

# Gestão de Direitos Autorais em Educação a Distância na Área de Computação

Dilermundo Piva Jr.<sup>1,2</sup>, Joni de Almeida Amorim<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Faculdades de Tecnologia do Estado de São Paulo e Universidade Virtual do Estado de São Paulo (UNIVESP) – São Paulo, SP, Brasil.

<sup>2</sup>Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas) – Campinas, SP, Brasil.

<sup>3</sup>Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) – Campinas, SP, Brasil.

PivaJr@gmail.com, Joni.Amorim@reitoria.unicamp.br

**Abstract.** *Increasingly, the use of multimedia both in face-to-face education and in distance education turns to be a reality. Both students and teachers benefit from the falling costs of hardware, from the increase in the bandwidth and from the easiness to share and reuse digital media. In this sense, it becomes essential to develop policies and strategies for the management of copyright. While focusing on the computing area, this study presents the essential elements to be considered. This research summarizes the practice of the authors while participants on different projects from public institutions. The projects demanded in-depth research on copyright and suggested relevant strategies.*

**Resumo.** *Cada vez mais, o uso de multimídia na educação presencial e na educação a distância passa a ser uma realidade. Alunos e professores se beneficiam da queda nos custos de hardware, do aumento da largura de banda e da facilidade de compartilhamento e reutilização de mídia digital. Nesse sentido, torna-se essencial desenvolver políticas e estratégias para a gestão dos direitos de autorais. Com foco na área de computação, este estudo apresenta os elementos essenciais a serem considerados. Esta pesquisa resume a prática dos autores enquanto participantes em diferentes projetos de instituições públicas. Os projetos exigiram investigação em profundidade sobre direitos autorais e sugeriram estratégias pertinentes.*

## 1. Introdução

A melhoria do processo de ensino e de aprendizagem em Computação passa tanto pela inovação curricular como pela incorporação de novas estratégias, meios e mídias ao contexto da Educação Superior. No momento atual, ao mesmo tempo em que se discutem as Diretrizes Curriculares (<http://formularios.mec.gov.br/consulta-diretrizes-curriculares>) dos cursos de Bacharelado em Ciência da Computação, Engenharia de Computação, Engenharia de Software e Sistemas de Informação, assim como dos cursos

de Licenciatura em Computação, também se discutem as inovações relativas à incorporação de multimídia à educação, seja a educação presencial face-a-face, seja a educação a distância amparada por tecnologias como a Internet.

Tal contexto tende a favorecer a produção em maior escala de multimídia, seja para o apoio à educação presencial, pelo seu enriquecimento, seja para a viabilização da educação a distância, pela potencialização do uso de recursos baseados em áudio e em vídeo, dentre outros. Este favorecimento é reflexo de uma característica da produção de multimídia: custos fixos altos e custos variáveis baixos. Em outras palavras, quanto maior a similaridade entre os cursos da área de Computação, maior o potencial de reutilização de produtos multimídia como áudios, vídeos, softwares com animações e simulações, jogos educacionais, imagens animadas e estáticas, textos e hipertextos, etc. Este potencial de reutilização se torna relevante no momento em que muitas instituições passam a compartilhar seus produtos multimídia entre si e/ou com todos aqueles ligados à rede mundial. Tal compartilhamento pode ocorrer, por exemplo, através de repositórios específicos onde os produtos podem ser encontrados e carregados (“download”) com relativa facilidade.

Neste cenário de uso crescente de multimídia em uma perspectiva de compartilhamento, torna-se fundamental a gestão de direitos autorais. Como é sabido, os produtos multimídia podem ter todos os direitos reservados ou, de maneira a potencializar o intercâmbio e a distribuição, podem ter apenas alguns direitos reservados. Assim sendo, uma organização pode tanto optar por ter todos os direitos reservados sobre seus produtos, o que lhe permitiria comercializá-los, como pode também incentivar os seus colaboradores a disponibilizar estes produtos com apenas alguns direitos reservados. Quando apenas alguns direitos estão reservados, pode ser possível, por exemplo, reutilizar e até mesmo modificar um determinado produto desde que certos direitos, como o de autoria original do produto, sejam preservados. Com isso, dentre outras possibilidades, um autor de um podcast de áudio ou vídeo poderia, por exemplo, disponibilizar todo o seu material na Internet exigindo somente que seu nome fosse mencionado como autor original deste material.

Tomando por base estas novas possibilidades que hoje surgem, inclusive com a produção crescente de material multimídia para a área de computação, este artigo pretende discutir a gestão de direitos autorais em educação a distância. Tal discussão é, certamente, de interesse não apenas aos contextos de produção em larga escala, como aqueles onde políticas públicas fomentam a produção com o financiamento de projetos de produção, mas também aos contextos de menor escala, onde mesmo um docente da Educação Superior pode optar por gerar material multimídia que seria publicado na Internet. Mesmo nos casos em que um docente não visa lucro com sua produção, há o interesse pela preservação de seu direito de autor, com citações ao seu trabalho tal qual ocorre com outras produções, como artigos para eventos ou capítulos para livros.

