

## Informatyka i multimedia Środowisko prawne

Ryszard Naskręcki

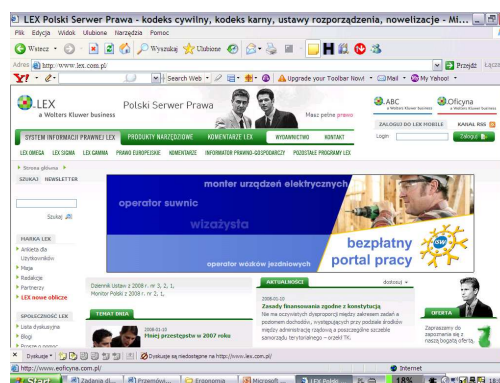
## Środowisko człowieka

- Środowisko społeczne
- Środowisko techniczne
  - maszyny, urządzenia
  - nowe technologie
- **Środowisko prawne**
  - akty prawne regulujące funkcjonowanie i dostęp

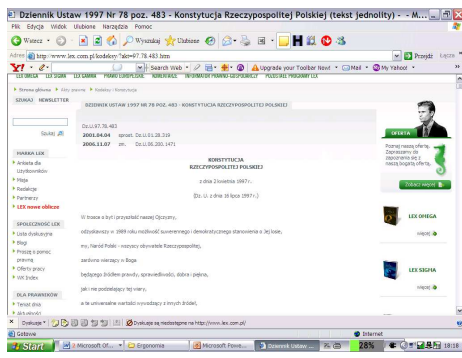
## Środowisko prawne studenta

- Ustawa Prawo o szkolnictwie wyższym z 27 lipca 2007 r. (*Dz.U. z 2005 r. Nr 164, poz. 1365*)
- Statut UAM
- Regulamin Studiów UAM z dnia 8 maja 2006 r.
- Uchwały Senatu UAM i Rady Wydziału
- Zarządzenia Rektora UAM i Dziekana Wydziału Fizyki
- Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnym (*Dz.U. z 1994 r. Nr 24, poz. 83*)

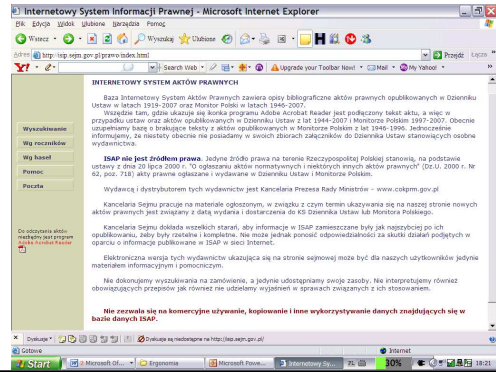
## Jak znaleźć?



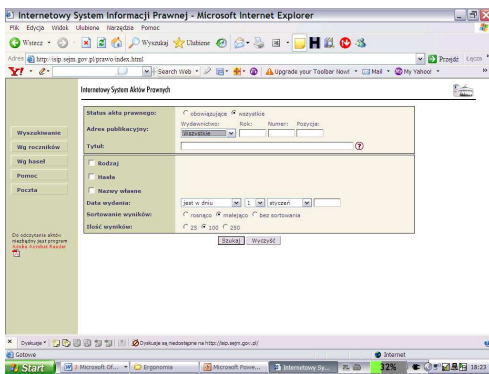
## Jak znaleźć?



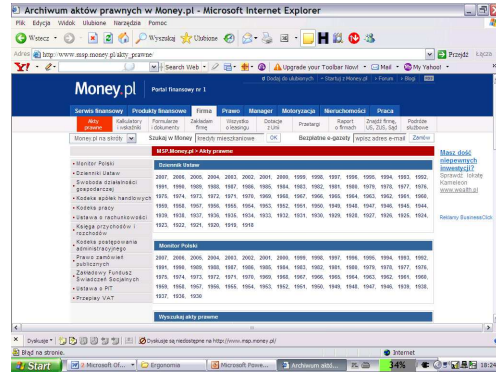
## Jak znaleźć?



