



VALE INOVAR E VALE APRENDER: AÇÕES PARA DIFUNDIR A CULTURA DA INOVAÇÃO EM MEIO DIGITAL

Michely Correia Diniz^{1,2} Cátia Valéria dos Santos Passos Brito¹

¹ Núcleo de Inovação Tecnológica-NIT

¹ Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF – Petrolina/PE – Brasil

² Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação-PROFNIT

michely.diniz@univasf.edu.br

catia.valeria@univasf.edu.br

Resumo

A maneira como as inovações, ou seus assuntos relacionados, são comunicados a diferentes atores da sociedade são fatores importantes na rapidez com que a difusão – ou a disseminação – acontece. O uso de meios digitais, intensificado devido à pandemia, se mostrou como uma ferramenta efetiva de realizar a disseminação de informações que seriam limitadas de maneira presencial, permitindo a interação entre cientistas, profissionais, estudantes e entusiastas de várias partes do país e do mundo. Nessa ótica, o Núcleo de Inovação da UNIVASF (<https://portais.univasf.edu.br/nit>) procurou atuar fortalecendo as interações e sinergias, capilarizando a cultura da inovação em seus 07 campi, e também com a comunidade em geral. Este trabalho teve como objetivo apresentar as ações desenvolvidas no projeto Vale Inovar e Vale Aprender para fortalecer a cultura da inovação, lançando mão do YouTube, como forma de alcançar mais pessoas, devido a condição de pandemia da Covid-19.

Palavras-chave: YouTube; Universidade; NIT.

1 Introdução

A lei de Difusão da Inovação, publicada no livro *Difusão de inovações*, escrito por Everett Rogers em 1962, fornece explicações sobre lógica da adoção de novas ideias e práticas pelas pessoas ao longo tempo. A maneira como as inovações, ou seus assuntos relacionados, são comunicados a diferentes atores da sociedade, e as opiniões subjetivas relativas às inovações, são fatores importantes na rapidez com que a difusão – ou a disseminação – acontece.

Rogers (1962) enxerga a difusão e a adoção de inovação como diferentes, porém complementares. O processo de difusão seria um processo coletivo, dentro da sociedade, enquanto o processo da adoção seria individual (indivíduo ou organização). Sendo que a difusão seria uma ponte para que a adoção seja incorporada e aceita em um segmento da comunidade. Segundo o mesmo autor, alguns fatores influenciam na difusão de uma inovação: a) a inovação propriamente dita; b) os canais de comunicação usados; c) o tempo investido na difusão; e d) o segmento da sociedade no qual a inovação está sendo inserida.

Nessa ótica, o Núcleo de Inovação da UNIVASF (<https://portais.univasf.edu.br/nit>) procurou atuar fortalecendo as interações e sinergias, capilarizando a cultura da inovação em seus 07 campi, e também com a comunidade em geral.

O uso de meios digitais, intensificado devido à pandemia, se mostrou como uma ferramenta efetiva de realizar a disseminação de informações que seriam limitadas de maneira presencial, permitindo a interação entre cientistas, profissionais, estudantes e entusiastas de várias partes do país e do mundo. Atualmente, o *YouTube* é considerada a plataforma de maior distribuição de vídeos do mundo e no Brasil, e uma das com maior tráfego de usuários em busca de conteúdo (RELATÓRIO DIGITAL, 2021).

Este trabalho teve como objetivo apresentar as ações desenvolvidas no projeto Vale Inovar e Vale Aprender para fortalecer a cultura da inovação, lançando mão do *YouTube*, como forma de alcançar mais pessoas, devido a condição de pandemia da Covid-19.

2 Fundamentação Teórica

Entre os principais objetivos do NIT/UNIVASF, está a disseminação da cultura de inovação, promovendo ações de incentivo no ambiente acadêmico e produtivo, contribuindo com a independência tecnológica e o desenvolvimento cultural, econômico e social do Vale do São Francisco e do país (UNIVASF, 2018).

Como meta para o ano de 2021, o NIT/UNIVASF vem desenvolvendo ações de difusão da inovação tanto internamente dentro do quadro de servidores, técnicos e alunos, quanto para o público externo da UNIVASF através das ações Vale Inovar e Vale Aprender.

