

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 07 de março de 2024 às 07h51
Seleção de Notícias

Terra - Notícias | BR

Direitos Autorais

Plataforma X, de Elon Musk, se livra de grande parte de processo sobre direitos autorais 3
DIVERSÃO | JONATHAN STEMPEL

Folha.com | BR

Pirataria

Mercado de games no Brasil teve faturamento de R\$ 1,2 bi em 2022 4
ÚLTIMAS NOTÍCIAS | VICTOR LACOMBE

Blog Lorena Bueri - R7 | BR

Patentes

Kymeta anuncia concessão de duas novas patentes nos EUA para operação de redes múltiplas . . 7
DINO

Meio & Mensagem Online | BR

05 de março de 2024 | Propriedade Intelectual

Registro de marca por atletas famosos 9
RENAN HONORATO

Migalhas | BR

Patentes

Aprenda a lidar com a concorrência desleal no e-commerce 10

MSN Notícias | BR

Patentes

Coisas inventadas por mulheres que homens roubaram o crédito! 13
STARS INSIDER

Plataforma X, de Elon Musk, se livra de grande parte de processo sobre direitos autorais

DIVERSÃO

Plataforma X, de Elon Musk, se livra de grande parte de processo sobre **direitos** autorais

A rede social de Elon Musk teve desconsiderada na terça-feira maior parte de uma ação judicial movida por 17 gravadoras, em processo que acusam o X, antigo Twitter, de infringir **direitos** autorais de quase 1.700 músicas ao permitir que usuários publiquem as canções online sem permissão.

A juíza distrital norte-americana Aleta Trauger, em Nashville, Tennessee, disse que as gravadoras não poderiam prosseguir com uma teoria de "responsabilidade civil geral abrangente por infração" contra o X, comprado por Musk em outubro de 2022 por 44 bilhões de dólares.

A Justiça rejeitou duas alegações de infração e rejeitou uma terceira de infração "contributiva", com exceção das acusações de que o X não monitorou ade-

quadamente usuários "verificados" e infratores em série, e não agiu conforme os alertas de remoção rápido o suficiente.

A Sony Music, a Universal Music e outros membros de uma associação de gravadoras dos Estados Unidos processaram o X em junho do ano passado, pedindo mais de 250 milhões de dólares em indenização por danos.

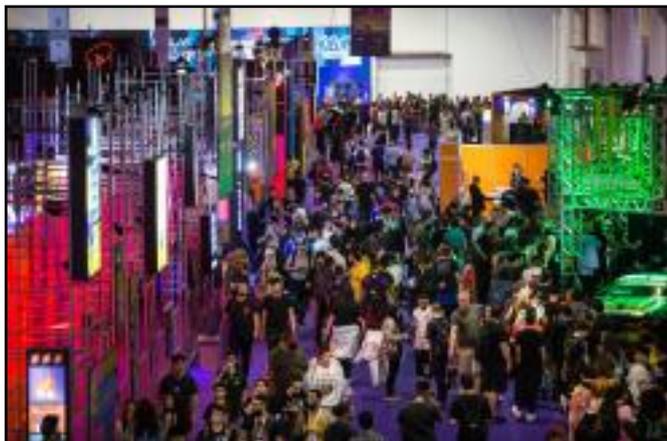
Em comunicado, o grupo comercial disse estar satisfeito com o fato de a juíza ter permitido o prosseguimento do restante da reivindicação.

O advogado do X, Alex Spiro, não quis comentar.

As gravadoras são responsáveis por representar os **direitos** autorais dos compositores, e não das músicas em si.

Mercado de games no Brasil teve faturamento de R\$ 1,2 bi em 2022

ÚLTIMAS NOTÍCIAS



Esta é a edição da Combo, a newsletter de da Folha. Quer recebê-la todas as terças no seu email? Inscreva-se abaixo.

O tempo mostra que está cada vez mais difícil ignorar a indústria nacional de .

Desenvolvedoras brasileiras vêm produzindo excelentes jogos e ganhando destaque internacional, e a atenção do público e de premiações estrangeiras acompanha a expansão do setor no Brasil, que teve faturamento de US\$ 250 milhões (R\$ 1,2 bilhão) em 2022.