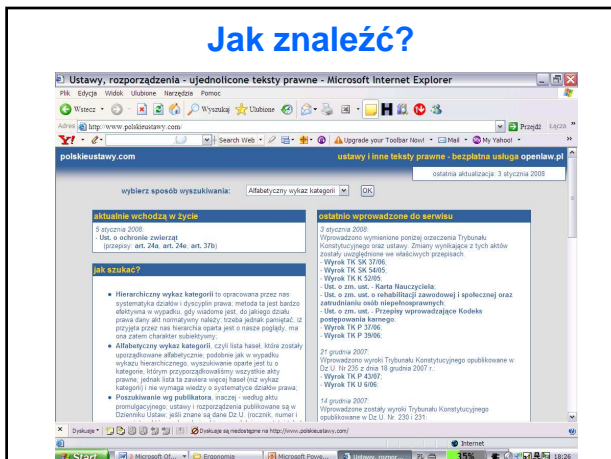
## Jak znaleźć?



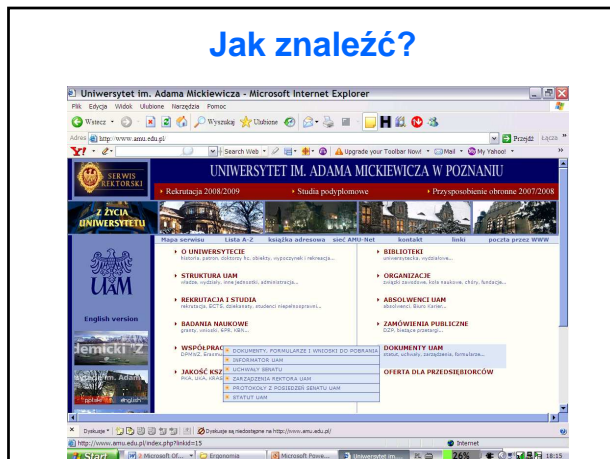
## Jak znaleźć?



## Jak znaleźć?



## Jak znaleźć?



## Dlaczego własność intelektualna jest istotna ?

- **Prawa własności intelektualnej stanowią fundament, na którym budowana jest gospodarka wiedzy.**
- Własność intelektualna daje możliwość decydowania o sposobie, w jakim ich innowacje zostają wprowadzone na rynek i w jaki sposób będą licencjonowane dla dalszego rozwoju lub procesu wytwórczego.

## Typy własności intelektualnej

- **Patenty** (chronią nowe wynalazki),
- **Prawa autorskie** (chronią twórczy i specjalistyczny sposób wyrażania),
- **Znaki towarowe** (chronią charakterystyczne nazwy, znaki, charakterystyczny wygląd produktu),
- **Wzory użytkowe** (ochrona obejmuje estetyczny i ozdobny wygląd produktu).

Raport EICTA, <http://www.piit.org.pl>

## Inne możliwości ochrony kapitału intelektualnego

- **Tajemnice handlowe** (chronią metody, formuły, specyfikacje i podobne informacje, które mają wartość gospodarczą),
- **Zastrzeżenia modeli użytkowych** (obejmują ochroną wynalazki o niższym stopniu pomysłowości),
- **Topografia półprzewodników** (ochronie podlega układ urządzenia półprzewodnikowego zwanego potocznie „chipem”).

Raport EICTA, <http://www.piit.org.pl>

## Prawo nowych technologii

- Na prawo nowych technologii ma wpływ szereg ustaw:
  - ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych
  - ustawa z dnia 16 lipca 2004 r. Prawo telekomunikacyjne
  - ustawa z dnia 12 września 2002 r. o elektronicznych instrumentach płatniczych.
  - ustawa z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz.U. z 2002 r. Nr 144, poz. 1204).
  - ustawa z dnia 5 lipca 2002 r. o ochronie niektórych usług świadczonych drogą elektroniczną opartych lub polegających na dostępie warunkowym.
  - ustawa z dnia 18 września 2001 r. o podpisie elektronicznym.
  - ustawa z dnia 27 lipca 2001 r. o ochronie baz danych.
  - ustawa z dnia 6 września 2001 r. o dostępie do informacji publicznej.
  - ustawa z dnia 6 lipca 2001 r. o gromadzeniu, przetwarzaniu i przekazywaniu informacji kryminalnych.
  - ustawa z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych.
  - ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej.

