

CASCAIS

GET REAL

# Cascais Get Real

---

Cascais Get Real é um projeto liderado pela DNA Cascais, apoiado pela EUIPO - European Union Intellectual Property Office, resultado de uma candidatura efetuada ao programa de apoio às atividades de sensibilização sobre o valor da propriedade intelectual e dos danos provocados pela contrafação e pirataria.

O projeto Cascais Get Real visa sensibilizar e capacitar os jovens para a relação entre inovação, criatividade, empreendedorismo e propriedade intelectual, reforçando a importância da sua proteção e respeito, envolvendo a comunidade local, artistas, personalidades e influenciadores de opinião. Dirigido ao público jovem, Cascais Get Real tem por finalidade criar uma consciência coletiva sobre a propriedade intelectual e a sua importância, intimamente ligada à proteção da inovação, da criatividade e do empreendedorismo.

A presente coletânea de exercícios pretende reunir um conjunto de exercícios/ práticas que possam ser utilizadas por educadores de jovens, no sentido de potenciar uma maior tomada de consciência sobre o valor da propriedade intelectual e para sua importância como estímulo a criatividade e ao empreendedorismo. .

# EXERCÍCIOS

# 1. ENTREVISTA

## **OBJETIVO:**

Desenvolver uma maior sobre o impacto da pirataria e da contrafação. Conduzir os alunos a uma reflexão sobre o impacto que a violação dos direitos de propriedade intelectual tem para o autor do seu direito.

## **MATERIAL A UTILIZAR:**

Cadeiras colocadas frente a frente (grupos de 2), distribuídas pela sala de aula; Folhas de Papel com a identificação das personagens.

**AMBIENTE FÍSICO:** Sala Ampla

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Máximo 30

**DURAÇÃO:** 30 minutos

## **DESENVOLVIMENTO:**

O educador cria diferentes ilhas (espaços de trabalho), constituídas por duas cadeiras, dispostas frente a frente.

Numa das cadeiras, o educador coloca um papel, identificando o papel que o aluno que se irá sentar nessa cadeira irá assumir. A outra cadeira não apresenta qualquer identificação.

- 1.** O Educador refere que os jovens irão desenvolver uma atividade que terá como principal finalidade levá-los a refletir sobre o impacto que a violação dos direitos de propriedade intelectual tem para o seu autor.
- 2.** Cada par (grupo de 2 jovens) terá a oportunidade para simular uma conversa (devendo ambos os alunos argumentar a sua posição, consoante o papel que está a assumir).
- 3.** Cada ronda terá a duração de 3 minutos e serão realizadas 6 rondas.
- 4.** Em cada uma das rondas, os alunos são convidados a assumir "papeis" (responsabilidades) diferentes daquelas assumidas na ronda anterior. Ex: Se numa primeira ronda assumiu o papel de jovem, na segunda ronda deverá assumir o papel de empresário, artista, músico, etc...

# 1. ENTREVISTA

## DESENVOLVIMENTO:

**5.** Em cada uma das rondas, deixar o jovem que assume o papel de empresário, artista, músico, etc... consiga encontrar argumentos que levem o jovem a não violar os direitos de propriedade intelectual.

**6.** Após realização das 6 diferentes rondas, o educador convida todos os jovens a sentarem-se em plenário, de forma a realizar a análise do exercício.

**7.** Análise do exercício: Em forma de discussão e reflexão orientada, o educador leva os alunos a responder e refletir sobre as seguintes questões:

- a.** Qual o papel que foi mais difícil de assumir? Porquê?
- b.** Que sentimentos tiveram, ao passar pelo papel de artista, empresário, músico...
- c.** Conseguiram identificar-se com alguma das personagens?
- d.** Quais os argumentos dados pelos jovens para violar os direitos de propriedade intelectual?
- e.** Quais os argumentos dados pelos empresários, criativos para preservar os direitos de propriedade intelectual?

