

GUIA PRÁTICO DO MANUAL DE PROPRIEDADE INTELECTUAL DA UNESP

Patricia Peck Pinheiro (Coord.)



unesp  UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

nead Núcleo de
Educação a
Distância

Guia Prático do Manual de Propriedade Intelectual da Unesp

VERSÃO 2012-2013

Diego Perez Almeida
Isabela Guimarães Del Monde
Patricia Peck Pinheiro (Coord.)

© BY UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Pró-Reitoria de Pós-Graduação – UNESP

Rua Quirino de Andrade, 215
CEP 01049-010 – São Paulo – SP
Tel.: (11) 5627-0561
www.unesp.br

NEaD – Núcleo de Educação a Distância – UNESP

Rua Dom Luís Lasagna, 400 - Ipiranga
CEP 04266-030 - São Paulo – SP
Tel.: (11) 2274-4191
www.unesp.br/need/

Projeto Gráfico e Diagramação

Luciano Nunes Malheiro

Edição e Revisão

Antônio Netto Júnior
Frederico Ventura

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"**

Reitor

Julio Cezar Durigan

Vice-Reitora

Marilza Vieira Cunha Rudge

Chefe de Gabinete

Roberval Daiton Vieira

Pró-Reitor de Graduação

Laurence Duarte Colvara

Pró-Reitor de Pós-Graduação

Eduardo Kokubun

Pró-Reitora de Pesquisa

Maria José Soares Mendes Giannini

Pró-Reitora de Extensão Universitária

Mariângela Spotti Lopes Fujita

Pró-Reitor de Administração

Carlos Antonio Gamero

Secretária Geral

Maria Dalva Silva Pagotto

FUNDUNESP

Diretor-Presidente

Edivaldo Domingues Velini

NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA DA UNESP - NEAD

COORDENADOR

Prof. Dr. Klaus Schlünzen Junior

COORDENAÇÃO ACADÊMICA - REDEFOR

Prof. Dra. Elisa Tomoe Moriya Schlünzen

ADMINISTRAÇÃO NEAD

Jessica Papp
João Menezes Mussolini
Sueli Maiellaro Fernandes

EQUIPE DE WEBDESIGN

Ariel Tadami Siena Hirata
Elisandra André Maranhe
Erik Rafael Alves Ferreira

EQUIPE DE COMUNICAÇÃO E EDITORIAL

Equipe de Design Gráfico

André Ribeiro Buika
Luciano Nunes Malheiro

Equipe de Comunicação

Dalner Palomo
Roberto Rodrigues Francisco
Rodolfo Paganelli Jaquetto
Sofia Dias
Soraia Marino Salum

GRUPO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Pierre Archag Iskenderian
André Luís Rodrigues Ferreira
Fernando Paraíso Ciarallo
Guilherme de Andrade Lemeszenski
Marcos Roberto Greiner
Pedro Cássio Bissetti
Renê Gomes Beato

EQUIPE DE DESIGN INSTRUCIONAL (DI)

Fabiana Aparecida Rodrigues
Lia Tiemi Hiratomi
Márcia Debieux
Marcos Leonel de Souza

SECRETARIA REDEFOR - REDE SÃO PAULO DE FORMAÇÃO DOCENTE

Patrícia Porto
Suellen Araújo
Vera Reis

EDIÇÃO E CATALOGAÇÃO DE MATERIAIS

Antônio Netto Júnior
Frederico Ventura

SECRETARIA NEAD

Aline Gama Gomes
Rebeca Naves dos Reis
Roseli Aparecida da Silva Bortoloto

Diego Perez Almeida
Isabela Guimarães Del Monde
Patricia Peck Pinheiro (Coord.)

Guia Prático do Manual de Propriedade Intelectual da Unesp

VERSÃO 2012-2013

ESTE GUIA FOI ELABORADO COM BASE NAS LEIS BRASILEIRAS E EM
CONVENÇÕES INTERNACIONAIS EM VIGOR EM AGOSTO DE 2012. HAVENDO
ALTERAÇÃO SUPERVENIENTE, DEVERÁ SER REVISTO E ATUALIZADO.

unesp  **UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

nead  Núcleo de
Educação a
Distância

 **PATRICIA PECK PINHEIRO**
Advogados Especialistas em Direito Digital

Sumário

Guia prático do Manual de propriedade intelectual da Unesp _____	9
1. Propriedade intelectual e direitos da personalidade _____	11
1.1. Direitos autorais _____	11
1.2. Direitos da personalidade: nome, imagem e som da voz _____	15
2. Propriedade industrial _____	17
2.1. Marca _____	17
2.2. Patente _____	20
2.3. Modelo de utilidade _____	22
2.4. Desenho industrial _____	22
2.5. Know-how e transferência de tecnologia _____	24
2.6. Concorrência desleal _____	25
3. Redes sociais _____	27
4. Produção acadêmica: uso de conteúdos e publicação física e digital _____	29
4.1. Filmes _____	29
4.2. Fotografias _____	30
4.3. Músicas _____	32
4.4. Melhores práticas para uso de conteúdo em geral _____	32

Guia prático do Manual de propriedade intelectual da Unesp

Este Guia prático é um compilado dos principais aspectos do *Manual de propriedade intelectual da Unesp*, sendo útil para uma consulta rápida e prática quanto a esta matéria, tendo em seu interior remissões para as seções específicas e mais detalhadas do *Manual*. Este último pode ser baixado gratuitamente, no formato de e-book, no seguinte endereço: <http://www.acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/65802/1/unesp_nead_manual_propriedade_intelectual.pdf>.

