

Lei do Software

Prof. Raul Sidnei Wazlawick
UFSC-CTC-INE



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

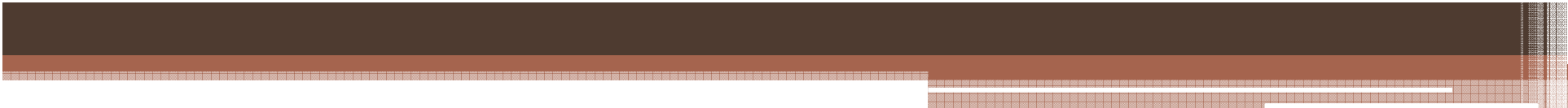


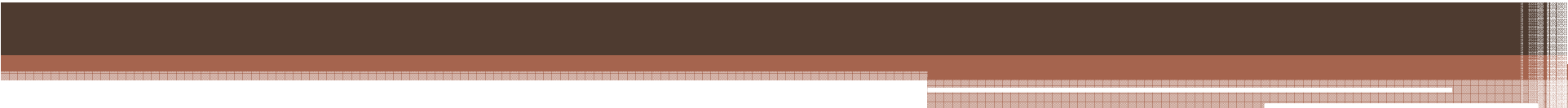
Lei nº 9.609, de 19.02.98

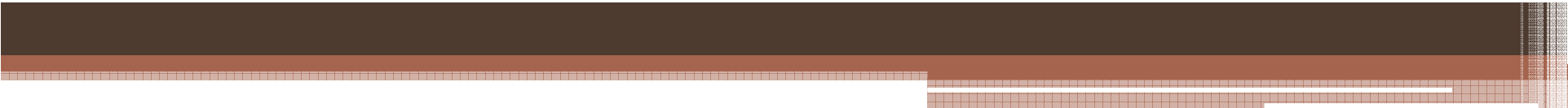
- Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e da outras providências.

Proteção aos Direitos de Autor e Registro

- Art. 2- O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observando o disposto nesta Lei:
 - 1- Não se aplicam ao programa de computador as disposições relativas aos direitos morais, ressalvado, a qualquer tempo, o direito do autor de reivindicar a paternidade do programa de computador e o direito do autor de opor-se a alterações não autorizada, quando estas impliquem deformações do programa de computador, que prejudiquem a sua honra ou sua reputação.

- 
- 2- Fica assegurada a tutela dos direitos relativos a programa de computador pelo prazo de cinquenta anos, contados a partir de 1 de Janeiro do ano subsequente ao da sua publicação ou, na ausência desta, da sua criação.
 - 3- A proteção aos direitos de que trata esta Lei independe de registro.

- 
- Art. 4- Salvo estipulação em contrario, pertencerão exclusivamente ao empregador, contratante de serviços ou órgão público, os direitos relativos ao programa de computador, desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo estatutário, expressamente destinado a pesquisa e desenvolvimento, ou em que a atividade do empregado, contratado de serviço ou servidor seja prevista, ou ainda, que decorra da própria natureza dos encargos concernentes a esses vínculos.
 - 1- Ressalvado ajuste em contrario, a compensação do trabalho ou serviço prestado limitar-se-á a remuneração ou ao salário convencional.
 - 3- O tratamento previsto neste artigo sera aplicado nos casos em que o programa de computador for desenvolvido por bolsistas, estagiários e assemelhados.

- 
- Art. 6- Não constituem ofensa aos direitos do titular de programa de computador:
 - I- a reprodução, em um só exemplar, de cópia legitimamente adquirida, desde que se destine a cópia de salvaguarda ou armazenamento eletrônico, hipótese em que o exemplar original servira de salvaguarda;
 - II- a citação parcial do programa do computador, para fins didáticos, desde que identificados o programa e o titular dos direitos respectivos;
 - III- a ocorrência de semelhança de programa e outro, preexistente, quando se der por força das características funcionais de sua aplicação, da observância de preceitos normativos e técnicos, ou de limitação de forma alternativa para a sua expressão;
 - IV- a integração de um programa, mantendo-se suas características essenciais, a um sistema aplicativo ou operacional, tecnicamente indispensável às necessidades do usuário, desde que para o uso exclusivo de quem a promoveu.



