

LICENÇAS ESPECÍFICAS PARA SOFTWARE E GAMES

Conceitos e Exemplos

Grupo: Lucas Ardelino, Carlos Henrique Nascimento, João Gabriel Pimentel, André Meschesi, Lucio Diniz Araújo e Vinícius Araújo.

LICENÇAS ESPECÍFICAS PARA SOFTWARE E GAMES

Conceitos e Exemplos

Grupo: Lucas Ardelino, Carlos Henrique Nascimento, João Gabriel Pimentel, André Meschesi, Lucio Diniz Araújo e Vinícius Araújo.

INTRODUÇÃO

Licenças de software e games estabelecem as regras para o uso, modificação, distribuição e até comercialização desses produtos. Elas garantem os direitos do autor, ao mesmo tempo que definem os limites do uso por terceiros. Entender essas licenças é crucial em um contexto de propriedade intelectual, especialmente em cursos de tecnologia como Sistemas de Informação.



PRINCIPAIS CONCEITOS

LICENÇA DE SOFTWARE

É um contrato entre o desenvolvedor ou distribuidor do software e o usuário final, definindo como o software pode ser usado.

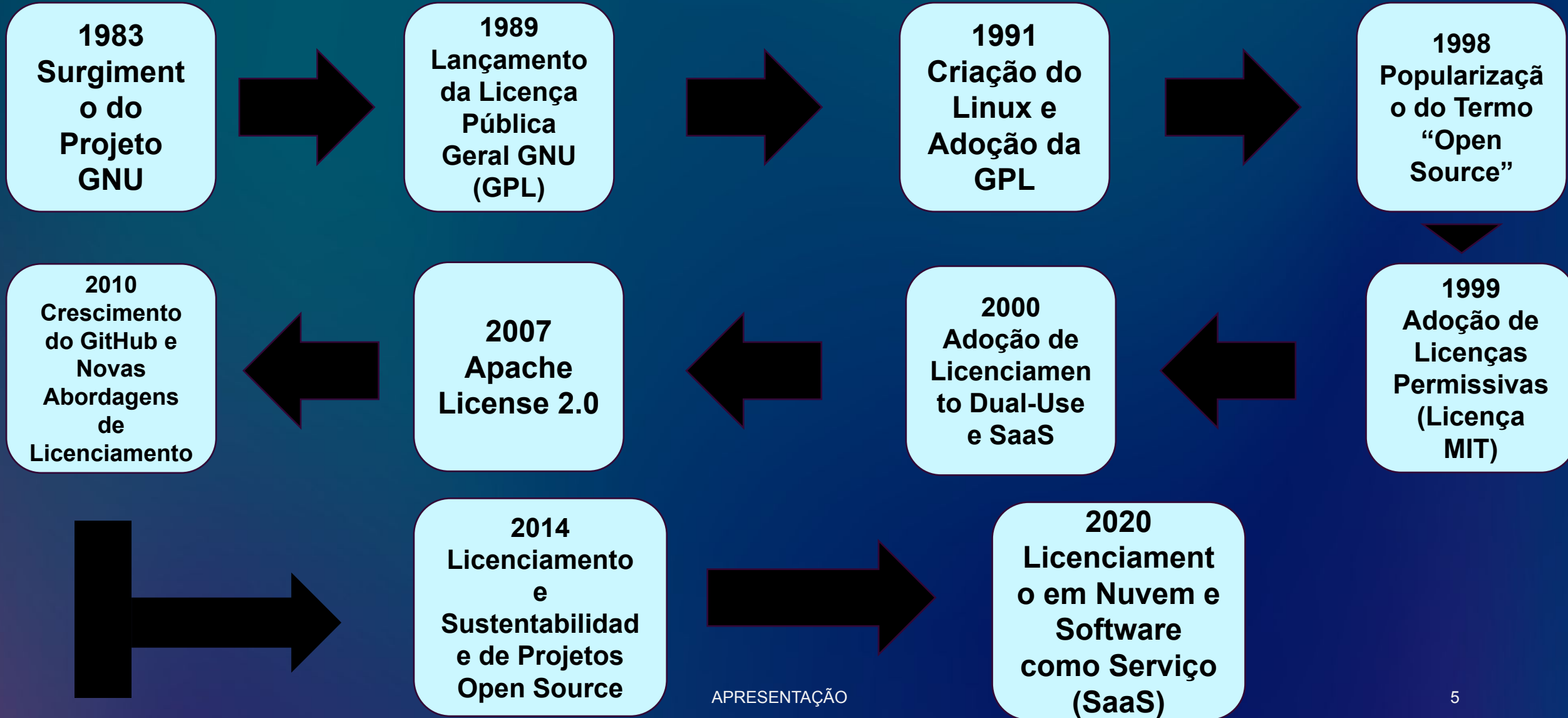
- Uso pessoal ou comercial
- Alteração ou redistribuição do código – fonte
- Garantias e responsabilidades

LICENÇA DE JOGOS (GAMES)

Foca no entretenimento interativo e pode incluir elementos específicos, como:

- Restrição de acesso a conteúdo adicional
- Uso em competições ou transmissões
- Proibição de engenharia reversa e modificação

EVOLUÇÃO DAS LICENÇAS



TIPOS ESPECÍFICOS DE LICENÇAS

PROPRIETÁRIAS

OPEN SOURCE

****FREEMIUM**

****CREATIVE COMMONS**

****FREEMIUM E CREATIVE COMMONS NÃO SÃO "SUBCATEGORIAS" FORMAIS DE PROPRIETÁRIA OU OPEN SOURCE, MAS SÃO CONCEITOS QUE PODEM COEXISTIR COM ESSAS CATEGORIAS DEPENDENDO DE COMO O SOFTWARE OU GAME É LICENCIADO.**

LICENÇA PROPRIETÁRIA

São contratos legais que determinam como um programa ou jogo pode ser utilizado, distribuído e modificado. Diferentemente de licenças de código aberto, elas impõem restrições significativas aos usuários.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS

- **CÓDIGO FONTE FECHADO**
 - **USO LIMITADO**
- **DISTRIBUIÇÃO RESTRITA**
- **CONTROLE DO DESENVOLVEDOR**
 - **CUSTO**

EXEMPLOS

- **SISTEMAS OPERACIONAIS**
 - **GAMES**
- **SOFTWARE DE PRODUTIVIDADE**

LICENÇA OPEN SOURCE

Licenças Open Source (código aberto) são contratos legais que permitem aos usuários acessar, usar, modificar e distribuir o código-fonte do programa ou jogo. Essas licenças promovem a colaboração e a transparência, ao contrário das licenças proprietárias.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS

- ACESSO AO CÓDIGO – FONTE
- REDISTRIBUIÇÃO PERMITIDA
- COLABORAÇÃO INCENTIVADA
 - TRANSPARÊNCIA
 - FLEXIBILIDADE
 - CUSTO

EXEMPLOS

- LICENÇA MIT
- GNU GENERAL PUBLIC LICENSE (GPL)
 - APACHE LICENSE
- MOZILLA PUBLIC LICENSE (MPL)

LICENÇA FREEMIUM

Licença freemium é um modelo de distribuição em que o produto básico é oferecido gratuitamente, mas funcionalidades avançadas, recursos adicionais ou conteúdo premium estão disponíveis mediante pagamento. Essa abordagem combina acessibilidade gratuita com a monetização baseada em upgrades opcionais.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS

- ACESSO GRATUITO AO BÁSICO
- RECURSOS PAGOS (PREMIUM)
- ESTRATÉGIA DE CONVERSÃO
- ATUALIZAÇÕES CONTÍNUAS
- POPULARIDADE EM APLICATIVOS E JOGOS

EXEMPLOS

- SPOTIFY
- ZOOM
- FORTNITE
- CLASH OF CLANS

LICENÇA CREATIVE COMMONS

São um conjunto de ferramentas legais que permitem aos criadores compartilhar suas obras com o público, especificando como elas podem ser usadas, adaptadas e redistribuídas. Incentiva o acesso e a colaboração enquanto respeitam os direitos autorais do autor.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS

- FLEXIBILIDADE PARA OS CRIADORES
 - ACESSO GRATUITO
 - VARIEDADE DE LICENÇAS
 - SIMPLICIDADE LEGAL

TIPOS DE LICENÇAS

- CC BY (ATRIBUIÇÃO)
- CC BY-SA (ATRIBUIÇÃO-COMPARTILHA IGUAL)
- CC BY-ND (ATRIBUIÇÃO-SEM DERIVAÇÕES)
- CC BY-NC (ATRIBUIÇÃO-NÃO COMERCIAL)
- CC BY-NC-SA (ATRIBUIÇÃO-NÃO COMERCIAL-COMPARTILHA IGUAL)
- CC BY-NC-ND (ATRIBUIÇÃO-NÃO COMERCIAL-SEM DERIVAÇÕES)

DIFERENÇA ENTRE OS TIPOS DE LICENÇA CREATIVE COMMONS

1. CC BY (Atribuição)

- Permitir: Compartilhar (copiar e distribuir) e adaptar (remixar, transformar e criar a partir da obra).
 - Condições: É obrigatório dar crédito ao autor original.
 - Uso Comercial: Permitido.