O objetivo deste guia é oferecer ao leitor e à leitora conteúdo objetivo sobre os principais aspectos e debates de propriedade intelectual incidentes sobre a condição de aluno, pesquisador, professor e servidor da Universidade.

1. Propriedade intelectual e direitos da personalidade

DIREITOS AUTORAIS:

protegem as criações da mente humana de caráter intelectual, artístico ou literário.

DIREITOS DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL:

protegem as invenções ou as marcas de caráter exclusivamente econômico e possuem como essência a sua aplicabilidade em escala industrial.

DIREITOS DA PERSONALIDADE:

protegem as características que identificam uma pessoa, como a sua imagem, o som da sua voz e o seu nome.

1.1. Direitos autorais

Os direitos autorais, regulamentados pela Lei 9.610/1998 (Lei de Direitos Autorais ou LDA) são aqueles que visam a proteger o criador de uma obra intelectual, bem como garantir a este a exploração econômica exclusiva de sua obra.

Obra intelectual é a criação do espírito humano de cunho literário, científico ou artístico e que de alguma forma tenha sido materializada em um suporte, seja este físico ou digital.

ATENÇÃO! A simples ideia ou visualização mental de um trabalho do intelecto humano não pode ser protegida. Se você teve uma ideia de obra, e esta não foi colocada no papel, caso alguém copie essa ideia, não haverá infração do direito de autor.

O direito de autor tem a finalidade de proteger o próprio autor, assim como a sua obra. Mas quem pode ser considerado como autor?

Autor é toda pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica. Pessoa jurídica não pode ser considerada como autora de uma obra intelectual.

Pessoa jurídica pode ser considerada como autora?

NÃO. Porém, nada impede que uma determinada pessoa jurídica detenha os direitos patrimoniais de uma obra, como no caso de uma gravadora, que detém a titularidade das músicas adquiridas de autores e intérpretes diversos que ela tenha contratado.

A legislação estabelece quais obras são passíveis de proteção por direitos de autor e também quais criações que, apesar de se encaixarem como criações da mente humana, não são consideradas como obras intelectuais e que, portanto, não recebem proteção legal, conforme previsto no *Manual de propriedade intelectual da Unesp* em seu item 2.2, no Quadro 1.

Os direitos autorais se dividem em **direitos morais** e **direitos patrimoniais**.

Direitos morais podem ser considerados como o vínculo permanente existente entre o autor e sua obra, portanto, estão relacionados com a personalidade do autor.

São exemplos de direito morais do autor: a reivindicação de autoria de sua obra, ter acesso a exemplar único de sua obra, dentre outros, os quais você poderá encontrar no item 2.3 do *Manual de propriedade intelectual da Unesp*.

Os direitos morais são inalienáveis e irrenunciáveis, ou seja, o autor não pode vendê-los nem negá-los, em outras palavras, uma vez autor, sempre autor.

Já os **direitos patrimoniais**, por sua vez, se relacionam essencialmente com a exploração econômica da obra, ou seja, o direito de comercializar a obra.

A condição de autor não pode ser vendida, mas a obra pode e a venda da obra implica a venda também dos direitos de explorá-la comercialmente.

A LDA determina os casos em que a utilização da obra deve ser previamente autorizada por seu autor, os quais foram listados em seu art. 29, como a reprodução, edição, adaptação, tradução, dentre outras atividades, as quais podem ser conferidas detalhadamente no item 2.3 do *Manual*.

A obrigatoriedade de obtenção da autorização prévia do autor, porém, não se aplica a todas as situações, pois há um prazo pelo qual per-

duram os direitos patrimoniais e há também limitações da própria lei que visam garantir o uso justo das obras por terceiros.

A regra é que é de 70 (setenta) anos o prazo de vigência dos direitos patrimoniais de uma obra, tendo o seu prazo iniciado a partir do dia 1º de janeiro do ano seguinte ao da morte do autor, ou seja, em regra, enquanto o autor estiver vivo, a exploração econômica da obra será protegida, e após a sua morte, esta poderá ser explorada por seus herdeiros ou quem detém os direitos patrimoniais da obra por no máximo 70 (setenta) anos.

Ocorre que essa regra geral possui algumas exceções, como nos casos de obras audiovisuais e fotográficas, em que o prazo de vigência inicia-se no dia 1º de janeiro do ano seguinte a sua divulgação pública, ou ainda, nos casos de software, cujo prazo de proteção é de 50 (cinquenta) anos, e não de 70, como das demais obras protegidas.

