

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 12 de janeiro de 2023 às 08h01
Seleção de Notícias

Terra - Notícias | BR

Patentes

Apple Watch pode ter vendas paralisadas por quebra de patentes do oxímetro 3
VINÍCIUS MOSCHEN

Correio Braziliense | BR

12 de janeiro de 2023 | Pirataria

Sistema de rastreabilidade de medicamentos 4
OPINIÃO CORREIO BRAZILIENSE

Veja.com | BR

Propriedade Intelectual

Xuxa recebe multa milionária por apropriação de personagens; entenda 6

Lauro Jardim - O Globo Online | BR

Patentes

Cotado à presidência do Conselho Federal de Administração é acusado de plagiar software 7

Migalhas | BR

Patentes

TJ/SP: Empresa que teve patente utilizada por terceiro será indenizada - Migalhas 8

Patentes

PL que regulamenta o setor de games aguarda votação no Senado Federal - Migalhas 9

Propriedade Intelectual

Ericsson cria Prêmio sobre Propriedade Intelectual - Migalhas 12

Apple Watch pode ter vendas paralisadas por quebra de patentes do oxímetro

Apple foi acusada de desrespeitar patentes da Masimo, relacionadas ao oxímetro inaugurado no Apple Watch Series 6

Apple Watch pode ter vendas paralisadas por **quebra** de patentes do oxímetro

A Apple poderá ser obrigada a rever o sistema de oxímetro no Apple Watch após ser processada por infringir patentes relacionadas ao recurso. A nova decisão de um juiz da Comissão Internacional de Comércio (ITC, na sigla em inglês) acatou a ação judicial da empresa Masimo. Apple Watch Series 6 inaugurou sensor de níveis de oxigênio no sangue, pivô das ações judiciais (Imagem: Divulgação/Apple) Foto: Canaltech

A Masimo é uma companhia especializada em equipamentos médicos profissionais, incluindo os oxímetros. As ações foram registradas em junho de 2021, após o lançamento do Apple Watch Series 6.

Na época, a Apple inaugurou seu sistema de detecção dos níveis de oxigênio no sangue, que utiliza feixes de luz para realizar o monitoramento. A solução se uniu a outras funções de saúde, como o acompanhamento dos batimentos cardíacos e ECG.

Além da documentação infringida pela Apple, outras quatro patentes presentes no processo não foram desrespeitadas, de acordo com a decisão do juiz. Agora, o ITC deverá deliberar em relação ao possível bloqueio das vendas do Apple Watch nos Estados Uni-

dos - uma resposta deve ser divulgada no dia 10 de maio.

Apple e Masimo reagiram à decisão

"A Apple é uma empresa que pega inovações de outras marcas", afirmou o CEO da Masimo Joe Kiani (Imagem: Save The Inventor) Foto: Canaltech

O CEO da Masimo Joe Kiani demonstrou seu contentamento com a decisão, e afirmou que o reconhecimento do juiz "é o primeiro passo em direção à responsabilização [da Apple]". O executivo ainda fez duras críticas ao comportamento de mercado da Maçã:

"A decisão deve ajudar a restabelecer a justiça no mercado. A Apple já desrespeitou tecnologias de outras companhias, e acreditamos que a resposta de hoje expõe a Apple como uma empresa que pega as inovações de outras marcas"

Por sua vez, a Apple divulgou um comunicado afirmando que "discorda respeitosamente da decisão, e aguarda uma revisão completa por parte da Comissão".

A Masimo já tinha processado a Apple anteriormente, em maio de 2020. Mais uma vez, as ações foram relacionadas ao uso impróprio de soluções da empresa, inclusive com o aliciamento de funcionários para a produção de sensores do Apple Watch.

Sistema de rastreabilidade de medicamentos

OPINIÃO CORREIO BRAZILIENSE

- RICARDO CANTERAS

Especialista em cadeia fria e Logística farmacêutica

Chegamos ao final de 2022 comprovando os impactos que podem ser gerados pela falta de comprometimento com a saúde pública. Dez anos se passaram desde a data inicialmente prevista para entrar em operação o Sistema Nacional de Controle de Medicamentos (SNCM). Ultrapassamos uma década se levarmos em consideração o ano de 2009, quando o projeto foi concebido.

