

Manual de aplicação da propriedade intelectual em projetos de design

Brena Renata Maciel Nazaré

Universidade do Estado do Pará - UEPA

<http://lattes.cnpq.br/8275738574121385>

brenarenata@uepa.br

Gabriel Vinicius Alcântara Leal

Universidade do Estado do Pará - UEPA

<http://lattes.cnpq.br/1528065140968199>

g.alcantaraleal@gmail.com

Iara Maria Araújo Lima

Universidade do Estado do Pará – UEPA

<http://lattes.cnpq.br/1062523991339265>

iiaralimaa@outlook.com

Resumo:

A trajetória no curso de Bacharelado em Design da Universidade do Estado do Pará é marcada pelo desenvolvimento de projetos, do terceiro semestre ao trabalho de conclusão de curso. Apesar do volume intenso de produções intelectuais, o número de proteções enquadradas na Lei de Propriedade Industrial é inferior a 10. Um dos fatores que pode justificar essa discrepância é a falta de orientação sobre o processo de registros e patentes e seus benefícios, uma vez que a disciplina específica para o assunto é ofertada somente no sexto semestre do curso. Em paralelo, grande parte das leituras de fácil acesso associadas ao tema possui linguagem orientada ao meio jurídico, e não levam em consideração as possibilidades de proteção para projetos de design. A partir da investigação de um resumo de assunto associado a pesquisas quanti-qualitativas, este projeto objetivou desenvolver um manual introdutório que apresente aos discentes do curso os caminhos para a produção de projetos orientados à proteção ainda no ambiente acadêmico.

Palavras-chave:

Propriedade Intelectual; Direito Autoral; Propriedade Industrial; Design; Universidade

Eixo temático:

Design, educação e divulgação científica

Intellectual property application manual in design projects

Abstract:

The trajectory in the Bachelor of Design course at the State University of Pará is marked by the development of projects, from the third semester to the course completion work. Despite the intense volume of intellectual productions, the number of protections covered by the Industrial Property Law is less than 10. One of the factors that can justify this discrepancy is the lack of guidance on the registration and patent process and its benefits, since the specific discipline for the subject is offered only in the sixth semester of the course. At the same time, a large part of the easily accessible readings associated with the subject use language oriented to the legal environment, and do not take into account the possibilities of protection for design projects. Based on the investigation of a subject summary associated with quantitative and qualitative research, this project aimed to develop an introductory manual that presents course students with ways to produce protection-oriented projects even in the academic environment.

Keywords:

Intellectual Property; Copyright; Industrial Property; Design; University

1 O Design e a Propriedade Intelectual

A necessidade de ferramentas e o uso de artefatos para diversos fins acompanham a experiência humana ao longo da história (CANALLI; SILVA, 2011; HSUAN-AN, 2017). O emprego de elementos estéticos através da ornamentação de objetos e do ambiente que ocupavam demonstra desenvolvimento intelectual e cultural, pois são meios de expressão identitária, registro histórico e comunicação (SILVEIRA, 2012; HSUAN-AN, 2017). Produzir conhecimento, tecnologia e contribuir para a inovação é o resultado do domínio de técnicas e processos que, somados a experiência, se aprimoram ao longo do tempo e, portanto, mostram-se como um indicativo de desenvolvimento, configurando determinada vantagem a quem os detém.

Silva e Silva (2014), ao estabelecerem uma evolução do conceito de propriedade material, retomam a visão de Aristóteles, que defende que a propriedade em si presta uma função pública de utilidade, mesmo sendo um instituto privado, trazendo consigo naturalmente, enquanto mercadoria, um valor de uso e outro de troca (BARBOSA, 1999); e de Thomas Hobbes, que atribui a origem dos Estados à necessidade de uma instituição protetora do pacto social, e que garante o direito à propriedade.

Sendo assim, pode-se dizer que o conceito de propriedade também acompanha a existência humana, e a forma como é entendida varia de acordo com as dinâmicas sociais de cada grupo.

Assim, e por tudo que foi dito, a propriedade, que historicamente surgiu relacionada a poucos bens que eram transmitidos de pai para filhos, passou ao longo de tempo a estabelecer normas gerais de relação entre as coisas e os seus detentores por direito, direito este adquirido e servindo de base para a constituição do próprio Estado. O atual desenvolvimento do sistema capitalista apenas maximizou e potencializou o conceito de propriedade, que após a Revolução Industrial iniciou sua tramitação de bem exclusivamente tangíveis e materiais (objetos físicos) para bens intangíveis ou imateriais [...]. (SILVA; SILVA, 2014, p. 8).

Segundo ABAPI (1998), era comum que inventores - isto é, pessoas que utilizavam de seus conhecimentos para desenvolver soluções à problemas técnicos - e artesãos se resguardassem através do segredo na Idade Média, mantendo informações sobre etapas e métodos de produção apenas para familiares ou grupos restritos, entretanto, essas relações vieram a modificar-se com o Renascimento Comercial e Urbano, quando artefatos começam a ser explorados comercialmente de forma mais intensa. Canalli e Silva (2011), apontam o reconhecimento que algumas sociedades demonstravam pelo serviço intelectual como fator de contribuição para que fossem formuladas medidas de proteção por parte de líderes de estado já no século XV (ABAPI, 1998). Para Barbosa (1999), esta iniciativa ocorrida no século XV (1474) resolvia uma contradição referente ao fato do domínio da propriedade imaterial constituir-se como uma restrição à circulação dos bens e impedir o desenvolvimento intelectual, assim, “concedido o privilégio, o titular é desafiado a prosseguir gerando outras invenções, sob pena de vir a ser ultrapassado pelos demais agentes econômicos” (ibid., p. 24-25).

Em continuação ao processo, a partir da Revolução Industrial do século XVIII, a sociedade se moldou de forma intensa a novos hábitos de consumo e distribuição, oriundos da produção em escala (CARDOSO, 2016). Segundo Nazaré (2020), esse cenário culminou no surgimento de novas profissões através da especialização do trabalho e, quando o planejar e o fazer passam a ser cada vez mais dissociados dentro do sistema capitalista, surge o designer industrial, profissional responsável, inicialmente, pela forma externa de produtos (BÜRDEK, 2006).

Em um conceito mais contemporâneo, Hsuan-An (2017, p.26) afirma que “design é simplesmente a atividade profissional que envolve todo o processo de criação e desenvolvimento de produtos com o fim de atender às necessidades da população em favor de uma vida melhor e mais prazerosa”, auxiliado por uma metodologia. Dessa forma, o desenho industrial está compreendido dentro do próprio design.

Diante disso, nota-se como o comércio e a indústria geraram uma demanda de especificidade profissional, que resultou em novos campos de estudo dentro das universidades visando suprir essa necessidade. O que também se observa são os esforços do estado para se aproximar dos setores

produtivos e das Instituições de Ensino e Pesquisa, garantindo que ocorram benefícios para as partes envolvidas e, consequentemente, para a sociedade.

A legislação brasileira dá seus primeiros passos em relação a propriedade intelectual nesse contexto, onde o estado atua como ponte facilitadora, criando condições para uma concorrência mais justa com produtos estrangeiros após a abertura dos portos para o comércio em 1808 (CHRISTMANN, 2006; ROBLEDO, 2014). Nesse sentido, com o objetivo de fomentar e amparar o que viria a ser a indústria local, Dom João VI assina, em 1809, um alvará afim de conceder a inventores os privilégios de proteção e exploração exclusiva de suas criações.

Outro marco nacional importante se deu em 1875, com a criação da primeira lei voltada a proteção de marcas (ABAPI, 1998; CHRISTMANN, 2006), que concedeu aos seus titulares a possibilidade de distinção frente a produtos concorrentes, protegendo-os de eventuais fraudes. Já em 1883 a Convenção de Paris estabeleceu o início de discussões sobre o tema a nível mundial, sendo o Brasil o único país sul-americano a participar. Outras convenções ocorrerem ainda no fim do século XIX e continuaram ao longo do século XX, culminando no acordo que ficou conhecido, segundo ABAPI (1998), como TRIPs (Trade Related Intellectual Property Rights), que “tinha por objetivo formular um acordo multilateral sobre um nível mínimo de proteção para os direitos de propriedade intelectual” (CHRISTMANN, 2006, p. 5). Conforme esta autora, foi através das discussões em torno do acordo que se chegou à vigente Lei 9.279/96, também chamada de Lei da Propriedade Industrial (LPI).

Saber como utilizar meios legais para proteger as criações pode prevenir que terceiros se apropriem e lucrem indevidamente sem que o autor/inventor tenha ganhos com isso, sendo um risco para diversas áreas, incluindo o design. Ante o exposto, nos próximos tópicos serão apresentados estudos relacionados a Lei nº9610/98, referente ao Direito Autoral (LDA), além da já citada Lei 9.279/96, ou LPI – Lei da Propriedade Industrial, a fim de destacar seus principais pontos e identificar suas relações com o Design.

1.1 Direito Autoral

Corresponde ao direito exclusivo concedido ao autor de obras intelectuais, dotadas de originalidade, nos campos literário, artístico e científico, de ser reconhecido pela sua autoria, além de poder utilizar, reproduzir e promover a circulação da mesma. O artigo 7º da Lei nº9610, de 19 de fevereiro de 1998 é o que caracteriza e define as criações as quais são previstas a proteção, como disposto no quadro a seguir (INPI, 2013; MARTINS, 2014; SANTOS, 2018).

DEFINIÇÃO – Art. 7º	
São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro.	
INCISOS	OBRAS
I.	os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;
II.	as conferências, alocuções, sermões e outras obras da mesma natureza;
III.	as obras dramáticas e dramático-musicais;
IV.	as obras coreográficas e pantomímicas, cuja execução cênica se fixe por escrito ou por outra forma qualquer;
V.	as composições musicais, tenham ou não letra;
VI.	as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;
VII.	as obras fotográficas e as produzidas por qualquer processo análogo ao da fotografia;
VIII.	as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;
IX.	as ilustrações, cartas geográficas e outras obras da mesma natureza;
X.	os projetos, esboços e obras plásticas concernentes à geografia, engenharia, topografia, arquitetura, paisagismo, cenografia e ciência;
XI.	as adaptações, traduções e outras transformações de obras originais, apresentadas como criação intelectual nova;
XII.	os programas de computador;
XIII.	as coletâneas ou compilações, antologias, enciclopédias, dicionários, bases de dados e outras obras, que, por sua seleção, organização ou disposição de seu conteúdo, constituam uma criação intelectual.

Quadro 1: Obras protegidas pela Lei nº9610/98.

Fonte: Autores, 2021 adaptado da Lei nº9610/98.

São campos de aplicação do Direito Autoral: o Direito de Autor; os Direitos Conexos¹; e o Programa de Computador. O primeiro refere-se aos direitos conferidos ao criador da obra intelectual; o segundo trata do direito dado a artistas, intérpretes ou executantes, produtores fonográficos e às empresas de radiodifusão, sempre que desempenham o papel de interpretar, executar, comunicar e/ou divulgar a obra em questão (INPI, 2013); e por fim, de acordo com Jungmann e Bonetti (2010), o direito relacionado ao Programa de Computador, que seria o “conjunto organizado de instruções necessárias para o funcionamento de máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos.” Ou seja, o que determina como o programa irá operar e qual objetivo irá alcançar.

1.2 Propriedade Industrial

A Lei da Propriedade Industrial (nº 9.279, de 1996, LPI), regulamenta a concessão de patentes de invenção e modelo de utilidade, registro de desenho industrial, registro de marca, repressão à falsas indicações geográficas², e repressão à concorrência desleal (BRASIL, 1996).

Um critério pertinente exposto na legislação e avaliado no processo de concessão desse tipo de ativo é o seu caráter de ineditismo, ou atividade inventiva, que se relacionam diretamente ao conceito de

¹ Visando maior fixação de conteúdos e direcionamentos aplicados, os aspectos da lei referentes aos Direitos Conexos e de Programa de Computador não serão detalhados neste trabalho, já que não se identificou relação direta com o objeto de estudo da pesquisa.

² Para os fins desta pesquisa, esse tópico não dará enfoque às falsas indicações geográficas pelo seu distanciamento das ocorrências observados nos projetos gerados no curso de design da UEPA.

“estado da técnica”, que compreende o que foi divulgado publicamente antes do depósito do pedido, independentemente de como ou em que país ocorreu a divulgação. Para invenções e modelos de utilidade, o período máximo permitido é de 12 meses antes do depósito, entretanto, tudo que seja compreendido como estado da técnica ou resulte da mesma de maneira óbvia não é considerado inédito ou que possua ato inventivo. (BRASIL, 1996; LIMA, 2001; GUIMARÃES, 2005). O Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) é o órgão responsável por conceder proteções através de registros e cartas patentes (FAGGIANI, 2006)

Devido a variabilidade nas produções resultantes de projetos de design, um mesmo produto pode ser protegido em mais de uma classificação dentro das leis de Direito Autoral e Propriedade industrial, considerando os diferentes aspectos dele. Para isso, os registros devem ser feitos separadamente de acordo com os requisitos de cada tipo de proteção (GUIMARÃES, 2005; BACKX, 2013).

1.3 Conteúdos criativos nas modalidades de proteção

As modalidades de proteção que mais se relacionam às produções criativas se dividem, para Backx (2013), em duas categorias de atributos: a primeira seria destinada a artefatos de design com atributos estéticos, e a segunda seria a artefatos com atributo técnico. Para além disto, o autor as tipifica pelo conteúdo criativo a elas atribuído. O resumo dessa classificação está disposto no quadro a seguir.

ATRIBUTO	Estético				Técnico		
LEI	LDA	LPI					
MODALIDADE	DA	MA	DI		MU		PI
CONTEÚDO CRIATIVO	Expressivo	Marcário	Forma Gráfica	Forma Plástica	Forma Funcional	Forma Dispositiva	Produto
LDA = Lei de Direito Autoral; DA = Direito Autoral; LPI = Lei de Propriedade Industrial; MA = Marca; DI = Desenho Industrial; MU = Modelo de Utilidade e PI = Patente de Invenção.							

Quadro 2: Atributos e Conteúdos criativos das modalidades de proteção.

Fonte: adaptado de Backx (2013).

O Direito Autoral (DA) possui conteúdo criativo expressivo, já dentro da classificação da LPI, cada modalidade possui seu conteúdo específico, sendo: “marcário”, associado a modalidade Marca; “formas gráfica e plástica”, ao Desenho Industrial; “formas funcional e dispositiva” à Patente de Modelo de Utilidade; e “produto” à Patente de Invenção, possuindo as duas primeiras, juntamente com a obra expressiva, o atributo estético, enquanto ambas aplicações de patente o atributo técnico.

2 Produção tecnológica no curso de Bacharelado em Design da UEPA

O curso de Bacharelado em Design da Universidade do Estado do Pará (UEPA) foi criado em 1999 para agregar valor às cadeias produtivas do Pará apresentando diversas áreas de atuação aos discentes, o que culmina na geração de projetos variados. Entretanto, eles não se transformam em ativos para a universidade uma vez que a maioria não é protegida dentro da Lei Brasileira de Propriedade Industrial (CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN, 2016; NAZARÉ, 2020).

