# Projekt – Ophavsret & Licenser - Kommunikation

Erhvervs Akademi Dania – MultiMedieDesigner

Studerende – Hailie Fox

Facilitator – Morten Kluw Wøldike Schmith

Dato for aflevering 6 November 2019

Opgave type – Skriftlig 1 Semester “Ophavsret & Licenser”

Antal anslag – 12.811



Indholdsfortegnelse

**Indholdsfortegnelse1**

**Persondataloven2**

**GDPR3**

**Immaterielle rettigheder3**

**Ophavsret4**

**Samtykke6**

**Varemærke6**

**Open Source7**

**Licensaftaler7**

**Creative Commons8**

# Persondataloven

Informationen ifbm med persondataloven/Personordningen kan opdeles i følsomme og ikke-følsomme typer. Det kan eksempelvis være i sammenhæng med ansættelse være følgende eksempler på ikke-følsomme oplysninger

1. Identifikationsoplysninger (navn, adresse, tlf.nr, fødselsdato)
2. Familieforhold
3. Ansøgning og cv (uddannelse, eksamensoplysninger, tidligere beskæftigelse)
4. Løn, arbejdstider, fravær, sygedage (men ikke årsagen til sygefraværet)
5. Kontonummer
6. Skat og gæld

I modsatte ende af spektret befinder sig de følsomme informationer også betegnet som de ”særlige kategorier af oplysninger”

Det drejer sig eksempelvis om:

1. Oplysninger om helbredsforhold
2. Fagforening
3. Racemæssig eller etnisk baggrund
4. Politisk, religiøs eller filosofisk overbevisning
5. Seksuelle forhold
6. Genetiske data

Behandling af følsomme data er som udgangspunkt forbudt, medmindre der er givet samtykke til det og hvis behandleren kan beskytte oplysningerne. [[1]](#footnote-1)

Det vi som MMD’ere kan bruge af oplysninger er jo mere vi ved om vores målgruppe desto mere kan vi tilbyde i form af løsninger til kunder.

I flæng kan der nævnes: Offentligt liv, Sociale medie vaner, Personlig kommunikation, Sporing, Demografi samt adfærd.[[2]](#footnote-2)

Nærmest alt hvad vi kan få af data kan også bruges i en User Journey mapping I design Thinking processen, for at præcisere så meget som muligt data, for derved at kunne finde aktuelle touch points. Det giver os en del at gå ud fra når det kommer til research og muligheder for at kunne påvirke med de rigtige CTAs.

Informationen vi kan indhente om sociale medier vaner, gør os I stand til at skræddersy løsninger hvor vi kan påvirke samt manipulere kunder til at følge et ønsket mønster. Adfærd er koblet meget med det SM vanerne da vi derved kan sige hvornår vi kan have et impact på vanerne. Men også yderligere kortlægge tankegang og mønster for f.eks at finde ud af hvornår er der x mængde folk der kommer igennem Y og kan vi derfra eksempelvis påvirke dem eller finde ud af om vi kan innovere på deres UX.

Der er rigtigt mange ting i persondataloven der er relevante for multimediedesignere i den digitale tidsalder vi lever og befinder os i.

# GDPR

Forkortelsen betyder ”General Data Protection Regulation” og er EU’s forlængelse af persondataloven. Forskellen er at Persondataloven dækker over hvordan man indsamler/Behandler følsomme og ikke-følsomme data, mens GDPR sætter linierne for hvordan man skal beskytte nævnte data.

Det er relevant for os som MMD’ere at forholde os til, da vi enten selv kommer til nok at drive virksomhed hvori vi skal behandle & bruge informationer eller kommer til at arbejde i virksomheder hvori GDPR er I aktuelt brug.

Informationen om GDPR[[3]](#footnote-3)

# Immaterielle rettigheder

Eller Intellektuel Ejendomsret er det man bruger til beskrive det legale ejerskab af tegninger, billeder, skrevne udgivelser, opfindelser, fysiske designs og forretningskendetegn. Det er en lovbestemmelse der beskytter imod kopiering og/eller misbrug fra andre kilder og konkurrenter. Der eksistere individuelle love for de forskellige emner og bliver i daglig tale refereret til som eneretslovene og har samme struktur. Navnlig hedder de: Ophavsretsloven, Patentloven, brugsmodelloven, designloven og varemærkeloven.

