

**W zgodzie
z prawem
autorskim.**



Studium przypadku - Robert



- zdjęcie swojego liceum, które skopiował ze strony internetowej szkoły;
- zdjęcie satelitarne swojego domu, pobrane ze strony <http://maps.google.com/>;
- felieton kolegi na temat wymiany szkolnej z gimnazjum niemieckim, opublikowane w gazetce szkolnej;
- odnośnik do strony internetowej szkoły muzycznej, do której uczęszczał;
- wywiad ze swoim ulubionym zespołem muzycznym i zeskanowane zdjęcie jego członków, zaczerpnięte z czasopisma;
- multimedialny słownik języka niemieckiego (licencja typu *shareware*), o którego udostępnienie prosili koledzy z klasy.

Studium przypadku - Marek



- wykorzystał w swojej pracy magisterskiej anonimowy artykuł (autor nie ujawnił się), znaleziony w sieci;
- na zajęciach z zarządzania jakością przedstawił prezentację, którą pobrał ze strony internetowej (strona ta nie była opatrzona notą Copyright);
- zrobił na wykładzie zdjęcia schematów, narysowanych przez wykładowcę na tablicy, i zamieścił je na forum swojej grupy studenckiej;
- zainstalował na swoim komputerze oprogramowanie, używane w firmie zatrudniającej jego ojca;
- kupił na potrzeby dydaktyczne legalny program komputerowy **Origin** i sporządził wersję zapasową dla siebie (na wypadek gdyby stracił wersję oryginalną i kopię dla kolegi ze studiów);
- kupił czasopismo informatyczne z załączonym programem **Multimedialna Encyklopedia Wszechświata** i zainstalował go w swoim komputerze i komputerze rodziców.

1. Przedmiot prawa autorskiego



Przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór).

Źródło: Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

2. Podmiot prawa autorskiego



Generalnie prawa autorskie (osobiste i majątkowe) przysługują twórcy.

Autorskie prawo osobiste polegają m.in. na prawie do umieszczenia swojego nazwiska na egzemplarzach utworu.

Autorskie prawo majątkowe oznacza prawo do rozporządzania utworem w dowolny sposób i do czerpania wynagrodzenia z tego tytułu.

3. Dowolny użytek



Instytucje naukowe i oświatowe mogą, w celach dydaktycznych lub prowadzenia własnych badań, korzystać z opublikowanych utworów w oryginale i w tłumaczeniu oraz sporządzać w tym celu egzemplarze fragmentów opublikowanego utworu.

Prawo cytatu i warunki korzystania z prawa cytatu.

4. Czas trwania prawa autorsk.



Autorskie prawa majątkowe wygasają po **70 latach** od daty śmierci twórcy, a jeżeli twórca nie jest znany, to po 70 latach od daty pierwszego rozpowszechnienia utworu.

(ang. *public domain*) – Po wygaśnięciu praw autorskich dzieło staje się własnością publiczną.

Prawa osobiste nie wygasają nigdy.

5. Licencje na oprogramowanie



Licencja to zezwolenie na korzystanie z praw do opatentowanego wynalazku, zarejestrowanego wzoru użytkowego albo dzieła będącego przedmiotem prawa autorskiego.

5. Licencje na oprogramowanie



Freeware

– pozwala na bezpłatne rozprowadzanie i korzystanie z programu.

Shareware

– to program płatny, przy czym w okresie próbnym (trwającym zwykle 30-60 dni) można użytkować go za darmo. Po okresie próbnym program działa nadal, ale nielegalnie.

Trialware

– ten typ licencji jest podobny do *shareware*, jednak po upływie okresu próbnego, program nie przestaje działać.

5. Licencje na oprogramowanie



Adware

– program całkowicie bezpłatny, zawiera bowiem funkcje wyświetlającą reklamy.

Demoware

– to program w wersji demonstracyjnej (pokazowej), o ograniczonej funkcjonalności w stosunku do wersji pełnej.

OEM - Original Equipment Manufacturer

– (dosłownie *Producent Oryginalnego Wyposażenia*) – wersja oprogramowania sprzedawana pod własną marką a wytworzona przez inną firmę.

