Normas e Procedimentos para Validação de Obras para Publicação.

Manual de Procedimentos

Ministério da Educação
SEED – Secretaria de Educação a Distância

Brasília, Novembro de 2007

Equipe de Elaboração:
SEED – Secretária de Educação à Distância
TV Escola
UNESCO – Organização Mundial
CEINF – Coordenação de Informática e Telecomunicações
Consultoras Jurídicas: Ana Paula de Melo Cahu Belfort
Carolina Garcia Silva

Textos:
Ana Paula de Melo Cahu Belfort
Carolina Garcia Silva

Revisão:
Carmem Lucia Prata
Marco Antônio Rodrigues
Elmer Alexandre de Oliveira

Programação Visual:
Carolina Garcia da Silva

Para ler este manual

Este manual dirige-se às pessoas que participam do processo de validação de obras intelectuais e sua conseqüente inclusão e disponibilização na web e outros fins, estabelecendo os vários passos a serem observados para que a divulgação das obras seja feita de maneira correta. Ela deve ser lida, pois, só assim, os procedimentos aqui apresentados serão conhecidos. Leia e descubra. Nosso manual de procedimentos é simples e claro.

Boa leitura!

SUMÁRIO

Conteúdo

Apresentação 6
Para que este manual? 7
O que se pretende com a leitura deste manual? 7
Este manual deve ser utilizado de que maneira? 7
Como identificar uma obra 8
- Obra musical 8
- Obra Audiovisual 8
- Obra de Áudio 9
- Obra de Vídeo 9
- Obra Literária 9
- Conferências, Alocuções, Sermões 9
- Obras Dramáticas, Dramático-Musicais, Coreográficas e Pantomímicas 10
- Obra Cinematográfica 10
- Obra Fotográfica 10
- Desenho 10
- Pintura 10
- Escultura 11
- Litografia 11
- Arte Cinética 11
- Ilustrações 11
- Animação 11
- Cartas Geográficas 12
- Coletânea ou Compilação 12
- Antologia 12
- Enciclopédias 12
- Dicionário 12
- Programa de Computador 13
- Base de Dado 13
- Simulação 13

Programas de Computador 14
Software Livre 14
Licença BSD (Berkeley Software Distribution) 14
Licença GPL (General Public License).....15
Licença LGPL (Library Ou Lesser General Public License) 15
Licença MPL (Mozilla Public License) 16
Licença MIT LICENSE (Massachusetts Institute Of Technology).....16
Cuidados que devem ser observados antes da escolha de uma licença de software livre: 17
Mídia e Formato da Obra.....19
Autorização para Inclusão da Obra 20
Domínio Público.....21
Sobre o Creative Commons 23
Da Autorização..... 24
Formas de Utilização da Obra..... 26
Autorizações dadas por Terceiros..... 27
Obras Objeto de Concurso..... 28
Obras Objeto de Pesquisa..... 29

Apresentação

Este manual destina-se a divulgar conceitos, exemplos, informações, sugestões, leis e dúvidas freqüentes, de maneira clara e objetiva, acerca do assunto Direito Autoral, dando prioridade ao processo necessário para a validação e publicação das obras intelectuais protegidas e não protegidas. Trata-se de uma iniciativa da parceria do MEC – SEED com a UNESCO.

Para que este manual?

Para que os responsáveis pelo recebimento e pela busca de obras intelectuais saibam identificar e possam executar através do melhor caminho para tornar as obras disponíveis para a sociedade, respeitando os direitos do autor.
Assim, com a ajuda deste manual as obras serão disponibilizadas de forma correta, assegurando os direitos do criador e levando para a população a oportunidade de conhecer inúmeras obras, às quais, na maioria das vezes, jamais teria acesso.

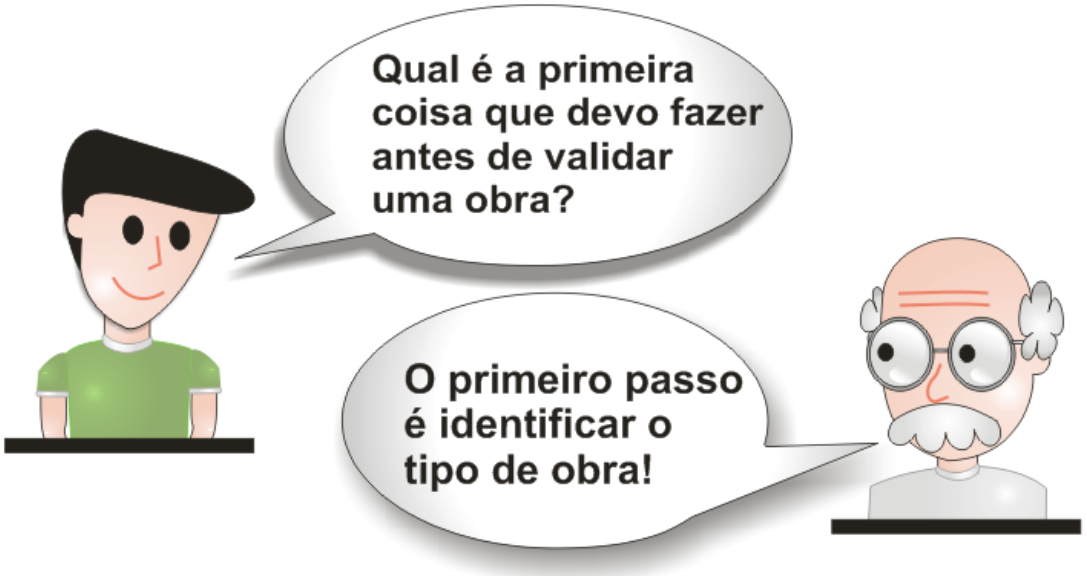
O que se pretende com a leitura deste manual?

