

Manual de Procedimento

**SOLICITAR REGISTRO DE
PROGRAMA DE COMPUTADOR
PARA A AGÊNCIA DE
INOVAÇÃO DO IFMT**



SUMÁRIO

1. SOBRE O PROCEDIMENTO.....	3
1.1. OBJETIVO E PRODUTOS.....	3
1.2. ESCOPO.....	3
1.3. GESTOR DO PROCESSO.....	3
1.4. PARTICIPANTES.....	3
1.5. GLOSSÁRIO.....	4
1.6. CONTROLES E INSTRUMENTOS NORMATIVOS (AMPARO LEGAL, LEIS, RESOLUÇÕES, NORMAS, PORTARIAS).....	4
1.7. RECURSOS NECESSÁRIOS.....	5
1.7.1. Equipamentos.....	5
1.7.2. Sistemas.....	5
1.7.3. Outros.....	6
2. PROCEDIMENTO.....	7
2.1. ATIVIDADE: PREENCHER O REQUERIMENTO.....	8
2.2. ATIVIDADE: ANALISAR O PROCESSO.....	8
2.3. ATIVIDADE: REALIZAR ANÁLISE DE VIABILIDADE DE REGISTRO.....	9
2.4. ATIVIDADE: REALIZAR REGISTRO NO SISTEMA E-SOFTWARE DO INSTITUTO NACIONAL DE PROPRIEDADE INTELECTUAL.....	10

1. SOBRE O PROCEDIMENTO

1.1. OBJETIVO E PRODUTOS

O processo: Solicitar registro de programa de computador para a Agência de Inovação do IFMT, tem como objetivo dar proteção legal para novos programas criados por servidores do IFMT, com base em trabalhos de pesquisas realizadas. Este processo terá como produto final um certificado de registro de programa de computador emitido.

1.2. ESCOPO

O processo terá início com o requisitante que deverá formalizar o pedido para a Agência de Inovação solicitando o registro do programa de computador, a Agência por sua vez fará análise do requerimento e encaminhará para análise do comitê avaliador para a propriedade intelectual/CAPI, se o parecer do comitê for favorável ao registro, deverá ser solicitado o pagamento para a Pró-reitoria de Administração/PROAD que realizará o pagamento para o Instituto Nacional de Propriedade Intelectual/INPI, a Agência de Inovação realizará o registro de depósito no INPI e após o aceite o Instituto emitirá um certificado de registro de programa de computador.

1.3. GESTOR DO PROCESSO

Coordenador(a) da Agência de Inovação

1.4. PARTICIPANTES

Nome	Setor	e-mail	Tel
Eliei Batista da Silva	Agência de Inovação/PROPES	Eliei.silva@ifmt.edu.br	65 3616-4183
Silvana Santos Cruz	Agência de Inovação/PROPES	Silvana.cruz@ifmt.edu.br	65 3616-4183
Renata Raizel Policarpo	Escritório de Gerenciamento de Processos/PRODIN	Renata.policarpo@ifmt.edu.br	65 3616-4126

1.5. GLOSSÁRIO

- PROPES: Pró-reitoria de Pesquisa e Inovação
- SUAP: Sistema Unificado de Administração Pública
- CAPI: Comitê Avaliador para a Propriedade Intelectual
- INPI: Instituto Nacional de Propriedade Intelectual
- SIAFI: Sistema Integrado de Administração Financeira do Governo Federal
- EGP: Escritório de Gerenciamento de Processos
- PRODIN: Pró-reitoria de Desenvolvimento Institucional

1.6. CONTROLES E INSTRUMENTOS NORMATIVOS (AMPARO LEGAL, LEIS, RESOLUÇÕES, NORMAS, PORTARIAS)

- Lei nº 9.609 de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências.
- Lei nº 9.610 de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.
- Lei nº 10.973 de 02 de dezembro de 2004. Dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências.
- Lei nº 13.243 de 11 de janeiro de 2016. Dispõe sobre estímulos ao desenvolvimento científico, à pesquisa, à capacitação científica e tecnológica e à inovação e altera a Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004, a Lei nº 6.815, de 19 de agosto de 1980, a Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, a Lei nº 12.462, de 4 de agosto de 2011, a Lei nº 8.745, de 9 de dezembro de 1993, a Lei nº 8.958, de 20 de dezembro de 1994, a Lei nº 8.010, de 29 de março de 1990, a Lei nº 8.032, de 12 de abril de 1990, e a Lei nº 12.772, de 28 de dezembro de 2012, nos termos da Emenda Constitucional nº 85, de 26 de fevereiro de 2015.