É o que mostra a segunda Pesquisa Nacional da Indústria de Games, conduzida pela Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (Abra).

Pessoas visitam o Brasil Game Show em 2022, em São Paulo

-

Em comparação com outros setores culturais:

O audiovisual brasileiro registrou receita de R\$ 56 bilhões em 2021, de acordo com uma pesquisa da consultoria Deloitte feita a pedido da Netflix.

O mercado editorial teve faturamento de pouco mais de R\$ 4 bilhões, segundo a Câmara Brasileira do Livro.

Entre 2018 e 2021, a indústria de tinha registrado um resultado de cerca de US\$ 140 milhões (R\$ 640 milhões), mas os valores não são comparáveis devido a uma mudança na metodologia, de acordo com a Abra.

O levantamento foi realizado em 2023 e divulgado na última quarta-feira (27). Ele aponta que o Brasil possuía 1042 desenvolvedoras em atividade no ano passado, um salto em comparação ao número de 2018, quando haviam 375 empresas do tipo no país. Entre 2022 e 2023, o crescimento foi de 3,2%.

No geral, os números do levantamento indicam um setor em expansão. A quantidade de jogos próprios desenvolvidos em 2022 chegou a pouco mais de mil, um crescimento de 12% em relação ao ano anterior.

O ano passado também foi bom para a projeção da indústria lá fora, com destaques como God of Rock e Pocket Bravery - ambos indicados na categoria de jo-

Continuação: Mercado de games no Brasil teve faturamento de R\$ 1,2 bi em 2022

gos de luta para o The Game Awards, mais importante premiação de do mundo.

A pesquisa também registra um aumento de 6,3% no número de pessoas empregadas no setor entre 2021 e 2022, chegando a mais de 13 mil.

A título de comparação, o audiovisual brasileiro - que inclui a produção de filmes, novelas, séries, entre outros- empregava quase 90 mil pessoas em 2019, de acordo com a Ancine.

O mercado de segue majoritariamente masculino: cerca de 75% dos trabalhadores e donos das empresas são homens, pouco menos de 30% são mulheres, e 1,5% se identificam como pessoas não-binárias, de acordo com o levantamento.

Por fim, como acontece com outras atividades econômicas, a indústria de está concentrada no Sudeste, com 56% dos estúdios na região - o estado de São Paulo lidera, com 302 empresas. O Sul conta com 20% das desenvolvedoras, seguido pelo Nordeste, com 16%.

PLAY

dica de game, novo ou antigo, para você testar

Snufkin: Melodia do Vale dos Moomins

(PC, Nintendo Switch)

Esse jogo muito fofo é inspirado na série de livros infantis da escritora finlandesa Tove Jansson, muito famosos na Europa e publicados entre 1945 e 1993. As histórias tratam dos Moomins, seres mágicos que vivem no vale de mesmo nome, e dos seus amigos - entre eles o viajante Snufkin, controlado pelo jogador no game. O jogo desenvolvido pela norueguesa Hyper Games aposta na conexão com a natureza, tema recorrente nos livros e quadrinhos.

Nele, você retorna ao vale dos Moomins depois de

um inverno rigoroso e encontra a beleza da primavera ameaçada por policiais que querem derrubar as árvores para construir parques - cheios de grades, placas e regras. O game é belíssimo, e a arte e música te transportam para o interior de um país nórdico em plena primavera. "Snufkin: Melodia do Vale dos Moomins" vai ser lançado no próximo dia 7.

O jornalista recebeu uma cópia do jogo com acesso antecipado para teste.

Cena do jogo Snufkin: Melodia do Vale dos Moomins

UPDATE

novidades, lançamentos, negócios e o que mais importa

Seguindo o triste padrão de demissões em massa no setor do início desse ano, a Sony anunciou no último dia 27 que vai demitir 900 pessoas que trabalham na divisão do PlayStation da empresa. O número representa cerca de 8% da força de trabalho global da gigante da tecnologia japonesa.

Continuação: Mercado de games no Brasil teve faturamento de R\$ 1,2 bi em 2022

Um dia depois, na quarta-feira, a Electronic Arts (EA) disse que vai cortar 5% da sua folha de pagamento, demitindo mais de 670 pessoas. O plano de reestruturação da empresa inclui uma diminuição no número de imóveis e espaço de trabalho utilizado. Um levantamento do site especializado Kotaku apontou que, nos primeiros dois meses de 2024, mais de 8 mil trabalhadores do setor foram demitidos. Ao longo do ano passado inteiro, foram 10.500 demissões.

