

Brasília, 01 de abril de 2026

Seleção

Sumário

IT Forum

Terça-feira, 31 de março de 2026 | Direitos Autorais

Derrotas judiciais da Meta ampliam pressão no uso de dados 3

MSN Notícias

Terça-feira, 31 de março de 2026 | Marcas

Taylor Swift é processada por suposta violação de marca registrada; entenda 4

Estadão.com.br - Últimas Notícias

Terça-feira, 31 de março de 2026 | Direitos Autorais

Uma das maiores editoras do mundo acusa OpenAI de violar direitos autorais de livr... 5

O Globo

Quarta-feira, 01 de abril de 2026 | Patentes

Design salvou empresa da falência e mudou a indústria 6

Derrotas judiciais da Meta ampliam pressão no uso de dados



A Meta enfrenta um novo conjunto de desafios no campo da inteligência artificial (IA) após decisões judiciais nos Estados Unidos que questionam práticas relacionadas ao uso de dados. Os casos refletem uma mudança no ambiente regulatório e ampliam o debate sobre os limites legais do treinamento de modelos de IA.

As decisões analisadas pela CNBC apontam para um aumento do escrutínio sobre como grandes empresas de tecnologia coletam, armazenam e utilizam dados para desenvolver sistemas de inteligência artificial. Esse movimento ocorre em paralelo à expansão da IA generativa, que depende de grandes volumes de informação para alcançar níveis mais avançados de desempenho.

O ponto central das disputas envolve a origem dos dados utilizados no treinamento dos modelos. Com o avanço das tecnologias, cresce a preocupação sobre consentimento, **direitos autorais** e privacidade, temas que têm sido cada vez mais levados ao Judiciário.

As derrotas judiciais podem estabelecer precedentes relevantes para todo o setor. Especialistas

apontam que decisões desse tipo tendem a influenciar práticas corporativas, obrigando empresas a revisar seus processos de coleta e uso de dados, além de aumentar a transparência em relação às fontes utilizadas.

Estrutura de custos em foco

Outro impacto direto está na estrutura de custos. Com exigências mais rígidas, empresas podem precisar investir em bases de dados licenciadas ou desenvolver métodos alternativos de treinamento, o que pode encarecer o desenvolvimento de novos modelos.

Além disso, o cenário traz implicações para a velocidade de inovação. Restrições regulatórias podem desacelerar o lançamento de novas soluções, ao mesmo tempo em que aumentam a necessidade de governança e compliance em projetos de IA.

A questão da segurança do consumidor também ganha destaque. Reguladores têm demonstrado preocupação com riscos associados à inteligência artificial, incluindo disseminação de desinformação, vieses algorítmicos e uso indevido de dados pessoais.

Esse contexto se insere em uma tendência global de regulação da IA, com iniciativas sendo discutidas em diferentes regiões, incluindo Europa e Ásia. O objetivo é estabelecer diretrizes que equilibrem **inovação tecnológica** com proteção de direitos individuais.

Para empresas como a Meta, o desafio passa a ser adaptar suas estratégias de desenvolvimento de IA a um ambiente mais regulado, mantendo competitividade em um mercado que evolui rapidamente.

Taylor Swift é processada por suposta violação de marca registrada; entenda



A cantora Taylor Swift, 36, está sendo processada por suposta violação de marca registrada relacionada ao título de seu álbum "The Life of a Showgirl".

A estrela norte-americana, que lançou o material em outubro de 2025, é alvo de uma ação movida pela performer Maren Wade, que alega ter registrado anteriormente uma marca com nome semelhante e, por isso, reivindica prioridade sobre o uso da expressão.

De acordo com o site The Hollywood Reporter, Maren acusa Taylor e a gravadora Universal Music Group (UMG) de violação de **direitos autorais**, indução a erro quanto à origem e **concorrência desleal**. Como parte do processo, a autora pede uma indenização - em valor não especificado - e uma decisão judicial que impeça a intérprete de "The Fate of Ophelia" de continuar utilizando o nome do álbum.

Em comunicado, a defesa de Maren argumentou que uma artista independente não deveria perder o valor de sua marca porque alguém mais famoso passou a usar algo parecido. "Uma artista independente que passou 12 anos construindo uma marca não deveria ter que ver isso desaparecer porque alguém maior apareceu", declarou o advogado

Jaymie Parkinnen.

Ex-participante do programa "America's Got Talent", Maren começou a escrever em 2014 uma coluna intitulada "Confessions of a Showgirl" no jornal Las Vegas Weekly, na qual abordava sua trajetória na indústria do entretenimento.

O projeto evoluiu para um podcast e um espetáculo ao vivo, com repertório de pop e jazz. A marca registrada de Maren cobre diferentes segmentos, entre eles produções teatrais, televisão e apresentações ao vivo.

Sobre o lançamento do álbum "The Life of a Showgirl", a petição afirma: "Eles não fizeram isso discretamente. Em poucas semanas, a designação foi aplicada a produtos de consumo, estampada em rótulos, etiquetas e embalagens, além de utilizada como identificador de origem em canais de varejo; tudo direcionado ao mesmo público que a autora levou anos para conquistar."

O processo também aponta que o Escritório de **Marcas** e Patentes dos Estados Unidos não teria aprovado o título do álbum. Segundo a alegação, o registro foi recusado por risco de confusão com marca anterior, já que ambos os nomes compartilham a expressão central "of a Showgirl".

A artista acrescentou que consumidores passaram a acreditar que ela teria copiado a cantora, o que teria prejudicado seu posicionamento no mercado. Taylor poderá negociar a aquisição dos direitos sobre o nome ou enfrentar a disputa judicial. Via de regra, marcas anteriormente registradas têm prioridade sobre solicitações posteriores.

