



Introdução à Inovação

Katarina Santiago



Cefospe

EAD

EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA



EXPEDIENTE

Governador de Pernambuco

Paulo Henrique Saraiva Câmara

Vice-governadora de Pernambuco

Luciana Barbosa de Oliveira Santos

SECRETARIA DE ADMINISTRAÇÃO**Secretária**

Marília Raquel Simões Lins

SECRETARIA DE PLANEJAMENTO E GESTÃO**Secretário**

Alexandre Rebêlo Távora

SECRETARIA DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO**Secretário**

Lucas Cavalcanti Ramos

Secretário-executivo de Ciência, Tecnologia e Inovação de Pernambuco

Leonildo da Silva Sales

CEFOSPE**Diretora**

Analúcia Mota Viana Cabral

Coordenação de Educação Corporativa

Priscila Matos

Coordenação da Educação a Distância

José Lopes Ferreira Junior

Coordenação Pedagógica

Marilene Cordeiro Barbosa Borges

Adaptação de Material

Ísis Vieira da Silva

Correção Ortográfica

Alécia Guimarães

Autor

Katarina Santiago

Usina Pernambucana de Inovação

Presidência compartilhada entre a Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI), e a Secretaria de Planejamento e Gestão (SEPLAG)

Unidade Técnica, localizada na SECTI

Instância Colegiada e de Assessoria, formadas por: SECTI e da SEPLAG, Secretaria de Administração (SAD), Secretaria de Desenvolvimento Econômico (SDEC), Secretaria da Controladoria Geral do Estado (SCGE), Agência Estadual de Tecnologia da Informação (ATI), Universidade de Pernambuco (UPE), e Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia de Pernambuco (FACEPE)

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES**Secretário**

Marcelo Andrade Bezerra Barros

Secretária-executiva de Educação Integral e Profissional

Maria de Araújo Medeiros Souza

Gerente-geral de Educação Profissional

George Bento Catunda

Gestora de Educação a Distância

Renata Marques Otero

Coordenação-executiva | Escola Técnica Estadual Professor**Antônio Carlos Gomes da Costa**

Manoel Vanderley dos Santos Neto

Coordenação de Design Educacional

Deisiane Gomes Bazante

Adaptação de Material -SEEPE

Deisiane Gomes Bazante

Diagramação

Renato Rodrigues de Aquino

Audiodescrição

Sunnye Rose Gomes

Normalização e catalogação

Hugo Carlos Cavalcanti | CRB4 - 2129

Material produzido em parceria entre o Centro de Formação dos Servidores e Empregados Públicos do Poder Executivo Estadual – CEFOSPE e a Secretaria Executiva de Educação Integral e Profissional – SEIP.

Novembro 2021



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
1 - Conceito de Inovação.....	5
1.1 - Diferença entre descoberta, invenção e inovação.....	5
1.2 - Tipos de Inovação.....	6
1.3 - Graus de Inovação.....	8
2 - Ecossistema de Inovação	9
2.1 - Conceito de Ecossistema de Inovação.....	9
2.2 - Atores (tripla hélice e organizações intermediárias), interações e espaço de inovação	10
2.3 - Sistema Pernambucano de Inovação – SPIN e a Rede Pernambucana de Inovação – REPE	11
2.4 - Usina Pernambucana de Inovação	12
3 - Como o Estado Inova?	13
3.1 - O papel do estado neste rolê.....	13
3.2 - Inovação pelo lado da oferta	14
3.3 - Inovação pelo lado da demanda	14
4 - Propriedade Industrial e Propriedade Intelectual.....	15
4.1 - Patente (invenção, modelo de utilidade, melhoria).....	15
4.2 - Marca/Desenho Industrial	16
4.3 - Indicação geográfica.....	16
CONCLUSÃO	18
REFERÊNCIAS	19
MINICURRÍCULO	20

INTRODUÇÃO

Olá, Gente! Tudo bem com vocês? Sejam bem-vindas e bem-vindos!

Você começa agora uma jornada que tem como propósito te ajudar a pensar sobre o que é inovação e como ela está presente no setor público. De maneira mais específica você vai:

- Entender o conceito, os tipos e os graus de inovação;
- Assimilar o que é um ecossistema de inovação, seus atores, ambiente e interações;
- Conhecer o Sistema Pernambucano de Inovação – SPIN, a Rede de Ecossistemas de Pernambuco – REPE e a Usina Pernambucana de Inovação;
- Compreender como o Estado pode inovar pelo lado da oferta e pelo lado da demanda;
- Entender a importância das patentes e da propriedade intelectual no processo de inovação no setor público.

