



Orientações sobre Produtos Técnicos e Tecnológicos

Programa de Pós-Graduação em Ciências Farmacêuticas

Universidade Estadual de Campinas
Faculdade de Ciências Farmacêuticas

Diretor Prof. Dr. Jorg Kobarg
Diretora Associada Prof^a Dr^a Wanda Pereira Almeida

Comissão de Pós-Graduação

Coordenadora
Membros titulares Prof^a Dr^a Alexandra Sawaya
Prof^a Dr^a Catarina Raposo Dias Carneiro
Prof^a Dr^a Laura de Oliveira Nascimento
Membros suplentes Luíza Luna Silvério
Prof^a Dr^a Karina Cogo Müller
Pesq. Dr^a Ana Lucia Tasca Gois Ruiz
Assistente técnico Moníze Valéria Ramos da Silva
Gustavo Teramatsu

Campinas
setembro de 2024

Apresentação

Este documento foi elaborado com base no [Relatório de Grupo de Trabalho de Produção Técnica da CAPES](#) (Portaria n. 171, de 2 de agosto de 2018), que teve como objetivo desenvolver uma metodologia de avaliação da produção Técnica e Tecnológica dos Programas de Pós-Graduação.

Produto tecnológico é um “objeto tangível” com elevado grau de novidade fruto da aplicação de novos conhecimentos científicos, técnicas e *expertises* desenvolvidas no âmbito da pesquisa na pós-graduação, usados diretamente na solução de problemas de empresas produtoras de bens ou na prestação de serviços à população visando o bem-estar social. Produto técnico é aquele sem inovação aparente. Para avaliação do grau de novidade, são levados em conta:

Impacto: relacionado com as mudanças causadas pela introdução do Produto no ambiente social

Aplicabilidade: se refere à facilidade com que se pode empregar o Produto e a possibilidade de replicabilidade em diferentes ambientes e grupos sociais

Inovação: entendida aqui como a intensidade do uso de conhecimento inédito utilizado para a criação do Produto. Um produto derivado da adaptação de conhecimento existente será considerado um Produto técnico e não tecnológico

Complexidade: representa o grau de interação entre atores, relações e conhecimentos necessários à elaboração e ao desenvolvimento do Produto.

Produtos bibliográficos

Artigo publicado em revista técnica

Definição: Revistas voltadas para campos específicos do conhecimento, geralmente relacionadas com o conhecimento tecnológico, mas que apresentam como foco o mercado, diferenciando assim das revistas científicas, as quais buscam divulgar o progresso científico.

Impacto: baixo/médio

Artigo publicado em jornal ou revista de divulgação

Definição: Revistas voltadas para campos específicos do conhecimento, geralmente relacionadas com o conhecimento tecnológico, mas que apresentam como foco o mercado, diferenciando assim das revistas científicas, as quais buscam divulgar o progresso científico.

Impacto: baixo/médio

Patente

Definição: Patente é um título de propriedade temporária sobre uma invenção ou modelo de utilidade, outorgado pelo Estado aos inventores ou autores ou outras pessoas físicas ou jurídicas detentoras de direitos sobre a criação. Com este direito, o inventor ou o detentor da patente tem o direito de impedir terceiros, sem o seu consentimento, de produzir, usar, colocar à venda, vender ou importar produto objeto de sua patente e/ ou processo ou produto obtido diretamente por processo por ele patenteado. Em contrapartida, o inventor se obriga a revelar detalhadamente todo o conteúdo técnico da matéria protegida pela patente.

Exemplos: Patente de invenção, patente de modelo de utilidade, certificado de adição.

Não se aplica a outros ativos de propriedade intelectual, como marcas, desenho industrial, *software*, indicação geográfica.

Impacto

Patente concedida: médio

Licenciamento ou transferência de tecnologia de produto ou processo patenteável: alto

Tecnologia social

Definição: Método, processo ou produto transformador, desenvolvido e/ou aplicado na interação com a população e apropriado por ela, que represente solução para inclusão social e melhoria das condições de vida e que atenda aos requisitos de simplicidade, baixo custo, fácil aplicabilidade e replicabilidade.

Exemplos: Projeto de Leitura nos Terminais de ônibus, Técnicas alternativas de agricultura, educação em saúde bucal em determinados grupos populacionais.

Não se aplica a método, processo ou produto que não apresente uma transformação social positiva evidente e não seja voltado para a coletividade.

Impacto: baixo/médio

Produtos de editoração

Definição: Produto de editoração resulta de atividade editorial de processos de edição e publicação de obras de ficção e não-ficção. Compreende planejar e executar, intelectual e graficamente, livros, enciclopédias, preparando textos, ilustrações, diagramação etc. com vinculação ao Programa (projetos, linhas, discentes/egressos).