Pretendemos estimular a produção e a disponibilização de obras intelectuais, uma vez que, com os procedimentos previstos neste manual, os autores terão maior garantia de que suas obras serão divulgadas respeitando-se os direitos a eles assegurados.
Esperamos, também, que a sociedade tenha cada vez mais acesso aos diversos tipos de obras, que conheçam o rico acervo cultural existente, impulsionando, assim, o hábito da leitura, o compartilhamento de idéias e criações e o enobrecimento da educação.

Este manual deve ser utilizado de que maneira?

Ele pode e deve ser usado, como meio de consulta e introdução, nos seminários, nas reuniões, nos debates que objetivem esclarecer o tema direito autoral, o qual vem sendo bastante demandado, pois no seu âmbito o estudo, a pesquisa, a bibliografia e os debates são bastante reduzidos.

Como identificar uma obra



Para podermos identificar a obra, precisamos saber o que venha a ser cada uma delas, vamos lá:

Obra musical

Pode ou não ter letra. Ela pode ser formada pela: Harmonia - sucessão simultânea e combinada de sons, adequados a um ritmo e a uma melodia. É o resultado dos vários sons emitidos. Melodia - possibilita que reconheçamos a composição executada. É representada pela figuras e símbolos musicais. A Letra, em música, é o texto que acompanha as composições musicais para serem cantados. O Ritmo dá a sensação determinada pelos diferentes sons consecutivos.

Obra Audiovisual

Resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial

ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação.

Obra de Áudio

O **áudio** é o sinal sonoro, o som emitido. Como exemplos podemos citar o componente sonoro de um filme, de uma transmissão de TV, de um vídeo ou CD-ROM.

Obra de Vídeo

O **vídeo** é uma tecnologia de processamento de sinais eletrônicos, analógicos ou digitais, para representar imagens em movimento. Chama-se também de vídeo uma animação composta por sua grande maioria de fotos seqüenciais, quadro-a-quadro. Temos dois formatos de vídeo: Digitais – ATSC; DVB; ISDB e Analógicos (antigos) – MAC; MUSE; NTSC; PAL; PALplus; PAL-M; SECAM.

Obra Literária

A **Obra Literária** ou qualquer texto está protegido pela Lei de Direitos Autorais, seja ele de ficção ou de informação.

Conferências, Alocuções, Sermões

As **Conferências, Alocuções, Sermões** e outras Obras. A Lei não estabelece uma conceituação. Entretanto, podemos definir conferências como o encontro formal de especialistas, em que se discutem questões consideradas importantes, com eventual confronto de opiniões e tomada de resoluções. Já a alocução é considerada um discurso curto, lacônico, geralmente pronunciado em ocasião solene. Não podemos esquecer o rol trazido pela Lei é meramente exemplificativo. Qualquer obra intelectual terá proteção.

Obras Dramáticas, Dramático-Musicais, Coreográficas e Pantomímicas

As **obras dramáticas**, incluindo-se as obras **dramático-musicais**, **coreográficas e pantomímicas**, são as obras que demandam representação, como por exemplo, a peça de teatro. A sua característica é ser um texto, assim protegido, que possui a potencialidade de ter uma representação cênica. Entretanto, não há que se confundir a obra dramática com a sua representação, que é apenas uma das formas de utilização da obra dramática. Nesse sentido, vale ressaltar que a encenação propriamente dita não seria objeto de proteção pelo direto de autor, mas somente os direitos conexos dos artistas intérpretes da obra.

Obra Cinematográfica

A **obra cinematográfica** compreende o conjunto de princípios, processos e técnicas utilizados para captar e projetar numa tela, imagens estáticas seqüenciais (fotogramas) obtidas com uma câmera especial, dando impressão ao espectador de estarem em movimento.

Obra Fotográfica

A **obra fotográfica** refere-se à arte ou ao processo de reprodução de imagens sobre uma superfície fotossensível (como um filme), pela ação de energia radiante, especialmente a luz.

Desenho

O **desenho** compreende a representação de seres, objetos, idéias, sensações, feita sobre uma superfície, por meios gráficos, com instrumentos apropriados.

Pintura

A **pintura** é a técnica de aplicar tintas sobre uma superfície com a finalidade de representar, esteticamente, seres, figuras, formas abstratas etc.

Já gravura é a denominação geral dada aos processos de arte de gravar (traçar com instrumento; marcar com reagente químico, etc.).

Escultura

A **escultura** é a arte que se expressa pela criação de formas plásticas em volumes ou relevos, seja pela modelagem de substâncias maleáveis e/ou moldáveis, seja pelo desbastamento de sólidos, seja pela reunião de materiais e/ou objetos diversos.

Litografia

A **litografia** é o processo de reprodução que consiste em imprimir sobre papel, por meio de prensa, um escrito ou um desenho executado com tinta graxenta sobre uma superfície calcária ou uma placa metálica, geralmente de zinco ou alumínio.

Arte Cinética

A arte **cinética** também é conhecida como Cinetismo, é uma corrente das artes plásticas que explora efeitos visuais por meio de movimentos físicos ou ilusão de óptica ou truques de posicionamento de peças.

