Você tem uma ideia de produto?

Saiba como transformá-la em realidade!

cromo
UTFPR

Sumário

3 **INTRODUÇÃO**

4 **DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

6 **PROTÓTIPO**

8 **PATENTE**

INTRODUÇÃO

A Cromo Consultoria tem como um dos seus principais ideais transformar o Brasil em um país mais empreendedor. Para isso, nós entendemos que é muito importante gerar e cultivar conhecimentos, mas é ainda mais importante que passemos esse conteúdo e conhecimento adiante. E para isso produzimos um e-book gratuito para você. Com isso dito, gostaríamos de esclarecer que usaremos uma linha de raciocínio que achamos a ideal para que você, leitor, consiga entender como funciona todo o processo de desenvolvimento de algum produto, desde a aquisição ao registro da patente.

Nós esperamos que você aprenda algo com esse conteúdo e que ele possa ajudar a trazer os resultados que você almeja para sua empresa ou projeto pessoal!

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

O projeto começa a ser pensado a partir das primeiras informações que coletamos, sendo feito esse primeiro contato pela equipe do comercial (departamento responsável pela aquisição do projeto).

Feito isso, o departamento de projetos entra em contato com o cliente para entender diretamente dele, o que ele realmente quer e espera do projeto, ou seja, tentar entender aonde vai ser usado o projeto (maioria dos casos é um produto), quais os requisitos que ele tem e a complexidade do projeto. O mais importante é tentar entender o que o cliente espera.

Tendo entendido o que precisa ser feito dentro do projeto, inicia-se o processo de alinhamento dos pontos principais, então realizamos bench's (perguntas a outras ej's, pessoas que podem já ter tido experiência com algum projeto na área) para tirar algumas dúvidas, é esquematizado o primeiro calendário com datas de entrega, reuniões e a partir desse momento começará realmente a execução do projeto.

Também precisaremos definir as etapas e tarefas a serem executadas(Ex: princípio de funcionamento, modelagem 3D, prototipagem, comprovação de funcionamento, desenhos de fabricação) , estipular

prazos para cada uma delas, e quem vai executar. Isso para que o passo a passo do desenvolvimento do projeto seja bem organizado e controlado.

Precisaremos também realizar uma análise de viabilidade do projeto e com isso uma Concepção primária do projeto mecânico. Com essa etapa realizada o próximo passo é realizar o desenvolvimento de estrutura. Esse processo abrange, entre outras características, o dimensionamento das medidas, cálculo de esforços solicitantes à estrutura, escolha de materiais a serem utilizados e o modo de operação da máquina ou produto, tudo isso depende do projeto que será desenvolvido.

A partir desse momento o projeto começa a ganhar forma.

Como exemplo, iremos utilizar o caso fictício que chegou a equipe do comercial. Um suposto cliente quer ter rede em casa, mas não quer furar parede ou colocar suporte. Depois de entender como ele quer, vamos pesquisar se já tem algo parecido, que possa ser adaptado à situação e com isso vamos procurando alternativas, e tendo idéias para solucionar e montar o projeto. Agora com o projeto pensado é hora de montar o esboço para daí criar vida a ele, fazendo modelagens 3D, definindo custos e materiais para partirmos para a próxima fase, o protótipo.

PROTÓTIPO

Um protótipo é um meio de testar o seu produto para uma avaliação de pontos de vista que não são vistos durante o desenvolvimento teórico. O motivo de fazer os testes no protótipo é não gastar tantos recursos quanto gastaria testando diretamente no produto finalizado.

Ele pode ser feito de diversas maneiras, já que depende do seu objetivo, como que está a aplicação do projeto (ele funciona como o esperado?), custo, entre outros. Em geral, ele tem o propósito de testar o imaginário a fim de melhorá-lo.