O *Manual de propriedade intelectual da Unesp* trata com mais profundidade os prazos de vigência dos direitos patrimoniais da obra autoral, como pode-se verificar no item 2.4, Quadro 2.

Terminado o prazo legal de proteção dos direitos patrimoniais da obra, ela estará imediatamente em domínio público. Mas o que significa uma obra “cair” em domínio público?

Domínio público é a situação jurídica na qual se encontra: (i) uma obra cujo prazo de proteção já expirou; (ii) uma obra de um autor falecido que não deixou herdeiros ou; (iii) uma obra de um autor desconhecido.

Quando uma obra pertence ao domínio público, portanto, o interessado em utilizá-la está desobrigado de obter a autorização prévia do autor ou seus sucessores. É preciso ressaltar, porém, que a obra não pode ser alvo de práticas de má-fé ou que denigram o autor ou sua criação, cabendo ao Estado a defesa da integridade e autoria da obra que esteja em domínio público.

ATENÇÃO! O fato de uma obra estar disponibilizada na internet não significa que esta tenha caído em domínio público. O seu uso por qualquer pessoa deve ser autorizado pelo autor.

Existe algum caso em que eu possa usar uma obra sem necessariamente ter que pedir autorização para o seu autor?

Sim, existem casos em que o uso de obra protegida por direitos autorais pode ser feito sem a autorização de seu titular, os quais foram listados no art. 46, 47 e 48 da LDA, conforme abaixo:

- Notícias ou artigos informativos publicados em periódicos não são protegidos e podem ser usados livremente.

- ▶ Discursos proferidos em reuniões públicas podem ser reproduzidos em jornais, revistas e noticiários.
- ▶ A adaptação de uma obra para o sistema de leitura em braile pode ser feita sem necessidade de autorização, desde que o seu uso não seja comercial.
- ▶ Fazer a cópia de um pequeno trecho da obra, em um único exemplar, quando para uso privado do copista e sem finalidade de lucro.
- ▶ Mencionar a obra em livros, jornais ou revistas para fins de estudo, crítica ou polêmica, sempre fazendo menção do autor da obra reproduzida.
- ▶ Coletânea de aulas e palestras proferidas em estabelecimento de ensino, desde que para uso próprio de quem as coletou, sendo vedada a sua publicação e compartilhamento sem autorização do professor.
- ▶ A utilização de obras fonográficas, cinematográficas e audiovisuais em estabelecimento comercial para a finalidade exclusiva de demonstração para a clientela dos suportes e equipamentos nos quais as obras podem ser reproduzidas (comercialização de aparelhos de som, televisores, computadores etc.).
- ▶ Execução musical, teatral ou coreográfica, quando feitas exclusivamente em recesso familiar ou para fins didáticos, em estabelecimentos de ensino, desde que não caracterizado o lucro.
- ▶ A reprodução de pequenos trechos de obras preexistentes ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos seus autores.
- ▶ Quaisquer paráfrases, ou seja, uma reafirmação das ideias de um texto ou uma passagem usando outras palavras, ou, ainda, paródias de obras protegidas, desde que estas não criem descrédito para a obra original.
- ▶ Representação livre por meio de pinturas, fotografias, desenhos, filmes ou outros meios de reprodução de obras localizadas em espaço público.

Por fim, os direitos autorais também protegem os softwares.

Em suma, o software é o conjunto lógico de instruções capaz de organizar o funcionamento de determinado equipamento.

Cabe ressaltar que, assim como nos direitos autorais de maneira geral, a proteção concebida aos softwares também possui limitações previstas na lei específica, conforme segue abaixo:

- Reprodução, em um só exemplar, de cópia legitimamente adquirida do software, desde que se destine à cópia de salvaguarda ou armazenamento eletrônico, hipótese em que o exemplar original servirá de salvaguarda.
- A citação parcial do software, para fins didáticos, desde que identificados o programa e o titular dos direitos respectivos.
- A ocorrência de semelhança de um programa em relação a outro, preexistente, quando se der por força das características funcionais de sua aplicação, da observância de preceitos normativos e técnicos, ou de limitação de forma alternativa para a sua expressão.
- A integração de um software, mantendo-se suas características essenciais, a um sistema aplicativo ou operacional, tecnicamente indispensável às necessidades do usuário, desde que para o uso exclusivo de quem a promoveu.

A lei brasileira, ao atribuir a proteção de software assimilada ao dos direitos autorais, seguiu um modelo de padronização legislativa encabeçado por países como Inglaterra e Estados Unidos, os quais encontravam dificuldades de atribuir proteção aos desenvolvedores de software e às suas criações.

1.2. Direitos da personalidade: nome, imagem e som da voz

São aqueles que surgem para proteger as características que identificam uma pessoa determinada, dividem-se em:

- imagem;
- som da voz;
- nome.

Para fazer uso da imagem, som da voz ou do nome de uma pessoa para fins comerciais e publicitários, a autorização será necessária.