Ilustrações

As **ilustrações** configuram-se na arte de desenho, gravura ou imagem que acompanha o texto de livro, jornal, revista etc.

Animação

A **animação** ocorre com a operação da informação digital, ela é produzida a partir de algoritmos matemáticos constituídos de regras especificadas pelo programador. É possível encontrar casos onde o processo é colocado em situação aberta, no qual os movimentos nunca param de ocorrer e que podem receber interferências de formas variadas, bem como casos em

que o processo é colocado de maneira fechada, como por exemplo, uma obra audiovisual gerada a partir do computador.

Cartas Geográficas

As **cartas geográficas** e outras obras da mesma natureza referem-se à descrição geográfica pertencente a uma região particular, bem como descrição das características relativas a uma superfície de uma área.

Coletânea ou Compilação

A **Coletânea ou Compilação** é o conjunto de trechos selecionados de diferentes obras.

Antologia

Antologia é a coleção de textos em prosa e/ou em verso, geralmente de autores consagrados, organizados segundo tema, época, autoria etc.

Enciclopédias

As **enciclopédias** são obras que reúnem todos os conhecimentos humanos ou apenas um domínio deles e os expõe de maneira ordenada, metódica, seguindo um critério de apresentação alfabético ou temático.

Dicionário

O **dicionário** é a compilação completa ou parcial das unidades léxicas de uma língua (palavras, locuções, afixos etc.) ou de certas categorias específicas suas, organizadas numa ordem convencionada, geralmente alfabética, e que fornece, além das definições, informações sobre sinônimos, antônimos, ortografia, pronúncia, classe gramatical, etimologia etc. ou, pelo menos, alguns destes elementos.

Programa de Computador

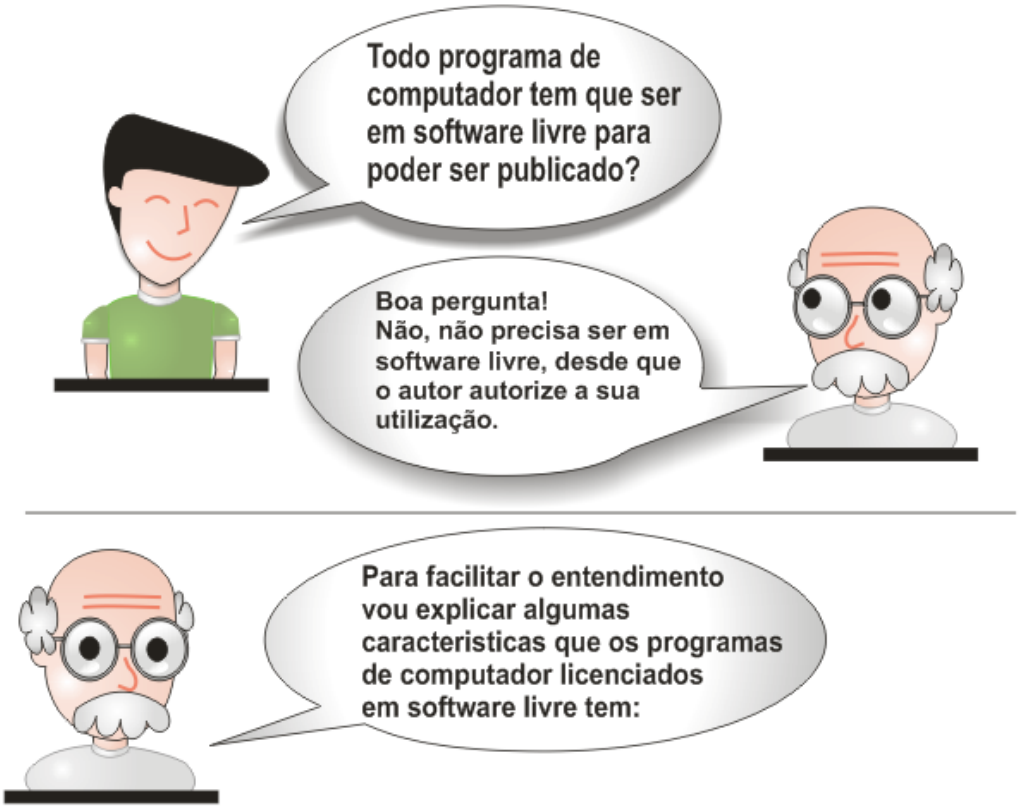
Programa de Computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções, em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

Base de Dado

A **Base de Dado** é o Banco que armazena informações capazes de serem processadas por um computador ou sistema informatizado.

Simulação

Simulação é a técnica de estudar o comportamento e reações de um determinado sistema através de modelos, que imitam na totalidade ou em parte as propriedades e comportamentos deste sistema em uma escala menor, permitindo sua manipulação e estudo detalhado. A simulação por computador é usada nas mais diversas áreas, citando como exemplos as análises de previsão meteorológica, dimensionamento de call centers, treinamento de estratégia para militares e pilotagem de veículos ou aviões. Até mesmo o estudo aerodinâmico, antes feito por maquetes, pode ser realizado agora pelo computador. A simulação de processos permite que se faça uma análise do sistema em questão sem a necessidade de interferir no mesmo. Todas as mudanças e conseqüências, por mais profundas que sejam, ocorrerão apenas com o modelo computacional e não com o sistema real.



Software Livre

O **Software Livre** é um programa**,** rotina ou conjunto de instruções que controlam o funcionamento de um computador, cuja criação e desenvolvimento destinam-se à livre utilização pela sociedade, não sendo necessariamente gratuito. No caso do software livre há vários tipos de licença, entre elas podemos destacar:

Licença BSD (Berkeley Software Distribution)

Esta é uma licença considerada 'permissiva' porque impõe poucas restrições sobre a forma de uso, alterações e redistribuição do software licenciado. Dessa forma, o software pode ser vendido sem a obrigação de inclusão do código fonte. Esta licença garante, assim, o crédito aos autores do software, todavia não tenta garantir que trabalhos derivados permaneçam como software livre.

O texto desta licença é considerado como de domínio público e pode ser modificado sem nenhuma restrição. Para satisfazer as necessidades de indivíduos ou organizações em particular, deve-se trocar as referências aos termos "Regents of the University of California", "University of California, Berkeley" e "Regents" pelo nome do próprio indivíduo ou organização A licença BSD permite, ainda, que o software

distribuído sob sua regência seja incorporado a produtos proprietários. Dessa forma, trabalhos baseados no conteúdo do programa podem ser, inclusive, liberados com licença proprietária. Alguns exemplos notáveis são: o uso de código do BSD em produtos da Microsoft, e o uso de muitos componentes do FreeBSD no sistema Mac OS X da Apple Computer. Ainda, é possível que softwares sejam distribuídos pela licença BSD juntamente com outra licença.

Como visto, a licença BSD tem menos restrições do que a GPL e está bastante próxima do conceito de domínio público.

Licença GPL (General Public License)

Fundamentalmente, esta licença visa garantir que qualquer software livre licenciado por ela mantenha sempre esta condição, isto é, caso o software venha a ser alterado para redistribuição, essa modificação passa a ser software livre também, devendo, inclusive, estar publicamente disponível.

Destarte, essa modalidade de licença garante ao usuário do software quatro liberdades: utilizar o programa para qualquer finalidade; estudar como ele funciona e modificá-lo; redistribuir cópias; fazer melhorias no programa e divulgar as melhorias para o público, liberando o acesso ao código fonte.

Assim, com a garantia destas liberdades, a GPL permite que os programas sejam distribuídos e reaproveitados, mantendo, porém, os direitos do autor de maneira a não permitir que essa informação seja usada de uma forma que limite as liberdades originais. A licença não permite, por exemplo, que o código seja apoderado por outra pessoa, ou que sejam impostos sobre ele restrições que impeçam que seja distribuído da mesma maneira que foi adquirido.

Segundo algumas pesquisas, a GPL é a licença mais usada para software livre e, em abril de 2004, respondia por 75% dos projetos registrados no repositório Freshmeat e 68% dos registrados no SourceForge (duas das principais fontes de software livre no mundo).

Licença LGPL (Library Ou Lesser General Public License)

A GNU - Lesser General Public License, anteriormente conhecida como GNU Library General Public License, é uma licença de software livre aprovada pela Free Software Foundation e escrita com a finalidade de ser um meio-termo entre a GPL e outras licenças mais permissivas.

A principal diferença entre a GPL e a LGPL é que esta última permite sua junção com programas que não sejam GPL ou LGPL, podendo, inclusive, ser software livre ou software proprietário.

Uma característica da LGPL é que nela pode-se converter qualquer pedaço do software em LGPL em outro sob a GPL. Tal característica é importante para quem deseja criar uma versão de código, a qual não pode ser usada por empresas de software em produtos de software proprietário. Igualmente, é necessário assegurar que a LGPL seja "compatível com a GPL", de modo que programas cobertos pela GPL possam usar bibliotecas sob LGPL.

Na prática, esse tipo de licença permite que o programador aproveite códigos livres para criar um programa fechado.

Licença MPL (Mozilla Public License)

Tal licença determina que os códigos copiados ou alterados sob os seus termos devem permanecer sob a MPL. Todavia, podem ser combinados em um software proprietário, como por exemplo, o Netscape 6 e 7, que são versões proprietárias dos lançamentos correspondentes da Mozilla Suite.

Licença MIT LICENSE (Massachusetts Institute Of Technology)

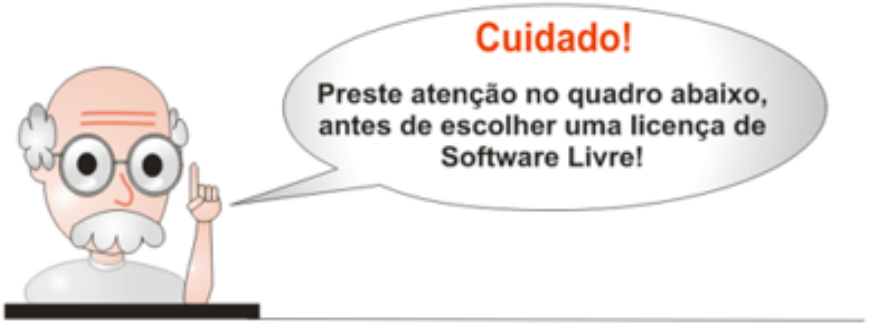
Originária do Instituto de Tecnologia de Massachussetts, esta licença garante a permissão, sem custo, de que qualquer pessoa obtenha o software bem como seu código fonte, sem limites de uso, cópias, modificações, junções, publicações, distribuições e/ou vendas de cópias do produto, assegurando os mesmos direitos a quem o adquire.