No entanto, é ao deixar de salvar mais de 10 milhões de vidas, que o descaso mostra, efetivamente, a sua cara. Isso mesmo, cerca de 1 milhão de pessoas morrem anualmente em decorrência do uso de medicamentos falsificados, conforme estimativa da Organização Mundial de Saúde (OMS).

Já um exercício de modelagem desenvolvido pela Universidade de Edimburgo calcula que entre 72 mil e 169 mil crianças podem falecer a cada ano em consequência de pneumonia tratada com antibióticos adulterados e de baixa qualidade. E era exatamente esse o objetivo do texto da lei que aprovou o SNCM, ou seja, combater **falsificações** e garantir a segurança da distribuição de medicamentos em todo o país.

O projeto foi elaborado pela **Agência** Nacional de Vigilância Sanitária (**Anvisa**) para assegurar a rastreabilidade dos remédios produzidos ou importados no Brasil. As medidas a serem adotadas tinham como foco a atribuição de um código exclusivo à embalagem de cada medicamento, já

Sistema de rastreabilidade de medicamentos que a adulteração está diretamente ligada à forma como o produto é acondicionado.

Segundo a OMS, um medicamento falsificado é um produto embalado e etiquetado indevidamente, de

maneira deliberada e fraudulenta, em que não se respeita sua fonte ou identidade, podendo conter alterações e adulterações em sua fórmula original 1.

Enfim, foram 13 anos de discussões, prontas para não sair do papel, já que, enquanto se adequavam às exigências do órgão regulador, os elos da cadeia produtiva foram surpreendidos com duas notícias. A primeira, divulgada em 2021, prorrogou para 2025 a implementação do sistema. Nada tão chocante, diante da recorrente morosidade brasileira quando se trata de projetos e investimentos públicos. Mas o pior ainda estava por vir.

Em abril do ano passado, a aprovação do projeto de lei que cria a bula digital de medicamentos trouxe a revogação de alguns itens da rastreabilidade, sendo o principal deles o requisito que previa a inclusão de um número de série único para cada produto. Era a cereja do bolo do projeto da **Anvisa** para evitar as **falsificações**, que aumentaram ainda mais no período da pandemia. Esse número seria cadastrado em um sistema integrado de dados, que transmite todas as informações referentes àquele produto para todos os envolvidos na cadeia de distribuição. Não é à toa que a agência se mostrou preocupada e receosa diante da mudança.

O órgão observa que o PL "ainda dificultará os controles sanitários de qualidade e fiscalização". Isso sem contar o desperdício de recursos públicos e privados, já que as empresas precisaram se organizar para atender as exigências de rastreamento da produção e do consumo de medicamentos por meio de tecnologia de captura, armazenamento e transmissão eletrônica de dados.

A Temp Log, referência nacional na operação logística de toxinas botulínicas, preenchedores faciais e bioestimuladores, foi uma das empresas que investiram em tecnologia para atender às regras. A operadora logística se uniu ao Instituto Mauá para

Continuação: Sistema de rastreabilidade de medicamentos

projetar um equipamento único, automatizando o processo de separação de pedidos, reduzindo custos e, principalmente, atendendo à nova portaria de serialização da **Anvisa**.

Mas a perda maior continua sendo a do consumidor, já que nada paga o fim de uma vida pela aquisição de um medicamento alterado. Informações complementares da OMS apontam que um em cada 10 produtos médicos em circulação nos países de baixa e

média renda são de baixa qualidade ou falsificados.

Ou seja, não é apenas sobre uma simples canetada do poder público em meio a tantas outras que estamos acostumados a acompanhar. É sobre ter a saúde como pilar de desenvolvimento e, conseqüentemente, a indústria farmacêutica como prioridade de atenção e investimentos.

Xuxa recebe multa milionária por apropriação de personagens; entenda

Advogado Pedro Campos, mestre em Direito Civil Contemporâneo, comenta à coluna dos cuidados sobre **direitos** autorais Notícias sobre as pessoas mais influentes do mundo do entretenimento, das artes e dos negócios

A Xuxa Promoções e Produções, empresa de Xuxa Meneghel, foi condenada a pagar 65.201.656,18 reais devido a uma acusação de apropriação dos personagens criados pelo publicitário mineiro Leonardo Soltz. A decisão, com data de terça-feira, 10, é da juíza Flávia Viveiros de Castro, da 6ª Vara Cível, na Barra da Tijuca, na Zona Oeste do Rio. Ainda cabe recurso. Leonardo afirma que os personagens de A Turma do Cabralzinho foram copiados em um projeto da empresa da apresentadora. Os trabalhos se referem a histórias sobre os 500 anos da chegada dos portugueses ao país.

Pedro Campos, advogado associado ao escritório Di

Blasi, Parente & Associados, especialista em **propriedade** intelectual, mestre em Direito Civil Contemporâneo, explica à coluna as questões envolvendo apropriação de obra e **direitos** autorais. "O caso serve para ilustrar como é complexo determinar quando uma criação é tutelada por **Direitos** Autorais (e em que extensão). Essa é uma complicada questão que depende da avaliação detalhada de um profissional capacitado. Além disso, o caso também mostra a importância prática de registrar suas criações e de colocá-las no papel por meio de uma forma estética. A ideia de uma personagem inserida no Descobrimento do Brasil não é protegida pela lei, mas um desenho verdadeiro com apontamento claro de diversas características, permite proteção mais eficaz. Também por isso, aqueles que atuam nas indústrias criativas devem ter como prioridade a assessoria jurídica qualificada, para ter certeza que suas criações estão devidamente protegidas".

Cotado à presidência do Conselho Federal de Administração é acusado de plagiar software

Os recém-eleitos para o Conselho Federal de Administração (CFA) tomam posse nesta quinta-feira, quando será escolhido o novo presidente da entidade. Beleza. Mas um dos cotados a ocupar o cargo é acusado de piratear a tecnologia de uma empresa terceirizada que prestava serviços ao próprio CFA. Ele nega e afirma ser vítima de difamação.

Presidente do conselho regional do Ceará no biênio 2021/2022, Leonardo Macedo é um dos alvos de uma ação popular e de um inquérito sigiloso da Polícia Federal. As denúncias apontam que ele é suspeito de participar do plágio de um software milionário e promover licitação irregular, na qual teria favorecido a empresa vencedora do certame.

De acordo com a denúncia, a ganhadora tentou registrar a **patente** com a tecnologia fraudada duas semanas antes do processo licitatório. Um relatório de uma consultoria contratada para perícia concluiu que "houve a violação dos **direitos** autorais e de propriedade intelectual, o que configura plágio".

Nos quartéis: O motivo pelo qual as Forças Armadas não queriam retirar os bolsonaristas acampados

Leonardo rebate. Diz que o CRA-CE já tinha um sistema que hoje é exclusivo e patenteado. Acrescenta que sua manutenção custa cerca pouco mais de R\$ 6 mil por mês, o que estaria bem abaixo dos gastos com a empresa denunciante.

Ele ingressou com uma queixa-crime por difamação contra o presidente do Conselho Regional do Rio, Wagner Siqueira, autor da ação popular. Leonardo o acusa de improbidade administrativa, após a reprovação de suas contas à frente do CFA. O caso também foi parar no TCU.

Siqueira afirma que está sendo perseguido pelo grupo político de Leonardo e que não teve direito de defesa no processo conduzido na entidade. Diz ainda que sua denúncia não foi devidamente apurada pela autarquia.

TJ/SP: Empresa que teve patente utilizada por terceiro será indenizada - Migalhas

A 1ª câmara reservada de Direito Empresarial do TJ/SP, por unanimidade, indenizou em R\$ 80 mil empresa que teve **patente** utilizada por terceiros de forma indevida. O colegiado afastou a possibilidade de excludente de responsabilidade das rés, uma vez que, por meio de lado pericial, foi comprovado que elas infringiram a **patente** de invenção.

Na Justiça, uma empresa alegou ser titular de **patente** para tecnologia na área de tratamento de efluentes utilizada pela vencedora de uma licitação realizada em um município. Nesse sentido, pleiteou produção antecipada de provas para confirmar que sua invenção estava sendo infringida.

Na origem, o juízo reconheceu a infração da patente, mas indeferiu o pedido indenizatório, pois entendeu o fato deveria ter sido impugnado à época do edital, o que não ocorreu. Inconformada, a empresa titular da patente recorreu da decisão.

Empresa que teve patente utilizada indevidamente por terceiro será indenizada. (Imagem: Freepik)

Ao analisar o pedido, a desembargadora Jane Franco Martins, relatora, destacou que, no caso, não se está discutindo invalidade do edital para que o certame seja anulado. Mas sim "a prova pericial ter confirmado a quebra da patente da autora na obra que foi executada pelas rés, vencedoras do certame licitatório".