## PAPEIS:

- 1.** Jovem músico em início de carreira;
- 2.** Programador informático que desenvolveu um jogo de computador para jovens;
- 3.** Músico famoso com mais de 10 anos de carreira;
- 4.** Empresa Local que desenvolveu uma marca de fatos de banho inovadora;
- 5.** Fotógrafo profissional que vê outros fazerem download das suas fotografias para publicar nas redes sociais;
- 6.** Criador de uma marca de roupa para jovens;
- 7.** Empresário do setor têxtil que viu uma outra empresa copiar a sua última coleção;
- 8.** Empresário do setor do mobiliário;
- 9.** Empreendedor que criou uma solução inovadora;
- 10.** Jovem que viu o seu trabalho de Mestrado ser copiado;
- 11.** ...

## 2. EU NUNCA...

### **OBJETIVO:**

Reconhecer e reforçar práticas de respeito pelos direitos de propriedade intelectual

### **MATERIAL A UTILIZAR:**

Cadeiras colocadas em círculo.

**AMBIENTE FÍSICO:** Sala Ampla

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Máximo 30

**DURAÇÃO:** 30 minutos

### **DESENVOLVIMENTO:**

Com os participantes dispostos em círculo, solicitar a cada um que enuncie algo (relacionado com a temática da propriedade intelectual) que, ele considere ter sido uma experiência única e que dificilmente mais ninguém presente no grupo tenha vivido a mesma experiência. Ex: Eu nunca fiz download de um filme da internet.

De seguida, todos os restantes elementos do grupo que também não tenham vivido a mesma experiência, deverão sentar-se no “colo” do colega, dizendo bem alto “Eu também”.

“

É necessário ter alguma atenção ao tempo, pois caso os participantes estejam com alguma dificuldade em formular as suas questões ou demorem algum tempo nesse processo, deverá procurar acelerar o mesmo, passando ao participante seguinte e dando-lhe tempo para ele pensar, voltando a ele mais tarde ou dando algumas pistas que o ajudem a formular a sua questão.

Este exercício, para além de identificar comportamentos dos jovens, permite reconhecer práticas de não violação dos direitos de propriedade intelectual.

”

# 3. GALERIA DE IMAGENS

## **OBJETIVO:**

Promover a reflexão sobre diferentes tipos de propriedade intelectual e levar os participantes a refletir sobre a mesma e forma de tomada de consciência sobre a mesma.

## **MATERIAL A UTILIZAR:**

Jornais e Revistas; Tesouras; Cola e Fita Cola; Marcadores; Folhas de Flipchart

**AMBIENTE FÍSICO:** Sala Ampla, com mesas de trabalho

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Máximo 30

**DURAÇÃO:** 45 minutos

## **DESENVOLVIMENTO:**

Criar grupos de 4-5 elementos e desafiar os participantes a desenvolver um poster dirigido a jovens que tenha como principal finalidade aumentar os seus níveis de tomada de consciência sobre a violação dos direitos de propriedade intelectual.

O educador poderá deixar o grupo de participantes escolher a tipologia de propriedade intelectual que pretendem trabalhar, ou definir à partida quais as tipologias a trabalhar.

Após, cada grupo ter desenvolvido a campanha, deverão apresentar ao grupo e coloca-la em exposição no espaço de trabalho (escola, associação,...)

# 4. ONDE TE POSICIONAS

## **OBJETIVO:**

Promover uma reflexão e discussão sobre Propriedade Intelectual

## **MATERIAL A UTILIZAR:**

Fita Cola de Pintor; Papel A4, folha com afirmações.

**AMBIENTE FÍSICO:** Sala Ampla, com mesas de trabalho

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Máximo 30

**DURAÇÃO:** 30 minutos

## **DESENVOLVIMENTO:**

Num dos lados da sala coloque um papel a dizer "Concordo Plenamente" e do outro lado da sala coloque um outro papel a dizer "discordo plenamente". A meio da sala, com fita cola de pintor, marque uma linha e peça aos jovens que se coloquem no centro da sala, em cima da linha.