2. CC BY-SA (Atribuição-Compartilha Igual)

- Permitir: Compartilhar e adaptar.
- Condições: Dar crédito ao autor original e licenciar as obras produzidas sob os mesmos termos (Compartilha Igual).
 - Uso Comercial: Permitido.

3. CC BY-ND (Atribuição-Sem Derivações)

- Permitir: Compartilhar (copiar e distribuir).
- Condições: Dar crédito ao autor original, mas não é permitido criar obras derivadas (modificar a obra original).
 - Uso Comercial: Permitido.

4. CC BY-NC (Atribuição-Não Comercial)

- Permitir: Compartilhar e adaptar.
- Condições: Dar crédito ao autor original e não usar para fins comerciais.
 - Uso Comercial: Proibido.

5. CC BY-NC-SA (Atribuição-Não Comercial-Compartilha Igual)

- Permitir: Compartilhar e adaptar.
- Condições: Dar crédito ao autor original. Não use para fins comerciais. Licenciar as obras derivadas sob os mesmos termos (Compartilha Igual).
 - Uso Comercial: Proibido.

6. CC BY-NC-ND (Atribuição-Não Comercial-Sem Derivações)

- Permitir: Apenas compartilhar (copiar e distribuir).
- Condições: Dar crédito ao autor original. Não use para fins comerciais. Não é permitido criar obras derivadas .
 - Uso Comercial: Proibido.

DIFERENÇA ENTRE OS TIPOS DE LICENÇA CREATIVE COMMONS

Licença	Derivações Permitidas	Uso Comercial	Outras Restrições
CC POR	Sim	Sim	Dar crédito.
CC BY-SA	Sim	Sim	Compartilho igual.
CC BY-ND	Não	Sim	Apenas compartilhamento.
CC BY-NC	Sim	Não	Não comercial.
CC BY-NC-SA	Sim	Não	Não comercial + Compartilha igual.
CC BY-NC-ND	Não	Não	Apenas compartilhamento + Não comercial.

ESTATÍSTICAS

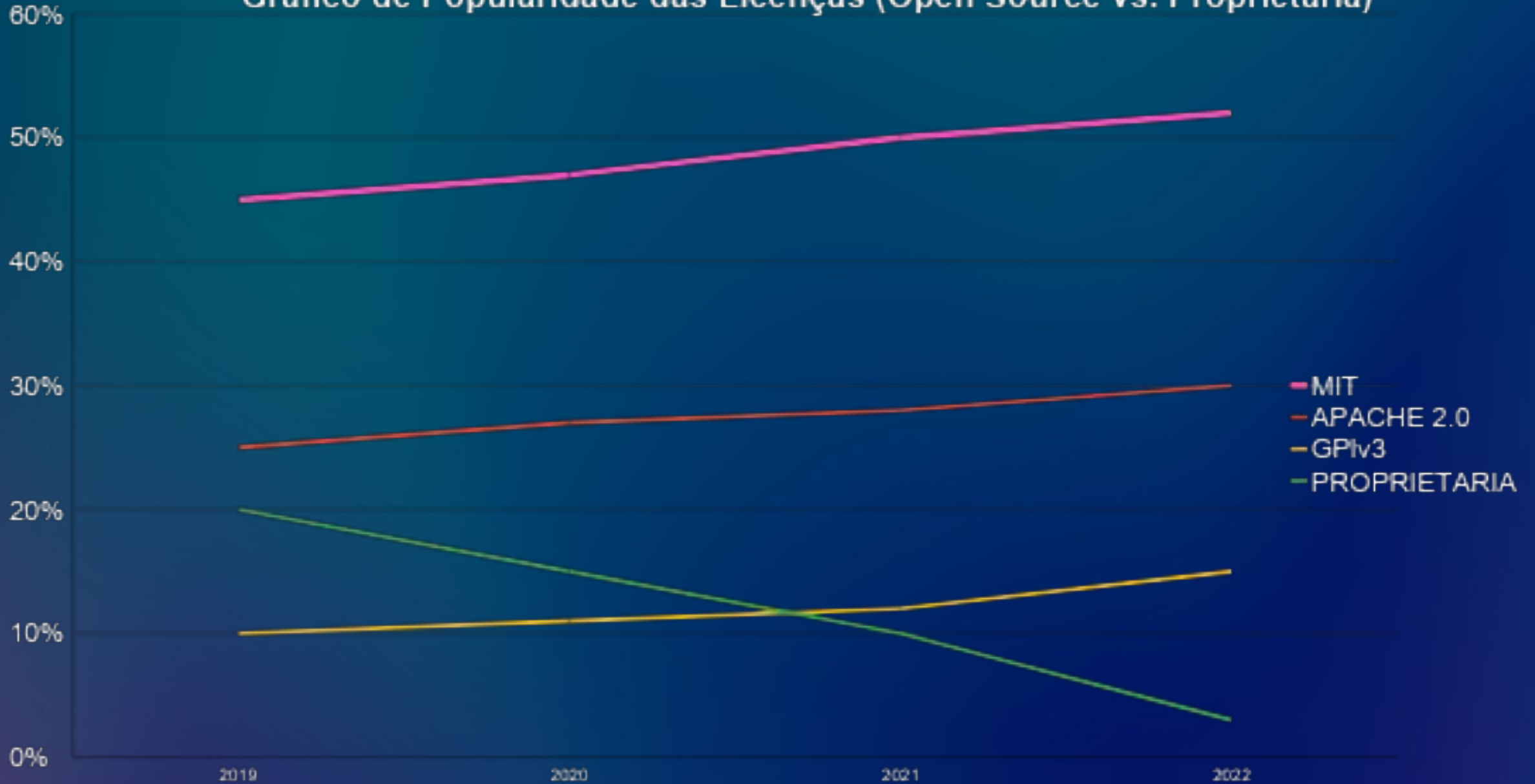
POPULARIDADE DAS LICENÇAS (OPEN SOURCE VS. PROPRIETÁRIA)

ADOÇÃO OPEN SOURCE (%) E ADOÇÃO PROPRIETÁRIA (%)

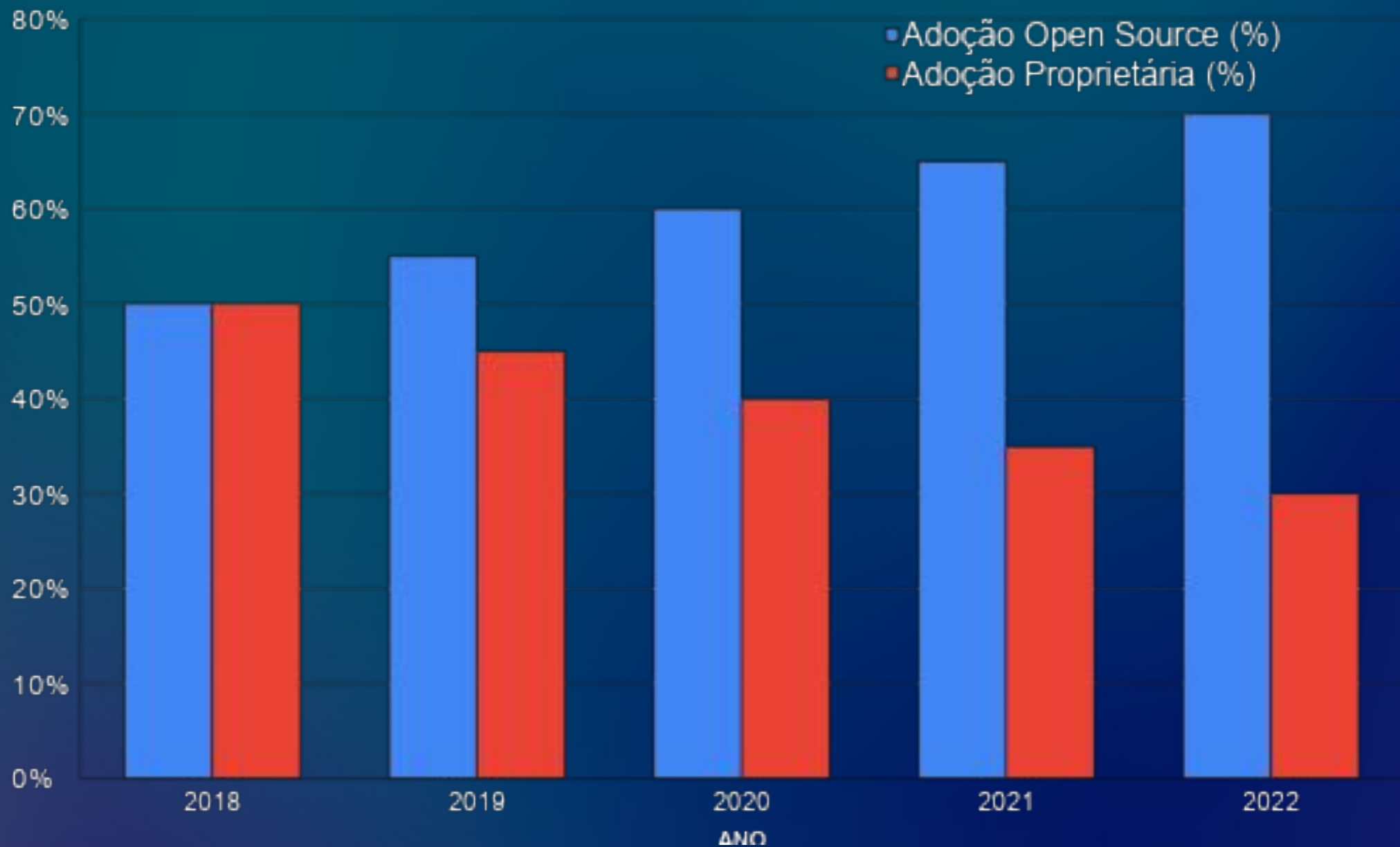
PORCENTAGEM DE USO NO GITHUB (OPEN SOURCE)