"Nessa perspectiva, o que se vislumbra é que foi apresentado um projeto para execução de obra em edital de licitação pública, detalhado, e que qualquer empresa com aptidão técnica poderia executar a montagem. Contudo, há indícios veementes de ter sido copiado de outra obra, e que o departamento de tratamento de água e esgoto da municipalidade."

No mais, a magistrada asseverou que a quebra da **patente** foi constatada apenas após prova pericial técnica. Assim, "*atribuir* à autora, (...), culpa exclusiva pelo prosseguimento de um edital que não evidenciava vício que pudesse ser prévia e imediatamente constatado, ainda que se trate da detentora do uso da propriedade industrial, não acarreta excludente de responsabilidade das rés, (...), que executaram a obra e, comprovadamente, infringiram a **patente** de invenção".

Nesse sentido, a magistrada reformou a sentença para condenar em R\$ 40 mil a cada ré, totalizando R\$ 80 mil.

O escritório **Kasznar Leonardos** | Propriedade Intelectual atua na causa.

Processo: 1019929-12.2020.8.26.0451

Leia o acórdão.

PL que regulamenta o setor de games aguarda votação no Senado Federal - Migalhas

A Câmara dos Deputados aprovou o texto do "marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia" (PL 2.796/21 - Marco Legal de Games), que traz importantes regulamentações para o setor de **games**. A sua finalidade é criar políticas para fomentar o seu desenvolvimento desse mercado no Brasil, o que será buscado principalmente por meio da regulação dessas atividades, da concessão de incentivos fiscais e da capacitação de profissionais.

Atualmente, o PL aguarda votação no Senado Federal. O Brasil é um dos primeiros países a sugerir uma regulamentação única para a matéria - em princípio, a indústria de videogames em outros países é regulada por leis e regulamentos esparsos, que tratam, de modo geral, temas a ele relacionados, como, proteção de dados, **propriedade** intelectual e tributação de produtos e serviços.

Conforme dados divulgados na Justificação do PL, a criação de normas específicas é importante em vista da alta representatividade do setor na economia e da sua perspectiva de crescimento para os próximos anos. A título ilustrativo, estima-se que, entre os anos de 2018 e 2022, houve um crescimento do número de desenvolvedores de **games** no Brasil de cerca de 152%¹.

Além disso, vale destacar que o país representa o maior mercado da América Latina no setor e o 10º maior do mundo em receitas (apenas em 2021, estimativas apontam que a receita da indústria de **games** ultrapassou 2 bilhões de dólares).

O marco legal para a indústria de jogos eletrônicos define, como jogo eletrônico, tanto o **software** executável em microcomputadores ou consoles dedicados em que o usuário controle a ação e interaja com a interface quanto os componentes de **hardware** (console) e os acessórios necessários para a sua operação, como controles e carregadores.

O PL exclui, expressamente, jogos de azar da definição de jogos eletrônicos, como máquinas de caça-níquel ou outros semelhantes que sejam pautados exclusivamente em sorte ou chance, atribuindo maior segurança jurídica para a qualificação e regulamentação legal de jogos eletrônicos e sanando, de uma vez por todas, quaisquer dúvidas envolvendo a legalidade da prática e dos produtos envolvendo o universo dos **games**.

Do ponto de vista regulatório, o Marco Legal de Games esclarece que as músicas e outras artes desenvolvidas para os jogos eletrônicos seguirão as regras do **direito** autoral. Nesse contexto, o texto consolida o que, na prática, já estava sendo aplicado pelo mercado e pelos Tribunais: obras intelectuais relacionadas ao jogo em si, como, elementos audiovisuais, trilhas sonoras, nomes e fisionomias dos personagens, gráficos, interfaces, enredo e história do jogo, cenários, textos, diálogos e o próprio código-fonte são protegidos por **direito** autoral. Segundo o PL, por fim, o registro da **propriedade** intelectual sobre os jogos eletrônicos observará o mesmo regime do registro de **software**, sendo regido pela lei 9.606/98.

A regulamentação da proteção de direitos de **propriedade** intelectual pelo Marco Legal de Games facilitará a defesa das criações relativas a jogos eletrônicos, evitando imitações e reprodução indevida. Além disso, será fomentada a **inovação** tecnológica e o ambiente criativo no universo dos **games**, a partir da tutela dos investimentos e dos esforços dos criadores e empresas da indústria.