A ausência de autorização poderá gerar o dever de indenizar a pessoa retratada, assim como nos casos em que o uso tenha causado algum dano para a imagem ou reputação da pessoa.

As exceções estão nos casos de disseminação da informação (notícias em jornais e revistas) ou para fins de segurança (circuito de televisão interno e anúncios de foragidos da justiça).

Outras situações em que a autorização será dispensada:

- Pessoas não identificadas ou identificáveis (foto de uma arquibancada cheia);
- Uso para fins acadêmicos ou culturais, sem intuito comercial;

É importante também fazer uma diferenciação entre coleta, uso interno e publicação da imagem de uma pessoa, uma vez que a necessidade de autorização da pessoa retratada pode variar de acordo com a modalidade de uso da imagem:

MODALIDADE	EXEMPLO	AUTORIZAÇÃO
Coleta	Tirar uma foto, coletar imagens para circuito interno de vigilância	Não precisa de autorização da pessoa que teve a imagem captada
Uso interno	Inserir uma foto em material de trabalho da universidade dentro de sala de aula, a ser entregue ao professor etc.	Necessita apenas da ciência da pessoa retratada
Publicação	Publicar a imagem de uma pessoa na Unesp Aberta, portal da Unesp ou outros sites.	A autorização da pessoa retratada é indispensável

Maiores detalhes sobre as questões de direitos de imagem podem ser verificados no *Manual de propriedade intelectual da Unesp*, em seu capítulo 4.

2. Propriedade industrial

O ramo do direito de propriedade intelectual que protege as criações do intelecto humano voltadas para a atividade empresarial que envolva a fabricação e comercialização de produtos e serviços é o direito da propriedade industrial.

Este se divide em:

- ▶ marca
- ▶ patente
- ▶ desenho industrial
- ▶ know-how

2.1. Marca

Marcas são os sinais atribuídos a determinado produto ou serviço para que o seu consumidor final possa identificar a sua procedência.

As marcas são classificadas segundo a sua natureza, quais sejam:

- ▶ marca de produto
- ▶ marca de serviço

Ou ainda, segundo a sua disposição, que pode ser:

DISPOSIÇÃO	DESCRIÇÃO	EXEMPLO
Nominativa	Identificação do próprio nome da marca	Unesp
Figurativa	Identificadas por um símbolo	
Mista	Misturam elementos nominativos e figurativos em um mesmo sinal	
Tridimensional	Formas tridimensionais que dão caráter distintivo para determinados produtos, embalagens ou logotipos	

Existem ainda as marcas coletivas e de certificação, que atestam a origem regional de um produto ou atribuem a este um padrão de qualidade, conforme demonstrado a seguir:

<p>marca coletiva</p>	<p>VINÍCOLA DO VALE DO SÃO FRANCISCO</p> 
<p>marca de certificação</p>	

As marcas podem ainda ser classificadas como notórias ou de alto renome.

As marcas notórias são aquelas que, por serem notoriamente conhecidas, não precisam ser registradas para que o seu titular obtenha a proteção, uma vez que o órgão responsável pelo registro no Brasil (Instituto Nacional de Propriedade Industrial – Inpi) não concederá o registro para terceiros por saber que tal marca não lhe pertence.

Já a marca de alto renome também possui tratamento diferenciado por sua notoriedade, porém o *status* de alto renome deve ser obrigatoriamente concedido pelo Inpi para que o seu titular goze desse privilégio.

O prazo de vigência de uma marca é de 10 anos contados a partir da data do seu registro, prorrogáveis por mais 10 anos.

Para se ter uma marca registrada, é preciso apresentar um pedido de registro perante o Inpi para que este analise a possibilidade de registro da marca.

O QUE PODE E O QUE NÃO PODE SER REGISTRADO COMO MARCA

pode ser registrado

- ▶ Quaisquer sinais distintivos visualmente perceptíveis não compreendidos nas proibições legais

não pode ser registrado

- ▶ Sinal sonoro ou, ainda, determinado cheiro ou sabor
- ▶ Brasão, arma, medalha, bandeira, emblema, distintivo e monumento oficiais, públicos, nacionais, estrangeiros ou internacionais
- ▶ Letra, algarismo e data, isoladamente
- ▶ Expressão, figura, desenho ou qualquer outro sinal contrário à moral e aos bons costumes ou que ofenda a honra ou imagem de pessoas ou atente contra a liberdade de consciência, crença, culto religioso ou ideia e sentimento dignos de respeito e veneração
- ▶ Sigla de entidade ou órgão público
- ▶ Reprodução ou imitação de título de estabelecimento ou nome de empresa de terceiros
- ▶ Sinal de caráter genérico, necessário, comum, ou simplesmente descritivo do produto ou serviço
- ▶ Sinal ou expressão empregado apenas como meio de propaganda, como *slogans*
- ▶ Cores e suas denominações
- ▶ Outras proibições previstas no *Manual*

2.2. Patente

Patente é a proteção concedida a um inventor para que este possa explorar a sua invenção economicamente, seja mediante a licença de seu invento para terceiros, seja por meio da cessão onerosa da patente concedida para determinada indústria capaz de reproduzir o processo.