No decorrer da graduação, são previstas 5 disciplinas cujos resultados podem ser enquadrados em proteções por Patente de Invenção, Patente de Modelo de Utilidade, Registro de Desenho Industrial e Registro de Marca. Há ainda a possibilidade de cursar mais 5 disciplinas optativas orientadas a áreas específicas do design, que também geram resultados passíveis de proteção. Ao disseminar informações sobre a legislação brasileira de propriedade intelectual, é possível que os professores (em parceria com o Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia da UEPA – NITT/UEPA) possam orientar os

discentes desde as fases iniciais de cada projeto para que os resultados gerados por eles estejam alinhados à legislação.

No quadro a seguir, serão apresentadas as disciplinas que frequentemente geram resultados atrelados à invenção ou desenho industrial.

Semestre	Disciplina	Ementa no PPC do curso
2º	Projeto I	Ênfase nos aspectos estéticos e expressivo-simbólicos do design. Design Vernacular: resolução de problemas do cotidiano, com interface entre as áreas do conhecimento do semestre em curso. Análise e representação de modelos, bi e tridimensionais originados de formas elementares para o desenvolvimento de produtos.
3º	Projeto II	Ênfase nos aspectos funcionais e ergonômicos do produto.
4º	Projeto III	Ênfase nos aspectos de significação: sujeitos, comportamentos, modos, culturas, atitudes.
5º	Projeto IV	Ênfase em produtos inteligentes de projetos com alta complexidade.
6º	Projeto V	Ênfase em embalagens, visando despertar habilidade e criatividade e introduzir conhecimentos teóricos e práticos de mercado bem como a interação entre embalagem e produto. Tipos de embalagens, materiais para embalagens, processo de produção de embalagens.
Flutuante	Design e joias	Características estéticas, funcionais e estruturais do projeto de joias, a partir de dados do setor joalheiro.
Flutuante	Design e artesanato	Artesanato; relações entre o design e o artesanato, aplicações práticas do design no artesanato.
Flutuante	Design e Moda	Contexto histórico e cultural da moda – internacional e brasileiro; o mercado da moda; pesquisa e desenvolvimento de coleção.
Flutuante	Tipografia	Estudo da tipografia, sua anatomia, partes e classificação, e a análise do potencial formal e estético das letras e textos.
Flutuante	Design Editorial	História e dinâmica da leitura; diagramação e organização; livros, revistas e jornais: características, especificidades e design;

Quadro 3: Ementa de disciplinas que envolvem projeto no curso.

Fonte: Autores (2021) adaptado de Curso de Bacharelado em Design (2016).

Quando se trata de TCCs, Nazaré (2020) explana que a ocorrência de cada área tem variado ao longo dos anos devido à influência do mercado e de alterações na matriz curricular e corpo docente.

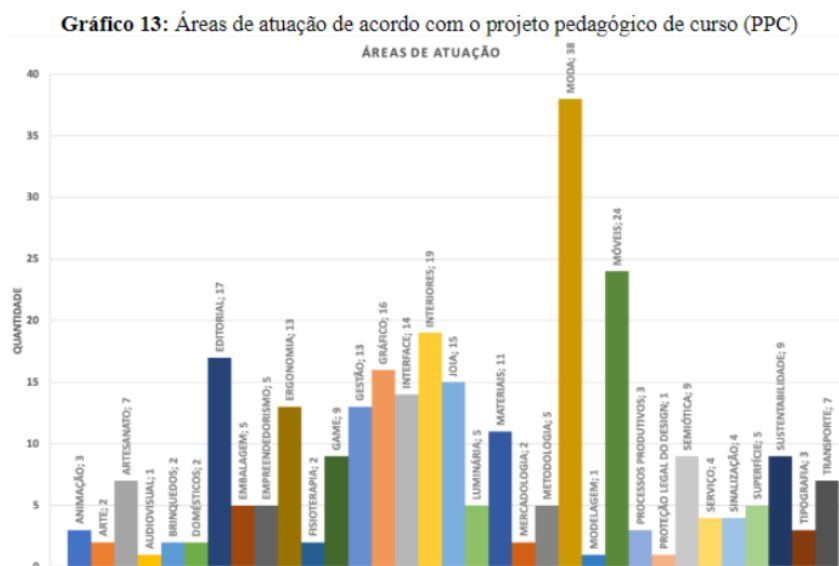


Figura 1: Área de atuação de acordo com o PPC de Design

Fonte: Nazaré (2020, p.48, ebook).

Em relação aos Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs) de Bacharelado em Design na UEPA, Nazaré (2020) afirma que foram gerados mais de 250 de 2002 a 2018, onde 61% destes tinham possibilidade de proteção de acordo com os requisitos legais, entretanto, menos de 10 foram protegidos por propriedade industrial. Em adição, as principais áreas de concentração dos trabalhos estão em consonância com as mencionadas no quadro anterior, conforme o gráfico a seguir.

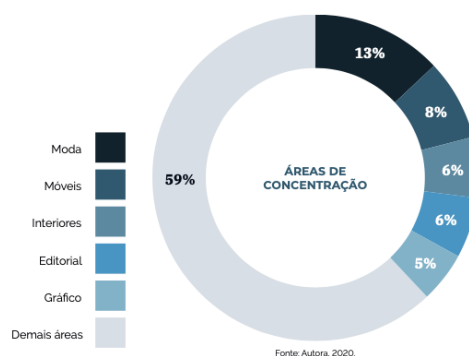


Figura 2: Área de concentração dos TCCs

Fonte: Nazaré (2020, p.48, ebook)

3 Gestão da produção tecnológica na UEPA

Ministrada no sexto de oito semestres que compõem a matriz curricular (CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN, 2016), os tópicos de discussão da disciplina Proteção Legal do Design perpassam por conceitos de propriedade intelectual, entretanto, observa-se que um dos eixos da disciplina - a aplicação dos conceitos no processo criativo -, acaba sendo prejudicado pela sua oferta tardia, não havendo disciplinas de projeto em semestres posteriores, onde tal aplicação poderia ser exercitada e naturalmente incorporada ao processo de projeção dos discentes.

Se ofertada no início do curso, onde são estabelecidos os pilares da aplicação de metodologias projetuais, o resultado poderia ser uma maior ocorrência de produtos gerados com viés para proteção. Entretanto, o cenário é um número muito pequeno de pedidos de proteção, além do desinteresse e desinformação por parte dos discentes quanto ao potencial de proteção de suas produções, o que também é observado por Faria (2011), a nível nacional:

[...] em 2008 o Brasil publicou 30.415 artigos científicos publicados em revistas indexadas pelo Institute of Scientific Information (ISI), correspondendo a 2,6% de tudo que foi produzido mundialmente nesse ano. Entretanto, toda essa produção de novos conhecimentos não gerou um número significativo de patentes, pois de acordo com o INPI, em 2008 (último ano com dados consolidados) foram depositados ao todo 4.752 patentes de invenção por residentes, ou seja, pessoas ou instituições localizadas no país, dos quais apenas 392 (8,3% do total de depósitos por residentes no ano) foram depositadas por universidades associadas ao FORTEC (Fórum Nacional de Gestores de Inovação e Transferência de Tecnologia). Isto pode ser um sinal de que existe um descompasso entre a produção intelectual e a sua apropriação (FARIA, 2011, p. 27).

Além disso, Tessarin e Suzigan (2011) identificaram que 47,3% das inovações têm origem nas empresas, que utilizam seus clientes e linha de produção como fontes de informação, enquanto apenas 15,2% de empresas possuem universidades e institutos de pesquisa como principal fonte para conclusão e desenvolvimento de projetos inovadores (9,1% para universidades e 6,1% para institutos de pesquisa), o que corrobora para a conclusão de que há pouco aproveitamento da geração tecnológica das universidades brasileiras em geral.

O Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia da UEPA (NITT/UEPA), foi estabelecido em 2013, a partir da Lei 10.973 de 2004 (Lei de Inovação) que estimula a relação entre o governo, ICTs e iniciativas privadas visando alcançar autonomia tecnológica e desenvolver o sistema produtivo

nacional e regional do Estado (BRASIL, 2004). Entre outras medidas, a Lei da Inovação tornou obrigatória a constituição de Núcleos de Inovação Tecnológica (NIT) pelas instituições científicas e tecnológicas públicas (FARIA, 2011).

O NITT/UEPA “tem a missão de promover a adequada proteção das criações geradas no âmbito da UEPA e a transferência de tecnologias para o setor produtivo” (NITT, 2015), sendo assim um importante elo de integração com a sociedade, “ator fundamental para garantir que o conhecimento desenvolvido dentro de uma ICT se torne de fato uma inovação tecnológica” (FERREIRA E TEIXEIRA, 2018, p. 153).

Para um movimento progressivo no número de proteções, é necessário que os cursos ofereçam uma base teórico-prática das possibilidades de proteção de acordo com suas especificações para que a procura da comunidade acadêmica pelo órgão seja incentivada, diminuindo o tempo e os custos de sua atuação. A capacitação nesse sentido é importante não só na academia, mas também no ambiente empresarial, já que com este conhecimento é possível planejar com mais segurança a proteção de ativos de forma estratégica ainda em sua fase embrionária de desenvolvimento (FARIA, 2011; DIAS, 2018).

Na Universidade do Estado do Pará – UEPA, a Resolução N°2512/13 é quem discorre sobre titularidade de registros e patentes (pertencente à instituição, devido as criações serem geradas em suas instalações e/ou com utilização dos seus recursos,) e outros pontos do vínculo em tríplice (discente, universidade, docente), como direitos e deveres, processo de registro, a transferência de tecnologia e até mesmo a participação das partes envolvidas nos benefícios econômicos.

4 Projeto do manual de aplicação da Propriedade Intelectual

Este projeto adaptou a metodologia de Hsuan-An (2017), assim como técnicas complementares de coleta e análise de dados, visando expor de forma detalhada os contextos que envolvem o desenvolvimento do produto proposto, desde as particularidades do problema até direcionamentos específicos dentro da área de design a qual o produto pertence, sendo essa a de Design Editorial. As etapas de projeto definidas pelo autor são:

- **Problematização e contextualização:** problemas devam ser detectados, conhecidos, compreendidos e inter-relacionados
- **Definição e estruturação do problema:** verificação, descrição, avaliação e explicação sobre a situação, o usuário ou público-alvo e as necessidades detectadas
- **O estudo, a análise e a pesquisa**
- **Comparação das soluções existentes:** evidencia os sucessos e erros já executados no mercado.
- **Os dados e fatores condicionantes conhecidos:** elementos e fatores condicionantes definidos pela natureza e pelo contexto.
- **As características e qualidades pensadas - do resumo das necessidades aos conceitos:** atribuição de características estético-funcionais e sugestões à forma, através de palavras, culmina no briefing do projeto.
- **Geração e representação de ideias**
- **Métodos criativos e heurísticos:** devem ajudar na geração e incubação de ideias.
- **Desenho e modelagem:** representação gráfica das ideias alinhadas aos critérios preestabelecidos.
- **Texto explicativo e justificativo:** apresentação do projeto.

4.1 Problematização e contextualização

A abordagem inicial visou a compreensão de como se dá a relação entre o corpo discente e docente do curso de Design da UEPA com a leitura e interpretação da LPI e LDA, através da aplicação de dois formulários digitais que contaram com a resposta de 45 estudantes e 10 professores.

Todos os participantes discentes conheciam pelo menos uma forma de proteção dentro da LDA ou LPI, e 62,2% acreditam que já desenvolveram projetos com originalidade, novidade e potencial de produção seriada durante o curso. Quando perguntados se já necessitaram pesquisar a LDA ou LPI para projetos dentro ou fora do âmbito acadêmico, 64,4% assinalaram que sim e, dentre esses, 22,2% não souberam como fazê-lo.

Os meios de obter informações mais apontados por todos os participantes, em ordem decrescente de porcentagem, foram: sites, vídeos informativos, professores, as próprias leis, e perfis sobre propriedade intelectual em redes sociais. Os únicos materiais indicados para fácil consulta sobre a legislação brasileira de propriedade intelectual foram as cartilhas do INPI, utilizadas como bibliografia da disciplina Proteção Legal do Design.

O formulário também continha questões cujo propósito era compreender de que forma os estudantes se apropriam de espaços e ferramentas que podem auxiliar no desenvolvimento de produtos que apresentem os requisitos necessários à proteção.

Questionamentos	Respostas (%)
Você já consultou bancos de patentes e marcas para desenvolvimento de projetos? E bancos de produções científicas?	Não para ambos – 28,9%. Sim para bancos de patentes e marcas – 26,7% da amostra. Sim para bancos de produções científicas – 22,2% da amostra. Sim para ambos – 22,2% da amostra.
Em quais espaços dentro da UEPA você procuraria orientação para submeter projetos às leis de Propriedade Intelectual?	Disciplina Proteção Legal Do Design - 42,2% Não conhecia nenhum, até então – 40%. NITT/UEPA – 26,7%. Portarias, resoluções e/ou outros documentos oficiais da UEPA – 8,9%.
Você conhece a possibilidade de ganhos financeiros por meio de proteção e transferência de tecnologia na universidade?	Sim – 66,7%. Não – 33,3%.
Você considera importante para sua carreira profissional e acadêmica compreender bem as leis de Direito Autoral e Propriedade Industrial?	Nível 5 de 5 níveis – 93,3%. Nível 4 de 5 níveis – 4,4%. Nível 2 de 5 níveis – 2,2%.

Quadro 4: Respostas ao formulário de docentes.

Fonte: Autores, 2022.

Através de uma questão discursiva, foi solicitado que os participantes expusessem quais benefícios conheciam sobre proteger criações dentro da LPI ou LDA e, após agrupar frases/sentenças retiradas dos textos que citavam o mesmo benefício, chegou-se em quatro eixos principais: nenhum benefício conhecido, não plagiar/ser plagiado, benefícios financeiros, elevar a qualidade do serviço prestado.

O segundo formulário possuiu como objetivo identificar a frequência, necessidade e contato de docentes do curso de Design com conhecimentos de Propriedade Intelectual, onde 50% dos participantes afirmaram conhecer as duas leis, 40% conheciam apenas a LPI, e 10% não conhecem ambas. Para o mesmo grupo, 60% afirmaram já ter precisado buscar conhecimentos em Propriedade Intelectual dentro da universidade, recorrendo principalmente a sites e ao NITT/UEPA para buscar informações.

