

Computação e Sociedade 2015/2016	Nº:	79112
FT 02 – Propriedade Intelectual	Nome:	Gonçalo Fialho

Q1: ...sobre a Situação 3 relatada no Capítulo 6 (patrão quer transferir equipa para as Caraíbas, sabe-se lá porquê)

1º Formulação do Problema: Nesta situação somos confrontados com o pedido do nosso chefe para utilizar o método de [Reverse Engineering](#) de um programa lançado pela empresa concorrente. Este método consiste em descobrir as ideias por trás da concepção e do funcionamento de um dispositivo tecnológico, observando e analisando o seu funcionamento e estrutura.

2º Alternativas: Nesta análise de problema existem apenas 2 alternativas possíveis, ou aceitamos o pedido do nosso chefe, ou rejeitamos o pedido e procuramos dar o nosso ponto de vista em relação ao problema e o modo como ele deve ser resolvido, sem colocar em causa a legitimidade tanto da empresa como da equipa de programadores.

3º Avaliar Alternativas: Por um lado aceitar o pedido do nosso chefe e usar o método de *Reverse Engineering* para melhorar o software da nossa empresa irá aumentar a confiança e segurança que o chefe tem nos seus trabalhadores, já para não falar do local apetecível que é oferecido para trabalhar nesse método. Porém a aceitação deste pedido levanta questões morais e também questões legais. A lei europeia refere explicitamente no artº 4 e 6 que os sujeitos devem ser sujeitos a uma autorização por parte do criador do software para a reprodução, tradução e adaptação de programas (in . [Directive 2009/24/EC of the European Parliament and of the Council of 23 April 2009 on the legal protection of computer programs](#)).

4º Decisão: Depois da pesquisa realizada em relação às leis no que diz respeito à cópia de software (não [open source](#) – código criado com um objectivo/finalidade que está disponível para todos os programados de forma gratuita e livre) é necessário obter uma alternativa que nos proteja à vista da lei e que não ponha em causa a honestidade do programador. Por estas razões a melhor alternativa a tomar é a de não aceitar o trabalho, e arranjar alternativas ao aperfeiçoamento do software da nossa empresa.

5º Avaliação: Contrariar as escolhas dos chefes da empresa pode colocar em causa a confiança e até mesmo o nosso posto de trabalho, porém estamos a evitar possíveis processos legais por parte de outras empresas e que podem custar também um lugar na empresa e na reputação do programador.

Por estas razões é importante defender não só a imagem da empresa como a imagem da pessoa que desenvolve o software.

Computação e Sociedade 2015/2016	Nº:	79112
FT 02 – Propriedade Intelectual	Nome:	Gonçalo Fialho

Q2: ..sobre a Situação 8 relatada no Capítulo 6 (violação de patente)

1º Formulação do Problema: Na análise deste caso de estudo podemos verificar que existe uma empresa concorrente que violou uma [patente](#) de uma pequena empresa, e o problema está em colocar a empresa da concorrência em tribunal pela infração à patente criada.

2º Alternativas: O departamento legal da empresa deu 3 hipóteses para a resolução do problema, entre elas estão:

- Ignorar a infração temendo que a empresa infractora coloque numerosos contra-processos.
- Colocar o caso nos tribunais tentando arranjar alguma compensação monetária, com um acordo entre as duas empresas.
- Processar a empresa infractora pela violação da patente de modo a negociar uma licença.

3º Avaliar Alternativas e Decisão: O facto da empresa ter tido o trabalho de criar e patentear um produto inovador para a sociedade é razão suficiente para que possa ter mérito pela sua criação e por isso apesar da dimensão da empresa infractora não se deve pôr em causa os direitos dos seus criadores. Por estas razões a alternativa mais aceitável para esta situação é colocar a empresa infractora em tribunal de modo a responder pelos seus crimes.

5º Avaliação: Os julgamentos neste tipo de casos pode ser moroso e complicado, por estas razões a utilização de profissionais competentes no ramo da advocacia são essenciais para a eficácia e eficiência do processo, dependendo também da localização e da legislação do país onde o processo é aplicado. As empresas devem procurar ganhar vantagens nestes detalhes para ganhar os seus processos e vincar os seus direitos na criação de software e na sua cópia.

Computação e Sociedade 2015/2016	Nº:	79112
FT 02 – Propriedade Intelectual	Nome:	Gonçalo Fialho

Q3: ...sobre a disputa entre a Oracle e a Google a propósito dos direitos de autor das API Java

1º Problema: Neste caso de estudo o problema encontra-se no facto da Oracle acusar a Google de violar a sua patente e de copiar código criado pela Oracle no desenvolvimento do sistema operativo Android, usado por biliões de dispositivos em todo o mundo.

2º Alternativas: Do ponto de vista de quem está a julgar este caso existem 2 casos, ou dar razão à Oracle e multar a Google por ter usado código que tinha sido patenteado pela Oracle, ou então dar razão à Google e rejeitar as acusações feitas pela Oracle.

3º Avaliar Alternativas e Decisão: Apesar de as ferramentas usadas pela google para a criação do Android terem sido criadas pela Oracle o principal desenvolvedor e criador do software foi a Google (que utilizou ferramentas que estavam disponíveis para facilitar o processo de construção).

- *The heart of the case involves application programming interfaces, or APIs. These are the sets of tools that allow developers to create apps on various platforms, or connect their apps with other services. (at <http://www.fastcompany.com/3048218/app-economy/heres-the-scariest-thing-about-the-oracle-google-software-copyright-battle>).*

Por esta razão não existe nenhuma responsabilidade por parte da Google pelo facto de utilizar software que serve para a criação de outro software.

5º Avaliação: A escolha desta alternativa levanta questões relacionadas com o tema do Código Aberto, que hoje em dia é um dos temas mais questionados pelos desenvolvedores de software. Este código serve essencialmente para o design e esquematização de um produto, dando a possibilidade para que qualquer um consulte, examine ou modifique o produto.

Este tipo de código é muito usado pelas empresas e programadores individuais como forma de contornar a criação de inúmeras linhas de código que seriam necessárias para desenvolver uma aplicação, utilizando por isso muito código já feito por outras pessoas que depois passa a ser implementado nos projectos que utilizam *open-source*. Algumas das plataformas deste tipo de código são: [OpenSource](#), [Github](#), [SourceForge](#), entre outros.