A finlandesa Remedy Entertainment comprou os direitos da franquia Control da distribuidora 505 Games. O acordo saiu por 17 milhões (cerca de R\$ 90 milhões) e vai dar ao estúdio o controle (sem trocadilho) sobre o jogo original e a sequência, que foi anunciada em novembro de 2022. Além de desenvolver Control, a Remedy é responsável pelo bem-sucedido Alan Wake 2, que foi lançado ano passado sob aplausos da crítica.

A Nintendo está processando a empresa Tropic Haze, responsável pelo desenvolvimento do emulador Yuzu, que reproduz jogos do Nintendo Switch em outras plataformas. A divisão americana da Nintendo entrou com um processo nos EUA, alegando que o emulador estimula a **pirataria**. A empresa é uma das mais ativas juridicamente contra a prática, e a discussão é intensa: defensores de emuladores argumentam que eles fazem parte de um esforço de preservação de .

A Comissão de Educação do Senado aprovou uma nova versão do Marco Legal dos Games no último dia

27, que agora segue para votação no plenário da Casa. O projeto é relatado pela senadora Leila Barros (PDT-DF) e pode abrir espaço para que empresas nacionais sejam beneficiadas por programas de fomento da cultura no país, como a Lei Rouanet.

DOWNLOAD

que serão lançados nos próximos dias e promoções que valem a pena

5.mar

"The Outlast Trials": R\$ 88,99 (PC), R\$ 214,90 (PS4, PS5) R\$ 147,45 (Xbox One, Xbox Series)

7.mar

"Snufkin: Melodia do Vale dos Moomins": R\$ 59,90 (PC), R\$ 74,95 (Nintendo Switch)

8.mar

"Unicorn Overlord": R\$ 299,90 (PS4, PS5), R\$ 319,90 (Nintendo Switch) R\$ 299,00 (Xbox Series)

"WWE 2K24": R\$ 299,99 (PC, PS4, PS5), R\$ 349,90 (Xbox One, Xbox Series)

Kymeta anuncia concessão de duas novas patentes nos EUA para operação de redes múltiplas

DINO

A empresa líder mundial em antenas de satélite de tela plana Kymeta (www.kymetacorp.com) anunciou hoje que o Escritório de **Marcas** e Patentes dos Estados Unidos concedeu à Kymeta Corporation duas patentes nos EUA. A primeira patente está relacionada à cooperação de um dispositivo de ponta SD-WAN e um terminal de satélite, permitindo aos usuários realizar comunicações simultâneas ou comutadas por satélite e celular. A segunda patente está relacionada a uma antena Electronically Steered Array (ESA) operando em múltiplas redes de satélite em múltiplos modos (por exemplo, modo simultâneo, modo comutado, etc.). Essas conquistas demonstram a liderança inovadora da Kymeta no mercado à medida que a indústria de comunicações via satélite evolui para um ecossistema multiórbita e multirrede.

Este comunicado de imprensa inclui multimídia. Veja o comunicado completo aqui: <https://www.businesswire.com/news/home/20240305978606/pt/>

Kymeta - Leading the Multi X Revolution (Graphic: Business Wire)

Ryan Stevenson, Ph.D., vice-presidente sênior e cientista-chefe da Kymeta, enfatizou a dedicação da empresa em expandir sua **propriedade** intelectual (PI) com adições relevantes ao seu portfólio de **patentes** e roteiro tecnológico. Ele declarou: "Essas **patentes** exemplificam nosso histórico comprovado de inovação contínua e de tradução dessas inovações em soluções de campo. O lançamento em 2023 do Hawk u8 LEO, Peregrine u8 LEO e do Osprey u8 ? Hybrid-GEO-LEO [terminais de usuário] demonstram o compromisso da Kymeta em liderar a revolução multi-x satcom."