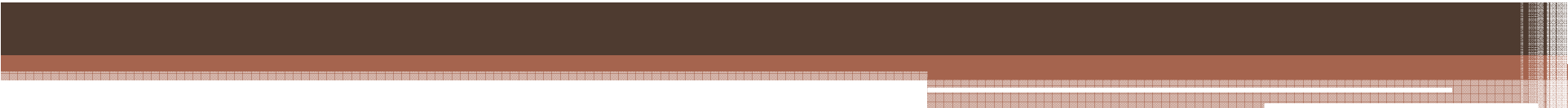
Das Garantias aos Usuários de Programa de Computador

- Art. 7- O contrato de licença de uso de programa de computador, o documento fiscal corresponde, os suportes físicos do programa ou as respectivas embalagens deverão consignar, de forma facilmente legível pelo usuário, o prazo de validade técnica da versão comercializada.

- Art. 8- Aquele que comercializar programa de computador, que seja titular dos direitos de programa, quer seja titular dos direitos de comercialização, fica obrigado, no território nacional, durante o prazo de validade técnica da respectiva versão, assegurar aos respectivos usuário a prestação de serviços técnicos complementares relativos ao adequado funcionamento do programa, consideradas as suas especificações.
 - **Parágrafo único-** A obrigação persistirá no caso de retirada de circulação comercial do programa de computador durante o prazo de validade, salvo justa indenização de eventuais prejuízos causados a terceiros.

Infrações e Penas

- Art. 12- Violar direitos de autor de programa de computador:
 - Pena- Detenção de seis meses a dois anos ou multa.
 - 1- Se a violação consistir na reprodução, por qualquer meio, de programa de computador, no todo ou em parte, para fins de comércio, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente:
 - Pena- Reclusão de um a quatro anos e multa.
 - 2- Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, introduz no País adquire, oculta ou tem em depósito, para fins de comercio, original ou cópia de programa de computador, produzido com violação de direito autoral.

- 
- 3- Nos crimes previstos neste artigo, somente se procede mediante queixa, salvo:
 - I- quando praticados em prejuízo de entidade de direito público, autarquia, empresa pública, sociedade de economia mista ou fundação instituída pelo poder publico;
 - II- quando, em decorrência de ato delituoso, resultar sonegação fiscal, perda de arrecadação tributária ou prática de quaisquer dos crimes contra a ordem tributária ou contra as relações de consumo.
 - 4- No caso do inciso II do parágrafo anterior, a exigibilidade do tributo, ou contribuição social e qualquer acessório, processar-se a independentemente de representação.

Lei da Informática

(Leis 8.248, 10.176 e 11.077)

Prof. Raul Sidnei Wazlawick
UFSC-CTC-INE

Fonte:

<http://www.cedet.com.br/index.php?/Tutoriais/Gestao-da-Inovacao/lei-da-informatica-leis-8248-10176-e-11077.html>



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**



O que é a Lei da Informática?

- A Lei da Informática é uma lei que concede incentivos fiscais para empresas produtoras de alguns hardwares específicos e que tenham por prática investir em Pesquisa e Desenvolvimento.
- O incentivo concedido é uma diminuição do Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI).
- Como contrapartida, a empresa deve investir um percentual de seu faturamento decorrente dos produtos incentivados em atividades de Pesquisa e Desenvolvimento de Produtos.



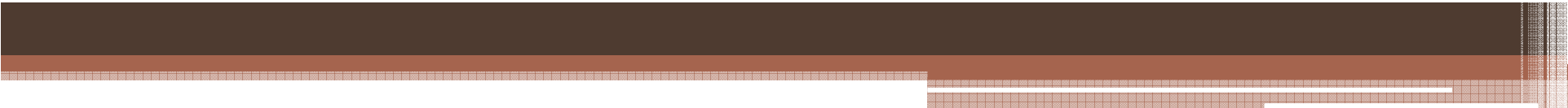
Quais produtos são incentivados?

- Para saber se um produto de sua empresa é passível de ser incentivado, é necessário saber se o código NCM está na lista de produtos incentiváveis.
- Um detalhe que muitas vezes escapa a muitas pessoas é que o incentivo é dado para hardware.
- Software não é incentivados pela Lei, já que não há incidência de IPI sobre eles.
- A lista dos produtos que podem ser incentivados mais recente consta no Decreto nº 6.405, de 19.03.2008.



Qual o valor do benefício?

- A empresa pode obter redução de 80% do IPI do produto incentivado (esta regra vale até 2014, sendo reduzida após esta data).
- Sendo assim, se a alíquota de IPI do produto incentivado é de 15%, a empresa recolherá somente 3% ao invés de 15%.
- Se o produto tem alíquota de 5%, a empresa recolherá somente 1%.