A partir dessa proposta organizamos o módulo em quatro Unidades.

Na **Parte 1** – Conceito de Inovação – serão expostos os conceitos de inovação, a diferença entre descoberta, invenção e inovação e os tipos e graus de inovação.

Na **Parte 2** – Ecossistema de Inovação - serão expostos os conceitos de ecossistema de inovação, atores e interações e ambientes de inovação. Além disso, mostraremos como funcionam o Sistema Pernambucano de Inovação a Rede Pernambucana de Inovação e a Usina Pernambucana de Inovação.

Na **Parte 3** – Como o Estado Inova? – Vamos entender o papel do Estado na inovação pelo lado da oferta e pelo lado da demanda.

Parte 4 – Patente e Propriedade Intelectual – vamos compreender os tipos de patentes (invenção, modelo de utilidade e melhoria), as marcas e a indicação geográfica.

1 - Conceito de Inovação

Quando um cientista faz uma descoberta em sua área de estudo ele necessariamente está inovando? Quando Santos Dumont projetou um modelo de avião, ele estava inovando? Quando um cientista de dados desenvolve uma plataforma de inteligência de dados, ele está inovando? Afinal, o que é inovação?

1.1 - Diferença entre descoberta, invenção e inovação

Vamos começar a pensar o conceito de inovação a partir da diferença entre **descoberta, invenção e inovação**, já que esses conceitos são frequentemente confundidos.

Algo é descoberto quando, até então, ele é desconhecido. Em 1806, na tentativa de explicar algumas leis que envolviam massas de substâncias químicas, o químico inglês, John Dalton (1766 – 1844) propôs uma teoria atômica que pode ser assim resumida: a matéria é formada por átomos. O cientista, usando método científico, descobriu o átomo. Esse fato foi **amplamente difundido na sociedade e reconhecido por outros cientistas**. Dalton fez uma **descoberta**.

Já a invenção passa pela criação de um construto físico ou um **protótipo**. Santos Dumont, por exemplo, em 1996, projetou e construiu o primeiro modelo do que hoje conhecemos como avião: o 14 Bis.

Por fim, a inovação é algo novo que vai para o mercado, isto é, que se compra e se vende. O agente básico da inovação é a empresa. O algo novo precisa, portanto, gerar negócio. O computador, o filtro de água (com vela), o container, entre outros, são exemplos de inovação.

Assim, enquanto a descoberta está ligada a um novo conceito físico ou científico, a invenção passa por um construto físico e intelectual e a inovação é um conceito econômico e social. Algo inovador precisa ir para o mercado, gerar negócio e ser validado pela sociedade a partir do consumo. A tabela abaixo resume a diferença.

Conceito de inovação



Figura: 01 – Descoberta x Invenção x Inovação

Fonte: Apostila do Curso Gestão da Inovação - VEDUCA.

Descrição da Imagem: imagem que mostra uma tabela com os principais pontos que diferenciam a descoberta, da invenção e da inovação.

Em resumo, a descoberta gera um novo conhecimento, a invenção gera novo conhecimento e um construto físico (protótipo) e a inovação gera novo conhecimento, protótipo e comercialização do produto. Portanto, se um cientista faz uma descoberta que não evolui para um protótipo e um produto comercializável, ele está apenas descobrindo e não inovando. Da mesma forma, se um inventor não desenvolve seu protótipo para gerar um produto comercializável, ele está apenas inventando e não inovando.

Notem que, até agora, associamos o conceito de inovação à geração de negócio, à compra e venda, a produtos comercializáveis e a empresas. Todos esses conceitos estão relacionados ao setor privado. Além disso, demos exemplos apenas de inovações de produtos. Fizemos isso para que você entenda com mais clareza a diferença entre o que é descobrir, o que é inventar e o que é inovar. No entanto, o conceito de inovação envolve outros aspectos organizacionais.