- Decreto nº 9.283 de 07 de fevereiro de 2018. Regulamenta a Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004, a Lei nº 13.243, de 11 de janeiro de 2016, o art. 24, § 3º, e o art. 32, § 7º, da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, o art. 1º da Lei nº 8.010, de 29 de março de 1990, e o art. 2º, caput, inciso I, alínea "g", da Lei nº 8.032, de 12 de abril de 1990, e altera o Decreto nº 6.759, de 5 de fevereiro de 2009, para estabelecer medidas de incentivo à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo, com vistas à capacitação tecnológica, ao alcance da autonomia tecnológica e ao desenvolvimento do sistema produtivo nacional e regional.
- Resolução do Consepe/IFMT nº 05 de 28 de fevereiro de 2020. Aprova o regulamento da Política Institucional de Ciência, Tecnologia e Inovação no âmbito do IFMT.
- Instrução normativa INPI/BR nº 099, de 08 de fevereiro de 2019. Disciplina o processo de registro eletrônico de programas de computador.
- Manual: Procedimento do processo de Depósito de Patente, Registro de Marca, Programa de Computador e Desenho Industrial. Agência de Inovação Tecnológica do IFMT. Abril/2020.

1.7. RECURSOS NECESSÁRIOS

1.7.1. Equipamentos

- Computadores
- Impressoras
- Telefone

1.7.2. Sistemas

- SUAP
- SIAFI
- E-software do Instituto Nacional de Propriedade Intelectual

1.7.3. Outros

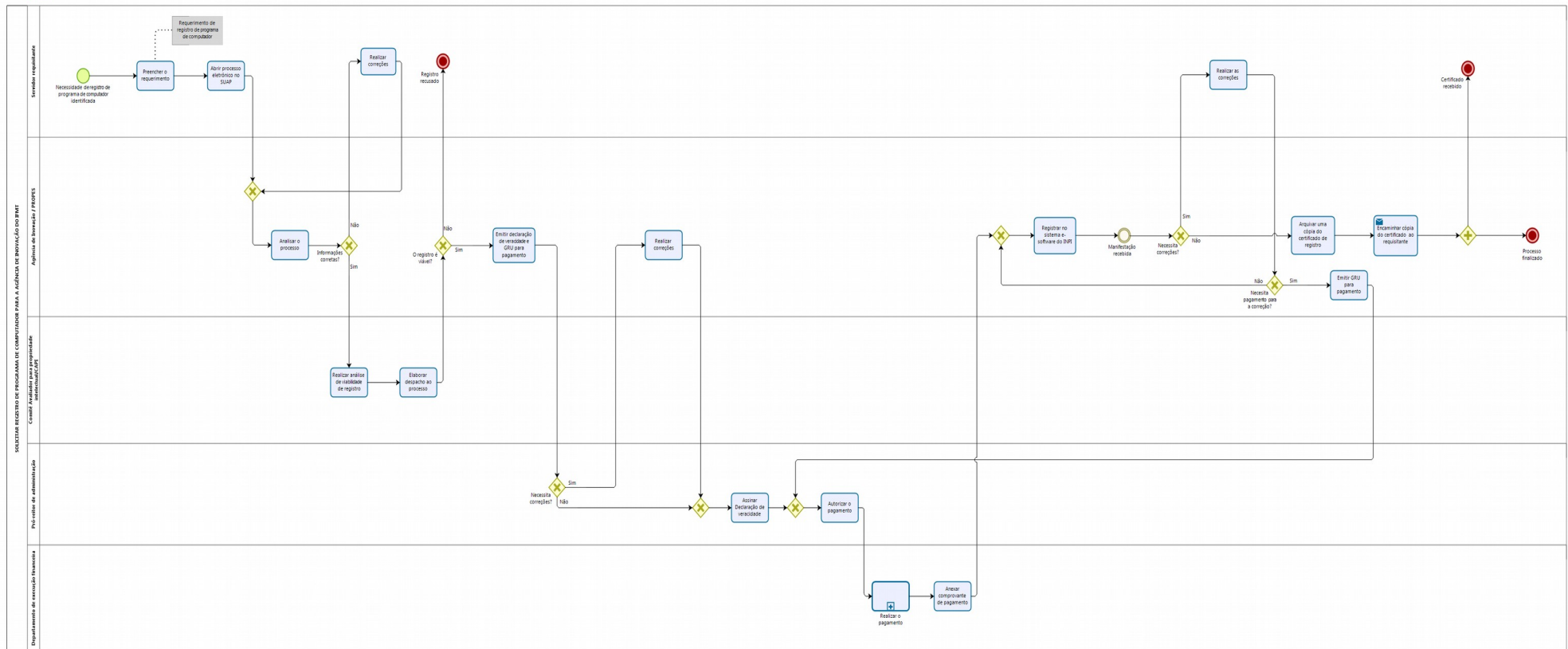
- Editores de Textos
- Planilhas

2. PROCEDIMENTO

egp ESCRITÓRIO DE GERENCIAMENTO DE PROCESSOS IFMT

INSTITUTO FEDERAL
 Mato Grosso
 Pró-Reitoria de
 Desenvolvimento Institucional

Nome do processo: Solicitar registro de programa de computador para a Agência de Inovação do IFMT.
 Envolvidos na modelagem: Eitel Balista da Silva, Silvana Santos Cruz e Renata Razez Paiva
 Gestor do processo: Coordenador(a) da Agência de Inovação
 Revisão: 001
 Data: 27.05.2020



