

## **Normas de orientação para avaliação de projetos – Inovação Tecnológica**

Com a finalidade de atender aos pedidos de alguns coordenadores locais de pesquisa, visando auxiliar os pesquisadores na elaboração de projetos que tenham caráter inovador, o NIT (Núcleo de Inovação Tecnológica) da Unipampa compilou neste documento algumas definições que dizem respeito à Inovação e a Propriedade intelectual.

De acordo com a Lei da Inovação (Lei 13.243 de 2016), é considerado **Inovação, a introdução de novidade ou aperfeiçoamento no ambiente produtivo e social que resulte em novos produtos, serviços ou processos ou que compreenda a agregação de novas funcionalidades ou características a produto, serviço ou processo já existente que possa resultar em melhorias e em efetivo ganho de qualidade ou desempenho.**

Dessa forma, a Inovação pode acontecer em todas as áreas do conhecimento, seja nas ciências exatas, nas ciências da vida ou nas ciências humanas.

A inovação tecnológica parece simples de ser notada nas ciências exatas e também nas ciências da vida, porém, muitos pesquisadores questionam o que seria inovação nas ciências humanas. Para exemplificar, usaremos aqui o exemplo de uma aluna da UFRGS, bolsista CNPq na modalidade PIBITI, que recebeu o prêmio destaque de Iniciação Científica e Tecnológica em 2016, com o projeto *O uso da tecnologia de digitalização tridimensional na documentação e preservação de bens materiais instalados em espaços públicos.*

Cabe destacar que uma coisa inédita nem sempre é inovadora. Então, é importante refletir se o objeto do projeto é realmente inovador ou apenas um estudo inédito.

Para auxiliar, segue abaixo um recorte da Lei da Propriedade Intelectual – 9.279 de 1996.

“Art. 8º É patenteável a invenção que atenda aos requisitos de novidade, atividade inventiva e aplicação industrial”.

Art. 9º É patenteável como modelo de utilidade o objeto de uso prático, ou parte deste, suscetível de aplicação industrial, que apresente nova forma ou disposição, envolvendo ato inventivo, que resulte em melhoria funcional no seu uso ou em sua fabricação.

Art. 10. Não se considera invenção nem modelo de utilidade:

I - descobertas, teorias científicas e métodos matemáticos;

II - concepções puramente abstratas;

III - esquemas, planos, princípios ou métodos comerciais, contábeis, financeiros, educativos, publicitários, de sorteio e de fiscalização;

IV - as obras literárias, arquitetônicas, artísticas e científicas ou qualquer criação estética;

V - programas de computador em si;

VI - apresentação de informações;

VII - regras de jogo;

VIII - técnicas e métodos operatórios ou cirúrgicos, bem como métodos terapêuticos ou de diagnóstico, para aplicação no corpo humano ou animal; e

IX- o todo ou parte de seres vivos naturais e materiais biológicos encontrados na natureza, ou ainda que dela isolados, inclusive o genoma ou germoplasma de qualquer ser vivo natural e os processos biológicos naturais.

Art. 11. A invenção e o modelo de utilidade são considerados novos quando não compreendidos no estado da técnica.

§ 1º O estado da técnica é constituído por tudo aquilo tornado acessível ao público antes da data de depósito do pedido de patente, por descrição escrita ou oral, por uso ou qualquer outro meio, no Brasil ou no exterior, ressalvado o disposto nos arts. 12, 16 e 17.

(...)

Art. 13. A invenção é dotada de atividade inventiva sempre que, para um técnico no assunto, não decorra de maneira evidente ou óbvia do estado da técnica.

Art. 14. O modelo de utilidade é dotado de ato inventivo sempre que, para um técnico no assunto, não decorra de maneira comum ou vulgar do estado da técnica.

Art. 15. A invenção e o modelo de utilidade são considerados suscetíveis de aplicação industrial quando possam ser utilizados ou produzidos em qualquer tipo de indústria.