O projeto Vale Inovar engloba uma série de *lives* por meio digital através de canal próprio no *YouTube* chamado de UNIVASF inova. O projeto começou em fevereiro de 2021, e já conta com 08 *lives* públicas (Figura 1) de livre acesso. A iniciativa também conta com apoio da Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação (PRPPGI), e do Núcleo de Acessibilidade e Inclusão (NAI) da UNIVASF que propicia que a maioria dos temas tenha intérprete em Libras, atingindo também a comunidade surda. A inovação deve ser acessível para todos. As *lives* são realizadas nas duas últimas quintas-feiras de cada mês com a participação de especialistas nos variados temas em Inovação. Os participantes, que desejassem certificado de participação, inscreviam-se pelo Sistema de Gestão de Eventos (SGE) da UNIVASF. Por ser uma ferramenta de excelente divulgação e pela visibilidade, o canal no *YouTube*, UNIVASF inova conta atualmente com 352 inscritos.

Figura 1 – Edições do Vale Inovar realizadas até junho de 2021 com suas respectivas visualizações e tempo de duração.



Fonte: Autoria própria (2021)

Concomitante, o projeto Vale Aprender, conta com 07 vídeos de curta duração (Figura 2) (de até 5 minutos) sobre temas relacionados às *lives* com foco na Propriedade Intelectual, que foram editados por Igor Almeida Bastos, aprendiz de inovação, ainda na graduação, e que também auxiliou em alguns roteiros:

- Vale Aprender 1 – Código Hash
- Vale Aprender 2 – Propriedade intelectual conceitos gerais
- Vale Aprender 3 – Direito autoral
- Vale Aprender 4 – Registro de Programa de Computador
- Vale Aprender 5 – Patentes
- Vale Aprender 6 – Busca de anterioridade no banco de patentes do INPI
- Vale Aprender 7 – Marcas

Essas produções tinham o objetivo de abrir à chamada para os temas que seriam tratados nas *lives*, fornecendo um material de qualidade técnica e visual para reforçar os conceitos de Propriedade Intelectual.

Figura 2 – Capa de todos os vídeos do Vale Aprender produzidos até junho de 2021 com suas respectivas visualizações.



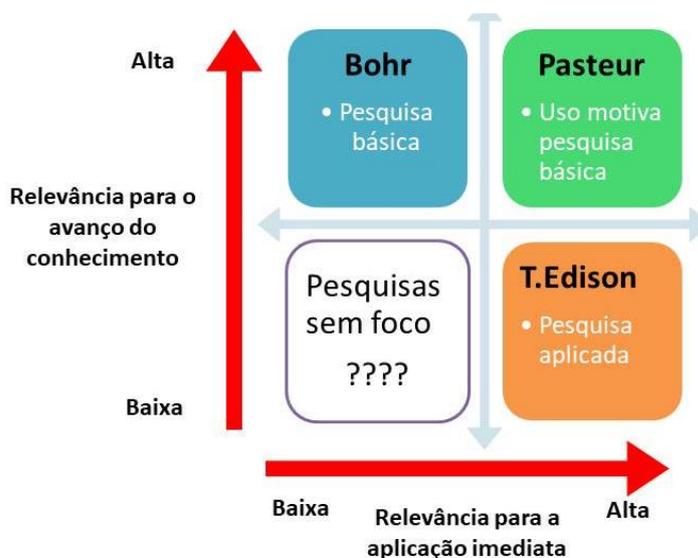
Fonte: Autoria própria (2021)

O Vale Inovar 1, com o tema **Universidade Empreendedora - negócios saindo da bancada**, contou com a palestra do Daniel Pimentel, Diretor da Emerge (<https://emergebrasil.in/>) consultoria de inovação, e mediação do Agente de Inovação do Campus UNIVASF Salgueiro Prof. Rodrigo Tamae.

A apresentação iniciou lembrando a aparente dicotomia entre Ciência Básica e Aplicada, intensamente discutida no livro Quadrante de Pasteur – A ciência básica e a inovação tecnológica de Donald E. Stokes. A obra traz a descrição da forma como as políticas públicas estão organizadas e dos conflitos presentes no meio acadêmico e nos setores representativos da sociedade. Além de levantar discussões sobre a carga da cultura institucional nas decisões políticas.