Rettigheden du kan bruge Intellektuel ejendomsret er at være sikker på at du kan få mest muligt ud af det emne som det falder under. Det kan eksempelvis være et design af en fysisk ting, der kommer Designbeskyttelse I spil. Hvis du har et nyt design som er unikt og dermed ikke findes andre steder kan du med loven beskytte dette imod plagiering. Det er også således indrettet at hvis det blot drejer sig om en del af et større produkt kan du ligeledes søge om beskyttelse af den del du selv har designet. ¨

Skulle man stå i en situation hvor designbeskyttelsen ikke er blevet overholdt kan sagen eskaleres til enten at konkurrentens tilsvarende designregistrering bliver slettet eller at tage den videre til domstolen. Hvis fundet skyldig kan derfra blive nedlagt forbud mod salg & produktion af konkurrenternes produkt. Og erstatning for tabt salg som resultat af brud på loven.[[4]](#footnote-4)

# Ophavsret

Er værnet imod tyveri af digitale & fysiske medier. Akkurat som at stjæle en bil eller en cykel, er billeder, tekster og skulpturer beskyttet under denne lov. Dvs man ikke må kopiere nogen af de nævnte eksempler uden samtykke fra ophavretshaveren.

For at man har ophavsret til et emne er det påkrævet man har skabt det fra bunden. Eksempelvis har taget og konstrueret et billede selv, skrevet en tekst fra bunden og op. Hvis man sampler musik, har man som udgangspunkt stadig ophavsret, dog ikke hvis største delen af nummeret består af samplingen.

Man vil altid have ophavsret uanset om man har det vandmærket med et copyright-mærke eller ej. [[5]](#footnote-5)

Copyright er det engelsk oversatte ord for ophavsret. Det dækker for Ophavsret I Danmark og EU, men I USA dækker det over noget mere og straffes anderledes ifht. her.

Vi kan støde på copyright I forbindelse med at hvis vi skal lave en reklame for et firma kan vi Ikke blot gå ud og tage billeder frit fra f.eks google søgninger. Der skal vi enten selv tage dem, få firma/Kunde til at levere eller finde ud af hvor vi kan indhente stockphotos.

Skriver vi en original tekst til et projekt har vi copyrighten til den ligeledes.

Man skal altid spørge om lov inden man begiver ud i at bruge andres værker uanset hvilket sammenhæng det er i. Hvis man ikke gør, er det et direkte brud på copyright loven og kan risikere at få en bøde. Dog skal kan man dokumentere at man har lidt vederlag for stjålet fortjeneste. En ophavsret skal ikke registreres. Det er kun hvis du vil have et varemærke/Trademark det skal. [[6]](#footnote-6)

Ophavsretten på sociale medier – På rigtigt mange sider siger man hurtigt ”Accepter betingelserne for oprettelse” for at komme i gang, og der står imellem væggen af tekst proppet ind at man frasiger sig sin ophavsret til selve siden, således at de må bruge billeder og lign som du vælger at dele. Man kan ikke modtage et vederlag da man I bytte får lov til at bruge mediet. De kan ligeledes også skrive ind at de tager tilladelse til at sælge dine billeder/Data til 3 part.

At kunne linke dine egne billeder eksempelvis er muligt på rigtigt mange sociale medie portaler og er ligeldes en af de ting du fraskriver dig retten til i bruger betingelserne. Derudover er det også tit det bærende I funktionaliteten for mange af de forskellige social media portaler der findes derude. [[7]](#footnote-7)

En idé kan ikke ophavsret registreres da den falder under patenter, varemærker eller designbeskyttelse såfremt den er unik.[[8]](#footnote-8)

Software er dækket under ophavsretten på linie med billeder og litterære værker.[[9]](#footnote-9)

Domæne ”warehousing” er iflg. Domæne loven

*”Registrering og anvendelse af domænenavne*

*§ 25. Registranter må ikke registrere og anvende domænenavne i strid med god domænenavnsskik.*

*Stk. 2. Registranter må ikke registrere og opretholde registreringer af domænenavne alene med videresalg eller udlejning for øje.”* [[10]](#footnote-10)

# Samtykke

Samtykke betyder ”At give tilladelse til” tit i juridiske sammenhæng.  
 Eksempelvis:  
*”JURA samtykke som afgives efter at en uvildig person eller instans har informeret om mulige konsekvenser af eller risici forbundet med et samtykke den der giver sit samtykke, regnes herefter for juridisk ansvarlig for sin beslutning”* [[11]](#footnote-11)

Stiltiende samtykke er baseret på at brugeren der afgiver stiltiende samtykke udviser en adfærd der gør at samtykke bliver afgivet uden at have været mundtlig eller skriftlig. Det eneste specifikke jeg kunne finde på det var med kilden i fodnote [[12]](#footnote-12)

