

Opgave – Ophavsret og licensering

Skole: Erhvervsakademi Dania, Skive

Uddannelse: Multimediedesigner

Underviser: Morten Schmith

Klasse: 1. semester MMD

Dato: 3. november 2020

Navn: Amalie Sørensen



Antal anslag med mellemrum: 11.088 tegn

Indholdsfortegnelse

Persondataloven/GDPR.....	3
Immaterielle rettigheder	3
Ophavsret	4
<i>Ophavsret på de sociale medier</i>	4
Andre spørgsmål	5
Licensaftaler.....	6
<i>jQuery</i>	7
<i>Bootstrap</i>	7
Creative Commons	7
<i>De seks licenseringsformer</i>	7
Litteraturliste	10
Bilag 1	12

Persondataloven/GDPR

Persondataloven, også kaldet GDPR (General Data Protection Regulation) eller databeskyttelsesforordningen, har til formål at fremme virksomheders beskyttelse af persondata. Loven trådte i kraft den 25. maj 2018, hvorefter alle virksomheder i EU, som behandler personoplysninger, skal efterleve GDPR-reglerne. Det er vigtigt, at alle virksomheder kan dokumentere, at personoplysninger behandles efter reglerne, idet der kan gives store bøder for manglende efterlevelse af persondataloven ("GDPR til små virksomheder", 3/11-20, <https://gdpr.dk>).

Immaterielle rettigheder

Immaterielle rettigheder, også kaldet IPR, betyder at man har rettigheden over en opfindelse og giver altså indehaveren eneret over opfindelsen. De immaterielle rettigheder er en form for ejendomsret, som gælder selve idéen ("Immaterielle rettigheder", 3/11-20, <https://ivaekst.dk/vaekst/0/3/0/0/immaterielle-rettigheder>).

Immaterielle rettigheder er en fællesbetegnelse for fem forskellige typer af rettigheder:

- Patenter
- Brugsmønstre
- Varemærker
- Design
- Ophavsret

Hvis man vil sikre sig retten til sin idé, er det nødvendigt at registrere den. Hvilken en af de forskellige typer man skal vælge, afhænger af hvilken type idé der skal sikres.

Patent – En teknisk opfindelse, der lever op til nyhedsværdien

Brugsmodel – En mindre teknisk opfindelse, der lever op til nyhedsværdien

Varemærke – Et firmanavn, logo, slogan eller lignende, som er vigtig for markedsføringen

Design – En opfindelse af nyt design med særlige karakteristika

Ophavsret – En opfindelse af kunstneriske eller litterære værker

("Immaterielle rettigheder – Teori", 3/11-20, <https://i.systime.dk/?id=432>)

Ophavsret

Ophavsret, også kaldet copyright, markeres med mærket © og anvendes som rettighed i forbindelse med kunstneriske eller litterære værker, som f.eks. billeder, film, bøger osv., men også i forbindelse med edb-programmer. For at kunne opnå ophavsret skal "værket" have en vis værkshøjde, som betyder at værket skal være frembragt af personen selv og have en vis form for originalitet. Når et værk opnår ophavsret, betyder det bl.a. at kunstneren har ret til betaling, når andre gør brug af værket og ret til selv at disponere værket ("Immaterielle rettigheder – Teori", 3/11-20, <https://i.systime.dk/?id=432>).

Når der er tale om et ophavsbeskyttet værk er det tilladt at citere fra værket og tilladt at kopierer værket til privat forbrug. Dog må værket ikke anvendes eller ændres på, så det er krænkende for ophavsmanden. Derudover har ophavsmanden krav på at blive nævnt, når værket anvendes. Som multimediedesigner skal man derfor være opmærksom på f.eks. at redigere i fotografier uden ophavsret f.eks. via Pexels.com, Unsplash.com eller Colourbox.dk. Medmindre man gerne vil nævne ophavsmanden og være påpasselig med ikke at krænke ophavsmanden ("Ophavsret", 3/11-20, <https://www.legaldesk.dk/artikler/ophavsret>).

Som multimediedesigner støder man ofte på copyright, bl.a. i forbindelse med hjemmesider, logoer, edb-programmer og lignende, så derfor skal man huske at være opmærksom på dette og undersøge det først inden man lige "låner" noget, da der hurtigt kan opstå en ophavsretskrænkelse.

Ophavsret på de sociale medier

Der gælder de samme regler angående ophavsretten på de sociale medier som alle andre steder på nettet. Man må ikke dele musik, billeder, videoer eller lignende uden tilladelse fra rettighedshaveren, men man skal også være opmærksom på at mange af de sociale medier kræver en licens til at må bruge alt det materiale, som man lægger ud på din profil.

Der er ingen specifikke regler i ophavsretsloven angående linking, men i 2014 kom EU-domstolene frem til at det ikke er tilladt at linke materiale på internettet, hvis linket omgår restriktive foranstaltninger og på den måde giver en adgang, der ellers ikke var mulig.