Com estas últimas adições, a contagem de patentes da Kymeta ultrapassa 230 nos EUA e in-

ternacionalmente, juntamente com 165 pedidos adicionais pendentes. Desde a sua criação em 2012, a empresa tem demonstrado consistentemente liderança inovadora no mercado através da inovação contínua e do avanço das soluções de conectividade da Kymeta.

Patente dos EUA nº 11.818.606, emitida em 14 de novembro de 2023

<https://ppubs.uspto.gov/dirsearch-public/print/downloadPdf/11818606>

Patente dos EUA nº 11.729.633, emitida em 15 de agosto de 2023

<https://ppubs.uspto.gov/dirsearch-public/print/downloadPdf/11729633>

Sobre a Kymeta

A Kymeta é líder do setor em antenas de satélite de tela plana, oferecendo soluções específicas para várias aplicações empresariais e militares e liberando o valor comercial do espaço para atender à ampla e não atendida demanda por banda larga onipresente, além de conectividade realmente móvel a clientes ao redor do mundo. Sua tecnologia inovadora de metassuperfície, associada a uma abordagem que prioriza o software, oferece a primeira antena de satélite de tela plana disponível comercialmente, baseada em metamateriais e direcionada eletronicamente. As soluções de baixo custo, baixo consumo de energia e alto rendimento da Kymeta facilitam a conexão em movimento ou enquanto estacionária, a qualquer veículo, embarcação, aeronave ou plataforma fixa, permitindo que as indústrias em terra transformem suas operações ao aproveitar a capacidade no espaço.

A Kymeta é uma empresa privada com sede em Red-

Continuação: Kymeta anuncia concessão de duas novas patentes nos EUA para operação de redes múltiplas

mond, Washington.

Para informações adicionais, acesse kymetacorp.com

O texto no idioma original deste anúncio é a versão oficial autorizada. As traduções são fornecidas apenas como uma facilidade e devem se referir ao texto no idioma original, que é a única versão do texto que tem efeito legal.

Ver a versão original em [businesswire.com](https://www.businesswire.com): [https://w](https://www.businesswire.com)

www.businesswire.com/news/home/20240305978606/pt/

Brenda Kuhns

Diretor Sênior de Marketing

Kymeta Corporation

bkuhns@kymetacorp.com

Registro de marca por atletas famosos

5 de março de 2024 - 14h00

No mundo do futebol, a marca pessoal de um jogador pode transcender as quatro linhas do campo e se tornar um fenômeno global. Nos últimos anos, um nome tem brilhado intensamente nesse cenário: Kylian Mbappé. Além de seu talento inegável dentro de campo, o jogador francês tem conquistado admiradores ao redor do mundo com sua habilidade excepcional e sua personalidade cativante. Na esteira deste sucesso, o jogador tem como estratégia para ampliação do seu sucesso e receitas, o registro como marca de seu nome, bem como de logotipos associados à sua imagem e atividade.

Recentemente, o jogador francês através de seus representantes legais, requereu o registro da marca "M-BAPPÉ" junto ao Escritório de **Marcas** Europeu (EUIPO), para a identificação de uma vasta gama de produtos, que vão desde perfumes, relógios e vestuário à jogos, brinquedos e materiais esportivos. Além da recente marca depositada, MBAPPÉ também possui o registro de outras marcas, incluindo as iniciais de seu nome em formato estilizado e a famosa pose de comemoração do gol, mostrando ser craque também na proteção de sua **propriedade** intelectual. Ele é um dos jogadores de futebol que mais protegem sua **propriedade** intelectual, ao lado de CR7, Messi, Zico e alguns outros.

A estratégia de marketing e gestão de **propriedade** intelectual adotada pelo jogador ao registrar seu nome, imagem e gestos como marcas registradas pode

ter diversas consequências e benefícios. Ao registrar seu nome e imagem como marca, os atletas ganham proteção legal contra o uso não autorizado por terceiros para fins comerciais. Isso significa que eles podem tomar medidas legais contra indivíduos ou empresas que tentem lucrar com sua imagem sem permissão. Além disso, os atletas podem administrar e controlar de melhor forma como seu nome e imagem são usados no mercado, permitindo-lhes garantir que a sua marca pessoal seja veiculada de uma forma alinhada com os seus valores e imagem.

