



Manual de Transferência de Tecnologia ————— e Propriedade Intelectual em Ciências

Ficha Técnica

Título:

Manual de Transferência de Tecnologia e Propriedade Intelectual em Ciências

Editor:

Tec Labs - Centro de Inovação / Área de Empreendedorismo e Inovação da Faculdade de Ciências da ULisboa

Autor:

Tec Labs - Centro de Inovação / Área de Empreendedorismo e Inovação da Faculdade de Ciências da ULisboa

Design e Paginação:

João Rocha

2022

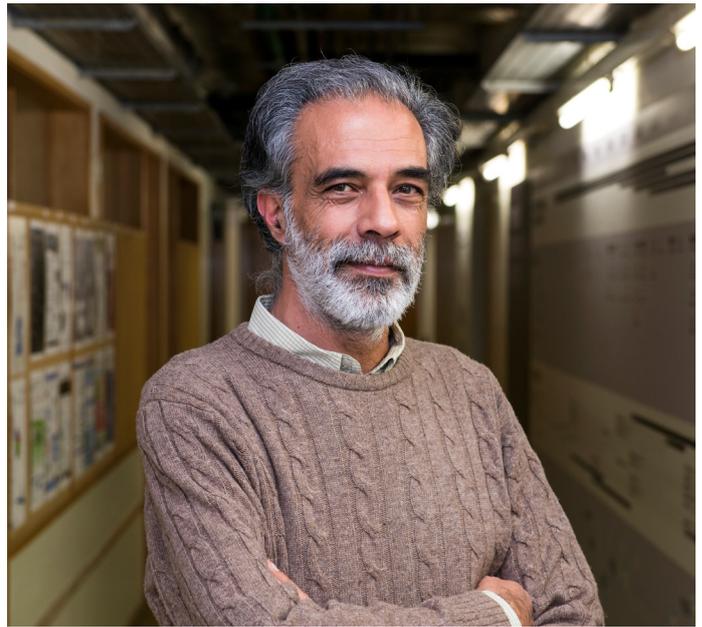
Índice

Introdução	04
I. Conceitos essenciais: da Investigação à Transferência de Tecnologia	05
1. Investigação, Invenção, Inovação	05
1.1. Investigação	05
1.2. Invenção	06
1.3. Inovação	07
2. Propriedade Intelectual e sua proteção	07
2.1. Propriedade Industrial	08
2.1.1. Proteção das invenções – Patente, PPP e Modelo de Utilidade	08
2.1.2. Proteção do Design: Desenhos ou Modelos	11
2.1.3. Sinais distintivos do comércio: marcas, logótipos, indicação geográfica ou denominação de origem	11
2.1.4. Trade Secret	11
2.2. Direitos de Autor e Direitos Conexos	12
3. Transferência de Tecnologia e Valorização do Conhecimento	13
II. A Propriedade Intelectual em Ciências	14
4. Regulamento de Política de Valorização do Conhecimento de Ciências	14
4.1. Âmbito de aplicação	15
4.2. Titularidade dos direitos e remunerações	15
4.3. Deveres de comunicação, colaboração e confidencialidade	16
4.4. Análise e Decisão	17
5. Informação confidencial em projetos, dissertações e teses	18
III. Procedimentos de Proteção do Conhecimento em Ciências	19
6. Fluxograma	19
7. A Comunicação de Invenção	20
8. Após a decisão	21
IV. Valorização do conhecimento em Ciências	22
9. Tec Labs - Centro de Inovação	22
10. Licenciamento e venda	24
11. Spin-offs e criação de empresa	24
V. FAQs - Frequently Asked Questions	25
VI. Recursos Úteis	28

Introdução

A Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa tem vindo a reforçar, de forma crescente, a sua missão de estímulo e apoio à Inovação e Transferência de Tecnologia. Este tipo de ligação à sociedade é um dos pilares fundamentais de uma universidade do e para o século XXI, e, por isso, Ciências tem vindo a desenvolver um vasto conjunto de programas, eventos e outras iniciativas, incluindo a oferta de Unidades Curriculares focadas na promoção do Empreendedorismo.

O cumprimento desta missão de estímulo à inovação, transferência de tecnologia e empreendedorismo é desempenhado pela Direção de I&D de Ciências, que se subdivide no Gabinete de Apoio à Investigação, no Gabinete de Projetos, e na Área de Inovação e Empreendedorismo. Esta última acumula também a vertente de incubação empresarial através da atividade da incubadora Tec Labs – Centro de Inovação. Esta composição orgânica permite que a investigação realizada em Ciências seja apoiada, em todos os seus passos, desde a fase da obtenção de um resultado, de uma descoberta, de uma invenção, até à fase da sua valorização, que pode consistir num licenciamento ou na criação de uma spin-off devidamente apoiada e acolhida pelos serviços de incubação do Tec Labs – Centro de Inovação. Neste contexto, assume especial preponderância a proteção da Propriedade Intelectual gerada em Ciências, por se tratar de um instrumento essencial para a salvaguarda dos interesses tanto de Ciências como dos seus investigadores, incluindo os docentes, e estudantes.



Em 2021, a Área de Inovação e Empreendedorismo/Tec Labs – Centro de Inovação realizou um inquérito à Transferência de Tecnologia dirigido a docentes e investigadores, cujos resultados permitem algumas conclusões importantes que podem ser consultados em anexo a este Manual. A análise destes resultados, bem como as razões já elencadas, tornam premente a disponibilização deste Manual de Transferência de Tecnologia e Propriedade Intelectual, que se quer tão claro e sucinto quanto possível, para informar, consciencializar e apoiar os estudantes, investigadores, docentes e também não-docentes que compõem a comunidade inovadora que é Ciências.

Jorge Maia Alves
Presidente da Comissão para a Inovação
e o Empreendedorismo
Ciências ULisboa

I. Conceitos essenciais: da Investigação — à transferência de Tecnologia

1. Investigação, Invenção, Inovação

1.1. Investigação



Atividade geradora de conhecimento original ou de aplicação original da base de conhecimentos, conduzida por investigadores ou por equipas de investigação, e da qual podem resultar novos resultados científicos ou resultados passíveis de valorização económica (inovação). Abrange ainda trabalho curricular realizado por um Estudante sob supervisão do seu Orientador (e eventual coorientação de outro membro de Ciências ou externo) e porventura de um Supervisor.

in Regulamento da Política de Valorização do Conhecimento de Ciências



Ciências dispõe de uma arquitetura de investigação complexa, tanto na relação entre os departamentos e as unidades de investigação, como no envolvimento de entidades externas: outras faculdades, outras unidades de investigação e também empresas.

A investigação está organizada em Centros de I&D compostos por investigadores dos departamentos da Faculdade e também (cerca de 30%) provenientes de outras instituições, nacionais ou internacionais. Estes centros fazem parte do Sistema Científico e Tecnológico Nacional e são financiados pela FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia.

A diversidade de áreas temáticas, aliada ao seu potencial de interdisciplinaridade, é um dos grandes valores de Ciências. Longe de se cingir apenas à – legítima – aventura do conhecimento que funda todo o pensamento e toda a atividade científica, Ciências tem como princípio basilar também a ligação com a sociedade, isto é, a transferência do conhecimento gerado para o seu exterior.

No processo de investigação, surge amiúde aos investigadores *algo novo*, uma invenção, imediatamente associável ao uso/exploração de resultados obtidos, isto é, à sua transferência do laboratório, ou do papel, para a sociedade: a sua valorização. É para procurar responder à questão – *o que posso fazer com esta invenção?* – que surge este Manual de Transferência de Tecnologia e Propriedade Intelectual.

1.2. Invenção

A invenção é uma solução nova e não óbvia para um problema técnico, entendido em sentido lato.



Uma invenção pode constituir-se em:

- Dispositivo, método, composição ou processo;
- Aperfeiçoamento de dispositivos ou processos existentes, ou um novo processo para a geração de um objetivo ou resultado.



Não são invenções:

- As descobertas, as teorias científicas e os métodos matemáticos;
- As criações estéticas;
- Os projetos, os princípios e os métodos de exercício de atividades intelectuais em matéria de jogo ou no domínio das atividades económicas;
- Os programas de computador, como tal, sem qualquer aplicação técnica;
- As apresentações de informação.¹



Uma invenção, reconhecida enquanto tal, é desenvolvida por um inventor ou inventores, i.e., todos aqueles que tiveram intervenção significativa no desenvolvimento da invenção e que por isso têm o direito de ver-se reconhecidos enquanto inventores.



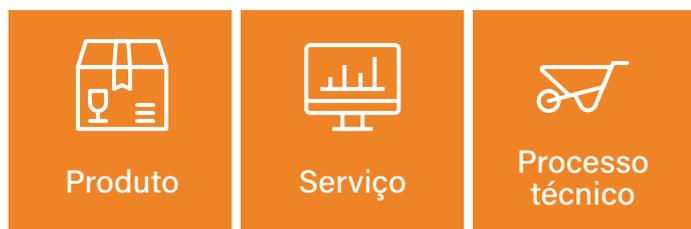
Sou estudante/investigador ligado à Faculdade de Ciências e penso que criei uma invenção. O que devo fazer?

