

## Como se protegem as criações?

Os novos brinquedos, produtos, invenções, caixas, livros, pinturas, canções, programas de computador, jogos de vídeo, desenhos...



estão protegidos pela propriedade intelectual

O registo é essencial para proteger as criações, clarifica a quem pertence a OBRA ou o PRODUTO.

## Como funciona?

Em Portugal é necessário distinguir entre **propriedade industrial** e **propriedade intelectual**. Vamos a uma loja de brinquedos e vejamos alguns exemplos.

### PRODUTOS

### Propriedade Industrial



DIREITOS	PODESER REGISTRADO?	O QUE PROTEGE?	QUANTO TEMPO DURA A PROTEÇÃO?	VANTAGENS	EXEMPLO
Marca	SIM	A identificação dos produtos e da empresa	Pode ser renovada a cada 10 anos indefinidamente	A marca é a coisa mais valiosa numa empresa. Protege a empresa e os seus produtos da possibilidade de os concorrentes poderem usar marcas iguais ou semelhantes, confundindo os consumidores.	
Desenho	SIM	O aspeto exterior dos produtos	Entre 5 e 25 anos, dependendo do País	Exclusividade em usar um determinado design e impedir outros de o usarem.	
Patente	SIM	Novas invenções	20 anos	Vantagem competitiva única de 20 anos. Evita outros de fabricar, utilizar ou vender a invenção ou a tecnologia patenteada.	
Trade secret	NÃO	Conhecimentos técnicos da empresa	Não há registo. O desafio é manter o segredo!	Este conhecimento gera uma vantagem competitiva à empresa e produtos.	

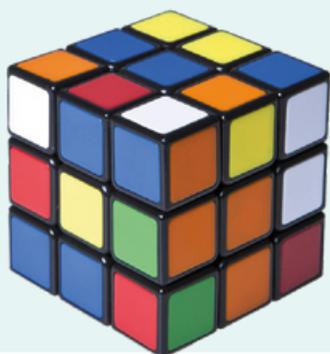
## OBRAS literárias e artísticas

## Propriedade Intelectual



DIREITOS	PODESER REGISTRADO?	O QUE PROTEGE?	QUANTO TEMPO DURA A PROTEÇÃO?	VANTAGENS	EXEMPLO
Copyright ou direitos de autor	⚠️ A obra é automaticamente protegida quando é criada. No entanto, aconselhável registá-la para poder provar mais facilmente a sua autoria.	Protege as criações artísticas (livros, pinturas, esculturas, textos de regras de jogo, etc.).	70 anos depois da morte do autor	Exploração da obra. Permite controlar, entre outros aspetos, a reprodução, a tradução, a distribuição e a venda. Benefícios económicos para o autor e a sua família. Reconhecimento do autor.	

## O caso do Cubo Rubik



*O Cubo Mágico ou Cubo de Rubik foi inventado nos anos 70 por Ernő Rubik, um professor de arquitetura húngaro, para ajudar os seus alunos a compreender os espaços tridimensionais. O Cubo Rubik tornou-se um dos brinquedos mais vendidos de todos os tempos, com mais de 300 milhões de unidades vendidas.*

### Como protegeram o brinquedo?

O Cubo de Rubik foi **patenteado** nos anos 70, mas após o fim do período de patente, foi protegido como marca tridimensional em 1999 na categoria de "puzzles tridimensionais", e a marca representava a forma.

Após alguns anos, esta marca foi contestada por outro fabricante que alegou que a marca era, na realidade, uma solução técnica e que só podia ser protegida por uma patente e não por uma marca.

## O que se pode fazer enquanto consumidor?

As decisões de compra tomadas pelos consumidores influenciam o que as empresas produzem.

Se os consumidores escolherem produtos originais, estão a apoiar as empresas que investem no desenvolvimento de produtos seguros para as crianças e para o ambiente.



Supported by:

