

# URHEBERRECHT



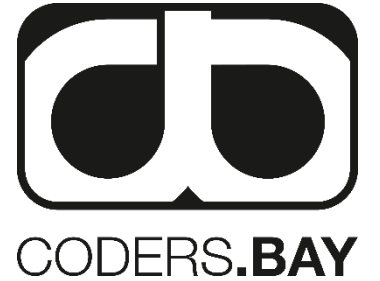
# **EIN WERK ...**

ist eine eigentümliche geistige Schöpfung.

# **URHEBER ...**

sind Menschen, die eigenständig ein Werk schaffen.

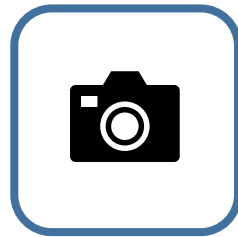
# URHEBERRECHT



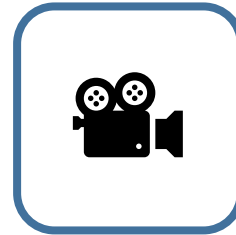
Geschützte Werke:



Musik



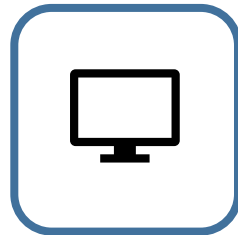
Bilder/Fotos



Video/Film

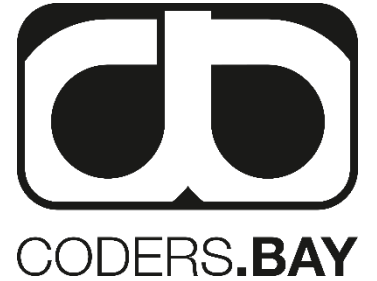


Text



Computerprogramme

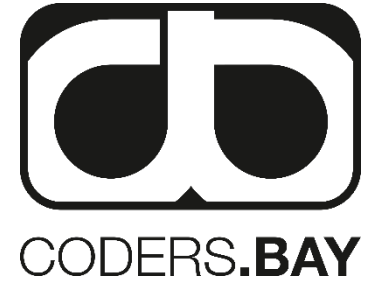
# URHEBERRECHT



Urheberrecht bezeichnet das ausschließliche Recht des Urhebers zur ...



# URHEBERRECHT

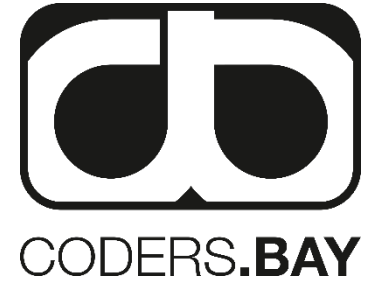


Urheberrecht bezeichnet das ausschließliche Recht des Urhebers zur ...

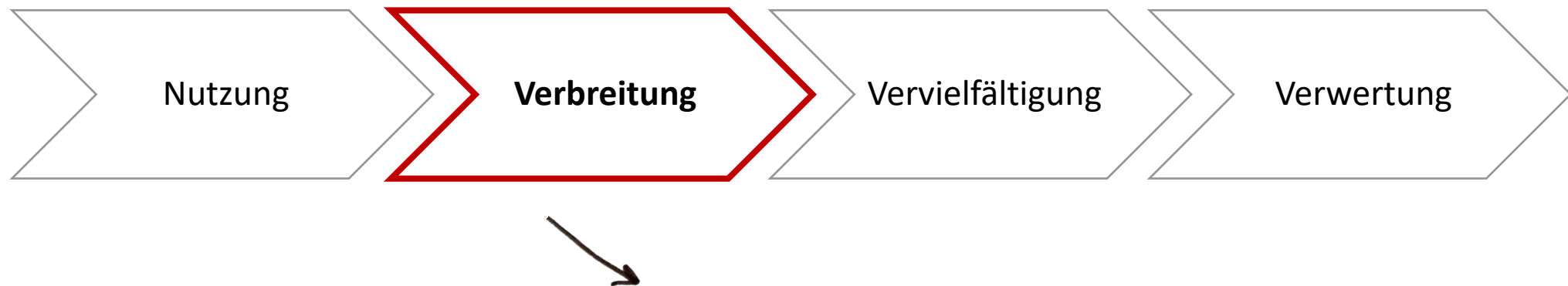


**Der Urheber hat das alleinige Nutzungsrecht!**  
Erlaubt ist die Nutzung im persönlichen und öffentlichen  
(Interesse der Rechtspflege und Verwaltung, Zitatrecht)  
Interesse