Uma inovação pode ser entendida como a implementação de um **produto** (bem ou serviço) novo ou significativamente melhorado, ou um **processo**, ou um novo **método de marketing**, ou um novo **método organizacional** nas práticas de negócios, na organização do local de trabalho ou nas relações externas. (Manual OSLO, 3ª edição, 2005, p. 55).

1.2 - Tipos de Inovação

Segundo o Manual de Oslo, existem 4 tipos de inovação: de produto, de processo, de marketing e organizacional.

Uma inovação de **produto** é a introdução de um **bem ou serviço novo ou significativamente melhorado** no que concerne a **suas características ou usos previstos**. Incluem-se melhoramentos significativos em **especificações técnicas, componentes e materiais, softwares incorporados, facilidade de uso ou outras características funcionais**.

Como exemplos de novos produtos, podemos citar o microprocessador, as câmeras digitais e tocadores de MP3.

Uma inovação de processo é a implementação de um **método de produção ou distribuição novo ou significativamente melhorado**. Incluem-se mudanças significativas em **técnicas, equipamentos e/ou softwares**.

Um exemplo de novos métodos de produção é a introdução de novos equipamentos de automação em uma linha de produção. Um exemplo de um novo método de distribuição é a introdução de um sistema de rastreamento de bens por código de barras.

Uma inovação de marketing é a implementação de um novo método de marketing com mudanças significativas na concepção do produto ou em sua embalagem, no posicionamento do produto, em sua promoção ou na fixação de preços.

Um exemplo de inovação de **marketing em design de produto** é a implementação de uma mudança significativa no estilo de uma linha de móveis para dar-lhe uma nova aparência. Um exemplo de inovação de **marketing em posicionamento de produtos** é a introdução pela primeira vez do canal de vendas diretas. Um exemplo de marketing em promoção de produtos é o desenvolvimento e a introdução de um símbolo fundamentalmente novo para uma marca.

Uma inovação organizacional é a implementação de um novo método organizacional nas práticas de **negócios da empresa**, na **organização do seu local de trabalho** ou em suas **relações externas**.

Um exemplo de inovação nos negócios é a implementação de novas práticas para melhorar o compartilhamento do aprendizado e do conhecimento no interior da empresa. Um exemplo de inovação no local de trabalho é a primeira implementação de um modelo organizacional que confere aos empregados de uma empresa maior autonomia na tomada de decisões e os encoraja a contribuir com suas ideias. Um exemplo de inovação nas relações externas é o estabelecimento de novos tipos de colaborações com organizações de pesquisa ou clientes.

1.3 - Graus de Inovação

Os graus de inovação, que em algumas literaturas são entendidos também como tipos de inovação dizem respeito à **o quão inovador é um produto, processo ou método**. Assim, uma inovação pode ser **incremental, radical ou disruptiva**

. Ainda não existem conceitos fundamentados para distinguir cada grau de inovação, mas podemos falar de algumas ideias que não são necessariamente precisas, mas que fazem sentido em uma organização. Vamos começar explicando a ideia do maior para o menor grau de inovação.

O maior grau de inovação é a inovação disruptiva. Este termo foi cunhado em 1997 por um professor de Harvard chamado Clayton Christensen em seu livro *“O Dilema da Inovação”*. **A inovação disruptiva começa em nichos de mercado (“franjas de mercado”)** até então não explorados pelas grandes corporações e vai tomando, pouco a pouco, maiores fatias deste mercado.

Ela acontece, em geral, em empresas pequenas (em geral, startups), já que as empresas grandes e tradicionais, conhecidas como empresas incumbentes, precisam de margem alta de lucro para compensar seus custos fixos que são altos em razão de seu tamanho. Assim, é mais difícil, para essas empresas, promoverem inovações disruptivas porque não existem dados que possam retratar o mercado e facilitar a decisão de lançar algo extremamente arriscado. Não estamos dizendo aqui que essas empresas não irão promover este tipo de inovação, mas que, quando o fazem, abrem uma filial menor, por exemplo, ou procuram um outro ambiente de inovação (conceito que veremos no próximo tópico), como parques tecnológicos para desenvolverem seus projetos.

Além disso, as **inovações disruptivas podem mudar a estrutura de competição em um mercado**. Uma empresa até então pequena, ao desenvolver uma inovação disruptiva, começa conquistando clientes dispostos a consumir aquele produto ou serviço inovador (os chamados *early adopters*) e conquista fatias de mercado, conquistando clientes das empresas tradicionais e obrigando essas empresas a mudarem sob pena de desaparecerem do negócio.

Um **exemplo de inovação disruptiva que, provavelmente, você conhece é a NETFLIX**. Ela era uma **empresa pequena**, fundada em 1997, na Califórnia, que ofertava locação de filmes em CD, através de um site, para um **público restrito** amante de filmes fora da categoria dos *blockbusters*. As pessoas recebiam os CDs em casa, através de um serviço de delivery. Com a chegada do serviço de *streaming*, a

NETFLIX muda seu modelo de negócio e se torna a plataforma que conhecemos hoje. A empresa **“varreu” do mercado** as locadoras de filmes.

A inovação radical **cria mercados ou estabelece uma ruptura em um mercado existente**. Um exemplo é a indústria de medicamentos. Em geral, os medicamentos são feitos quimicamente. Hoje, existe uma nova rota tecnológica para a elaboração de medicamentos que é a biotecnologia.

A inovação incremental se dá quando existe uma **melhoria significativa no que já existe**. O conceito do produto, processo ou método não muda, a ideia não muda, o mercado não muda. Por exemplo: podemos automatizar um processo para diminuir o custo de produzir um produto ou um serviço.

E aí? Você conseguiu entender os graus de inovação? Certamente, você notou que as ideias mostradas neste tópico dizem respeito ao privado. E no setor público? Como pensar graus de inovação no Estado? Esse será o tema do nosso exercício que está no fim desta unidade.



Oi, gente! A tarefa de vocês será pensar em 1 (um) exemplo de inovação incremental, 1 (um) exemplo de inovação radical e 1 (um) exemplo de inovação disruptiva no setor público. Pode ser em qualquer área.

2 - Ecossistema de Inovação

Olá, seja bem-vindo e bem-vinda a nossa segunda Unidade!

Agora que já sabemos sobre o conceito, o grau e os tipos de inovação vamos expor os conceitos de ecossistema de inovação, atores, interações e ambientes de inovação. Além disso, mostraremos como funcionam o Sistema Pernambucano de Inovação a Rede Pernambucana de Inovação e a Usina Pernambucana de Inovação. Vamos nessa?

2.1 - Conceito de Ecossistema de Inovação

Vamos começar pensando na palavra **ecossistema**. Na biologia, a palavra ecossistema significa um conjunto de comunidades que, aliadas a fatores externos, **colaboram entre si para a sobrevivência de todas**. O mesmo ocorre quando empresas de tecnologia, universidades, organizações não

governamentais, governo e sociedade, por exemplo, se unem para favorecer o crescimento da inovação e colaborarem umas com as outras. Assim, segundo Wang (2010), podemos entender ecossistema de inovação como um **sistema dinâmico**, composto por pessoas e instituições interconectadas, que são essenciais para estimular o desenvolvimento tecnológico e econômico, e compreende um conjunto de atores da indústria, academia, associações, órgãos econômicos, científicos e do governo em todos os níveis.

2.2 - Atores (tripla hélice e organizações intermediárias), iterações e espaço de inovação

Etzkowitz e Leydesdorff (2000) citam a tríplice hélice (**governo, academia e empresa**) como **atores do ecossistema**. Já Arantes (2014) e Ikenami, Garnica e Ringer (2016) acrescentam as **organizações não governamentais** como atores de um ecossistema de inovação e Teixeira et al. (2016) acrescenta a **sociedade civil**. Percebam que a tríplice hélice já deixou de ser tripla há muito tempo.

Além dos atores, existem, ainda, as **organizações intermediárias**. De acordo com Figueiredo e Figueiredo (2017), essas organizações facilitam inovações geradas por outras instituições, organizações ou indivíduos. Como exemplos, podemos citar: os **consultores** que auxiliam as organizações com gaps administrativos para inovação, as **agências de fomento** que disponibilizam recursos financeiros para projetos de inovação (em Pernambuco, temos a FACEPE), os **parques tecnológicos** que são verdadeiros “hotéis de projetos de inovação” das organizações e oferecem infraestrutura para prototipação e teste de solução (em Pernambuco, temos o PARQTEL), as **incubadoras de empresas de base tecnológica** que ajudam startups a se desenvolverem nos primeiros estágios do seu ciclo de vida (em Pernambuco, temos o Porto Digital) e as **aceleradoras** que ajudam startups em estágios mais avançados do seu ciclo de vida (em Pernambuco, temos o CESAR labs).

Todos esses atores e organizações intermediárias **interagem entre si**, de forma colaborativa, para promoção da inovação que deve ser entendida como um processo e não como um fim.

Os **espaços de inovação** são, segundo Baldoni (2015), uma área delimitada ou um empreendimento inserido na dinâmica urbana, que possui equipamentos e recursos humanos qualificados capazes de realizar atividades inovativas, por exemplo, os Parques Científicos, os Parques Tecnológicos, as Incubadoras de Empresas de Base Tecnológica (EBTs) e as Instituições Científicas e Tecnológicas (ICTs).

As **Instituições Científicas e Tecnológicas (ICTs)** são entidades cuja missão institucional, dentre outras, consiste em executar atividades de pesquisa básica ou aplicada de caráter científico ou tecnológico.

As **Incubadoras de Empresas de Base Tecnológica – EBTs** são prédios destinados a amparar o estágio inicial de empresas nascentes que se enquadram em determinadas áreas de negócios. Existe um ambiente empreendedor no qual são oferecidas facilidades para o crescimento de novas empresas além de assessoria na gestão técnica e empresarial e a possibilidade de serviços compartilhados. São mantidas por entidades governamentais, privadas, ICTs ou grupos comunitários.

Os **Parques Científicos** são áreas pertencentes à determinadas ICTs e sob sua gestão, com ocupação temporária via projetos em parceria ou incubação de empresas. As instalações de laboratórios são de uso temporário e/ou compartilhado e as tecnologias apresentam-se em fase de pesquisa exploratória.

Os **Parques Tecnológicos** são áreas públicas ou privadas sujeitas ao zoneamento definido pelo Plano Diretor, que possibilitam a instalação física permanente de laboratórios e a produção científica com alto conteúdo tecnológico, além do desenvolvimento de produtos e processos inovadores.

2.3 - Sistema Pernambucano de Inovação – SPIN e a Rede Pernambucana de Inovação – REPE

De acordo com a Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação de Pernambuco – SECTI (2019), o Sistema Pernambucano de Inovação – SPIN envolve a identificação do conjunto de fatores, funções e atores componentes que se dedicam à produção, apropriação, difusão e uso de inovações no estado. Os principais atores do SPIN estão distribuídos em sete categorias, encontradas em sistemas de inovação em geral: a) instituições científicas e tecnológicas (ICTs, compreendendo universidades e institutos públicos de pesquisa); b) centros privados de P&D; c) organizações “ponte” para interação e promoção da inovação nas empresas; d) organizações de financiamento e fomento à inovação; e) organizações de representação empresarial; f) empresas e outras iniciativas de atividade econômica; e g) ambiente regulatório e instituições relacionadas.

Para operacionalizar e fomentar a relação e integração dos atores do SPIN, bem como aumentar o grau de maturidade dos ecossistemas de inovação e empreendedorismo inovador do estado, a SECTI criou a Rede de Ecossistemas de Pernambuco – REPE. A REPE é definida como um ambiente de

integração, de cooperação recíproca, sistêmica, intersetorial e interdisciplinar, formado por instituições de ciência, tecnologia e inovação e entidades representativas do setor público, setor acadêmico, setor privado, terceiro setor e outros segmentos da sociedade do sertão ao cais que atuam diretamente ou indiretamente no campo da pesquisa, desenvolvimento, inovação – PD&I e empreendedorismo inovador com vistas ao desenvolvimento socioeconômico sustentável, alinhando, com as suas atividades, iniciativas e projetos.

2.4 - Usina Pernambucana de Inovação

Para garantir a conexão e articular os atores do SPIN com outros sistemas de inovação no Brasil e no mundo, as Secretarias de Ciência, Tecnologia e Inovação e Secretaria de Planejamento, Orçamento e Gestão criaram a Usina Pernambucana de Inovação. A Usina é um hub de inovação, isto é, um espaço virtual que garante a conexão de atores para promoção de inovação pública, seja ela a inovação social (aquela que afeta diretamente o cidadão, observada na política pública) ou a inovação governamental (aquela que afeta indiretamente o cidadão, observada dentro da organização pública).



Oi, gente! Respondam ao formulário com perguntas sobre ecossistema de inovação disponível em nossa sala virtual.

3 - Como o Estado Inova?

Olá, seja bem-vindo e bem-vinda a nossa terceira Unidade!

Agora vamos entender o papel do Estado no processo de inovação tanto pelo lado da oferta e pelo lado da demanda. Entender como o estado se comporta nesse “rolê” é fundamental para que nós, servidores públicos, possamos tomar decisões que impulsionem a inovação.

3.1 - O papel do estado neste rolê

Segundo a Constituição Federal, para assegurar o bem-estar social em um sistema econômico, o Estado deve garantir que todos e todas tenham condições mínimas para acessar direitos sociais básicos, entre eles o direito ao emprego e a uma renda fixa. Isso significa dizer que o Estado brasileiro tem um papel significativo no mercado, na sua regulamentação e no incentivo a novos negócios, capazes de gerar maior prosperidade econômica e social no país.

Dessa forma, o Estado pode atuar desde a **regulamentação do mercado**, por meio de leis, para evitar abusos nas relações entre trabalhadores (as) e empregadores (as) até o **incentivo direto a instalação de novos negócios** no país e a disponibilização de **crédito** para microempreendedores.

De acordo com Rauen (2020), as funções exercidas pelo governo em sua representação do Estado, por menores que sejam, alteram preços e a alocação de recursos nas economias. Toda **aquisição pública** e toda **regulamentação** influenciam, de alguma forma, a tomada de decisão dos agentes econômicos. Isso porque o volume de aquisição quase sempre é elevado e porque os regramentos, via de regra, devem ser seguidos por um grande contingente de pessoas e/ou instituições.

As ações do Estado, mesmo as mais rotineiras, são carregadas de sinalizações ao mercado que podem em última instância favorecer ou dificultar a demanda por determinados produtos ou serviços. A intervenção do Estado em um determinado mercado, afeta, direta ou indiretamente, preços, ociosidade, quantidades globais, rentabilidades e uma variada gama de outros indicadores financeiros empresariais. Em última instância, a demanda por inovações pode ser maior ou menor em função da forma pela qual o Estado atua (às vezes de forma inconsciente) nos mercados. De forma geral, o Estado impulsiona a inovação pelo lado da oferta e pelo lado da demanda.

3.2 - Inovação pelo lado da oferta

Tradicionalmente, as políticas de inovação têm sido mais associadas a instrumentos de oferta (linhas de financiamento em condições favoráveis, subvenção econômica, incentivos fiscais à pesquisa e ao desenvolvimento, a fundos para infraestrutura de instituições científicas e tecnológicas, a incubadoras e parques tecnológicos etc.). Essas políticas “empurram” o desenvolvimento tecnológico livre de empresas e institutos de pesquisa.

Em geral, as políticas de inovação pelo lado da oferta visam a inovações de produtos e de processos por meio de instrumentos (linhas de financiamento; subvenção econômica; incentivos fiscais a P&D; e infraestrutura especializada) cujo foco é o aumento dos dispêndios de P&D de empresas e ICTs. O quadro abaixo resume os tipos de política de inovação pelo lado da oferta.

3.3 - Inovação pelo lado da demanda

As políticas de inovação que atuam pelo lado da demanda, muito em voga atualmente na Europa, procuram usar o **mercado consumidor**, a **regulação** e as **políticas públicas de interação** para “puxar” o desenvolvimento tecnológico para uma ou outra trajetória.

A justificativa para utilização dessas políticas passa por duas razões principais, segundo Kaiser e Kripp (2010) *apud* Rauen (2020): 1) as políticas de inovação ainda se concentram principalmente em intervenções do lado da oferta, embora as concepções sobre a natureza sistêmica dos processos de inovação e desenvolvimento tecnológico destaquem a importância do lado da demanda, especialmente o conceito das relações usuário-produtor e 2) há uma demanda por conhecimentos e tecnologias, necessários para lidar com questões sociais (por exemplo, envelhecimento da população) e desafios globais (por exemplo, mudanças climáticas) que dificilmente serão criados exclusivamente pelo mercado.

