

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 05 de novembro de 2021 às 08h03
Seleção de Notícias

Exame.com | BR

Patentes

Acesso ao mundo digital é ampliado com NFTs 3
DA REDAÇÃO

Yahoo! Notícias Brasil | SP

Marco regulatório | INPI

Abertas inscrições para prêmio de propriedade intelectual nas escolas 5
CAPA

Patentes

Nike deve ser a próxima gigante a realizar o sonho do metaverso próprio 7
CAPA

Acesso ao mundo digital é ampliado com NFTs

Suas características técnicas podem torná-los úteis para aplicações que exigem um ativo único, indivisível e não intercambiável

Por: Cris Arcangeli

Não me canso de reafirmar que todas as INOVAÇÕES precisam ser úteis, além de revolucionárias, diferentes ou inusitadas. Os NFTs (sigla de "non-fungible token", ou token não-fungível) estão, aos poucos, criando um valor utilitário, desenvolvendo e reforçando novas relações econômicas, de armazenamento de documentos, de marketing, cultura e de entretenimento no mundo digital. Suas características técnicas podem torná-los úteis para aplicações que exigem um ativo único, indivisível e não intercambiável, junto com os benefícios da tecnologia blockchain, como segurança, imutabilidade de dados e transparência.

Este universo da INOVAÇÃO é tão vasto e interessante, que hoje podemos ter o certificado que garante a originalidade e unicidade de qualquer tipo de documento digital, seja JPEG, GIF, PNG, PDF, qualquer item que viva on line. Vamos explicar melhor: o NFT é um código de computador usado para autenticar um arquivo e garantir que ele é único. Um ativo econômico não-fungível é aquele cujas unidades podem ser trocadas sem ter seu valor alterado. Você pode estar se perguntando: qual a vantagem? Veja bem: um arquivo não-fungível tem propriedades únicas, ou seja, não há outro igual. O NFT é o token, ou a chave, deste documento original que garante sua autenticidade.

Como explica Thiago Valadares, CEO da NF Market, se em 2011 o foco das empresas era gamificação e, em 2013 as empresas começaram a entrar nas redes sociais, hoje o NFT já está fazendo parte de campanhas de marketing e de marcas como uma importante ferramenta de marketing para impulsionar a publicidade, para promover reposicionamentos ou para gerar mais receita. "Hoje

os NFTs já são muito utilizados nos Estados Unidos e na Europa no marketing esportivo e no comércio de obras de arte, por exemplo. Os NFTs, como produtos não fungíveis, podem ser amplamente usados em vendas de ingressos para eventos, merchandising, campanhas de marketing e de marcas e até em registros permanentes de documentação das empresas, garantindo sua autenticidade".

Acredito, como o Thiago também, que é só uma questão de tempo para que os NFTs entrem no mainstream e façam parte do nosso dia a dia. Eles podem funcionar como um tipo de cartório digital, onde armazenaremos documentos como diplomas de faculdade, exames de saúde, certificados, contratos, licenças, ou seja, tudo o que é valioso e precisa estar organizado, com a segurança de um blockchain.

Crescimento e novas possibilidades

Uma das gigantes do setor, a IBM, já anunciou que utilizará os NFTs para o **registro** de patentes, em parceria com a IPwe, empresa que atua com a negociação deste tipo de documentos. Elas lançaram uma plataforma específica para os NFTs de propriedade intelectual e um market place global, onde poderão ser negociados. A ideia é construir uma infraestrutura onde a representação das **patentes** seja armazenada numa rede blockchain como NFTs, onde poderão ser negociadas de maneira mais fácil, ágil e segura.

Os especialistas acreditam que a tokenização da propriedade intelectual e a transparência por ela oferecida, podem facilitar e simplificar a venda, a comercialização ou monetização de registros de **patentes** e poderá trazer mais liquidez a este tipo de ativos para investidores e inovadores. Poderão surgir novas formas de interação com a propriedade intelectual, beneficiando não somente as grandes empresas, mas abrindo oportunidades para médios e pequenos empreendedores e para os donos de propriedades intelectuais individuais, com novas

Continuação: Acesso ao mundo digital é ampliado com NFTs

ofertas de serviços financeiros e uma significativa evolução desta nova classe de arquivos e **patentes**.