Leia os [Capítulo II](#) e [Capítulo III](#) deste Manual.

¹ Instituto Nacional de Propriedade Industrial

1.3. Inovação

A inovação é um processo de exploração com sucesso de uma invenção, que pode constituir-se em:



Invenção e Inovação **não são** noções equivalentes. Uma invenção é a concretização isolada de uma ideia criativa, ao passo que uma inovação é a introdução bem sucedida de uma invenção num dado mercado. Nem toda a invenção gera inovação: é precisamente na sua aplicação prática que reside a diferença entre os conceitos de **invenção** e **inovação**.

2. Propriedade Intelectual e sua proteção

A Propriedade Intelectual é uma categoria da propriedade que diz respeito a criações intangíveis da mente humana, «tais como invenções e todo o tipo de soluções técnicas, sinais distintivos, criações estéticas ou obras artísticas e literárias»².

Distingue-se da propriedade tangível (p.ex., um bem imobiliário, um veículo automóvel) porque as ideias e conceitos que compõem um bem sujeito a Propriedade Intelectual são de replicabilidade tendencialmente infinita e não podem ser restituídos uma vez apropriados por indevidos terceiros.

Por esse motivo, surge a necessidade, nas sociedades modernas, da constituição de instrumentos jurídicos que garantam a **proteção** da Propriedade Intelectual, de modo a que os interesses dos inventores, criadores, autores e/ou titulares possam ser salvaguardados e, assim, o seu esforço possa tendencialmente ser recompensado. O direito de Propriedade Intelectual é de tipo **exclusivo, territorial e temporário**.

Os princípios da proteção da Propriedade Intelectual, porém, não se cingem à garantia da prossecução dos interesses dos seus detentores; pelo contrário, funcionam como resultado de uma tensão entre interesse privado e interesse comum. Os direitos de proteção de Propriedade Intelectual assentam no princípio de que a atribuição de direitos exclusivos – que permitem a exploração dos resultados da Propriedade Intelectual detida – funciona como incentivo à produção de um maior número de invenções e criações, estimulando desse modo, num ciclo virtuoso, a Inovação. Este incentivo é de natureza económica. Os direitos concedidos são, assim:



Exclusivos, porque pretendem que o titular dos direitos delibere autonomamente sobre o uso a dar aos mesmos direitos – habitualmente, a exploração económica –, protegido da apropriação ou utilização indevida por parte de terceiros;



Territoriais, porque dependem das leis e regulamentações dos Estados e das Organizações Internacionais;



Temporários, porque a sua perpetuidade derrotaria o propósito do interesse comum.

² AAVV, IPédia. Guia da Propriedade Intelectual. s/l: 2011.

A Propriedade Intelectual divide-se em duas grandes categorias:

- Propriedade Industrial
- Direito de Autor e Direitos Conexos

2.1. Propriedade Industrial

A Propriedade Industrial diz respeito à proteção de invenções e outras soluções técnicas, criações estéticas com aplicação industrial e sinais distintivos do comércio. Os meios de proteção da Propriedade Industrial dividem-se entre os seguintes:

- Invenções: patentes ou modelos de utilidade, pedidos diretamente ou através de pedidos provisórios;
- Design: desenhos ou modelos;
- Sinais distintivos do comércio: marcas, logótipos, indicação geográfica ou denominação de origem;
- *Trade secret*.



2.1.1. Proteção das invenções - Patente, PPP e Modelo de Utilidade

O direito de patente é um direito de tipo exclusivo, concedido num ou mais âmbitos territoriais e com duração limitada no tempo, que incide sobre invenções. Quando registada ou concedida, a patente confere o uso exclusivo de mercado e impede juridicamente que terceiros utilizem, sem consentimento mutuamente acordado, o bem protegido.



A atribuição de uma Patente obedece a três grandes requisitos:



Novidade: não pode estar compreendida no estado da técnica, que inclui toda a informação pública disponível à data do pedido;



Atividade inventiva: aos olhos de um perito da especialidade, não pode resultar de maneira óbvia do estado da técnica;



Aplicabilidade Industrial: o objeto tem de poder ser fabricado ou utilizado em algum tipo de indústria, em sentido lato.



O critério da novidade implica que tudo aquilo que for tornado acessível ao público – por descrição, utilização ou qualquer outro meio –, dentro ou fora do âmbito territorial de um país, deixa de poder ser patenteável. Deste modo, é aconselhável a máxima prudência na publicação de detalhes de possíveis invenções em artigos científicos por parte da comunidade de Ciências. As dúvidas a este respeito podem e devem ser encaminhadas para o Gabinete de Apoio à Investigação (tto@ciencias.ulisboa.pt).



Não podem ser objeto de Patente:

- As descobertas, teorias científicas e métodos matemáticos;
- As criações estéticas;
- Os projetos, princípios e métodos de exercício de atividades intelectuais;
- Os programas de computador;
- As apresentações de informação;
- Os métodos de tratamento cirúrgico ou terapêutico e métodos de diagnóstico;
- As questões éticas e morais (clonagem, modificação da identidade genética germinal e utilização de embriões humanos);
- Variedades vegetais ou espécies animais;
- Os processos essencialmente biológicos de obtenção de vegetais ou animais.

De um modo geral e simplificado, e mesmo considerando diferenças nos critérios e jurisdições entre os vários países, a diferença entre o que pode e não pode ser objeto de patente assenta na oposição natureza vs artifício: aquilo que é transformado (e novo, inventivo e com aplicabilidade industrial) pode, em princípio, ser protegido com uma patente.

Uma patente é válida até 20 anos a contar da data do pedido e requer o pagamento de taxas de manutenção anuais. O não pagamento destas taxas implica que o direito cesse e, deste modo, o objeto de patente torna-se domínio público.

O âmbito territorial implica que existam diversas vias de proteção de uma patente:



Nacional: pedido específico para cada território. Em Portugal, o pedido é feito através do INPI – Instituto Nacional de Propriedade Industrial;



Via Europeia: a partir da Convenção sobre a Patente Europeia

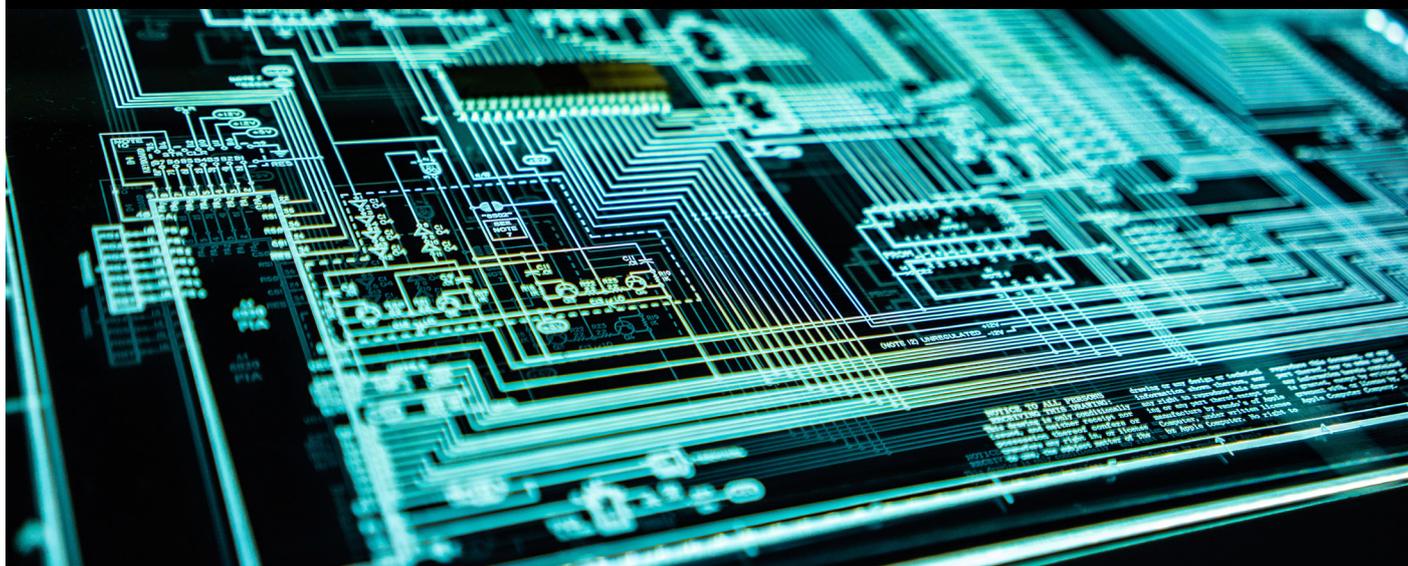


Via Internacional: a partir do Tratado de Cooperação em Matéria de Patentes (PCT)

O processo de apresentação de um pedido de patente em via nacional é descrito em detalhe no sítio do INPI.