Abaixo algumas vantagens na obtenção do registro de uma patente:

- ▶ Atribuição de direitos exclusivos de exploração econômica ao seu inventor e/ou titular.
- ▶ Estabelecimento de uma posição de destaque no mercado adiante da exclusividade detida pela patente.
- ▶ Possibilidade de licenciamento da tecnologia desenvolvida, gerando maiores oportunidades de negócio para os seus inventores e/ou titulares.
- ▶ Retribuir ao inventor em função da inovação trazida por seu invento.
- ▶ Desenvolvimento tecnológico da região em que a patente tenha sido produzida.
- ▶ Traz à tona técnicas que eventualmente estavam sob a égide do segredo de indústria, melhorando a difusão de conhecimento técnico local.

O prazo de vigência de uma patente é de 20 (vinte) anos contados a partir da data de seu depósito.

Terminado o prazo de validade da patente, esta cairá em domínio público no dia imediatamente posterior ao da sua expiração, podendo ser explorada por qualquer pessoa ou empresa, sem a necessidade de autorização de seu titular, perdendo este, a partir desse momento, o direito de exclusividade em sua exploração.

Todos os registros de patente devem ser procedidos perante o Inpi, órgão responsável pelo reconhecimento de um processo produtivo como patenteável ou não.

O QUE UMA PATENTE PROTEGE E O QUE NÃO PROTEGE

a patente protege

- ▶ Qualquer invenção que atenda aos requisitos de novidade, atividade inventiva e aplicação industrial

a patente não protege

- ▶ Descobertas, teorias científicas e métodos matemáticos
- ▶ Concepções puramente abstratas
- ▶ Esquemas, planos, princípios ou métodos comerciais, contábeis, financeiros, educativos, publicitários, de sorteio e de fiscalização
- ▶ As obras literárias, arquitetônicas, artísticas e científicas ou qualquer criação estética
- ▶ Programas de computador isoladamente
- ▶ Regras de jogo
- ▶ Técnicas e métodos operatórios ou cirúrgicos, bem como métodos terapêuticos ou de diagnóstico
- ▶ O todo ou parte de seres vivos naturais e materiais biológicos encontrados na natureza

2.3. *Modelo de utilidade*

Os modelos de utilidade são considerados como melhorias em processos produtivos já protegidos por patentes ou que se tornaram públicos.

É considerado como o acréscimo de agilidade ou versatilidade em um processo produtivo, protegido ou não por patente, sendo este suscetível a proteção similar ao concedido para as patentes.

As mesmas regras de registrabilidade de uma patente são necessárias para o registro de um modelo de utilidade, ou seja, exige-se novidade, atividade inventiva e aplicação industrial. Do mesmo modo, as vedações previstas para as patentes também se aplicam para o modelo de utilidade.

O prazo de validade do modelo de utilidade é de 15 (quinze) anos, também contado a partir da data de seu pedido de análise para o Inpi.

2.4. *Desenho industrial*

A Lei de Propriedade Industrial define o desenho industrial como “a forma plástica ornamental de um objeto ou o conjunto ornamental de linhas e cores que possa ser aplicado a um produto, proporcionando resultado visual novo e original na sua configuração externa e que possa servir de tipo de fabricação industrial”.

Em suma, o desenho industrial é a proteção a inovações aplicadas em determinados produtos que não alteram ou melhorem as suas funcionalidades, mas, sim, que lhes atribuam um caráter visual diferente e que os tornem mais atraentes aos olhos de seus consumidores.

Mas não basta simplesmente aplicar uma alteração no resultado visual de determinado produto, esta deve ser considerada como original em relação a produto similar anterior ao alterado.

O prazo de vigência do desenho industrial é de 10 (dez) anos, contados da data de seu depósito inicial, podendo ser prorrogado por até 03 (três) períodos sucessivos de 05 (cinco) anos cada, tendo a sua proteção total de 25 (vinte e cinco) anos.

Assim como as demais modalidades de propriedade industrial, o desenho industrial deve ser registrado perante o Inpi para que este possa atribuir a exclusividade esperada por seu titular.

O QUE PODE E O QUE NÃO PODE SER REGISTRADO COMO DESENHO INDUSTRIAL

pode ser registrado

- ▶ Qualquer forma plástica ornamental de um objeto ou o conjunto ornamental de linhas e cores que possa ser aplicado a um produto, proporcionando resultado visual novo e original na sua configuração externa e que possa servir de tipo de fabricação industrial

não pode ser registrado

- ▶ Qualquer obra de caráter puramente artístico
- ▶ Que seja contrário à moral e aos bons costumes ou que ofenda a honra ou imagem de pessoas, ou atente contra liberdade de consciência, crença, culto religioso ou ideia e sentimentos dignos de respeito e veneração
- ▶ Que contenha forma necessária comum ou vulgar do objeto ou, ainda, aquela determinada essencialmente por considerações técnicas ou funcionais

2.5. Know-how e transferência de tecnologia

Know-how é o conhecimento técnico que determinada indústria, empresa ou até mesmo um prestador de serviços possuem sobre a produção de um produto, o desenvolvimento de um serviço ou de alguma técnica aplicável no mercado em que atua.