A movimentação dos NFTs vem crescendo com a valorização do mercado de criptomoedas, que hoje vale US\$ 2 trilhões. Segundo Thiago, este mercado está crescendo muito também no Brasil: no segundo tri-

mestre de 2021, o setor movimentou US\$ 754,3 milhões, um valor 35,5 vezes maior que o do mesmo período de 2020. O primeiro trimestre deste ano teve uma movimentação de US\$ 508,9 milhões, 48,2% mais que os mesmos meses de 2020.

Abertas inscrições para prêmio de propriedade intelectual nas escolas

CAPA

O Prêmio PI nas Escolas, primeiro concurso voltado para incentivar a inserção de propriedade intelectual em escolas brasileiras, está com inscrições abertas até o dia 30 deste mês. Podem se inscrever professores e gestores escolares de qualquer etapa da educação básica, do ensino infantil ao ensino médio, de escolas públicas ou privadas.

O valor total a ser distribuído aos finalistas é R\$ 124.554,26. O prêmio é uma iniciativa do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (**Inpi**), autarquia vinculada ao Ministério da Economia. Serão premiadas iniciativas pedagógicas e educacionais de conscientização sobre a importância da propriedade intelectual (PI) na vida cotidiana.

"O Prêmio PI nas Escolas promove o reconhecimento e a valorização dos profissionais da educação que se dedicam a ações que inspiram, desmistificam e desenvolvem a propriedade intelectual nos **laboratórios** e salas de aula da rede pública e particular de ensino no Brasil", diz o coordenador do concurso, o ouvidor Davison Menezes.

Segundo Davison, com o prêmio, o **Inpi** espera tornar a propriedade intelectual um tema familiar às crianças e jovens, da educação infantil ao ensino médio e profissionalizante, e uma ferramenta de incentivo à criatividade e ao empreendedorismo, a nível nacional.

Os participantes podem concorrer em cinco categorias: Criatividade - educação para a inovação e produção artística; Cidadania - educação para a cultura de respeito pela criação; Tecnologia - educação para a ciência e inovação; Planeta - educação para o aproveitamento sustentável e inovador dos recursos naturais; e Negócios - educação para o empreendedorismo.

As inscrições podem ser feitas no Portal do . Durante o período de inscrições, os interessados em participar do prêmio podem agendar sessões de mentoria, com duração de meia hora, com profissionais voluntários especializados no ensino de **propriedade** intelectual, empreendedorismo e inovação.

As sessões são remotas, feitas por videoconferência. Os mentores poderão auxiliar os professores e gestores escolares esclarecendo dúvidas a respeito das iniciativas desenvolvidas e em relação às regras da premiação. O agendamento é feito também pelo da autarquia.

"A propriedade intelectual está no nosso cotidiano e, por essa razão, deve ser bem discutida e explorada na escola como recurso didático que associa a criação intelectual à transformação econômica e social, ao desenvolvimento cultural, ao reconhecimento das características regionais na diferenciação de produtos e serviços. Também é importante ensinar, desde cedo, que o plágio e a **pirataria** são práticas ilegais, que desrespeitam a criação e o direito de outras pessoas", afirma Menezes.

Propriedade intelectual

A PI protege as criações intelectuais, dando aos seus titulares direitos econômicos que ditam a forma de comercialização, circulação, utilização e produção dos bens ou dos produtos e serviços que incorporam tais criações.

Para cada tipo de invenção, há uma proteção específica, como as **patentes**, as marcas e os programas de computador. No Brasil, o **Inpi** é responsável pelo aperfeiçoamento, disseminação e gestão do sistema brasileiro de concessão e garantia de direitos de **propriedade** intelectual para a in-

Continuação: Abertas inscrições para prêmio de propriedade intelectual nas escolas

dústria. Cabe à autarquia os registros de marcas, **desenhos** industriais, **indicações** geográficas, programas de computador e topografias de circuitos, as concessões de **patentes** e as averbações de contratos de franquia e das distintas modalidades de **transferência** de tecnologia.