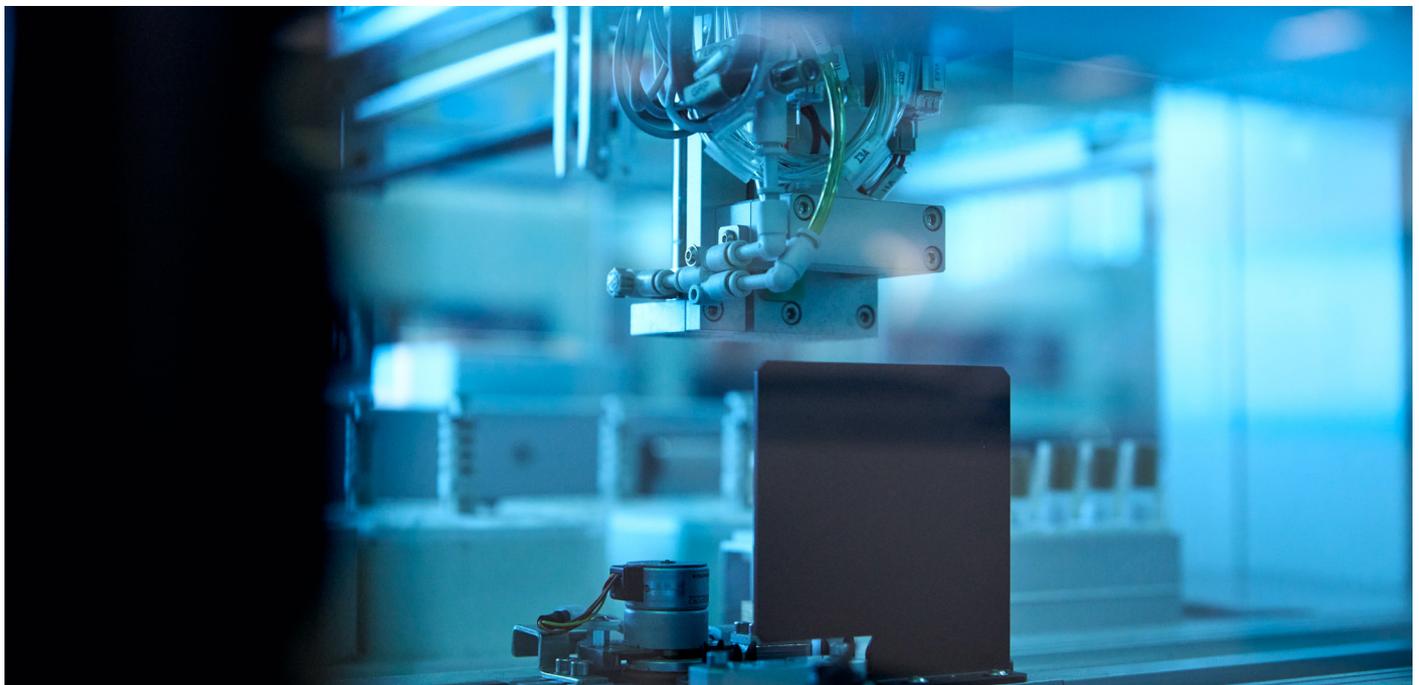
Os pedidos de patente em Ciências são sempre precedidos de uma Comunicação de Invenção (ver Capítulos II e III deste Manual) e beneficiam do apoio, tanto da Área de Inovação e Empreendedorismo/Tec Labs, como do Gabinete de Apoio à Investigação, nas pessoas, respetivamente, de António Marques (antonio.marques@teclabs.pt) e de Fernando Lopes (falopes@ciencias.ulisboa.pt).



Modelo de utilidade: uma outra forma de proteção

Um modelo de utilidade é uma forma de proteção semelhante à patente mas com alguns aspetos distintos desta:

1. no âmbito: ao contrário da patente, que cobre todos os domínios tecnológicos, o modelo de utilidade não cobre invenções sobre matéria biológica, substâncias ou produtos químicos e farmacêuticos, produtos alimentares ou processos para a preparação, obtenção ou confeção desses produtos;
2. na duração: 10 anos a contar da data de pedido, contra os 20 da patente;
3. no critério da atividade inventiva: com o modelo de utilidade é mais fácil cumprir este critério, uma vez que apenas é preciso demonstrar uma vantagem técnica ou prática;
4. no tempo para o procedimento de análise: os pedidos de patente são publicados aos 18 meses, ao passo que os pedidos de modelo de Utilidade são publicados no mínimo 6 meses após a submissão.



Pedido definitivo ou pedido provisório?

Um Pedido Provisório de Patente é uma modalidade específica de submissão de pedidos de patente (incluindo o modelo de utilidade) que permite assegurar uma data de prioridade do pedido de patente. É entregue à autoridade competente para o efeito – o INPI – e mantido selado durante um ano.

No fim desse período, pode ou não ser convertido num pedido de patente normal que, a ser concedida, retroagirá os seus efeitos à data de submissão do Pedido Provisório.

No caso de não ser convertido é automaticamente destruído, não passando, portanto, a informação correspondente a entrar no domínio público. Esta via de submissão de patentes pode ser especialmente útil porque permite dispor de um período de um ano durante o qual, apesar de a informação não ser pública, já existirá uma proteção efetiva, o que permite agilizar contactos com potenciais investidores de uma forma segura. Na fase de conversão em pedido de patente/modelo de utilidade não poderá nunca ser alargado o âmbito do pedido original.

2.1.2. Proteção do Design: Desenhos ou Modelos

Os direitos de proteção do Design protegem o formato e a forma de um produto – o seu aspeto –, por oposição à funcionalidade – como funciona –, que é protegível através da patente ou modelo de utilidade.

Um registo de Design bem-sucedido tem uma duração inicial de dez anos, renováveis por mais cinco. Tal como a patente, a proteção do Design é territorialmente restrita. Em Portugal, o registo de Design é realizado através do INPI – Instituto Nacional de Propriedade Industrial.

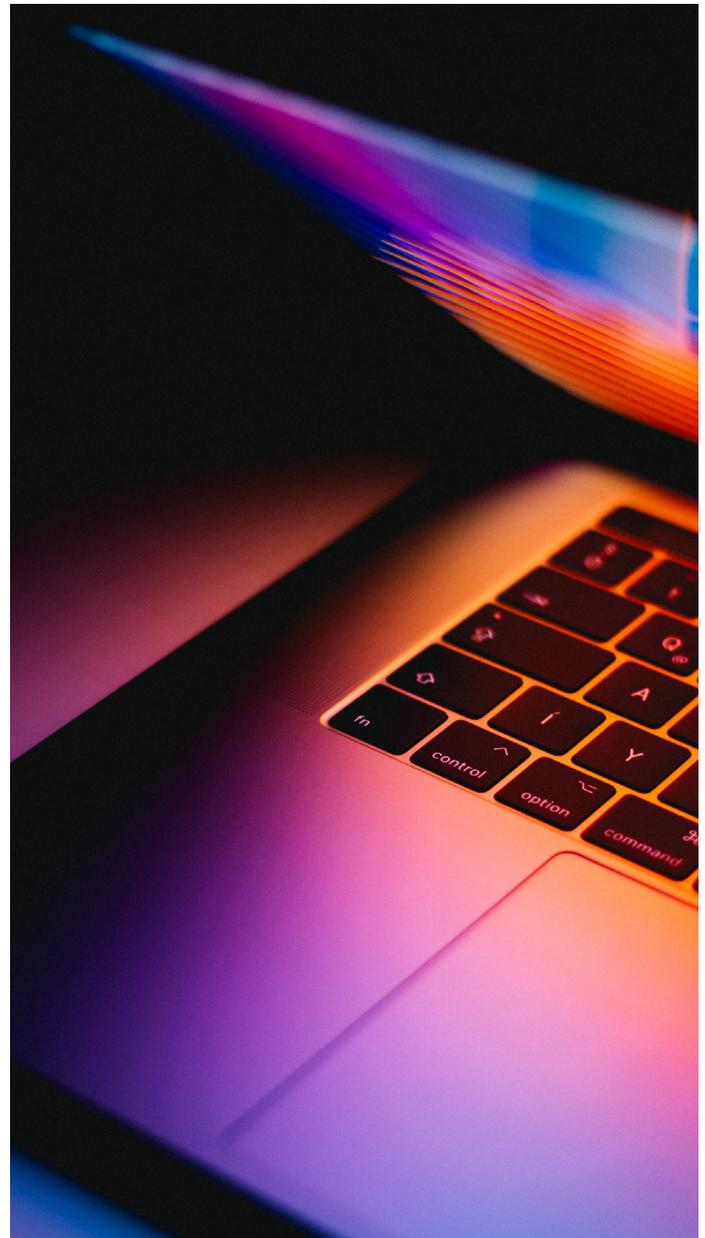
2.1.3. Sinais distintivos do comércio: marcas, logótipos, indicação geográfica ou denominação de origem

Os sinais distintivos do comércio correspondem ao único meio de proteção de Propriedade Intelectual não sujeito à limitação temporal do direito: por princípio, um registo de marca pode ser renovado *ad aeternum*.