Os protótipos podem ser feitos de várias maneiras e com uma gama de propósitos:

- Testes gerais do produto, feito para averiguar todo o processo, erros gerais e maus funcionamentos.
- Tomadas de decisão, onde ainda não está decidido algum aspecto do projeto; nele são feitos protótipos de cada diferente aspecto, que são testados. Assim conseguindo decidir a melhor variante daquele aspecto.
- Testes de partes do produto, feito para ver partes críticas do sistema. Um exemplo, correspondente ao nosso produto, seria: "Qual é a resistência do tecido, hastes do nosso produto".
- Aplicação de melhorias pequenas e de rápido desenvolvimento e checagem das mesmas, isso para que possamos aprimorar uma ideia inicial sem ter que recomeçar do zero.
- Usado em apresentações para possíveis investidores, trazendo mais confiabilidade ao produto, uma maior segurança aos investidores.
- O cliente verá como está o desenvolvimento do seu produto e caso não esteja no nível desejado, que possa ser feita uma correção antes do produto final.
-

Como exemplo, imagine que você está fazendo um redeiro móvel para você relaxar com sua rede onde você quiser. Para chegar aqui na prototipagem algumas coisas já devem estar em mãos como o desenho técnico, materiais e a maneira de fazer o produto.

Neste redeiro existem algumas coisas que devem ser consideradas como peso, flexibilidade, resistência e o preço do material. Para saber qual material você usaria, seria ideal a realização de protótipos das ideias esboçadas. Por exemplo, um redeiro de isopor seria legal devido ao peso, porém eles não iria resistir ao peso combinado com o movimento da rede, mas se você achou um tipo de isopor especial, que possa resistir ao peso, a equipe de projetos pode realizar o teste de resistência do material , com um protótipo.

Vale então, a implementação de um protótipo que analisa dois aspectos cruciais do projeto, qual é o peso máximo suportado e se o sistema de retração do produto para ser transportado livremente está funcionando como deveria. Para isso é montado um protótipo em escala 1:6 e é testado seu sistema de retração, montando e desmontando o produto. Para seu peso limite são feitos testes aplicando pesos variados e calculado o limite do sistema com cálculos apropriados.

O período de uma prototipagem pode variar já que não se consegue prever todas as possíveis melhorias para o projeto. Outro aspecto que pode mudar o tempo dedicado a cada etapa é a metodologia aplicada ao processo, que varia de métodos mais conservadores até design sprint.

Em caso de falhas, não há motivo para se estressar... a ideia do protótipo é verificar as falhas, quando falha ele mostra que existe espaço para progresso dentro do projeto. A etapa de prototipagem está muito ligada ao desenvolvimento do produto, naturalmente o desenvolvimento do projeto não vai sair 100% na primeira tentativa e por isso precisamos sempre testá-lo e melhorá-lo a partir desses testes, para garantirmos seu sucesso.

PATENTE

Você tendo o domínio da patente de um produto seu significa que você tem o direito de impedir terceiros de produzir, usar, colocar à venda ou importar o seu produto, sem o seu consentimento! Caso queira ,o titular da patente poderá conceder licença de sua patente a terceiros, mediante remuneração ou não.

Então, se você tiver pensando em algum um produto ou um processo, você pode pedir a patente no INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial).

Para isso, você deve saber que existem dois tipos de patente:

- Patente de Invenção (PI): para novas tecnologias, sejam associadas a produtos ou processos, como um novo motor de carro ou uma nova forma de fabricar medicamentos.
- Patente de Modelo de Utilidade (MU): para novas formas em objetos de uso prático, como utensílios e ferramentas, que apresentem melhorias no seu uso ou na sua fabricação.

ATENÇÃO!

Antes de pedir sua patente verifique se ninguém desenvolveu algo parecido com sua invenção ou seu modelo de utilidade. Fazer buscas em bases de dados vai te ajudar a decidir se vale a pena pedir sua patente ou não. O INPI só poderá te conceder a patente se ninguém tiver inventado antes um produto ou processo idêntico ao seu.

O pedido de patente é composto pelos seguintes documentos:

- Relatório descritivo;
- Quadro reivindicatório;
- Resumo;
- Desenhos (se for o caso);
- Listagem de sequências (apenas para pedidos da área de biotecnologia).

