



Cofinanciado pela
União Europeia

A3L
A3Learning
Learning Anywhere,
Anytime, from Anyone

MÓDULO 1

Criação e Modificação de Recursos Digitais

Unidade 1.2.

Direitos de Propriedade Intelectual

<https://a3learning-platform.eu/>



DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

Quando é importante considerar?

- Ao **utilizar** a recursos **criados por outros**, total ou parcialmente , e
 - Usá-lo como parte de sua própria criação;
 - Copiar e partilhar com os alunos/colegas;
- Ao utilizar **Inteligência Artificial**;
- Ao **criar novos recursos** (como autor) e partilhá-los com outros.

Mas antes de abordar esta temática de forma mais aprofundada, devemos ter presente alguns conceitos-base.



PROPRIEDADE INTELECTUAL

Definições

“Propriedade Intelectual é a propriedade intangível resultante de criações da mente. Enquadra em duas categorias:

- Propriedade industrial, como patentes de novas invenções, marcas, desenhos e modelos, assim como marcas de serviços e denominações de origem protegidas;
- Direitos de autor e direitos conexos, como música, literatura, pinturas e esculturas.”

(EUR-lex)



CRIAÇÃO

Definições

“Uma criação literária, artística ou científica que é o resultado único do processo criativo do autor e se exprime de qualquer forma objetivamente perceptível (incluindo de forma eletrónica), independentemente de sua extensão, propósito ou significado.”

Exemplos de criações:

- Criação verbal expressa na fala ou na escrita;
- Criação musical;
- Criação dramática ou musical-dramática;
- Criação coreográfica;
- Criação pantomímica;
- Fotográfico ou expresso de forma semelhante à fotografia;
- Etc.



CRIADOR

Definições

“Aquele que cria, geralmente trazendo algo novo ou original à existência.”

(Merriam Webster)



DIREITOS DE AUTOR

Definições

- Reivindicar autoria;
- Decidir se a criação vai ser publicada, e de que forma será utilizada (quando utilizada para uso diferente do pessoal).



DIREITOS DO TITULAR DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

Definições

Exceto para reivindicar a autoria, o titular da Propriedade Intelectual pode decidir legalmente sobre a criação que utiliza da mesma forma que o autor, desde que lhe seja concedido o mesmo nível de Direito de Propriedade Intelectual ou da forma que lhe for permitido (de acordo com a licença fornecida a esta entidade).



UTILIZAÇÃO DE CRIAÇÕES DE OUTROS

Caso decida utilizar algum recurso criado por terceiros, é sempre necessário considerar **se esta utilização é permitida** e, se sim, **de que forma**.

Alguns dos conteúdos ou criações produzidos digitalmente incluem **informações sobre a sua utilização futura** no momento da sua disponibilização pública, o que significa que contêm a **indicação da licença**.

- Se encontrar tal criação, deve primeiro **examinar a licença** para compreender como pode utilizar essa criação.
- Caso a criação **não inclua** essa indicação, é necessário **examinar as condições de utilização** dos conteúdos ou criações na fonte de informação (por exemplo, nos termos e condições do website, na secção legal ou semelhante).



CRIAÇÃO DE NOVOS RECURSOS

Se decidir criar os seus próprios recursos de raiz (para fins educativos), já sabe como pode abordar a sua partilha pública e sob que condições, se assim o decidir.

Ao licenciar a criação sob a condição de “crédito apropriado”, pode acompanhar o caminho de sua criação original e ver como e onde ela foi posteriormente utilizada.

Encorajamos-vos a partilhar seus recursos educacionais como OERs para apoiar a disponibilidade da educação para o público mais amplo possível que esteja disposto a aprender, ou a usar esses recursos para seus próprios fins educacionais



1. DIREITO AUTORAIS (COPYRIGHT)

Definição

“O direito legal exclusivo de reproduzir, publicar, vender ou distribuir a matéria e a forma de algo (como uma obra literária, musical ou artística).”

(Merriam-Webster)

- Um **direito autoral** integra-se no contexto de propriedade intelectual e fornece ao criador ou titular deste direito o direito exclusivo protegido por lei de usar a criação em qualquer meio por um período de tempo limitado (nem todos os países têm o mesmo limite de tempo para aplicação de direitos autorais).
- Mesmo os direitos de autor podem, por vezes, ser limitados, por exemplo, pela doutrina do “**uso justo**”, que se baseia em considerações de interesse público.
- Os direitos autorais são regidos pela lei de direitos autorais.
- Os direitos autorais da criação ocorrem automaticamente junto com a criação – imediatamente quando a criação é acessível.



1. DIREITO AUTORAIS (COPYRIGHT)

Como utilizar um recurso protegido por direitos autorais?

Pergunte sempre ao autor ou proprietário da propriedade se pode usar o recurso e como – **obter o consentimento/licença**.

A criação protegida por direitos autorais pode ser usada sem o consentimento prévio do autor/detentor dos direitos da propriedade legal dentro dos **limites legais** (“exceção legal”, ou “uso justo”).

Pode ser aplicada uma **exclusão da obtenção do consentimento** prévio do titular para a utilização da criação, no entanto, deverá cumprir as seguintes condições:

- **Citar o autor e o recurso** onde a criação foi publicada;
- Utilizar um **excerto** da criação;
- A criação deve estar **disponível publicamente**;
- Ser utilizada para **fins educacionais sem fins lucrativos**.

EM TODOS OS CASOS, é obrigatório citar o autor da criação, o **título** da criação e o **recurso original** desta criação. Ou, na impossibilidade de saber quem é o autor/titular, **citar pelo menos a fonte** da criação que o publicou.



1. DIREITO AUTORAIS (COPYRIGHT)

Resumo em Vídeo



<https://www.youtube.com/watch?v=xvZHNwBHirQ>



2. LICENÇAS CREATIVE COMMONS (CC)

Definição

Estas licenças são amplamente utilizadas para recursos educacionais digitais e pode encontrá-las ao pesquisar um novo conteúdo digital para as suas aulas.

Existem sete tipos de licenças, podendo consultar informação detalhada no [site da CC](#): 1. [CCO](#), 2. [CC BY](#), 3. [CC BY-SA](#), 4. [CC BY-NC](#), 5. [CC BY-NC-SA](#), 6. [CC BY-ND](#) e 7. [CC BY-NC-ND](#).

Cada tipo de licença Creative Commons (CC) descreve como deve trabalhar com a criação que pretende utilizar. Além disso, orienta-o na decisão sobre o uso futuro da sua criação, quando esta inclui elementos de outros.

Se reutilizar a criação de alguém e a licença permitir apenas o uso não comercial, deve criar o seu recurso **SOMENTE** para uso não comercial. Algumas licenças permitem ainda adaptar a criação original, desde que sob os mesmos termos de licença.



3. RECURSOS EDUCATIVOS ABERTOS (OER)

Vídeo



<https://www.youtube.com/watch?v=dTNnxPcY49Q&t=140s>



3. RECURSOS EDUCATIVOS ABERTOS (OER)

Definição de “Conteúdo Aberto”

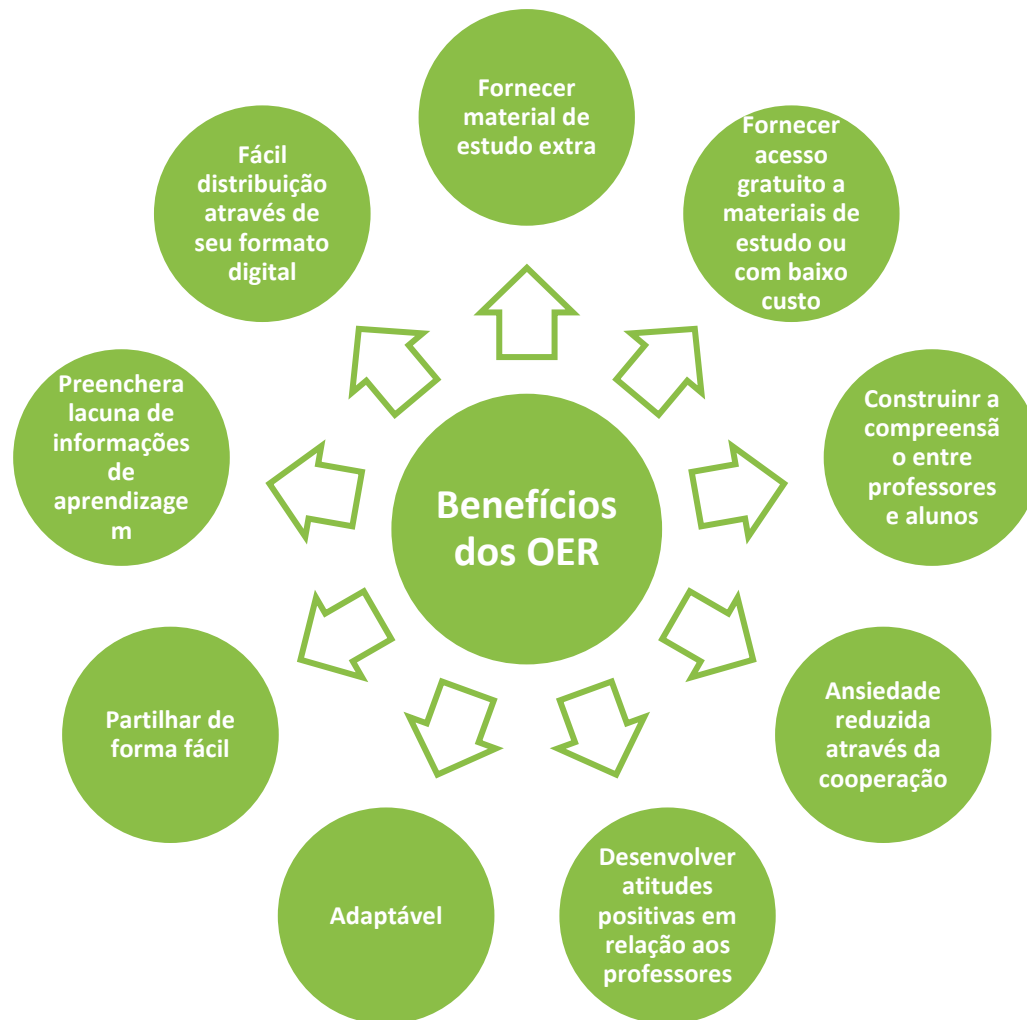
Os termos "conteúdo aberto" e "recursos educacionais abertos" descrevem qualquer trabalho protegido por direitos autorais (tradicionalmente excluindo software, que é descrito por outros termos como "código aberto") que é licenciado de forma a fornecer aos utilizadores permissão gratuita e perpétua para se envolverem nas **atividades 5R** :

- **Reter:** o direito de fazer, possuir e controlar cópias do conteúdo (por exemplo, baixar, duplicar, armazenar e gerenciar).
- **Reutilização:** direito de usar o conteúdo de diversas maneiras (por exemplo, em aula, em grupo de estudo, em um site, em um vídeo).
- **Rever:** o direito de adaptar, ajustar, modificar ou alterar o próprio conteúdo (por exemplo, traduzir o conteúdo para outro idioma).
- **Remisturar:** o direito de combinar o conteúdo original ou revisto com outro material para criar algo novo (por exemplo, incorporar o conteúdo num *mashup*).
- **Redistribuir:** o direito de partilhar cópias do conteúdo original, as suas revisões ou *remixes* com outras pessoas (por exemplo, dar uma cópia do conteúdo a um amigo).