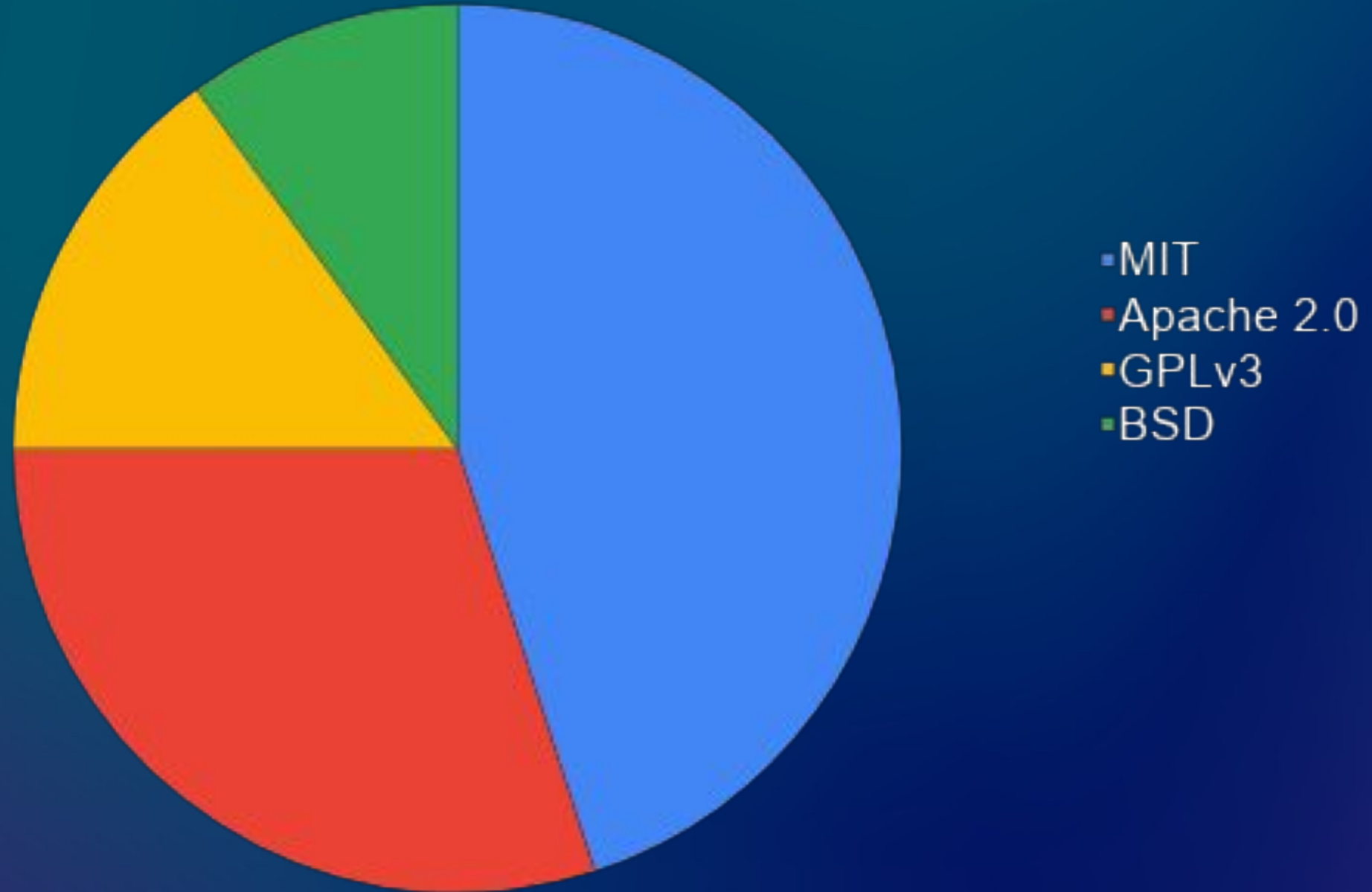
Gráfico de Popularidade das Licenças (Open Source vs. Proprietária)



Adoção Open Source (%) e Adoção Proprietária (%)



Porcentagem de Uso no GitHub (Open Source)



IMPACTO LEGAL DA VIOLAÇÃO DE LICENÇAS

MULTAS FINANCEIRAS

A Lei 9.609 / 1998 protege a propriedade intelectual no Brasil e prevê multa de até 10 vezes o valor original do software. Além disso, a violação dos direitos autorais de um programa de computador pode levar à prisão de seis meses a dois anos. Se o software não licenciado for comercializado, a pena pode ser de até 4 anos de prisão e multa..

PROCESSOS LEGAIS

A violação de licenças pode levar a processos judiciais por parte dos detentores dos direitos autorais. Além das multas, o infrator pode ser processado por danos materiais e danos à imagem da empresa ou criador.

IMPACTO À REPUTAÇÃO

A falta de licença de software inibe o direito de atualizações regulares de segurança, o que torna as empresas mais vulneráveis a ataques de hackers e malwares, podendo resultar em violações e perdas de dados. Assim, a reputação e a confiabilidade da empresa pode ser negativamente impactada.

CASOS DE VIOLAÇÃO

1. Empresa paga indenização para a Microsoft 2009

EM 2009, A QUARTA TURMA DO SUPERIOR TRIBUNAL DE JUSTIÇA (STJ) DETERMINOU QUE UMA EMPRESA PARANAENSE DEVERIA INDENIZAR A MICROSOFT POR USAR 58 PROGRAMAS DE COMPUTADOR SEM LICENÇA. A EMPRESA FOI CONDENADA A PAGAR UMA INDENIZAÇÃO EQUIVALENTE A DEZ VEZES O VALOR DE MERCADO DE CADA SOFTWARE PIRATEADO, EM CONFORMIDADE COM O ARTIGO 103 DA LEI DE DIREITOS AUTORAIS (LEI 9.610/98).

A DECISÃO FOI TOMADA APÓS A MICROSOFT RECORRER AO STJ, ARGUMENTANDO QUE A EMPRESA INFRINGIU SEUS DIREITOS AUTORAIS E QUE A SIMPLES RESTITUIÇÃO DO VALOR DOS PROGRAMAS NÃO ERA SUFICIENTE PARA COIBIR A PRÁTICA DE PIRATARIA. O RELATOR DO CASO, MINISTRO FERNANDO GONÇALVES, DESTACOU QUE A EMPRESA NÃO ESTAVA ISENTA DE PAGAR A INDENIZAÇÃO, MESMO APÓS TER ADQUIRIDO PROGRAMAS LICENCIADOS APÓS A SENTENÇA. ELE ENFATIZOU QUE A PUNIÇÃO DEVERIA SER MAIS SEVERA PARA EVITAR QUE A PIRATARIA SE TORNASSE FINANCEIRAMENTE VANTAJOSA.

A DECISÃO DO STJ, AO RESTABELECEER A CONDENAÇÃO, GEROU UM PRECEDENTE IMPORTANTE, POIS AS EMPRESAS QUE UTILIZAM SOFTWARE PIRATA PODEM SER MULTADAS EM ATÉ DEZ VEZES O VALOR DOS PROGRAMAS VIOLADOS. A INDENIZAÇÃO PODE SER AINDA MAIOR, CHEGANDO A ATÉ 3 MIL VEZES O VALOR DO SOFTWARE, CONFORME PERMITE A LEI. O CASO REFLETE A POSTURA RIGOROSA DO STJ CONTRA A PIRATARIA E O USO NÃO AUTORIZADO DE SOFTWARE.

