

Direitos de Autor e Propriedade Intelectual

7.º Ano

TIC

3 páginas

Competências que desenvolve: Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo; compreender a propriedade intelectual.

1. Direitos de autor — conceitos

- 1.1. O que são direitos de autor? Para que servem?
- 1.2. Apresenta 3 exemplos de obras protegidas por direitos de autor.
- 1.3. O que acontece quando se utiliza uma obra sem autorização do autor?
- 1.4. O que é a propriedade intelectual? Qual é a diferença para os direitos de autor?

2. Licenças e uso

- 2.1. O que é uma licença Creative Commons? Apresenta 2 tipos.
- 2.2. O que é o domínio público? Quando uma obra entra em domínio público?
- 2.3. Como se pode utilizar legalmente imagens da internet?
- 2.4. Apresenta 2 boas práticas ao utilizar conteúdo de terceiros.

3. Direitos de autor no digital

- 3.1. Por que é importante respeitar direitos de autor ao criar conteúdos digitais?
- 3.2. O que são os direitos de autor no contexto de imagem, som e vídeo?
- 3.3. Apresenta 2 exemplos de plataformas que disponibilizam conteúdo com licenças livres.

4. V/F

- 4.1. Qualquer imagem da internet pode ser utilizada livremente. (V/F)
- 4.2. As licenças Creative Commons permitem utilização com atribuição. (V/F)
- 4.3. O domínio público significa que a obra é de domínio de todos. (V/F)
- 4.4. Copiar texto de um site sem referir a fonte é plágio. (V/F)
- 4.5. Os direitos de autor protegem apenas obras escritas. (V/F)

Soluções — Direitos de Autor e Propriedade Intelectual

7.º Ano

TIC

Resolução completa

1. Direitos de autor

- 1.1. Direitos que protegem a criação intelectual — garantem ao autor o reconhecimento e controlo sobre a sua obra.
- 1.2. Livros, músicas, filmes, fotografias, software.
- 1.3. Pode haver consequências legais (multa, processo judicial); é considerado plágio.
- 1.4. Propriedade intelectual = criações da mente (patentes, marcas, direitos de autor). Direitos de autor = subset da propriedade intelectual para obras literárias/artísticas.

2. Licenças e uso

- 2.1. Licença que permite utilização de obras com condições; tipos: Atribuição (BY), Atribuição-SemObrasDerivadas (BY-ND).
- 2.2. Obras cujos direitos expiraram; geralmente 70 anos após morte do autor.
- 2.3. Usar imagens com licença Creative Commons; comprar imagens em bancos de imagens; criar as próprias imagens.
- 2.4. Referir sempre a fonte; respeitar as condições da licença; pedir autorização quando necessário.

3. Direitos de autor no digital

- 3.1. Para ser ético; para evitar consequências legais; para respeitar o trabalho dos criadores.
- 3.2. Protegem fotografia, música, vídeo, software — qualquer criação original digital.
- 3.3. Wikimedia Commons, Unsplash, Pexels.

4. V/F

- 4.1. Falso — nem todas são de uso livre.
- 4.2. Verdadeiro.
- 4.3. Verdadeiro — liberdade de utilização.
- 4.4. Verdadeiro.
- 4.5. Falso — protege também imagem, som, vídeo.