Outro ponto importante são as oportunidades de monetização em cima do seu nome e imagem, com o registro de marca abrindo caminhos adicionais para os atletas através do licenciamento de produtos e conteúdo, trazendo assim novas fontes de receita. É muito comum, por exemplo, que acordos de licenciamento envolvam o uso de marcas e imagens de atletas em produtos como roupas, acessórios ou videogames.

Em síntese, o registro de marca para um atleta profissional renomado é muito mais do que uma formalidade legal; é uma estratégia essencial para proteger sua imagem, expandir sua visibilidade e aumentar receitas. Ao assegurar seus direitos de propriedade intelectual, o atleta abre portas para oportunidades comerciais de licenciamento, em um passo fundamental rumo à preservação e valorização do seu nome e da sua trajetória no mundo do esporte e além dele.

Aprenda a lidar com a concorrência desleal no e-commerce



Aprenda a lidar com a concorrência desleal no e-commerce Luan Leal Pereira Sousa Crescimento do e-commerce traz oportunidades, mas também desafios de concorrência desleal. Leis brasileiras, como a da **Propriedade Industrial** e do Consumidor, combatem práticas antiéticas. Operadores devem adotar estratégias legais para proteção. quarta-feira, 6 de março de 2024 Atualizado em 5 de março de 2024 14:31 Compartilhar ComentarSiga-nos no A A

O comércio eletrônico experimentou um crescimento exponencial nos últimos anos, proporcionando oportunidades significativas para empreendedores, mas também desafios consideráveis, especialmente no que diz respeito à concorrência desleal.

A concorrência desleal é uma prática que vai contra os princípios éticos e legais do mercado, visando prejudicar a concorrência de forma desonesta. No Brasil, as leis relacionadas à concorrência desleal estão principalmente contidas na lei da propriedade industrial (lei 9.279/96) e no CDC (lei 8.078/90).

A concorrência desleal pode assumir diversas formas, desde a violação de **direitos** autorais até práticas comerciais enganosas, influenciando a clientela do concorrente de forma desonesta, antiética e imoral. Neste contexto, é crucial para os operadores de e-commerces compreenderem e implementarem estratégias legais eficazes para protegerem seus interesses.

1. Conheça os seus direitos e obrigações:

A base para combater a concorrência desleal é o conhecimento e entendimento de seus direitos legais, obrigações decorrentes da lei e das proteções disponíveis.

Isso significa, portanto, conhecer as disposições sobre concorrência desleal contidas na Lei de Propriedade Industrial e no CDC, a fim de entender o que constitui concorrência desleal, quais práticas são proibidas e quais são seus direitos legais em casos de violação.

2. Proteja sua propriedade intelectual:

Uma das formas mais comuns de concorrência desleal em e-commerces envolve a violação de propriedade intelectual, como marcas registradas, **direitos** autorais e **patentes**.

Para combater essa prática, é fundamental registrar e proteger adequadamente os ativos intelectuais da empresa. Caso a violação ocorra, medidas legais podem ser tomadas, incluindo a emissão de notificações de cessação e, se necessário, o início de ações judiciais.

3. Monitore ativamente seus concorrentes:

É importante acompanhar de perto as atividades dos concorrentes em potencial. Isso inclui monitorar suas

Continuação: Aprenda a lidar com a concorrência desleal no e-commerce

estratégias de marketing, campanhas publicitárias, preços e qualquer outra prática que possa ser considerada concorrência desleal. Isso ajudará você a identificar violações e tomar medidas legais apropriadas.

Esse monitoramento constante do ambiente online é essencial para identificar atividades suspeitas ou práticas comerciais desleais. Ferramentas de monitoramento digital podem ajudar a rastrear a presença da marca, identificar possíveis violações e permitir uma resposta rápida para mitigar danos.

4. Faça acordos de não concorrência e confidencialidade:

Incluir cláusulas de não concorrência e confidencialidade em contratos com funcionários, fornecedores e parceiros pode ser uma estratégia preventiva eficaz.

Esses acordos estipulam as condições sob as quais as informações comerciais sensíveis podem ser compartilhadas e ajudam a dissuadir a concorrência desleal.