O Quadrante de Pasteur foi apresentado (Figura 3) numa analogia da realidade da pesquisa e da vocação dos cientistas do Brasil. Ele traz um modelo das diferentes dimensões que compõem o universo da ciência e tecnologia, utilizando as pesquisas de Pasteur como base por associar a pesquisa básica e aplicada, criando uma representação gráfica do eixo de pesquisa científica, com relevância para o avanço do conhecimento, associado ao eixo da pesquisa com relevância para aplicação imediata.

Figura 3 – Quadrante de Pasteur mostrando as dimensões que compõem o universo da ciência e tecnologia.



Fonte: Adaptado de Stokes (2005)

Na parte superior, lado esquerdo, quadrante azul, está Niels Bohr, como ícone da pesquisa básica pura com compromisso apenas na geração de conhecimento por si só; já no quadrante verde, ao lado, é posta a pesquisa básica motivada pelo uso, através de Pasteur, que estudava questões básicas com um olhar também na transformação em inovação, no qual está a maioria das pesquisas desenvolvidas na Academia; já no quadrante laranja inferior direito está a pesquisa puramente aplicada, representada por Thomas Edison que focava mais na aplicabilidade do que no conhecimento. O quadrante branco inferior esquerdo fica vazio na interseção de pesquisas sem foco definido e que não buscavam conhecimento básico e nem aplicabilidade. A analogia desse modelo pode auxiliar a categorização mais clara entre as várias dimensões que a pesquisa científica pode assumir, facilitando os esforços das políticas de financiamento público.

A palestra também enfatizou que as estruturas nas universidades, a cultura e programas de empreendedorismo e acesso à indústria são essenciais para a fundação de *startups* na Academia. Trouxe alguns estudos de caso de sucesso de transferência entre Academia e Empresa.

O engajamento dos ouvintes foi muito bom através de vários questionamentos e colocações pelos participantes no *chat Youtube*. Um desses questionamentos foi: *Existe uma forma de abordagem com a indústria? Se a fonte está na Universidade o que impede que tal projeto não seja visto, ou melhor, escolhido ?*

Dentre outras coisas, o palestrante destacou a busca ativa, ou seja, o interessado em colocar a pesquisa no mercado não ficar esperando “ser achado”, mas buscar ativamente empresas do Setor, potenciais *stakeholders* para vender o seu Projeto. O pesquisador brasileiro deve sair dos muros da Academia e buscar interações colaborativas.

O Vale Inovar 2, com o tema **Inovação nas Universidades. Como colocar em prática?**, contou com a presença de Patrícia Leal Gestic, Presidente da ii Intelligence for Innovation consultoria de inovação (<https://intelligenceforinnovation.com.br/>), e mediação do Agente de Inovação do Campus UNIVASF Petrolina Prof. Fernando de Aguiar Lemos.

A explanação foi voltada principalmente para as tecnologias que são geradas dentro das Universidades e que podem ser transferidas para o mercado para fins de novas oportunidades de emprego, competitividade e internacionalização. A palestrante enfatizou que fazer a Inovação acontecer depende de um conjunto de situações, de ferramentas, de oportunidades que devem estar em sinergia para que de fato se tenha resultados promissores.

Outro ponto importante abordado foi, o processo de prospectar parceiros, a participação em eventos que reúnam empresas, pesquisadores e sociedade promovem um ambiente propício para o desenvolvimento de negócios. Dessa forma, gerando mais oportunidades.

O Vale Inovar 3, com o tema **Direito Autoral: trabalhos, obras e redes sociais**, contou com a presença de Milla Pasan, Professora e produtora cultural, e mediação da Coordenadora de Propriedade Intelectual do NIT da UNIVASF, Cátia Valéria Passos.

A palestrante fez sua apresentação baseada em um E-book gratuito que foi fruto do seu Mestrado em Propriedade Intelectual, em que o conteúdo foi elaborado com uma linguagem clara, objetiva, acessível e visual com a finalidade de desmistificar o direito autoral.