Cuidados que devem ser observados antes da escolha de uma licença de software livre:

Ao desenvolver um programa a partir do zero você pode escolher livremente qual licença adotar. Esta escolha depende muito dos objetivos do desenvolvedor.

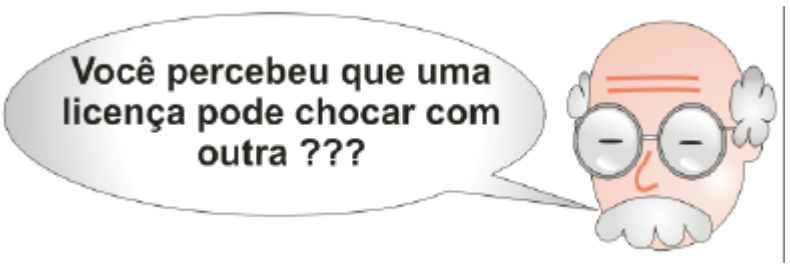
Todavia, se o programa foi feito utilizando códigos, bibliotecas ou trechos de outros programas, que estejam licenciados em software livre deve-se observar as permissões, restrições e compatibilidades, principalmente, se houver mais de uma licença envolvida no seu programa final.

Isto porque pode haver conflito entre as restrições e permissões estabelecidas por cada licença, ou seja, a adoção de uma licença X impossibilita a adoção da licença Y, conforme exemplos previstos no quadro1 que segue:

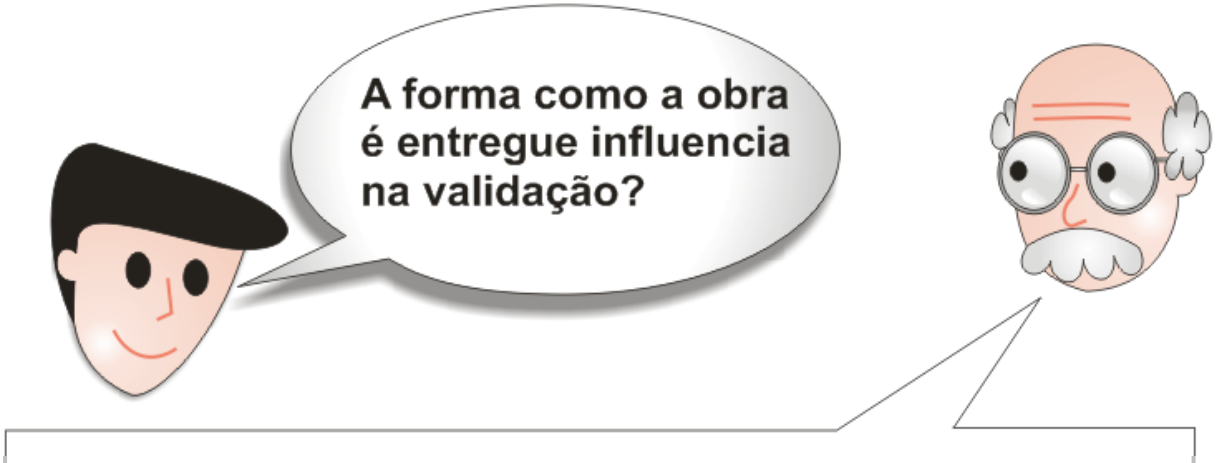


Licença	Principais Permissões	Principais Restrições	Algumas Incompatibilidades com outras licenças
BSD (Berkeley Software Distribution)	Permite ao programador criar um software proprietário utilizando programas sob esta Licença. (para melhor entendimento ler a licença na integra)	Requer apenas o reconhecimento dos autores e outras pequenas restrições. (para melhor entendimento ler a licença na integra)	GPL, MPL, MIT
MPL (Mozilla Public License)	Permite ao programador criar um software proprietário utilizando programas sob esta Licença. (para melhor entendimento ler a licença na integra)	Se o código for distribuído e/ou transferido os trabalhos derivados devem permanecer sob a mesma licença . (para melhor entendimento ler a licença na integra)	GPL, BSD
GPL (General Public License)	Utilizar, estudar, modificar, redistribuir, fazer melhorias e liberar o código fonte. (para melhor entendimento ler a licença na integra)	Trabalhos derivados devem permanecer sob a mesma licença. (para melhor entendimento ler a licença na integra)	BSD, MPL, LGPL
GPL versão 3	Utilizar, estudar, modificar, redistribuir, fazer melhorias, vender cópias fiéis do código fonte e cobrar por apoio técnico. (para melhor entendimento ler a licença na integra)	Não é permitido sub-licenciamento. É necessário garantir o copyleft. Quem transfere os direitos sobre esta licença, automaticamente abdica do direito de proibir o contorno de medidas tecnológicas. (para melhor entendimento ler a licença na integra)	BSD, MPL, LGPL, MIT
LGPL (Library ou Lesser General Public License)	Permite ao programador criar um software proprietário utilizando programas sob esta Licença. (para melhor entendimento ler a licença na integra)	A LGPL coloca restrições copyleft no próprio programa , mas não aplica essas restrições a outro software que meramente se linka com o programa. Há, contudo, certas outras restrições nesse software. Essencialmente, deve ser possível ao software ser linkado com uma versão mais nova do programa sob LGPL. (para melhor entendimento ler a licença na integra)	GPL, MPL, MIT
MIT (Massachusetts Institute Of Technology)	Não há limites de uso, cópia, modificação, junção, publicação, distribuição ou venda de cópias do produto. (para melhor entendimento ler a licença na integra)	Não pode transformar o software em um software proprietário. Deve garantir o mesmo direito da licença a quem adquire. (para melhor entendimento ler a licença na integra)	BSD, MPL, LGPL