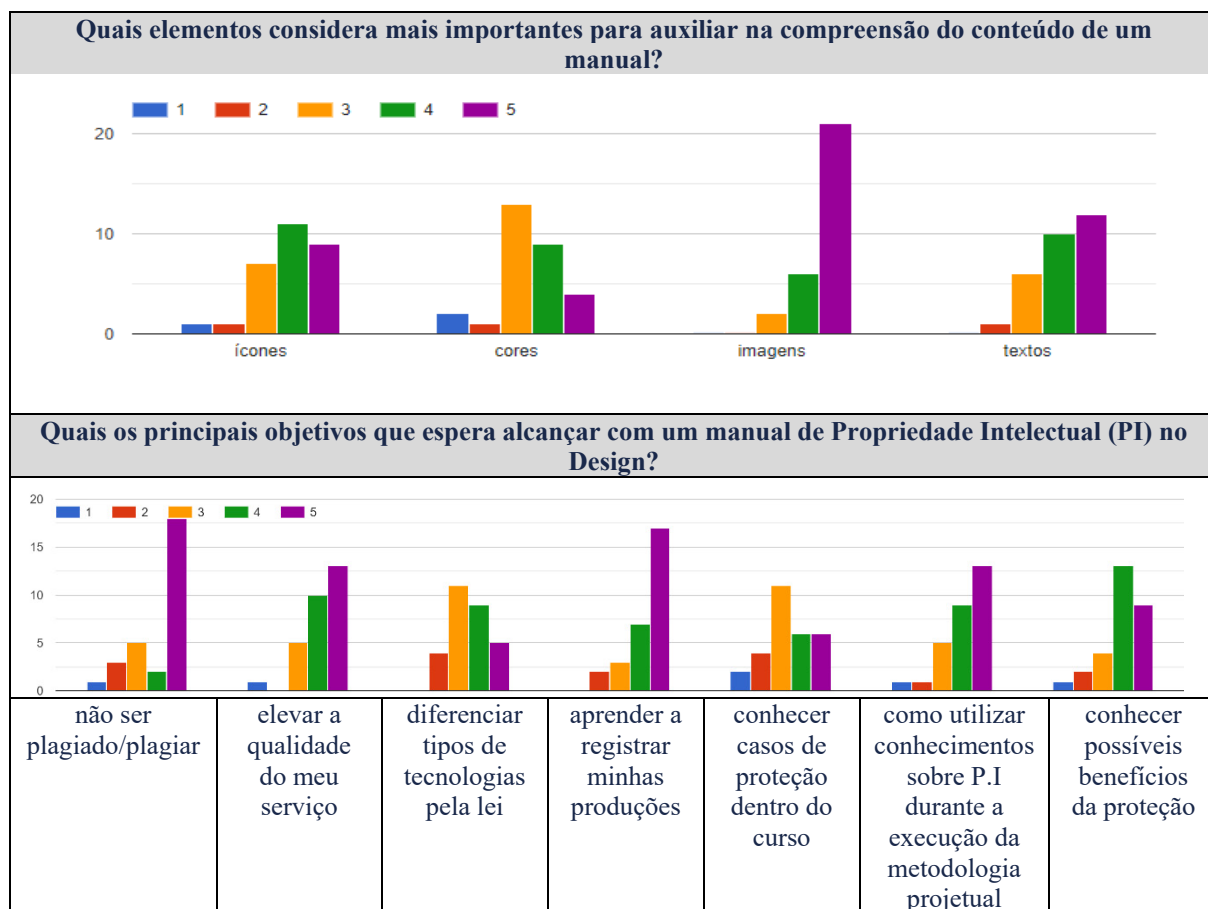
Quanto a ativos protegidos, 40% não possui, 20% possuem patentes de invenção/modelo de utilidade, também 20% para registro de desenho industrial, e 10% para registro de marca e obra expressiva. Quanto ao potencial identificado pelos projetos orientados ao longo do curso, os docentes afirmam que identificam potencial de proteção com certa frequência, e reconhecem a importância da compreensão das leis para a carreira profissional e acadêmica.

4.2 Definição e estruturação do problema

Através de um formulário eletrônico, ocorreu um levantamento acerca de preferências do público-alvo quando se trata de manuais e/ou outros meios de organização de informações, e dos tópicos de maior interesse dentro da legislação de propriedade intelectual.

Obteve-se quatro principais apontamentos sobre o que poderia tornar um manual difícil de compreender: linguagem técnica demais, com termos apresentados de maneira não amigável; sugestões de diagramação, onde foram sinalizadas possibilidades na estética do texto e hierarquia da informação; quantidade de texto, considerada prejudicial quando pouca, muita, ou mesmo quando não destaca informações principais; e o uso de imagens e outros recursos visuais, sendo considerada negativa a falta para dar suporte visual ao texto e também o uso excessivo.

Em seguida foi solicitada a atribuição de notas de 1 (pouco importante) a 5 (muito importante) a fatores que influenciam a apresentação e absorção de informações, e tópicos de interesse no conteúdo do manual, definidos com aproveitamento dos eixos identificados na questão discursiva do formulário anterior (não plagiar/ser plagiado, benefícios financeiros, elevar a qualidade do serviço prestado) para estes. Ambos serão expostos no quadro seguinte.



Quadro 5: Respostas com atribuição de notas do formulário de afinidades e preferências.

Fonte: Autores, 2022.

Ao final, os participantes responderam de forma discursiva o que pretendiam encontrar em um manual sobre Propriedade Intelectual, destacando-se 6 grupos: sem sugestão; sugestões de formato e ferramentas, passo a passo de um registro; dicas; exemplificações reais e aplicabilidade no design; e as próprias leis e seus pormenores.

4.3 O estudo, a análise e a pesquisa

O projeto se encaminhou ao campo editorial, que lida com a composição de textos e imagens em uma publicação, seja esta periódica ou não (LOPES, 2013). Dessa forma, é necessária a adaptação de textos longos com linguagem técnica e rebuscada, originários da LPI e LDA, indicando processos de pesquisa e adaptação de normas dentro da rotina de graduandos em Bacharelado em Design, sem domínio da área jurídica ou mesmo experiência ampla no mercado de trabalho de sua futura profissão.

A popularização do acesso ao meio digital trouxe novos formatos aos conteúdos editoriais, que hoje se apresentam na forma de e-book (livro eletrônico não periódico), PDF (*Portable Document Format*), entre outros (REIS E ROZADOS, 2016, p.1). No contexto acadêmico, e-books e PDFs podem ser facilmente armazenados, transportados e compartilhados sem que haja acréscimo de peso, volume e risco de deterioração por agentes biológicos além do que tange o próprio aparelho utilizado para leitura, sendo vantagens importantes não só para alunos e professores, mas também para as próprias bibliotecas (REIS E ROZADOS, 2016).

4.3.1 Comparação das soluções existentes

A seleção de materiais concorrentes foi orientada pelos dados dos formulários eletrônicos aplicados anteriormente, com os quais os estudantes possuem maior contato durante a graduação: cartilhas do INPI, guias do IEL, manuais de jogos de tabuleiro e guias rápidos em redes sociais. Além destes, o livro Proteção Legal do Design (GUIMARÃES, 2005) foi incluído na investigação pela semelhança com a proposta deste projeto, já que também se trata de um manual de propriedade intelectual voltado a designers. Embora o NITT/UEPA possua cartilhas próprias, estas não foram avaliadas por se encontrarem em reformulação no período de desenvolvimento deste projeto.



Figura 3: Soluções existentes

Fonte: Autores, 2023.

A principal desconexão entre os eixos obtidos através da pesquisa com o público e os materiais selecionados foi a presença de textos densos e com linguagem técnica, além disso, nem todos contém exemplificações ou dicas sobre como aplicar as ferramentas da propriedade intelectual no desenvolvimento de projetos de design como complemento à informação, característica frequentemente requerida pelos participantes do formulário 3.

4.3.2 Os dados e fatores condicionantes conhecidos

A fim de guiar o projeto segundo os critérios estéticos-formais (limpeza visual, imagens, hierarquia de informação) coletados anteriormente nos formulários direcionados ao público-alvo, decidiu-se recorrer às recomendações de Müller-Brockman (1982) acerca da resolução de problemas por meio do design editorial:

Estrutura da página	Recomendações do Autor.
Largura de coluna	Deve manter um ritmo de leitura constante e agradável, com 7 a 10 palavras em uma linha.
Entrelinha	Impactam na velocidade de leitura. Deve-se manter distância segura entre linhas, para que a visão consiga captar uma por vez, e evitar grandes distâncias, para que o leitor consiga encadear a linha de leitura atual à seguinte.
Proporção das margens	Necessário para que o leitor consiga manusear sem cobrir parte do conteúdo com os dedos, e como espaço vazio para descanso dos olhos, sem saturar a página com excesso de informação.
Tipos gráficos	Peso visual entre títulos e corpo de texto bem definidos através de tamanho, espessura e destaques. Contrastes claros entre os tipos de letra e os tamanhos produzem uma leitura rápida e fácil.