O know-how pode ser dividido em dois tipos:

KNOW-HOW TÉCNICO	KNOW-HOW DE NEGÓCIOS
Diz respeito a todas as tecnologias desenvolvidas pela empresa que o detém, como fórmulas, procedimentos, ferramentais, metodologias, dentre outras questões que compõem o processo produtivo de determinada atividade industrial ou de serviços	Está diretamente relacionado com as informações de cunho estratégico e financeiro da empresa, como dados econômicos, planilhas financeiras, técnicas de venda, canais de distribuição e logística de alcance do seu produto ou serviços ao seu consumidor final

O know-how, assim como as marcas e as patentes, é parte integrante do ativo intangível de uma empresa, podendo o seu titular explorá-lo economicamente da forma que achar conveniente.

O know-how pode ser transferido de uma empresa para outra por meio de um contrato de transferência de know-how ou de tecnologia, o qual materializa a transferência da tecnologia desenvolvida por uma determinada empresa a outra que queira se beneficiar da técnica em questão.

Classificação do contrato de transferência de know-how:

Contrato	Oneroso
	Bilateral
	Comutativo

O contrato de transferência de know-how deve ser registrado no Inpi apenas caso uma das partes contratantes esteja localizada fora do Brasil.

2.6. Concorrência desleal

A concorrência desleal é a prática de atos realizados no âmbito da atividade mercantil empresarial em que determinado agente de mercado tem a intenção de enfraquecer o seu concorrente por meio de atos fraudulentos.

São dois os tipos de atos que caracterizam a concorrência desleal:

INFRAÇÃO À ORDEM ECONÔMICA	PRÁTICAS CONTRÁRIAS À LIVRE CONCORRÊNCIA
Reprimidas mediante a aplicação de multas e sanções administrativas	Tratadas como crimes e penalizadas com a restrição da liberdade de seu agente
Multa de 0,1% (um décimo por cento) a 20% (vinte por cento) do valor de seu faturamento bruto	Detenção de 03 (três) meses a 01 (um) ano ou multa

O QUE É CONSIDERADO COMO INFRAÇÃO À ORDEM ECONÔMICA E O QUE É CONSIDERADO COMO PRÁTICA CONTRÁRIA À LIVRE CONCORRÊNCIA?

Infração à ordem econômica

- ▶ Limitar, falsear ou de qualquer forma prejudicar a livre concorrência ou a livre-iniciativa
- ▶ Dominar mercado relevante de bens ou serviços
- ▶ Aumentar arbitrariamente os lucros
- ▶ Exercer de forma abusiva posição dominante

Práticas contrárias à livre concorrência

- ▶ Acordar com concorrente os preços de bens ou serviços ofertados
- ▶ Combinar a produção ou a comercialização de uma quantidade restrita ou limitada de bens
- ▶ Manipular o volume ou frequência restrita ou limitada de serviços, a divisão de partes ou segmentos de um mercado atual ou potencial de bens ou serviços, mediante, dentre outros, a distribuição de clientes, fornecedores, regiões
- ▶ Ajustar períodos ou preços, condições, vantagens ou abstenção em licitação pública
- ▶ Promover, obter ou influenciar a adoção de conduta comercial uniforme ou concertada entre concorrentes
- ▶ Outras práticas previstas no *Manual* em seu item 5.6.

3. Redes sociais

As redes sociais são plataformas baseadas em internet, nas quais ocorre a interação entre pessoas físicas e/ou jurídicas assim como a produção, troca ou compartilhamento de informações.

Por terem as redes sociais um poder de disseminação muito rápido e avassalador na internet, recomenda-se que sejam utilizadas sempre de maneira ética, segura e legal, independentemente se para fins acadêmicos ou particulares. O bom senso é essencial em sua utilização.

Desta forma, é importante que os alunos:

- ▶ Se manifestem nas redes sociais de forma responsável e educada. Liberdade de expressão requer responsabilidade.
- ▶ Evitem publicar conteúdos ofensivos, difamatórios, que ridicularizem ou exponham negativamente as pessoas, pois isso pode configurar o cyberbullying, que no Brasil é tratado como um ilícito civil (dano moral previsto no Código Civil) e um ilícito criminal (dos crimes contra a honra – injúria e difamação – previstos no Código Penal). Os alunos precisam entender que se ele dá sinais de um comportamento antiético nas redes sociais, o mundo todo pode saber.
- ▶ Confirmam a veracidade das informações antes de publicar ou repassar aos outros. Evitem a publicação de boato ou inverdade.
- ▶ Respeitem os direitos autorais na internet; ao publicar textos ou obras, deve-se citar a fonte. Evitem apenas copiar os conteúdos da internet; sejam originais, utilizem a internet como meio de pesquisa e façam a sua própria obra.
- ▶ Tenham cuidado ao participar de comunidades, evitem aquelas que possam prejudicar a sua imagem e reputação agora e no futuro.
- ▶ Evitem abrir mensagens ou clicar em links desconhecidos, porque podem ser vírus ou direcionamento para sites maliciosos.
- ▶ Não compartilhem suas senhas com ninguém, nem como prova de amor ou amizade. Ela faz parte da identidade de cada indivíduo no mundo digital.