Em Portugal, o registo de sinais distintivos do comércio é realizado através do INPI – Instituto Nacional de Propriedade Industrial.

2.1.4. Trade Secret

O *trade secret* pode aplicar-se a quaisquer técnicas, *know how*, processos, etc., sujeitos a segredo, que possam constituir uma vantagem – geralmente de tipo económico – para uma dada atividade. O *trade secret* é assegurado através de acordos entre as partes envolvidas. O *trade secret* pode constituir uma alternativa ao sistema de patentes, p.ex. em casos de tecnologias que se tornam rapidamente obsoletas, que não podem ser patenteáveis ou que têm um reduzido *time to market*.



2.2. Direitos de Autor e Direitos Conexos

O Direito de Autor e Direitos Conexos protegem obras, nomeadamente expressões artísticas como a música, filmes, fotografias, obras de arte, obras arquitectónicas e outras obras criativas. No território português, é regulamentado pelo Código do Direito de Autor e Direitos Conexos – Decreto-Lei nº63/85, de 14 de março (última alteração: Lei nº82/2013, de 6 de dezembro). **As publicações científicas, nomeadamente em livros ou revistas, estão cobertas por estes direitos.**

É o direito atribuído ao criador de uma obra intelectual, seja qual for o género ou a sua forma de expressão, que consiste na faculdade de reivindicar a autoria da obra e de assegurar

a sua integridade e genuinidade, reagindo, designadamente, contra usurpações, plágios, mutilações ou deturpações, e abrangendo igualmente direitos de carácter patrimonial. Por princípio, o software encontra-se protegido pelo Direito de Autor e não pela Propriedade Industrial³. Em certos casos, um algoritmo pode constituir uma invenção, a chamada “patente de software”, que poderá ser patenteável a partir da sua funcionalidade. A este respeito, aconselha-se a consulta do Manual de Invenções Implementadas por Computador (IIC) do INPI.

As formas de proteção de Propriedade Intelectual resumem-se, assim, do seguinte modo:

	O que pode ser protegido	Duração e Região	Manutenção	Quando apresentar
Patentes	Uma invenção que é nova, única e util.	20 anos de proteção no país de apresentação	Taxa anual durante os 20 anos	Antes de lançar o produto no mercado
Trademarks	Qualquer nome, símbolo, frase, marca, palavra, etc. que descreve um bem ou serviço	20 anos de proteção no país de apresentação, renovável a cada 10 anos	Taxa a cada 10 anos, para renovar por mais 10 anos, perpetuamente	Antes ou depois de lançar o produto no mercado
Copyright	Qualquer objecto literário nomeadamente imagens, poesia, filmes, livros, música, fotografia, etc.	Proteção mundial, durante o tempo de vida do criador, acrescido de 70 anos	Sem taxa	Em qualquer altura
Registo de Design	Novidade ornamental ou da aparência exterior de qualquer artigo de manufactura	20 anos de proteção no país de apresentação, renovável uma vez por mais 5 anos	Taxa após 10 anos, para renovar por mais 5 anos	Antes de lançar o produto no mercado
Trade secrets	Qualquer técnica secreta, <i>know how</i> , processo, etc. que é uma vantagem para o negócio ou profissão, e é geralmente mantido através de acordos e políticas de manutenção do <i>trade secret</i> internas	Proteção mundial enquanto o <i>trade secret</i> for mantido	-	-

³ Esta é a realidade no espaço Europeu. Noutros países, nomeadamente nos Estados Unidos da América, o software é patenteável.

3. Transferência de Tecnologia e Valorização do Conhecimento

Transferência de tecnologia é a designação generalizada para a transferência de conhecimentos técnicos e científicos entre a academia e a sociedade, mais precisamente com entidades externas do meio empresarial.

Na prática, a transferência de tecnologia envolve o estabelecimento de parcerias empresariais ou a contratualização de projetos

de investigação com empresas, a valorização da propriedade intelectual e a sua proteção, que deve ser devidamente salvaguardada, como por exemplo através de patentes ou direitos de autor. Embora ocorra em menor grau, também existe transferência de tecnologia para entidades públicas.



Sobre este tópico na sua relação com Ciências, consultar o Capítulo IV.



II. A Propriedade Intelectual ————— em Ciências

No que diz respeito às leis nacionais sobre Propriedade Intelectual, os principais recursos legislativos são o Código da Propriedade Industrial e o Código dos Direitos de Autor e Direitos Conexos. A maioria das universidades públicas ou privadas portuguesas dispõe de Regulamentos de Propriedade Intelectual, essenciais para matérias que, legalmente, carecem de regulamentação específica, como sejam a repartição de rendimentos entre a equipa inventora e a instituição ou as especificidades das dissertações de mestrado e teses de doutoramento em matérias de Propriedade Intelectual.

A Universidade de Lisboa e Ciências não são exceção e dispõem dos seus regulamentos:

- Regulamento de Propriedade Intelectual da Universidade de Lisboa
- Regulamento da Política de Valorização do Conhecimento da Faculdade de Ciências da ULisboa



4. Regulamento de Política de Valorização do Conhecimento de Ciências

O Regulamento de Propriedade Intelectual da Universidade de Lisboa aplica-se a todas as suas escolas, que, porém, podem optar por regular especificamente matérias que entendam por bem fixar, como é o caso de Ciências. Assim, emanando do anterior, o Regulamento da Política de Valorização do Conhecimento de Ciências (PVC) é o principal documento regulador da proteção e uso da Propriedade Intelectual nesta instituição. Os seus objetivos são os seguintes:

- a constituição de Direitos de PI;
- a valorização de Direitos de PI através de mecanismos de transferência de tecnologia;
- a obtenção de benefícios financeiros para Ciências resultantes da atividade de investigação e a sua repartição com os Inventores.

4.1. Âmbito de aplicação

É importante reter que, pelo regulamento da PVC, estão abrangidos:

- Docentes, investigadores, trabalhadores não docentes e não investigadores, colaboradores, alunos e bolsiros de Ciências ou das unidades identificadas nos estatutos de Ciências;
- Docentes, investigadores, trabalhadores não docentes e não investigadores, colaboradores, alunos e bolsiros de outras entidades de ensino e de investigação que desenvolvam atividade a qualquer título em Ciências ou nas suas unidades de I&D, diretamente através de Ciências ou das respetivas entidades gestoras, utilizando Recursos de Ciências;
- Outras pessoas cuja atividade implique a utilização de Recursos de Ciências.

Recursos de Ciências são, de acordo com o Regulamento:

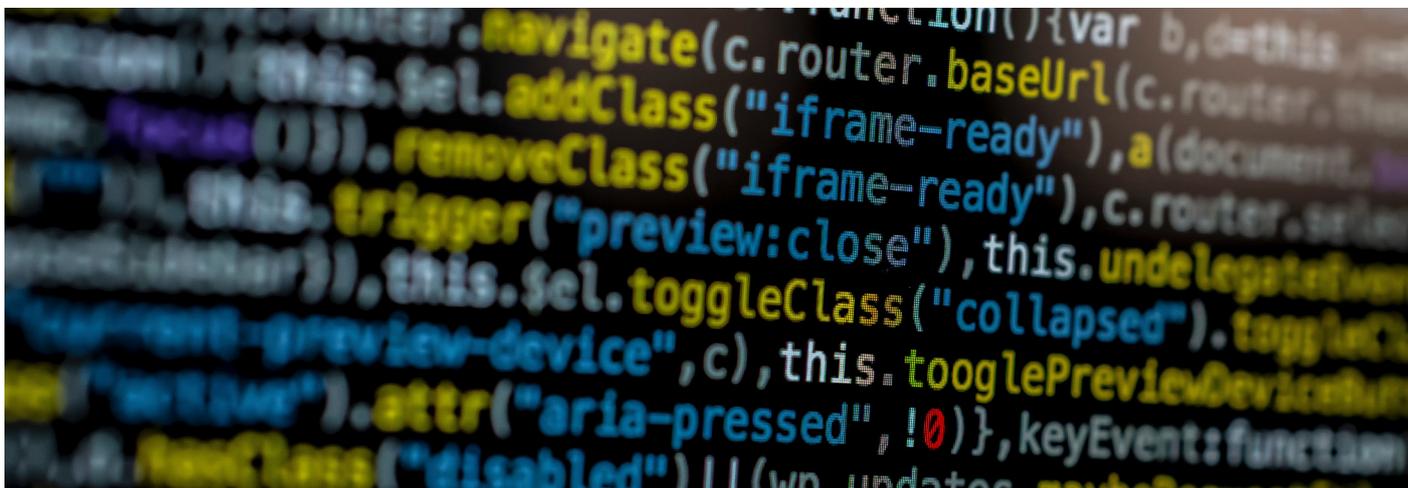
“(...) Todos os ativos corpóreos e incorpóreos detidos ou administrados [por Ciências] e pelas unidades de investigação próprias ou associadas, nos termos dos seus regimentos, incluindo (mas não se limitando a) infraestruturas, equipamentos (englobando materiais, laboratórios, bibliotecas, computadores e todo e qualquer tipo de bem móvel ou imóvel), ou imagem ou reputação no mercado nacional e internacional. Inclui ainda o tempo alocado pelos docentes, investigadores, trabalhadores não docentes, alunos e bolsiros, no âmbito das suas funções. Não inclui os serviços de apoio à incubação prestados a empresas sediadas no Tec Labs — Centro de Inovação e aos seus colaboradores.”