5. Licencje na oprogramowanie



Powszechna licencja Publiczna GNU (General Public License)

– **wolne oprogramowanie** opierające się na czterech tzw. Wolnościach:

wolność 0 – to prawo do uruchamiania programu w dowolnym celu;

wolność 1 – to prawo do analizowania działania programu i dostosowania go do własnych potrzeb;

wolność 2 – to prawo do kopiowania programu i jego dystrybucji;

wolność 3 – to prawo do udoskonalania programu i publikowania własnych poprawek;

6. Zadanie



Skorzystaj ze strony

<http://creativecommons.pl>

i wyjaśnij co jest

Podstawowym narzędziem Creative Commons

oraz przedstaw

Cztery podstawowe warunki licencji CC

7. Bezpieczeństwo w sieci



Haker

– to osoba, która łamie zabezpieczenia serwera i uzyskuje dostęp informacji w celu jej usunięcia lub zmodyfikowania – działalność nielegalna:.

Kraker

– osoba łamiąca kody zabezpieczające oprogramowanie lub systemy sieciowe w celu uzyskania korzyści materialnych lub poczynienia szkód w systemie innego użytkownika – działalność przestępca.

7. Bezpieczeństwo w sieci



Wirus komputerowy

– to napisany przez człowieka szkodliwy program, którego głównym zadaniem jest powielanie własnego kodu i umieszczanie go w określonych miejscach na dyskach komputera lub w programach. Wirus do swojego działania potrzebuje nosiciela w postaci programu komputerowego lub listu elektronicznego

Podział wirusów

- wirusy plikowe;
- wirusy dyskowe.

7. Bezpieczeństwo w sieci



Robaki komputerowe

– w odróżnieniu od wirusa, nie potrzebują do swojego działania innego programu

Specyficzne robaki

- bomba logiczna;
- bomba czasowa.

7. Bezpieczeństwo w sieci



Konie trojańskie (trojany)

– szkodliwe oprogramowanie, które pod pozorem użytecznej pracy wypełniają funkcje znane tylko swojemu twórcy.

Trojany wykorzystują luki w zabezpieczeniach SO i w konsekwencji:

- przejmują kontrolę nad działaniem komputera;
- wykradają poufne dane użytkownika poprzez zainstalowanie w jego komputerze programu szpiegowskiego
- ***spyware***;
- rozsyłają spam;
- utrudniają pracę programom antywirusowym;
- podejmują różne destruktywne działania.

8. Profilaktyka antywirusowa



- Używaj oprogramowania antywirusowego;
- Systematycznie aktualizuj system operacyjny swojego komputera;
- Nie otwieraj podejrzanych i niechcianych listów e-mail.
- Stosuj zaporę sieciową

9. Zadanie



Korzystając z dostępnych Ci źródeł , np. z *Wolnej encyklopedii Wikipedia*, opisz, w jaki sposób możesz bronić się przed *spamem*.

10. Współczesne UTK



Współczesny podział urządzeń komputerowych uwzględnia:

- ***komputer stacjonarny (multimedialny, sieciowy);***



10. Współczesne UTK



Współczesny podział urządzeń komputerowych uwzględnia:

- **komputer przenośny** (*laptop zwany notebookiem*) – z ekranem o przekątnej ponad 12 cali;



10. Współczesne UTK



Współczesny podział urządzeń komputerowych uwzględnia:

- **netbooki** – z ekranem o przekątnej 9-12 cali;

