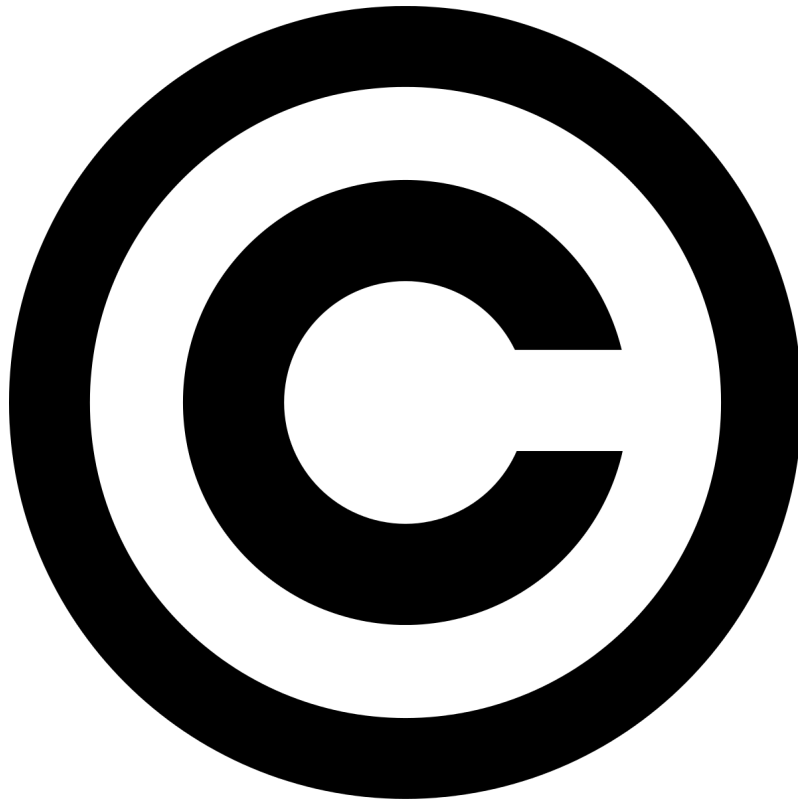


Skriftlig opgave i ophavsret og licenser



Af Maja Barnewitz Schou

Morten Kluw Wøldike Schmith

Anslag: 5954

Persondataloven / GDPR

- **Redegør for persondataloven / GDPR**

Persondataloven er den lov i Danmark, som fastslår behandlingen og bevarelsen af personlige oplysninger. Det kan fx være hvordan en virksomhed behandler en kundes persondata. Jo mere følsomme oplysninger om kunden det er, desto strengere er kravene til virksomheden om håndteringen af oplysningerne.

Almindelige oplysninger:

- Identifikationsoplysninger (navn, adresse, tlf.nr, fødselsdagsdato)
- Familieforhold
- Ansøgning og cv (uddannelse, eksamensoplysninger, tidligere beskæftigelse)
- Løn, arbejdstider, fravær, sygedage (Her er der ikke tale om årsagen til sygedagene)
- Kontonummer
- Skat og gæld

Følsomme oplysninger:

- Oplysninger om helbredsforhold
- Fagforening
- Racemæssig eller etnisk baggrund
- Politisk, religiøs, eller filosofisk overbevisning
- Seksuelle forhold
- Genetiske data (2)

Immaterielle rettigheder

- **Redegør for hvad immaterielle rettigheder er.**

Immaterielle rettigheder er en overordnet betegnelse for retsbeskyttelse af et produkt.

Dette kan fx være litteratur, kunst, fotografier mm. Der findes forskellige retningslinjer og love, alt efter hvilket produkt der beskyttes. Her er tale om eneretslovene; ophavsretsloven, patentloven, brugsmodelloven, designloven og varemærkeloven. (3)

- **Hvem ejer hvad? Til hvad, kan man bruge rettigheden til et immateriel produkt?**

Hvis man fx vil have patent på en opfindelse, kan man søge om det. Så får man en tidsbegrænset eneret til produktet. Hvis du derimod selv har lavet et maleri, fotografi mm. har man ophavsret over dette og andre skal have lov til at benytte produktet. (3)

Ophavsret

- **Redegør for ophavsret**

Ophavsret beskytter mod tyveri af et produkt. Her kan der fx være tale om et fotografi, som fotografen har ophavsret over. Dette betyder at man skal have tilladelse af fotografen før man må benytte fotografiet til noget. (3)

- **Hvad er og betyder copyright. Giv også eksempler på hvor I som multimediedesignere støder på copyright.**

Copyright betyder at et bestemt produkt er beskyttet mod at blive kopieret. (4) Som multimediedesigner kan man ikke undgå at støde på copyright. Dette kan fx være man gerne vil benytte et billede på nettet, som man har fundet, til en reklame. Det er derfor vigtigt at undersøge copyright oplysningerne om billedet og få tilladelse til at bruge det, inden man benytter det.