2.1. ATIVIDADE: PREENCHER O REQUERIMENTO

Objetivo da atividade:

- O preenchimento do requerimento no sistema SUAP se faz necessário para formalizar o pedido de registro de programa de computador junto à Agência de Inovação do IFMT.

Responsável:

- Servidor requisitante

Entradas (Inputs, insumos) para atividade:

- Novo programa de computador desenvolvido e a necessidade de registro identificada.

Descrição das tarefas:

- 1) Preencher Documento eletrônico no SUAP (Requerimento de registro de programa de computador), assinar, coletar assinatura dos demais autores e por fim finalizá-lo.
 - a) **Tipo:** Requerimento
 - b) **Modelo:** Registro de programa de computador
- 2) Abrir processo eletrônico, vincular o requerimento preenchido e encaminhá-lo para a Agência de Inovação do IFMT

Tipo de processo: Agência de Inovação: Registro de Programa de Computador

Saídas (Outputs, Produtos) da atividade:

- Formalização de pedido realizada por meio do requerimento preenchido e processo aberto no sistema SUAP.

2.2. ATIVIDADE: ANALISAR O PROCESSO

Objetivo da atividade:

- Realizar uma análise prévia do processo, quanto ao atendimento da documentação necessária para pedido de registro de programa de computador, bem como o atendimento aos fundamentos básicos da legislação vigente.

Responsável:

- Agência de Inovação do IFMT

Entradas (Inputs, insumos) para atividade:

- Processo devidamente instruído.

Descrição das tarefas:

- 1) Receber o processo no SUAP;
- 2) Verificar o preenchimento do requerimento;
- 3) Verificar a documentação necessária;
- 4) Elaborar despacho para o Comitê Avaliador para Propriedade Intelectual
- 5) Informar o requisitante sobre o envio do processo ao Comitê e sobre a data da reunião.

Saídas (Outputs, Produtos) da atividade:

- Processo com despacho para o Comitê Avaliador para Propriedade Intelectual.

2.3. ATIVIDADE: REALIZAR ANÁLISE DE VIABILIDADE DE REGISTRO

Objetivo da atividade:

- Realizar análise quanto a viabilidade e a oportunidade econômica do programa de computador, quanto a possibilidade de divulgação, bem como da necessidade de adoção de medidas complementares para o registro do programa.

Responsável:

- Comitê Avaliador para Propriedade Intelectual/CAPI

Entradas (Inputs, insumos) para atividade:

- Processo devidamente instruído.

Descrição das tarefas:

- 1) Receber o processo no SUAP;
- 2) Realizar análises sobre o novo programa de computador;
- 3) Solicitar novas informações ou ajustes caso necessário;
- 4) Deliberar pelo registro ou não registro do programa de computador indicando os elementos impeditivos ou critérios de registro não atendidos;
- 5) Encaminhar o processo à Agência de Inovação.

Saídas (Outputs, Produtos) da atividade:

- Processo com a deliberação do Comitê Avaliador para Propriedade Intelectual/CAPI

2.4. ATIVIDADE: REALIZAR PAGAMENTO

- Ver subprocesso da Pró-reitoria de Administração.

2.5. ATIVIDADE: REALIZAR REGISTRO NO SISTEMA E-SOFTWARE DO INSTITUTO NACIONAL DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

Objetivo da atividade:

- Preencher formulário eletrônico no sistema E-software para formalizar o requerimento de registro de programa de computador junto ao Instituto de Propriedade Intelectual/INPI.

Responsável:

- Agência de Inovação do IFMT

Entradas (Inputs, insumos) para atividade:

- Processo devidamente instruído com a deliberação do CAPI e o comprovante de pagamento da GRU.

Descrição das tarefas:

- 1) Preencher formulário eletrônico no sistema E-software;
- 2) Enviar formulário preenchido ao INPI;
- 3) Encaminhar comprovante da petição ao requerente;
- 4) Aguardar manifestação do INPI;
- 5) Arquivar cópia do certificado de registro caso seja aprovado;
- 6) Encaminhar cópia do certificado ao requerente.

Saídas (Outputs, Produtos) da atividade:

- Programa de computador registrado, processo finalizado e cópia do certificado de registro entregue ao requerente.