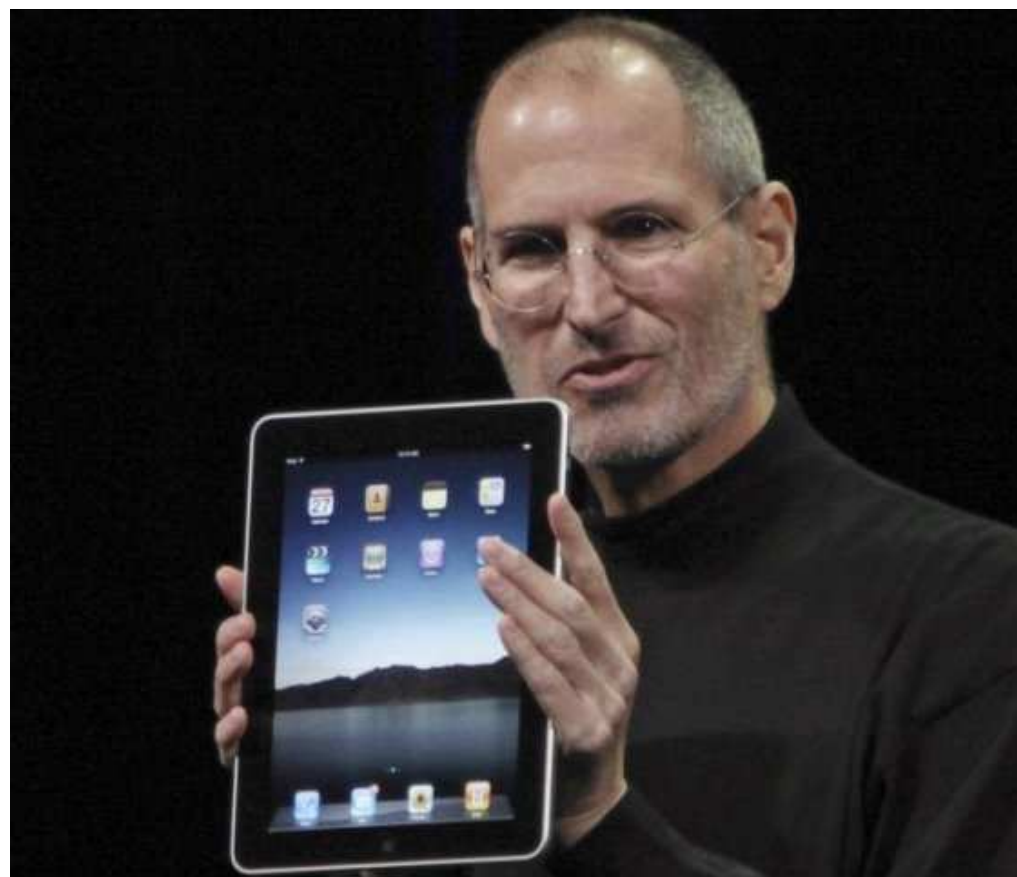


10. Współczesne UTK



Współczesny podział urządzeń komputerowych uwzględnia:

- **tablety** – odmiana notebooka z ekranem dotykowym o przekątnej 7-14 cali;



10. Współczesne UTK



Współczesny podział urządzeń komputerowych uwzględnia:

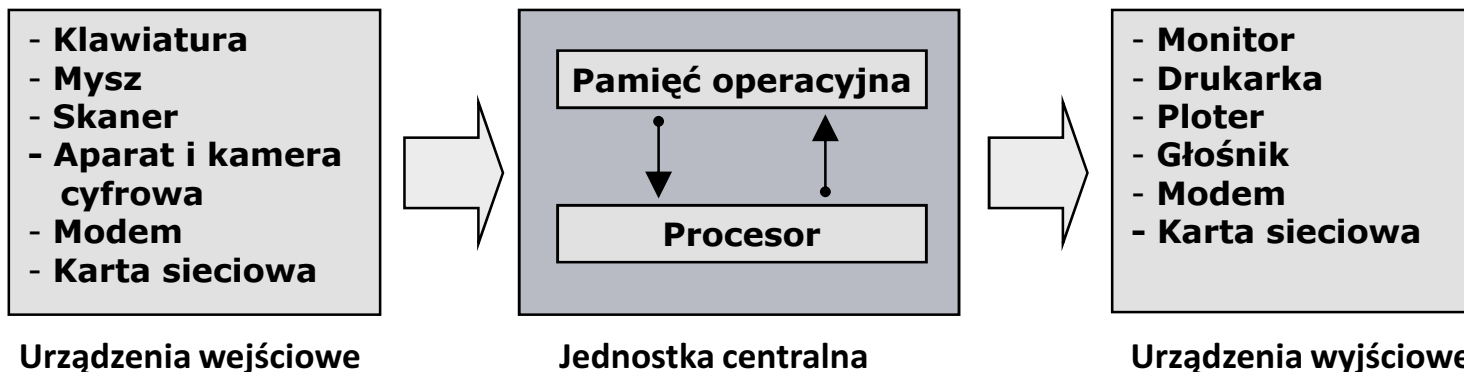
- **smartfony** – z ekranem o przekątnej
- wartości kilku cali, zastąpiły **palmtopy**.



