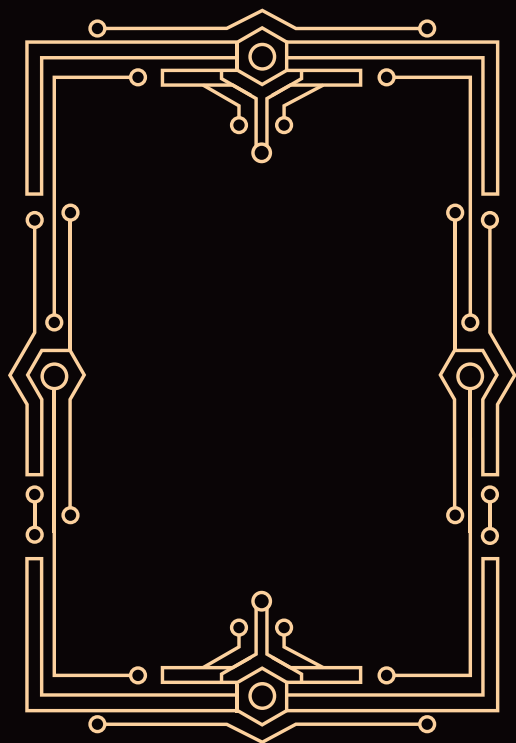
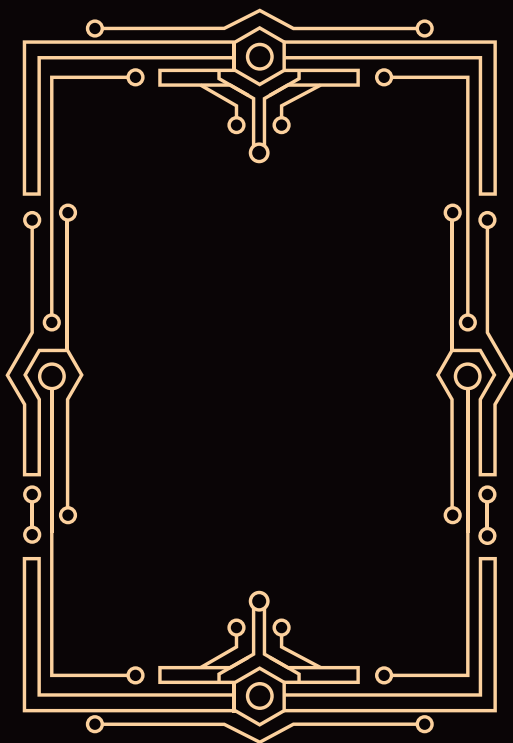
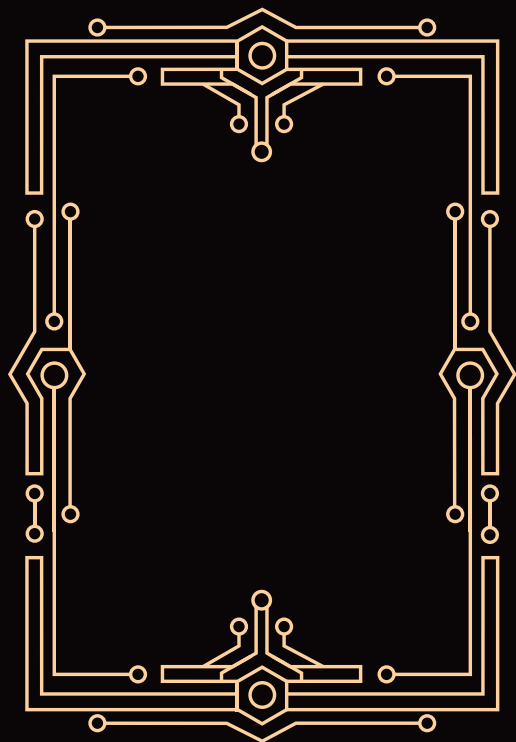
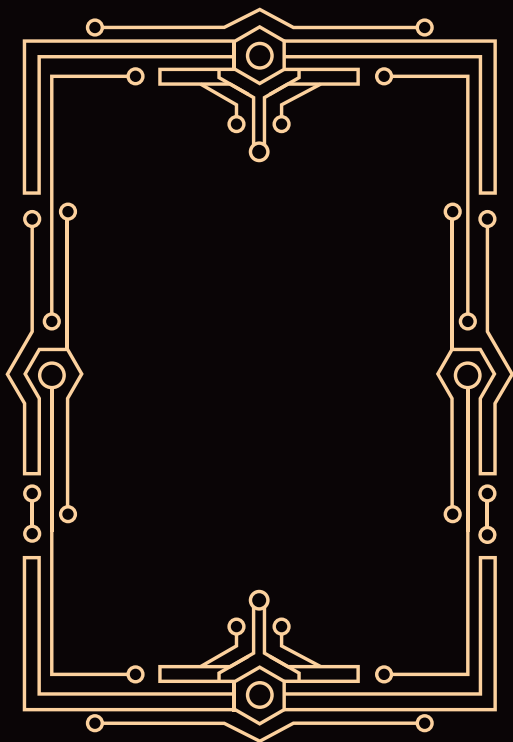
Qual é o único serviço que possui um valor de taxa de retribuição diferente dos demais?

a) Alteração de Nome.

b) Solicitação de Levantamento do Sigilo.

c) Pedido de Registro de Programa de Computador.

d) Transferência de Titularidade.





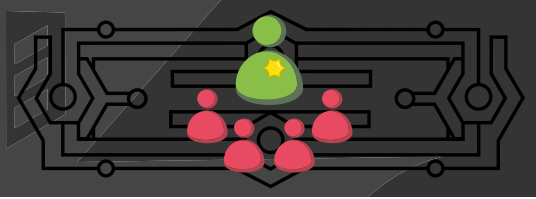
Onde são analisados os Registros de Programa de Computador e de Topografias de Circuitos Integrados?

a) Na seção de viagens do INPI.

b) Na Diretoria de Patentes, Programas de Computador e Topografias de Circuitos Integrados (DIPTO).

c) Na sala de Topografia e Patentes do INPI.

d) Na sala de reuniões do INPI, durante o horário da manhã.



