

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**

Com propriedade intelectual, o designer que criou o brinquedo ou jogo mais divertido do ano pode ter a proteção necessária para que outros não possam reproduzir seu brinquedo sem o seu consentimento.



Graças a esta proteção, as pessoas estão mais dispostas a trabalhar e esforçar-se por criar novos produtos e soluções que facilitem a nossa vida.

Como funciona?

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

PROPRIEDADE INDUSTRIAL

Marca: permite saber qual a empresa que fabricou o brinquedo.

A forma e o aspeto exterior dos produtos estão protegidos pelo **design industrial**.



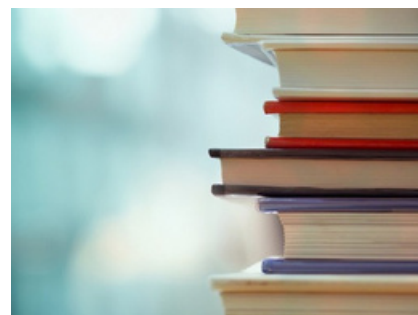
Patente. Os hoverboards que vemos atualmente provem do primeiro modelo que o inventor Shane Chen patenteou em 2012.



Segredo comercial. Sabiam qual é o segredo comercial mais bem guardado e famoso do mundo? É isso mesmo! A fórmula da Coca-Cola.

PROPRIEDADE INTELECTUAL

Os direitos de autor aplicam-se a criações literárias e artísticas originais, tais como música, livros, jogos de vídeo, filmes ou programas de computador.



Todos podemos ser autores de algo e, por isso, todos podemos ser titulares de direitos de autor. Porque quando criamos uma história ou fazemos um desenho, somos de facto os autores e as nossas criações estão automaticamente protegidas.

Sabiam que as regras de um jogo estão protegidas por direitos de autor?



O que pode fazer enquanto consumidor?

Enquanto consumidores e com as nossas escolhas, podemos ajudar a combater a contrafação e a impedir que produtos ilegais que representam um risco para a saúde das crianças, o ambiente e a economia cheguem ao mercado.

Pensem nisto, e ninguém comprasse brinquedos contrafeitos, faria sentido que os fabricassem e vendessem?



Conhecer para decidir



Supported by:

