

# Intellectual Output 1

Modul A4

MODUL CONTENT 1



Deliverable: IO1.A4

15.10.2021

EA

AUTOR: Georgios Mavromanolakis

Project Nr: 2020-1-UK01-KA201-078934

---

## Continut

Inovatie in STE(A)M prin IP .....	1
1.1 Continut.....	2
1.1.1 Termeni/ Definitii .....	2
1.1.2 Example Practice .....	4
1.1.3 Case studies .....	5
1.2 Evaluarea cunostintelor .....	6
1.3 Evaluarea aptitudinilor .....	7
1.4 Referinte/ resurse .....	7

Acest modul se concentrează pe conceptul de drept de autor. Acesta este un tip de IP cunoscut pe scară largă, deoarece majoritatea oamenilor înțeleg în general scopul și utilizarea acestuia atunci când sunt întrebați în sondaje. Cu toate acestea, în ciuda acestui fapt, încălcarea drepturilor de autor este încă un caz obișnuit în practica de zi cu zi, în special în utilizarea resurselor și materialelor găsite pe internet, de ex. atunci când distribuiți muzică, videoclipuri, fotografii, cărți, software etc. În acest modul și planul de lecție propus le abordăm în tema de robotică și în general antreprenoriat.

După finalizarea acestui modul, veți putea:

- să dobândiți o înțelegere practică a ceea ce este dreptul de autor și cât de relevante și importante sunt drepturile de autor și, în general, protecția proprietății IP în domeniile tehnologiei și antreprenoriatului.
- să fii capabil să identificați faptele greșite comune și practicile proaste de încălcare a drepturilor de autor, dar și cele mai bune practici privind protecția și recunoașterea drepturilor de autor.

Durata estimată a locului: este nevoie de aproximativ 45 de minute sau echivalentul unei ore de clasă standard pentru a finaliza acest modul într-o sală de clasă de 20-25 de elevi.

## 1.1 Continut

### 1.1.1 Termeni si Definitii

#### **Copyright**

După cum este definit de Organizația Mondială a Proprietății Intelectuale, Oficiul pentru Proprietate Intelectuală al Uniunii Europene a elaborat în cadrul Proiectului Școlii Greciei pentru Drepturi de Autor al Organizației Elene pentru Drepturi de Autor, dreptul de autor ca un termen legal folosit pentru a descrie drepturile pe care creatorii le au asupra creațiilor și

operelor lor. Lucrările acoperite de drepturi de autor variază de la cărți, romane, piese de teatru, poezie, muzică, cântece, picturi, desene, sculpturi, fotografii, videoclipuri și filme, până la programe de calculator, baze de date, reclame, desene textile, planuri de arhitectură, hărți și desene tehnice, doar pentru a numi câteva.

Dreptul de autor este unul dintre cele mai cunoscute drepturi de proprietate intelectuală are ca scop de a proteja orice produs al minții umane, cu condiția ca acesta să fie original și să nu fie doar o idee sau un gând, ci să se materializeze într-o formă oarecare. Legea drepturilor de autor acordă creatorului drepturi exclusive de a stabili dacă și în ce condiții opera sa originală poate fi utilizată de alții. Oferă proprietarului două drepturi, economice și etice, morale. Primul este dreptul de a controla reproducerea operei, comunicarea operei către public, traducerea, adaptarea, distribuția și revânzarea acesteia. Oferă creatorului protecție de lungă durată pentru a-l recompensa și, în același timp, pentru a se asigura că familia sa se poate bucura de beneficiile economice din lucrare și succesul acesteia. Drepturile etice se referă la a fi recunoscut ca autor al unei opere originale, pentru a avea indicat numele creatorului, pentru a proteja integritatea operei de alterare și denaturare. Este de obicei acceptat că drepturile morale nu au limite în timp.

Drepturile de autor nu necesită nicio cerință de înregistrare pentru protecție. Protecția există din momentul în care este creată o lucrare. În unele țări, sunt disponibile procese de înregistrare opționale. Perioada de protecție a dreptului de autor este în general foarte lungă. În UE, protecția durează pe toată viața autorului plus 70 de ani de la moartea acestuia.