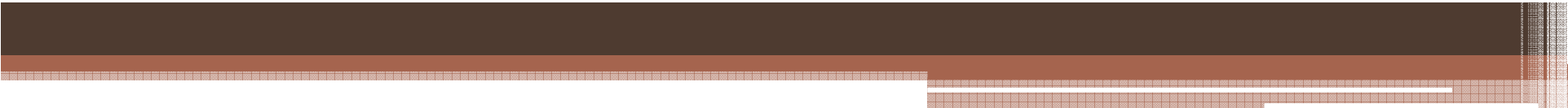
Qual o investimento em Pesquisa e Desenvolvimento que a empresa deve fazer?

- O investimento a ser feito, até o ano de 2014 é de 4% do faturamento anual dos produtos incentivados, descontados os impostos de comercialização (COFINS, PIS, ICMS, IPI).
- Existem regras para que sejam descontados também valores referentes à exportação de produtos e referentes à compra de produtos incentivados.



Quais atividades são consideradas investimentos em P&D?

- trabalho teórico ou experimental realizado de forma sistemática para adquirir novos conhecimentos, visando a atingir objetivo específico, descobrir novas aplicações ou obter ampla e precisa compreensão dos fundamentos subjacentes aos fenômenos e fatos observados, sem prévia definição para o aproveitamento prático dos resultados;
- trabalho sistemático utilizando o conhecimento adquirido na pesquisa ou experiência prática, para desenvolver novos materiais, produtos, dispositivos ou programas de computador, para implementar novos processos, sistemas ou serviços ou, então, para aperfeiçoar os já produzidos ou implantados, incorporando características inovadoras;

- 
- serviço científico e tecnológico de assessoria, consultoria, estudos, ensaios, metrologia, normalização, gestão tecnológica, fomento à invenção e inovação, gestão e controle da propriedade intelectual gerada dentro das atividades de pesquisa e desenvolvimento, bem como implantação e operação de incubadoras de base tecnológica em tecnologias da informação, desde que associadas a quaisquer das atividades previstas nos incisos I e II deste artigo;
 - formação ou capacitação profissional de níveis médio e superior:
 - a) para aperfeiçoamento e desenvolvimento de recursos humanos em tecnologias da informação;
 - b) para aperfeiçoamento e desenvolvimento de recursos humanos envolvidos nas atividades de que tratam os incisos de I a III deste artigo; e
 - c) em cursos de formação profissional, de nível superior e de pós-graduação, observado o disposto no inciso III do art. 27.

Crimes na Internet



Prof. Raul Sidnei Wazlawick
UFSC-CTC-INE

Fonte:
<http://www.internetresponsavel.com.br/professores/o-que-sao-crimes-virtuais.php>



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**



O que são crimes virtuais?

- Crimes virtuais são os delitos praticados através da internet que podem ser enquadrados no Código Penal Brasileiro e os infratores estão sujeitos às penas previstas na Lei.

Ameaça



- É crime escrever ou mostrar uma imagem que ameace alguém, avisando que a pessoa será vítima de algum mal ainda que seja em tom de piada ou brincadeira.
- Mesmo se isso é feito de maneira anônima, é possível para a polícia e para o provedor descobrir quem foi o autor da ameaça.

Difamação, injúria e calúnia

- São crimes contra a honra.
- Podem ocorrer nas redes sociais, por exemplo, se alguém divulgar informações falsas que prejudiquem a reputação de outra pessoa, ofendam a dignidade do outro ou maldosamente acusem alguém de criminoso, desonesto ou perigoso.



Discriminação

- Escrever uma mensagem ou publicar uma imagem que seja preconceituosa em relação a raça, cor, etnia, religião ou origem de uma pessoa.
- Isso acontece mais frequentemente em redes sociais
 - É só lembrar das comunidades do tipo “Eu odeio...”.



Estelionato

- Ocorre quando o criminoso engana a vítima para conseguir uma vantagem financeira.
- Pode acontecer em sites de leilões, por exemplo, se o vendedor enganar o comprador recebendo o dinheiro da transação sem entregar a mercadoria



Falsa identidade

- Ocorre quando alguém mente seu nome, idade, estado civil, sexo e outras características com o objetivo de obter alguma vantagem ou prejudicar outra pessoa.
- Pode acontecer numa rede social, por exemplo, se um adulto mentir de má fé e se fazer passar por um adolescente para se relacionar com usuários jovens.



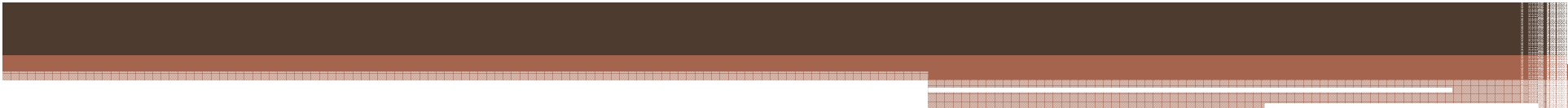
Phishing

- É quando informações particulares ou sigilosas (como número do CPF, da conta bancária e senha de acesso) são capturadas para depois serem usadas em roubo ou fraude.