Tendo como principais fundamentos a liberdade econômica e o livre desenvolvimento, o PL indica que caberá ao Estado tão somente a imposição de classificação etária indicativa, não sendo necessária qualquer autorização para o desenvolvimento ou a exploração dos jogos eletrônicos. A classificação in-

Continuação: PL que regulamenta o setor de games aguarda votação no Senado Federal - Migalhas

dicativa de jogos eletrônicos já é realizada pelo Ministério da Justiça ao menos desde 2015. Mais recentemente, o Ministério da Justiça publicou portaria (Portaria 502/21) que flexibiliza a classificação etária de jogos eletrônicos: aqueles comercializados ou distribuídos exclusivamente por meios digitais dispensam o prévio requerimento ao Ministério de Justiça, bastando a autoclassificação pelo sistema internacional de classificação etária (*International Age Rating Coalition - IARC*), com dispensa de inscrição processual, enquanto jogos e aplicativos disponibilizados apenas *online* (sem a possibilidade de armazenamento local ou *download*) dispensam a classificação obrigatória.

A obrigatoriedade de classificação indicativa em videogames não é exclusiva do Brasil, sendo comum também em outros países. No Reino Unido, por exemplo, a classificação indicativa também é obrigatória por lei, mas, diferentemente do Brasil, é realizada por uma autoridade exclusivamente dedicada ao assunto (a GRA - *Games Rating Authority*), com base em um sistema próprio de classificação, o PEGI (*Pan European Game Information*). Nos Estados Unidos, por outro lado, a classificação indicativa é voluntária, mas todos os fabricantes de consoles e a maioria dos varejistas que oferta esse tipo de produto (tanto em ambiente *online* como físico) exigem a prévia classificação do jogo de videogame. Essa classificação, nos EUA, é feita pelo Entertainment Software Rating Board (ESRB), órgão autorregulador criado pela própria indústria de videogames nos anos 1990, e que também segue o sistema de classificação internacional do IARC.

Do ponto de vista de proteção de dados, o Marco Legal de Games reforça que o uso e a divulgação de dados pessoais tornados manifestamente públicos pelo titular (art. 7º, §4º, da LGPD) como, nomes, apelidos, resultados e estatísticas associados a uma pessoa natural identificada ou identificável, dispensam a exigência de consentimento expresso, resguardados, naturalmente, os direitos do titular e os princípios previstos na LGPD.

Do ponto de vista tributário, o Marco Legal de Games garante a aplicação de dois principais incentivos. O primeiro deles, aplicável às pessoas jurídicas que realizam o desenvolvimento ou a produção de jogos eletrônicos, corresponde ao benefício previsto na Lei de Informática² de concessão de crédito financeiro decorrente do dispêndio mínimo aplicado em atividades de pesquisa, desenvolvimento e inovação, até 31 de dezembro de 2029.

O segundo incentivo, aplicável às pessoas jurídicas que realizam o desenvolvimento de jogos eletrônicos, corresponde aos benefícios previstos na Lei do Bem³, que incluem (i) dedução de dispêndios com pesquisa e desenvolvimento em tecnologia na apuração do IRPJ e da CSLL; (ii) depreciação integral de máquinas, equipamentos, aparelhos e instrumentos utilizados nas atividades de pesquisa e desenvolvimento tecnológicos, para fins de apuração do IRPJ e da CSLL; (iii) dedução de despesas com aquisição de bens intangíveis na apuração do IRPJ; (iv) redução a zero da alíquota do IRRF nas remessas ao exterior para registro e manutenção de marcas e **patentes**; e (v) dedução adicional de 60% a 80% do valor dos dispêndios da base de cálculo do IRPJ e da CSLL.

A par da relevância desses incentivos para o setor, que devem reduzir de forma significativa a carga tributária no tocante à tributação de receitas dessas empresas, outras medidas tributárias já foram levantadas pela indústria para fomentar o seu desenvolvimento, como a redução de impostos de importação de dispositivos físicos utilizados para produzir e/ou utilizar os games (i.e., ICMS, IPI, II, e PI S/COFINS-Importação), a adoção de medidas para evitar a bitributação de receita internacional quanto aos *games* disponibilizados em plataformas estrangeiras e a extensão de incentivos às demais empresas que fornecem produtos e serviços necessários ao desenvolvimento de *games*.