CASOS DE VIOLAÇÃO

2. Empresa brasileira se livra de indenizar Microsoft

EM 2010, UMA EMPRESA DE BELO HORIZONTE CONSEGUIU, NA JUSTIÇA, SE LIVRAR DA OBRIGAÇÃO DE INDENIZAR A MICROSOFT E A AUTODESK POR USAR SEUS PROGRAMAS DE COMPUTADOR SEM LICENÇA. A DECISÃO FOI TOMADA PELA 18ª CÂMARA CÍVEL DO TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE MINAS GERAIS (TJMG), POR MAIORIA DE VOTOS. A BUSINESS SOFTWARE ALLIANCE (BSA), QUE REPRESENTA AS EMPRESAS AMERICANAS, INFORMOU QUE JÁ RECORREU DA DECISÃO.

OS DESEMBARGADORES FÁBIO MAIA VIANI E ARNALDO MACIEL ENTENDERAM QUE AS EMPRESAS ESTRANGEIRAS NÃO COMPROVARAM A RECIPROCIDADE DA PROTEÇÃO DOS DIREITOS AUTORAIS ENTRE OS DOIS PAÍSES, O QUE É NECESSÁRIO PARA A PROTEÇÃO DAS EMPRESAS ESTRANGEIRAS NO BRASIL. O RELATOR ARGUMENTOU QUE, EMBORA A MICROSOFT E A AUTODESK TENHAM APRESENTADO UMA DECLARAÇÃO DO ADVOGADO GERAL DA SECRETARIA DE DIREITOS AUTORAIS DOS EUA, ATESTANDO QUE A LEI AMERICANA CONCEDE PROTEÇÃO EQUIVALENTE À BRASILEIRA, A SIMPLES PROVA DOCUMENTAL NÃO FOI SUFICIENTE. FOI NECESSÁRIO PROVAR A APLICAÇÃO DA LEI E A RECIPROCIDADE ENTRE AS LEGISLAÇÕES DOS DOIS PAÍSES, O QUE NÃO FOI FEITO PELAS EMPRESAS.

O DESEMBARGADOR GUILHERME LUCIANO BAETA NUNES, COM VOTO VENCIDO, DEFENDEU A MANUTENÇÃO DA DECISÃO DE PRIMEIRA INSTÂNCIA, QUE HAVIA DETERMINADO QUE A EMPRESA MINEIRA CESSASSE O USO DOS PROGRAMAS PIRATAS E PAGASSE UMA INDENIZAÇÃO. A BSA AFIRMOU QUE O POSICIONAMENTO DOS DESEMBARGADORES DO TJMG FOI DIVERGENTE DE OUTRAS DECISÕES, E QUE O SUPERIOR TRIBUNAL DE JUSTIÇA (STJ) CONSIDERA DESNECESSÁRIA A COMPROVAÇÃO DE RECIPROCIDADE ENTRE OS PAÍSES PARA A PROTEÇÃO DOS DIREITOS AUTORAIS DE SOFTWARE. A BSA, ENTÃO, JÁ HAVIA RECORRIDO DA DECISÃO.

ESSA DECISÃO GEROU CONTROVÉRSIA, POIS, DE ACORDO COM A BSA, A JURISPRUDÊNCIA DE OUTROS TRIBUNAIS JÁ CONSIDERAVA A DECLARAÇÃO DO ADVOGADO GERAL DOS EUA SUFICIENTE PARA COMPROVAR A RECIPROCIDADE DE PROTEÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Licenças Proprietárias:

SILBERSCHATZ, Abraham; GALVIN, Peter B.; GAGNE, Greg. *Sistemas operacionais modernos*. 4. ed. São Paulo: Pearson, 2013.

STALLMAN, Richard. *Software Proprietário*. Free Software Foundation. Disponível em: <https://www.gnu.org>. Acesso em: 15 nov. 2024.

Licenças Open Source:

OPEN SOURCE INITIATIVE. *Definição de Open Source*. Disponível em: <https://opensource.org/osd>. Acesso em: 14 nov. 2024.

STALLMAN, Richard. *A Definição de Software Livre*. Free Software Foundation. Disponível em: <https://www.gnu.org>. Acesso em: 16 nov. 2024.

Licenças Freemium:

TEECE, David J. Modelos de negócios, estratégias empresariais e inovação. *Long range planning*, v. 43, n. 2, p. 172-194, 2010.

KIM, John. *O Modelo Freemium: Equilibrando Usuários Gratuitos e Pagos*. Disponível em: <https://www.appcues.com>. Acesso em: 13 nov. 2024.

Licenças Creative Commons:

CREATIVE COMMONS. *Licenças Creative Commons*. Disponível em: <https://creativecommons.org>. Acesso em: 17 nov. 2024.

LESSIG, Lawrence. *Free Culture: Como a Grande Mídia Usa a Tecnologia e a Lei para Bloquear a Cultura e Controlar a Criatividade*. Nova York: Penguin Press, 2004.

Licenças para Games:

SHELL, Jesse. *A Arte do Design de Jogos: Um Livro de Lentes*. 2. ed. Burlington: CRC Press, 2014.

VALVE CORPORATION. *Contrato de Assinante do Steam*. Disponível em: <https://store.steampowered.com>. Acesso em: 12 nov. 2024.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Principais Conceitos:

Stallman, R. (1985). The GNU Manifesto. Disponível em: <https://www.gnu.org/gnu/manifesto.html>; Acesso em: 13 nov. 2024.

Open Source Initiative (OSI). Definição oficial de "Open Source". Disponível em: <https://opensource.org/osdGitHub>. (2008). ; Acesso em: 13 nov. 2024.

GitHub. (2008). História e contribuição para o Open Source. Acesso em: <https://github.com>. ; Acesso em: 13 nov. 2024.

Casos de Violação:

G1 Tecnologia. Justiça livra empresa mineira de indenizar Microsoft por pirataria. Publicado em 30 de junho de 2010. Disponível em:

<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2010/06/justica-livra-empresa-mineira-de-indenizar-microsoft-por-pirataria.html>. Acesso em: 12 nov.

2024.ETCO. Empresa indenizará Microsoft por uso de software pirateado. Disponível em:

<https://www.etc.org.br/etco-na-midia/empresa-indenizara-microsoft-por-uso-de-software-pirateado/>. Acesso em: 12 nov. 2024.

Impacto Legal da Violação de Licenças:

ZOHO. Saiba 7 riscos da falta de licença de software. Zoho, 1º abr. 2021. Disponível em:

<https://www.zoho.com/blog/pt-br/workplace/saiba-7-riscos-falta-licenca-software.html>. Acesso em: 17 nov. 2024.

JUSBRASIL. Artigo 12 da Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. JusBrasil, 19 fev. 1998. Disponível em:

<https://www.jusbrasil.com.br/topicos/11722278/artigo-12-da-lei-n-9609-de-19-de-fevereiro-de-1998>. Acesso em: 17 nov. 2024.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Estatísticas:

GitHub Octoverse. GitHub Octoverse Report. Disponível em: <https://octoverse.github.com>. Acesso em: 12 nov. 2024.

Stack Overflow. Developer Survey. Disponível em: <https://insights.stackoverflow.com/survey>. Acesso em: 12 nov. 2024.

Red Hat. State of Open Source 2023. Disponível em: <https://www.redhat.com/en/resources/state-of-open-source-2023>. Acesso em: 16 nov. 2024.

Synopsys. Open Source Security and Risk Analysis. Disponível em: <https://www.synopsys.com/software-integrity/resources/reports/open-source-securityrisk-analysis.html>. Acesso em: 12 nov. 2024.

O'Reilly Media. O'Reilly Open Source Report. Disponível em: <https://www.oreilly.com/open-source>. Acesso em: 13 nov. 2024.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Referências Diversas:

Adobe Inc. *Uso não autorizado de software e suas consequências legais*. Disponível em: <https://www.adobe.com>. Acesso em: 19 nov. 2024.

Microsoft Corporation. *Política de auditorias e conformidade de software licenciados*. Disponível em: <https://www.microsoft.com>. Acesso em: 19 nov. 2024.

GNU Operating System. *Licença Pública Geral (GPL)*. Disponível em: <https://www.gnu.org/licenses/gpl.html>. Acesso em: 19 nov. 2024.

Free Software Foundation. *História do Movimento Open Source*. Disponível em: <https://www.fsf.org>. Acesso em: 18 nov. 2024.

Epic Games. *Modelo de monetização do Fortnite*. Disponível em: <https://www.epicgames.com/fortnite>. Acesso em: 17 nov. 2024.

Activision Blizzard. *Economia Freemium no Candy Crush*. Disponível em: <https://www.king.com>. Acesso em: 16 nov. 2024.

LINUX Foundation. *O impacto global do Open Source*. Disponível em: <https://www.linuxfoundation.org>. Acesso em: 15 nov. 2024.

STALLMAN, Richard. *Por que o Software Não Deve Ter Donos*. Free Software Foundation, 2018. Disponível em: <https://www.gnu.org/philosophy>. Acesso em: 14 nov. 2024.

Open Source Initiative. *O que é Open Source?*. Disponível em: <https://opensource.org>. Acesso em: 13 nov. 2024.

HECKER, Frank. *Montando a Loja: O Negócio do Open Source*. Journal of Technology, 2008. Disponível em: <https://opensource.com/resources>. Acesso em: 13 nov. 2024.