# URHEBERRECHT

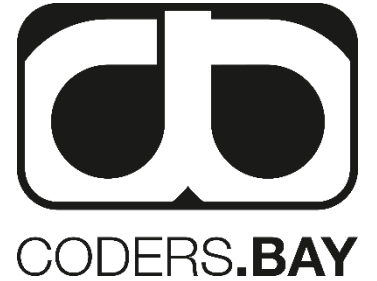


Urheberrecht bezeichnet das ausschließliche Recht des Urhebers zur ...

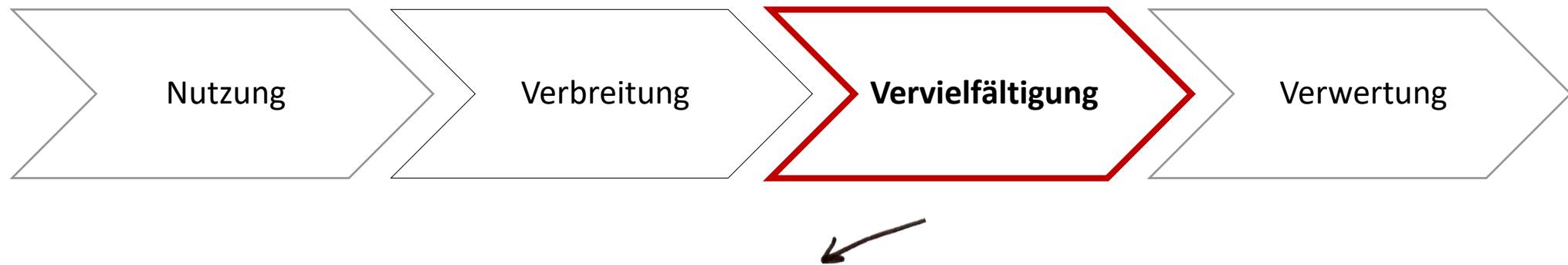


Der Urheber hat das alleinige Recht auf Verbreitung von Kopien in körperlicher Form (bspw. Verkauf, Vermietung oder Verleih)

# URHEBERRECHT



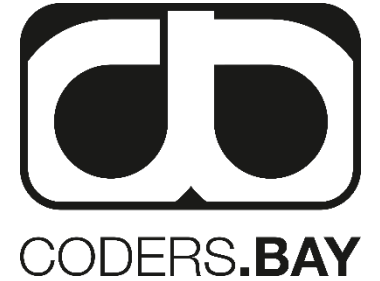
Urheberrecht bezeichnet das ausschließliche Recht des Urhebers zur ...



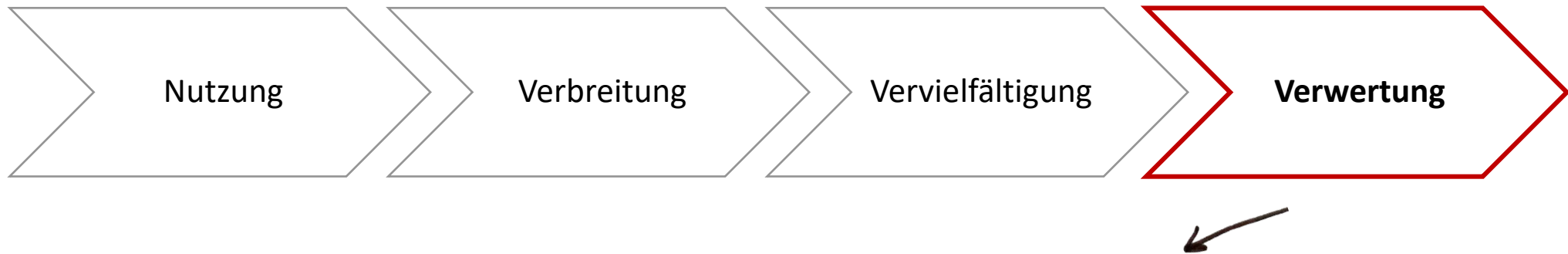
Der Urheber hat das alleinige Vervielfältigungsrecht!  
(bspw. Erstellen von digitalen oder analogen Kopien)



# URHEBERRECHT

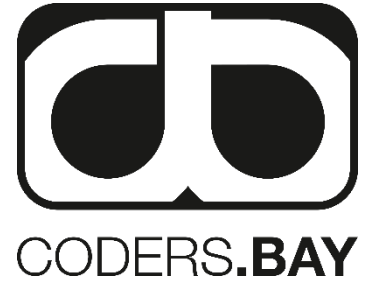


Urheberrecht bezeichnet das ausschließliche Recht des Urhebers zur ...