- ▶ Evitem publicar informações pessoais, como data de nascimento, rotinas diárias, horário ou local em que estuda, ou de sua família, como nome dos pais, local de trabalho ou o patrimônio da família.
- ▶ Utilizem somente fotos e imagens autorizadas e que não prejudiquem a honra ou a reputação de uma pessoa, expondo-a de forma desnecessária. Evite fotografar e filmar as pessoas sem autorização.
- ▶ Identifiquem-se sempre na internet de forma responsável e consciente, pois o anonimato no Brasil, no caso de livre manifestação do pensamento, é proibido (Constituição Federal, 1988, art. 5, §4).
- ▶ Retirem do ar e peçam desculpas em caso de qualquer incidente em que alguém se sentir prejudicado por alguma publicação.
- ▶ Se forem vítimas de algum incidente na internet, façam a denúncia rapidamente e comuniquem as autoridades imediatamente.
- ▶ Leiam as políticas e os termos de uso das redes sociais antes de utilizá-las.
- ▶ Utilizem as redes sociais de forma ética, segura e legal. Elas não são um mundo sem leis.

Os alunos precisam aprender que as informações e os conteúdos publicados nas redes sociais se perpetuam no tempo e, por isso, é importante que preservem a sua imagem no ambiente digital agora e no futuro.

4. Produção acadêmica: uso de conteúdos e publicação física e digital

Como tratado neste Guia prático, as obras autorais como filmes, fotografias, ilustrações e músicas são protegidas pelo direito de autor, e o seu uso deve ser acompanhado de autorização de seu titular.

Ocorre que esse tipo de material é comumente utilizado na produção acadêmica, seja para ilustrar uma tese, compor um material didático ou ainda ser objeto de estudo dentro de sala de aula, e nem sempre a autorização de seu autor é possível ou fácil de se conseguir.

Desta forma, seguem algumas dicas de como fazer uso desse tipo de material sem necessariamente infringir direitos de terceiros, como dos autores das obras.

4.1. Filmes

- ▶ Utilizar como recurso educacional vídeos e filmes produzidos por membros da comunidade acadêmica da Unesp. Nesses casos, a autorização também é indispensável, mas pode ser mais facilmente obtida, uma vez que o autor está próximo da Universidade, ou essa autorização pode já estar prevista no contrato de trabalho, de prestação de serviço ou na relação discente-universidade do autor do vídeo.
- ▶ Utilizar obras que já estejam previamente licenciadas pelos seus autores em licenças como Creative Commons. No site <<http://creativecommons.org.br/>>, especificamente em <<http://search.creativecommons.org/?lang=pt>>, é possível realizar busca por obras audiovisuais, literárias, fotográficas etc. cujo uso é permitido pelo autor.
- ▶ Exibir trechos de filmes, solicitando aos alunos ou eventuais outros públicos que assistam a íntegra do filme fora do ambiente de ensino. Como já apresentado, a lei permite a utilização de trechos e citações.

- ▶ Utilizar filmes que estejam em domínio público, isto é, cujo prazo de proteção legal já tenha expirado. Para obras audiovisuais, o prazo de proteção é de 70 (setenta) anos, a contar de 1º de janeiro do ano subsequente ao de seu lançamento.

Importante ressaltar que as obras audiovisuais originalmente digitais que estão disponíveis na internet, como vídeos do YouTube, também são protegidos por direitos autorais, se aplicando as mesmas regras de obras não digitais, como um filme produzido para o cinema.

4.2. Fotografias

Há situações que a autorização não é necessária, especialmente quando:

- ▶ A foto já está em domínio público, ou seja, quando o seu prazo de proteção já expirou.
- ▶ Ocorrer o uso de uma ou algumas fotografias de um livro ou qualquer outra publicação de fotografia, já que a lei permite que haja a citação em qualquer meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica e a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes.
- ▶ O uso de uma fotografia protegida acontecer apenas no ambiente de sala de aula presencial.
- ▶ O autor licenciou a fotografia, autorizando o seu uso para a finalidade que desejar. Por exemplo, o site Flickr, um dos maiores repositórios digitais de fotos do mundo, oferece aos usuários a possibilidade de pesquisa apenas por fotografias que estão sob a licença Creative Commons.