Software Freedom Law Center. *Questões Legais no Software Livre e Open Source*. Disponível em: <https://www.softwarefreedom.org>. Acesso em: 12 nov. 2024.

OBRIQADQ!!!

LICENÇAS ESPECÍFICAS PARA SOFTWARE E GAMES

INTRODUÇÃO

Licenças de software e games estabelecem as regras para o uso, modificação, distribuição e até comercialização desses produtos. Elas garantem os direitos do autor, ao mesmo tempo que definem os limites do uso por terceiros. Entender essas licenças é crucial em um contexto de propriedade intelectual, especialmente em cursos de tecnologia como Sistemas de Informação.



PRINCIPAIS CONCEITOS

LICENÇA DE SOFTWARE

É um contrato entre o desenvolvedor ou distribuidor do software e o usuário final, definindo como o software pode ser usado.

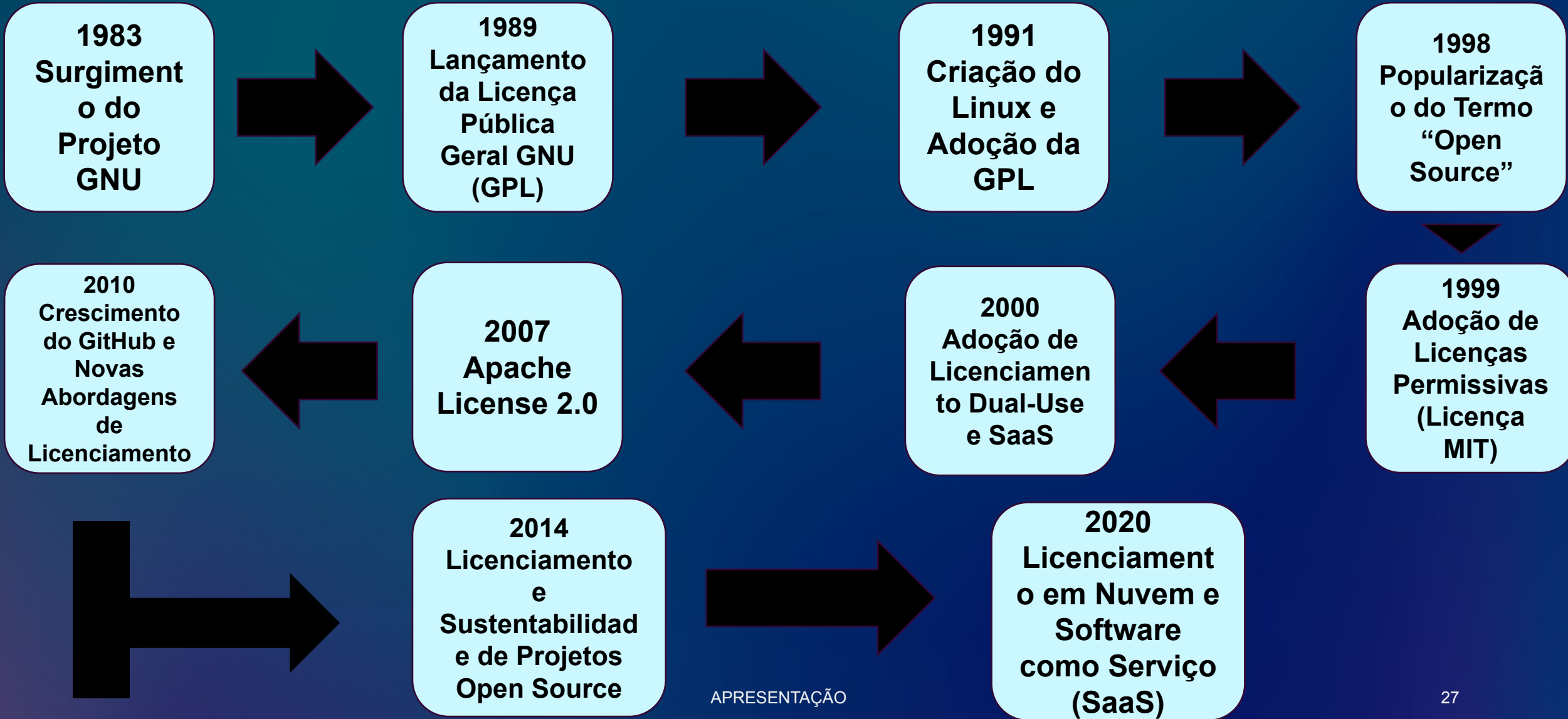
- Uso pessoal ou comercial
- Alteração ou redistribuição do código – fonte
- Garantias e responsabilidades

LICENÇA DE JOGOS (GAMES)

Foca no entretenimento interativo e pode incluir elementos específicos, como:

- Restrição de acesso a conteúdo adicional
- Uso em competições ou transmissões
- Proibição de engenharia reversa e modificação

EVOLUÇÃO DAS LICENÇAS



TIPOS ESPECÍFICOS DE LICENÇAS

PROPRIETÁRIAS

OPEN SOURCE

****FREEMIUM**

****CREATIVE COMMONS**

****FREEMIUM E CREATIVE COMMONS NÃO SÃO "SUBCATEGORIAS" FORMAIS DE PROPRIETÁRIA OU OPEN SOURCE, MAS SÃO CONCEITOS QUE PODEM COEXISTIR COM ESSAS CATEGORIAS DEPENDENDO DE COMO O SOFTWARE OU GAME É LICENCIADO.**

LICENÇA PROPRIETÁRIA

São contratos legais que determinam como um programa ou jogo pode ser utilizado, distribuído e modificado. Diferentemente de licenças de código aberto, elas impõem restrições significativas aos usuários.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS

- **CÓDIGO FONTE FECHADO**
 - **USO LIMITADO**
- **DISTRIBUIÇÃO RESTRITA**
- **CONTROLE DO DESENVOLVEDOR**
 - **CUSTO**

EXEMPLOS

- **SISTEMAS OPERACIONAIS**
 - **GAMES**
- **SOFTWARE DE PRODUTIVIDADE**

LICENÇA OPEN SOURCE

Licenças Open Source (código aberto) são contratos legais que permitem aos usuários acessar, usar, modificar e distribuir o código-fonte do programa ou jogo. Essas licenças promovem a colaboração e a transparência, ao contrário das licenças proprietárias.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS

- ACESSO AO CÓDIGO – FONTE
- REDISTRIBUIÇÃO PERMITIDA
- COLABORAÇÃO INCENTIVADA
 - TRANSPARÊNCIA
 - FLEXIBILIDADE
 - CUSTO

EXEMPLOS

- LICENÇA MIT
- GNU GENERAL PUBLIC LICENSE (GPL)
- APACHE LICENSE
- MOZILLA PUBLIC LICENSE (MPL)

LICENÇA FREEMIUM

Licença freemium é um modelo de distribuição em que o produto básico é oferecido gratuitamente, mas funcionalidades avançadas, recursos adicionais ou conteúdo premium estão disponíveis mediante pagamento. Essa abordagem combina acessibilidade gratuita com a monetização baseada em upgrades opcionais.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS

- ACESSO GRATUITO AO BÁSICO
- RECURSOS PAGOS (PREMIUM)
- ESTRATÉGIA DE CONVERSÃO
- ATUALIZAÇÕES CONTÍNUAS
- POPULARIDADE EM APLICATIVOS E JOGOS

EXEMPLOS

- SPOTIFY
- ZOOM
- FORTNITE
- CLASH OF CLANS

LICENÇA CREATIVE COMMONS

São um conjunto de ferramentas legais que permitem aos criadores compartilhar suas obras com o público, especificando como elas podem ser usadas, adaptadas e redistribuídas. Incentiva o acesso e a colaboração enquanto respeitam os direitos autorais do autor.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS

- FLEXIBILIDADE PARA OS CRIADORES
 - ACESSO GRATUITO
 - VARIEDADE DE LICENÇAS
 - SIMPLICIDADE LEGAL

TIPOS DE LICENÇAS

- CC BY (ATRIBUIÇÃO)
- CC BY-SA (ATRIBUIÇÃO-COMPARTILHA IGUAL)
- CC BY-ND (ATRIBUIÇÃO-SEM DERIVAÇÕES)
- CC BY-NC (ATRIBUIÇÃO-NÃO COMERCIAL)
- CC BY-NC-SA (ATRIBUIÇÃO-NÃO COMERCIAL-COMPARTILHA IGUAL)
- CC BY-NC-ND (ATRIBUIÇÃO-NÃO COMERCIAL-SEM DERIVAÇÕES)

DIFERENÇA ENTRE OS TIPOS DE LICENÇA CREATIVE COMMONS

1. CC BY (Atribuição)

- Permitir: Compartilhar (copiar e distribuir) e adaptar (remixar, transformar e criar a partir da obra).
 - Condições: É obrigatório dar crédito ao autor original.
 - Uso Comercial: Permitido.