Explique ao grupo que irá ler um conjunto de "afirmações" e que, depois de lida, os jovens devem posicionar-se no espaço, consoante concordem ou discordem da afirmação lida.

Diga aos jovens que, durante o período de tempo em que esta afirmação estiver em processo de debate, qualquer jovem pode mover-se no espaço, assumindo uma posição diferente daquela assumida inicialmente.

O educador, enquanto facilitador do exercício, conduzirá a troca de opiniões, dando a oportunidade a participantes de ambos os lados puderem justificar o porquê da tomada de posição.

## **AFIRMAÇÕES:**

- 1. Não vejo qualquer problema em realizar o download de uma música;*
- 2. Deveríamos ter livre direito, gratuito e acessível, a qualquer obra literária;*
- 3. Deveria existir uma "punição" significativa para todos aqueles que fazem downloads de filmes;*
- 4. Tudo o que é colocado na internet deveria ser de uso gratuito e livre;*
- 5. A contrafação e pirataria inibem o desenvolvimento económico;*
- 6. Os jovens consomem mais pirataria do que os adultos.*



# 5. ESPAÇO SILENCIOSO

## **OBJETIVO:**

Promover uma reflexão sobre Direitos de Propriedade Intelectual e formas de levar os jovens a tomar consciência sobre a importância de combater a pirataria e contrafação

## **MATERIAL A UTILIZAR:**

Marcadores e Flipcharts.

**AMBIENTE FÍSICO:** Sala Ampla, com mesas de trabalho

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Máximo 30

**DURAÇÃO:** 60 minutos

## **DESENVOLVIMENTO:**

Em diferentes espaços da sala o educador cria 4 espaços de trabalho diferentes. Em cada um dos espaços é colocado um flipchart com um tópico para reflexão. Durante os primeiros 10 minutos, cada participante pode contribuir para a reflexão respondendo às perguntas que estão no flipchart.

Cada participante pode dar qualquer contribuição relacionada com o tema em discussão sobre o flipchart. Durante este tempo os participantes devem realizar o exercício em silêncio total.

Após este primeiro momento, o facilitador irá pedir aos participantes que escolham um dos temas discussão, formando 4 grupos de trabalho. Cada grupo deve promover uma reflexão profunda/discussão sobre o tópico.

Após 20 minutos, o grupo terá a oportunidade de "visitar" (5 minutos/cada grupo) outros grupos, contribuindo para enriquecer o conteúdo dos outros grupos. Depois deste segundo momento, os participantes voltarão ao seu grupo original e com a contribuição dos colegas irão trabalhar no conclusões finais a apresentar no final da sessão perante todos os colegas.

# 5. ESPAÇO SILENCIOSO

## FLIPCHARTS

### FLIPCHART 1

Quais as principais razões que levam os jovens a fazer downloads ilegais de músicas, filmes, software, ...

### FLIPCHART 2

De que forma poderíamos sensibilizar os jovens para uma maior tomada de consciência relativamente à violação dos direitos de propriedade intelectual

### FLIPCHART 3

Enuncia exemplos de violação dos direitos de propriedade intelectual e impacto que cada um deles tem. Encontra igualmente, situações e soluções que possibilitem o utilizador ter acesso aos mesmos conteúdos/ produtos/ serviços, de forma legal.

### FLIPCHART 4

Cria um slogan que possa fazer parte de uma campanha de prevenção à violação da propriedade intelectual

# 6. EUREKA

## **OBJETIVO:**

Utilizar a empatia como forma de conscientização para a proteção dos diversos tipos de propriedade intelectual e reforçar os prejuízos da contrafação.

## **MATERIAL A UTILIZAR:**

Histórias selecionadas.