## Wzór przemysłowy

- **Wzór przemysłowy** - (ang. industrial design) pojęcie z pogranicza prawa własności intelektualnej i sztuki użytkowej.
- "Wzornictwo przemysłowe zmierza do objęcia tych wszystkich aspektów otoczenia człowieka, które albo są uwarunkowane produkcją przemysłową albo są jej bezpośrednim rezultatem"

## Ustawa Prawo własności przemysłowej

- **Wytworem** jest każdy przedmiot wytworzony w sposób przemysłowy lub rzemieślniczy, obejmujący w szczególności opakowanie, symbole graficzne oraz kroje pisma typograficznego, z wyłączeniem programów komputerowych.
- Za wytwór uważa się także:
  - przedmiot składający się z wielu wymiennalnych części składowych umożliwiających jego rozłożenie i ponowne złożenie (wytwór złożony, np. układanka),
  - część składową, jeżeli po jej włączeniu do wytworu złożonego, pozostaje widoczna w trakcie jego zwykłego używania (nie dotyczy to np. naprawy wytworu),
  - część składową, jeżeli może być przedmiotem samodzielnego obrotu (np. lusterko samochodowe).

### Ochrona wzorów przemysłowych

- Rejestracją i udzielaniem praw do wzorów przemysłowych zajmuje się w Polsce **Urząd Patentowy Rzeczypospolitej Polskiej**.
- Ochrona prawna wzoru przemysłowego w Polsce może maksymalnie trwać przez 25 lat (dzielone na pięć 5-letnich okresów ochronnych). Urząd wydaje uprawnionemu dokument w postaci Świadectwa Rejestracji na Prawo z Rejestracji wzoru przemysłowego.
- Ochroną wzorów przemysłowych wspólnoty europejskiej (ang. community design) zajmuje się **Urząd Harmonizacji w ramach Rynku Wewnętrznego**.

### Patent

- **Patent** - potocznie: dokument wydawany przez urzędy patentowe; właściwie: prawo wydane osobie fizycznej lub prawnej do zabronienia innym osobom fizycznym lub prawnym zarobkowego bądź zawodowego korzystania z danego wynalazku bądź wynalazków (będących przedmiotem patentu).

### Zastrzeżenie patentowe

- Zastrzeżenia patentowe, wyznaczając zakres przedmiotowy patentu, umożliwiają prawne ściganie osób, które wykorzystują wynalazek bez zgody jego właściciela. Odpowiednio: dla wzoru użytkowego udzielane jest prawo ochronne potwierdzone świadectwem ochronnym.

### Patent

- Patent jest ważny tylko w państwie, w którym zgłoszono wynalazek do ochrony.
- Patent jest ważny pod warunkiem terminowego uiszczania odpowiednich opłat okresowych, których wysokość rośnie zwykle wykładniczo z czasem.
- Patent jest ważny maksymalnie przez 20 lat od daty zgłoszenia wynalazku, po czym wygasa, a wynalazek przechodzi do tzw. domeny publicznej.
- Zbiór patentów na ten sam wynalazek udzielonych przez różne urzędy patentowe tworzy tzw. rodzinę patentów.



## Inne pojęcia

- **Wynalazek** to nowe rozwiązanie techniczne, najczęściej poprzedzone przez pomysł.
- Według prawa patentowego wynalazek to, poddające się ścisłej definicji prawno-technicznej, unikalne rozwiązanie techniczne, nie opatentowane dotychczas.