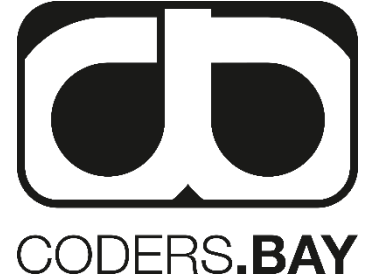
Der Urheber hat verschiedenste Verwertungsrechte (Ausstellungsrecht, Vortrags-, Aufführungs- und Vorführungsrecht, Recht der öffentlichen Zugänglichmachung, Senderecht, Recht der Wiedergabe durch Bild- oder Tonträger)

# WIE LANGE GILT DAS URHEBERRECHT?



Das Urheberrecht an Werken der Literatur, der Tonkunst und der bildenden Künste endet siebenzig Jahre nach dem Tod des Urhebers.

# BEARBEITUNG

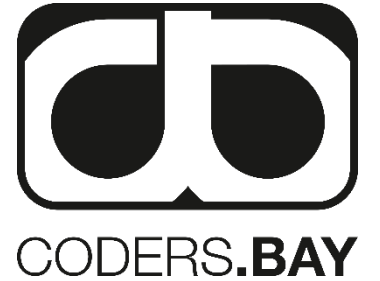


**§ 5.** (1) Übersetzungen und andere Bearbeitungen werden, soweit sie eine eigentümliche geistige Schöpfung des Bearbeiters sind, unbeschadet des am bearbeiteten Werke bestehenden Urheberrechtes, wie Originalwerke geschützt.

(2) Die Benutzung eines Werkes bei der Schaffung eines anderen macht dieses nicht zur Bearbeitung, wenn es im Vergleich zu dem benutzten Werke ein selbständiges neues Werk darstellt.

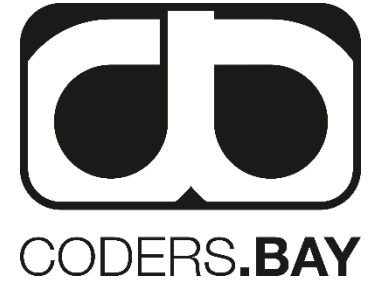
# URHEBERRECHT BEI BILDERN

# LIZENZEN



- Genehmigung/Erlaubnis zur Nutzung eines Werkes
- Lizenzmodelle
- Einhaltung der Bedingungen

# GÄNGIGE BILDLICENSEN



Lizenzpflichtige Bilder – Rights Managed (RM) Lizenzen

(je nach Verwendung wird ein bestimmter Preis festgelegt: auf einer Webseite, in einer Zeitschrift, Zeitung)

Royalty Free (RF) Lizenzen bzw. „lizenzfreie“ Bilder

(Bilder sind nicht kostenlos. Der Anwender erwirbt gegen eine einmalige Zahlung ein weitreichendes Nutzungsrecht: auf der ganzen Welt für eine beliebige Zeit)

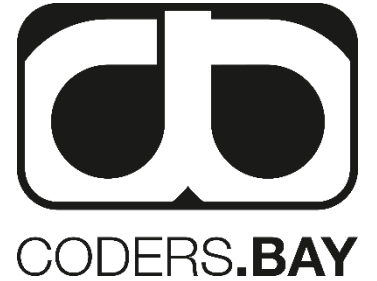
- Creative-Commons-Lizenzen („CC-Lizenzen“)
- Ein Autor räumt der Öffentlichkeit auf einfache Weise gewissen Nutzungsrechte an seinen Werken ein
- Public Domain / Freie Bilder

# CREATIVE COMMONS

- Gemeinnützige Organisation
- Verschiedene Nutzungseinschränkungen
- Beachtung der Richtlinien
  - **BY**: der Urheber muss namentlich genannt werden
  - **NC**: das Werk darf nicht kommerziell genutzt werden
  - **SA**: die Weitergabe ist unter gleichen Bedingungen erlaubt
  - **ND**: es darf keine Bearbeitung vorgenommen werden