Além de outros tópicos, foram abordadas as duas subsidiárias do direito autoral, sendo os direitos morais e os patrimoniais; esclarecendo que os direitos morais são aqueles ligados diretamente ao criador/autor da obra, não dá para vender ou deixar de lado. Os direitos patrimoniais são os que estão ligados à obra, então pode ser vendido, alugado ou doado, de acordo com o regulamentado pela Lei nº 9.610/98 (BRASIL, 1996).

O Vale Inovar 4, com o tema **Direito autoral: registro de programa de computador**, contou com a presença de Carlos Alexandre Fernandes Silva, chefe na Divisão de Registro de Programa de Computador e Topografia de Circuitos Integrados, do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), e mediação da Agente de Inovação do Campus de Ciências Agrárias, Profa. Cristiane Galhardo.

O palestrante ressaltou que o mundo atual é permeado por programas de computador, e que no Brasil o órgão oficial responsável pelo registro de computador é o INPI. Apresentou as principais características da Lei de Software (Lei 9.609/98), como a proteção automática da obra por 50 anos contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente à data de publicação ou na ausência desta a data de criação do *software*. O código fonte é sigiloso, só pode ser visto por ordem judicial ou a pedido do titular. Ratificou ainda, uma característica bem relevante que é a possibilidade de licenciamento e transferência de tecnologia do *software*. O palestrante comentou que o registro de programa de computador é opcional, contudo por ser um patrimônio significativo, o registro oferece maior segurança e respaldo.

O Vale Inovar 5, com o tema **Patentes: busca de anterioridade e noções de redação**, teve como palestrante o examinador de patentes do INPI Rodrigo Barbosa Ferraro, e mediação da Agente de Inovação do Campus UNIVASF Juazeiro, Polyane Santos.

A fala iniciada ressalta a importância da percepção da sociedade de que a Patente é uma rica fonte de informação tecnológica que pode direcionar novos desenvolvimentos de inovações. O palestrante menciona que a falta de conhecimento dos benefícios do uso desses documentos, dos bancos de dados apropriados, e sua abrangência, (Tabela 1) ainda são fatores limitantes para a adoção rotineira das patentes em alguns setores.

Tabela 1 – Principais bancos de dados para busca de patentes, sua abrangência e números totais de documentos até abril de 2021.

Banco de Dados	Abrangência	Número de documentos
Google Patents	Mundial	120 milhões
Espacenet (EPO)	Mundial	127.797.849
PatentScope (WIPO)	Mundial	95.214.872
INPI (Brasil)	Brasil	800.000
USPTO (EUA)	EUA	18 milhões
JPO (Japão)	Japão e outros	20 milhões (JP)
CNIPA (China)	China e outros	25 milhões (CN)
KIPO (Coreia do Sul)	Coreia do Sul	6 milhões

Fonte: INPI (2021)

Durante a apresentação foram abordados muitos elementos técnicos sobre como fazer uma busca de anterioridade efetiva e alguns gargalos que dificultam uma boa redação de um documento de patentes.

O INPI publicizou suas estatísticas sobre o depósito de patentes no período de 2014 a 2019, que dos 25 maiores depositantes de produtos ou serviços, 19 são instituições de educação superior públicas, configurando que as Universidades estão liderando com 76% o *ranking* brasileiro do depósito de patentes (AGÊNCIA BRASIL, 2021).

No período de janeiro-junho de 2021, entre os 2.141 depósitos de patentes de invenção, efetuados por residentes, a categoria de pessoas físicas respondeu por 906 depósitos ou 42% do total. As instituições de ensino e pesquisa e governo tiveram 488 ou 23% dos depósitos; empresas e médio e grande porte (482 ou 23%); e Micro Empreendedor Individual - MEI, microempresa e Empresa de Pequeno Porte - EPP (234 ou 11%) (BOLETIM MENSAL INPI, 2021).

Esses números revelam duas direções, se de um lado, o protagonismo das universidades públicas confirma sua excelência científica e de seus pesquisadores; de outro, a participação ainda tímida do setor privado suscita preocupações sobre o futuro da inovação no país.