Exemplos: mídia impressa (jornal, revista, livro, panfleto, cartaz, etc.), eletrônica (e-books, mídias interativas) ou digital (internet, celular).

Impacto:

Organização de livro, catálogo, coletânea e enciclopédia nacional ou internacional: baixo/médio

Material didático

Definição: Produto de apoio/suporte (impressos, audiovisual e novas mídias) com fins didáticos na mediação de processos de ensino e aprendizagem em diferentes contextos educacionais.

Exemplos: a) impresso: coleções; livro didático e paradidático; guias; mapas temáticos; jogos educativos etc.; b) audiovisual: fotografia; painel cronológico; programas de TV – aberta e/ou fechada; Programas de Rádio – comunitários, universitários, alternativos; Trilha e/ou Paisagem sonora; c) novas mídias: CD; CD-ROM; DVD; e-book etc.

Não se aplica a apostilas, slides, apresentações e outros materiais elaborados exclusivamente para apoio da atividade do docente nas aulas regulares da graduação e pós-graduação e atividades de extensão.

Impacto: baixo/médio

Evento organizado

Definição: produto da atividade de divulgação e/ou propagação do conhecimento técnico-científico pelo Programa de Pós-Graduação para público acadêmico ou geral por meio de atividades formalmente concebidas.

Exemplos: congresso, seminário, festival, olimpíada, competição, feira ou convenção realizada pelo Programa de Pós-Graduação.

Não se aplica à participação individual de docentes em atividades de organização de eventos não correlacionados à área de concentração e às linhas de atuação do Programa.

Impacto:

Evento internacional: médio

Evento nacional: baixo

Norma ou marco regulatório

Definição: diretrizes que regulam o funcionamento do setor público e/ou privado. Tem por finalidade estabelecer regras para sistemas, órgãos, serviços, instituições e empresas, com mecanismos de regulação, compensação e penalidade.

Exemplos: marco regulatório em saúde, educação, energia, telefonia, internet, transporte, petróleo e gás, recursos hídricos, pesca, mídia, organizações da sociedade civil etc.; norma regulamentadora em segurança e saúde no trabalho e prevenção de riscos ambientais; especificação de produto ou padronização de processo; regulamento ou norma organizacional relacionada a negócios, à órgão governamental, à associação comercial ou profissional, a grupo de consumidores; guia ou código de prática.

Não se aplica a material instrucional; relatório técnico, resolução normativa.

Impacto:

Norma ou marco regulatório elaborado: médio/alto

Estudos de regulamentação: médio

Relatório técnico conclusivo

Definição: Texto elaborado de maneira concisa, contendo informações sobre o projeto/atividade realizado, desde seu planejamento até as conclusões. Indica em seu conteúdo a relevância dos resultados e conclusão em termos de impacto social e/ou econômico e a aplicação do conhecimento produzido.

Exemplos: Relatório de projeto de pesquisa; Relatório de assessoria e consultoria técnica e de auditoria de contratos; Relatório de impacto ambiental ou de obra civil; Relatório de ensaio físico-químico de material ou produto em engenharia, veterinária, química, agronomia etc.; Relatório de vistoria/avaliação em instituições, órgãos ou serviços públicos e privados.

Não se aplica a relatório de finalização de projetos de pesquisa financiados regularmente por agências de fomento

Impacto: médio

Produto de comunicação

Definição: O produto implica na existência de um intermediário tecnológico para que a comunicação se realize. Trata-se, portanto, de produto midiaticado. Mídia compreende o conjunto das emissoras de rádio e de televisão, de jornais e de revistas, do cinema e das outras formas de comunicação de massa, bem como, das recentes mídias sociais em suas diversas plataformas.

Exemplos: a) programas de mídia; b) programas de veículos de comunicação; c) programas de mídia social.

Não se aplica a participação de docentes e discentes em programas de mídia ou mídia social sem que o autor participe do processo de elaboração do produto, o qual deverá estar aderente ao PPG

Impacto:

Produção de mídias: baixo

Processos ou produtos não patenteáveis

Definição: produtos e/ou processos tecnológicos que, por impedimentos legais, não apresentam um mecanismo formal de proteção em território brasileiro, incluindo quaisquer ativos de propriedade intelectual, como, por exemplo, métodos terapêuticos e cirúrgicos.

Exemplos: nova técnica de inserção de ponte de safena, novas formas de exercícios físicos condicionantes para atletas, cepas da área biológica.

Não se aplica a ativos de propriedade intelectual que apresentam patente ou outros registros

Impacto: médio/alto