## Kategorie wynalazków

- **Sposób** - rozwiązanie określone jako ciąg etapów przebiegających w uporządkowanej kolejności wraz z warunkami, w których one przebiegają.
- **Urządzenie** - rozwiązanie określone wzajemnym usytuowaniem i połączeniem poszczególnych elementów tworzących łącznie przestrzenną całość.
- **Produkt (wytwór)** - rozwiązanie określone zestawem składników o odpowiednio określonych własnościach fizykochemicznych i zawartości ilościowej.
- **Nowe zastosowanie znanej substancji**

## Znak towarowy

- **Znak towarowy** – słowo, krótki tekst lub charakterystyczna grafika, którą posługują się przedsiębiorcy do jednoznacznej identyfikacji swoich towarów lub usług oraz np. w czasie kampanii reklamowych.
- W Polsce: „każde oznaczenie przedstawione w sposób graficzny lub takie, które da się w sposób graficzny wyrazić, jeżeli oznaczenie takie nadaje się do odróżniania w obrocie towarów jednego przedsiębiorstwa od tego samego rodzaju towarów innych przedsiębiorstw. Może to być w szczególności wyraz, rysunek, ornament, kompozycja kolorystyczna, forma przestrzenna, w tym forma towaru lub opakowania, a także melodia lub inny sygnał dźwiękowy.”

## Znaki



## Co to jest licencja



- **Licencja** (*ang. licence*), – papier prawny lub umowa, określająca warunki korzystania z utworu, znaku handlowego lub patentu.
- W odniesieniu do oprogramowania regulacja prawna określająca warunki jego użytkowania i zasady odpłatności.
- Praktykuje się kilka rodzajów licencji określających zakres użytkowania oprogramowania i warunki uiszczania opłaty.
- Do **najważniejszych rodzajów licencji** należą: licencja jednostanowiskowa, grupowa, firmware, shareware, freeware, GPL, licencja typu Public Domain oraz licencja typu Linux.

**Właściciel praw autorskich, znaku handlowego lub patentu może (i często to robi) wymagać od innych posiadania licencji jako warunku użytkowania lub reprodukcji licencjonowanego utworu.**

## Licencje na oprogramowanie

- Umowa taka powinna określać przede wszystkim **poła eksploatacji** (formy wykorzystania utworu), czyli warunki na jakich licencjobiorca jest uprawniony do korzystania z programu.
- Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych jako podstawowe elementy określające poła eksploatacji wskazuje zakres, miejsce i czas korzystania z utworu, przy czym jest to wyczerpujące przykładowe i strony umowy mogą dowolnie kształtować charakter licencji (biorąc jednak pod uwagę treść przepisów ustawowych, których strony nie mogą modyfikować - tzw. *ius cogens*).

## Uwaga!

- Większość licencji ogranicza liczbę komputerów, na których można zainstalować oprogramowanie, liczbę użytkowników którzy mogą go używać i wprowadzają wiele innych ograniczeń, które nie są bezpośrednio związane z technologią.
- Standardowym elementem każdej niemal licencji oprogramowania jest klauzula o wyłącznej odpowiedzialności producenta z tytułu używania oprogramowania przez licencjobiorcę, której znaczenie polega na braku jakiegokolwiek odpowiedzialności producentów oprogramowania za np. skutki błędów w programach.

## Rodzaje licencji

- Licencja jednostanowiskowa **one-site licence**, licencja uprawniająca użytkownika do zainstalowania nabytego oprogramowania tylko w jednym komputerze, obejmująca zakaz udostępniania takiego oprogramowania w sieci oraz na innych wolnostojących komputerach. Licencja jednostanowiskowa, jak każda, **nie zabrania sporządzenia kopii zapasowej oprogramowania**.
- Licencja grupowa **site licence**, rodzaj licencji zezwalającej na użytkowanie oprogramowania w sieci lub w zestawie komputerów, np. w szkole lub w pracowni, określającej maksymalną liczbę stanowisk, na których wolno zainstalować objęte nią oprogramowanie. Odmianą licencji grupowej jest licencja sieciowa (network licence).

## Licencje grupowe Microsoft

- Licencjonowanie grupowe to łatwy sposób zakupu licencji na produkty programowe Microsoft po niższej cenie, wynikającej z zakupu wielu licencji.
- Programy licencjonowania grupowego dostępne dla małych i średnich firm:
  - OPEN - Otwarta Licencja Microsoft - płatność jednorazowa
  - OSL - Otwarta Subskrypcyjna Umowa Licencyjna – opłaty miesięczne
  - WOL – Wieloletnia Otwarta Umowa Licencyjna – opłaty roczne.