"A compreensão e a aplicação da propriedade intelectual ainda têm um longo caminho a percorrer no Brasil, devendo ser entendida como uma riqueza ainda desconhecida responsável pela renovação das economias mundiais e por manter aquecido o espírito empreendedor que move as gerações em direção ao

progresso", diz Menezes.

Segundo o último relatório Indicadores de Propriedade Industrial do **Inpi**, em 2019, foram feitos 28.318 pedidos de **patentes** no Brasil, número 2,8% maior que no ano anterior. Os pedidos de marcas também aumentaram: foram feitos 245.154 pedidos, o que representou um aumento de 19,9% em relação a 2018. Em 2019, foram depositados ainda 3.049 pedidos de registro de programas de computador, um quantitativo 21,4% superior ao observado no ano anterior.

Nike deve ser a próxima gigante a realizar o sonho do metaverso próprio

CAPA

O metaverso é a palavra da vez no mundo da tecnologia após o anúncio do Facebook/Meta de ingressar nesse mundo digital. Após a para criar um rival à altura, agora uma empresa de fora do ramo tecnológico anunciou a intenção de criar seu próprio sistema: a Nike. Segundo documentos enviados ao setor de **registro** de patentes dos Estados Unidos, a gigante do ramo de artigos esportivos e calçados planeja adentrar nesse admirável mundo novo no segmento de "bens virtuais".

Em um trecho do documento, a Nike solicita da autoridade regulatória a proteção de marca registrada como "bens virtuais para download", que incluiria programas de computador com calçados, roupas, chapéus, óculos, bolsas, mochilas, obras de arte, brinquedos e acessórios para uso online e em "mundos virtuais online". Embora não esteja explícito, o pedido dá a entender se tratar de NFTs inspirados em produtos da companhia.

A hipótese ganhou mais força após a empresa divulgar um processo seletivo com quatro vagas para atuação como "designer de materiais virtuais". Os contratados vão atuar junto ao time de designers de materiais da companhia para criar "sofisticados e inovadores materiais virtuais conceituais do mundo utilizando ferramentas 3D".

Esse cargo foi criado para integrar o setor de Criação de Produtos Digitais, um time supostamente "focado em começar a revolução virtual e digital da Nike". Essas funções devem desempenhar papel fundamental na criação do tal metaverso da empresa, o que ainda não está claro como funcionará.

Metaverso próprio ou estratégia?

Em se tratando de uma loja de roupas e calçados, é provável que esse mundo digital seja mais utilizado como uma ferramenta de marketing agressivo e inovador do que uma proposta tão ampla. Existe também a possibilidade de a empresa estar disposta a produzir seus produtos com intuito de comercializá-los no metaverso da Meta - ou de outros que possam surgir -, o que poderia trazer uma fonte de renda extra e fundamental para digitalizar a empresa.

Curiosamente, no mesmo pedido de marcas e **patentes**, a Nike solicita o registro do slogan "Just Do It" e da sua conhecida logomarca, chamada Swoosh, bem como outros produtos relacionados com a empresa como "Air Jordan" e "Jumpman". Isso também pode ter ligação com o universo digital, pois impediria que terceiros criassem versões próprias de tênis da companhia para distribuir digitalmente como um NFT, por exemplo.

Esse trâmite de **registro** de patentes nos EUA costuma levar no mínimo seis meses para análise e envio dos examinadores. Apesar disso, não é preciso esperar todo esse tempo para já começar a desenvolver as ações no ambiente digital, por isso a Nike deve seguir com o seu projeto, possivelmente com algum anúncio quanto houver algo mais concreto para ser demonstrado.

Fonte:

Trending no Canaltech:

Índice remissivo de assuntos

Patentes

3, 5, 7

Propriedade Intelectual

5

Marco regulatório | INPI

5

Pirataria

5

Denominação de Origem

5

Inovação

5