4.2. Titularidade dos direitos e remunerações

É **importante reter** que a **titularidade dos Direitos de Propriedade Intelectual pertence a Ciências** quando apenas tiverem sido utilizados os seus recursos, sendo partilhada com outras instituições nos casos em que estas também tenham contribuído direta ou indiretamente para a criação da invenção em causa.

Não quer isto dizer que Ciências se aproprie dos Direitos de PI sem contrapartida. Em primeiro lugar, é devido o direito do inventor ou criador a ser designado como tal no pedido de proteção da invenção ou da criação intelectual. Em segundo lugar, estão previstas remunerações no Regulamento da Política de Valorização de Conhecimento de Ciências.

Para o inventor ou membros da equipa inventora, a **remuneração**, a título do pagamento de Direitos de Propriedade Intelectual, é de **75% das receitas** auferidas com a respetiva valorização económica, depois de deduzidas as despesas que os tiverem suportado. Os remanescentes **25% das receitas** constituem rendimento de Ciências.



4.3. Deveres de comunicação, colaboração e confidencialidade

A comunicação de invenção é o meio que desencadeia o processo de proteção e valorização de Propriedade Intelectual em Ciências. Todos aqueles sujeitos ao âmbito do Regulamento estão obrigados a comunicar a Ciências a existência de uma invenção com potencial de valor económico no prazo máximo de três meses a partir do momento em que a invenção se possa considerar como concluída.

A Comunicação de Invenção, cujo formulário está disponível no site de Ciências, deve:

- Designar, caracterizar e delimitar a Tecnologia, descrevendo a sua novidade, grau de desenvolvimento e maturidade tecnológica;
- Identificar a Equipa e o Contributo Inventivo, isto é:
 - I. O Coordenador da Investigação responsável pela Equipa;
 - II. Os demais Inventores e respetivas afiliações institucionais;
 - III. As participações percentuais de cada Inventor na invenção (o conjunto de tais percentagens constitui o Contributo Inventivo);
 - IV. As instituições contitulares da invenção;

- Ser assinada e datada por todos os membros da Equipa;
- Explicitar eventuais intenções dos Inventores relativamente às formas de valorização da invenção, em particular no caso de desejarem assumir Iniciativas Empresariais.

Os subscritores da Comunicação de Invenção devem guardar confidencialidade:

- no período entre a submissão da Comunicação de Invenção e a decisão do Diretor de Ciências;
- até à submissão do eventual pedido de proteção jurídica da invenção ou da criação industrial.

Qualquer divulgação a terceiros de informação objeto de Comunicação de Invenção deverá ser previamente autorizada por Ciências e sempre precedida da assinatura de um Acordo de Confidencialidade.



O Gabinete de Apoio à Investigação (tto@ciencias.ulisboa.pt) apoia os investigadores também no que diz respeito à assinatura de Acordos de Confidencialidade.

4.4. Análise e Decisão

O processo de análise de uma Comunicação de Invenção cabe à Direção de I&D, que analisa a invenção/criação do ponto de vista da aplicabilidade comercial e apresenta um parecer de patenteabilidade sobre a possibilidade de proteger a invenção com direitos de propriedade industrial.

O processo de decisão final cabe ao Diretor e envolve sempre os Inventores e as instituições contitulares, caso existam, procurando-se assegurar mecanismos de troca de informação e de constituição de consensos.

Na sequência da submissão e análise de uma CI, as decisões possíveis são:

- **Irrelevância/Fora de âmbito/Não se reivindicam Direitos de PI:** trata-se de uma ideia sem potencial de valorização expectável, ou fora das áreas de intervenção de Ciências, ou ainda, desenvolvida numa área não relacionada com a área de saber dos Inventores, sendo estes livres de prosseguir autonomamente;
- **Desinteresse:** reconhecem-se Direitos de PI mas não se pretende participar no processo de valorização, podendo tais Direitos de PI ser cedidos ou transferidos para os Inventores, sem encargos;
- **Interesse:** reconhece-se o interesse da invenção, incidindo a decisão sobre a forma e estratégia de valorização com base nas propostas dos Inventores, respetivo financiamento, parâmetros de licenciamento e contrapartidas, incluindo eventual participação na Iniciativa Empresarial, caso seja essa a intenção dos Inventores.

Do exposto emana um conjunto de princípios e obrigações que é importante reter:



- Os colaboradores de Ciências e da FCIências.ID têm o dever de comunicar invenções passíveis de valorização ou exploração económica;
- A titularidade dos direitos de PI obtida com utilização de recursos da Faculdade (ou da FCIências.ID) pertence a Ciências;
- A Faculdade tem um tempo limitado para decidir se lhe interessa proteger os seus direitos e de que forma;
- Enquanto titular dos direitos, Ciências pode licenciar a PI que lhe pertence;
- Os inventores têm direito a beneficiar da exploração económica que Ciências faça dos direitos que lhe pertencem através de licenciamento.

**Sou
estudante/
investigador ligado
à Faculdade de Ciências
e retive os princípios
anteriormente expostos. Mas
como funciona, na prática, a
proteção e exploração destes
direitos em Ciências?**

Leia o Capítulo III deste Manual:
“Procedimentos de Proteção de
Propriedade Intelectual em
Ciências”

5. Informação confidencial em projetos, dissertações e teses

O Capítulo V do Regulamento da Política de Valorização de Conhecimento de Ciências contém as disposições aplicáveis ao tratamento de matéria passível de valorização económica gerada no decurso de dissertações de mestrado, de teses de doutoramento, ou de qualquer tipo de projetos em que haja intervenção de estudantes e de investigadores de Ciências e de outras instituições.

Sempre que um estudante, em conjunto com o(s) seu(s) orientador(es), antevêja que da sua dissertação ou tese possa resultar matéria inventiva, ou sempre que dela emanem deveres de sigilo, poderá ser invocada a **reserva de confidencialidade**.

Aconselha-se o seguimento estrito destas e de outras disposições do referido Capítulo V, com a antecedência necessária, sem o que podem ser postos em causa interesses legítimos de Ciências e dos estudantes e investigadores envolvidos. O Acordo de Confidencialidade (coloquialmente, NDA, de *non-disclosure agreement*) e o pedido de embargo da Tese ou Dissertação são os principais instrumentos para a salvaguarda destes interesses. Ciências dispõe de diferentes modelos para este tipo de acordos, cuja utilização deverá ser considerada sempre que estiver em causa partilha de informação sensível ou passível de constituir invenção, que deverão sempre ser utilizados na interação com pessoas ou entidades externas.



Para tratar ou esclarecer qualquer questão relacionada com esta matéria poderá contactar o Gabinete de Apoio à Investigação da Direção de I&D de Ciências (tto@ciencias.ulisboa.pt). Deverá também, sempre que necessário, consultar o Regulamento de Política de Valorização do Conhecimento de Ciências.