2. CC BY-SA (Atribuição-Compartilha Igual)

- Permitir: Compartilhar e adaptar.
- Condições: Dar crédito ao autor original e licenciar as obras produzidas sob os mesmos termos (Compartilha Igual).
 - Uso Comercial: Permitido.

3. CC BY-ND (Atribuição-Sem Derivações)

- Permitir: Compartilhar (copiar e distribuir).
- Condições: Dar crédito ao autor original, mas não é permitido criar obras derivadas (modificar a obra original).
 - Uso Comercial: Permitido.

4. CC BY-NC (Atribuição-Não Comercial)

- Permitir: Compartilhar e adaptar.
- Condições: Dar crédito ao autor original e não usar para fins comerciais.
 - Uso Comercial: Proibido.

5. CC BY-NC-SA (Atribuição-Não Comercial-Compartilha Igual)

- Permitir: Compartilhar e adaptar.
- Condições: Dar crédito ao autor original. Não use para fins comerciais. Licenciar as obras derivadas sob os mesmos termos (Compartilha Igual).
 - Uso Comercial: Proibido.

6. CC BY-NC-ND (Atribuição-Não Comercial-Sem Derivações)

- Permitir: Apenas compartilhar (copiar e distribuir).
- Condições: Dar crédito ao autor original. Não use para fins comerciais. Não é permitido criar obras derivadas .
 - Uso Comercial: Proibido.

DIFERENÇA ENTRE OS TIPOS DE LICENÇA CREATIVE COMMONS

Licença	Derivações Permitidas	Uso Comercial	Outras Restrições
CC POR	Sim	Sim	Dar crédito.
CC BY-SA	Sim	Sim	Compartilho igual.
CC BY-ND	Não	Sim	Apenas compartilhamento.
CC BY-NC	Sim	Não	Não comercial.
CC BY-NC-SA	Sim	Não	Não comercial + Compartilha igual.
CC BY-NC-ND	Não	Não	Apenas compartilhamento + Não comercial.

ESTATÍSTICAS

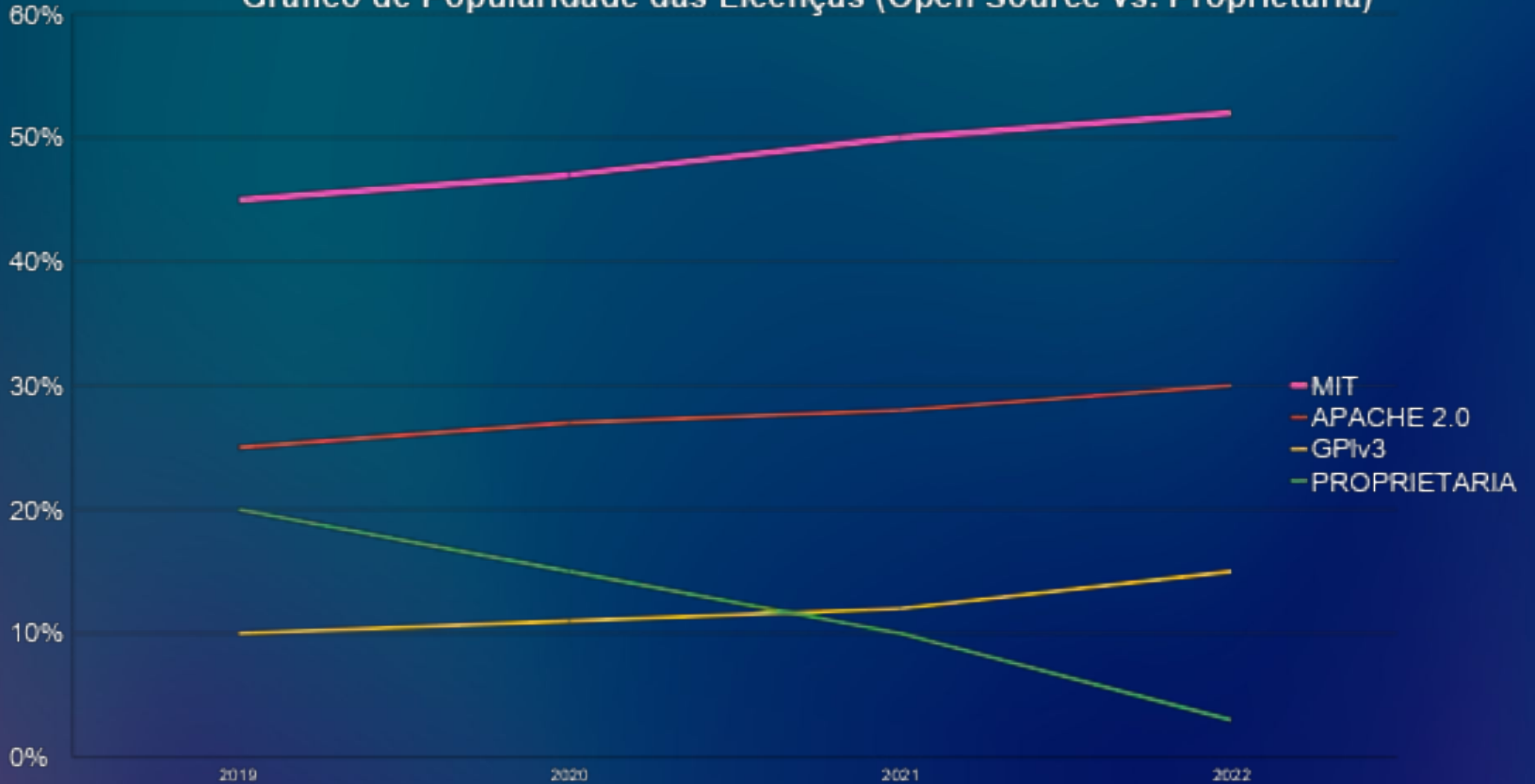
POPULARIDADE DAS LICENÇAS (OPEN SOURCE VS. PROPRIETÁRIA)

ADOÇÃO OPEN SOURCE (%) E ADOÇÃO PROPRIETÁRIA (%)

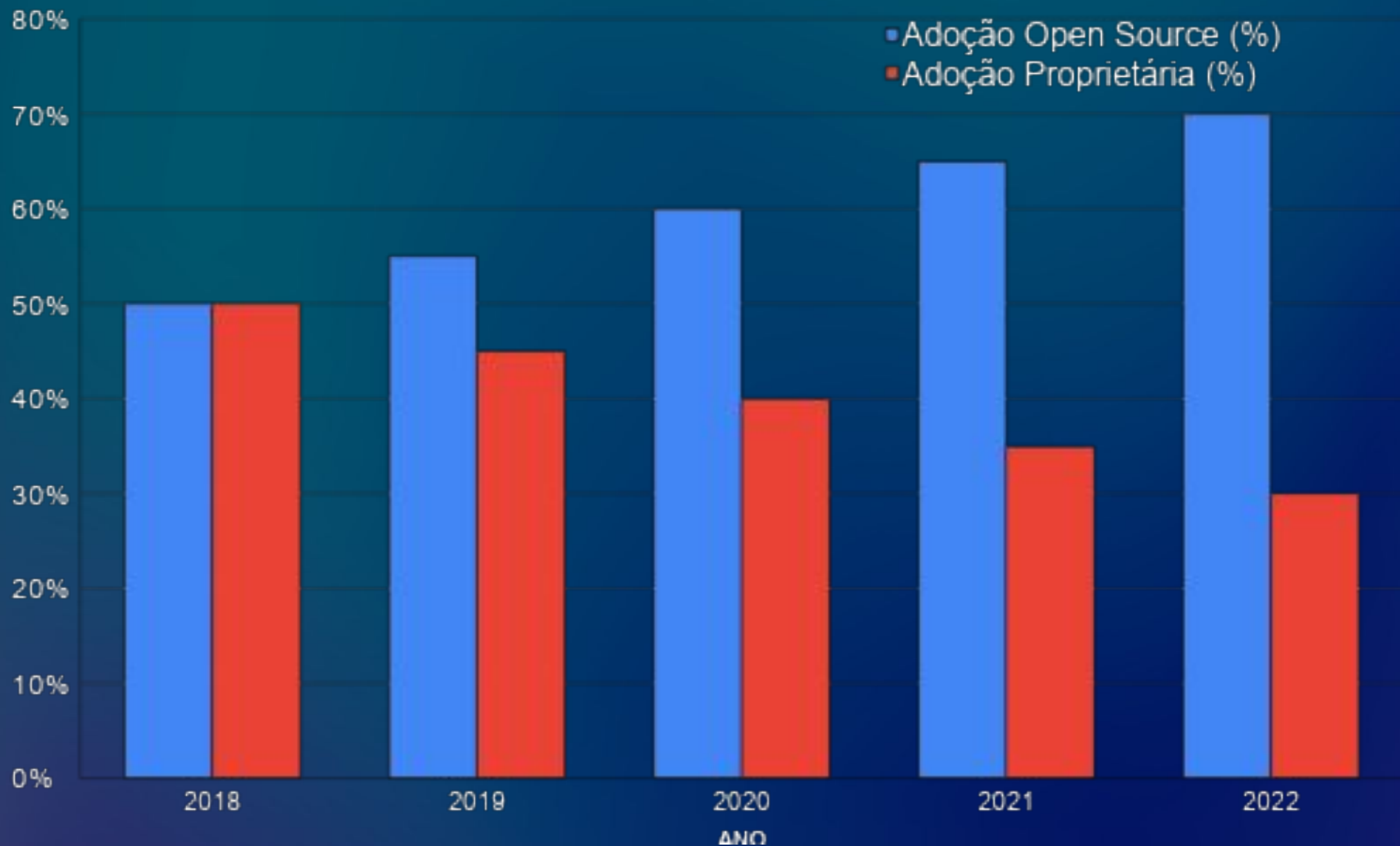
PORCENTAGEM DE USO NO GITHUB (OPEN SOURCE)