Ref.: Quadro 1



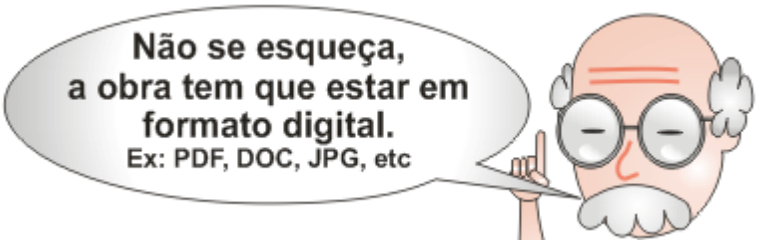
Mídia e Formato da Obra



Em primeiro lugar, você precisa diferenciar Mídia de Formato.

Mídia é todo suporte de difusão ou propagação da informação. Ë o instrumento que permite o armazenamento, o registro, da informação. São exemplos: o rádio, o cinema, a televisão, a escrita, o computador, o CD, os satélites de comunicações e, de um modo geral, os meios eletrônicos e telemáticos de comunicação.

Formato é a forma usada por determinada aplicação computacional reconhecer os dados gerados por ela. Cada aplicativo tem um formato específico, padronizado ou não para que possa tratar as informações contidas no arquivo gerado. Os formatos de arquivos digitais podem ser: arquivos de texto, de imagem, de som, compactados, bancos de dados e arquivos executáveis. Alguns exemplos: formato .XLS - planilhas do Microsoft Excel, formato .DBF - bancos de dados Dbase, formato .MDB - bancos de dados Access, formato .FB - bancos de dados Firebird, formato .DOC - Documento de texto do Microsoft Word, formato .PDF - documentos Acrobat Adobe, formato .TXT - Arquivos Texto comum.



Autorização para Inclusão da Obra

Não, há determinadas obras que podem ser publicadas sem autorização. A lei determina as obras que não necessitam de autorização: as idéias, os procedimentos normativos, os sistemas, métodos, projetos ou conceitos matemáticos, esquemas, planos ou regras para realizar atos mentais, jogos ou negócios, formulários em branco para serem preenchidos por qualquer tipo de informação e suas instruções, textos de tratados ou convenções, leis, decretos, regulamentos, decisões judiciais e atos oficiais, calendários, agendas, cadastros e o aproveitamento industrial ou comercial das idéias contidas nas obras.

As obras que estão em Domínio Público, igualmente, não precisam de autorização.

Não estando nesse rol é necessária a autorização. Nunca devemos publicar uma obra da qual não somos o autor, e nem sem a devida autorização, sob pena de respondermos por um processo judicial.

Domínio Público

O Domínio Público se caracteriza pelo esgotamento do prazo de proteção dado ao domínio privado de seu autor. Transcorrido o lapso temporal de proteção as obras passam a ser de todos, ela passa a ser da sociedade, ou seja, ela cai em domínio público. Uma vez em domínio público, os bens intelectuais podem ser utilizados por qualquer um, através de qualquer meio de difusão, de comunicação e de reprodução - seja em rádio, televisão, restaurantes, discos, audiovisuais, anúncios - sem que necessite de autorização.

O lapso temporal é o tempo necessário que a obra leva para poder ser utilizada sem a autorização. No Brasil, esse prazo é de 70 (setenta) anos, exceto os programas de computador que têm o prazo de 50 (cinqüenta) anos.

O prazo de 70 (setenta) anos é contado a partir de 1º de janeiro do ano seguinte ao do falecimento do autor. Assim, se o autor faleceu em novembro de 2000, começo a contar da data de 1 º de janeiro de 2001, entrando a obra para o Domínio Público em janeiro de 2071.

Não podemos esquecer que se a obra foi feita por mais de um autor (co-autoria) conto os 70 (setenta) anos da data do falecimento do ultimo autor sobrevivente.

O falecimento do autor será comprovado com a certidão de óbito ou com a notícia da morte.

Sobre o Creative Commons

Calma!

Mesmo encontrando-se licenciada pelo Creative Commons será necessário o mesmo procedimento utilizado para obras sem tal licença.

Assim, todas as obras precisam do Termo de Autorização e o estabelecimento das formas em que é permitida a sua utilização.

O Creative Commons se exonera integralmente de qualquer responsabilidade com relação aos direitos autorais, bem como não oferece garantia alguma de que o licenciante é o verdadeiro autor ou pessoa por ele autorizada, pois não requer documentos de comprovação.

Também não exige do licenciante qualquer garantia quanto à obra. Não dá garantia da pessoa dita como autor, nem da obra. Dessa forma, um terceiro pode dizer que determinada obra está em domínio público quando na verdade não está.

Outro grande problema é que os termos e condições da obra licenciada pelo Creative Commons são perpétuos, isto é, o autor da obra não pode dispor da obra apenas no prazo que desejar.

Da Autorização

Se não for o caso de obras que não precisamos de autorização ou que estejam em Domínio Público, é imprescindível a autorização do autor ou terceiro com poderes para tal ato.