Quadro 6: Recomendações de Müller-Brockman sobre as estruturas da página.

Fonte: Autores, adaptado de Müller-Brockman (1982).

O autor Müller-Brockman (1982) apresenta o processo de construção da grelha (ou grid) como experimental, onde para se chegar a um resultado é preciso elaborar esboços que devem estar sob crítica contínua. Enfatiza a necessidade do material completo (texto, ilustrações, imagens e demais elementos) ser definido previamente.

As diretrizes para criação de interfaces de dispositivos móveis de Neto (2013) - ou *guidelines* - também foram levadas em consideração neste projeto, já que abordam padrões de uso e o conforto na interação entre usuários e conteúdos voltados para dispositivos móveis. O quadro a seguir apresenta o conteúdo em questão em contextos que se relacionam à organização de informações em textos ou imagens.

<i>Guidelines</i>	Contextualização
Destacar a principal atividade da aplicação e garantir subsídios para que o usuário complete qualquer tarefa	- Uma informação por tela; - Estrutura de conteúdo em porções pequenas e homogêneas.
Investir esforços nos fatores mais importantes do ponto de vista do usuário	- Destacar conteúdos mais atrativos;
Design da interface preenchido de cima para baixo	- Topo da tela: local mais visível; - Cantos inferiores: parcialmente ocultos pelo manuseio do smartfone;
Disponibilizar um caminho lógico para o usuário	- Indicar o progresso na leitura; - Indicar visualmente transições e informações com diferentes propósitos.
Tornar a interação fácil e óbvia	- Cores iguais tendem a indicar ações análogas; - Manter padrões de uso e manuseio já estabelecidos no senso comum.
Tornar a interface realista	- A similaridade com objetos reais motiva os usuários a interagir.
Design minimalista	- Interface deve ser simples, harmônica em elementos e cores; - Gráficos e animações auxiliam o entendimento.
Usar componentes na medida adequada	- Margens e espaços de interação por toque devem estar alinhados às dimensões dos dedos.

Quadro 7: *Guidelines* associadas à organização de conteúdos em dispositivos móveis.

Fonte: Autores, adaptado de Neto (2013).

As recomendações técnicas apresentadas no presente tópico têm o intuito de facilitar a absorção do denso conteúdo através da ordem lógica, harmonia visual e complemento imagético da informação.

4.3.3 As características e qualidades pensadas: Do resumo das necessidades aos conceitos

Sintetizando os apontamentos obtidos anteriormente através das análises com o público e mercado, as características e qualidades pensadas ao manual dividem-se em dois eixos: estético-formais e conteúdo. Os termos já foram utilizados anteriormente para classificar grupos de respostas, entretanto, os tópicos internos a cada eixo foram maturados ao longo do capítulo com base nos dados coletados anteriormente.

Características e qualidades pensadas	
Estético-formais	Limpeza visual; Imagens e/ou ilustrações complementares; Hierarquia de informação clara; PDF adaptável à impressão de material físico.
Conteúdo	Linguagem acessível ao público-alvo; Textos objetivos; Exemplificação dentro do design; Dicas pertinentes à formação do público-alvo.

Quadro 8: Características e qualidades pensadas.

Fonte: Autores, 2022.

Como fator limitante ao projeto, o manual não se aprofundará nas discussões, processos e conteúdos já abordados na disciplina Proteção Legal do Design e no papel do NITT/UEPA, visando aproximar os discentes dos espaços de orientação acerca da propriedade intelectual na universidade.

4.4 A geração e a representação de ideias

Em posse de informações tangenciais ao problema de projeto, os tópicos seguintes apresentarão o processo de maturação da construção visual do manual. Serão apresentados os painéis visuais, esboços, e o processo de validação junto ao público-alvo.

4.4.1 Os métodos criativos e heurísticos

O painel de tema visual de Baxter (1998) foi elaborado com o intuito de condensar visualmente algumas características apontadas de forma textual no tópico anterior, através de imagens de produtos existentes – que podem ou não ser do mesmo segmento - alinhados ao que se espera do novo produto.



Figura 4: Pannel de tema visual.

Fonte: Nazaré (2020), Curso de Bacharelado em Design (2016).

A fim de identificar caminhos para aproximar o manual da estética do próprio curso, foram utilizados dois materiais editoriais – portfólio tecnológico e manual da marca -, a fim de evidenciar elementos visuais em comum, como a aplicação de cores e formas.

O elemento visual com maior recorrência em ambos é o retângulo, presente em margens, ornamentos, ou como elemento para destaque de informações. Embora divergentes quanto ao nível de saturação, o emprego de cores também é um ponto em comum, utilizadas para diferenciar grupos de informações.

4.4.2 Desenho e modelagem

Em consonância à recomendação dos dados e fatores condicionantes conhecidos, para que o projeto gráfico só se inicie após a conclusão do texto, foi estabelecido um grupo focal com o intuito de avaliar aspectos como: hierarquia de informação, linguagem e clareza nas informações apresentadas. Em sua composição estiveram um aluno do 2º, 3º e 4º anos da graduação, além de um professor.

A abordagem para captação das considerações foi dividida em 2 momentos: texto e projeto diagramado. No primeiro contato, foi aplicado aos discentes um questionário com 3 perguntas para entender a afinidade dos mesmos sobre o assunto antes de lhes encaminhar o material:

- Que medidas podemos tomar durante o desenvolvimento de um projeto pra evitar plágio e garantir que a solução seja inédita ou inovadora?
- A quem podemos recorrer dentro da universidade pra tirar dúvidas sobre propriedade intelectual ou para iniciar o processo de proteção de uma criação?
- De que forma as áreas do design se encaixam nas leis de direito autoral e propriedade industrial?

A leitura crítica do grupo sobre o conteúdo do manual apresentou dúvidas e sugestões, indicando trechos com linguagem muito técnica, carência de mais exemplos de aplicação no design, e falta de objetividade ao apresentar informações.

Findadas as correções indicadas pelo grupo focal, foram esboçados layouts, tamanhos de fonte e aplicação de cores nos elementos visuais, buscando ordem harmônica para promover o conforto durante a leitura.