A mais recente edição, publicada em 2020, do Índice Global de Inovação (IGI, 2020) traz o Brasil na 62ª posição entre 131 economias. O país perde para todas as nações do BRICS, bloco formado por economias em desenvolvimento que incluem Rússia, Índia, China e África do Sul, além do Brasil. Em contrapartida, o Brasil ocupa o 28º lugar no *ranking* de qualidade de seus pesquisadores, sendo o 24º na produção de artigos e pesquisas citáveis, indicando bom potencial científico.

Ter uma patente concedida não é garantia de comercialização de produto. Por isso, a articulação dos diversos atores do ecossistema de inovação é primordial para que a patente seja aplicada à sociedade, trazendo retornos financeiros. Para isso, a aplicação do Modelo da Hélice Quíntupla (Academia, Indústria, Governo, Sociedade e Ambiente), proposto por Carayannis *et al.*, 2012, é urgente e necessário.

O Vale Inovar 6, com o tema **Patentes de invenções implementadas por programas de computador**, teve como palestrante o analista de patentes do INPI, Rodrigo de Paula Pereira, e mediação do Agente de Inovação Campus Paulo Afonso, Fagner Gil.

Muitas pessoas não conhecem esse tipo de patente, e que há diretrizes específicas para esse tipo de pedido no INPI. O palestrante iniciou destacando as diferenças entre o registro do programa de computador e a patente de invenção de métodos ou processos implementados por programas de computador. Visto que, o registro de programa de computador protege apenas contra cópia do código. Já a patente pode proteger o conceito inventivo, pode proteger a funcionalidade.

Ainda sobre as diferenças, salientou que o registro do programa de computador quando é solicitado ao INPI, o código *hash* fornecido não é revelado; no caso da patente, um dos requisitos para concessão da patente é a divulgação completa do conteúdo do invento.

O conceito de atividade inventiva foi ressaltado, pois a simples automação de um processo manual por uma invenção implementada por computador não possui atividade inventiva.

O Vale Inovar 7, com o tema **Registro de Marcas no Brasil**, teve como palestrante a analista de marcas do INPI, Ilane Magalhães Silva, e mediação da Coordenadora de Propriedade Intelectual do NIT da UNIVASF, Cátia Valéria Passos.

A analista ressalta que os produtos oferecidos e os serviços prestados pelas empresas, para serem reconhecidos pelo consumidor, precisam ser identificados por um sinal que os diferencie dos seus concorrentes. Esse sinal seria a Marca, que é o elemento pelo qual o consumidor estabelece laços de confiança com os produtos os serviços.

O principais tópicos abordados nessa *Live* que teve em torno de uma hora de engajamento dos participantes, tamanho era o interesse como comentários e questionamentos, foram:

1. Introdução Função, conceito, registrabilidade, natureza e apresentação
2. Normas e princípios aplicáveis
3. Sinais não registráveis (casos de maior erro)
4. Risco de confusão por semelhança (gráfica, fonética, ideológica) por reprodução (total, parcial, com acréscimo)
5. Afastamento do risco de confusão Impressão de conjunto e Teoria da distância Marcas compostas por elementos desgastados e Marcas evocativas
6. Classificação de Nice
7. Afinidade mercadológica
8. Fluxograma do pedido de registro de marca
9. Manutenção ou Perda dos direitos
10. Valores
11. Parte prática

Os depósitos acumulados de marcas no INPI, no período julho/2020-junho/2021, totalizaram 341.641 pedidos, um aumento de 41,9% sobre o período anterior (240.733). Foram depositados só no período janeiro-junho de 2021, 173.771 pedidos de marcas. Desses, depositantes de 89 países solicitaram proteção para suas marcas. O Brasil foi responsável por 95% dos pedidos e os dos Estados Unidos, por 2%. Entre os 165.912 depósitos de marcas efetuados por residentes, em janeiro-junho de 2021, destacaram-se as seguintes categorias: Micro Empreendedor Individual- MEI, microempresa e Empresa de Pequeno Porte- EPP com 82.686 pedidos ou 50% do total; pessoas físicas (47.922 ou 29%) e empresas de médio e grande porte (31.845 ou 19%) (BOLETIM MENSAL INPI, 2021).