Andre spørgsmål

- **Hvad er et varemærke?**

Et varemærke er et særligt kendetegn, som en virksomhed anvender i sin markedsføring. Det kan f.eks. være et firmanavn, logo, slogan eller lignende, som virksomheden bruger til at differentiere sig fra konkurrenterne. Hvis en virksomhed ønsker at have rettigheden over sådan et varemærke, kan virksomheden søge om eneretten til et varemærke, så længe varemærket ikke kan forveksles med et andet. Det er ofte en god idé at søge om eneretten til et varemærke, fordi det kan være mange penge værd, hvis det er brandet godt ("Immaterielle rettigheder – Teori", 3/11-20, <https://i.systime.dk/?id=432>).

- **Hvad betyder varemærkeloven for dig som multimediedesigner?**

Hvis man som multimediedesigner vil være selvstændig, er det vigtigt at vide, at man har mulighed for at søge om eneretten til et varemærke, f.eks. virksomhedens navn, logo, slogan osv. Derudover er det ofte multimediedesignere som designer logoer til virksomheder, og i den forbindelse skal man være opmærksom på ikke at kopiere et eksisterende varemærke, men man skal også vide, at man kan søge om eneretten til et varemærke som man selv har designet og hvordan man gør det.

- **Kan en idé beskyttes af ophavsretten?**

En idé kan ikke beskyttes af ophavsretten, idet ophavsretten omfatter værker som er skabt i en konkret udformning ("Ophavsret", 3/11-20, <https://www.legaldesk.dk/artikler/ophavsret>).

- **Skal en ophavsret registreres?**

Det kræver ingen ansøgning eller registrering at opnå ophavsret på et værk, men det opnås automatisk når værket er skabt, hvis det har en vis værkshøjde ("Ophavsret", 3/11-20, <https://www.legaldesk.dk/artikler/ophavsret>).

- **Hvem har ophavsretten til et stykke software?**

Der vil oftest være flere personer som har ophavsretten til et stykke software, f.eks. designere, programmører osv., fordi software som regel udvikles af flere ophavsmænd ("Ophavsret på software", 3/11-20, <https://legalhero.dk/immaterialret/ophavsret-paa-software>).

- **Er domæne "warehousing" forbudt?**

Den første danske lov angående domænenavne trådte i kraft den 1. juli 2005, hvor der blev indført et forbud mod "warehousing". Dette begreb dækker over registrering af domænenavne med henblik på videresalg, altså at private eller virksomheder køber domænenavne, som større virksomheder kunne have interesse i, for så at sælge dem videre til en meget højere pris ("Ny lov om domæner i Danmark vedtaget", 3/11.20, <https://www.computerworld.dk/art/28757/ny-lov-om-domaener-i-danmark-vedtaget>).

- **Hvad betyder open source? Kom med eksempler på det.**

"Open source" betyder "åben kilde", hvilket vil sige at der er en frit tilgængelig kildekode og på den måde er der mulighed for at videreudvikle og foretage ændringer i koden. WordPress er bygget som "open source", hvilket måske er med til at forklare programmets popularitet. Når man vælger "open source" har man fuld adgang til alt på hjemmesiden og rig mulighed for at foretage ændringer. Det er ofte også billigere at drive en "open source" hjemmeside på månedsbasis og der er også større mulighed for videreudvikling, idet de fleste udviklere arbejder med "open source" systemer ("Hvad er open source?", 3/11-20, <https://bo-we.dk/open-source-vs-closed-source/>).

Licensaftaler

En licensaftale er en aftale mellem to parter, hvor licensgiver (indehaver af rettighed) giver licenstag (virksomhed eller privat) tilladelse til at bruge rettigheden mod licensafgift (betaling). Vilklårene i licensaftalen fastlægger hvordan licenstag må råde over rettigheden ("Licensaftaler", 3/11-20, <http://www.ip-handelsportal.dk/aftaleindgaaelse/valg-af-aftale/licensaftaler.aspx>).

jQuery

jQuery fra JavaScript er udgivet under MIT-licensen, som er en simpel licens, hvor den eneste betingelse er at copyright og licensmeddelelsen skal bevares i materialet (Se bilag 1). Ellers må den ændres og distribueres samt anvendes til både kommerciel og privat brug. Dog inkluderer licensen en begrænsning af ansvaret og giver ikke nogen garanti ("MIT License", 3/11-20, <https://choosealicense.com/licenses/mit/>).

Bootstrap

Bootstrap er også udgivet under MIT-licensen og har copyright 2018 Twitter. Betingelsen for at anvende Bootstrap er blot at man skal er at opbevare licens- og copyrightmeddelelsen inkluderet i Bootstraps CSS- og JavaScript-filer, når du bruger dem i dine værker ("License FAQs", 3/11-20, <https://getbootstrap.com/docs/4.0/about/license/>).