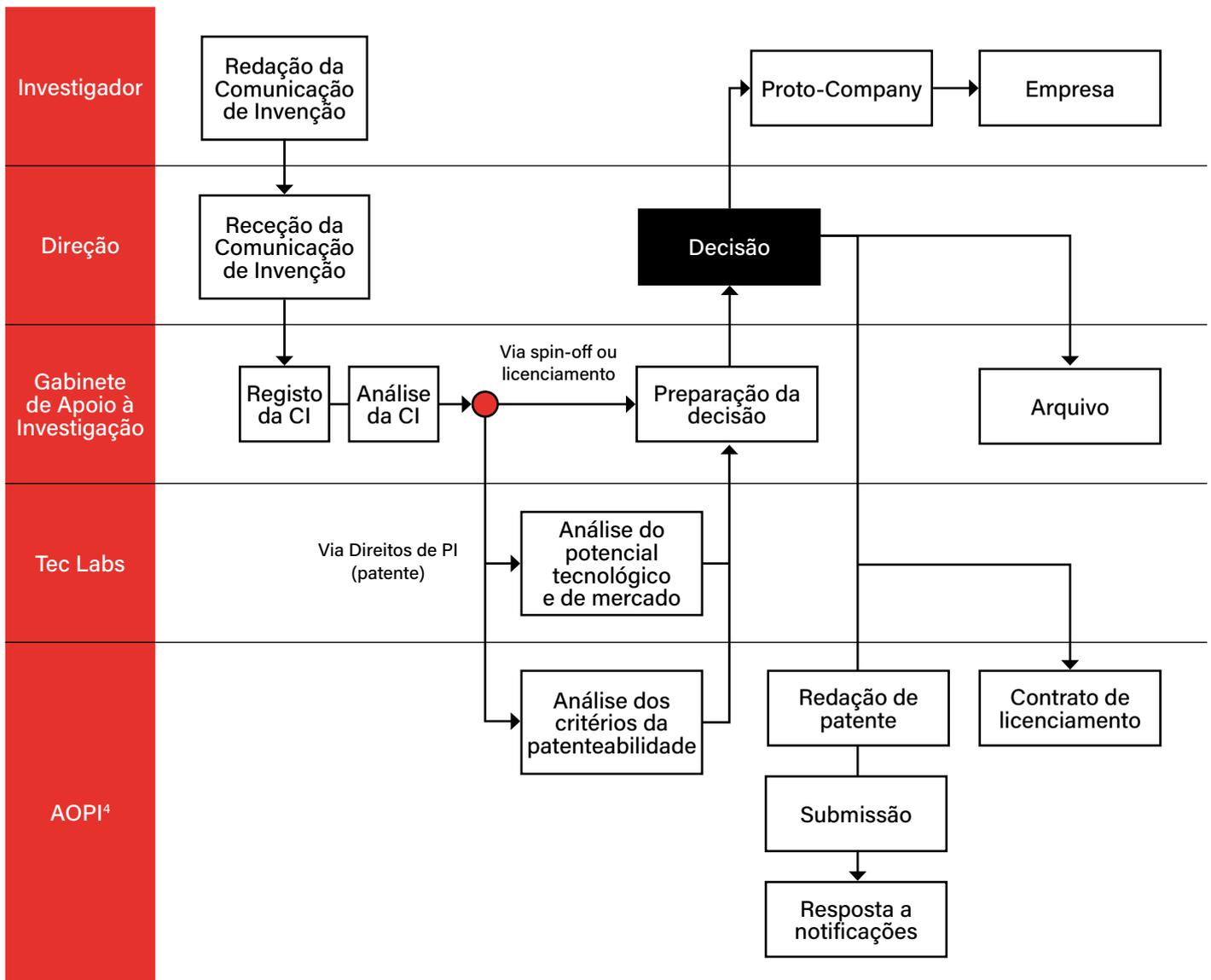
III. Procedimentos de Proteção

do Conhecimento em Ciências

6. Fluxograma

A Direção de I&D de Ciências (DID) é a unidade responsável pelo apoio à transferência de tecnologia em Ciências. O Gabinete de Apoio à Investigação e a Área de Inovação e Empreendedorismo/Tec Labs - Centro de Inovação (ambos parte do DID) constituem os pontos focais para a dinamização das relações empresariais e fomento do empreendedorismo. O processo de transferência e valorização de tecnologia em Ciências, que se representa esquematicamente através de um fluxograma na Figura 1, desenrola-se após a identificação, pelos investigadores, de invenções com aplicabilidade comercial ou com potencial de inovação desenvolvidas durante, ou na sequência, do seu trabalho de investigação, passa em geral por 7 etapas, ao longo das quais os inventores são apoiados pela DID:

- 0. Descoberta:** identificação, pelos investigadores, de invenções desenvolvidas com aplicabilidade comercial ou com potencial de inovação;
- 1. Comunicação de invenção:** os investigadores envolvidos devem desencadear o processo preenchendo e apresentando uma Comunicação de Invenção, que consiste num formulário apropriado para a análise da tecnologia;
- 2. Análise e valorização tecnológica:** a DID analisa a invenção do ponto de vista da sua aplicabilidade comercial e elabora um parecer sobre a possibilidade de proteger a invenção com direitos de propriedade industrial, tendo em vista a sua inserção no mercado;
- 3. Decisão e definição da estratégia de PI:** após a análise da comunicação de invenção, acompanhada do relatório elaborado pela DID, será tomada uma decisão pela Direção de Ciências. A decisão é tomada caso a caso, ouvindo os inventores, e tendo em consideração a estratégia de proteção da invenção considerada mais adequada, se há interesse de terceiros no licenciamento da invenção ou se os direitos devem ser transferidos para os próprios inventores. Enquanto não é tomada uma decisão, os inventores devem abster-se de publicar os resultados em causa;
- 4. Identificação de vias de financiamento:** caso Ciências opte por salvaguardar os direitos através de patente, devem ser exploradas vias de financiamento para suportar os custos do processo;
- 5. Proteção da propriedade intelectual:** para salvaguardar direitos de Propriedade Intelectual - por exemplo, através de patente - é necessário elaborar e submeter um pedido de registo de patente para defender a invenção de terceiros;
- 6. Prospeção de interessados:** divulgação da tecnologia em plataformas de oferta e procura de tecnologia, bem como junto de empresas, empreendedores ou investidores, de modo a identificar parceiros adequados para o efeito;
- 7. Negociação:** acompanhamento e negociação do licenciamento ou transmissão dos direitos da propriedade industrial.



7. A Comunicação de Invenção

Antes da apresentação da comunicação de invenção, é importante ter em consideração que **qualquer divulgação pública da tecnologia (publicação científica, conferência, vídeo no Youtube, etc.) pode impedir a devida proteção da invenção**, uma vez que coloca prematuramente a informação a proteger no domínio público.

⁴ Agente Oficial de Propriedade Intelectual

Sobre o processo de comunicação:

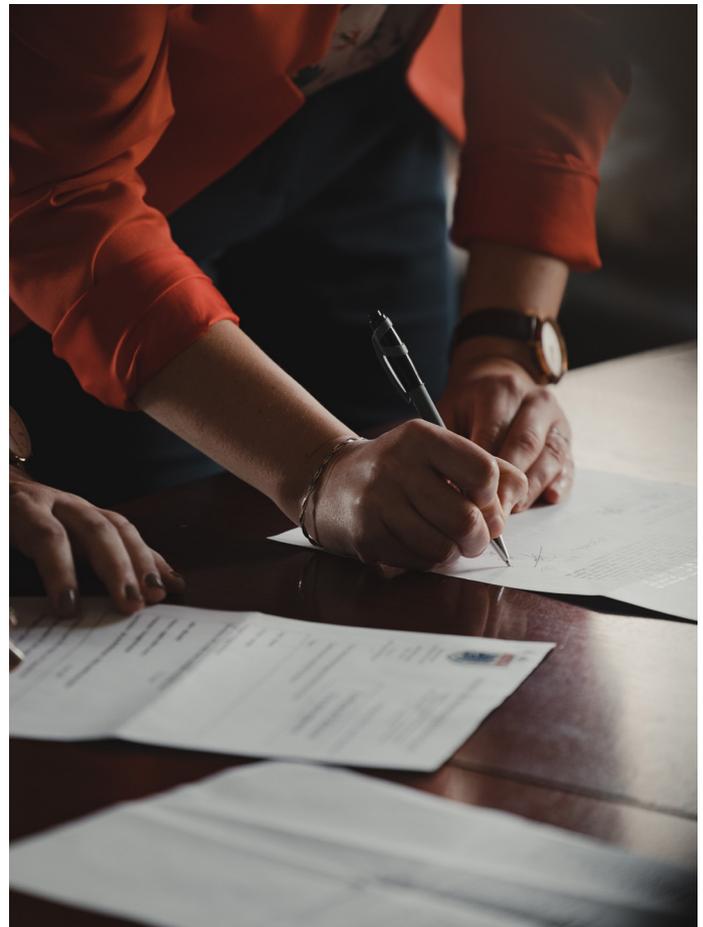
1. A comunicação é feita através do preenchimento de um formulário (Modelo de Comunicação de Invenção), que contém informação básica sobre os inventores e sobre o objeto da comunicação. Parte do preenchimento do formulário deve ser realizado com o apoio dos serviços responsáveis (tto@ciencias.ulisboa.pt). A ordenação dos inventores deve ser feita por ordem decrescente da contribuição para a invenção. O formulário deve ser assinado e rubricado por todos;
2. O formulário deve ser entregue no secretariado da Direção de Ciências, em envelope fechado e endereçado ao cuidado da Direção. Após o registo o processo é remetido para a DID;
3. No caso de a DID não considerar completa a comunicação de invenção, os inventores serão contactados no sentido de completarem a informação prestada;
4. Após a receção da informação completa, a DID poderá convidar os inventores para uma reunião para se acelerar o processo de análise do interesse de Ciências em proteger o objeto da comunicação;
5. O processo de análise incluirá *due diligence* legal, tecnológica e comercial, cujas tarefas serão partilhadas entre a DID e os inventores;
6. Contando com a colaboração dos inventores, Ciências decidirá se pretende ou não proteger o objeto da comunicação e informará os inventores relativamente à possibilidade de publicação de resultados relacionados com a invenção;
7. Se a decisão de Ciências for a de proteger juridicamente esses resultados, inicia-se o processo de elaboração e gestão do pedido de registo, cuja submissão poderá ser efetuada num prazo razoável após a decisão referida no número anterior, devendo os inventores colaborar com a DID e manter a confidencialidade da matéria a proteger;
8. Os inventores devem informar os

responsáveis pelas Unidades de I&D identificadas nos Estatutos de Ciências, às quais estejam associados, ou que sejam relevantes para a comunicação, de que irão comunicar uma invenção.