Trebuie menționat că drepturile de autor sunt teritoriale. Aceasta înseamnă că protecția este acordată de la țară la țară. Cu toate acestea, există convenții internaționale care conțin reguli minime pentru protecția drepturilor de autor aplicabile țărilor din întreaga lume.

Există excepții de la drepturile de autor și lucrările pot fi utilizate fără acordul autorului sau al deținătorului drepturilor, în principal în scopuri precum:

- utilizarea extraselor în scop de ilustrare pentru predare sau cercetare științifică
- utilizarea citatelor scurte dintr-o lucrare în scopuri educative, critice sau recenzii
- reproducerea unei opere pentru uz privat

Organizația Mondială a Proprietății Intelectuale și Oficiul pentru Proprietate Intelectuală al Uniunii Europene au publicat online Întrebări frecvente (FAQs) pentru a informa publicul despre ce este legal și ce nu este, în măsura în care este utilizarea conținutului protejat prin drepturi de autor și drepturile conexe pe internet. Acestea pot fi găsite prin următoarele link-uri:

- Întrebări frecvente ale OMPI privind drepturile de autor la [https://www.wipo.int/copyright/en/faq\\_copyright.html](https://www.wipo.int/copyright/en/faq_copyright.html)
- Întrebări frecvente ale EUIPO privind drepturile de autor la <https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/faqs-on-copyright%20>

## **Robotica**

O definiție cuprinzătoare și concisă a termenului poate fi găsită în Wikipedia – The Free Encyclopedia. Robotica este un domeniu interdisciplinar care integrează informatica și inginerie. Aceasta implică proiectarea, construcția, operarea și utilizarea roboților. Scopul roboticii este de a proiecta mașini care pot ajuta și ajuta oamenii. Robotica integrează domenii de inginerie mecanică, inginerie electrică, tehnologia informației, inginerie informatică, electronică, bioinginerie și biomimetică, printre altele. Robotica dezvoltă mașini care pot fi programate pentru a automatiza și replica acțiuni care seamănă cu cele ale oamenilor, animalelor sau insectelor. Roboții pot fi folosiți în multe situații și în multe scopuri practice și mai ales în medii care prezintă anumite amenințări pentru oameni, cum ar fi în medii periculoase din cauza căldurii sau frigului, radiațiilor, poluării, nivelurilor ridicate de zgomot, în zone îndepărtate precum în spațiu sau sub apă. În general, roboții pot fi proiectați să ia orice formă cerută de funcționalitate și caz de utilizare. În multe cazuri, forma lor este inspirată din natură și sunt făcute să semene în aparență cu oamenii, animalele sau insectele.

### **1.1.2 Exemple Practice**

Mai jos este prezentat un exemplu reprezentativ de robot umanoid numit NAO, care este un produs al unei companii numite Softbank Robotics. Ca exemplu practic, enumeram ceea ce poate fi protejat prin drepturi de autor:

- fotografia robotului
- designul vizual general al robotului
- numele robotului
- denumirea firmei
- software-ul care controlează robotul
- manualul de operare a robotului
- sunetele pe care le poate scoate robotul
- muzica sau melodiile pe care robotul le poate reda
- desenele tehnice ale robotului
- o coregrafie sau mișcări distinctive pe care robotul le poate executa
- un film sau un videoclip în care apare robotul
- o serie de personaje animate sau figuri ale robotului care compune un joc video, un set de jocuri de masă sau o carte de benzi desenate
- jocul video, setul de jocuri de masă sau cartea de benzi desenate
- setul de gadgeturi sau componente suplimentare pentru robot



*Imag 1: Humanoid robot NAO of Softbank Robotics*

*Sursa: <https://www.softbankrobotics.com/>*

### 1.1.3 Case studies

În planul de lecție care însoțește acest modul principalul caz la care lucrează elevii este mai întâi să caute pe web pentru a găsi companii sau produse legate de domeniul roboticii și să facă o prezentare. Ei pot lua în considerare mai multe variații în ceea ce privește rolul lor și scopul sau utilizarea prezentării lor. Și anume,

- în cazul 1, sunt elevi și prezentarea lor este în scop educativ. În acest caz, ei trebuie să recunoască dreptul de autor al oricărui material utilizat, indicând sursele lor și nu trebuie să ceară acordul deținătorului drepturilor de autor.

