



Aprendizagem baseada em jogos digitais.



Nossa principal finalidade:

Propiciar uma difusão lúdica, desenvolvendo habilidades e competências para uso de patentes.

Com isso, espera-se:

- trazer mais visibilidade para essa importante fonte de conhecimento;
- aumentar a qualidade dos pedidos de patentes nacionais;
- evitar o desperdício de dinheiro público em projetos mal fundamentados e;
- aumentar a qualidade de projetos submetidos a editais de inovação.

Objetivo geral:

Implementar o treinamento lúdico do uso de patentes como fonte de informação através da gamificação. Com isso, espera-se: trazer mais visibilidade para essa importante fonte de conhecimento; aumentar a qualidade dos pedidos de patentes nacionais; evitar o desperdício de dinheiro público em projetos mal fundamentados e; aumentar a qualidade de projetos submetidos a editais de inovação.



Esse jogo foi desenvolvido a partir da parceria entre a empresa Prospective e o CEET Vasco Coutinho com financiamento da FAPES.

“

Corrida por Patente” é um jogo digital de uma competição de corrida do tipo arrancada, com carros de épocas diferentes, podendo melhorá-los, participando de desafios sobre Patentes.

Dinâmica do jogo:

Vencer os desafios e adquirir moedas, as quais serão utilizadas para compra de carros com mais tecnologias, que serão capazes de vencer a corrida.

Desafio principal:

O quiz sobre patentes, considerado um recurso pedagógico para construção do conhecimento. Os outros desafios estão relacionados com segurança veicular e tecnologias - todas baseadas em patentes.



As eras do jogo:

Até 1930; entre 1930 e 1990; e; de 1990 até 2022. Através desses períodos será possível verificar a evolução dos carros, das tecnologias, além da própria estrutura do documento de patente e do gradual aumento do nível de dificuldade com o passar das eras.



Finalidade:

O orientador (professor), usará o jogo para introduzir o tema de propriedade industrial, especificamente patentes, para os alunos. A fábrica (quiz), ajudará a entender algumas questões, tais como: Qual a vantagem em se obter uma patente? Quem será o titular de uma mesma invenção? Além de dicas sobre realizar as buscas de patentes no INPI, conhecer a estrutura de um documento, saber identificar classificações, entre outras.



Processo de aprendizagem:

Acertos e erros. O orientador poderá auxiliar nas correções, dúvidas e incluir novas abordagens pertinentes sobre o assunto.



No jogo é possível:

Alterar personagem que representa cientista/pesquisador(a) e cor dos carros através do ícone “pintura”.

No jogo é necessário:

Realizar o login de cada usuário indicando nome, e-mail e instituição (para assim será gerar o ranking das maiores pontuações.)



Primeira era (até 1930)

Fase inicial do jogo. Para vencer e desbloquear as demais eras, será necessário:

- Vencer todos os carros (a disputa ocorre com 5 carros e para vencer deve-se adquirir moedas, respondendo o quiz, mas também através das corridas, que comprarão carros com mais tecnologias.)
- Fábrica (Quizzes): As perguntas são na maioria autoexplicativas, contendo dicas e informativos. Os temas abordados são identificar: data de depósito e concessão das patentes; inventores; depositantes; titulares; prazos de vigência; Classificação Internacional e Cooperativa de Patentes: estrutura das classificações (IPC e CPC); divisões das seções de acordo com as áreas do conhecimento tecnológico; as classificações de acordo com folha de rosto e imagens das patentes; número de classificações para um mesmo documento de patente.



Segunda era (1930 – 1990)

Aqui é necessário cumprir 3 etapas para vencer e desbloquear a terceira era. São elas:

2

- Vencer todos os carros;
- Fábrica: Os temas abordados são: identificar data de depósito, publicação e concessão das patentes; diferenciar depositante de inventor; natureza do pedido; Códigos INID; prazos de vigência; Prioridade Unionista (CUP). Aspectos gerais da patente e do sistema patentário: órgão brasileiro responsável pela análise e concessão de patentes; detentor de direito sobre a patente; territorialidade da patente; requisitos de patenteabilidade; Carta-Patente; direitos sobre o objeto patentado; partes de um documento de patente (relatório descritivo); o que não é considerado patente de invenção ou modelo de utilidade.
- Adquirir todas as patentes de segurança: O jogador deve adquirir as patentes e tornar o carro mais seguro. Os dispositivos de segurança utilizados são: Cinto de segurança, airbag, freio ABS, encosto de cabeça e Crumple zone.



3

Terceira era (1990 – 2022)
Faz-se necessário cumprir 4 etapas para vencer. São elas:

- Vencer todos os carros;
- Fábrica: Os temas abordados são: identificar data de depósito e concessão; diferenciar depositantes e titulares; natureza do pedido; Códigos INID; prazos de vigência; Tratado de Cooperação em matéria de Patentes (PCT) e o tipo de documento (publicado ou concedido).

Buscas na base de dados de patentes do INPI: identificar campos para buscas; diferenciação entre busca básica e avançada; formas de buscas; usos das expressões e dos operadores booleanos para realizar buscas na base do INPI.

- Adquirir todas as patentes de segurança: idem a segunda era porém com patentes entre 1990 e 2022.
- Tecnologias: representa a evolução tecnológica considerando as patentes anteriores a 1930 até 2022. É necessário colocar em ordem crescente em relação ao ano de concessão de cada patente.

O resultado esperado a partir do jogo é torná-lo uma ferramenta lúdica que proporcionará a disseminação do uso de patentes e conseqüentemente do sistema patentário em nível nacional.