



Erhvervsakademiet Dania Skive

# OPHAVSRET OG LICENS

Anne Mehlsen

Afleveringsdato: 06.11.2019

Anslag: 10.842

Underviser: Morten Kluw Wøldike Scmith



# Indholdsfortegnelse

- Ophavsret 2
- Licensaftale 3
- Immaterielle rettigheder 5
- Persondataloven 6
- Creative commons 7
- Litteraturliste 9

# Ophavsret

## Hvad er Ophavsret?

Ophavsret er en form for beskyttelse, der gør at ingen kan kopiere dine værker. Det er anerkendt som et "©" som betyder på engelsk "Copyright". Ved at have en ophavsret, er man beskyttet fra at dit værk ikke må kopieres og vises til det offentlige eller bruges. Der er regler der redegøres af ophavsret, og ligeledes hvordan dit værk er beskyttet af Ophavsretten. Der er forskellige love og regler, om det er bøger, kunstværk, film osv. Det gælder også ligeledes for utraditionelle værker, såsom softwareprogrammer, brugskunst og koreografier. Dit værk beskyttet af en "Ophavsret", når det er blevet til en reel ting. Det vil sige, at dit værk er beskyttet når det er ført ud i virkeligheden, men det betyder så at din ide bag værket, ikke er beskyttet. Ophavsretten beskytter kun, den visuelle eller andre former for dit værk, er realiseret.

Som Multimediedesigner, støder man på diverse copyrights og det er vigtigt at vide, om det er lovligt at bruge. Dit værk er automatisk registreret i deres ophavs, så længe det opfylder kravene.

## Eksempel på ophavsret i forhold til brug af værker

Et eksempel kunne være, at man skal skabe et produkt til en virksomhed, der medfølger at man skal bruge musik eller billeder. Det kræver at man tjekker op på, om der er Copyright på det materiale, der bliver brugt. Hvis formålet med ens produkt er at dele med offentligheden, eller ligeledes tjene penge på et Copyright materiale, er det ulovligt. Vil det sige at man ikke må tage inspiration fra andre? Nej tværtimod, handler det om at være inspireret frem for direkte kopiering af et element.

Det er også ulovligt at downloade programmer, man ikke har betalt for, selv til skolebrug eller dit projekt.

Man "skal" ikke spørge om lov at bruge et værk, til privat brug. Det gælder ting som at udskrive en Pdf-fil, som kun bliver delt med dem i din husstand. Det kræver så, at det værk du kopierer, er lovligt. Det er af ren respekt at spørge om lov først, da det kan ende ud i en skandale.

## Licensaftale

### Hvad er en Licensaftale?

En licensaftale er en aftale, man har mellem to parter, hvor den ene har en rettighed. Det vil sige, at den der ejer rettigheden til et produkt eller immateriel ophavsret, kan give tilladelse til den anden part for et sum penge at bruge deres værk. Det er ikke noget den anden part kan eje, men derimod få en tilladelse. Parten som ejer rettighederne, laver en aftale med den anden part, hvorvidt vilkårene bliver fastlagt.

Det vil sige, at hvis du har et varemærke eller en immateriel ophavsret, kan du tjene penge på at indgå en licensaftale med andre parter for at bruge det.

### Eksklusiv licens

Det vil betyde, at den som står med ophavsretten, vil kun give tilladelse til den enkelte part, som der indgår i aftalen.

### Ikke-Eksklusiv licens

Det vil betyde, at den som står med ophavsretten, vil kunne give tilladelse til den enkelte part men også andre indenfor det givende område. Så der er ikke eneret for den anden part, men den som står med ophavsretten, har rettigheden for at give tilladelse til de andre parter.

### Hvad er et varemærke?

Et varemærke kan være et logo, slogan eller et navn. Det er en måde at kende forskel på virksomheder, ved at have et varemærke. Det adskiller produkter, hvor kunder kan genkende at det tilhører din virksomhed. Det gælder ord, lyd, figur, vareudstyr-mærker. Man kan registrere sit varemærke til "Patent- og Varemærkestyrelsen", ved at ansøge om at registrere sit varemærke. Vedrørende varemærker og licensaftaler, betyder det at hvis man indgår en aftale med en virksomhed, giver man dem tilladelse eller alt efter vilkårene, at de må bruge varemærket til markedsføring og derved salg af virksomhedens produkter.

Warehousing er generelt ulovligt, da det er ulovligt at opbevare og sælge det igen.

## I forhold til en multimediedesigner

Det er vigtigt for en multimediedesigner at vide hvor de må bruge en virksomheds logo, og dermed også slogans til reklamation. Det kan ligeledes være en opbyggelse af hjemmeside med produkter, og ideer til yderligere salg. En multimediedesigner indgår en licensaftale med en virksomhed, hvor vilkårene forklarer hvorvidt multimediedesigneren må bruge deres logo og til hvad. Det kan også være, at multimediedesigneren skal lave et helt nyt logo, til en virksomhed. Så det er vigtigt at vide, om slogan, ord, lyd osv. Allerede er registreret som verificeret varemærke.

## jQuery, Bootstrap og dens licens

jQuery er en Javascript library, er designet til at arbejde med i forhold til HTML og CSS. Det er et eksternt program, der skal gøre det nemmere at kode. jQuery ligger under licensen 'MIT'.

MIT licensen er et software licens, som gør at du må bruge den, så længe du har inkluderet den originale ophavsret og licens, i dit projekt/software.

Det gode ved at bruge at bruge jQuery med MIT licens, betyder at du kan bruge programmet til reklame, lave om i det, dele det med andre, bruge det i forhold til andre ophavsrettigheder og privat brug. Det dårlige ved det, er at hvis der er problemer med det software du bruger, kan du ikke give skylden til indehaveren af programmet.

Både jQuery og Bootstrap, er open-source software. Da alle har adgang til at modificere, så længe de opfylder kravene, der er blevet anlagt i deres licenaftale.

## Immaterielle rettigheder

Immaterielret er en betegnelse ved at retsbeskyttelsen af din opfindelse, som for eksempel kan være kunst, film, opfindelser osv. Der er forskellige love, ud fra hvilket produkt der er lavet. Du som opfinder med en ide, der laver et originalt værk eller produkt, kan nu få immaterielle rettigheder over værket. Med rettighederne, vil de blive beskyttet fra at blive stjålet, misbrugt og solgt videre.

## Designbeskyttelse

Dit værk er beskyttet fra at blive kopieret, og misbrugt af andre end dem du har lavet en licensaftale med. Der kan kun være designbeskyttelse, hvis dit værk er helt originalt.

## Royaltyaftale

Ved at lade andre benytte af dine licenser, vil de kunne arbejde videre på det, under en licensaftale. De vil få adgang til at arbejde på et patent, eller videreudvikle som der primært bliver brugt til deres produkt. Men du som licensgiver, vil kunne få en procentdel af deres overskud tilbage.

## Sociale medier og deres licenser

På sociale medier som Youtube, Instagram og Facebook. Kan man komme ud for at de bruger billeder, der har en rettighed. Derfor bruger de billeder fra stockphotos, som de har købt ophavsret til at bruge i deres videoer. Da man kan tjene penge på sine youtube videoer, er det vigtigt og bruge "Royalty free" musik, for at kunne tjene penge på sine videoer. Med mange billeder som man linker til, skal man kunne angive link og hvor det kommer fra, for at kunne bruge det på sin platform. Man kan komme ud for at indehaver, kræver at de har en source et sted på deres platform, så brugere ikke tror det er originalt lavet af udbyderen. Det kan også være vigtigt at bruge en skriftlig licens aftale, for at ikke ende ud i misforståelser, så man har beviser for sin kontrakt med udbyder. Det er ikke ulovligt at linke ting til andre, medmindre de ikke har givet samtykke til at du må dele det.

## Persondataloven

Persondataloven er en lov i Danmark, der omhandler persondatabeskyttelse. Det betyder, vi har en lov der gør hvordan vi behandler personlige oplysninger, og hvordan de skal behandles. Dine oplysninger såsom Bopæl, telefonnummer, fulde navn og CPR, skal gives samtykke fra borgeren for at medtager kan bruge det eller beholde det.

## GDPR

Persondataforordningen er en EU-forordning, der gør at virksomheder i hele EU giver dig, som borger, flere rettigheder af hvordan de behandler din persondata.

## Samtykke

Ved at have samtykke, betyder det at man har kontrol og et valg, hvordan ens oplysninger bliver behandlet. Med andre forklaringer, ville det være hvis du skulle tage et billede af en person, ved at spørge om lov først. Så giver du muligheden, for at personen kan give deres samtykke eller afvise.

## Stilgende samtykke

I visse situationer kan man komme ud for, at der er stilgende samtykke. Der kan angives stilgende samtykke, hvis personen angiver med signaler eller opførsel. Der foreligger en form for samtykke i deres spørgsmål, eller f.eks. opslag på de sociale medier.

## Creative commons

### Hvad er creative commons?

Det er en organisation som er grundlagt i 2001, med muligheder for at artister og andre kan bruge til deres værker. Med creative commons, kan man indrette sin egen ophavsret til det man udgiver på sin platform. Ved at kunne lave sin egen ophavsret, kan man holde styr på hvordan ens værk skal kunne behandles af andre brugere. Det kommer an på, hvilken ophavsret kunstneren har valgt.

### De seks licenseringsformer

**”Navngivelse”** er licensen, som gør at du tillader at andre brugere kan tage dit værk og lave det om. De kan modificere det og udgive det til offentligheden, men kravet er at de kreditere dig.

Et eksempel ville være Blender, som er et software system. Det er et 3D værktøj, som der bliver brugt til film og spil. Softwaren er fri til brug, at modificere.

**”Del på samme vilkår”** er licensen, som tillader andre brugere til at ændre og tilpasse dit værk. Det må også gerne bruges til reklame, så længe de krediterer dig og såvel har den samme licens inde i deres ’nye’ værk.

Et eksempel ville være jQuery og Bootstrap, da de giver brugeren mulighed for at ændre i deres værker, men stadig under samme kreditering og licens.

**”Navngivelse ingen-bearbejdelser”** licensen betyder at du giver andre tilladelse, for at dele dit værk til reklame brug og ligeledes til ikke-reklame. Så længe de ikke har ændret i dit værk, og stadig krediteret dig.

Et eksempel ville være på [www.tumblr.com](http://www.tumblr.com) kan du uploade billeder, men hensigt at du kreditere den originale kunstner.

**”Navngivelse ikke-kommerciel”** licensen betyder, at du giver tilladelse at der kan ændres i dit værk af andre, så længe det ikke er til kommerciel brug. De skal stadig kreditere, men behøves ikke at licenseres under samme vilkår.

Et eksempel ville være



**”Navngivelse ikke-kommerciel Del på samme vilkår”** licensen betyder at andre gerne på bearbejde, ændre og tilpasse dit værk, hvor det ikke er til kommercielt brug, på betingelsen at de krediterer og licenserer deres nye værk på samme vilkår. Andre brugere kan downloade og dele det med offentligheden, men her må de også godt oversætte, ændre og oprette nye værker, baseret på dit. Alle værker som er baseret på dit, skal licenseres under samme licens.

Et eksempel ville være spillet ”Cards against humanity”, som kan fås som kortspil eller online kortspil. Et spil der kan ændres i, med at oversætte kortene eller tilføje sine egne.

**”Navngivelse ikke-kommerciel Ingen bearbejdede værker”** licensen betyder at de gerne må dele dine værker, så længe de ikke ændre i dine værker eller bearbejder. De skal kreditere og linke tilbage, hvis de bruger det på platforme.

Et eksempel ville være

## Litteraturliste

Aalborg universitet, februar 2018, Hvad må jeg med indhold fra databaser?, 6 November 2019,

<https://www.ophavsret.aau.dk/software/databaser/>

Aalborg universitet, februar 2018, Hvad må jeg med Digitale programmer?, 6 November 2019,

<https://www.ophavsret.aau.dk/software/digitale-programmer/>

Kultur ministeriet, Ophavsret på internettet, 6 November 2019,

<https://kum.dk/kulturpolitik/ophavsret/ophavsret-paa-internettet/>

Jurist- og Økonomforbundets Forlag og UBVA ,2018, Ophavsret for begyndere En bog til ikke-

jurister, 06 November 2019, <https://ubva.dk/media/13307/ophavsret-for-begyndere-4udgave.pdf>

LegalDesk, 29 oktober 2019, Ophavsret, 06 November 2019,

<https://www.legaldesk.dk/artikler/ophavsret>

Kulturministeriet, 28 oktober 2014, Bekendtgørelse af lov om ophavsret, 06 November 2019,