Independentemente de outras possíveis medidas de regulação e tributação do setor, o marco legal para a

Continuação: PL que regulamenta o setor de games aguarda votação no Senado Federal - Migalhas

indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia, previsto no PL 2.796/21, representa um grande avanço ao setor no país, e deve ser tratado com prioridade para aprovação no Senado Federal, a fim de que as projeções do setor na economia tragam impactos ainda mais positivos e garantam maior segurança jurídica à indústria.

1 Pesquisa da indústria brasileira de games 2022 - contratada pelo projeto Brazil Games, parceria da ABrGames com a ApexBrasil (Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos).

2 Lei 8.248/91, Art. 4º.

3 Lei 11.196/05, Capítulo III

***Este** artigo foi redigido meramente para fins de informação e debate, não devendo ser considerado uma opinião legal para qualquer operação ou negócio específico.

© 2023. Direitos Autorais reservados a PINHEIRO NETO ADVOGADOS.

Alice Marinho

Associada na área tributária do escritório Pinheiro Neto Advogados.

Pinheiro Neto Advogados Tally Smitas

Associada do escritório Pinheiro Neto Advogados.

Pinheiro Neto Advogados

Ericsson cria Prêmio sobre Propriedade Intelectual - Migalhas

A Ericsson, uma das principais fornecedoras de tecnologia da informação e comunicação do mundo, está com inscrições abertas para o "I Prêmio Ericsson de Produção Acadêmica sobre Propriedade Intelectual". O concurso é voltado a estudantes e profissionais de direito residentes no Brasil, como forma de incentivar a pesquisa em uma área chave para a prosperidade econômica do país. Para realizar a inscrição, os candidatos devem enviar artigos acadêmicos sobre propriedade intelectual (PI) que serão revisados por especialistas na área.

Os vencedores receberão prêmios de R\$7.000,00 a R\$13.000,00 e uma viagem para conhecer o escritório da Ericsson em Estocolmo, uma ótima oportunidade para aprender com uma das principais empresas de telecomunicações do mundo. A Ericsson tem mais de 60.000 patentes concedidas em seu portfólio e investe 18% de sua receita global em pesquisa e desenvolvimento (P&D).

Para **Vicente Bagnoli**, advogado e professor da Universidade Mackenzie, o prêmio cria oportunidades para estudantes de Direito a contribuir com o setor em novas áreas profissionais. "**Além** de promover a pesquisa e o debate acadêmico, é uma oportunidade para estudantes e profissionais do Direito de todo o Brasil vislumbrarem novas oportunidades acadêmicas e profissionais", ressalta.

Vicente Bagnoli (Imagem: Divulgação)

Bagnoli afirma ser essencial que empresas invistam na promoção do setor para o desenvolvimento do país e a segurança jurídica das empresas. "**Iniciativas** como o Prêmio Ericsson demonstram o com-

prometimento de empresas em fomentar a ciência, inovação, pesquisa e o desenvolvimento em alto nível técnico e, além de premiar os trabalhos de maior destaque, desses podem surgir importantes contribuições para o arcabouço legal da **propriedade** intelectual, um dos pilares da segurança jurídica em uma economia de mercado e promotora do desenvolvimento socioeconômico", destaca.

A criação do Prêmio Ericsson está alinhada com o compromisso da Ericsson com a educação, mas também busca incentivar a pesquisa na área de Propriedade Intelectual. Para participar do concurso, envie um artigo focado em um dos três tópicos de pesquisa abaixo:

1. O papel da **propriedade** intelectual no fomento à inovação.
2. Contribuição da **propriedade** intelectual relacionada aos padrões 2G a 5G para inovação no Brasil.
3. O papel da propriedade intelectual relacionada aos padrões 2G a 5G para o sucesso da internet das coisas (IoT).

O prazo de inscrição se encerra em 20/1/23. O regulamento completo do concurso está disponível no site da Ericsson, clique aqui. Leia as regras com atenção antes de submeter a sua inscrição.

Mais informações, clique aqui. Informações por e-mail, clique aqui.

(Imagem: Divulgação)

Índice remissivo de assuntos

Patentes

3, 7, 8, 9

Pirataria

4

Propriedade Intelectual

6, 9, 12

Direitos Autorais

6, 7

Inovação

9