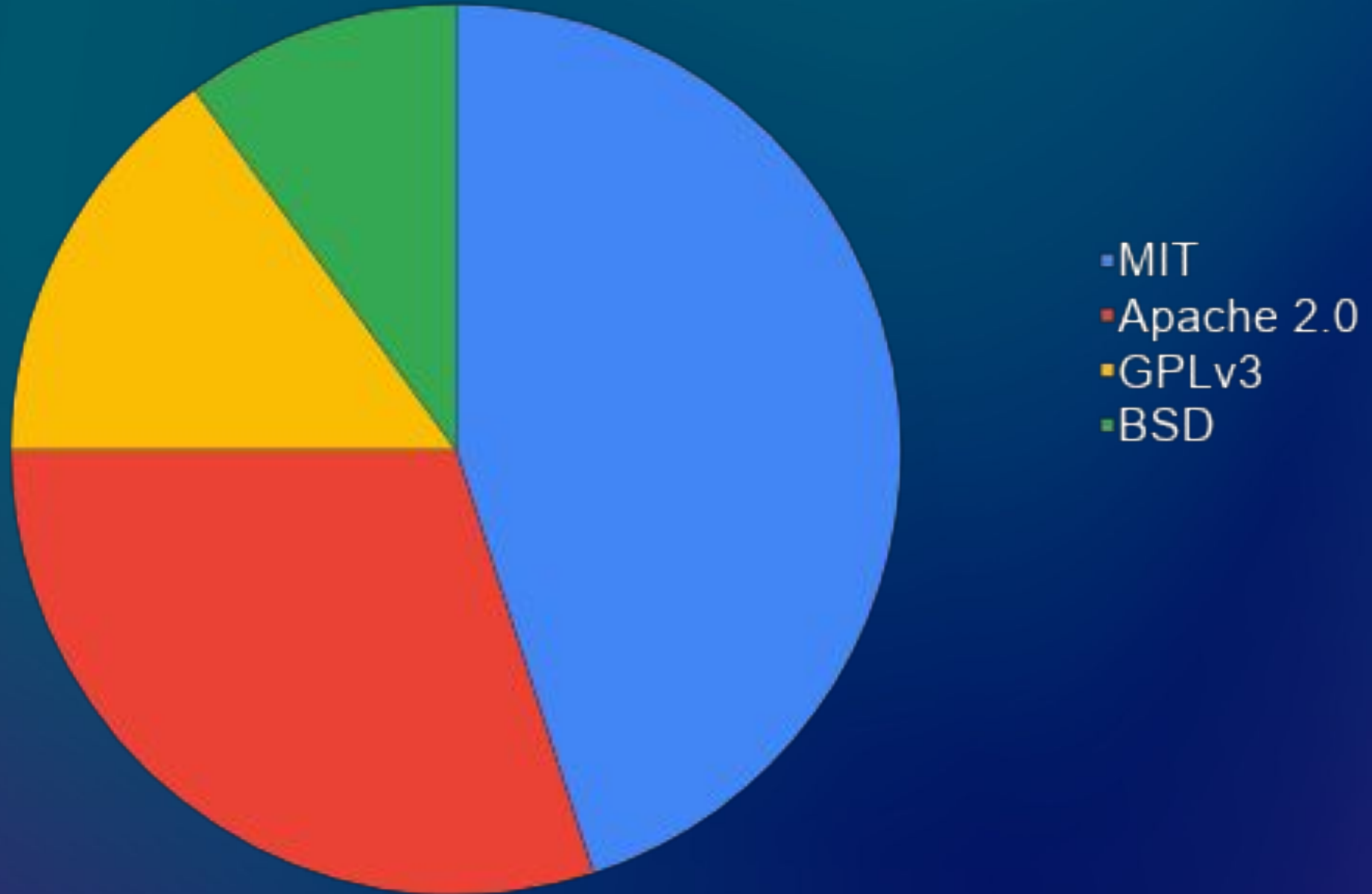
Gráfico de Popularidade das Licenças (Open Source vs. Proprietária)



Adoção Open Source (%) e Adoção Proprietária (%)



Porcentagem de Uso no GitHub (Open Source)



IMPACTO LEGAL DA VIOLAÇÃO DE LICENÇAS



MULTAS FINANCEIRAS

A Lei 9.609 / 1998 protege a propriedade intelectual no Brasil e prevê multa de até 10 vezes o valor original do software. Além disso, a violação dos direitos autorais de um programa de computador pode levar à prisão de seis meses a dois anos. Se o software não licenciado for comercializado, a pena pode ser de até 4 anos de prisão e multa..



PROCESSOS LEGAIS

A violação de licenças pode levar a processos judiciais por parte dos detentores dos direitos autorais. Além das multas, o infrator pode ser processado por danos materiais e danos à imagem da empresa ou criador.



IMPACTO À REPUTAÇÃO

A falta de licença de software inibe o direito de atualizações regulares de segurança, o que torna as empresas mais vulneráveis a ataques de hackers e malwares, podendo resultar em violações e perdas de dados. Assim, a reputação e a confiabilidade da empresa pode ser negativamente impactada.

CASOS DE VIOLAÇÃO

1. Empresa paga indenização para a Microsoft 2009

EM 2009, A QUARTA TURMA DO SUPERIOR TRIBUNAL DE JUSTIÇA (STJ) DETERMINOU QUE UMA EMPRESA PARANAENSE DEVERIA INDENIZAR A MICROSOFT POR USAR 58 PROGRAMAS DE COMPUTADOR SEM LICENÇA. A EMPRESA FOI CONDENADA A PAGAR UMA INDENIZAÇÃO EQUIVALENTE A DEZ VEZES O VALOR DE MERCADO DE CADA SOFTWARE PIRATEADO, EM CONFORMIDADE COM O ARTIGO 103 DA LEI DE DIREITOS AUTORAIS (LEI 9.610/98).

A DECISÃO FOI TOMADA APÓS A MICROSOFT RECORRER AO STJ, ARGUMENTANDO QUE A EMPRESA INFRINGIU SEUS DIREITOS AUTORAIS E QUE A SIMPLES RESTITUIÇÃO DO VALOR DOS PROGRAMAS NÃO ERA SUFICIENTE PARA COIBIR A PRÁTICA DE PIRATARIA. O RELATOR DO CASO, MINISTRO FERNANDO GONÇALVES, DESTACOU QUE A EMPRESA NÃO ESTAVA ISENTA DE PAGAR A INDENIZAÇÃO, MESMO APÓS TER ADQUIRIDO PROGRAMAS LICENCIADOS APÓS A SENTENÇA. ELE ENFATIZOU QUE A PUNIÇÃO DEVERIA SER MAIS SEVERA PARA EVITAR QUE A PIRATARIA SE TORNASSE FINANCEIRAMENTE VANTAJOSA.

A DECISÃO DO STJ, AO RESTABELECE A CONDENAÇÃO, GEROU UM PRECEDENTE IMPORTANTE, POIS AS EMPRESAS QUE UTILIZAM SOFTWARE PIRATA PODEM SER MULTADAS EM ATÉ DEZ VEZES O VALOR DOS PROGRAMAS VIOLADOS. A INDENIZAÇÃO PODE SER AINDA MAIOR, CHEGANDO A ATÉ 3 MIL VEZES O VALOR DO SOFTWARE, CONFORME PERMITE A LEI. O CASO REFLETE A POSTURA RIGOROSA DO STJ CONTRA A PIRATARIA E O USO NÃO AUTORIZADO DE SOFTWARE.

CASOS DE VIOLAÇÃO

2. Empresa brasileira se livra de indenizar Microsoft

EM 2010, UMA EMPRESA DE BELO HORIZONTE CONSEGUIU, NA JUSTIÇA, SE LIVRAR DA OBRIGAÇÃO DE INDENIZAR A MICROSOFT E A AUTODESK POR USAR SEUS PROGRAMAS DE COMPUTADOR SEM LICENÇA. A DECISÃO FOI TOMADA PELA 18ª CÂMARA CÍVEL DO TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE MINAS GERAIS (TJMG), POR MAIORIA DE VOTOS. A BUSINESS SOFTWARE ALLIANCE (BSA), QUE REPRESENTA AS EMPRESAS AMERICANAS, INFORMOU QUE JÁ RECORREU DA DECISÃO.