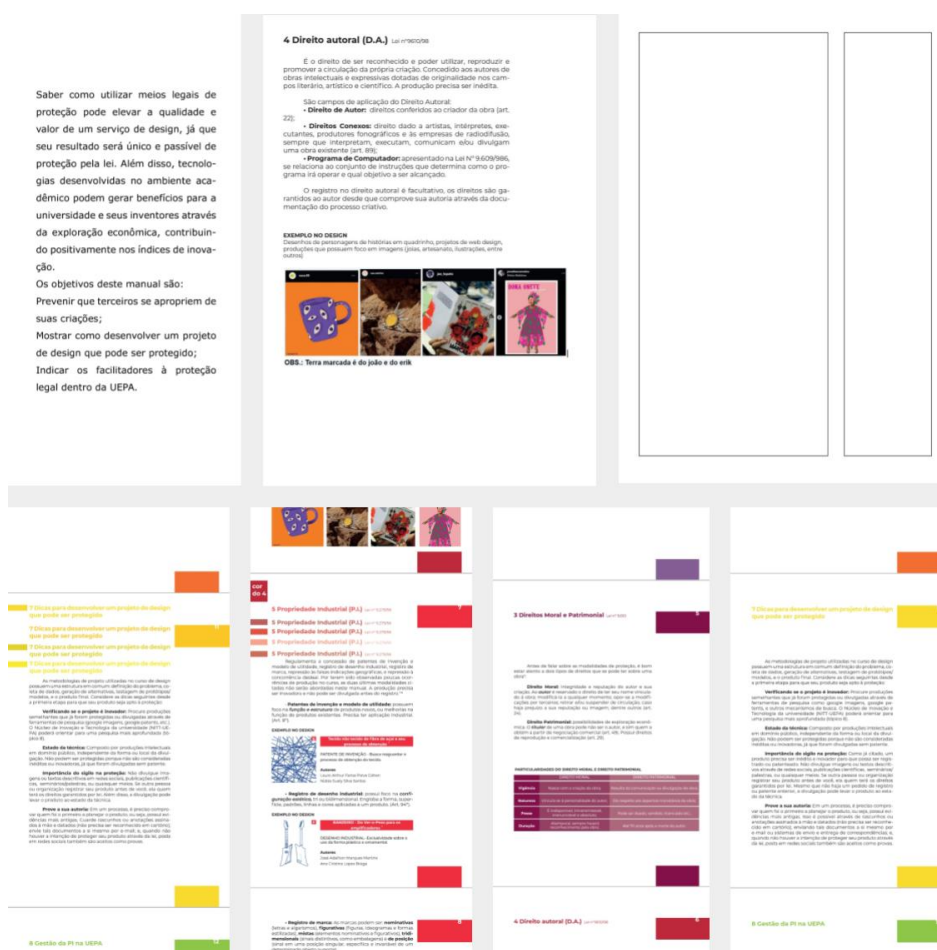


Figura 5: Geração de esboços

Fonte: Autores (2023).

No segundo contato com o grupo focal, um especialista da área de design editorial contribuiu com a avaliação da aplicação do grid e demais soluções estéticas propostas. Além do profissional, participaram novamente um estudante do segundo, terceiro e quarto ano. O texto corrigido foi encaminhado com a diagramação final para avaliação dos membros do grupo, que puderam confirmar se suas considerações textuais foram contempladas satisfatoriamente, e tecer comentários sobre a construção visual do manual. Houve um processo de filtro nos apontamentos de aspectos desenvolvidos em consonância à NBR 1052 e recomendação das *guidelines* presentes nos dados e fatores condicionantes conhecidos.

4.5 Texto explicativo e justificativo

O projeto final conta com um grid de quatro colunas, destinando três à esquerda para apresentar os textos, e reservando a coluna lateral para notas, exemplos, quadros e infográficos, a fim de destacá-los das demais informações. Durante a leitura em um smartphone, é possível ampliar apenas os textos, e retornar ao formato cheio para uma visão ampla das informações.



Figura 6: Aplicação do grid.

Fonte: Autores (2023).

O formato A4 orientado verticalmente (retrato) foi adotado pela proximidade com o formato de telas, mas também levando em conta a adaptação futura do manual para a mídia física. A margem superior é a mais extensa, com 30mm de espaçamento para que distancie o início e fim dos tópicos, enquanto a direita apresenta 10mm devido ao fluxo inferior de informações condensadas na última coluna à direita do grid, já as demais possuem 20mm cada.

A fonte adotada no manual foi a Montserrat, disponível gratuitamente no google. Apresenta robustez em seus caracteres e não possui serifa, facilitando a leitura de textos em telas digitais menores (CASSEB, 2007, p. 67). Foi aplicada com 20 pontos em títulos; 12 pontos em textos; 10 nas notas, quadros e exemplos; e 9 no infográfico.

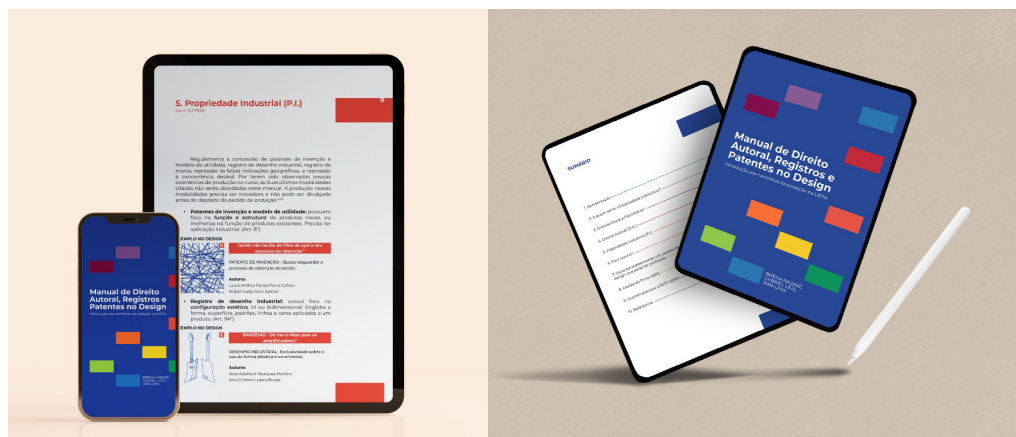


Figura 7: Visualização do manual em diferentes tamanhos de tela

Fonte: Autores (2023).

Na versão final, o número das páginas foi ampliado e passou para o canto superior, de forma que imediatamente ao iniciar a leitura de um novo tópico, o leitor saiba qual o seu progresso. A aplicação de cores também contribui na noção de avanço na leitura, onde cada tópico do texto é identificado com uma cor.

O manual inicia e finda com o uso do azul com a intenção de ambientar o leitor e transparecer seriedade nas informações que serão apresentadas. Todavia, também houve aplicação de cores quentes que marcam a identidade visual do curso nos tópicos centrais, objetivando a atenção do leitor no momento em que os tópicos da LDA e LPI são apresentados levando em consideração o contexto vivenciado pelos estudantes no curso.

5 Conclusões

O manual foi construído com a proposta de incentivar o contato entre estudantes, professores e a universidade, busca condensar informações introdutórias sobre o assunto e apresentar o setor responsável pela gestão da proteção intelectual dentro da universidade – o NITT/UEPA.

A aplicação de formulários digitais explicitou a falta de afinidade dos estudantes sobre benefícios de registros e patentes, critérios de proteção, papel do NITT, e da existência da resolução Nº2512/13 como fonte de informação sobre a propriedade intelectual na UEPA.

Outro destaque interessante na pesquisa com o público foi a falta de segurança entre os docentes para indicar materiais de consulta rápida sobre o tema, uma vez que são os responsáveis por orientar o desenvolvimento de projetos. Os mesmos reconhecem produções com potencial de proteção com certa frequência dentro do curso, e o manual proposto neste trabalho poderá contribuir para que ocorram direcionamentos iniciais à proteção desde a sala de aula.

O volume da produção de artefatos de design por área do curso norteou o direcionamento de quais tópicos da LDA e LPI apresentar com afinco no manual. As interações entre o design e a propriedade intelectual permitem inúmeras discussões além deste projeto, que podem ser exploradas posteriormente sob diferentes óticas e com direcionamentos por área do design.

Ao realizar a leitura do manual, é possível encontrar dicas de como desenvolver um projeto de design que possa ser protegido condensadas em um mesmo capítulo, facilitando a procura em forma de consulta. Ainda que os pormenores da relação entre artefatos de design e as leis LDA e LPI sejam complexos de absorver em uma leitura introdutória, as recomendações citadas podem esclarecer dúvidas imediatas e superficiais sobre possibilidades de proteção.

A contribuição de um grupo focal foi imprescindível para a maturação de textos e elementos visuais do manual, desde as dúvidas vindas de quem ainda não teve contato com a disciplina de proteção legal do design dentro do curso, até as demandas sugeridas pelo membro docente. Desta forma foi possível atingir os objetivos propostos neste projeto, que poderá prosseguir para a adaptação à publicação de exemplares físicos.