- **Skal man altid spørge om lov før man bruger en andens værk?**

Nej, man må fx gerne bruge et værk til privat brug, uden at spørge ophavsmanden om lov først. (5)

Forklar/redegør også følgende

- **Hvad er et varemærke?**

Et varemærke er virksomhedens identitet. Det er fx et navn eller tegn, som gør at virksomheden er genkendelig for forbrugerne. (6)

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

Når man sidder med et designprojekt og man gerne vil benytte en virksomheds

varemærke, er det vigtigt at tjekke op på om man må bruge deres varemærke.

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

Som udgangspunkt er ideer ikke beskyttet af ophavsloven. Det er kun ting, som allerede er skabt ud fra din ide, som kan beskyttes af loven. Der er stadig nogle muligheder for, hvordan din ide kan blive beskyttet mod kopiering. Der bliver krævet af man arbejder konkret og intenst med ideen og har en masse baggrundsviden, før man kan beskytte den.

(7)

- **Skal en ophavsret registreres?**

Ophavsretten over et værk skabes automatisk, når produktet er skabt. Dvs at der ikke kræves en registrering af ophavsretten. (8) Man kan fx indtaste ophavsret oplysninger i Adobe programmerne.

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

Det har ophavsmanden, som er ham der har fremstillet softwaret. (9)

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

Domænet warehousing er ulovligt. (10)

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

Open source er gratis programmer, en åbenkildekode, som kan rettes til. (11)

Hvad er licensaftaler?

- **Redegør for licensaftaler**

Licensaftaler betyder at man indgår en aftale med fx en software virksomhed, om at købe licens hos dem. Dette kan fx være tilladelse til kopiering af noget på softwaren, som kunne være ophavsretlig krænkelse, hvis der ikke var indgået et samarbejde. (12)

- **Der findes et Open Source JavaScript Framework kaldet "jQuery". Hvilken licens er det udgivet under?**

MIT-licensen. (13) MIT-licensen giver mulighed for at udgive som proprietær software.

- **Hvilken licens er Front-end-frameworket "Bootstrap" udgivet under?**

Det er en open source (14)







Creative Commons:

- **Beskriv hvad Creative Commons er.**

Det er en organisation, som giver mulighed for at benytte kreative værker. (15)

Redegør for de seks licenseringsformer der findes under Creative Commons.

- **Find eksempler på materiale der er licenseret under hver af de seks former.**

Licence	Symbols	Type of use	You can
Attribution (BY)		Commercial and non-commercial	<ul style="list-style-type: none"> Copy; Adapt or modify; Redistribute (publish, display, publicly perform or communicate the work); and License to others.
Attribution-Noncommercial (BY-NC)		Non-commercial only	<ul style="list-style-type: none"> Copy; Adapt or modify; Redistribute (publish, display, publicly perform or communicate the work); and License to others.
Attribution-Share Alike (BY-SA)		Commercial and non-commercial	<ul style="list-style-type: none"> Copy; Adapt or modify; Redistribute (publish, display, publicly perform or communicate the work); and License to others on the same terms as the original work.
Attribution-No Derivative Works (BY-ND)		Commercial and non-commercial	<ul style="list-style-type: none"> Copy; Redistribute (publish, display, publicly perform or communicate the work) verbatim copies; and License to others
Attribution-Noncommercial-Share Alike (BY-NC-SA)		Non-commercial only	<ul style="list-style-type: none"> Copy; Adapt or modify; Redistribute (publish, display, publicly perform or communicate the work); and License to others on the same terms as the original work.
Attribution-Noncommercial-No Derivative Works (BY-NC-ND)		Non-commercial only	<ul style="list-style-type: none"> Copy; Redistribute (publish, display, publicly perform or communicate the work) verbatim copies; and License to others

(16)

Litteraturliste:

- (1) <https://da.wikipedia.org/wiki/Ophavsret>
- (2) <https://www.advodan.dk/erhverv/persondata/hvad-er-foelsomme-oplysninger/>
- (3) <https://jura-guide.dk/immaterielle-rettigheder>
- (4) <https://www.legaldesk.dk/artikler/ophavsret>
- (5) <https://euipo.europa.eu/ohimportal/da/web/observatory/faqs-on-copyright-da>
- (6) <https://www.legaldesk.dk/artikler/varemaerke>
- (7) <https://journalistforbundet.dk/filmtvgruppen/nyhed/er-min-ide-beskyttet-af-ophavsretten>
- (8) <https://www.rettigheder.dk/copyright/registrering-af-ophavsret>
- (9) <https://legalhero.dk/immaterielret/ophavsret-paa-software>
- (10) <https://www.dk-hostmaster.dk/da/regler3>
- (11) https://www.aakb.dk/sites/www.aakb.dk/files/files/page/hvad_er_opensource.pdf
- (12) <https://da.wikipedia.org/wiki/Softwarelicens>
- (13) <https://da.wikipedia.org/wiki/JQuery>
- (14) [https://da.qaz.wiki/wiki/Bootstrap_\(front-end_framework\)](https://da.qaz.wiki/wiki/Bootstrap_(front-end_framework))
- (15) https://da.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons
- (16) <http://www.smartcopying.edu.au/open-education/creative-commons/creative-commons-information-pack-for-teachers-and-students/what-is-creative-commons-?fbclid=IwAR06kEVB6BPre7X6WLDVhv3-Ep2sy5rBZUZhN8nsbdvXrUmXLij12tcnv0o>

