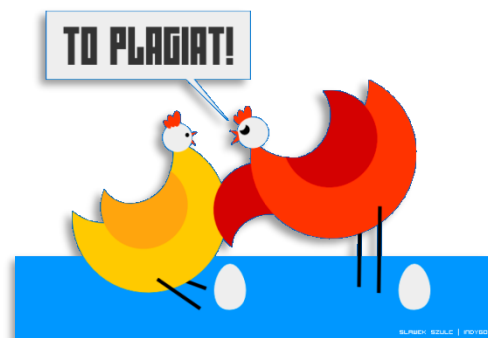


Temat: Oprogramowanie komputera a prawa użytkownika.

Musisz wiedzieć, że istnieją pewne zasady prawne i etyczne, które regulują sposób korzystania z programów komputerowych. Noszą one nazwę **prawa autorskiego**.

Zgodnie z prawem autorskim, które wprowadził Sejm RP ustawą z dnia 4 lutego 1994 r., a które zostały uściślone nowelizacjami ustawy z 1999 roku i kolejnymi (wymuszane przez tempo zmian w technologii informatycznej):

...ochronie podlega każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażania. Ufff... W szczególności przedmiotem prawa autorskiego są utwory: wyrażone słowem, symbolami matematycznymi, znakami graficznymi (literackie, publicystyczne, naukowe, kartograficzne oraz programy komputerowe), plastyczne, fotograficzne, muzyczne, słowno-muzyczne i audiowizualne (w tym filmowe)...



obrazek pochodzi ze strony: <http://www.pinkpixel.pl/>

Definicja:

PLAGIAT - przywłaszczenie sobie cudzego pomysłu, dzieła, utworu (lub jego fragmentów) i podania ich w całości lub części za własne. (Plagiat jest karalny!)

KORZYSTAJĄC Z PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH, PAMIĘTAJ O NASTĘPUJĄCYCH ZASADACH:

- wszystkie programy komputerowe podlegają ochronie prawnoautorskiej,
- legalnie zakupiony program posiada licencję,
- program komputerowy pobrany z internetu również posiada licencję.

SAME WAŻNE POJĘCIA



UTWÓR – „jest to każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia”. **Przykłady:**

- Narysowałaś w zeszyte serce przebite strzałą i napisem „kocham Zbycha” – **utwór**
- Twój młodszy braciszek tworzy „epopeję muzyczną” waląc kijkiem po wiaderku – **utwór**
- zdjęcie małego paznokcia u lewej stopy – **utwór** (jeśli wykonany świadomie)

Cóż z tego, że wartość tych utworów jest niewielka, a twórca ma dopiero 3 miesiące. To wszystko jest chronione prawnie i nie musi być jakoś „specjalnie oznakowane”.



PRAWO AUTORSKIE – zbiór norm chroniących twórcę przed nielegalnym rozpowszechnianiem i używaniem bez jego wiedzy utworów tego autora.

Pamiętaj, że każde dzieło jest chronione prawem autorskim, nawet jeśli nie są opatrzone znakiem ©. Znalezione w internecie zdjęcia, filmy, prace plastyczne, artykuły, książki, hasła reklamowe, programy i inne pliki mają swojego właściciela. Zawsze należy uzyskać jego zgodę na ich wykorzystanie lub należy je kupić, jeśli są na sprzedaż.

Utworem nie mogą być: idee, procedury, metody i zasady działania, koncepcje matematyczne, akty normatywne i ich urzędowe projekty, opublikowane opisy patentowe, proste informacje prasowe

Zadanie 1

Czy godło jest chronione prawem autorskim?

Zadanie 2

Czy zaprezentowana obok informacja o pogodzie podlega ochronie prawem autorskim?

Zadanie 3

Czy utworem jest też wypracowanie szkolne albo prezentacja w postaci pokazu slajdów?

Zadanie 4

Pobrać plik z muzyką z WWW i ją odtwarzać na własny użytek? A jak to będzie w celach zarobkowych?