<https://www.retsinformation.dk/forms/r0710.aspx?id=164796#Kap1>

Spill , 10 December 2018, Jeffree Star Tweets Photo That Has Employee Fired On The Spot, 06

November 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=-Mj6kQrSqWw>

Virksomhedsguiden, Licensaftale, 06 November 2019,

[https://virksomhedsguiden.dk/erhvervsfremme/content/artikler/salg\\_og\\_markedsfoering/forretningsaftaler/licensaftale/](https://virksomhedsguiden.dk/erhvervsfremme/content/artikler/salg_og_markedsfoering/forretningsaftaler/licensaftale/)

IP-Handelsportalen, Licensaftaler, 06 November 2019, [http://www.ip-](http://www.ip-handelsportal.dk/aftaleindgaaelse/valg-af-aftale/licensaftaler.aspx)

[handelsportal.dk/aftaleindgaaelse/valg-af-aftale/licensaftaler.aspx](http://www.ip-handelsportal.dk/aftaleindgaaelse/valg-af-aftale/licensaftaler.aspx)

LegalDesk, 02 April 2019, Varemærke, 06 November 2019,

<https://www.legaldesk.dk/artikler/varemaerke>

Rettigheder.dk, Varemærker, 06 November 2019, <https://www.rettigheder.dk/varemaerker>

IP-Handelsportalen, Varemærke, 06 November 2019, [http://www.ip-](http://www.ip-handelsportal.dk/aftaleindgaaelse/valg-af-aftale/licensaftaler/varemaerke.aspx)

[handelsportal.dk/aftaleindgaaelse/valg-af-aftale/licensaftaler/varemaerke.aspx](http://www.ip-handelsportal.dk/aftaleindgaaelse/valg-af-aftale/licensaftaler/varemaerke.aspx)

Bootstrap, License FAQs, 06 November 2019, <https://getbootstrap.com/docs/4.0/about/license/>

jQuery foundation, License, 06 November 2019, <https://jquery.org/license/>

Wikipedia, 1 November 2019, jQuery, 06 November 2019, <https://en.wikipedia.org/wiki/JQuery>

Jura-guide.dk, Immaterielle rettigheder, 06 November 2019, [http://www.jura-](http://www.jura-guide.dk/immaterielle-rettigheder)

[guide.dk/immaterielle-rettigheder](http://www.jura-guide.dk/immaterielle-rettigheder)

RISMA, Introduktion til persondataforordningen (GDPR), 06 November 2019,  
<https://contractbook.co/kontraktguiden/introduktion-til-persondataforordningen-gdpr>

Contractbook, Persondataloven, 06 November 2019,  
<https://contractbook.co/kontraktguiden/persondataloven>

Justitsministeriet, 24 maj 2018, Lov om supplerende bestemmelser til forordning om beskyttelse af fysiske personer i forbindelse med behandling af personoplysninger og om fri udveksling af sådanne oplysninger (databeskyttelsesloven), 06 November 2019,  
<https://www.retsinformation.dk/Forms/r0710.aspx?id=201319>

Datatilsynet, Her finder du de centrale regler på databeskyttelsesområdet, 06 November 2019,  
<https://www.datatilsynet.dk/generelt-om-databeskyttelse/lovgivning/>

Arbejdsmarkedets Erhvervssikring, Udveksling af oplysninger og stiltiende samtykke, 06 November 2019, <https://www.aes.dk/da/Arbejdsskader/Information-til-kommunerne/Adgang-til-oplysninger-og-stiltiende-samtykke.aspx>

Datatilsynet, September 2019, Vejledning Samtykke, 06 November 2019,  
<https://www.datatilsynet.dk/media/6562/samtykke.pdf>

Domæneklager, Klagenævnet for Domænenavne, 06 November 2019,  
<https://www.domaeneklager.dk/>

CAH, Cards against humanity, 06 November 2019, <https://cardsagainsthumanity.com/>

Wikipedia, 28 oktober 2019, Blender (software), 06 November 2019,  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Blender\\_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Blender_(software))

Creative commons Danmark, Hvad er Creative Commons?, 06 November 2019,  
<https://creativecommons.dk/hvad-er-cc/>