Com todos os documentos prontos e organizados, você já pode realizar seu pedido!

Após a solicitação do pedido, você deve pagar a GRU (Guia de Recolhimento da União, que é um dos documentos instituídos pelo Ministério da Economia para recolhimento das receitas de órgãos, fundos, autarquias, fundações e demais entidades integrantes dos orçamentos fiscal e da seguridade social.)

Para isso, é necessário:

Fazer o cadastro no e-INPI; Emitir e pagar a Guia de Recolhimento da União (GRU) utilizando o código 200 (guarde o número da GRU gerada, pois será necessário utilizá-lo na próxima etapa); Preencher o formulário on-line no sistema e-Patentes.

Seu pedido passará por diferentes etapas, que podem ser resumidas assim:

Depósito do Pedido de Patente → Exame Formal → Publicação do Pedido → Exame Técnico → Decisão.

Em cada uma dessas etapas, novos documentos podem ser exigidos. Para não perder os prazos, siga os seguintes passos:

- Consulte a Revista da Propriedade Industrial (RPI), que é publicada toda terça-feira;
- Cadastre o número do seu pedido em Meus Pedidos, sistema que avisa por e-mail quando seu pedido passar para uma nova etapa. Você poderá cadastrá-lo quando tiver feito o login no sistema Buscaweb, mas atenção: esse é um serviço adicional oferecido pelo INPI e não substitui a consulta à RPI.

Depois de pedir sua patente, o pedido fica em sigilo por até 18 meses. E você tem até 36 meses para solicitar ao INPI que examine esse pedido. Os prazos são contados a partir do dia em que você pediu a patente, ou seja, o dia do depósito do seu pedido. Você também pode pedir para o INPI dar uma opinião preliminar sobre seu pedido, avaliando se ele tem chances de se tornar uma patente, mesmo antes do exame oficial ser feito. Lembre-se também que você precisará pagar as anuidades do seu pedido a partir do 24° mês contado da data de depósito. Se sua patente for concedida, você deverá continuar pagando as anuidades até o final da validade da patente. O pedido ou a patente podem ser arquivados por falta de pagamento de alguma anuidade.

Como funciona a Validade da minha patente?

Se a sua patente for concedida pelo INPI, terá validade no Brasil de 20 anos, caso seja uma Patente de Invenção (PI), ou de 15 anos, caso seja uma Patente de Modelo de Utilidade (MU).

Para demonstrar a aplicação prática de todos os processos necessários considere o exemplo anterior, o redeiro móvel. Esse produto já existe e por isso não será aceito o pedido de patente invenção, porém considerando que você descobriu uma adaptação, ou melhoria funcional da mesma (também como no exemplo anterior de utilizar um isopor especial), você pode realizar o pedido de patente de modelo de utilidade.

Como o processo de patente é uma etapa para seguir passos, basta levar em consideração os seguintes aspectos:

1. Pesquisa para ver se determinada patente já foi pedida por terceiros, Pode ser realizada de forma gratuita pelo próprio site do INPI (Lembre que nessa base de dados do INPI você terá acesso apenas a pedidos realizados no Brasil).

2. Cadastro no INPI(serve para ter acesso ao pedido através de um login)

3. Emissão da Guia de recolhimento da união (GRU)
   Pagamento das taxas

4. Dar entrada no pedido de patente
   Lembre-se que a GRU já deve estar paga

5. Acompanhar o pedido pela RPI, Lembrando que existem alguns prazos necessários para serem cumpridos.

Por fim, é importante destacar que esse pedido pode ou não ser aceito, afinal é um produto já comercializado e bem conhecido no Brasil.

Cromo Consultoria

www.cromoconsultoria.com.br
contato@cromoconsultoria.com.br
+55 41 9 9783-6566

Facebook: /cromoconsultoria
Instagram: @cromoconsultoria
Linkedin: /company/cromoconsultoria