8. Após a decisão

À decisão favorável da Direção de Ciências seguem-se diversas possibilidades de valorização da invenção ou criação:

- A. Venda, cedência ou licenciamento de Direitos de PI ou de Segredos Industriais;
- B. Financiamento dos custos de constituição de Direitos de PI por terceiros interessados na sua utilização;
- C. Constituição de Iniciativas Empresariais;
- D. Associação a empresas que minimizem o risco da passagem da inovação para o mercado;
- E. Participação no capital social de *spin-offs*.



IV. Valorização do conhecimento em Ciências

9. Tec Labs - Centro de Inovação

A Área de Inovação e Empreendedorismo é uma das unidades de serviço da Direção de I&D e é principalmente conhecida pelo seu nome de marca (registada, aliás, como Propriedade Intelectual da Faculdade): **Tec Labs - Centro de Inovação**. Surgido em 1989 com uma designação diferente, ICAT – Instituto de Ciência Aplicada e Tecnologia, tem desde então tem sofrido diversas transformações até ser, hoje, o polo agregador do empreendedorismo e inovação de base científica e tecnológica de Ciências.

O Tec Labs dedica-se atualmente a quatro grandes áreas de foco que entrecruzam as várias áreas científicas de Ciências, a saber:



Food, Farm, Forest & Sea



Urban Mobility & Sustainability



Emerging Technologies



Health & Wellbeing



Situado no campus de Ciências, o Tec Labs desempenha duas missões intimamente interligadas:

Incubação

Com mais de 30 empresas incubadas, o Tec Labs dispõe de diferentes espaços de escritórios distribuídos por quatro pisos e distingue-se de outras incubadoras de base científica e tecnológica por dispor de um vasto número de laboratórios equipados e, ainda, por dispor de laboratórios de suporte na área da Biotecnologia e Microbiologia que permitem

o apoio transversal a todas as empresas incubadas, bem como a oferta de uma modalidade específica de incubação: o Co-Lab.

A rede de contactos do Tec Labs, bem como as valências da sua equipa, são outro ponto distintivo. Destaque-se, a este respeito, o programa de incubação que é implementado com todas as empresas incubadas, a Rede de Mentores e de Investidores, bem como a crescente aposta na internacionalização da sua atividade



O Tec Labs tem sempre a porta aberta para falar com os investigadores, estudantes e docentes de Ciências sobre a sua atividade e possibilidades de apoio. Qualquer dúvida ou proposta pode e deve ser remetida para os meios de contacto do Tec Labs, nomeadamente o email mail@teclabs.pt.

Transferência de Tecnologia

O apoio à transferência da ciência para o mercado é agregado numa metodologia criada em 2015 designada **ScienceIN²Business**, dedicada ao apoio à valorização tecnológica e científica em toda a ULisboa. Esta metodologia divide-se em três principais momentos – sequenciais e interligados:

Learning: educação não-formal através de workshops sobre tópicos das áreas da inovação e do empreendedorismo e à **educação formal** através da dinamização de Unidades Curriculares nas mesmas áreas, nos diferentes ciclos de estudo.

Selection: perscrutação de **projetos e ideias** com potencial de valorização económica, desenvolvidos na ULisboa. Ao todo, desde a sua criação, esta fase organizou quatro Call for Projects para as quais se candidataram 34 projetos com potencial de valorização.

Evolution: dedicado ao apoio contínuo a projetos em aproximação ao mercado mas que ainda não se constituíram como spin-off. Esta fase garante o acesso ao ecossistema do Tec Labs e ao apoio da equipa, mentores e investidores.

Desde a sua criação em 2015, os projetos, nascidos em Ciências, que participaram na fase Selection do **ScienceIN²Business** geraram 5 spin-offs:

- EmotAI: *performance* e bem-estar através de neurotecnologia
- Delox: solução portátil para biodescontaminação através de peróxido de hidrogénio
- Vawlt Technologies: serviço de armazenamento multicloud otimizado
- Nevaro: saúde mental a partir de biomarcadores fisiológicos e comportamentais e experiências gamificadas
- R-nuucell: novos compostos para o tratamento de cancro

Independentemente da especificidade da tecnologia, são, pois, dois os principais destinos possíveis da Propriedade Intelectual e da tecnologia gerados em Ciências:

10. Licenciamento e venda

A tecnologia é, tipicamente, transferida através de um acordo de licenciamento referente a um direito de propriedade industrial, normalmente uma patente. O titular de uma patente pode conceder uma licença de exploração da mesma. As licenças são direitos de exploração comercial que podem ser transferidos ou vendidos durante um determinado período de tempo e para um determinado território, por via de um contrato de licenciamento.

O contrato de licenciamento de direitos para exploração de patentes tem por objetivo autorizar o licenciado a fazer uso do conhecimento protegido para fins comerciais. Um contrato de licenciamento pode ser exclusivo ou não exclusivo, para uma determinada área de aplicação e para determinadas zonas geográficas.

Esta fase envolve a negociação e a formalização dos contratos, incluindo acordos de partilha de proveitos financeiros entre as partes envolvidas, de acordo com o Regulamento de PI em vigor.



A Transferência de Conhecimento em Ciências foi alvo, em 2021, de um inquérito junto dos investigadores e docentes, cujos resultados completos podem ser [consultados neste link](#) e cujos principais resultados podem ser conhecidos no [Anexo I](#) deste Manual.

11. Spin-offs e criação de empresa

Os inventores podem preferir iniciar um projeto empresarial, cujo objetivo é a criação de uma startup de base tecnológica. Nestas situações os direitos de utilização da tecnologia podem ser transferidos (ou licenciados em exclusivo) para a equipa promotora, através de um contrato de licenciamento, isto é, Ciências, titular dos Direitos de PI, transfere-os para os inventores a troco de uma participação na futura empresa, tipicamente uma baixa percentagem de equity, ou de royalties de vendas futuras.

Para apoiar os promotores nesta fase, a Área de Inovação e Empreendedorismo/Tec Labs – Centro de Inovação está disponível para ajudar os promotores no desenvolvimento do projeto empresarial.

A este respeito, Ciências dispõe de uma figura particular designada proto-company, que consiste numa iniciativa empresarial, ligada a Ciências, para um projeto de inovação em fase de pré-incubação. Os promotores não estabilizaram ainda a tecnologia, sendo necessário ainda dar alguns passos muito próximos da fase de investigação, nem têm o modelo de negócio totalmente definido. A tecnologia, por esse motivo, não foi ainda objeto de licenciamento aos promotores, e estes carecem ainda de apoio e financiamento para consolidar a tecnologia. Decide-se, assim, a criação de uma proto-company que será apoiada em todos os passos por Ciências, nomeadamente, no que se refere à utilização de recursos associados à investigação com vista durante o tempo considerado necessário para se atingir o estado de maturação conveniente.

Onde posso encontrar informação geral sobre Propriedade Intelectual?

- [Instituto Nacional de Propriedade Industrial;](#)
- [Organização Mundial da Propriedade Intelectual;](#)
- [Instituto Europeu de Patentes;](#)
- [Instituto de Harmonização do Mercado Interno;](#)
- [Inspeção-Geral das Atividades Culturais;](#)
- [Associação Portuguesa de Software.](#)

Como posso saber se inventei ou criei algo?

Encontrará os conceitos de invenção, criação e obra no [Código da Propriedade Industrial](#) e no [Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos](#). O [Decreto-lei n.º 252/94](#), de 20 de outubro, relativo aos programas de computador, também é relevante.

Concretamente, uma invenção é uma solução nova para um problema técnico específico. Não são invenções:

- as descobertas, as teorias científicas e os métodos matemáticos;
- as criações estéticas;
- os projetos, os princípios e os métodos de exercício de atividades intelectuais em matéria de jogo ou no domínio das atividades económicas;
- os programas de computador, como tal, sem qualquer aplicação técnica;
- as apresentações de informação.