OS DESEMBARGADORES FÁBIO MAIA VIANI E ARNALDO MACIEL ENTENDERAM QUE AS EMPRESAS ESTRANGEIRAS NÃO COMPROVARAM A RECIPROCIDADE DA PROTEÇÃO DOS DIREITOS AUTORAIS ENTRE OS DOIS PAÍSES, O QUE É NECESSÁRIO PARA A PROTEÇÃO DAS EMPRESAS ESTRANGEIRAS NO BRASIL. O RELATOR ARGUMENTOU QUE, EMBORA A MICROSOFT E A AUTODESK TENHAM APRESENTADO UMA DECLARAÇÃO DO ADVOGADO GERAL DA SECRETARIA DE DIREITOS AUTORAIS DOS EUA, ATESTANDO QUE A LEI AMERICANA CONCEDE PROTEÇÃO EQUIVALENTE À BRASILEIRA, A SIMPLES PROVA DOCUMENTAL NÃO FOI SUFICIENTE. FOI NECESSÁRIO PROVAR A APLICAÇÃO DA LEI E A RECIPROCIDADE ENTRE AS LEGISLAÇÕES DOS DOIS PAÍSES, O QUE NÃO FOI FEITO PELAS EMPRESAS.

O DESEMBARGADOR GUILHERME LUCIANO BAETA NUNES, COM VOTO VENCIDO, DEFENDEU A MANUTENÇÃO DA DECISÃO DE PRIMEIRA INSTÂNCIA, QUE HAVIA DETERMINADO QUE A EMPRESA MINEIRA CESSASSE O USO DOS PROGRAMAS PIRATAS E PAGASSE UMA INDENIZAÇÃO. A BSA AFIRMOU QUE O POSICIONAMENTO DOS DESEMBARGADORES DO TJMG FOI DIVERGENTE DE OUTRAS DECISÕES, E QUE O SUPERIOR TRIBUNAL DE JUSTIÇA (STJ) CONSIDERA DESNECESSÁRIA A COMPROVAÇÃO DE RECIPROCIDADE ENTRE OS PAÍSES PARA A PROTEÇÃO DOS DIREITOS AUTORAIS DE SOFTWARE. A BSA, ENTÃO, JÁ HAVIA RECORRIDO DA DECISÃO.

ESSA DECISÃO GEROU CONTROVÉRSIA, POIS, DE ACORDO COM A BSA, A JURISPRUDÊNCIA DE OUTROS TRIBUNAIS JÁ CONSIDERAVA A DECLARAÇÃO DO ADVOGADO GERAL DOS EUA SUFICIENTE PARA COMPROVAR A RECIPROCIDADE DE PROTEÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Licenças Proprietárias:

SILBERSCHATZ, Abraham; GALVIN, Peter B.; GAGNE, Greg. *Sistemas operacionais modernos*. 4. ed. São Paulo: Pearson, 2013.

STALLMAN, Richard. *Software Proprietário*. Free Software Foundation. Disponível em: <https://www.gnu.org>. Acesso em: 15 nov. 2024.

Licenças Open Source:

OPEN SOURCE INITIATIVE. *Definição de Open Source*. Disponível em: <https://opensource.org/osd>. Acesso em: 14 nov. 2024.

STALLMAN, Richard. *A Definição de Software Livre*. Free Software Foundation. Disponível em: <https://www.gnu.org>. Acesso em: 16 nov. 2024.

Licenças Freemium:

TEECE, David J. Modelos de negócios, estratégias empresariais e inovação. *Long range planning*, v. 43, n. 2, p. 172-194, 2010.

KIM, John. *O Modelo Freemium: Equilibrando Usuários Gratuitos e Pagos*. Disponível em: <https://www.appcues.com>. Acesso em: 13 nov. 2024.

Licenças Creative Commons:

CREATIVE COMMONS. *Licenças Creative Commons*. Disponível em: <https://creativecommons.org>. Acesso em: 17 nov. 2024.

LESSIG, Lawrence. *Free Culture: Como a Grande Mídia Usa a Tecnologia e a Lei para Bloquear a Cultura e Controlar a Criatividade*. Nova York: Penguin Press, 2004.

Licenças para Games:

SHELL, Jesse. *A Arte do Design de Jogos: Um Livro de Lentes*. 2. ed. Burlington: CRC Press, 2014.

VALVE CORPORATION. *Contrato de Assinante do Steam*. Disponível em: <https://store.steampowered.com>. Acesso em: 12 nov. 2024.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Principais Conceitos:

Stallman, R. (1985). The GNU Manifesto. Disponível em: <https://www.gnu.org/gnu/manifesto.html>; Acesso em: 13 nov. 2024.

Open Source Initiative (OSI). Definição oficial de "Open Source". Disponível em: <https://opensource.org/osdGitHub>. (2008). ; Acesso em: 13 nov. 2024.

GitHub. (2008). História e contribuição para o Open Source. Acesso em: <https://github.com>. ; Acesso em: 13 nov. 2024.

Casos de Violação:

G1 Tecnologia. Justiça livra empresa mineira de indenizar Microsoft por pirataria. Publicado em 30 de junho de 2010. Disponível em:

<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2010/06/justica-livra-empresa-mineira-de-indenizar-microsoft-por-pirataria.html>. Acesso em: 12 nov.

2024.ETCO. Empresa indenizará Microsoft por uso de software pirateado. Disponível em:

<https://www.etc.org.br/etco-na-midia/empresa-indenizara-microsoft-por-uso-de-software-pirateado/>. Acesso em: 12 nov. 2024.

Impacto Legal da Violação de Licenças:

ZOHO. Saiba 7 riscos da falta de licença de software. Zoho, 1º abr. 2021. Disponível em:

<https://www.zoho.com/blog/pt-br/workplace/saiba-7-riscos-falta-licenca-software.html>. Acesso em: 17 nov. 2024.

JUSBRASIL. Artigo 12 da Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. JusBrasil, 19 fev. 1998. Disponível em:

<https://www.jusbrasil.com.br/topicos/11722278/artigo-12-da-lei-n-9609-de-19-de-fevereiro-de-1998>. Acesso em: 17 nov. 2024.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Estatísticas:

GitHub Octoverse. GitHub Octoverse Report. Disponível em: <https://octoverse.github.com>. Acesso em: 12 nov. 2024.

Stack Overflow. Developer Survey. Disponível em: <https://insights.stackoverflow.com/survey>. Acesso em: 12 nov. 2024.

Red Hat. State of Open Source 2023. Disponível em: <https://www.redhat.com/en/resources/state-of-open-source-2023>. Acesso em: 16 nov. 2024.

Synopsys. Open Source Security and Risk Analysis. Disponível em: <https://www.synopsys.com/software-integrity/resources/reports/open-source-securityrisk-analysis.html>. Acesso em: 12 nov. 2024.

O'Reilly Media. O'Reilly Open Source Report. Disponível em: <https://www.oreilly.com/open-source>. Acesso em: 13 nov. 2024.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Referências Diversas:

Adobe Inc. *Uso não autorizado de software e suas consequências legais*. Disponível em: <https://www.adobe.com>. Acesso em: 19 nov. 2024.

Microsoft Corporation. *Política de auditorias e conformidade de software licenciados*. Disponível em: <https://www.microsoft.com>. Acesso em: 19 nov. 2024.

GNU Operating System. *Licença Pública Geral (GPL)*. Disponível em: <https://www.gnu.org/licenses/gpl.html>. Acesso em: 19 nov. 2024.

Free Software Foundation. *História do Movimento Open Source*. Disponível em: <https://www.fsf.org>. Acesso em: 18 nov. 2024.

Epic Games. *Modelo de monetização do Fortnite*. Disponível em: <https://www.epicgames.com/fortnite>. Acesso em: 17 nov. 2024.

Activision Blizzard. *Economia Freemium no Candy Crush*. Disponível em: <https://www.king.com>. Acesso em: 16 nov. 2024.

LINUX Foundation. *O impacto global do Open Source*. Disponível em: <https://www.linuxfoundation.org>. Acesso em: 15 nov. 2024.

STALLMAN, Richard. *Por que o Software Não Deve Ter Donos*. Free Software Foundation, 2018. Disponível em: <https://www.gnu.org/philosophy>. Acesso em: 14 nov. 2024.

Open Source Initiative. *O que é Open Source?*. Disponível em: <https://opensource.org>. Acesso em: 13 nov. 2024.

HECKER, Frank. *Montando a Loja: O Negócio do Open Source*. Journal of Technology, 2008. Disponível em: <https://opensource.com/resources>. Acesso em: 13 nov. 2024.

Software Freedom Law Center. *Questões Legais no Software Livre e Open Source*. Disponível em: <https://www.softwarefreedom.org>. Acesso em: 12 nov. 2024.

OBRIQADQ!!!

LICENÇAS ESPECÍFICAS PARA SOFTWARE E GAMES