5. Colete evidências:

Ao enfrentar um caso de concorrência desleal, a evidência é fundamental. Documente cuidadosamente todas as práticas desleais que você observar, incluindo capturas de tela, registros de comunicação e qualquer outra prova relevante. Essas evidências serão essenciais para apoiar sua reivindicação legal e fortalecer sua posição.

6. Esteja preparado para tomar ação legal:

Se você identificar práticas de concorrência desleal

que estão prejudicando seu negócio, esteja preparado para tomar medidas legais. Isso pode envolver a apresentação de uma ação judicial, denúncias às autoridades competentes ou a busca de uma solução alternativa, como envio de notificação extrajudicial.

Esteja ciente de que o processo legal pode ser demorado e custoso, mas pode ser necessário para proteger seus interesses comerciais.

Conclusão

No mundo altamente competitivo dos negócios, enfrentar a concorrência desleal em e-commerces é um desafio constante, mas conhecer seus direitos legais e adotar estratégias proativas pode ajudar a proteger sua marca e seus negócios.

Ao adotar essas estratégias, os empreendedores podem garantir que eles continuem a prosperar em um ambiente competitivo.

Enfrentar a concorrência desleal em e-commerces é um desafio constante, mas conhecer seus direitos legais e adotar estratégias proativas pode ajudar a proteger sua marca e seus negócios.

Capital Now. Entenda o que é concorrência desleal e conheça alguns exemplos sobre o assunto. Disponível em: <https://capitalresearch.com.br/blog/concorrenca-desleal/>.

Cubo Up. Concorrência Desleal: O que é, Importância em Evitar e Exemplos. Disponível em: <https://cuboup.com/conteudo/concorrenca-desleal/>.

Continuação: Aprenda a lidar com a concorrência desleal no e-commerce

IBC. 6 dicas para te ajudar a superar uma concorrência desleal. Disponível em: <https://www.ibccoa.org.br/portal/metablog/6-dicas-para-te-ajudar-a-superar-uma-concorrenca-desleal/>.

Luan Leal Pereira Sousa Advogado atuante na área do Direito Empresarial, com foco em Empresas Digitais e Proteção Patrimonial. Hoje é CEO da Digital Law (Luan Leal e Advogados Associados).

Coisas inventadas por mulheres que homens roubaram o crédito!

Ao longo da história, as mulheres fizeram avanços na tecnologia e na ciência, mas nem sempre foram reconhecidas por suas invenções e descobertas. Devido ao sexismo, muitas mulheres não foram totalmente legitimadas por seus trabalhos, ou pior, os homens levaram o crédito pelos esforços delas. Mas aqui vamos desfazer esses equívocos! Na galeria, descubra quem foram essas pioneiras! Veja também: Discover the marine creature that looks like the monster from 'Stranger Things' Elizabeth Magie Phillips criou a inspiração original para o jogo de tabuleiro Banco Imobiliário em 1903. Ela projetou o jogo para protestar contra donos de monopólios como Andrew Carnegie e John D. Rockefeller. Siga-nos e tenha acesso a um excelente conteúdo exclusivo todos os dias No entanto, a invenção do famoso jogo de tabuleiro foi creditada a Charles Darrow, que o vendeu para a Parker Brothers em 1935. Quando Elizabeth patenteou sua invenção, ela recebeu apenas US\$ 500. Os Irmãos Parker falsamente creditaram Darrow como o inventor original. Veja também: Os "crushes" famosos dos famosos Ada Harris foi a primeira a inventar as pranchas alisadoras de cabelo. Infelizmente, os créditos foram dados a Marcel Grateau, que ganhou fama com o ferro de cachear (babyliss, como chamamos hoje) por volta de 1852. Siga-nos e tenha acesso a um excelente conteúdo exclusivo todos os dias Ada Harris só reivindicou a **patente** para o alisador de cabelo em 1893, mas há uma clara diferença entre a prancha alisadora e um ferro de cachear. Veja também: Comidas que continuam deliciosas no dia seguinte! Mary Anderson teve a ideia de limpadores de para-brisas enquanto andava em um bonde na neve. Ela recebeu uma patente pela ideia em 1903 e tentou vendê-la para empresas, que rejeitaram sua invenção. Nos anos 50 e 60, as empresas aceitaram a ideia, mas sua patente tinha expirado. O inventor Robert Kearns recebeu os créditos. Siga-nos e tenha acesso a um excelente conteúdo exclusivo todos os dias Esther Lederberg teve um papel importante na de-

terminação de como os genes são regulados, juntamente com o processo de fabricação de RNA a partir do DNA.