Creative Commons

Creative Commons er en organisation, som tilbyder til række åbne og gratis licenser, som alle kan anvende, hvis man vil offentliggøre et værk. Licenserne gør det muligt for ophavsmanden at give andre tilladelse til at bruge værket, dog under nogle bestemte betingelser. Licenserne giver nemlig ophavsmanden mulighed for at vælge hvordan andre må bruge værket. Derfor skal ophavsmanden vælge den licenseringsform som vedkommende synes virker mest tiltrækkende ("Hvad er Creative Commons?", 3/11-20, <https://medierforalle.skoleblogs.dk/hvad-er-creative-commons/>).

De seks licenseringsformer

De seks nedenstående licenseringsformer består af 2-4 parametre, som tilsammen danner en licenseringsform. Alle seks licenseringsformer indeholder både koden "BY" og koden "CC". "BY" betyder at ophavsmanden skal krediteres og "CC" som står for Creative Commons. Udover disse kan licenseringsformerne indeholde følgende koder afhængig af hvilke rettigheder der vil gives.

- Kommerciel brug (Kode: "NC")
- Ret til bearbejdelse (Kode: "ND")
- Krav om deling på samme vilkår (Kode: "SA")

("Sociale medier og ophavsret", 3/11-20, <https://journalistforbundet.dk/sociale-medier-og-ophavsret>).

1. CC BY

Denne licens giver andre mulighed for at distribuere, ændre, tilpasse og bygge videre på arbejdet, selv kommercielt, så længe de krediterer for den oprindelig oprettelse. Dette er den mest imødekommende af de tilbudte licenser og den anbefales til maksimal formidling og brug af licenseret materiale.

2. CC BY-SA

Denne licens giver andre mulighed for at ændre, tilpasse og bygge videre på arbejdet selv til kommercielle formål, så længe de krediterer og licenserer deres nye kreationer under de samme betingelser. Denne licens sammenlignes ofte med "copyleft" gratis og open source-softwarelicenser. Dette er den licens, der bruges af Wikipedia, og anbefales til materialer, der har gavn af at inkorporere indhold fra Wikipedia og lignende licenserede projekter.

3. CC BY-ND

Denne licens giver andre mulighed for at genbruge arbejdet til ethvert formål, herunder kommercielt. Det kan dog ikke deles med andre i tilpasset form.

4. CC BY-NC

Denne licens lader andre ændre, tilpasse og bygge videre på arbejdet ikke-kommercielt, og selvom deres nye værker også skal kreditere og være ikke-kommercielle, behøver de ikke licensere deres afledte værker på de samme vilkår.

5. CC BY-NC-SA

Denne licens lader andre ændre, tilpasse og bygge videre på dit arbejde ikke-kommercielt, så længe de krediterer og licenserer deres nye kreationer under de samme betingelser.

6. CC BY-NC-ND

Licensen er den mest restriktive af de seks hoved-licenser, idet den kun tillader andre ved downloade dine værker og dele dem med andre så længe de husker ved kreditere dig - men de kan ikke ændre dem på nogen måde eller bruge dem kommercielt ("Om licenserne", 3/11-20, <https://creativecommons.org/licenses/?lang=da>).

Litteraturliste

Internet

- 1) "GDPR til små virksomheder", 3/11-20
 - <https://gdpr.dk>
- 2) "Immaterielle rettigheder – Teori", 3/11-20
 - <https://i.systime.dk/?id=432>
- 3) "Immaterielle rettigheder", 3/11-20
 - <https://ivaekst.dk/vaekst/0/3/0/0/immaterielle-rettigheder>
- 4) "Ophavsret", 3/11-20
 - <https://www.legaldesk.dk/artikler/ophavsret>
- 5) "Ophavsret på software", 3/11-20
 - <https://legalhero.dk/immaterielret/ophavsret-paa-software>
- 6) "Ny lov om domæner i Danmark vedtaget", 3/11.20
 - <https://www.computerworld.dk/art/28757/ny-lov-om-domaener-i-danmark-vedtaget>
- 7) "Hvad er open source?", 3/11-20
 - <https://bo-we.dk/open-source-vs-closed-source/>
- 8) "Licensaftaler", 3/11-20
 - <http://www.ip-handelsportal.dk/aftaleindgaaelse/valg-af-aftale/licensaftaler.aspx>

9) "MIT License", 3/11-20

- <https://choosealicense.com/licenses/mit/>

10) "License FAQs", 3/11-20

- <https://getbootstrap.com/docs/4.0/about/license/>

11) "Hvad er Creative Commons?", 3/11-20

- <https://medierforalle.skoleblogs.dk/hvad-er-creative-commons/>

12) "Om licenserne", 3/11-20

- <https://creativecommons.org/licenses/?lang=da>

Bilag 1

Copyright og licensmeddelelse som skal bevares i materialet:

MIT License

Copyright (c) [year] [fullname]

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

("MIT License", 3/11-20, <https://choosealicense.com/licenses/mit/>)