Até o momento, a cantora não se pronunciou sobre o caso.

<https://stories.cnnbrasil.com.br/entretenimento/the-fate-of-ophelia-de-taylor-swift-quebra-recorde-de-f-lowers/>

Uma das maiores editoras do mundo acusa OpenAI de violar direitos autorais de livros infantis



De Turing ao ChatGPT: Conheça a história da Inteligência artificial

A editora anglo-americana Penguin Random House anunciou nesta terça-feira, 31, que apresentou uma ação judicial na Alemanha contra a OpenAI, acusando sua ferramenta de inteligência artificial, ChatGPT, de infringir **direitos autorais** de livros infantis alemães.

O livro em questão é a série Der kleine Drache Kokosnuss (um dos títulos, O Dragãozinho Coco, foi publicado no Brasil pela Companhia das Letrinhas), do ilustrador alemão Ingo Siegner.

O processo foi aberto no Tribunal Regional de Munique contra a OpenAI Ireland Limited, provedora do ChatGPT, segundo um comunicado da editora, que pertence ao gigante alemão Bertelsmann.

Com "solicitações simples", o chatbot "reproduz de forma reconhecível" o conteúdo protegido por **direitos autorais** de Siegner e gera ilustrações do dragão "que apresentam uma semelhança impressionante com o original", alega a empresa.

Além disso, há "evidências claras" de que as obras de Ingo Siegner "foram usadas ilegalmente para treinar o sistema de IA" e foram armazenadas pelo chatbot.

A Penguin Random House acredita que os **direitos autorais** do ilustrador, além dos direitos exclusivos de uso e exploração exercido por sua subsidiária, foram infringidos.

A gigante do Vale do Silício não atendeu a uma solicitação de suspensão e um pedido de informações, segundo a Penguin Random House.

Uma representante da OpenAI na Europa também não respondeu imediatamente aos contatos feitos pela AFP.

Design salvou empresa da falência e mudou a indústria



Companhia de Jobs lançou padrões sutis, como o teclado na tela

Em 1977, um catálogo da Apple cravava: "Simplicidade é a sofisticação suprema". Podia ser só o slogan ambicioso de uma empresa ainda iniciante, mas, meio século depois, ele provou ser a salvação da companhia. A paixão pelo design tirou a Apple da falência, tornou a empresa uma das mais valiosas do mundo e alterou profundamente a indústria de tecnologia.

Ainda que a ideia de interface gráfica já circulasse em círculos tecnológicos dos anos 1980, foi o Macintosh que mostrou à indústria que computadores pessoais precisavam partir de ideias como desktop, janelas e um mouse.

Com o iPod, aprendemos que dispositivos portáteis não precisam ter botões físicos - às vezes, uma rodinha basta. E detalhes decretaram grandes mudanças, como o fim dos fones de ouvido, que morreram no iPhone 7 em 2016, e das mídias físicas, que começaram a desaparecer quando o MacBook Air dispensou o leitor de CDs, em 2008.

Foram escolhas de design precisas. A maior de todas definiu que um retângulo de vidro sensível ao toque seria o dispositivo de computação pessoal do século XXI. Foi uma quebra de paradigma, em uma época na qual os teclados físicos do BlackBerry re-

presentavam o que havia de mais moderno. Steve Jobs vetou o componente durante o desenvolvimento do iPhone. "Pense em todas as inovações que poderíamos adotar se criássemos o teclado na tela por meio de um software", disse ele a executivos da companhia, segundo a biografia de Walter Isaacson. Jobs queria que seus engenheiros entendessem que os consumidores não buscavam por dispositivos e sim as experiências que eles entregavam. Com o espaço livre de tela, o celular da Apple poderia se adaptar a tarefas inimagináveis.



Falavra do gemio. E preciso muito trabalho quro para criar algo simples

O dilema (ou tema)

Ao restante das outras marcas, só havia duas alternativas: resistir ou copiar. A Microsoft, que distribuía o Windows Mobile por meio de diferentes fabricantes, optou pelo primeiro caminho inicialmente - já é um clássico o vídeo de Steve Ballmer, então CEO da companhia, fazendo piada com o iPhone porque não tinha teclado. A empresa de Bill Gates foi dizimada deste mercado em menos de uma década.

Já a Samsung preferiu se inspirar para desenvolver a linha Galaxy S, ainda hoje a única capaz de incomodar a maçã. A reação da Apple foi processar a gigante coreana em 2011 por **quebra de patente** ao copiar o design do iPhone - a disputa só acabou em 2018 com acordo de US\$ 539 milhões pagos pela Samsung. É um marco irrefutável de como uma indústria inteira foi estabelecida a partir de um único

projeto.

Internamente, o design já ocupava papel de destaque na companhia. Jony Ive, o chefe de design da empresa, reportava diretamente para Jobs, um arranjo de poder sem precedentes na indústria. Desde o lançamento do iMac, em 1998, até o fim do elo com a gigante, em 2022, o britânico era visto como o segundo homem mais importante da companhia, atrás apenas do seu fundador.

O desafio da companhia agora é manter o espírito da dupla - para uma empresa que vive de vender

hardware, uma exceção entre as gigantes da tecnologia, isso será fundamental para mais meio século de atividades. O desafio foi proposto por Jobs nos primeiros anos da companhia, como lembra Isaacson:

"É preciso muito trabalho duro para criar algo simples, para compreender verdadeiramente os desafios principais e chegar a soluções elegantes".

Índice remissivo de assuntos

Direitos Autorais	1,2,3
Marcas	2
Patentes	4,5