3. RECURSOS EDUCATIVOS ABERTOS (OER)

Objetivos dos OER





LICENÇAS CC EQUIVALENTES A OER

- **CCO**
- **CC POR**
- **CC BY-SA**
- **CC POR-NC**
- **CC BY-NC-SA**

Licenças com condição ND (*NoDerivatives*) não pertencem entre as licenças CC equivalentes a REA, pois não permitem ao usuário compartilhar o material, que é remixado, transformado ou construído.



4./5. UTILIZAÇÃO DE CRIAÇÕES DE OUTROS

4. Recurso excluído da proteção dos Direitos de Propriedade Intelectual

Excluídos da proteção por interesse público (normas jurídicas, símbolos estatais, informações governamentais, conhecimentos tradicionais e folclore, etc.)

5. Criação com proteção de Direitos de Propriedade Intelectual expirada

Toda a criação é protegida durante a vida do autor e um determinado período de tempo após sua morte. A quantidade de anos difere de acordo com o país de origem.



UTILIZAÇÃO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Esta secção não irá detalhar a utilização de IA em concreto, mas sim apresentar alguns **aspetos a considerar** quando a IA é usada para criar ou modificar recursos digitais.

Ao trabalhar com IA, deve respeitar vários aspetos de seu uso:

- Ao gerar conteúdo, torna-se o **proprietário** desse conteúdo, **mas não o autor**;
- **Não é criação original** sua porque foi gerado com IA, e o autor só pode ser uma pessoa real. Assim, não é possível aplicar a proteção de direitos de Propriedade Intelectual.
- Ao tornar público o recurso criado, deve ser **claramente visível** que o mesmo foi gerado por IA;



UTILIZAÇÃO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

- Algumas ferramentas de IA podem (re)utilizar recursos – **às vezes citando-os e às vezes não**. Se citado, deve verificar os recursos para saber se eles realmente **existem**, são **precisos** e **atualizados** e se estão **protegidos** por algum direito de Propriedade Intelectual;
- Se descobrir que a IA está a utilizar algum conteúdo/criação sob direitos autorais, precisará **obter a licença** antes de usar o conteúdo gerado;
- Se obtiver o conteúdo gerado sem recursos, ainda assim deverá **verificar o conteúdo** antes de torná-lo público.



REFERÊNCIAS

Publications Office of the European Union (2017). Available at: <https://eur-lex.europa.eu/EN/legal-content/glossary/intellectual-property.html>

Yu, P.K., (2007). Intellectual Property and Information Wealth: Copyright and related rights. Greenwood Publishing Group. p. 346. ISBN 978-0-275-98883-8.

World Intellectual Property Organisation. "Understanding Copyright and Related Rights" (PDF). WIPO. p. 8. Archived from the original (PDF) on 6 June 2012. Retrieved 1 August 2008.

Stokes S., (2001). Art and copyright. Hart Publishing. pp. 48–49. ISBN 978-1-84113-225-9.

Merriam-Webster.com. 2024. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/creator> (21 March 2024)

<https://www.lawinsider.com/dictionary/ipr-holder>

Merriam-Webster.com. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/copyright> (21 March 2024)

Common Sense Education (2020). Creativity, Copyright, and Fair Use. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=xvZHNwBHirQ&t=191s>

Mireles N., (2021). Open Education Matters: Why is it important to share content? Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=dTNnxPcY49Q&t=140s>

Wiley, D. (2024). Defining the “Open” in Open Content and Open Educational Resources, „improving learning; eclectic, pragmatic, enthusiastic“. Available at the following website: <http://opencontent.org/definition/>.

The University of Adelaide (2024). Open Educational Resources, Benefits of OERs (2024). Available at: <https://libguides.adelaide.edu.au/OER/benefits>

University of Maryland, (2024). OPEN EDUCATIONAL RESOURCES, Pros and Cons of Using OERs for Instruction, Available at: <https://libguides.umgc.edu/oer>



Cofinanciado pela
União Europeia



<https://a3learning.eu/>

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



INOVA+