A licença na modalidade Creative Commons é uma forma de permitir que terceiros possam fazer uso do conteúdo disponibilizado na internet, desde que o seu uso siga as regras estabelecidas por seu autor. Os conteúdos licenciados em Creative Commons são acompanhados de símbolos que servem como legenda para o que pode ou não ser feito com a obra, conforme abaixo demonstrado:



Compartilhamento pela mesma licença (by-sa)



Não a obras derivadas (by-nd)



Uso não comercial (by-nc)



Uso não comercial – compartilhamento pela mesma licença (by-nc-sa)



Uso não comercial – não a obras derivadas (by-nc-nd)

Cada ícone acima representa uma modalidade de licença Creative Commons. Saiba mais sobre elas no *Manual de propriedade intelectual da Unesp*, em especial no seu item 8.2.

Além disso, sempre que se fizer uso de uma fotografia digital em determinado material, e caso esse material necessariamente seja disponibilizado em ambiente vinculado à internet, é preciso fazer a citação de autoria da imagem utilizada, mesmo que não se saiba quem é o autor da obra.

Nesse caso, é possível fazê-lo no metadado do arquivo digital que suporte a imagem, apondo as informações de identidade do autor no campo indicado. Caso não se saiba quem é o autor da obra, basta preencher o campo com os dizeres “autor desconhecido”.

Os detalhes de como inserir as informações no metadado do arquivo digital você encontra no *Manual*, em especial no item 8.2.

4.3. Músicas

As músicas também são protegidas por direitos autorais, contendo ou não letra.

- ▶ Nunca devem ser usadas músicas – nem filmes, fotos ou qualquer outra obra protegida – cuja fonte seja ilícita, como uma cópia de CD ou DVD pirata ou uma música baixada sem a autorização do autor, por meio de torrents, por exemplo. As fontes das obras devem ser legítimas, como um site oficial ou o suporte original.
- ▶ Se forem utilizadas músicas em festas e eventos em qualquer um dos campi da Unesp, deve ser recolhido o valor devido da retribuição autoral ao Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (Ecad). As informações sobre valores e formas de pagamento podem ser obtidas no site do Ecad, em <<http://www.ecad.org.br>>.

4.4. Melhores práticas para uso de conteúdo em geral

- ▶ Filmes, fotografias, músicas e textos são obras protegidas por direitos autorais e seu uso, em geral, necessita ser autorizado pelo autor.
- ▶ Quando o uso for meramente didático em sala de aula presencial, sem distribuição dos materiais para os discentes, não há a necessidade de obtenção de autorização prévia. No caso de filmes, porém, o mais recomendado é que seja exibido um trecho contínuo, pois embora haja a defesa de que a exibição integral seja apenas para fins didáticos, há casos de ações judiciais de distribuidoras e produtoras de filmes contra instituições de ensino que usam filmes integrais em sala de aula.
- ▶ Quando o uso for em um ambiente virtual ou para a composição de materiais didáticos que serão distribuídos aos alunos e/ou disponibilizados no site Unesp Aberta, há a necessidade de obtenção da autorização do autor.
- ▶ Se a obtenção da autorização for inviável, os produtores de recursos educacionais ou de produção acadêmica em geral podem:
 - usar obras que estejam em domínio público;
 - usar obras que estejam previamente licenciadas pelos autores em Creative Commons ou em qualquer outra licença pública;
 - valer-se do direito de citação de passagem para fins de estudo e crítica ou do direito de reprodução de pequeno trecho (de 10% a 25%, com citação completa de fonte e autoria) ou de obra integral quando for obra de artes plásticas;

- fazer uso de trecho de música é possível, se for feita uma seleção de trechos como em um *pot-pourri* ou ainda o uso de videoclipes.
- Sites com conteúdos em Creative Commons:
 - Soundcloud (músicas) – <<http://soundcloud.com/creativecommons>>
 - ccMixer (músicas) – <<http://ccmixter.org/view/media/home>>
 - Wikimedia Commons (diversos) – <<http://commons.wikimedia.org/>>
 - Open Clip Art Library (imagens) – <<http://openclipart.org/>>
 - Europeana (diversos) – <<http://pro.europeana.eu/web/guest>>
- Quando o conteúdo a ser publicado pelo aluno envolva a imagens de pessoas, sejam estas maiores ou menores de idade, este deverá ser obrigatoriamente submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa instituído pela Unesp para o curso relacionado ao do aluno.
- Outros sites que podem ser visitados que dizem respeito a direitos autorais, propriedade industrial e nomes de domínio:
 - Biblioteca Nacional – <<http://www.bn.br>>
 - Instituto Nacional de Propriedade Industrial – <<http://www.inpi.gov.br>>
 - Domínio Público Nacional – <<http://www.dominiopublico.gov.br>>
 - Domínio Público Internacional – <<http://www.thepublicdomain.org/>>
 - Registro.br – <<http://www.registro.br>>

Depois de concluir uma obra, seu autor ou a Unesp pode desejar publicá-la. A Unesp tem como orientação oficial o acesso aberto à produção acadêmica realizada em seus *campi*. Portanto, os membros da Unesp devem estar cientes de que obra produzida dentro da Universidade, de acordo com o contrato firmado, poderá ser publicada na biblioteca digital da Unesp ou em qualquer outro repositório digital da Universidade, conforme as diretrizes orientativas presentes no capítulo 9 do *Manual de propriedade intelectual*.