**AMBIENTE FÍSICO:** Sala Ampla, com mesas de trabalho

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Máximo 30

**DURAÇÃO:** 45 minutos

## **DESENVOLVIMENTO:**

Criar grupos de 4-5 elementos e dar a cada grupo uma história sobre um tipo de propriedade intelectual, com a finalidade de identificarem formas de proteção e de evitar a violação dos direitos. Após identificarem e decidirem as formas de proteção apresentar ao grupo a sua ideia e discutir com os demais outros pontos de vista.

## **HISTÓRIA 1 – 3M POST IT**

*Em 1968 um cientista da 3M, Dr. Spencer Silver, desenvolveu um adesivo de pouca adesão, que não deixava marcas e era de fácil remoção. Durante cinco anos Spencer divulgou seu produto, através de seminários e informalmente, mas não teve muito sucesso.*

*Em 1974 um amigo de Spencer, Art Fry que cantava no coro da igreja, ficou frustrado porque suas fichas caíam com frequência. Foi então que surgiu a ideia de grudar as fichas com a cola que seu amigo havia inventado. Então ele desenvolveu a ideia e a 3M lançou o produto em 1977, mas inicialmente não teve muitas vendas.*

*Um ano depois a 3M distribuiu amostras para moradores do estado americano de Idaho, e teve muito boa repercussão. Um ano após eles foram lançados no Canadá e na Europa.*

*Em 2003 uma versão nova foi lançada, Post-it Super Stick, com uma cola mais aderente. Esta nova versão facilitava o uso de Post-it na vertical e em superfícies não tão lisas.*

# 6. EUREKA

## HISTÓRIA 2 – WD-40

*WD-40 significa: "Water Displacement 40th attempt" ("40ª tentativa de Dispersor de Água"), ou seja, Norm Larsen conseguiu a fórmula do WD-40 na sua 40ª tentativa.*

*WD-40 é uma marca registrada largamente utilizada em diversas áreas como óleo de penetração (limpador, lubrificante e solução anticorrosiva). Desenvolvido por Norm Larsen (que então trabalhava para a Rocket Chemical Company) em 1953 para ser usado como eliminador d'água e anticorrosivo em circuitos elétricos.*

*Inicialmente WD-40 fora usado para a manutenção e conservação de mísseis da NASA e na fuselagem de aeronaves. Mas não tardou e foram descobertos muitos outros usos para o WD-40.*

## HISTÓRIA 3 – HEY JUDE

*Hey Jude, dos Beatles, foi o single de maior sucesso de toda a carreira da banda. Chegou ao topo das paradas do mundo todo. Quem resiste a cantarolar ao menos o "na, na, na, na na na na, na na na na, hey Jude"? Mas poucos conhecem a história por trás da canção. John Lennon estava em processo de separação de Cynthia, sua primeira esposa, para poder ficar com Yoko Ono.*

*Paul McCartney que sempre foi muito ligado a Julian, filho de John e Cynthia, estava muito preocupado com o que o menino de 5 anos estava passando e pelo que ainda teria que passar no futuro .*

*Um dia, Paul foi visitar Julian, que morava em uma cidade perto de Londres, e dirigindo seu carro e pensando sobre o assunto começou a cantarolar "Hey Julian" e improvisar uma letra sobre conforto e segurança. "Hey Julian" virou "Hey Jules", e só depois quando Paul desenvolveu a letra, que no final ficou um pouco menos específica, que "Hey Jules" se transformou em "Hey Jude".*

## HISTÓRIA 4 – HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL DE J.K. ROWLING

*Harry Potter e a Pedra Filosofal se tornou um dos livros mais importantes da história recente da literatura infantojuvenil. Contudo, a saga de J.K. Rowling para escrevê-lo é tão impressionante quanto a do seu protagonista e envolve muita luta e persistência por parte da escritora.*

*Apesar de ter sido publicado pela primeira vez em 1997, a história do bruxo nasceu no início dos anos 90. Rowling começou a escrever o livro em máquina de escrever pois computadores não eram tão acessíveis quanto hoje. "Eu precisava reescrever toda a página caso quisesse mudar alguma coisa em algum parágrafo. Eventualmente, precisei reescrever todo o livro de novo pois não estava com espaçamento duplo", completou.*

# 6. EUREKA

A autora passou seis anos trabalhando no livro, deixou sequências planejadas e começou a procurar agentes. O primeiro que foi atrás prontamente lhe devolveu os livros, assim como a primeira editora. Depois de tempos procurando, ela encontrou Christopher Little, que aceitou trabalhar com ela e passou a procurar um lugar para publicar a história. Contudo, o livro *Guide to the Harry Potter Novels*, explica que ela sempre era recusada por um simples motivo: a história era muito longa.