De acordo com a Lei de Direito Autoral (LDA), qual a condição para que um Programa de Computador seja protegido pela Lei do Direito de Autor?

a) O programa deve ser desenvolvido em um ambiente imparcial.

b) As ideias expressas no programa devem estar fixadas em qualquer suporte tangível ou intangível.

c) O programa deve ser acompanhado por um conjunto de supervisores.

d) O programa deve ser capaz de fazer registros automatizados.



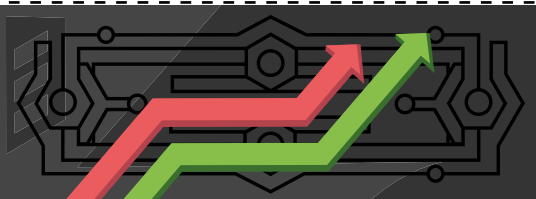
De acordo com a Lei de Software, qual é a duração da proteção de um Programa de Computador?

a) Proteção vitalícia para o desenvolvedor.

b) Proteção por 100 anos a partir da data de criação.

c) Proteção por 50 anos contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente à data de publicação ou criação.

d) Proteção por tempo indeterminado, desde que o desenvolvedor continue usando o programa.



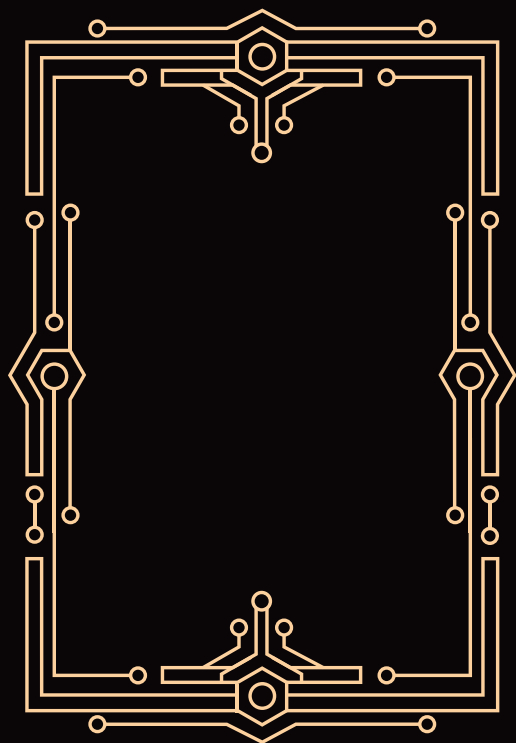
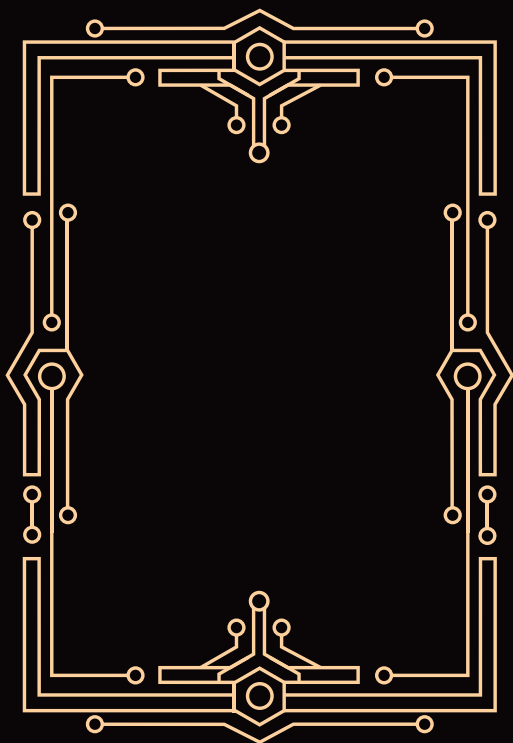
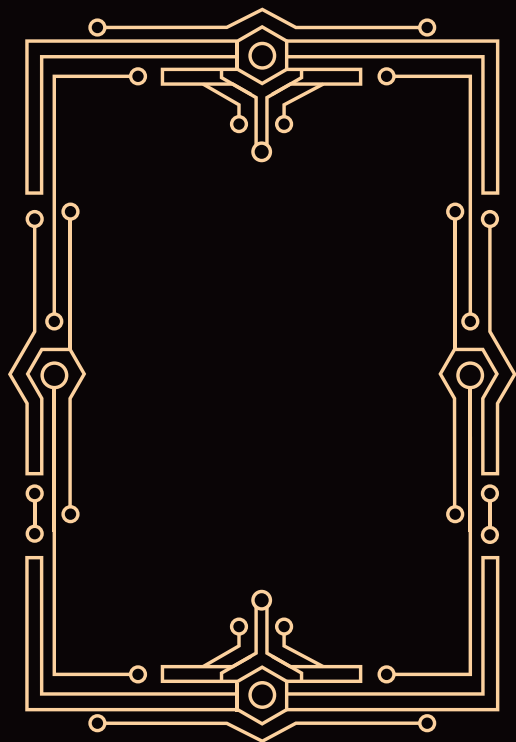
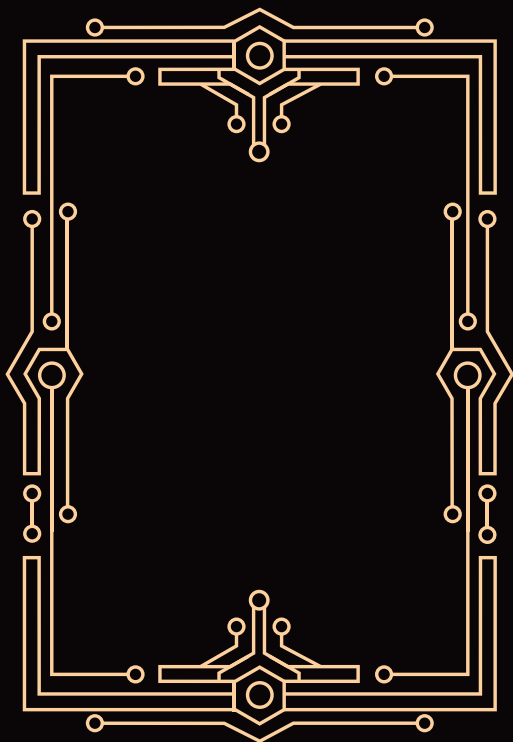
Por que, mesmo com a proteção independente do registro, é vantajoso registrar um Programa de Computador?