O quadro abaixo apresenta uma tipologia das políticas de inovação pelo lado da demanda e seus principais instrumentos. Essa tipologia apresenta as seguintes categorias, conforme descritas a seguir: 1) Compras governamentais associadas a requisitos de PD&I. Nem todas as políticas de compras governamentais podem diretamente ser definidas como políticas de inovação pelo lado da demanda; 2) Suporte à demanda do setor privado (subsídios e incentivos à demanda; mobilização e informação; normalização; e apoio à interação usuário-produtor) e 3) Políticas de natureza sistêmica (políticas de clustering de usuários e cadeia de fornecedores e/ou de regulação de conteúdo local com requisitos associados à inovação de produtos e/ou processos).



As políticas de inovação pelo lado da demanda estão muito associadas aos conceitos de Estado empreendedor, bem como de P&D orientada à missão. Sobre esses dois últimos assuntos, sugere-se a leitura de MAZZUCATO, M. O Estado empreendedor: desmascarando o mito do setor público vs. setor privado. London: Portfolio-Penguin, 2014.



Agora que você já sabe tudo sobre inovação pelo lado da oferta e da demanda, diz aí pra gente como o órgão que você trabalha pode incentivar a inovação pelo lado da demanda.

4 - Propriedade Industrial e Propriedade Intelectual

Olá, seja bem-vindo e bem-vinda a nossa quarta Unidade! Alguém cansado por aí? Estamos na reta final. Nesta unidade, vamos conversar sobre o que é propriedade intelectual (patentes, marca / desenho industrial e indicação geográfica) e sobre propriedade intelectual.

E por que devemos aprender sobre isso? Porque projetos e ideias sem proteção estão livres para serem copiados ou utilizados por terceiros.

A Lei nº 9279 /96 (“**Lei da Propriedade Industrial**”) protege as invenções através das patentes, das marcas / desenhos industriais e das indicações geográficas.

4.1 - Patente (invenção, modelo de utilidade, melhoria)

É um título de propriedade temporária sobre uma **invenção** ou **modelo de utilidade** outorgado pelo Estado aos inventores. Com este direito, o inventor ou o detentor da patente tem o direito de impedir terceiros, sem o seu consentimento, de produzir, usar, colocar à venda, vender ou importar produto objeto da sua patente e/ou processo ou produto obtido diretamente por processo por ele patenteado. Em contrapartida, o inventor se obriga a revelar detalhadamente todo o conteúdo técnico da matéria protegida pela patente. Há três tipos de patentes existentes: patente de invenção, patente de modelo de utilidade e patente de melhoria.

Na patente de invenção, alguém inventa algo completamente inédito. Uma patente de modelo de utilidade é quando alguém enxerga uma outra utilidade para um produto ou processo diferente daquela que já existe.

4.2 - Marca/Desenho Industrial

Marca é todo sinal distintivo, visualmente perceptível, que identifica e distingue produtos e serviços, bem como certifica a conformidade deles com determinadas normas ou especificações técnicas. A marca registrada garante ao seu proprietário o direito de uso exclusivo no território nacional em seu ramo de atividade econômica. Ao mesmo tempo, sua percepção pelo consumidor pode resultar em agregação de valor aos produtos ou serviços.

Considera-se desenho industrial a forma plástica ornamental de um objeto ou o conjunto ornamental de linhas e cores que possa ser aplicado a um produto, proporcionando resultado visual novo e original na sua configuração externa e que possa servir de tipo de fabricação industrial.

4.3 - Indicação geográfica

As Indicações Geográficas se referem a produtos ou serviços que tenham uma origem geográfica específica. Seu registro reconhece reputação, qualidades e características que estão vinculadas ao local. Como resultado, elas comunicam ao mundo que certa região se especializou e tem capacidade de produzir um artigo/prestar um serviço diferenciado e de excelência.

Até agora, vimos os tipos de propriedade industrial, mas qual a diferença entre propriedade industrial e propriedade intelectual?

A propriedade intelectual é responsável por garantir que você tenha recompensa por suas criações próprias. Ela está fortemente ligada às invenções, relacionando-se mais estreitamente com obras artísticas, literárias, científicas, descobertas científicas, fonogramas etc. Ela compreende, dentre outros, o **direito autoral** e **propriedade industrial**. Como você pode perceber, a propriedade industrial é parte da propriedade intelectual. O órgão que registra a propriedade industrial no Brasil é o Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI).