11. Ogólny schemat



Ogólny schemat budowy komputera



Urządzenia wejścia/wyjścia umożliwiają

komunikację użytkownika

z systemem komputerowym. Aby korzystanie z

nich było możliwe, należy zapewnić

odpowiednie komponenty sprzętowe i

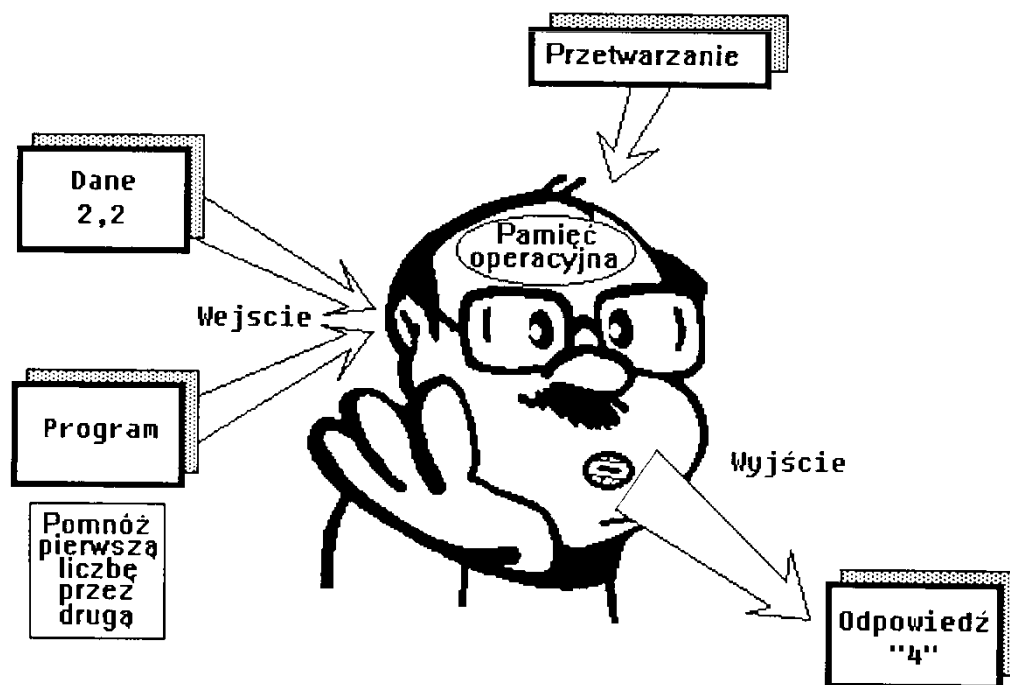
programowe.

Komponentami sprzętowymi są np. kontrolery

i porty

a komponentami programowymi sterowniki

urządzeń.



12. Metatrendy globalnej edukacji



- ***Wikipedia***
- ***serwisy społecznościowe***
- ***fora dyskusyjne***
- ***blog przykładem internetowego pamiętnika***
- ***przetwarzanie w chmurze*** . Powszechna komunikacja bezprzewodowa. Tani i szybki dostęp urządzeń mobilnych do internetu. I w końcu powszechny dostęp do wirtualnych nośników pamięci, cyfrowych skrytek, z każdego miejsca na świecie.

Sieć komputerowa



Sieć komputerową tworzą już dwa komputery, które mogą się komunikować ze sobą w celu wymiany plików, udostępniania oprogramowania i urządzeń.



W zależności od położenia geograficznego i obszaru zajmowanego przez sieć, rozróżniamy sieci :

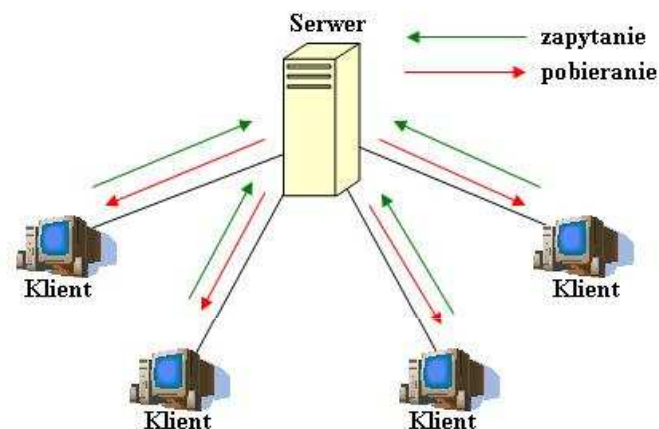
- LAN (lokalne), WLAN
- MAN (miejskie)
- WAN (rozległe)