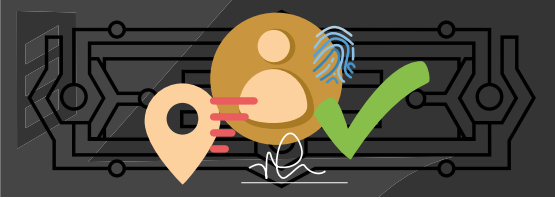
a) Para garantir que o software seja compatível com todos os sistemas operacionais.

b) Para poder participar de concursos de melhor software do ano.

c) Para estabelecer uma prova robusta de autoria, facilitando litígios legais em caso de violação.

d) Para obter descontos em propriedade intelectual de terceiros.





Quando é necessário solicitar os serviços de alteração de nome, razão social ou endereço?

- a) Quando há mudança do endereço do autor do Programa de Computador.
- b) Quando o certificado de registro é emitido com erros de digitação.
- c) Quando o autor não deseja mais ter o programa registrado em seu nome.
- d) Quando há mudanças no nome, razão social ou endereço do titular.**



Qual é um dos mitos identificados que desencoraja o Registro de Programas de Computador?

- a) A necessidade de atualizar o registro a cada pequena alteração no software.
- b) A falta de segurança jurídica proporcionada pelo registro.
- c) O alto custo envolvido no processo de registro.
- d) A crença de que o registro não é necessário porque não é obrigatório.**



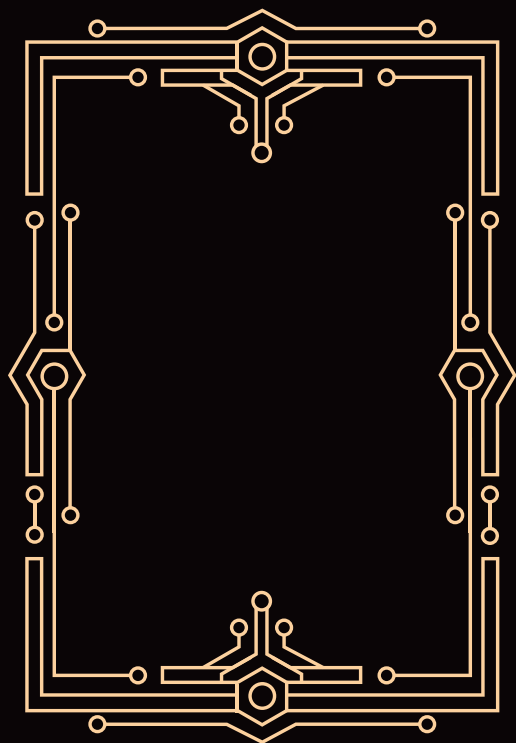
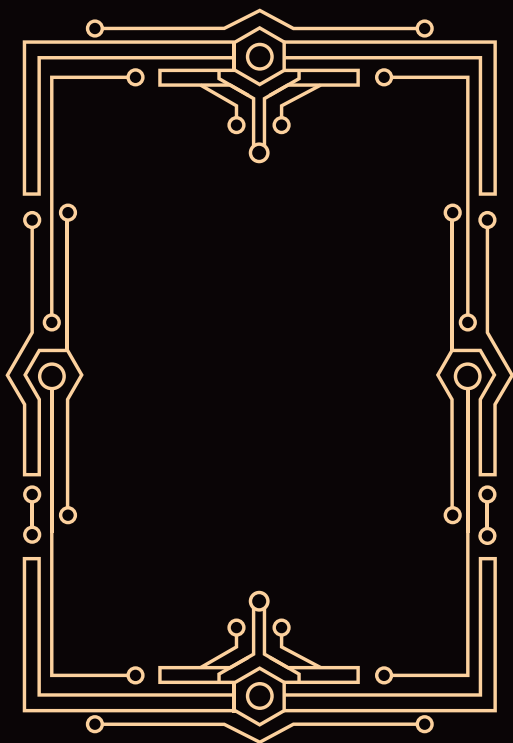
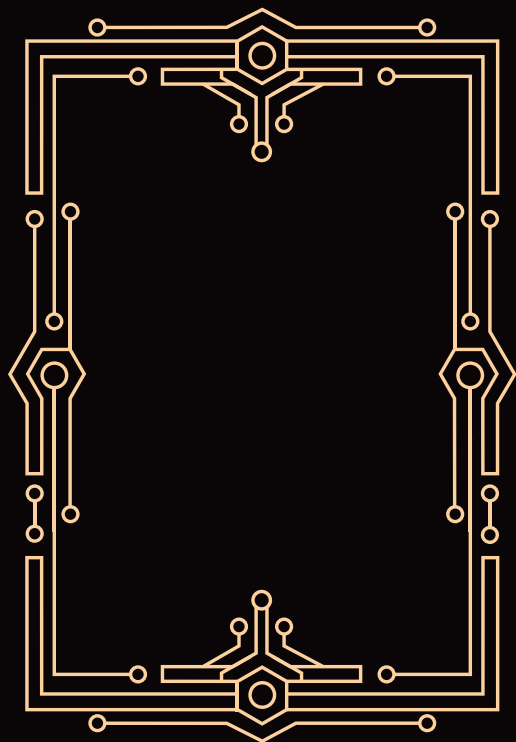
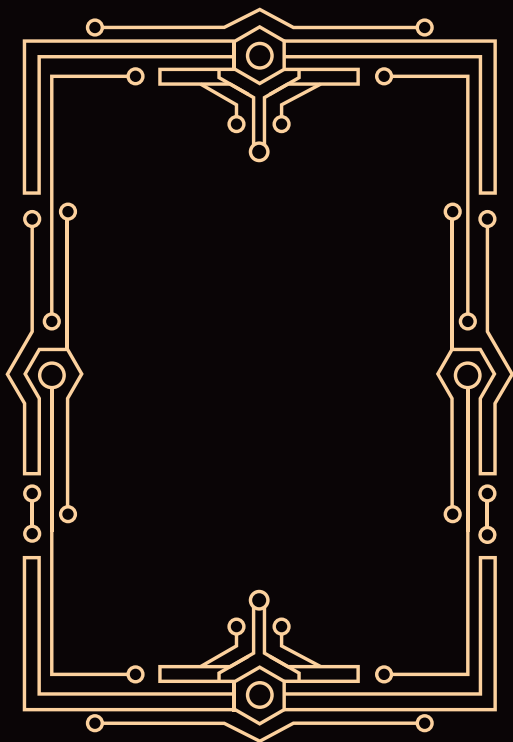
Qual é o principal documento exigido para realizar o Registro de um Programa de Computador?