Referências

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DOS AGENTES DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. **Propriedade Industrial no Brasil: 50 Anos de História** / Associação Brasileira dos Agentes da Propriedade Industrial; apresentação: Lilian de Melo Silveira; coordenação: Ricardo Maranhão; redação: Carlos A.U. Dias; pesquisa: Gentil Garcia Jr. São Paulo: ABAPI, 1998. 128p. Il.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10520**: Informação e documentação: Citações em documentos – Apresentação Referências. Rio de Janeiro, p. 7. 2002.

BACKX, H. B. **Design e Propriedade Intelectual**: vínculos e interações. Tese (Doutorado em Design) - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

BARBOSA, A. **Sobre a Propriedade Intelectual: Uma Perspectiva Crítica**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999.

BICALHO, Lucinéia M.; FERREIRA, Marta Araújo T. **Indicadores de Produção de Conhecimento Tecnológico Na Universidade**. V Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação. Belo Horizonte - MG, 2003.

BRASIL. Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004. **Dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências**. Brasília, 3 dez. 2004. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/lei/L10.973.htm>.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. **Lei de Direito Autoral (LDA)**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 20 fev. 1998. Seção 1, p. 1. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm> Acesso em: 30 set. 2020.

BRASIL. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. **Lei da Propriedade Industrial (LPI)**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 14 mai. 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9279.htm> Acesso em: 06 mai. 2021.

BRASIL. Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004. **Lei de Inovação**. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Poder Executivo, Brasília, DF, 2 de dez. 2004. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2004/Lei/L10.973.htm. Acesso em: 02 jun. 2021.

CANALLI, Waldemar Menezes; SILVA, Rildo Pereira da. **Uma Breve História Das Patentes: Analogias Entre Ciência/Tecnologia E Trabalho Intelectual/Trabalho Operacional**. In: SCIENTIARUM HISTORIA, IV., 2011, Rio de Janeiro. **Anais**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2011. p. 742 a 748.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CASSEB, Renato Luiz Zinezzi. **Contribuição à integração a vida moderna da população envelhecida por meio da utilização dos terminais de auto-atendimento bancários**. 2007. 164 f. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC Rio, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/10316/10316_6.PDF. Acesso em: 24 jun. 2023.

COELHO, Luiz Antonio L. (org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, Novas Idéias, 2008.

CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN. **Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Design da Universidade do Estado do Pará**. 2016. Disponível em: <https://paginas.uepa.br/prograd/index.php?option=com_rokdownloads&view=file&Itemid=16&id=251:projeto-pedagogico-curso-design-2016>. Acesso em: 02 jun. 2021.

DIAS, Fabrícia Ribeiro. **Habilidades e competências para a inovação tecnológica: proposta de materiais e métodos para produção de plano de ensino e guia de capacitação em propriedade intelectual**. 2018. 65 f., il. Dissertação (Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação) — Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

DUARTE, E. C. V. G. (org.); PEREIRA, E. C. (org.). **Direito Autoral: perguntas e respostas**. Curitiba: UFPR, 2009.

FAGGIANI, Kátia. **O poder do design: da ostentação à emoção**. Brasília: Thesaurus, 2006.

FARIA, Adriana Xavier de. **O ensino da propriedade intelectual nos cursos de graduação do Brasil: razões e proposições**. Dissertação (Mestrado em Propriedade Intelectual e Inovação) - Coordenação de Pesquisa e Educação em Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento, Instituto Nacional da Propriedade Industrial – INPI, Rio de Janeiro, 2011.

FASCIONI, L. C. ; VIEIRA, M. L. H. . Exuberância visual: a influência do movimento werkbund nos dias atuais. *In: III Congresso Iberoamericano de Expression Grafica para la Ingenieria y la Arquitectura*, 2001, Havana. **Anais**. Marianao : CUJAE, 2001. p. 1 a 8.

FERREIRA, M. C. Z.; TEIXEIRA, C. S. Os Núcleos de Inovação Tecnológica no Brasil. *In: DEPINE, A; TEIXEIRA, C. (org). Habitats de Inovação: Conceito e Prática*. São Paulo: Perse, 2018. p. 152-176.

HSUAN-AN, Tai. **Design: conceitos e métodos**. São Paulo: Blucher, 2017.

INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. **Expressão criativa: uma introdução ao direito de autor e aos direitos conexos para pequenas e médias empresas**. Rio de Janeiro: INPI, 2013.

JUNGSMANN, D. M; BONETT, E. A. **A Caminho da Inovação: Proteção e Negócio como Bens de Propriedade Intelectual – Guia para o empresário**. Brasília: IEL, 2010. Disponível em: <http://www.inpi.gov.br/sobre/arquivos/guia_empresa_iel-senai-e-inpi.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2020.

JUNGSMANN, D. M; BONETT, E. A. **Inovação e propriedade intelectual: guia para o docente**. Brasília: SENAI, 2010. Disponível em: < https://www.gov.br/inpi/pt-br/composicao/arquivos/guia_docente_iel-senai-e-inpi.pdf>. Acesso em: 03 fev 2022

LIMA, João Ademar de Andrade. **Curso de Propriedade Intelectual para Designers**. São Paulo. 2AB, 2001.

LOPES, Affonso Wallace Soares. Design e Editorial. *In: NICOLAU, Raquel Rebouças Almeida (org.). Zoom: design, teoria e prática*. Paraíba: Ideia, 2013. p. 20-29. Disponível em: <

https://drive.google.com/file/d/1KFU5F_hJ4MIgEpBJzkmy2UNr9VPeFhHJ/view >. Acesso em: 27 de out. 2021

LORGUS, A. L.; ODEBRECHT, C. **Metodologia de pesquisa aplicada ao design**. Blumenau, SC: Edifurb, 2011.

MARTINS, R. G. S. S. As **(Im) Possibilidades da proteção legal ao Design no Brasil contemporâneo**. 2014. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco.

NAZARÉ, Brena Renata Maciel. **Portfólio tecnológico do curso de Bacharelado em Design da UEPA: Da criação às possibilidades de transferência**. 2020. 365 f., Dissertação (Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Transferência para a Inovação - PROFNIT) — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará - IFPA, Belém, 2020.

NETO, Olibário José Machado. **Usabilidade da interface de dispositivos móveis: heurísticas e diretrizes para o design**. 2013. Dissertação (Mestrado em Ciências de Computação e Matemática Computacional) – Universidade de São Paulo – USP.

REIS, Juliani Menezes dos; ROZADOS, Helen Beatriz Frota. **O livro digital: histórico, definições, vantagens e desvantagens**. *In: Seminário Nacional de Bibliotecas Universitárias*, XIX, Amazonas, 2016. Disponível em: < <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/151235/001009111.pdf?sequence=1> >. Acesso em: 24 nov. 2020.

Sem autor: **QUEM SOMOS**. Uepa, 2015. Disponível em: <<https://paginas.uepa.br/nitt/about.html>>. Acesso em: 02 jun. 2021.

SANTOS, Wagna Piler Carvalho dos (org.). **Conceitos e aplicações da propriedade intelectual – V.1**. Salvador: IFBA, 2018.

SILVA, José Everton da; SILVA, Marcos Vinicius Viana da. A propriedade intelectual como uma evolução histórica do instituto da propriedade imaterial. *In: CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI*, XXIII, 2014, João Pessoa. **Anais**. Florianópolis: CONPEDI, 2014. p. 99 a 118.

SILVEIRA, Newton. **Direito de autor no Design**. São Paulo: Saraiva, 2012.

VALOR. **Brasil melhora cinco posições no Índice Global de Inovação e chega ao 64º lugar**. Disponível em: <<https://valor.globo.com/brasil/noticia/2019/07/24/brasil-cai-duas-posicoes-no-indice-global-de-inovacao.ghhtml>>. Acesso em: 20 jul. 2019.