Ela frequentemente colaborava com seu marido Joshua Lederberg em seu trabalho em genética microbiana. Veja também: Como cumprir as metas de Ano Novo sem perder o foco! Embora ela tenha sido a única a descobrir o fago lambda, um vírus que infecta a bactéria E. coli, seu marido reivindicou o Prêmio Nobel de Fisiologia ou Medicina de 1958 por suas descobertas. Siga-nos e tenha acesso a um excelente conteúdo exclusivo todos os dias Lise Meitner foi quem descobriu o verdadeiro poder do urânio, que os núcleos atômicos se dividiram durante algumas reações. Infelizmente, a descoberta foi creditada ao seu parceiro de laboratório Otto Hahn, que ganhou o Prêmio Nobel de Química em 1944. Veja também: As novas gerações nunca vão entender essas coisas Em 1868, Margaret Knight inventou uma máquina que dobrava e formava sacos de papel marrom planos e de fundo quadrado. Enquanto o modelo estava sendo desenvolvido na loja, um homem chamado Charles Annan roubou a ideia e patenteou.

Embora ele tenha recebido crédito por isso, Margaret entrou com uma ação judicial e ganhou os direitos em 1871. Siga-nos e tenha acesso a um excelente conteúdo exclusivo todos os dias Em meados de 1800, Ada Lovelace escreveu as instruções para o primeiro programa de computador. Mas o matemático e inventor Charles Babbage é quem muitas vezes recebe o crédito pelo trabalho porque ele inventou a máquina física. Veja também: Os casamentos de famosos mais rápidos da história! Alice Ball era uma jovem química do Hospital Kalihi, no Havaí, que se concentrou na hanseníase (chamada de lepra naquela época). Ela pesquisou como curá-la injetando óleo de chaulmoogra diretamente na corrente sanguínea. Infelizmente, Ball adoeceu e morreu em 1916. Arthur Dean assumiu seu estudo e ela ficou esquecida até que uma revista médica se referiu ao "Método Ball" e lhe deu crédito. Siga-nos e tenha acesso a um ex-

Continuação: Coisas inventadas por mulheres que homens roubaram o crédito!

celente conteúdo exclusivo todos os dias Graças ao filme de 2017 'Estrelas Além do Tempo', muita gente conheceu Katherine Johnson, que foi apelidada de "Computador" por sua inteligência. Veja também: Vida real: os companheiros das estrelas de 'Game of Thrones'! Johnson descobriu o caminho para a nave Freedom 7 entrar com sucesso no espaço em 1961 e, mais tarde, para a missão Apollo 11 pousar na Lua em 1969.

Ela muitas vezes não era reconhecida por seus colegas homens e enfrentava discriminação racial. Siga-nos e tenha acesso a um excelente conteúdo exclusivo todos os dias Caresse Crosby estava cansada de usar espartilhos e, então, ela desenvolveu o sutiã moderno, conhecido como o "sutiã sem costas". Mais tarde, ela vendeu sua patente para a Warner Brothers Corset Company, o que a deixou nas sombras. Veja também: Será que você tem inteligência emocional? Descubra! A primeira patente de Marion Donovan foi uma cobertura de fralda. Mais tarde, ela adicionou botões, o que eliminou os alfinetes de segurança. Sua fralda descartável original foi feita com cortinas de chuveiro. Sua última foi feita com tecido de paraquedas de nylon. Este método ajudou a manter as crianças e suas roupas mais limpas e secas e ajudou a diminuir as erupções cutâneas. Claro, sua **patente** foi ignorada pelas empresas de fraldas. Siga-nos e tenha acesso a um excelente conteúdo exclusivo todos os dias Nettie Stevens descobriu a conexão entre cromossomos e a determinação do gênero.