<https://creativecommons.org/about/cclicenses/>

# RECHT AM EIGENEN BILD (RECHTSLAGE ÖSTERREICH)



## **Erlaubt ist:**

Ein Bild einer Person zu erstellen und zu veröffentlichen

## **Nicht erlaubt:**

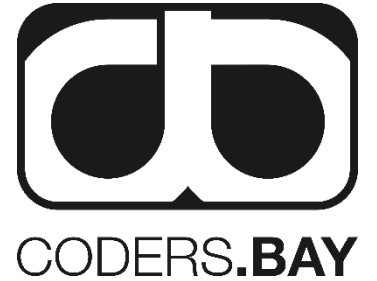
Fotos zu veröffentlichen, die schutzwürdige Interessen von abgebildeten Personen verletzen

## **Empfehlung:**

abgebildete Personen zu fragen, ob sie eine Veröffentlichung ihres Bildes zustimmen



# FREIE BILDER / PUBLIC DOMAIN



- Historische Bilder, deren Schutz abgelaufen ist (70 Jahre nach dem Tod des Urhebers)
- Von Privatpersonen zur Verfügung gestellt
- Von Organisationen zur Verfügung gestellt (z. B. NASA)

# NÜTZLICHE QUELLEN

Lizenzfreie Bilder:

- [Pixabay.com](https://pixabay.com)
- [Pexels.com](https://pexels.com)

Freie Musik und Sounds:

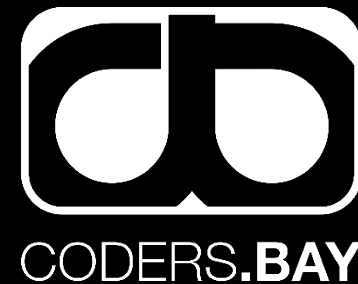
- [Klicksafe.de](https://klicksafe.de)

# URHEBERRECHT BEI MUSIK



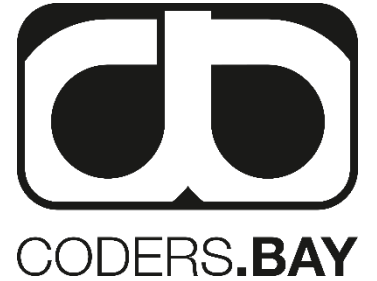
SG 1  
Das Haupt-  
buch der  
Landwirtschaft  
und Tierzucht  
des Reiches  
für die  
Landwirthe  
und  
Landes-  
behörden.





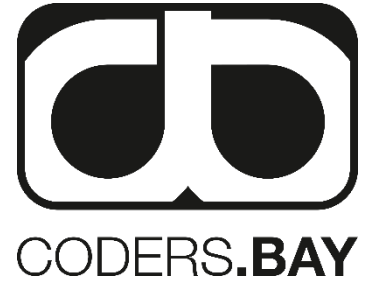
# COMPUTERPROGRAMME/ SOFTWARE

# FÄLLT SOFTWARE UNTER DAS URHEBERRECHT?



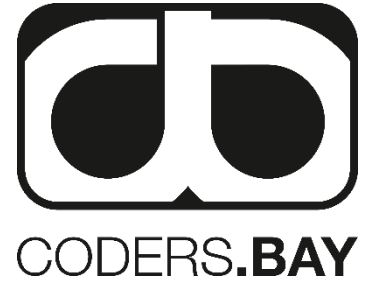
Wenn die Software sich durch besondere Kreativität und persönlichen Einfluss auszeichnet und deshalb als **persönliche geistige Schöpfung** gilt, fällt sie unter den Schutz durch das Urheberrecht.

# DARF ICH FREI ZUGÄNGLICHEN QUELLCODE VERWENDEN?



Wenn Quellcode – aus welchem Grund auch immer – frei zugänglich ist, **verbietet es das Urheberrecht**, sich bei anderen zu bedienen. Software ist urheberrechtlich geschützt. Das bedeutet, es ist grundsätzlich untersagt, ohne Zustimmung des Rechteinhabers fremden Programmcode zu verwenden.