Sieć komputerowa

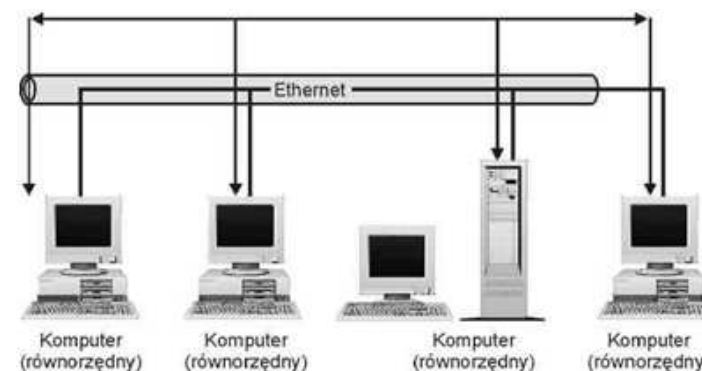


W zależności od sposobu dostępu do zasobów rozróżnia się dwa rodzaje sieci:

- **żądanie - odpowiedź** w sieciach typu **klient-serwer**,



- **równouprawnienia** w sieciach **równorzędnych** (*ang. peer-to-peer*)

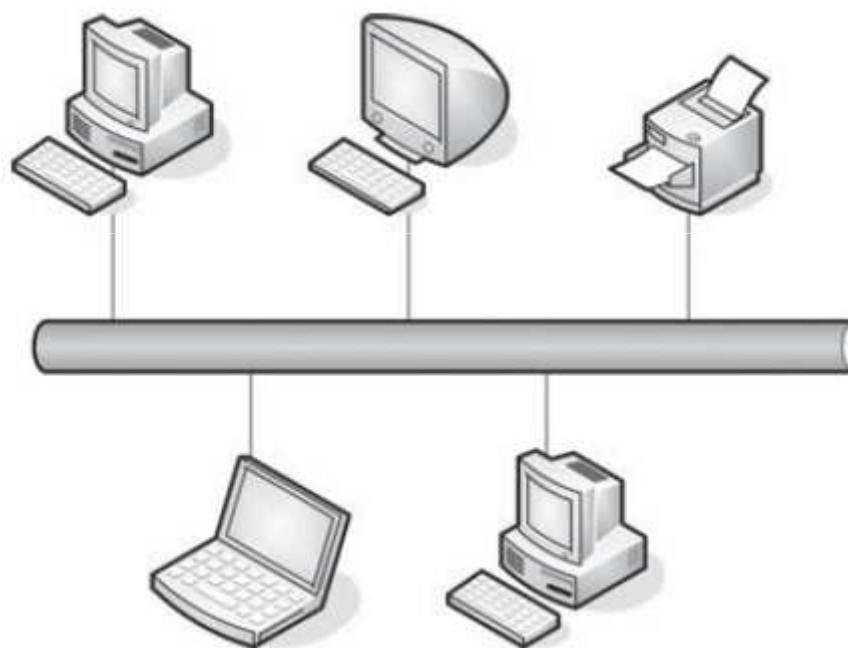


Sieć komputerowa



Topologia sieci określa strukturę połączeń między komputerami w sieci LAN, wyróżnia się:

- **topologię magistrali**

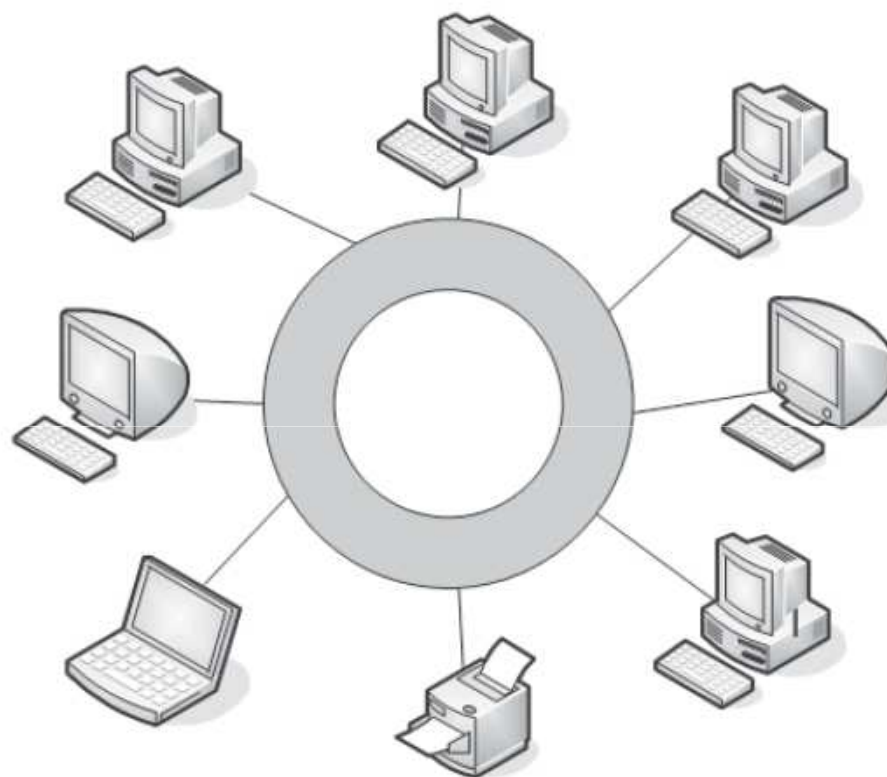


W sieci zbudowanej w **topologii magistrali** (ang. *bus*) wszystkie elementy podłączone są do jednej wspólnej magistrali (zazwyczaj kabla koncentrycznego). Sieć umożliwia tylko jedną transmisję w danym momencie — sygnał nadany przez jedną ze stacji jest odbierany przez wszystkie pozostałe, lecz tylko adresat go interpretuje