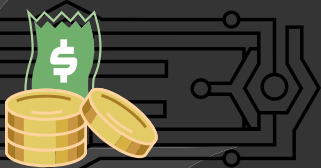
- a) RG.
- b) Comprovante de Residência.
- c) Declaração de Veracidade.**
- d) Contrato de Trabalho.



Quanto tempo, no máximo, leva para a emissão do certificado de Registro de um Programa de Computador?

- a) 30 dias corridos.
- b) 60 dias corridos.
- c) 7 dias corridos.**
- d) 90 dias corridos.





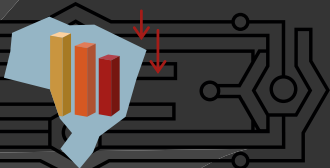
Qual é o valor da taxa única para o depósito do Registro de Programa de Computador, cuja validade será 50 anos no caso de concessão?

- a) R\$ 500,00.
- b) R\$ 300,00.
- c) R\$ 185,00.**
- d) R\$ 100,00.



Quais são os serviços relacionados ao Registro de Programa de Computador oferecidos, além do pedido de registro, caso o depositante tenha escrito algo errado no depósito de pedido?

- a) 710 - Registro de Marcas.
- b) 747 - Correção de Dados no Certificado de Registro Devido à Falha do Interessado.**
- c) 730 - Pedido de Registro de Programa de Computador.
- d) 702 - Solicitação de Levantamento de Sigilo.



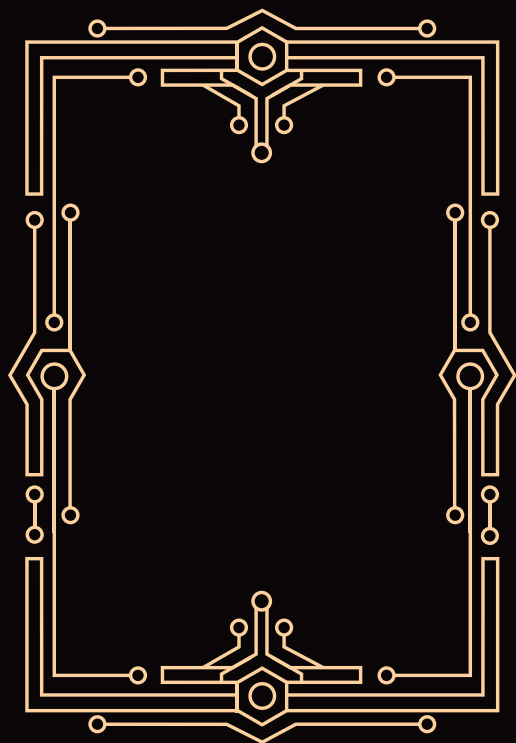
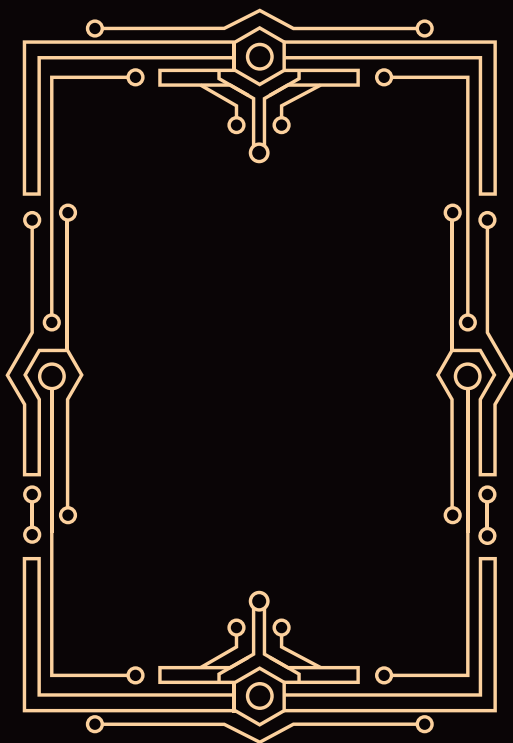
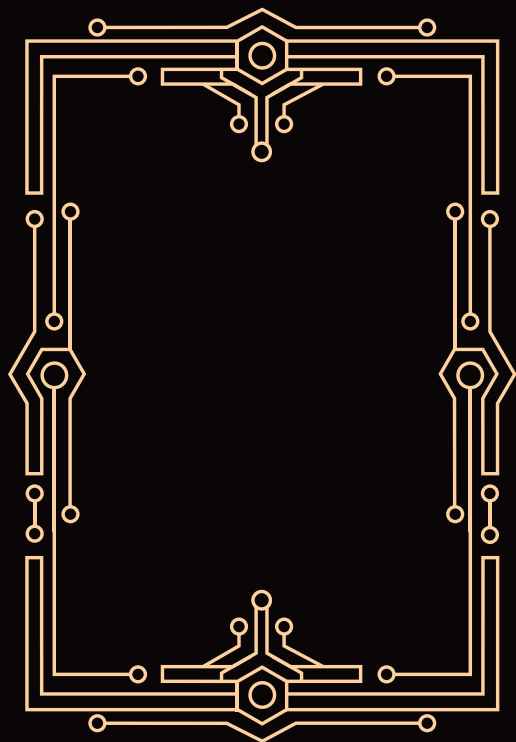
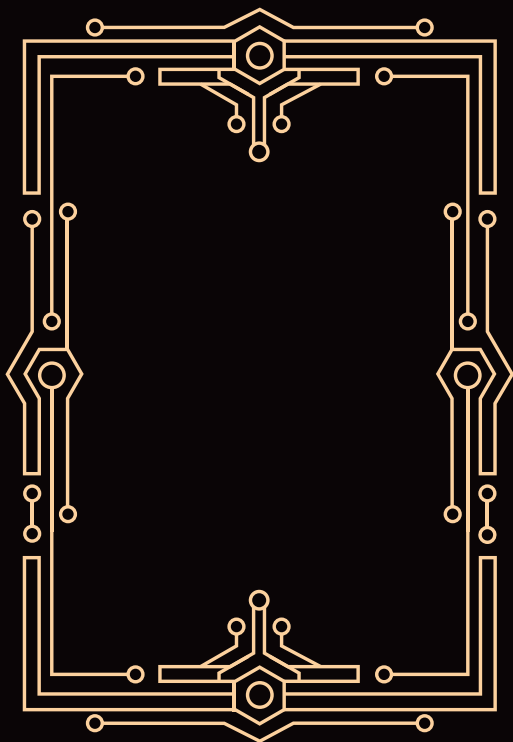
Qual é o principal motivo pelo qual o número de Registros de Programa de Computador no Brasil é baixo em comparação ao número de desenvolvimentos de softwares?