## HISTÓRIA 5 – AMAZON

O fundador Jeff Bezos queria um nome que começasse com a letra "A", então apareceria mais cedo na ordem alfabética. Examinando o dicionário, ele deparou-se com o nome do grande rio brasileiro. Bezos gosta de dizer que a dimensão do curso d'água é inspiração para o tamanho que seu site quer atingir. Detalhe: o site quase se chamou "Cadabra", mas Bezos desistiu do nome por sua semelhança, em algumas línguas, à palavra "cadáver".

## HISTÓRIA 6 – IPAD

A premonição primordial do iPad na Apple, data de 1986. Nessa época, o então chamado "Navegador de Conhecimentos" nunca progrediu além da fase conceptual, mas foi levado tão a sério, que a Apple produziu um vídeo promocional dedicado a essa ideia.

O desenvolvimento destes "Assistentes Pessoais Digitais" começou em 1987, e a primeira versão, o MessagePad 100, foi lançada em 1993. Contudo, o que se pensava ser a "killer app" do MessagePad, reconhecimento de escrita à mão, acabou por não ter tanto sucesso conforme o prometido e o MessagePad logo tornou-se um motivo de piadas na cultura popular, sendo até mesmo ridicularizado pelos Simpsons.

Steve Jobs, foi reintegrado como CEO, sentiu a necessidade de usar a stylus (caneta), ao invés dos dedos, contribuiu para a extinção do MessagePad e insistiu que qualquer produto semelhante deveria ser utilizado sem ajudas externas. O desenvolvimento de tal interface, levaria outra década e é seguro dizer-se que o sucesso do iPhone demonstrou o quão certo estava a sua intuição.

Apesar de conceptualmente semelhantes, as diferenças de ecrãs significam que simplesmente apresentar uma app de iPhone ampliada no iPad, devido ao tamanho do ecrã ser bastante superior, não seria algo que ficaria bem numa plataforma de aplicações. Foram então 25 anos até a ideia se transformar em um produto de sucesso.

# 7. E SE FOSSE CONSIGO?

## **OBJETIVO:**

Utilizar a empatia como forma de conscientização para a proteção dos diversos tipos de propriedade intelectual e reforçar os prejuízos da contrafação.

## **MATERIAL A UTILIZAR:**

Histórias selecionadas anteriormente e mapa de empatia

**AMBIENTE FÍSICO:** Sala Ampla, com mesas de trabalho

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Máximo 30

**DURAÇÃO:** 45 minutos

## **DESENVOLVIMENTO:**

Criar grupos de 4-5 elementos e dar a cada grupo uma história sobre um tipo de propriedade intelectual, partindo do pressuposto que esta foi copiada indevidamente. Cada Grupo preenche o mapa da empatia de acordo com a história e depois compartilham os resultados.

## **HISTÓRIAS**

História 1 – 3M post it

História 2 – WD-40

História 3 – "Hey Jude"

História 4 – Harry Potter e a Pedra Filosofal de J.K. Rowling

História 5 – Amazon

História 6 – iPad

# 8. MATÉRIA DA CAPA

## **OBJETIVO:**

Desenvolver a imaginação a partir dos conceitos de propriedade intelectual e contrafação para criar uma capa de revista com um futuro ideal sobre o tema da contrafação.

## **MATERIAL A UTILIZAR:**

Jornais, Revistas e folhas de papel.