1. Quando for autorizado pelo próprio autor:

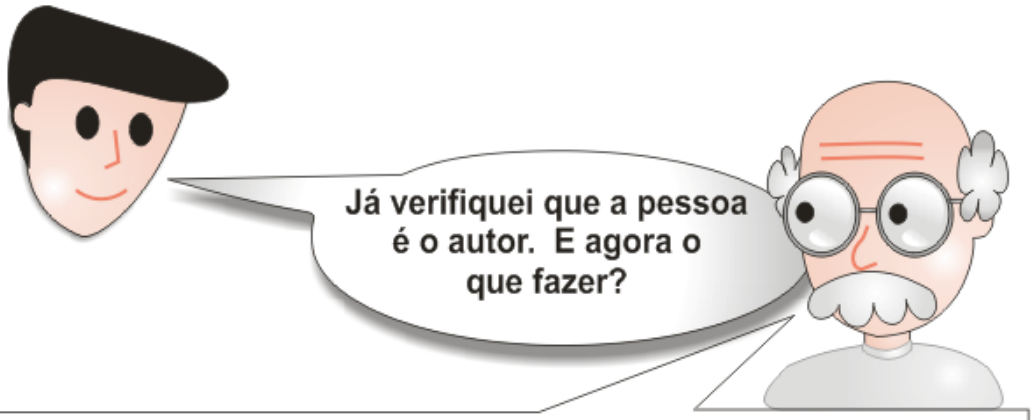
Você deve identificar qual o tipo de obra, o tipo de mídia e se está em formato digital. Não estando digitalizada a obra precisa ir para digitalização. Se a obra já estiver no formato necessário (digital) passe para verificação do Autor.

2. Para verificar o autor:

Será preciso para identificar o autor da obra o seu nome, a cópia do RG e CPF, o endereço (se tiver pegar dados de telefone e o email).

3. Quando houver mais de um autor:

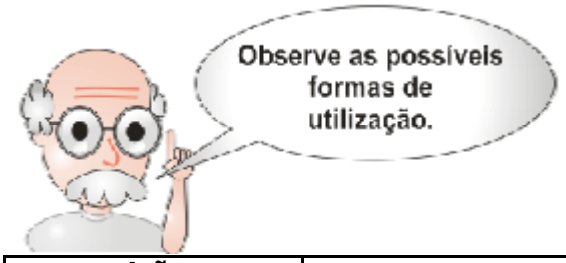
Quando ocorrer é quando denominamos obras em co-autoria ou coletiva. Elas podem ser definidas quando feita por mais de uma pessoa. Em ambos os casos é necessária autorização de cada um dos autores.



O próximo passo e pedir a autorização, alguns chamam de termo de cessão. Nenhuma obra pode ser incluída sem ele. Para ter validade basta preencher o campo “aceito” e assinar o documento.

Juntamente com o termo deverão ser preenchidas as formas que o autor concede o uso da sua obra. Todas as formas deverão ser preenchidas com o “sim” ou “não”.

Formas de Utilização da Obra



Ação	Opções	Características
Copiar a Obra	? com direito de cópia ? sem direito á cópia	Permite que as pessoas que visualizam a obra possam também fazer cópia.
Distribuir a Obra	? permite a distribuição da obra ? não permite a distribuição da obra	A distribuição é colocar a disposição do público a obra.
Alterar a Obra	? pode alterar a obra ? não pode alterar a obra	Essa opção permitirá ou não que outras pessoas alterem, ou seja, mexam na obra do autor.
Citar fonte	? com citação da fonte ? dispensa citação da fonte	Determinará se será obrigatória ou não a informação de quem é o autor da obra.
Criar obras derivadas	? permite criação de obras derivadas ? não permite criação de obras derivadas	Permite ou não que uma terceira pessoa modifique a obra original, ou seja, a obra do autor.
Exibir Publicamente	? permite exibição pública ? não permite exibição pública	Permite ou não que a obra seja exibida publicamente, tais como: projeção pública, radiodifusão, etc.
Determinar Prazo	? com prazo determinado. Qual? __ ? sem prazo determinado	Permite ou não que a obra fique disponibilizada para os devidos fins sem prazo de retirada.

Autorizações dadas por Terceiros

A terceira pessoa que tenha poderes para autorizar a inclusão de obra de direito autoral que não lhe pertença, ou seja, que não foi ele que criou. É conferido tal poder mediante contrato ou mandato. Nesse instrumento estará especificado se os poderes foram totais ou parciais. Sendo parcial, só é facultado que o terceiro permita o que lhe foi permitido, ninguém pode dar algo que não tem. É indispensável o documento que comprove essa transferência de poder.

O terceiro deverá apresentar o comprovante da cessão, transferência, autorização ou procuração. Sem ele não é possível a inclusão da obra, salvo se feita pelo próprio autor.