# Varemærke

Et varemærke kan samle dine værdier i et symbol eller ord for at kunne adskille sig fra alle andre i samme marked. De fleste almindelige varemærker er firma navne, logoer, produktnavne samt domænenavne. Dog kan det også være et 3D objekt, lyd/Jingle eller Farve.[[13]](#footnote-13)

Varemærkeloven betyder for os at vi ikke blot kan gå ud og tage for meget inspiration fra de velkendte mærker, uden at risikere at komme i vanskeligheder hvis det er vel etableret brand. Som f.eks Coca-Cola. Derudover ville det fjerne en hel del troværdighed fra vores professionelle vinkel, hvis vi stjæler med arme og ben i den sammenhæng.

# Open source

Kort fortalt er det Software der er baseret og lavet på princippet om at det skal være tilgængeligt for alle. Dvs ikke bundet af ophavsret eller varemærker i nogen grad. [[14]](#footnote-14)

Eksempelvis Ubuntu som er et Open Source operativt system der er frit tilgængeligt for alle der skulle have en interesse i at rode og kode i det. [[15]](#footnote-15)

GIMP er et gratis redigerings program til billeder og kendt for at være et gratis alternativ til Photoshop, selvfølgelig med sine begrænsninger men det er et program der er I konstant udvikling[[16]](#footnote-16)

# Licensaftaler

En licensaftale er en aftale mellem 2 parter hvor indehaver af en rettighed udlåner/lejer tilladelsen til en anden person eller virksomhed. Det er en overgivelse af brug og ikke ejerskab og kan indeholde en betaling af leje/Lån også kaldet en licensafgift.  ***”EKSKLUSIV LICENS*** *er en aftale, hvor licensgiver forpligter sig til ikke at give andre en tilsvarende licens. Dvs. licenstager får som den eneste ret til at udnytte opfindelsen inden for et givet område.* ***IKKE-EKSKLUSIV LICENS*** *er en aftale, hvor licenstager får tilladelse til at benytte opfindelsen men ikke får en eneret. Licensgiver er stadig berettiget til at udnytte rettigheden og til at give licens til andre.”*[[17]](#footnote-17)

Open Source JavaScript Frameworket jQuery er udgivet under MIT-Licensen[[18]](#footnote-18)

Restriktionen der er i MIT-Licensen er at den kommer ”As is” dvs. koden når du får den kan være ændret og man er nødt til at tage den som den er når man modtager den. Den tilbyder ligeledes heller ingen garantier for at virke.

Frihederne ved licensen er dog at du må bruge den kommercielt. Ændrer på den som du vælger og distribuere den færdige kode. Du må også indarbejde den i en mere bundet licens og du må ligeledes bruge den privat. [[19]](#footnote-19)

Bootstrap er ligeledes udgivet under MIT-Licensen[[20]](#footnote-20)

# Creative Commons

CC er en organisation som gør deling og genbrug af kreativitet via brugen af gratis juridiske værktøjer. Så en symbiose af folk der tilbyder kreative brikker og folk der søger dem til deres puslespil.

De 6 licens former under CC er som følger

**Attribution (CC BY)**

Denne license lader andre distribuere, ændre, mix og bygge videre på det arbejde du allerede har lavet. Selv i kommercielle sammen så længe du giver credit til den originale skaber.

**Attribution ShareAlike (CC BY-SA)**

Denne license lader andre distribuere, ændre, mix og bygge videre på det arbejde du allerede har lavet. Selv i kommercielle sammen så længe du giver credit til den originale skaber og derefter frigiver licensen under den nye kreation med de identiske regler.

**Attribution-NoDerivs (CC BY-ND)**

Denne licens tillader andre and genbruge arbejdet, uanset sammenhæng også kommercielt; Men det er ikke tilladt at dele i den ændrede form og alt credit skal gå til originale skaber.

**Attribution-NonCommercial (CC BY-NC)**

Denne licens tillader andre at mix, ændrer og bygge videre på dit arbejde. Dog skal det nye stykke arbejde refererer til dig og være ikke kommercielt. Det er ikke nødvendigt at licensere arbejdet på samme termer.

**Attribution-NonCommercial-ShareAlike (CC BY-NC-SA)**

Denne license tillader andre at mix, ændrer og bygge videre på dit arbejde I et ikke kommercielt sammenhæng, så længe de giver dig credit og udgiver licens på deres produkt med tilsvarende termer.