Sieć komputerowa



- topologię pierścienia

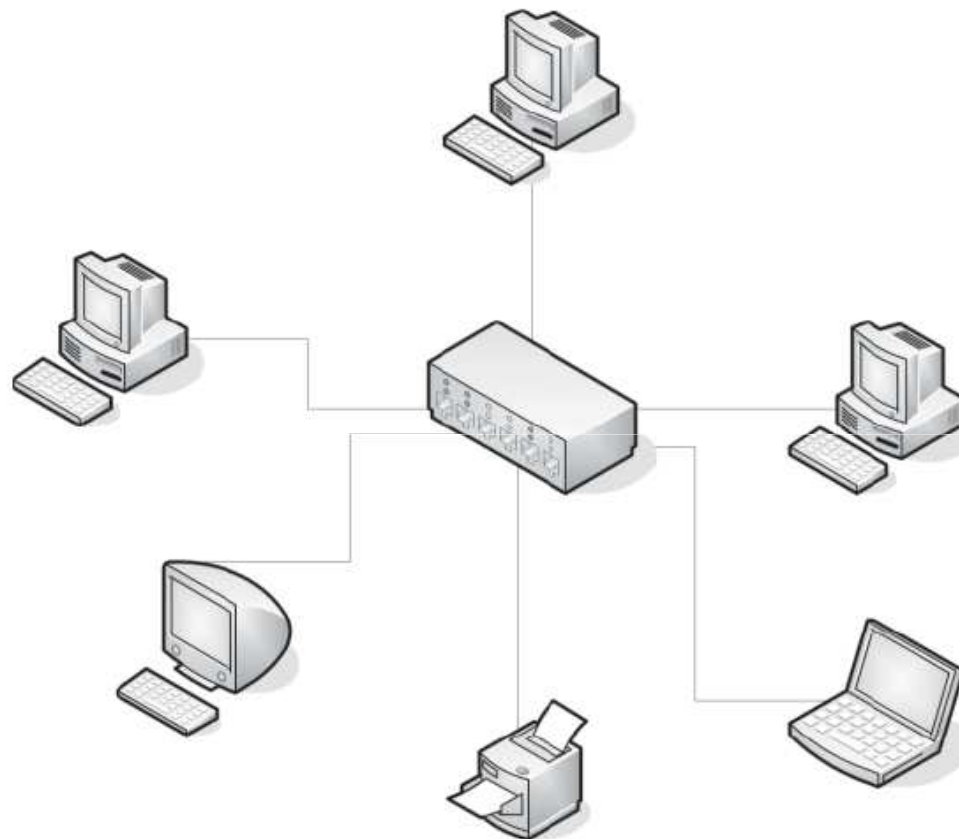


W sieci zbudowanej w **topologii pierścienia** (ang. *ring*) wszystkie węzły lub elementy połączone są za pomocą jednego nośnika w układzie zamkniętym — okablowanie tworzy krąg, nie występują zakończenia okablowania

Sieć komputerowa



- topologię gwiazdy

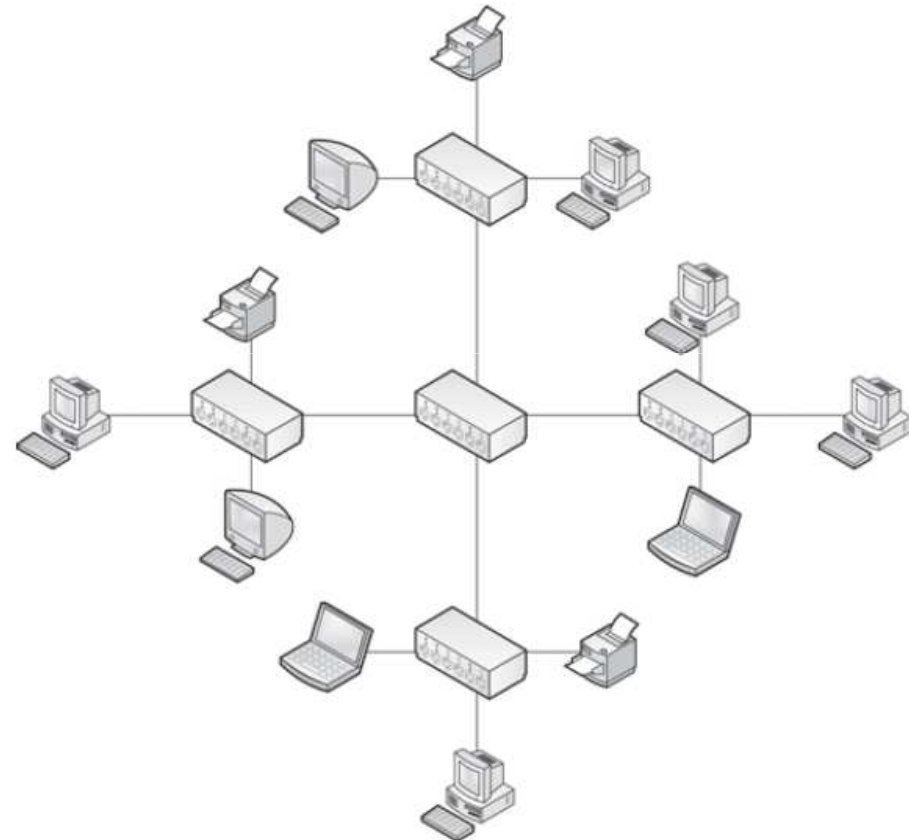


Topologia gwiazdy (ang. *star*) charakteryzuje się tym, że okablowanie sieciowe (skrętka) łączy elementy sieci w centralnym punkcie, którym jest koncentrator lub przełącznik

Sieć komputerowa



- topologię gwiazdy rozszerzonej



Topologia gwiazdy rozszerzonej jest oparta na topologii gwiazdy, w której gwiazdy połączone są między sobą za pomocą przełączników lub koncentratorów

Sieć komputerowa



Do zapewnienia transmisji danych między komputerami i innymi urządzeniami w sieci służą specjalne **urządzenia sieciowe** takie jak przełączniki (*switch*) i routery (*router*).

Komputery i połączone ze sobą w sieć korzystają z **protokołów**, które są zbiorami reguł, określających sposoby wzajemnej komunikacji.

Zadanie: *Wymień podstawowe protokoły komunikacji w sieci.*

Sieć komputerowa



Sieć domowa: co i jak połączyć