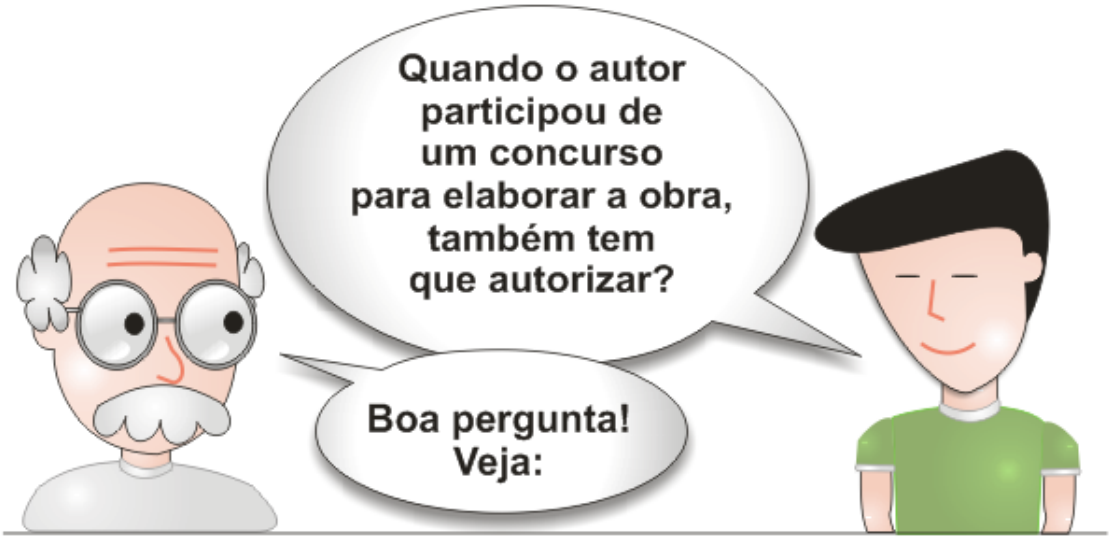
Comprovado que o terceiro tem os poderes necessários ele mesmo assinará o Termo de Autorização.

O procedimento é o mesmo da obra autorizada/cedida pelo próprio autor?

Sim. Deverá ser identificado o tipo de obra, a mídia e se está em formato digital. Não estando digitalizada a obra precisa ir para digitalização. Se a obra já estiver no formato necessário (digital) anexo os documentos do autor, os documentos do terceiro e o instrumento que conferiu/concedeu poderes ao terceiro.

A seguir deve ser “aceito” o Termo de Autorização e preenchido as formas que a obra pode ser usada. Todas as formas deverão ser preenchidas com o “sim” ou “não”. Cabe lembrar que se os poderes concedidos para o terceiro forem parcial, ele só poderá permitir o que lhe foi permitido, pois ninguém pode dar algo que não tem.

Obras Objeto de Concurso



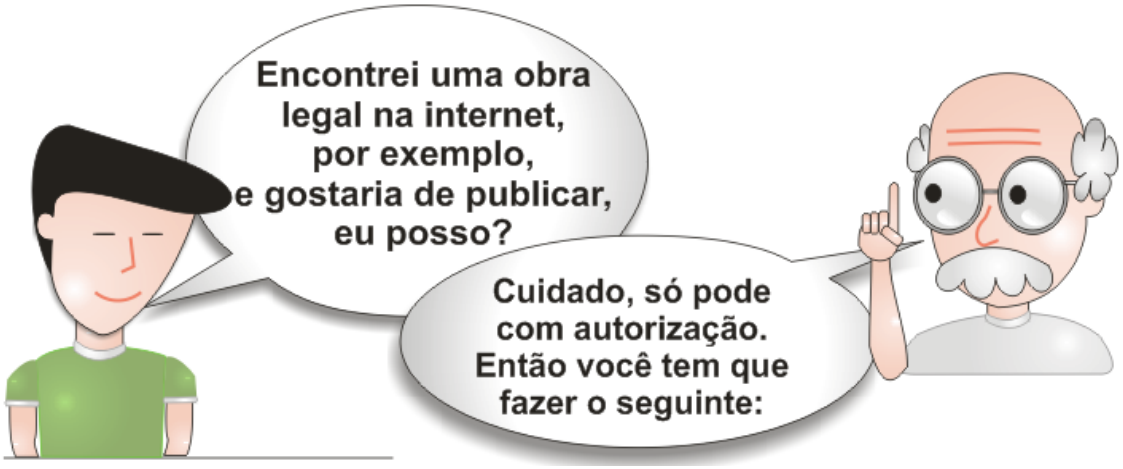
O concurso é a modalidade reservada para a escolha de trabalhos intelectuais (técnico, científico ou artístico), mediante a instituição de prêmio ou remuneração aos vencedores. O edital determinará todas as regras, formas e possíveis restrições. Os interessados apresentam seus trabalhos, segundo as exigências fixadas no edital, para serem selecionados e submetidos a julgamento.

Então, quando for elaborado o edital já deve ser incluída a cláusula que estabeleça que o material produzido será de propriedade do órgão licitante – órgão que quer a obra. No próprio edital os autores ou co-autores premiados cederão os direitos autorais ao órgão para quantas edições se fizerem necessárias e em qualquer número de exemplares, bem como para a divulgação na Internet, via portal do órgão, no sítio endereço.

Também, deve ser tratada no edital a possibilidade de exploração comercial pelo autor da obra que foi escolhida no concurso. Se a possibilidade de exploração comercial for permitida o órgão não poderá sofrer nenhum prejuízo.

Na hipótese do concurso a autorização já foi dada ao aceitar os termos do edital licitatório. Assim, não são necessários os documentos de identificação e o Termo de Autorização.

Obras Objeto de Pesquisa



O primeiro passo é pedir a concordância do autor ou do terceiro que tenha poderes para incluir a obra. A seguir o procedimento é igual ao da obra incluída pelo próprio autor, ou seja, são necessários os documentos de identificação do autor ou do terceiro com poderes, o preenchimento do formulário e o termo de Autorização.

- Não podemos esquecer as obras que não necessitam de autorização e as que estão em Domínio Público.
- Ver as referências sobre o assunto.

Espero que
você tenha aprendido!