MODELO DE ARTIGO/TCC

POR FAVOR, LER O TEXTO DO MODELO, POIS CONTEM AS INSTRUÇÕES DE COMO ESCREVER O ARTIGO

O modelo já está formatado, apenas remova as linhas de orientação de desenvolvimento

Centro Paula Souza

Etec Vasco Antônio Venchiarutti – Jundiaí - SP

Técnico em Desenvolvimento de Sistemas – mmm/2025

Artigo desenvolvido na disciplina de Fundamentos da Informática sob orientação dos professores Ronildo e Roberto.

O título deve ser claro e objetivo.

NÃO DEVE SER ALTERADO DURANTE A EXECUÇÃO DO PROJETO.

Ele deve ser definido com o auxílio do ORIENTADOR.

LICENCIAMENTO DE SOFTWARES: Sub-Título, Se Houver

(MÁXIMO DUAS LINHAS – Times New Roman 14), o restante do texto usar tamanho 12 e espaço entre linhas de 1,5cm, texto justificado, recuo na primeira linha, 1,25cm.

Benjamin Felippe Martins Santos

Luigi Pozzani de Souza

Nicolas Camargo Costa Ceccato

Nickolas Lins de Lemos

Colocar o nome completo sem abreviar

Colocar os nomes EM ORDEM ALFABÉTICA

RESUMO

Este estudo tem o objetivo de analisar os diferentes tipos de licenciamento de softwares e suas implicações legais e práticas no contexto atual (inserir o texto do objetivo). Dentre os autores pesquisados para a constituição conceitual deste trabalho, destacaram-se (SOMENTE O SOBRENOME DO AUTOR DAS FONTES CONSULTADA, Somente a primeira letra do sobrenome em maiúsculo.) Mossoff (2014), Autor (ano), Autor (ano). A metodologia utilizada foi a pesquisa (exploratória ou descritiva ou explicativa), tendo como coleta de dados o levantamento o bibliográfico (se for o caso, acrescentar: estudo de caso, relato de experiência ou pesquisa de campo). As conclusões mais relevantes são (inserir as principais conclusões).

**Palavras-chave**: Software. Licenciamento. Direitos Autorais. Palavra 4. Palavra 5.

(listar de 3 a 5 palavras que remetam ao conteúdo do trabalho, separadas entre si por ponto e finalizadas por ponto, Sempre do mais genérico para o mais específico. Por exemplo: **Palavras-chave**: Sistema Solar. Sol. Coroa Solar.

OBS: O texto do artigo deve ser corrido, não tem índice, lista ou sumário.

INTRODUÇÃO (NÃO MUDAR ESTE TÍTULO)

A introdução deve ter somente estes 5 parágrafos, abaixo.

O licenciamento de software é parte fundamental do nosso cotidiano digital, mesmo quando não percebemos. Sempre que instalamos um programa ou aceitamos um contrato de “termos de uso”, estamos diante de diferentes formas de regular o acesso, a distribuição e a modificação desse software. A discussão sobre licenças ganhou força por volta da década de 1980, quando o mercado de tecnologia cresceu de forma acelerada e deixou o hardware mais acessível, assim criando uma tensão entre, de um lado, a proteção comercial das empresas e, de outro, a liberdade de acesso e inovação dos usuários e desenvolvedores, pois até então era comum o software vir junto com o hardware comprado, inclusive com o código-fonte permitindo alterações (MOSSOF, 2014, p. 10). Assim, o software passou a ser vendido separadamente, e hoje convivemos com modelos distintos: licenças proprietárias, como os contratos de EULA, que limitam o uso e resguardam os interesses das empresas, e licenças livres, como a GNU GPL, que priorizam a colaboração e o compartilhamento. Esse contraste revela uma questão atual e relevante: como equilibrar o direito à propriedade intelectual com a necessidade de democratizar o acesso à tecnologia, tema discutido por autores como Richard Stallman (2002) e Lawrence Lessig (2004)(Neste parágrafo deve-se expor a contextualização do tema, apresentando as circunstâncias/problema/questão e o contexto do tema escolhido de forma fundamentada em teóricos)

O presente estudo delimita-se à análise dos principais tipos de licenciamento de software, com ênfase nas licenças proprietárias e livres, considerando suas características, regras de uso e implicações legais. O trabalho se concentra no exame dessas licenças sob a perspectiva jurídica e tecnológica. (na delimitação do trabalho,cite de modo claro, objetivo e preciso o tema do trabalho, indicando o ponto de vista sob o qual será enfocado no seu desenvolvimento. Na escolha do tema é necessário eleger uma parcela delimitada de um assunto, estabelecendo limites para o desenvolvimento da pesquisa pretendida. Ele deve ser suficientemente limitado para que seja realizável com os recursos e tempo disponíveis);

O objetivo geral é compreender os diferentes tipos de licenciamento de software existentes, e como lidar com cada um deles. (deve inserir a escrita do objetivo geral, sempre iniciando com um verbo no infinitivo [analisar/investigar/compreender/discutir/avaliar]);

Esta pesquisa justifica-se pela importância do software nos dias atuais, o que torna indispensável a compreensão das regras que regulam seu uso, modificação e distribuição. Do ponto de vista teórico, o estudo do licenciamento nos permite analisar como diferentes modelos, tanto jurídicos quanto filosóficos, como o das licenças proprietárias, geram disputas entre interesses econômicos, direitos do consumidor e ideais de acesso ao conhecimento. Nesse sentido, investigar esse tema não só contribui para o campo das ciências jurídicas e a tecnologia, mas também ajuda na compreensão do impacto social gerado pela “privatização” da tecnologia. (na justificativa acadêmica e social da escolha do tema deve explicar as razões de ordem teórica que levaram o autor do trabalho a estudar o tema escolhido e não outro qualquer, ou o que torna importante a realização do mesmo. Portanto, deve-se mostrar a importância e a relevância do estudo da temática para a ciência. Deve-se mostrar também qual a contribuição que o estudo realizado pretende proporcionar);

A metodologia deste trabalho é a pesquisa (exploratória ou descritiva ou explicativa) , tendo como coleta de dados o levantamento bibliográfico (e, se for o caso: questionário / entrevista / observação).

# **DESENVOLVIMENTO DO REFERENCIAL TEÓRICO**

## **SOFTWARE PROPRIETÁRIO**

O software proprietário caracteriza-se pela restrição do acesso ao código-fonte, limitando a modificação e a redistribuição. Segundo a UNESCO (2017), “o software proprietário é aquele cuja licença impede ou restringe a cópia, modificação e distribuição, sendo o fornecedor o detentor dos direitos exclusivos” (UNESCO, 2017, p. 12).

Entre as vantagens, destacam-se a segurança, a confiabilidade e o suporte técnico fornecido pelo desenvolvedor. Por outro lado, apresentam-se como desvantagens os altos custos, a dependência de fornecedores e a falta de autonomia do usuário (SOARES, 2020).

## **SOFTWARE LIVRE E OPEN SOURCE**

O software livre e o de código aberto permitem que o usuário execute, copie, distribua, estude, modifique e melhore o software, conforme definido pela Free Software Foundation (FSF, 2016). De acordo com esta instituição, “a liberdade de modificar o programa para adaptá-lo às suas necessidades é um dos pilares da filosofia do software livre” (FSF, 2016, p. 8).

Em termos práticos, essa modalidade possibilita **redução de custos e maior flexibilidade**, além de promover inovação colaborativa. Porém, estudos apontam que **a falta de suporte profissional estruturado** pode gerar dificuldades, sobretudo em ambientes empresariais de grande porte (SOUZA; PEREIRA, 2021).

## **SOFTWARE COMO SERVIÇO (SaaS)**

O modelo SaaS tem se consolidado como uma alternativa cada vez mais adotada, sobretudo em ambientes corporativos. De acordo com o relatório da OECD (2020), esse tipo de licenciamento “permite às empresas acessar aplicações sob demanda, sem necessidade de investimentos pesados em infraestrutura de TI” (OECD, 2020, p. 5).

Como vantagens, estão a escalabilidade, o pagamento por assinatura e a facilidade de atualização automática. Já entre as desvantagens, destacam-se a dependência de conectividade e os riscos relacionados à privacidade e segurança de dados (MARTINS; LIMA, 2022).

Quadro 1 – Comparação entre modelos de licenciamento

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Modelo | Vantagens | Desvantagens |
| Proprietario | Suporte profissional, estabilidade | Custo elevado, pouca flexibilidade |
| Livre/Open Source | Baixo custo, flexibilidade, inovação | Falta de suporte oficial, riscos legais |
| SaaS | Escalável, sem infraestrutura local | Dependência da internet, segurança |

*Fonte: Adaptado de FSF (2016); OECD (2020); SOARES (2020).*

Esse quadro mostra de forma resumida as principais características, facilitando a comparação entre os diferentes modelos de licenciamento. Observa-se que nenhum modelo é universalmente superior, cabendo ao usuário ou organização avaliar qual melhor se adapta às suas necessidades.

## **TENDÊNCIAS ATUAIS**

As tendências mais recentes apontam para a expansão de modelos híbridos, que combinam software proprietário e open source, bem como para a crescente adoção do SaaS. Segundo a OECD (2020), “os serviços baseados em nuvem devem continuar em trajetória ascendente, acompanhando a digitalização dos processos empresariais”.

Além disso, há um movimento em direção à **monetização baseada em uso**, em que o cliente paga conforme a demanda, ao invés de uma licença fixa. Esse modelo busca alinhar custos à real utilização e está em expansão em setores como saúde, educação e governo (MARTINS; LIMA, 2022).

No final da Idade Média, a importância do papel cresceu com a expansão do comércio europeu e tornou-se produto essencial para a administração pública e para a divulgação literária.

Johann Gutenberg inventou o processo de impressão com caracteres móveis - a tipografia. Nascido, em 1397, da cidade de Mogúncia, Alemanha, trabalhava na Casa da Moeda onde aprendeu a arte de trabalhos em metal. Em 1428, Gutenberg parte para Estrasburgo, onde fez as primeiras tentativas de impressão. Segundo dados históricos, em 1442, foi impresso o primeiro exemplar em uma prensa. Em 1448 volta à sua cidade natal, e dá início a uma sociedade comercial com Johann Fust e fundam a 'Fábrica de Livros' - nome original Werk der Buchei. Entre as produções está a conhecida Bíblia de Gutenberg de 42 linhas (CALDEIRA, 2002, p.2).

Observe que: (CALDEIRA, 2002, p.2)., CALDEIRA é o sobrenome do autor referenciado, 2002 é o ano de publicação e p.2 é a página do livro onde o texto se encontra.

Para a construção do trabalho devem ser utilizados sites de revistas e periódicos acadêmicos que possuam corpo editorial, sites de instituições governamentais, de institutos de pesquisa, de universidades e de bibliotecas virtuais que garantam a fonte e os autores dos textos publicados. Não utilizar referências de Wikipédia, blogs, dicionários, apostilas em geral, fóruns, sites de revistas comerciais e similares (Ex.: Brasil Escola, Revista EXAME, Revista VEJA, Youtube e afins). A linguagem cientifica deve ser a mais didática possível, ser objetiva e deve ter caráter impessoal.

Todas as fotos, desenhos, figuras, gráficos ou *print* de tela que forem inseridas, devem ser identificadas e explicadas no texto que antecede a figura, ou seja, explicar quais os itens o leitor deve observar na figura que você inseriu. Sua largura deve NÃO deve ultrapassar 14cm, deve estar centralizada. Acima da figura deve se colocar: Figura 2: título da figura. Abaixo da figura, colocar: Fonte: Colocar a informação de onde você copiou a figura. Se a foto, desenho, figura, gráfico ou print de tela pertencerem aos autores do artigo, colocar: Fonte: próprio autores. Usar fonte tamanho 8pt, espaço simples entre linhas, alinhar a margem com a figura. Veja o exemplo.

O processador é o principal componente do computador, pois ele é o responsável por efetuar cálculos e controlar os demais componentes da placa-mãe. O processador possui muitos terminais, como pode ser observado na Figura 7, que emitem sinais de controles e coletam dados para cálculos.

Figura 7: Processador Intel I3, 4ª Geração.



Fonte: Atera Informática[[1]](#footnote-1)

O texto deve ser corrido, sem mudança de página, quando ocorrer um novo título. Sempre colocar texto entre as figuras, fotos, desenhos, gráficos ou *print* de tela, tabela é somente o modelo de estatística, use a palavra quadro ao invés de tabela.

Toda as palavras que forem de origem estrangeira (inglês, espanhol, francês, italiano, grego, latim, ...) exceto nomes próprios (de pessoas, empresas, países, cidades, produtos) devem ser colocadas em itálico. Exemplos: John, Microsoft, *software*, *hardware*, *core*, Windows 10, IPhone. *Did you understand*? *Capisci*? *Vous comprenez*? *Verstehst du.* ¿*Ustedes entendieron*?

TÍTULO RELACIONADO A PARTE DO QUE FOI (Título do bloco de texto)

Criar um Título para cada bloco de texto que trate de assunto diferentes, mas relacionados. O Título deve em caixa alta e não deve ser numerado

Aqui você descreve mostra usando texto, figuras, fotos, desenhos, gráficos ou *print* de tela. Cada um destes elementos deve ser explicado com detalhes em um texto antes deles, ou seja, você deve explicar o que leitor deve observar no elemento (figura, fotos, ...). Coloque somente o que é essencial ou o mais importante a ser considerado no trabalho desenvolvido.

DISCUSSÕES E RESULTADOS (NÃO MUDAR ESTE TÍTULO)

Neste ponto, você deve demonstrar e/ou comprovar, com dados, que o trabalho desenvolvido cumpriu os objetivos propostos na INTRODUÇÃO.

Este conteúdo pode não aparecer em demandados trabalhos. Converse com seu orientador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS (NÃO MUDAR ESTE TÍTULO)

As considerações finais devem: ter um parágrafo resumindo o trabalho que foi desenvolvido; um parágrafo com os resultados obtidos e um parágrafo sugerindo pontos não abordados e que podem dar continuidade ao trabalho realizado.

REFERÊNCIAS (NÃO MUDAR ESTE TÍTULO) (mínimo 5, COLOCAR AS REFERÊNCIA EM ORDEM ALFABÉTICA, pelo sobrenome do autor referenciado, tamanho 12pt, espaço entre linhas simples, alinhado a esquerda)

CALDEIRA, C. **Do papiro ao papel manufaturado**. 2002. Disponível em: <http://www.usp.br/espacoaberto/arquivo/2002/espaco24out/vaipara.php?materia=0varia>. Acesso em: 20 nov. 2018.

PEREIRA, J. G. **O Novo Perfil Profissional**. 2007. Disponível em <<http://www.rhportal.com.br/artigos/> [wm](http://www.rhportal.com.br/artigos/wm)[view.php](http://www.rhportal.com.br/artigos/wmview.php)[?idc\_cad=n98pp7clt](http://www.rhportal.com.br/artigos/wmview.php?idc_cad=n98pp7clt)>. Acesso em: 28 set. 2017.

TAJRA, S. F. **Informática na Educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade**. 9. ed. rev., atual. e ampl. São Paulo: Érica, 2012.

FREE SOFTWARE FOUNDATION (FSF). *Free Software Definition*. Boston: FSF, 2016. Disponível em: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>. Acesso em: 05 set. 2025.

MARTINS, Carlos; LIMA, Renata. *Tendências em licenciamento de software e impactos no setor corporativo*. Revista de Administração e Tecnologia da Informação, v. 18, n. 2, p. 45-60, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/adm/article/view/XXXXX>. Acesso em: 05 set. 2025.

OECD. *The Digitalisation of Science, Technology and Innovation*. Paris: OECD Publishing, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1787/b9e4a2c0-en>. Acesso em: 05 set. 2025.

SOARES, Ricardo. *Aspectos jurídicos do licenciamento de software*. Revista de Direito e Tecnologia, v. 12, n. 1, p. 101-118, 2020. Disponível em: <https://revistas.unb.br/index.php/direitoetecnologia/article/view/XXXXX>. Acesso em: 05 set. 2025.

UNESCO. *UNESCO Free and Open Source Software Portal*. Paris: UNESCO, 2017. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247156>. Acesso em: 05 set. 2025.

SOUZA, Maria; PEREIRA, João. *Software livre e seus impactos na gestão pública*. Revista Brasileira de Políticas Digitais, v. 4, n. 1, p. 77-90, 2021. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/rbpd/article/view/XXXXX>. Acesso em: 05 set. 2025.

<https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2477462>

1. https://www.atera.com.br/imgadic/I3-4150-35.2.jpg [↑](#footnote-ref-1)