

Lekcja 1. (p)

Temat: **Bądź uczciwy, czyli przestrzeganie prawa w świecie informatyki**

Cele lekcji:

Zapoznanie z zasadami korzystania z zasobów sieci podlegających ochronie własności intelektualnej.
Poznanie przepisów dotyczących praw autorskich.

Uczeń:

- szanuje własność intelektualną
- wie, kiedy nie narusza prawa podczas korzystania z utworów z sieci
- wie, czym charakteryzuje się licencja CC i na jakich zasadach można używać takich dzieł

Przebieg lekcji:

1. Zapoznanie się z celami lekcji.
2. Prawa majątkowe

„Art. 115.

1. Kto przywłaszcza sobie autorstwo albo wprowadza w błąd co do autorstwa całości lub części cudzego utworu albo artystycznego wykonania, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 3.
2. Tej samej karze podlega, kto rozpowszechnia bez podania nazwiska lub pseudonimu twórcy cudzy utwór w wersji oryginalnej albo w postaci opracowania, artystyczne wykonanie albo publicznie zniekształca taki utwór, artystyczne wykonanie, fonogram, wideogram lub nadanie”.

3. Przykłady kradzieży za pośrednictwem internetu.



4. Prawa autorskie.

Rozdział 1.

Przedmiot prawa autorskiego

Art. 1.

1. Przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór).
2. W szczególności przedmiotem prawa autorskiego są utwory:
 - 1) wyrażone słowem, symbolami matematycznymi, znakami graficznymi (literackie, publicystyczne, naukowe, kartograficzne oraz programy komputerowe);
 - 2) plastyczne;
 - 3) fotograficzne;
 - 4) lutnicze;
 - 5) wzornictwa przemysłowego;
 - 6) architektoniczne, architektoniczno-urbanistyczne i urbanistyczne;
 - 7) muzyczne i słowno-muzyczne;
 - 8) sceniczne, sceniczno-muzyczne, choreograficzne i pantomimiczne;
 - 9) audiowizualne (w tym filmowe).

Zatem programy komputerowe, a więc aplikacje, gry, programy sieciowe itp., są dziełami chronionymi. Teraz warto zadać sobie pytanie: w jaki sposób zabezpieczyć swoje prawa na przykład jako programista. Oczywiście to także wyjaśnia ustawa.

Art. 1.

- 2¹. Ochroną objęty może być wyłącznie sposób wyrażenia; nie są objęte ochroną odkrycia, idee, procedury, metody i zasady działania oraz koncepcje matematyczne.
3. Utwór jest przedmiotem prawa autorskiego od chwili ustalenia, chociażby miał postać nieukończoną.
4. Ochrona przysługuje twórcy niezależnie od spełnienia jakichkolwiek formalności.

5. Z czego wolno korzystać z internetu:

- a) zgodnie z art. 29

Art. 29. Wolno przytaczać w utworach stanowiących samoistną całość urywki rozpowszechnionych utworów oraz rozpowszechnione utwory plastyczne, utwory fotograficzne lub drobne utwory w całości, w zakresie uzasadnionym celami cytatu, takimi jak wyjaśnianie, polemika, analiza krytyczna lub naukowa, nauczanie lub prawami gatunku twórczości.

- b) licencja CC

Co zrobić, gdy tworzymy projekt i potrzebujemy na przykład ilustracji na dany temat lub podkładu muzycznego do filmu? Najbezpieczniejszym rozwiązaniem jest skorzystanie z treści udostępnionych na licencjach CC (Creative Commons, czytaj: kriejtiw komons). Wszystkie treści na licencji CC są darmowe i nie wymagają pozwolenia na użycie. Jeśli zdecydujesz się na skorzystanie z takiego dzieła sprawdź dokładnie zasady na których będzie to możliwe. Istnieją bowiem różne odmiany tego typu licencji. Na przykład jeśli ktoś chce wykorzystać utwór muzyczny na licencji CC w napisach końcowych lub w innym miejscu musi wymienić autora muzyki.

- c) pojęcie plagiatu

6. Zadania do wykonania.

ZADANIA DO ROZWIĄZANIA

1. Użyj wyszukiwarki i znajdź strony internetowe o prawie autorskim. Oceń ich wiarygodność i wybierz godne zaufania, na przykład portale prawnicze. Odrzuć fora dyskusyjne, ponieważ każdy uczestnik dyskusji może wpisywać w nich swoje opinie, a nie wszystkie są wiarygodne. Zapoznaj się z treścią artykułów ustawy mówiących o prawie do cytatu i dozwolonym użytku. Określ, czy twoje dotychczasowe działania w sieci są zgodne z ustawą.
2. Za pomocą wyszukiwarki znajdź w sieci ilustracje związane z ostatnio omawianym tematem na lekcjach fizyki. Upewnij się, że wybrana ilustracja jest udostępniona na licencji CC. Wklej ilustrację do dokumentu tekstowego lub prezentacji. Podpisz ją nazwiskiem i imieniem autora.
3. Napisz krótką pracę o konsekwencjach pobierania i używania pirackich kopii programów lub gier komputerowych. W pracy użyj dozwolonych prawem cytatów z wiarygodnych źródeł. Zwróć uwagę na to, by posłużyć się cytatami zgodnie z prawem.
4. Wyszukaj w sieci artykuły prasowe dotyczące plagiatów z różnych dziedzin. Zwróć uwagę na przykład na prace naukowe, filmy, muzykę. Dowiedz się, jakie konsekwencje ponieśli oszuści.
5. Sprawdź, które znaki towarowe zastrzegł producent twojej ulubionej gry komputerowej. Postaraj się odnaleźć je w grze.

7. Podsumowanie lekcji.

PODSUMOWANIE LEKCJI

Przestrzeganie prawa autorskiego jest podstawowym obowiązkiem każdego korzystającego z zasobów sieciowych. Nieznajomość prawa nie chroni przed konsekwencjami jego naruszenia.

Podstawowym dokumentem określającym prawa do utworów jest **ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych**. Możesz używać w swoich pracach fragmentów lub całości niewielkich utworów na zasadzie cytatu.

Prawo do dozwolonego użytku stanowi, że można legalnie **pobierać treści z internetu**, np. filmy, muzykę, rysunki, na własny użytek. Jeśli jednak robisz to za pośrednictwem sieci takich jak Torrent, pobierając plik, jednocześnie udostępniasz go innym użytkownikom, a to jest już przestępstwem. Każde pobranie, zainstalowanie lub **użycie pirackiej wersji** programu komputerowego, w tym gry, **jest przestępstwem**.

Możesz używać w swoich projektach utworów rozpowszechnianych na **licencji CC** (Creative Commons). Najczęściej spotykanym warunkiem skorzystania z takiego utworu jest umieszczenie w dziele imienia i nazwiska autora.

Plagiat jest przestępstwem. Niewolno kopiować fragmentów lub całości prac innych autorów i publikować ich jako swoich.