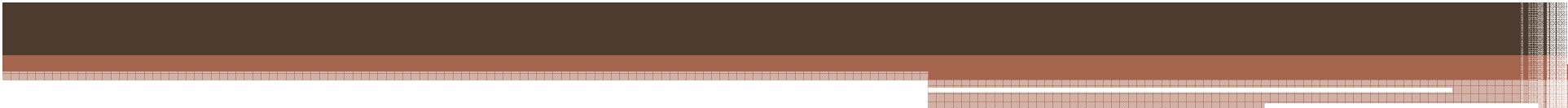
Pirataria

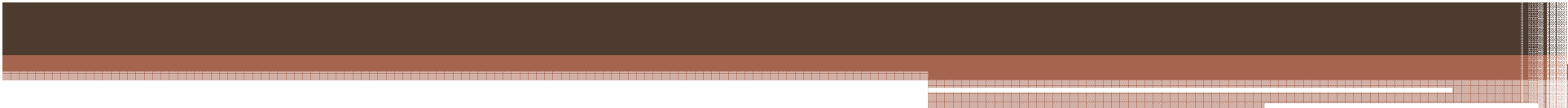
- É copiar ou reproduzir músicas, livros e outras criações artísticas sem autorização do autor.
- Também é pirataria usar softwares que são vendidos pelas empresas, mas o usuário instalou sem pagar por eles.
- A pirataria é um grande problema para quem produz CDs, filmes, livros e softwares.
- Na área de informática, aproximadamente 41% dos softwares instalados em todo o mundo em 2009 foram conseguidos ilegalmente.



Projeto de lei sobre crimes na internet é discutido no Senado (29/08/2012)

- A Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática (CCT) do Senado aprovou projeto de lei da Câmara dos Deputados (PLC 35/2012) que tipifica crimes cibernéticos.
- Foi também aprovado requerimento de urgência para que o texto seja examinado em Plenário ainda nesta quarta-feira, com leitura do parecer da Comissão de Constituição e Justiça (CCJ).

- 
- A proposta estabelece que a devassa de dispositivo informático alheio, conectado ou não à rede de computadores, ou ainda adulteração ou destruição de dados ou informações sem autorização do titular poderá levar à prisão de três meses a um ano mais multa.
 - O projeto, de autoria do deputado Paulo Teixeira (PT-SP), foi aprovado pela Câmara dos Deputados em maio, logo depois do vazamento de fotos íntimas da atriz Carolina Dieckmann.

- 
- Para justificar a urgência da nova legislação, destacaram que somente em fraudes financeiras pelas internet os prejuízos anuais alcançam R\$ 2 bilhões.
 - Para José Agripino (DEM-RN), essas perdas acabam sendo compensadas por aumentos nos spreads bancários, o que resulta em elevação nas taxas de juros.
 - O projeto foi relatado pelo presidente da CCT, senador Eduardo Braga (PMDB-AM). Como houve emendas ao texto, a matéria deverá retornar à Câmara para exame das modificações.

As 10 Leis Naturais da Informática

Prof. Raul Sidnei Wazlawick
UFSC-CTC-INE

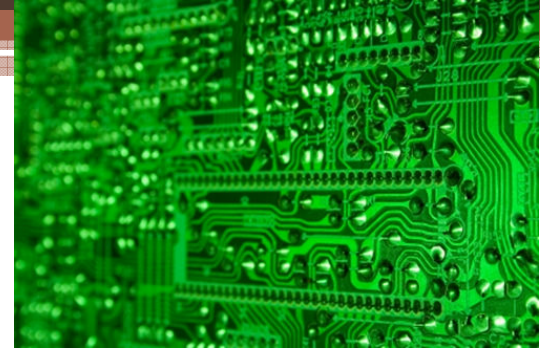
Fonte:

<http://www.tecmundo.com.br/curiosidade/20564-10-leis-da-informatica-que-voce-precisa-conhecer.htm>



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

Lei de Moore



- Estabelecida por Gordon E. Moore, a regra diz **que o número de transistores que podem ser colocados em um circuito integrado dobra a cada dois anos.**
- Em 2011, a lei acabou recebendo uma atualização, e o número de transistores passou a dobrar a cada **18 meses**, provando que seu autor estava, no mínimo, muito próximo da realidade.