**AMBIENTE FÍSICO:** Sala Ampla, com mesas de trabalho

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Máximo 30

**DURAÇÃO:** 45 minutos

## **DESENVOLVIMENTO:**

Criar grupos de 4-5 elementos com o propósito de criar uma capa de revista sobre o futuro ideal, no qual não exista mais qualquer violação a propriedade intelectual, este futuro já aconteceu e os alunos devem criar, como jornalistas, uma matéria sobre este futuro sem violações de propriedade intelectual.

## **CAPA – MATÉRIA DE SUCESSO**

Manchetes - exprimem a substância da matéria de capa

Matéria – onde o assunto será desenvolvido, deve ter início, meio e fim.

Matérias Adicionais – revelam facetas interessantes sobre a matéria, como era no passado por exemplo;

Citações - frases famosas relacionadas a matéria

Após, cada grupo ter desenvolvido a campanha, deverão apresentar ao grupo e coloca-la em exposição no espaço de trabalho (escola, associação,...)

# 9. A PIOR IDEIA

## **OBJETIVO:**

Estimular os alunos a pensar como evitar/ diminuir a contrafação nas camadas mais jovens

## **MATERIAL A UTILIZAR:**

Folhas de Papel, papel cartão, plástico, recicláveis.

**AMBIENTE FÍSICO:** Sala Ampla, com mesas de trabalho

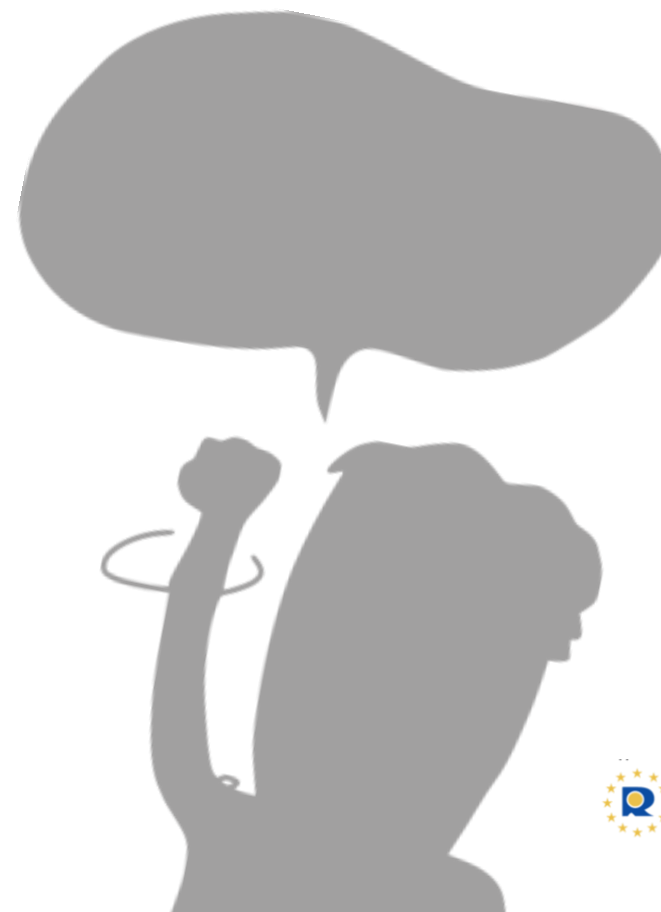
**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Máximo 30

**DURAÇÃO:** 30 – 45 minutos

## **DESENVOLVIMENTO:**

Criar grupos de 4-5 elementos com a finalidade de escolherem a pior ideia para combater ou diminuir a contrafação entre jovens de 15 a 35 anos e fazer um protótipo desta pior ideia.

A pior ideia pode ser uma ideia extrema ou impraticável, que atinja o oposto do objetivo, baseados em recursos ou tecnologias que não existem, ideias diferentes dos meios que existem hoje. Apresentar ao grande grupo.





CASCAIS

GET REAL