Quais são os instrumentos de proteção?

- Invenções: patentes ou modelos de utilidade;
- Sinais distintivos do comércio: marcas, logótipos, indicação geográfica ou denominação de origem;
- Design: desenhos ou modelos;
- Obras (incluindo *software*): direitos de autor;
- *Trade secret*.



Como devo gerir a publicação de um artigo e a comunicação de uma invenção?

Conforme o disposto no Código da Propriedade Industrial, a partir do momento em que uma invenção é tornada pública, passa a pertencer ao estado da técnica e já não pode ser protegida sob a forma de patente ou modelo de utilidade.

Todas as instituições de investigação se deparam com o desafio de gerir as publicações científicas e a proteção dos direitos de propriedade intelectual com potencial comercial. Em geral, a opção pela proteção da Propriedade Industrial associada a uma linha de investigação, quando bem gerida, apenas atrasará as respetivas publicações científicas num tempo não muito significativo.

Se a decisão de Ciências for a de proteger juridicamente esses resultados, inicia-se o processo de elaboração e gestão do pedido de registo, cuja submissão poderá ser efetuada várias semanas após a decisão anteriormente referida, devendo os inventores, criadores ou autores colaborar com Ciências e manter a confidencialidade da matéria a proteger. O sucesso na gestão adequada da publicação de artigos e da proteção de resultados de investigação com potencial comercial de uma instituição passa por um planeamento atempado por parte dos inventores e pela eficiência dos serviços da instituição. E passa, essencialmente, por uma boa colaboração entre ambas as partes.

Qual é a diferença entre propriedade intelectual, direito de autor e propriedade industrial?

A propriedade intelectual abrange a propriedade industrial e o direito de autor e direitos conexos, ramos que são regulados por legislação distinta.entre ambas as partes.



Qual é a diferença entre titular e inventor, criador ou autor?

O titular é a pessoa (singular ou coletiva) que detém o direito de propriedade sobre a invenção, criação ou obra. Esse direito pode ter associadas outras pessoas na qualidade de inventores, criadores ou autores.

Qual é a diferença entre vender ou licenciar uma patente?

Conceptualmente, a mesma diferença entre vender ou arrendar um imóvel. Especificamente, a venda (transmissão) do direito sobre uma patente pressupõe a cessão da titularidade. No licenciamento, o titular original mantém a sua posição como tal, permitindo ao licenciado a utilização do direito sobre a patente por um determinado período de tempo e sob certas condições.

O que é um pedido provisório de patente?

Um **Pedido Provisório de Patente** é uma modalidade específica de submissão de pedidos de patente (incluindo o modelo de utilidade) que permite assegurar uma data de prioridade do pedido de patente. É entregue à autoridade competente para o efeito – o INPI – e mantido selado durante um ano. No fim desse período, pode ou não ser convertido num pedido de patente normal que, a ser concedida, retroagirá os seus efeitos à data de submissão do Pedido Provisório.

O PPP pode ser um instrumento valioso na gestão da propriedade industrial de uma organização, sendo que deve ser gerido com exigência e deve ser usado apenas nas situações em que se justifique. Apesar de algumas reservas na sua utilização, em alguns casos, este instrumento pode ser realmente o mais valioso.

A necessidade de submissão de um artigo científico para publicação não constitui uma situação que justifique a realização de um PPP com o intuito de garantir a data de prioridade. Todas as instituições de investigação de topo conseguem gerir adequadamente as publicações científicas e a proteção dos direitos de propriedade intelectual com potencial comercial, e Ciências deve procurar fazê-lo com igual eficiência.

É possível proteger um programa de computador como patente?

Esta é uma questão muito discutida e com respostas diferentes em diversos países. Alguns países, como os EUA, têm leis que permitem patentear certos tipos de programas de computador. Na Europa não é possível proteger programas de computador como patentes, sendo que existe o conceito de invenção implementada por computador.

Por outro lado, os programas de computador podem ser registados em Portugal junto da ASSOFT, como *copyright* e comercializados através de licenças de utilização.

Uma empresa demonstrou interesse em comercializar uma patente de Ciências da qual sou inventor; o que posso fazer?

Deve contactar a Área de Inovação e Empreendedorismo/Tec Labs – Centro de Inovação e o Gabinete de Apoio à Investigação.

Como posso ajudar Ciências a definir uma estratégia de exploração comercial de uma tecnologia desenvolvida, no todo ou em parte, em Ciências?

Deve contactar a Área de Inovação e Empreendedorismo/Tec Labs – Centro de Inovação e o Gabinete de Apoio à Investigação.

Sou estudante / investigador / docente e estou interessado/a em obter conhecimento e competências na área da inovação e do empreendedorismo; o que posso fazer em Ciências?

Deve contactar a Área de Inovação e Empreendedorismo/Tec Labs – Centro de Inovação e o Gabinete de Apoio à Investigação.



VI. Recursos Úteis

01. [Código do Direito de Autor e Direitos Conexos](#)
02. [Código da Propriedade Industrial](#)
03. [EUIPO – European Union Intellectual Property Office](#)
04. [INPI – Instituto Nacional de Propriedade Intelectual](#)
05. [INPI – Manual de Implementação de Invenções por Computador](#)
06. [Ipédia – Guia da Propriedade Intelectual](#)
07. [Modelo de Comunicação de Invenção](#)
08. [Regulamento da Política de Valorização de Conhecimento da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa \(Despacho nº 2467/2017, de 22 de Março\)](#)
09. [Transferência de Tecnologia & Propriedade Intelectual em Ciências](#)
10. [WIPO Intellectual Property Handbook](#)

Anexo I

Principais resultados do Inquérito à Transferência de Tecnologia em Ciências (2021)

O Inquérito à Transferência de Tecnologia em Ciências foi enviado a todas as unidades de investigação da faculdade e obteve 105 respostas válidas entre os dias 26 de janeiro e 24 de março de 2021. Do conjunto de resultados obtidos neste inquérito⁵ salientam-se:

- Mais de metade dos inquiridos considera “muito relevante” o apoio à transferência de tecnologia e ao empreendedorismo por parte de Ciências. Ainda assim, uma fatia considerável dos inquiridos (30%) não considera que esse apoio deva ser prioritário e 15% não lhe atribui relevância.
- Dois terços dos inquiridos consideram que a docência, a investigação e o empreendedorismo são atividades conciliáveis.
- Excluindo as prestações de serviços, que são um meio de valorização tecnológico-científica relativamente usual em Ciências, apenas uma muito magra fatia dos inquiridos declarou ter-se envolvido num licenciamento de uma tecnologia, num pedido de patente ou na criação de uma *spin-off*. É de realçar ainda que 46% declarou nunca ter realizado nenhuma das atividades referidas, mesmo as prestações de serviços.
- As respostas do ponto anterior contrastam com o facto de 71% dos inquiridos considerar que a sua investigação tem potencial de valorização. Os 20% que declararam não estarem certos do potencial de valorização, estando por isso interessados em obterem apoio para melhor compreenderem o potencial da sua investigação, poderão ajudar a explicar esta aparente contradição.
- Um outro resultado poderá também servir para entender melhor o porquê de uma tão elevada percentagem de investigadores e docentes não se envolverem em atividades de valorização: mais de dois terços declararam não conhecer o Regulamento da Política de Valorização de Tecnologia de Ciências, ao qual, na verdade, estão vinculados.
- Na mesma linha, cerca de dois terços dos inquiridos declararam não conhecer o principal instrumento de Ciências para apoiar a valorização tecnológico-científica: a metodologia ScienceIN²Business, criada e dinamizada pela Área de Inovação e Empreendedorismo/Tec Labs – Centro de Inovação.
- Não é, portanto, surpreendente que mais de metade dos inquiridos declare sentir a necessidade de desenvolver *soft skills* nas áreas do empreendedorismo e inovação, nem que 75% tenha atribuído um elevado grau de importância à disponibilização de um Manual como este.
- Por fim, refira-se que a média da classificação atribuída ao trabalho de Ciências nestas áreas (de 1 a 5) foi de 3,2. Apesar dos diversos programas, eventos e iniciativas que Ciências desenvolve, os resultados deste inquérito deixam claro que há ainda um longo caminho a ser trilhado no sentido de a ciência produzida nesta instituição ser mais valorizada; este caminho deve incluir renovados esforços no contacto direto e na comunicação com investigadores, por forma a sensibilizá-los para estas temáticas e a mapear continuamente a ciência e a tecnologia com potencial de valorização produzida em Ciências; a continuação e melhoria da oferta de programas de aquisição de *soft skills*; a melhor adaptação de programas como o ScienceIN²Business à realidade da investigação produzida em Ciências.

⁵ Os resultados completos podem ser consultados [neste link](#).



Manual de Transferência de Tecnologia ————— e Propriedade Intelectual em Ciências