- în cazul 2 sunt persoane fizice și prezentarea lor este pentru uz privat. Același lucru se aplică ca înainte

- în cazul 3, sunt persoane fizice care scriu o carte despre robotică pe care apoi va fi publicată și vândută. În acest caz, pentru orice materiale, trebuie să ceară permisiunea deținătorului drepturilor de autor.

- în cazul 4, sunt profesioniști care lucrează într-o firmă care este concurenta cu cea care produce robotul care apare în prezentare. Pentru a putea produce robotul, trebuie să dețină drepturile de autor relevante (vezi lista din secțiunea Exemple practice). Pentru a face acest lucru, compania lor trebuie să treacă prin procesul legal corespunzător cu cealaltă companie/proprietar de drepturi de IP pentru a obține toate permisiunile și licențele care sunt necesare conform regulilor privind drepturile de autor și, în general, a legii IP, astfel încât să poată produce robotul. Dacă nu se face, atunci există o încălcare a drepturilor de autor și a drepturilor de proprietate intelectuală.

## 1.2 Evaluarea cunostintelor

Următoarea listă de întrebări poate fi folosită pentru a verifica dobândirea cunoștințelor de către cursanți. Răspunsurile corecte sunt marcate cu bold.

Intrebarea 1:

Dreptul de autor este un termen legal și un tip de IP [Fals] **[Adevărat]**

Intrebarea 2:

În UE, protecția dreptului de autor durează pe toată durata de viață a autorului plus 70 de ani de la moartea acestuia [Fals] **[Adevărat]**

Întrebarea 3:

Drepturile de autor nu necesită nicio cerință de înregistrare pentru protecție **[Adevărat]** [Fals]

Întrebarea 4:

Protecția dreptului de autor există din momentul în care este creată o idee [Adevărat] **[Fals]**

Întrebarea 5:

Protecția dreptului de autor există din momentul în care este creată o lucrare sau o producție bazată pe o idee **[Adevărat]** [Fals]

Întrebarea 6:

Dreptul de autor îi conferă proprietarului doar drepturi economice, dar nu și morale [Adevărat] **[Fals]**

Întrebarea 7:

Dreptul de autor este teritorial, adică protecția este acordată de la țară la țară. **[Adevărat]** [Fals]

Întrebarea 8:

Pentru a obține protecție prin drepturi de autor, lucrarea sau producția trebuie să fie o copie a unui original [Adevărat] **[Fals]**

Întrebarea 9:

Lucrările pot fi reproduse sau utilizate fără acordul autorului sau al deținătorului drepturilor în principal în scopuri educaționale și științifice sau pentru uz privat **[Adevărat]** [Fals]

Întrebarea 10:

Lucrările acoperite de drepturi de autor includ muzică, cântece, videoclipuri, filme, fotografii, programe de calculator și multe altele **[Adevărat]** [Fals]

### 1.3 Evaluarea aptitudinilor

Un exercițiu sau o temă de proiect pentru acasă care promovează rezolvarea problemelor și gândirea critică legate de conceptul de drepturi de autor și, în general, de protecție a PI poate fi următorul. Elevii participă la un sondaj de studiu al prietenilor și rudelor despre practicile comune rele sau bune, de protecție și încălcare a drepturilor de autor, ca utilizatori obișnuiți ai resurselor de internet. Ei pot concepe un chestionar cu o serie de întrebări cheie pentru a distribui și colecta răspunsuri, care apoi analizează și prezintă rezultatele pentru a trage concluziile.

### 1.4 Referinte - resurse aditionale

World Intellectual Property Organization (WIPO)

<https://www.wipo.int/about-ip/en/>

<https://www.wipo.int/copyright/en/>

[https://www.wipo.int/copyright/en/faq\\_copyright.html](https://www.wipo.int/copyright/en/faq_copyright.html)

European Union Intellectual Property Office (EUIPO)

<https://euipo.europa.eu/ohimportal/en>

<https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/faqs-on-copyright%20>

Greek Copyright School Project of the Hellenic Copyright Organization (HCO)

<https://copyrightschool.gr/index.php/en/teachers>