Lei de Kryder



- Mark Kryder, vice-presidente da Seagate Corp.
- **A cada 18 meses a densidade de um disco magnético dobra, e o preço cai pela metade.**
- Em um artigo publicado pela Universidade Carnegie Mellon , Kryder estima que, por volta de 2020, um HD capaz de armazenar mais de 14 terabytes de dados custará cerca de US\$ 40.
- Entretanto, vale a pena lembrar que os SSDs não obedecem a essa regra.

Lei de Wirth

- Você já parou para se perguntar por que o seu computador com muitos núcleos de processamento e quantidade absurda de memória RAM parece tão rápido quanto qualquer PC antigo?
- Essa questão foi respondida por Niklaus Wirth em 1995, quando o criador do Pascal estipulou a seguinte máxima:
 - **o software se torna mais lento de maneira mais rápida do que o hardware se torna mais veloz.**
- **Lei de Bill Gates:** a velocidade do software comercial, normalmente, se reduz em 50% a cada 18 meses, negando todos os benefícios divulgados pela Lei de Moore.



Lei de Metcalfe



- Apesar de, originalmente, essa lei tratar de computadores e máquinas de fax, ela também pode ser aplicada à internet e serviços online, como o Facebook.
- De acordo com Robert Metcalfe, engenheiro elétrico que ajudou a inventar a ethernet e fundou a 3Com, **o valor de uma rede de telecomunicação equivale ao dobro do número de usuários conectados a ela.**

Regra 34

- Esta é muito simples e direta:
 - “Se alguma coisa existe, há também uma versão pornô dela. Sem exceções”.
- Hoje, essa lei foi complementada e define que, caso a versão pornô de algo não seja encontrada, ao se falar dela na internet, algum artista vai, imediatamente, começar a produzir uma animação japonesa erótica (hentai) sobre o assunto.
-



Lei de Goodhart

- O professor de economia e conselheiro do Banco da Inglaterra, Charles Goodhart, estabeleceu em 1975 que **“qualquer regularidade estatística observada tenderá a entrar em colapso assim que for colocada sobre ela alguma pressão com o objetivo de manter o controle sobre algo”**.
- Em outras palavras, a regra estipula que se você define metas para tentar fazer com que algo bom aconteça, as pessoas encontrarão uma forma de atingir essas metas sem que tenham, necessariamente, que melhorar em algum ponto, tornando todo o trabalho inútil.
- Um dos melhores exemplos vem do Google: quando o mecanismo de buscas passou a usar os links de entrada no PageRank para tornar a pesquisa mais relevante, spammers criaram sites especialmente programados para fornecer links e começaram a encher de spam os comentários de blogs, sempre com o objetivo de ganhar uma posição melhor entre os resultados.

Lei de Fitt



- A Lei de Fitt define um comportamento que deve ser repetido como um mantra para designers de interface:
 - **a dificuldade de atingir um alvo é uma função da distância do alvo e do seu tamanho.**
- Lendo essa frase, tudo parece muito óbvio.
 - Mas é ela que define, por exemplo, a probabilidade de alguém clicar no botão “Concordar” em vez de “Cancelar”.
 - Ou a agilidade com que uma pessoa acessará as opções do menu de um software.

Resolutionary
The new iPad



Lei de Amara

- O cientista Roy Amara definiu uma regra que encoraja todos a pensarem um pouco mais sobre a tecnologia:
 - **“Nós tendemos a superestimar o efeito de uma tecnologia em curto prazo e a subestimar o efeito em longo prazo”.**
- Isso pode ser facilmente constatado quando um novo gadget de alguma marca famosa é lançado no mercado.
- Nos primeiros dias, a reação dos internautas é muito grande, mas quantos desses equipamentos continuam recebendo tanta atenção depois de meses ou anos?

Leis de Linus

- Linus Torvalds, criador do sistema operacional Linux, é responsável por duas leis:
 - **Dado o número suficiente de colaboradores em um projeto, qualquer bug pode ser detectado e corrigido.**
 - **A motivação para qualquer coisa cai em três categorias: sobrevivência, vida social e entretenimento. Isso explica, por exemplo, por que algumas pessoas colaboram com projetos de código-fonte aberto.**



Lei de Godwin



- **“À medida que cresce uma discussão online, a probabilidade de surgir uma comparação envolvendo Adolf Hitler ou nazismo aproxima-se de um (100%)”.**
- Criada pelo jurista Mike Godwin, em 1999, essa regra passou a dominar os fóruns de discussões, sendo que muitos participantes desses pontos de encontro virtuais concordam que, depois de uma comparação não irônica ao nacional-socialismo, qualquer discussão está acabada.