- a) O processo de registro é muito burocrático.
- b) O registro não confere segurança jurídica.
- c) A falta de divulgação dos registros na Revista de Propriedade Industrial (RPI).
- d) A crença de que o registro não é necessário por não ser obrigatório.**



Qual é o principal objetivo do resumo HASH no processo de Registro de Programa de Computador?

- a) Proteger os documentos contra incêndios.
- b) Garantir a integridade do Programa de Computador depositado.**
- c) Facilitar a atualização do registro de software.
- d) Substituir a Declaração de Veracidade.





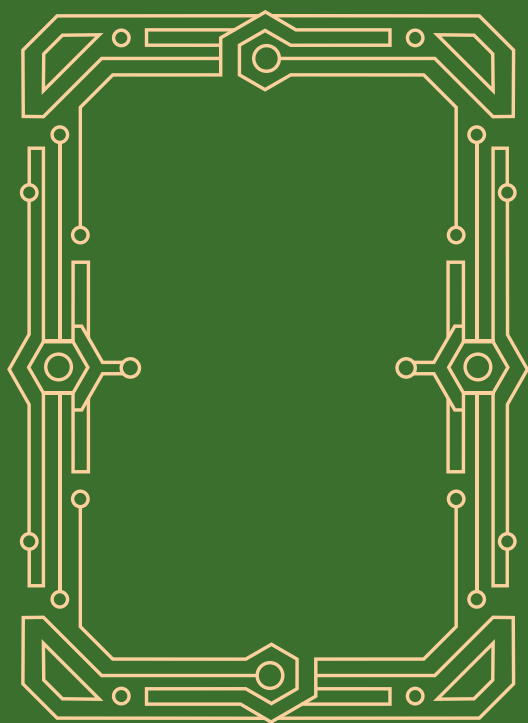
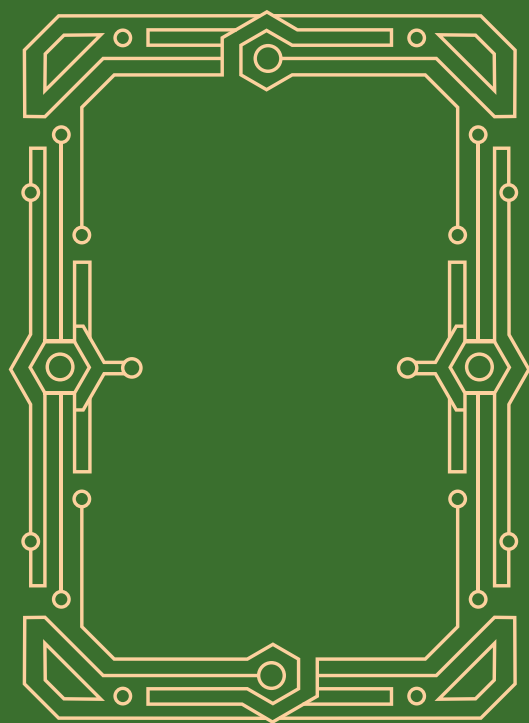
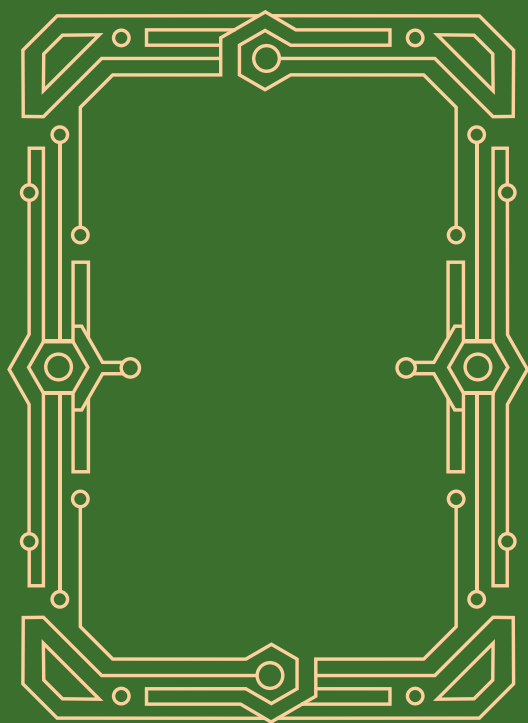
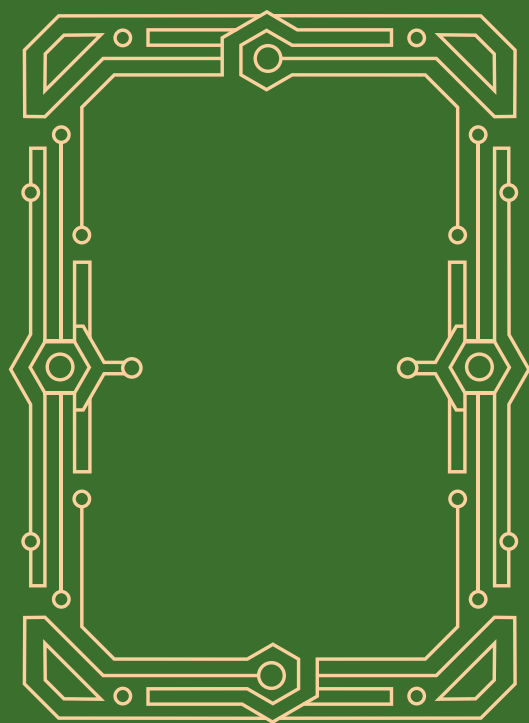
Seu Registro de Programa de Computador foi concedido, agora você está protegido contra litígios.