O direito autoral, segundo a Lei nº 9610/98, diz respeito aos direitos dos autores e os eu lhe são conexos. Pelo direito de exclusividade, o autor é o único que pode explorar sua obra, gozar dos benefícios morais e econômicos resultantes dela ou ceder os direitos de exploração a terceiros.



Oi, gente! Assistam ao vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=0iXJKQCITU0> e respondam ao formulário sobre propriedade intelectual disponível em nossa sala virtual.

CONCLUSÃO

Eita! Chegamos ao fim do nosso bate-papo legal sobre inovação. Parabéns por ter chegado até aqui.

Inovação, gente, é a introdução de algo novo. Ela difere da descoberta e da invenção, conforme comentamos, difere da ciência (aliás, não precisamos, necessariamente dela para inovarmos) e difere da tecnologia da informação e comunicação – TIC (também não precisamos de TIC para termos um produto ou processo inovadores). Ela é necessária em qualquer organização (privada ou pública) para impulsionar o desenvolvimento econômico e promover a transformação social.

Você acabou de chegar em uma área de conhecimento extremamente interdisciplinar que vai te proporcionar uma nova visão de mundo. Continue conosco até o fim da viagem!

REFERÊNCIAS

ARANTES, J. T. Pesquisa mapeia principais atores e fluxos do sistema brasileiro de inovação. Agência FAPESP. São Paulo, 2014. Disponível em: <https://agencia.fapesp.br/pesquisa-mapeia-principais-atores-e-fluxos-do-sistema-brasileiro-de-inovacao/19037/>. Acesso em: 09 novembro de 2021.

BALDONI, Lucas. Espaços de inovação no Brasil: as incubadoras, icts, parques científicos e parques tecnológicos. Simpósio Internacional de Gestão de Projetos, Inovação e Sustentabilidade, 2015.

CHRISTENSEN, M. Clayton. O dilema da inovação. M.Books, 2011.

ETZKOWITZ, H.; LEYDESDORFF, L. The dynamics of innovation: from national systems and 'Mode 2' to a triple-helix of university-industry-government relations. Research Policy, v. 29, n. 22, p. 100-123. 2000.

FIGUEIREDO, Diego e FIGUEIREDO, Luís Henrique dos Santos. Intermediários de Inovação: o que são, quais funções desempenham e por que se deve distingui-los. Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração – ANPAD, 2017.

IKENAMI, R.; GARNICA, L. A.; RINGER, N. J. Ecossistemas de inovação: abordagem analítica da perspectiva empresarial para formulação de estratégias de interação. Revista de Administração, Contabilidade e Economia da Fundace, v. 7, n. 1, p. 162-174, 2016.

ORGANIZAÇÃO PARA COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO - OCDE. Manual de Oslo: diretrizes para coleta e interpretação de dados sobre inovação, 3ª edição, 2005.

RAUEN, André Tortato. Políticas de inovação pelo lado da demanda no Brasil. Brasília: Ipea, 2017.

SECRETARIA DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO – SECTI. Estratégia de Ciência, Tecnologia e Inovação para Pernambuco 2017-2022.

TEIXEIRA, C. S. et al. Ecossistema de inovação na educação de Santa Catarina. In: TEIXEIRA, C. S.; EHLERS, A. C. S.; SOUZA, M. V. (Org.). Educação fora da caixa: tendência para a educação no século XXI. 1. ed. Florianópolis: Bookess, 2015, v. 1.

WANG, J. F. Framework for university-industry cooperation innovation ecosystem: factors and countermeasure. In: Challenges in Environmental Science and Computer Engineering (CESCE), 2010 International Conference. IEEE, 2010. p. 303-306.

MINICURRÍCULO



Katarina Santiago

Economista, mestra e doutora em Engenharia de Produção pela UFPE. Gestora Governamental, Gerente de Estratégia para Inovação da Diretoria de Ambiente Legal e Estratégia para Inovação da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação de Pernambuco e Membro da Usina Pernambucana de Inovação.

Audiodescrição da figura: À esquerda, fotografia colorida, uma mulher branca, está em pé de braços cruzados. Possui os olhos castanhos, cabelo longo, preto. Veste blazer azul marinho, de manga longa e uma blusa vermelha por dentro. Ao fundo, ambiente claro.
Fim da audiodescrição.