A Marca pode adquirir valor superior a todo o imobilizado que uma empresa possui, constituído-se em seu principal patrimônio e, portanto, sua gestão dever ser estrategicamente pensada e cuidada. Através de estratégias de *marketing*, é possível incutir num produto um elo afetivo, dinâmico e diversificado com sua marca, conquistando a opção de compra pelos consumidores (TARSIANO E NAVACINSK, 2004).

O Vale Inovar 8, com o tema **Blockchain: propriedade intelectual e modelo de negócios**, contou com Kissila Santos, curadora do Inova Direito e Consultora em Propriedade Intelectual e com Daniel Cavaretti, empreendedor, advogado e Co Fundador do G10 Favelas (Bloco de líderes das 10 maiores favelas do Brasil e de Empreendedores de Impacto). A mediação foi do Agente de Inovação do Campus UNIVASF Salgueiro Prof. Rodrigo Tamae.

A primeira fala foi de Kissila Santos que teceu comentários introdutórios sobre transações/negociações, e em como o *blockchain* está revolucionando esses processos através da simplicidade e maior segurança. Também analisou as diferenças entre a proteção da propriedade intelectual no modelo atual e no *blockchain*.

A *International Business Machines Corporation*, mais conhecida por IBM, em seu sítio digital focado apenas em *blockchain* (<https://www.ibm.com/br-pt/topics/what-is-blockchain>) define o termo como:

Blockchain é um livro-razão compartilhado e imutável que facilita o processo de registro de transações e o rastreamento de ativos em uma rede empresarial. Um *ativo* pode ser tangível (uma casa, um carro, dinheiro, terras) ou intangível (propriedade intelectual, patentes, direitos autorais e criação de marcas). Praticamente qualquer item de valor pode ser rastreado e negociado em uma rede de *blockchain*, o que reduz os riscos e os custos para todos os envolvidos.

A fala seguinte de Daniel Cavaretti reforça o *blockchain* como uma forma alternativa e segura de modelar negócios, de rastreabilidade de produtos e de informações. Ele trouxe um caso prático no qual ele faz parte da plataforma *e-solidar* (<https://www.esolidar.com/?locale=pt>), que envolve tecnologias sociais, através de uma célula de negócios, que se utiliza do *blockchain* para captar recursos de pessoas interessadas (doadores) em ajudar outras pessoas (receptores), permitindo uma conexão direta e segura sem intermediação.

A rede *blockchain* funciona como uma corrente formada por uma série de blocos criptografados, no qual são armazenadas as informações. Toda informação agregada na *blockchain* não pode ser modificada. O primeiro bloco da rede gera uma chave para o segundo a partir das informações contidas nele, e assim sucessivamente. Assim, o último bloco da *blockchain* contém a totalidade das informações desde o primeiro bloco até o último (Figura 4) (BRAISCOMPANY, 2021)

Figura 4 – Funcionamento da rede *Blockchain*. Tema do Vale Inovar 8.



Fonte: Renan Lima/Braiscompany (2021)

No meio digital, e mais especificamente na plataforma *YouTube*, o botão curtir, simbolizado pelo símbolo de “legal” ou “joinha” feito com a mão, é uma ferramenta fundamental para que o vídeo atinja mais pessoas, já que basicamente ele significa que o usuário está dizendo que aquele conteúdo tem qualidade. O *like* é um dos “certificados de qualidade” para que um conteúdo seja espalhado para mais pessoas na plataforma (RUSSO, 2018). Outras interações registradas são comentários via chat do *YouTube*.

Os 08 vídeos do Vale Inovar no total contaram com 2.021 visualizações, 366 curtidas, e diversos comentários e interações via chat. A Figura 5 mostra a nuvem de 454 palavras mais citadas nesses 08 chats.

Figura 5 – Nuvem de palavras em forma de “like” ou “joinha” de todos os comentários e participações do público das 08 *lives* através do chat do *YouTube*. O tamanho das palavras reflete a frequência de uso. Palavras maiores foram mais citadas que as palavras menores.