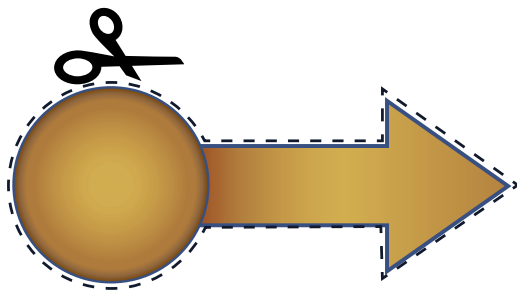
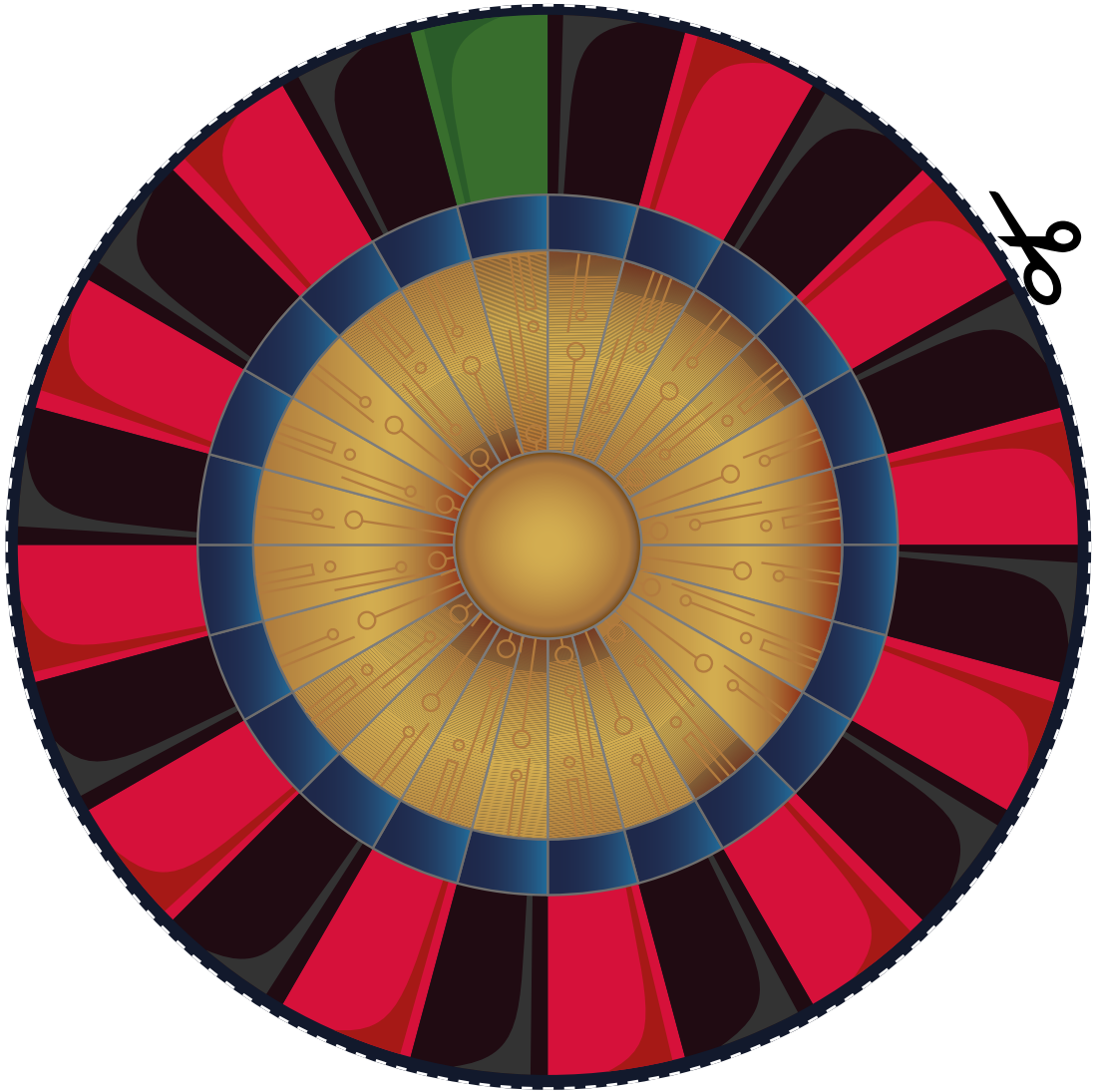
Avance para casa verde.