Infelizmente, seu colega e mentor E.B. Wilson publicou os trabalhos antes dela e é frequentemente creditado pela descoberta. Veja também: Piores remakes do cinema - e porque esses filmes foram detonados! Devemos agradecer à estrela de Hollywood Hedy Lamarr pela comunicação sem fio. Durante a Segunda Guerra Mundial, ela trabalhou em estreita colaboração com George Antheil para desenvolver a ideia de "saltos de frequência", o que evitaria a escuta dos rádios militares. Sem essa tecnologia, não teríamos nem o celular, nem o Wi-Fi hoje em dia. Siga-nos e tenha acesso a um excelente conteúdo exclusivo todos os dias Infelizmente, a Marinha dos EUA ignorou a patente dela. Anos depois, o que acon-

teceu foi redescoberto por uma pesquisadora, o que levou Hedy Lamarr a receber o Prêmio Electronic Frontier Foundation pouco antes de sua morte, em 2000. Veja também: Os piores filmes dos indicados ao Oscar de Melhor Ator de 2020 Chien-Shiung Wu desenvolveu o processo para separar o metal do urânio.

E, em 1956, ela conduziu o experimento Wu que se concentrou em interações eletromagnéticas, o que rendeu resultados surpreendentes. Siga-nos e tenha acesso a um excelente conteúdo exclusivo todos os dias No entanto, os físicos que originaram uma teoria semelhante no campo, Tsung-Dao Lee e Chen-Ning Yang, receberam crédito pelo trabalho dela. Na foto com suas esposas, eles acabaram ganhando o Prêmio Nobel pelo experimento em 1957. Veja também: Quem beija bem e mal? Atores expõem seus colegas de elenco O ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer, algo como "integrador numérico eletrônico e computador", em português) foi o primeiro computador já construído. Em 1946, seis mulheres programaram esse computador como parte de um projeto secreto da Segunda Guerra Mundial. Siga-nos e tenha acesso a um excelente conteúdo exclusivo todos os dias Infelizmente, o inventor John Mauchly é muitas vezes o único que recebe crédito por essa criação.

Mas as programadoras são as que desenvolveram totalmente a máquina. Veja também: Ex-modelos que tentaram a atuação; quem se deu bem? Vera Rubin é a astrofísica que confirmou a existência da matéria escura na atmosfera. Ela trabalhou com o astrônomo Kent Ford nos anos 60 e 70, mas não recebeu nenhum reconhecimento a mais do que ser um "tesouro nacional". Siga-nos e tenha acesso a um excelente conteúdo exclusivo todos os dias As fotografias de DNA de Rosalind Franklin revelaram a verdadeira estrutura da molécula como uma dupla hélice. Na época, sua teoria foi denunciada pelos cientistas James Watson e Francis Crick. Veja também: O perigo crescente de uma guerra mundial pela água Watson e Crick descobriram originalmente a hélice única e acabaram recebendo um Prêmio Nobel por suas pesquisas. Siga-nos e tenha acesso a um excelente con-

Continuação: Coisas inventadas por mulheres que homens roubaram o crédito!

teúdo exclusivo todos os dias Jocelyn Bell Burnell descobriu pulsos irregulares de rádio enquanto trabalhava como assistente de pesquisa em Cambridge. Depois de mostrar a descoberta ao seu conselheiro, a equipe trabalhou em conjunto para descobrir o que eles realmente eram: pulsares. [^]Veja também: Atores que já foram atletas olímpicos! Sabia disso? No entanto, Burnell recebeu crédito zero por sua descoberta. Em vez disso, seu conselheiro Antony Hewish e Martin Ryle receberam o Prêmio Nobel de Física em 1974. Siga-nos e tenha acesso a um excelente conteúdo exclusivo todos os dias Hopper criou as primeiras ferramentas de compilação de lin-

guagem de computação para programar o computador Harvard Mark I, um computador que era frequentemente usado na Segunda Guerra Mundial. Veja também: Tudo sobre a varíola dos macacos (spoiler: não é transmitida pelo animal) Mesmo que seja notado que John von Neumann iniciou o primeiro programa do computador, Hopper foi quem inventou os códigos para programá-lo. Fontes: (Marie Claire) (National Geographic) Siga-nos e tenha acesso a um excelente conteúdo exclusivo todos os dias

Índice remissivo de assuntos

Direitos Autorais
3, 10

Pirataria
4

Propriedade Intelectual
7, 9

Marcas
7

Patentes
7, 10, 13

Propriedade Industrial
10