## Rodzaje licencji

- **Licencje komercyjne** są przeznaczone dla instytucji i przedsiębiorstw.
- **Licencje edukacyjne** mogą użytkować instytucje związane z oświatą i szkolnictwem wyższym - przedszkola, szkoły publiczne i niepubliczne, wyższe uczelnie, biblioteki publiczne, muzea finansowane ze środków publicznych, szpitale, które prowadzą zajęcia dydaktyczne.

## Oprogramowanie detaliczne ("BOX")

- Oprogramowanie dostępne na półkach sklepów, dealerów oprogramowania i innych przedstawicieli producenta. Oprogramowanie takie składa się z **licencji na produkt, oryginalnego opakowania, instrukcji użytkowania bądź instalacji, a także zawiera nośnik z programem**. Wszystkie to co znajduje się w oryginalnym opakowaniu jest produktem BOX lub inaczej mówiąc detalicznym. Taki sposób dystrybucji jest idealny dla końcowego użytkownika, któremu zależy na szybkim i bezpiecznym zakupie. Klient wybiera produkt, który go interesuje i potrafi go zainstalować w oparciu o załączoną instrukcję obsługi.

## Uwaga!

- W odróżnieniu od wersji OEM, oprogramowanie BOX może być zainstalowane na dowolnym komputerze posiadanym przez użytkownika tego oprogramowania.
- W odróżnieniu od oprogramowania OEM które jest przypisane do urządzenia na którym jest zainstalowane, oprogramowanie BOX można wielokrotnie przenosić pomiędzy komputerami - jest przypisane do użytkownika.
- Ciekawostką jest, że Microsoft Office w BOX jeden użytkownik może używać go na komputerze i dodatkowo na notebooku - w ten sposób jeżeli osoba używa dwóch maszyn taniej będzie kupić BOXa zamiast dwóch OEMów.

## Oprogramowanie towarzyszące "OEM", (Original Equipment Manufacturer firmy Microsoft)

- Oprogramowanie, które dostępne jest wyłącznie z towarzyszącym mu sprzętem, a prawo użytkownika programu OEM obejmuje tylko i wyłącznie sprzęt, z którym został zakupiony. Pod żadnym pozorem nie wolno tworzyć kopii oprogramowania OEM oraz używać go na innym, aniżeli towarzyszącym, sprzęcie. Taka forma dystrybucji jest wygodna dla klientów oraz producentów systemów komputerowych. Dzięki niej końcowy klient, kupując swój zestaw komputerowy może posiadać preinstalowany system operacyjny oraz inne oprogramowanie, które producent oprogramowania oferuje w wersji OEM.
- Licencje OEM są zbywalne, transferowalne, jeśli oprogramowanie nie zostało odłączone od komputera, na którym było oryginalnie zainstalowane i jest przekazane lub odsprzedane łącznie z zestawem komputerowym.

## Uwaga!

- W przypadku zakupu licencji OEM wymagana jest aktywacja produktu, która wiąże oprogramowanie z płytą główną komputera. Powiązanie takie oznacza, iż w wypadku wymiany płyty głównej tracimy bezpowrotnie prawo do użytkowania oprogramowania OEM. Odstępstwem od tej reguły jest wymiana gwarancyjna płyty głównej przez producenta, kiedy to otrzymujemy możliwość ponownej instalacji i aktywacji produktu.

## Ponad połowa (58%) instalowanych w Polsce programów pochodzi z nielegalnego źródła

Statystyki prowadzone przez koncern Microsoft wskazują, że 22,3 procent komputerów z zainstalowanym systemem operacyjnym Windows posiada oprogramowanie nielegalnie.