# ENTWURF UND PROGRAMMTEILE



Unter das Urheberrecht fallen:

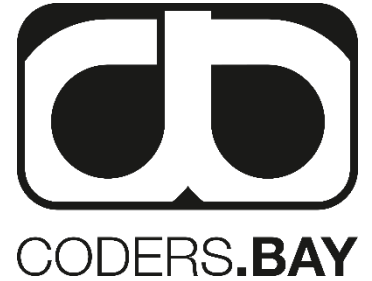
- **Programmteile und Entwurfsmaterial**
- **alle Vor- und Zwischenstufen** des künftigen Programms

„Was jeder so gemacht hätte“ soll nicht geschützt sein.

→ Schutz ist die Regel, die Schutzunfähigkeit die Ausnahme

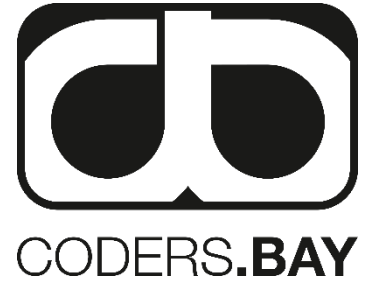


# IST DIE IDEE HINTER DEM PROGRAMM GESCHÜTZT?



- Nicht geschützt sind die einem Computerprogramm zu Grunde liegenden Ideen und Grundsätze
- Rechtlich gesehen ist es also ohne Probleme zulässig, ein eigenes Programm zu schreiben, das auf den Ideen einer anderen Software basiert oder das die gleiche Struktur aufweist

# KOPIEREN VON PROGRAMMCODE



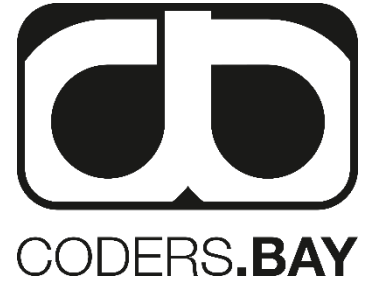
- Kopieren von Programmcode nur in wenigen Fällen:
  - Dem Erwerber eines Programms erlaubt, sich eine Sicherheitskopie von dem Original anzufertigen
  - Hat jemand die Berechtigung zur Nutzung einer Software erworben, darf er zum Beispiel auch unter bestimmten Voraussetzungen Programmcode dekompileieren – und damit vervielfältigen – um Interoperabilität zu anderen Programmen herzustellen

# OPEN SOURCE SOFTWARE

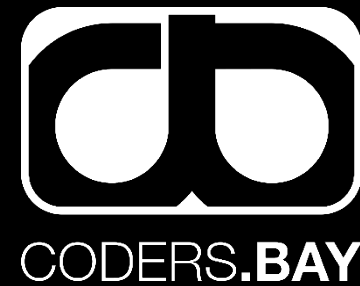


- Es gibt hier verschiedene Lizenzen, die gestatten dass jedermann, den Code einsehen, kopieren, weitergeben und weiterentwickeln kann (z. B. GPL – General Public Licence).
- Wenn man Code aus freier Software in andere (eigene) Programme übernehmen will, sollte man sich die Lizenz, unter der der fremde Code steht, genau ansehen - Viele freie Software-Lizenzen enthalten nämlich eine so genannte Copyleft-Klausel.
- Die strengsten Versionen gebieten, dass veränderter Programmcode stets nur unter der gleichen freien Software-Lizenz verbreitet werden darf wie der ursprüngliche Code. (Das hieße am Beispiel der GPL: Optimiere ich eine Programm-Routine einer unter der GPL stehenden Software, darf ich die veränderte Version wieder nur unter der GPL verbreiten)