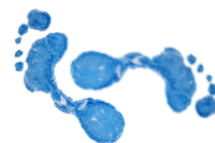
Pogoda dla Warszawa

24 °C | °F
Bezchmurnie
Wiatr: pld.-wsch.
Wilgotność: 38%



Zadanie 5

Twój brat się ostatnio przechwala, że stworzył prawdziwe dzieło sztuki. I że jego dzieło, na pewno jest chronione. Niechcący wylał farbę i nadepnął na nią stopą. Czy ma rację?



LICENCJA – dokument prawny lub umowa, określająca warunki korzystania z utworu, którego dana licencja dotyczy. Właściciel praw autorskich, znaku handlowego lub patentu może (i często to robi) wymagać od innych posiadania licencji jako warunku użytkowania lub reprodukcji licencjonowanego utworu.

Istnieje kilka rodzajów licencji, na przykład:

- licencje pełne (płatne),
- licencje nieodpłatne z ograniczeniami zakresu używania,
- licencje nieodpłatne (na przykład open source, czyt. open sors).

Definicja:

Pirat Komputerowy – osoba dopuszczająca się kopiowania, używania, sprzedawania utworu bez zezwolenia autora.

Wszystkie jednak są licencjami, zatem złamanie warunków, na jakich zostały udzielone, może skutkować odpowiedzialnością karną.

TYPY LICENCJI – oczywiście tylko najważniejsze



FREWARE – (czytaj: friiter) programowanie darmowe, rozpowszechniane po kosztach nośnika danych. Oprogramowanie freeware może być objęte ochroną praw autorskich lub nie, ale słowo free oznacza, że korzystać można z niego **za darmo**.



PUBLIC DOMAIN – (czytaj: publik domejn) – to zasoby, z których możesz korzystać bez ograniczeń, bo prawa majątkowe do twórczości wygasły. Minęło 70 lat od śmierci ich twórcy, ewentualnie minęło 70 lat od pierwszego rozpowszechnienia utworu danego twórcy; **Korzystamy bezpłatnie**.



ADWARE – **korzystamy bezpłatnie** jednak w zamian musimy się zgodzić na reklamy (niektóre programy antywirusowe traktują Adware jako wirusy)



GNU lub **GPL** lub **OPEN SOURCE** – (czytaj open sołrs) oprogramowanie otwarte. Można go dowolnie używać, ale i modyfikować w zależności od potrzeb. Oczywiście jeśli tylko potrafisz. (*LINUX – jako OS, OpenOffice – progr. użytkowy*) czyli **bezpłatnie**.



DEMO – program demonstracyjny. Celowo zubożona (nie zawierający wszystkich możliwości) przez autorów wersja programu, która jest udostępniana **za darmo**.



SHAREWARE – (czytaj: szerłer) rodzaj licencji, która jest rozpowszechniana bez opłat z pewnymi ograniczeniami lub za niewielką opłatą, do wypróbowania przez użytkowników w określonym czasie..

TRIAL – (odmiana shareware) - rodzaj licencji polegający na tym, że można go używać przez z góry ustalony czas (od 7 do 90 dni), oczywiście za darmo. Programy na tej licencji są w pełni funkcjonalne. Po upływie ustalonego czasu, jedyną rzeczą, na którą pozwoli program to rejestracja albo usunięcie z dysku twardego.

To tylko niektóre z licencji. Są jeszcze: Cardware, Donation Ware, OEM, Abandonware, Firmware. Ale to już sprawa na zupełnie inną bajkę.

Praca domowa: Wykonaj w zeszyte notatkę z lekcji.

- Wklej do zeszytu otrzymane na zajęciach materiały dotyczące pojęć: Licencja, Plagiat, Pirat komputer.
- **Wymień** w punktach poznane rodzaje licencji. Te, które są za darmo oznacz wielką literą **D**.
- **Wymień** w punktach najważniejsze zasady korzystania z programów komputerowych
- Wyszukaj i zapisz w zeszyte co oznaczają symbole: ©, ®, TM

Dla chętnych – pamiętaj praca na 6 zobowiązuje! (plagiaty też oceniam tyle, że na 1)

- Na kartce A4 wykonaj **rebus**, którego wynikiem będzie jedno z pojęć poznanych na dzisiejszych zajęciach