- **Licencje edukacyjne**, np. firmy Microsoft
  - Produkt może zakupić TYLKO uczeń/student (istnieje odpowiednia definicja), rodzic/opiekun lub nauczyciel/wykładowca — program nie jest skierowany do innych użytkowników.
  - „Uczeń/Student”: musi uczęszczać w systemie dziennym/zaocznym do szkoły lub uczelni posiadającej odpowiednie uprawnienia przyznane przez właściwą agencję rządową.
- **Licencja jest dożywotnia** — gdy klient zakończy edukację, może nadal korzystać z produktu
- Licencja pakietu Office 2003 Standard obejmuje następujące programy:
  - Microsoft® Word 2003
  - Microsoft® Excel 2003
  - Microsoft® Outlook® 2003
  - Microsoft® PowerPoint® 2003 PLUS:
  - Content CD — 24 000 najlepszych obrazów, animacji i dźwięków.
  - Podręcznik krok po kroku — szybka nauka obsługi pakietu oprogramowania Office własnym tempem.

## Rodzaje licencji na oprogramowanie

- Adware
- APSL (Apple Public Source License)
- Licencja BSD
- CDDL (Common Development and Distribution License)
- CPL (Common Public License)
- Freeware
- GNU GPL (GNU General Public License)
- IDPL (Initial Developer's Public License)
- IPL (InterBase Public License)
- GNU LGPL (GNU Lesser General Public License)
- Licencja Artystyczna (Twórcza, Artistic License)
- Licencja X11 (MIT)
- MPL (Mozilla Public License)
- NPL (Netscape Public License)
- Postcardware (cardware)
- Shared source
- Shareware
- SMSware
- Abandonware
- Donationware
- Public domain (PD)

## Freeware

- **Freeware** to licencja oprogramowania umożliwiająca darmowe rozprowadzanie aplikacji bez ujawnienia kodu źródłowego. Termin freeware bywa również używany jako synonim oprogramowania objętego tą licencją.
- Czasami licencja freeware zawiera dodatkowe ograniczenia (np. część freeware jest całkowicie darmowa, a część darmowa jedynie do użytku domowego).
- Programy na licencji freeware **mogą być nieodpłatnie** wykorzystywane, jednak **zabrania się czerpania korzyści finansowych z ich dystrybucji** przez osoby trzecie. Licencja nie dotyczy dystrybucji produktów (dokumentów, grafiki, innych programów itd.) stworzonych przy użyciu programów na licencji freeware, więc nie ogranicza możliwości ani nie narzuca konieczności pobierania opłat za wytworzone produkty.

## Shareware

- Shareware to rodzaj płatnego programu komputerowego, który jest rozpowszechniany bez opłat, ale z pewnymi ograniczeniami, do wypróbowania przez użytkowników. Czasami po okresie próbnym (najczęściej po miesiącu) za taki program trzeba płacić lub zrezygnować z korzystania z niego (wersja trial).
- Czasami producent oprogramowania wydaje jedną wersję na licencji shareware a drugą (zazwyczaj z ograniczeniami, np. z blokadą dostępu do niektórych funkcji) na licencji freeware.

## GNU General Public License

- Powszechna Licencja Publiczna GNU (GNU General Public License) jest jedną z licencji wolnego oprogramowania, która została sformułowana w 1988 przez Richarda Stallmana i Ebena Moglena na potrzeby Projektu GNU, na podstawie wcześniejszej Emacs General Public License. Wersja 2. licencji GNU GPL została wydana w roku 1991, wersja 3. - 29 czerwca 2007.

## Kary za piractwo

- Producenci mogą domagać się **odszkodowania w wysokości podwójnej wartości licencji**, gdy użytkownik korzystał z kradzionego oprogramowania nieświadomie, tzn. nie zdawał sobie sprawy, że naruszył ich prawa autorskie (z doświadczeń zarówno wytwórców, jak resellerów wynika, że takie sytuacje się zdarzają, choć w tej chwili bardzo rzadko).
- Za kradzież software'u z premedytacją, kara sięga potrójnej wartości licencji.
- Oprócz tego producenci mogą domagać się kary za szkody, które ponieśli w związku z tym, że naruszono ich własność intelektualną, a także wystąpić do sądu o wpłacenie pewnej kwoty na konto Funduszu Promocji Twórczości (dotyczy to firm, które korzystały z nielegalnych programów, nie zaś użytkowników indywidualnych).