# COPYLEFT-EFFEKT

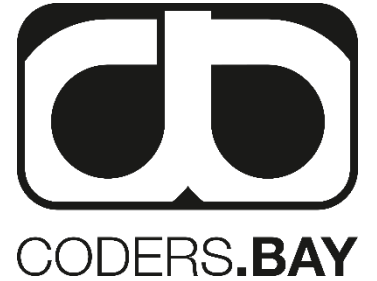


- Der Copyleft-Effekt geht aber zum Teil noch weiter: eine „strenge“ Copyleft-Regelung – wie die der GPL – besagt auch, dass ich mein eigenes Programm, das ich mit einzelnen GPL-Codezeilen „angereichert“ habe, unter Umständen nur unter der GPL verbreiten darf.
- Neben freien Software-Lizenzen, die wie die GPL einen „strengen“ Copyleft-Effekt entfalten, gibt es auch solche mit abgeschwächtem (etwa die Mozilla Public Licence) und solche ohne Copyleft-Effekt (vor allem die BSD- und die Apache-Lizenzen).
- Jede Open-Source-Software-Lizenz hat ihre Eigenheiten, die man sich vor der Übernahme fremden Open-Source-Programmcodes ansehen sollte. Fügt man freien Quellcode in ein eigenes Programm ein, das man nicht nur für den eigenen Gebrauch entwickelt (der Copyleft-Effekt greift erst bei einer Verbreitung der Software), müssen die Regeln der jeweiligen Lizenz beachtet werden.

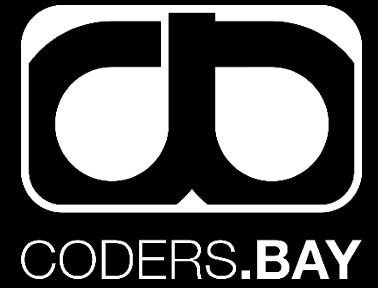


**WEBSEITEN**

# FALLEN WEBSEITEN UNTER DAS URHEBERRECHT FÜR SOFTWARE?

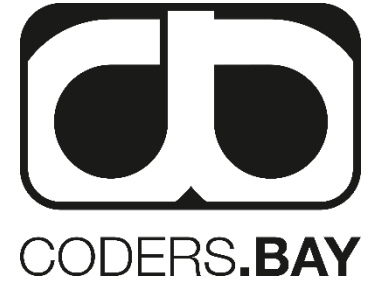


Da es sich bei Webseiten um Codes handelt, die sowohl Texte als auch Grafiken sichtbar machen, fallen diese nicht unter das Urheberrecht bei Software. Allerdings können diese aufgrund ihres Inhalts – Texte und eingebundene Bilder – einen urheberrechtlichen Schutz genießen.



**WISSENSWERTES**

# URHEBERRECHT IM ANGESTELLTENVERHÄLTNIS



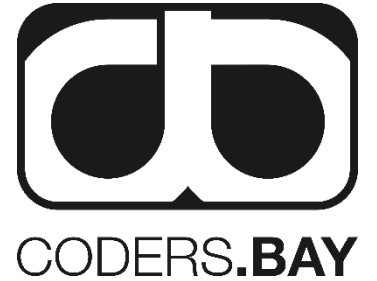
Viele Programmierer entwickeln als **Angestellte** berufsbedingt Software.

- Bei diesen Programmen gelten die jeweiligen **Entwickler als Urheber**.
- Allerdings spricht das UrhG dem Arbeitgeber durch eine **Sonderregelung** (§ 69b UrhG) automatisch die **ausschließlichen Nutzungsrechte** zur Ausübung aller vermögensrechtlichen Befugnisse an dem Computerprogramm zu.

Durch diese Regelung wird verhindert, dass der Arbeitgeber zur **Zahlung von Lizenzgebühren gezwungen** wird, schließlich wurde für die Softwareentwicklung bereits ein entsprechendes **Gehalt** gezahlt.



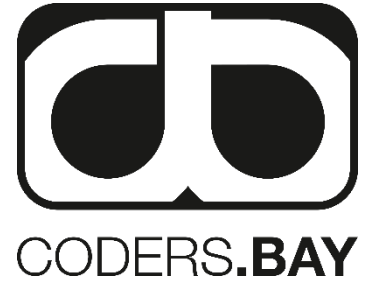
# GLOBALES URHEBERRECHT



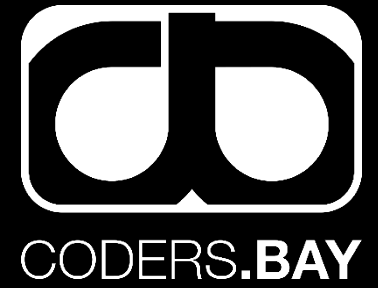
Das Urheberrecht basiert auf nationalen Gesetzgebungen. Deshalb gibt es **kein einheitliches internationales Urheberrecht**.

→ Dennoch haben fast 180 Länder ein Abkommen ratifiziert – [die „Revidierte Berner Übereinkunft“](#), welches einen Mindeststandard für den Schutz der Rechte von Urhebern und ihrer Werke überall auf der Welt garantiert.