**Attribution-NonCommercial-NoDerivs (CC BY-NC-ND)**

Denne licens er den mest afgrænsende af dem. Den tillader kun andre at downloade dit arbejde og dele dem med andre så længe de giver dig credit. Men de kan ikke ændrer eller bruge dem I kommercielle sammenhæng. [[21]](#footnote-21)

Eksempler på materiale:

**Attribution-NoDerivs (CC BY-ND)**

[**https://search.creativecommons.org/photos/e18e1725-e373-46b6-94d5-02cf14a3ce6d**](https://search.creativecommons.org/photos/e18e1725-e373-46b6-94d5-02cf14a3ce6d)

**Attribution ShareAlike (CC BY-SA)**

**<https://search.creativecommons.org/photos/70dd0cc4-1d39-4316-ba6c-6c22aba5f94e>**

**Attribution-NoDerivs (CC BY-ND)**

**<https://search.creativecommons.org/photos/87041c3d-8225-4552-bcd8-b79ff71c02f7>**

**Attribution-NonCommercial (CC BY-NC)**

**<https://search.creativecommons.org/photos/e229b124-be37-4f2b-ba95-8336d7fa36ea>**

**Attribution-NonCommercial-ShareAlike (CC BY-NC-SA)**

**<https://search.creativecommons.org/photos/51f6474c-16c6-4ebb-a18d-79a6ad130e4d>**

**Attribution-NonCommercial-NoDerivs (CC BY-NC-ND)**

[**https://search.creativecommons.org/photos/b95bd0e3-ba6e-41c1-996a-553c28e89986**](https://search.creativecommons.org/photos/b95bd0e3-ba6e-41c1-996a-553c28e89986) **[[22]](#footnote-22)**

1. <https://www.advodan.dk/erhverv/persondata/hvad-er-foelsomme-oplysninger/> Pr. 6 Nov 2019 [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://www.advodan.dk/media/1339165/infograhic_persondata_logo.pdf> Pr. 6 Nov 2019 [↑](#footnote-ref-2)
3. <https://gdpr.dk/> pr. 6 Nov. 2019 [↑](#footnote-ref-3)
4. <http://www.jura-guide.dk/designbeskyttelse> pr. 6 Nov. 2019 [↑](#footnote-ref-4)
5. <http://www.jura-guide.dk/ophavsret> Pr. 6 Nov. 2019 [↑](#footnote-ref-5)
6. <https://not-allowed.dk/hvad-er-copyright-10-facts-om-ophavsret/> Pr. 6 Nov, 2019 [↑](#footnote-ref-6)
7. <https://journalistforbundet.dk/sociale-medier-og-ophavsret> Pr. 6 Nov 2019 [↑](#footnote-ref-7)
8. https://www.dkpto.dk/ Pr. 6 Nov 2019 [↑](#footnote-ref-8)
9. https://kum.dk/kulturpolitik/ophavsret/computerspil-og-edb-programmer/ [↑](#footnote-ref-9)
10. https://www.retsinformation.dk/forms/r0710.aspx?id=161869#Kap2 [↑](#footnote-ref-10)
11. Citat fra <https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=samtykke> Pr. 6 Nov. 2019 [↑](#footnote-ref-11)
12. <http://begrebsbasen.sst.dk/Concept/d2a80bc0-5a8c-42d5-a253-4cbe604d3a69.htm> Pr. 6 Nov, 2019 [↑](#footnote-ref-12)
13. <https://www.rettigheder.dk/varemaerker> Pr. 6 Nov. 2019 [↑](#footnote-ref-13)
14. <https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=open%20source> Pr. 6 Nov. 2019 [↑](#footnote-ref-14)
15. <https://ubuntu.com/> Pr. 6 Nov. 2019 [↑](#footnote-ref-15)
16. <https://www.gimp.org/> Pr. 6 Nov. 2019 [↑](#footnote-ref-16)
17. <http://www.ip-handelsportal.dk/aftaleindgaaelse/valg-af-aftale/licensaftaler.aspx> Pr. 6 Nov. 2019 [↑](#footnote-ref-17)
18. <https://jquery.org/license/> Pr. 6 Nov. 2019 [↑](#footnote-ref-18)
19. <https://tldrlegal.com/license/mit-license> Pr. 6 Nov 2019 [↑](#footnote-ref-19)
20. <https://github.com/twbs/bootstrap/blob/master/LICENSE> Pr. 6 Nov. 2019 [↑](#footnote-ref-20)
21. <https://creativecommons.org/share-your-work/licensing-types-examples/#by> [↑](#footnote-ref-21)
22. <https://search.creativecommons.org/> Brugt til at finde samtlige materialer til licenser. [↑](#footnote-ref-22)