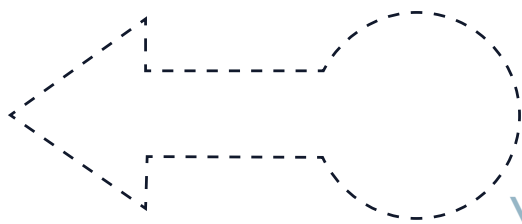
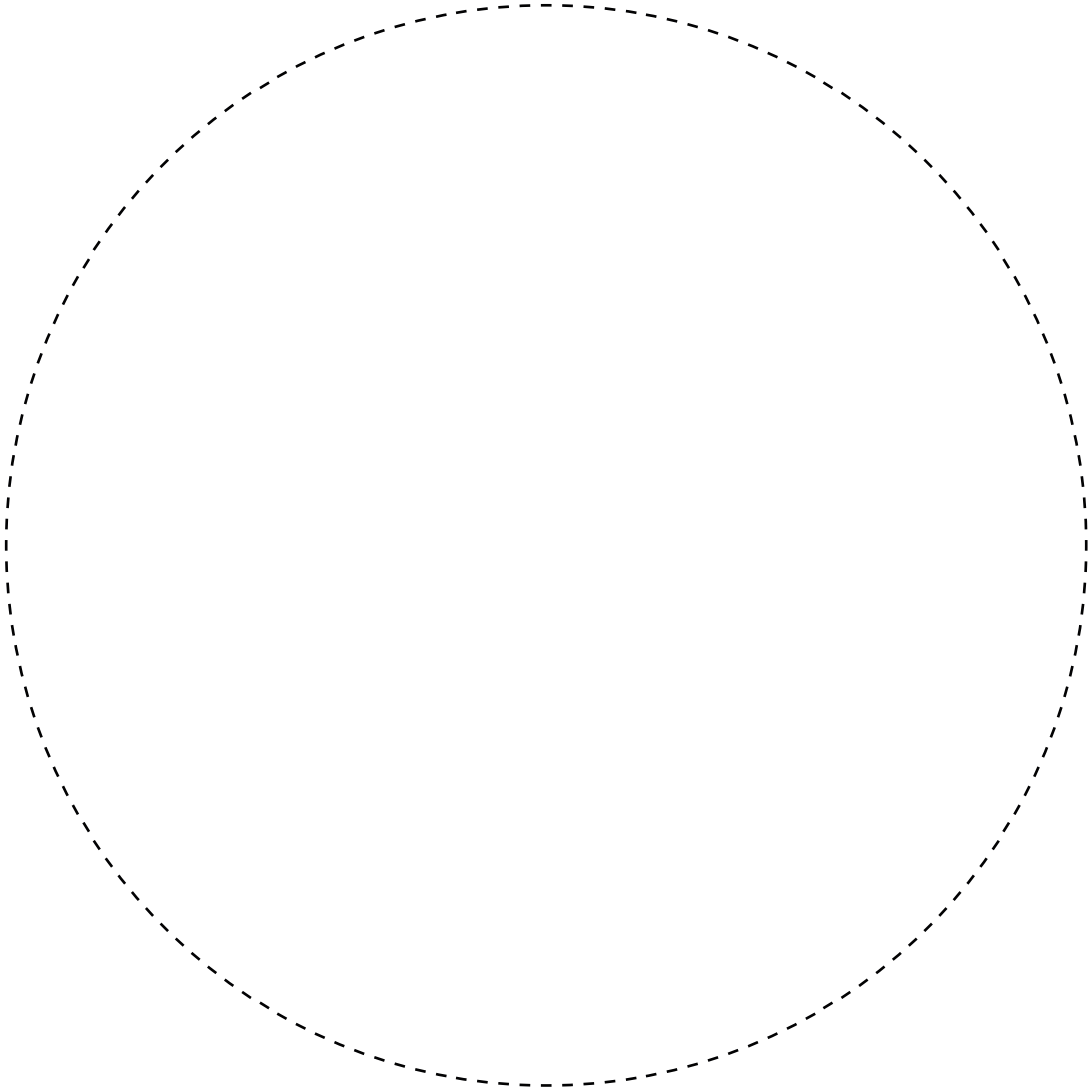
Você encontrou uma empresa interessada em investir no seu Programa de Computador e garantiu uma ajuda jurídica.

Avance para casa verde.



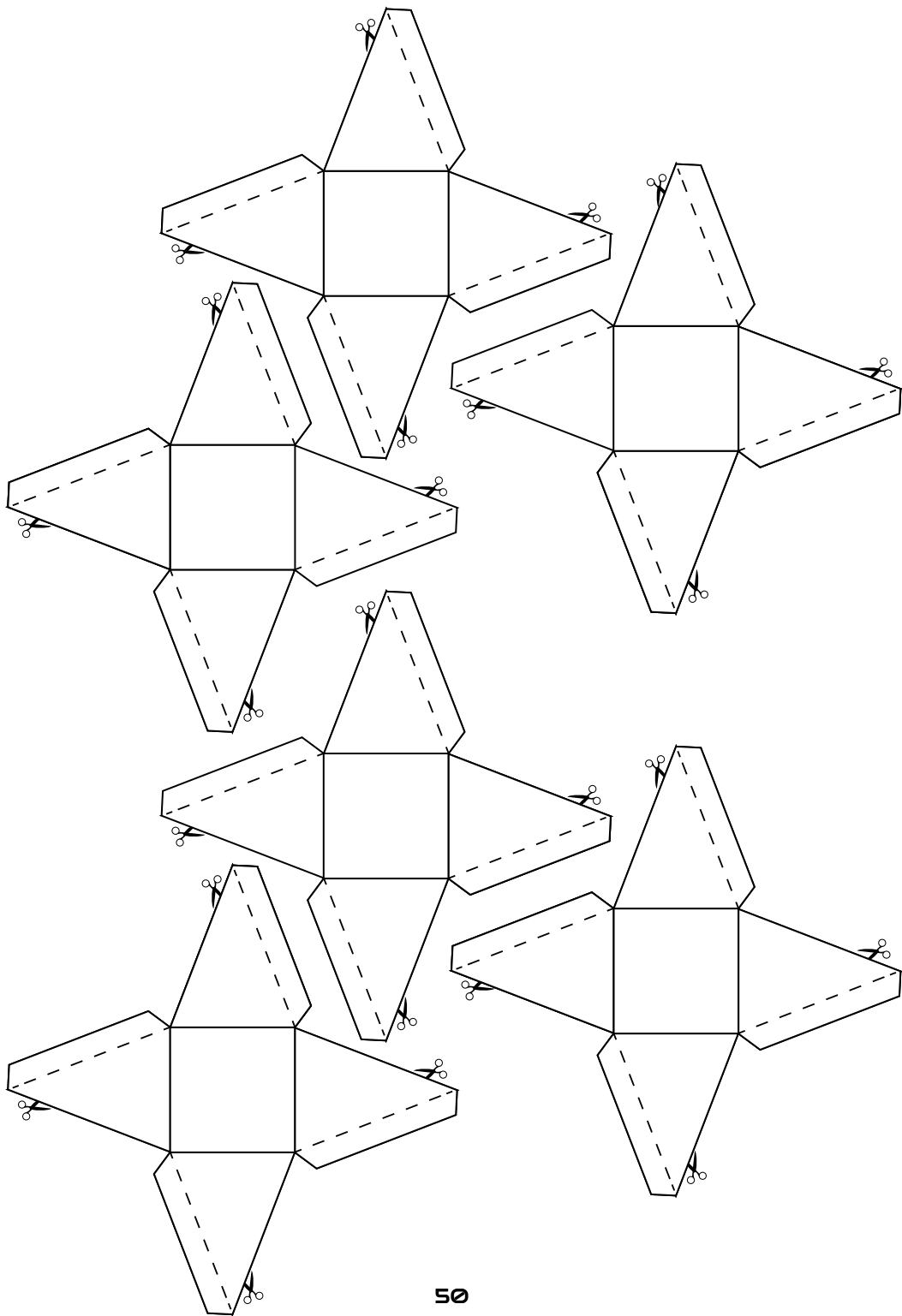


Frente



Verso





Bibliografia

FERREIRA, M. C. M.; NUNES, M.A.S.N.; SILVA, C. A. F.; PINHEIRO-MACHADO, R.; MONTEIRO, A. C. M. [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual Volume 22: Depositando um Pedido de Registro de Programa de Computador](#). Porto Alegre: SBC, 2023, v.22.

INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. Software Como e Por Que Registrar - Curso sobre Registro de Software Apostila. 2023.

SILVA, I. D. ; NUNES, M. A. S. N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; BARBOSA, A. S. [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual: Volume 13: Direitos Autorais e Conexos - Parte 2. 1.](#) ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 13. 24p.

SILVA, I. D. ; NUNES, M. A. S. N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; BARBOSA, A. S. [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual: Volume 12: Direitos Autorais e Conexos - Parte 1. 1.](#) ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 12. 24p.

SILVA, I. D. ; NUNES, M. A. S. N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; BARBOSA, A. S. [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual: Volume 11: Propriedade Intelectual no Comércio Eletrônico.](#) 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 11. 32p.

NUNES; M.A.S.N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; SANTOS, G. G. . [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual: Volume 8: Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador : parte 2.](#) 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 8. 24p.

NUNES; M.A.S.N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; SANTOS, G. G. . [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual: Volume 7: Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador : parte 1.](#) 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2016. v. 7. 28p.

OLIVEIRA, L. S.; NUNES, M.A.S.N.; SILVA, C. A. F.; PINHEIRO-MACHADO, R.; MONTEIRO, A. C. M. [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual Volume 24: Registro de Programa de Computador](#). Porto Alegre: SBC, 2023, v.24. p.28.

SILVA, I. D. ; CIANCIO, A.; NUNES; M.A.S.N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; SANTOS, G. G. . [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual: Volume 10: Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador : parte 4.](#) 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 10. 16p.

SILVA, I. D. ; CIANCIO, A.; NUNES; M.A.S.N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; SANTOS, G. G. . [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual: Volume 9: Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador : parte 3.](#) 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 9. 20p.

Bibliografia

OLIVEIRA, L. S.; NUNES, M.A.S.N.; SILVA, C. A. F.; PINHEIRO-MACHADO, R.; MONTEIRO, A. C. M. [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual Volume 24: Registro de Programa de Computador](#). Porto Alegre: SBC, 2023, v.24. p.28.

SILVA, I. D. ; CIANCIO, A.; NUNES; M.A.S.N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; SANTOS, G. G. . [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 10: Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador : parte 4](#). 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 10. 16p.

SILVA, I. D. ; CIANCIO, A.; NUNES; M.A.S.N.; PINHEIRO-MACHADO, R. ; SANTOS, G. G. . [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual; Volume 9: Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador : parte 3](#). 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2017. v. 9. 20p.

OBS.: A OpenIA 3.5 nos ajudou a construir respostas criativas e engraçadas.

Mais gibis em:

<https://almanaquesdacomputacao.com.br/>

<https://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html>

COMO CITAR

GUIMARAES JUNIOR, E. S.; NUNES, MARIA A. S. N.; PINHEIRO-MACHADO, R.; SANTOS, J. C. E.. ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual Volume 33: Roleta sobre Registro de Software, ed.1. Porto Alegre: SBC, 2025, v.33., p.56.

Anotações

Sobre os autores



ELMO SANCHES GUIMARÃES JÚNIOR

Graduando em Sistemas de Informação na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO.



Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Bolsista de Produtividade e Extensão Inovadora do CNPq - Nível 1C - Programa de Desenvolvimento Tecnológico e Industrial.

Professor Associado IV do Departamento de Computação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Membro permanente no Programa de Pós-graduação em Informática PPGI (UNIRIO). Pós-doutora pelo laboratório LINE, Université Côte d'Azur/Nice Sophia Antipolis/ Nice-França (2019). Pós-doutora pelo Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) (2016). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduíche) no INESC-ID- IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998). Graduada em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo - RS (1995). É bolsista produtividade DT-CNPq. Recebeu em 2022 o Prêmio Tércio Pacitti em Inovação para Educação em Ciência da Computação pelo projeto Almanques para Popularização de Ciência da Computação. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente, no uso de HQs na Educação e Pensamento Computacional para o desenvolvimento das habilidades para o Século XXI. Atua também em Propriedade Intelectual para Computação, Startups e empreendedorismo. Criou o projeto "Almanques para Popularização de Ciência da Computação" cancelado pela SBC.

<http://almanquesdacomputacao.com.br>

<http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ>

[Lattes: http://lattes.cnpq.br/9923270028346687](http://lattes.cnpq.br/9923270028346687)



Rita Pinheiro-Machado

Especialista Sênior em Propriedade Industrial

Graduada em Ciências Biológicas (Universidade Santa Úrsula, 1984). Mestrado (1999) e Doutorado (2004) em Química Biológica, ambos com ênfase em Gestão, Educação e Difusão de Biociências, pelo Instituto de Bioquímica Médica da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Atualmente, é Especialista Sênior em Propriedade Industrial do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), e atua como Professora do Mestrado e Doutorado Profissional em Propriedade Intelectual e Inovação. Atuou como: Examinadora de patentes (2002-2004); Coordenadora da Cooperação Nacional (2005-2007); Coordenadora-Geral de Ação Regional e Articulação Institucional (2009-2013); e, Coordenadora da Academia de Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento (2008 e entre 2013-2018).



José Carlos Emílio dos Santos

Graduando em Design gráfico pela Universidade Federal de Sergipe (2021-2025); Iniciação científica como aluno bolsista na pesquisa "A anatomia dos corpos e alfabetização de crianças" do grupo de pesquisa cultura e design UFS.

<https://www.behance.net/joscarlos50>

Agradecimentos:

Ao CNPq, CAPES, SBC, BSI/PPGI-UNIRIO e INPI.

APOIO

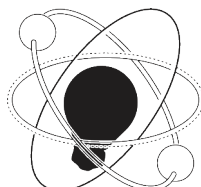


PPGI·UNIRIO

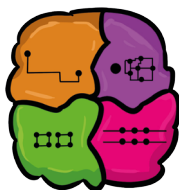
Programa de Pós-Graduação em Informática
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro



CHANCELADO



**PROGRAMA
PI NAS ESCOLAS**



CONTEÚDO INTELECTUAL DE VEICULAÇÃO GRATUITA, SUA VENDA É PROIBIDA.

ISBN 978-85-7669-624-7



9 788576 696247 >

Acesse:

almanaquesdacomputação.com.br