Fonte: Autoria própria (2021)

3 Considerações Finais

O Vale Inovar e Vale Aprender são ações que continuam em andamento, e já têm programados outros temas, baseados em formulários de avaliação do evento que os participantes preenchem no momento da *live*. Além das interações no chat do *YouTube*, conforme apresentado, o retorno dos participantes pela avaliação tem sido muito positivo, também na solicitação de temas que a comunidade tem mais dúvidas. O tema de *blockchain* e de patentes, por exemplo, foram oriundos de demandas da audiência do canal UNIVASF inova. A vantagem desse conteúdo estar gravado e disponível permite que ele seja acessado, por quem não tenha conseguido participar ao vivo, e revisto a qualquer momento, ajudando a consolidar conhecimentos.

É inegável a necessidade de disseminação da cultura da inovação, e as mídias sociais têm se tornado uma das principais ferramentas de ampliação de alcance. A interatividade com profissionais que atuam na área promovida por meio de curtidas, chats e compartilhamentos impulsiona a sensibilização e difusão da inovação, fortalecendo gradualmente a cultura no nosso país para um Estado realmente inovador num futuro mais próximo.

Agradecimentos

A todos os participantes desses projetos sejam ouvintes, intérpretes, organizadores e palestrantes, e à Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação (PRPPGI), Núcleo de Acessibilidade e Inclusão (NAI) da UNIVASF; Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI); EMERGE – Consultoria de Inovação; ii Intelligence for Innovation; Inova Direito; WePi – Propriedade intelectual.

Referências

- AGÊNCIA BRASIL. **À frente do setor privado, Universidades públicas lideram patentes no Brasil.** Disponível em <https://correiodoestado.com.br/cidades/registro-de-patentes-por-universidades-no-brasil/387881> Acesso em 15 jul. 2021.
- BOLETIM MENSAL DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL: **estatísticas preliminares.** Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI). Rio de Janeiro, v.6, n.7 p. 1-19, julho 2021. Disponível em https://www.gov.br/inpi/pt-br/aceso-a-informacao/pasta-x/boletim-mensal/arquivos/documentos/boletim-mensal-de-propriedade-industrial_14-07-2021.pdf Acesso em 15 jul. 2021.
- BRAISCOMPANY. **Blockchain: quais os segredos da tecnologia mais segura do mundo?.** Disponível em <https://g1.globo.com/pb/paraiba/especial-publicitario/braiscompany/braiscompany/noticia/2021/04/07/blockchain-quais-os-segredos-da-tecnologia-mais-segura-do-mundo.ghtml> Acesso em 15 jul. 2021.
- BRASIL. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. **Regula os direitos e obrigações relativos à propriedade industrial.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19279.htm. Acesso em: 19 jul. 2021.
- CARAYANNIS, E. G; BARTH, T. D; CAMPBELL, D. F. J. **The Quintuple Helix innovation model: global warming as a challenge and driver for innovation.** Journal of Innovation and Entrepreneurship, v. 1, n. 2, p. 1-12, 2012.
- INDÍCE GLOBAL DE INOVAÇÃO, 2020. Disponível em https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_gii_2020.pdf Acesso em 15 jul. 2021.
- RELATÓRIO DIGITAL. 2021. **Plataformas mais usadas no mundo.** Disponível em <https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2021-brazil-january-2021-v01> Acesso em 17 jul. 2021.
- ROGERS, E. M. **Diffusion of Innovations**, 1th Edition 1962.
- RUSSO, V. **Qual é a importância do like no YouTube?** 2018. Disponível em <https://influu.me/blog/qual-e-a-importancia-like-no-youtube/> Acesso em 10 jul. 2021.
- STOKES, D.E. **O quadrante de Pasteur: a ciência básica e a inovação tecnológica.** Campinas: Unicamp; 2005.
- TARSITANO, P.R; NAVACINSK, S.D.G. Marca: patrimônio das empresas e diferencial dos produtos. **Comunicação & Sociedade.** São Bernardo do Campo: PósCom-Umesp, n. 41, p. 55-72, 1o. sem. 2004.
- UNIVASF. Política de Inovação. 2018. Disponível em <https://portais.univasf.edu.br/nit/nucleo-de-inovacao-tecnologica/documentos/politica-de-inovacao-univasf.pdf> Acesso em 08 jul. 2021.