

Plagiatul în industria IT

Soare Robert Daniel

Definiția plagiatului

Conform Dicționarului Explicativ Român, o definiție pentru acțiunea de **plagiat** este: „A-și însuși, a copia total sau parțial ideile, operele etc. cuiva, prezentându-le drept creații personale; a comite un furt literar, artistic sau științific” [1]. Prin urmare, plagiatul poate fi definit ca furtul intelectual. Prin legea nr. 206 din 27 mai 2004, plagiatul este definit ca fiind „preluarea integrală sau parțială, cu intenție sau fără intenție, a unei opere sau a unei părți dintr-o operă, fără respectarea drepturilor de autor sau a drepturilor conexe acestora, precum și preluarea integrală sau parțială, cu intenție sau fără intenție, a unei opere sau a unei părți dintr-o operă, cu respectarea drepturilor de autor sau a drepturilor conexe acestora, dar fără respectarea condițiilor impuse de legea care reglementează drepturile de autor și drepturile conexe acestora” [2].

Industria IT

Industria IT (*Information Technology*) este o industrie care se ocupă cu dezvoltarea, producția și comercializarea de produse și servicii bazate pe tehnologia informației. Aceasta este una dintre cele mai dinamice industrii din lume care într-o continuă creștere accelerată. În zilele noastre, aproape orice afacere are o prezență *online*, fie prin intermediul unui website propriu sau terț (platforme sociale precum *Facebook*, *Twitter*, *TikTok*).

Această creștere rapidă a condus și la dezvoltarea multor domenii precum *web development*, *mobile development*, *data science*, *machine learning*, *artificial intelligence* etc. Prin prisma acestor creșteri accelerate, a apărut și comunitatea *open source*. Comunitate care încurajează dezvoltarea de proiecte *open source* și contribuția la acestea. Aceste proiecte sunt disponibile public și oricine poate contribui la dezvoltarea lor.

Multe proiecte au fost construite în baza unor proiecte *open source* și au fost lansate ca produse comerciale. Un exemplu de astfel de proiect este *Android*, un sistem de operare pentru dispozitive mobile, care a fost construit pe baza proiectului *open source Linux*. Pe cât de frumoasă este mișcarea *open source*, aceasta a evidențiat și diferite probleme precum încălcarea licențelor, furtul de cod, copierea de cod, plagiatul etc.

De ce oamenii din industrie continuă să publice proiecte *open source* dacă există riscul ca acestea să fie copiate? Răspunsul este simplu: beneficiile depășesc pagubele. Aceste tipuri de proiecte sunt mai apreciate și bine venit decât cele care sunt cu sursă închisă. Astfel, *start-up*-urile și companiile mari pot beneficia de pe urma acestor proiecte, iar dezvoltatorii care contribuie la acestea pot fi recunoscuți de comunitate și pot fi contactați de companii pentru a lucra la proiecte comerciale.

Era Large Language Models

Bibliografie

[1] “Plagiat.” <https://dexonline.ro/definitie/plagiat/definitii>

[2] “LEGE nr. 206 din 27 mai 2004.” <https://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/52457>