# FALLBEISPIELE



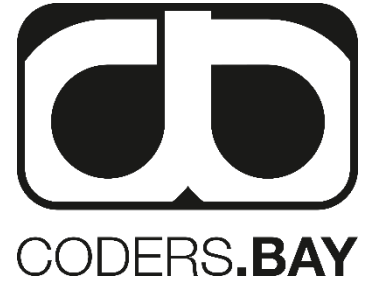
- Du möchtest ein Bild als Headerbild auf deiner Webseite verwenden
- Du möchtest eine Hintergrundmusik in deinem Computerprogramm abspielen
- Du möchtest einen vorhandenen Programmcode verwenden



# DSGVO

Datenschutzgrundverordnung

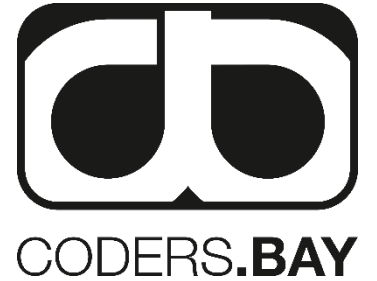
# GEGENSTAND UND ZIEL



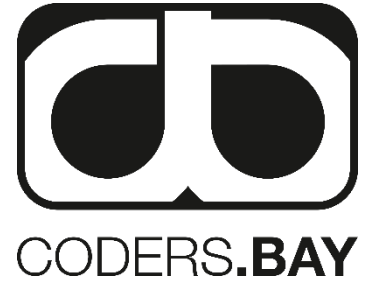
- enthält Vorschriften zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten und zum freien Verkehr solcher Daten.
- schützt die Grundrechte und Grundfreiheiten natürlicher Personen und insbesondere deren Recht auf Schutz personenbezogener Daten.

# FACHBEGRIFFE

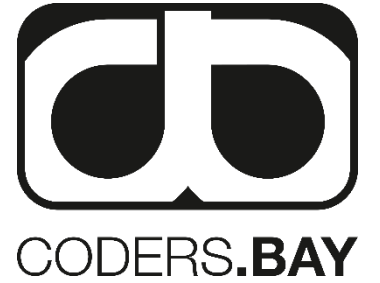
- Betroffene Personen
- Verantwortlicher
- Auftragsverarbeiter



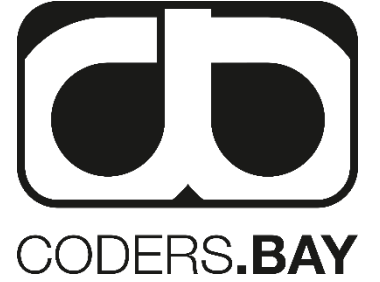
# DATENMINIMIERUNG



# RECHTE VON BETROFFENEN PERSONEN

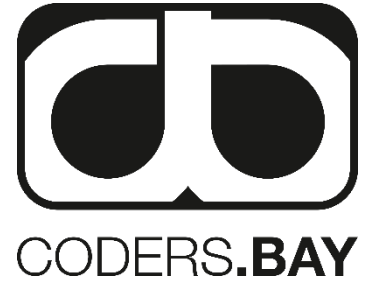


# PERSONENBEZOGENE UND SENSIBLE DATEN

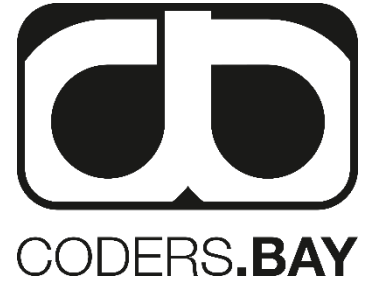




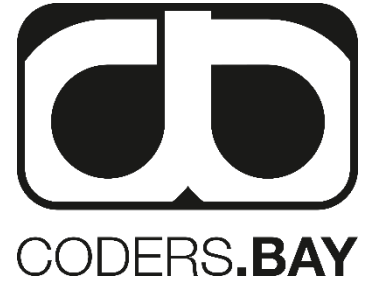
# KOPPLUNGSVERBOT



# DATENSCHUTZ- BEAUFTRAGTER



# DATENDIEBSTAHL



- Pflichten von Unternehmen bei bekannt gewordenen Datendiebstahl

**ENDE**



**CODERS.BAY**