Em um certo sentido, tal discussão é análoga a uma outra discussão já bastante conhecida na área de computação, neste caso a que se refere ao desenvolvimento de software livre, muitas vezes gratuito, em contraposição ao software proprietário, quase sempre pago e com uso autorizado mediante licenças bastante restritivas. Ainda que a discussão apresentada neste texto não substitua uma consulta à legislação vigente, a qual é bastante detalhada, contemplando casos bastante específicos, pretende-se que este trabalho contribua enquanto referência preliminar a ser utilizada pelos autores de

materiais instrucionais. Os resultados aqui apresentados refletem as investigações realizadas pelos autores em sua prática na Educação Superior enquanto integrantes de projetos de pequeno e de grande porte em organizações como as Faculdades de Tecnologia do Estado de São Paulo, a Universidade Virtual do Estado de São Paulo (UNIVESP), a Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC) e a Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

## **2. Creative Commons e a Visão Contemporânea da Propriedade Intelectual**

A literatura (BRASIL, 2008) define diferentes conceitos hoje importantes, como o de Propriedade Intelectual, que seria um ramo do Direito que trata da propriedade dos bens imateriais ou incorpóreos resultantes da manifestação intelectual do ser humano, englobando: (1) Propriedade Industrial, (2) Direito Autoral e outros Direitos sobre bens imateriais de vários gêneros, tais como (3) Direitos Conexos e (4) Proteções Sui Generis. Por Propriedade Industrial se entende o conjunto de direitos que compreende as patentes de invenção e de modelo de utilidade, os registros de desenho industrial, as marcas e as indicações geográficas, bem como a repressão da concorrência desleal.

O Direito Autoral (BRASIL, 2008), por sua vez, considera as obras intelectuais, redutíveis à noção de artístico ou literário, assim como aquelas de caráter puramente científico, qualquer que seja seu modo de expressão. Alguns exemplos seriam (a) obras literárias, como livros, textos e poesias, (b) obras artísticas, como composições, fotografias e artes cinematográficas, (c) obras científicas, como projetos, cartas geográficas e programas de computador, (d) conferências, sermões e outras obras de mesma natureza e (e) adaptações, traduções e outras transformações de obras originais. Neste caso, a proteção está disciplinada na Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Ainda assim, no caso de programas de computador (software), a proteção está disciplinada na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998.

No caso de Direitos Conexos, busca-se proteger a pessoa jurídica ou física que contribui para tornar as obras autorais acessíveis ao público. No que se refere às Proteções Sui Generis, temos “híbridos jurídicos”, ou figuras jurídicas intermediárias entre a Propriedade Industrial e o Direito Autoral, resultado do surgimento de novas criações intelectuais, como topografia de circuitos integrados, cultivares vegetais e conhecimentos tradicionais associados aos recursos genéticos. A patente, enquanto título de propriedade temporário outorgado pelo Estado, é válida apenas nos países onde foi requerida.

A Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, que regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial, indica que pode ser patenteada a invenção que atenda aos requisitos de novidade, atividade inventiva e aplicação industrial. Deste modo, ficam excluídos, dentre outros, descobertas, teorias científicas e métodos matemáticos, assim como esquemas, planos, princípios ou métodos comerciais, contábeis, financeiros, educativos, publicitários, de sorteio e de fiscalização. Também se excluem as obras literárias, arquitetônicas, artísticas e científicas ou qualquer criação estética assim como programas de computador em si.

No caso específico de programas de computador, o código-fonte é protegido por direito autorial, não sendo patenteável; somente uma criação industrial que faça uso de programas de computador, como uma máquina, um processo ou um sistema, poderia vir

a ser patenteada. Internacionalmente, para o caso específico de software livre, merece destaque a iniciativa “Free Software Foundation” (FSF - <http://www.fsf.org/>), que pretende promover o desenvolvimento e o uso de software livre assim como pretende promover o desenvolvimento da documentação concernente.

A discussão acima deixa evidente a complexidade relativa à proteção da propriedade intelectual. No ambiente acadêmico, a temática da propriedade intelectual tem ganhado destaque por diferentes motivos, mas em especial pelo fato de hoje existirem iniciativas importantes focadas no livre acesso a diferentes obras, incluindo-se aí obras educacionais. Um exemplo é o da iniciativa internacional denominada “Creative Commons” (CC - <http://creativecommons.org/>), com licenças que permitem a autores de vários tipos de obras, como textos, imagens, áudios e vídeos, publicar suas obras na Internet por conta própria nos locais de sua preferência indicando quais direitos estão reservados. Os seis principais tipos de licença seriam: “Attribution”, que exige menção à obra original mas permite desde distribuição até a realização de alterações; “Attribution Share Alike”, que permite desde distribuição até a realização de alterações, desde que a nova criação seja licenciada nos mesmos termos; “Attribution No Derivatives”, que não permite alterações na obra mas permite redistribuição com fins comerciais ou não; “Attribution Non-Commercial”, que permite desde distribuição até alterações, mas com a restrição de que a nova obra seja não comercial; “Attribution Non-Commercial Share Alike”, que exige os mesmos termos nas licenças das novas obras, sendo o uso não comercial; e “Attribution Non-Commercial No Derivatives”, que seria o tipo de licença mais restritivo, pois não permite alterações ou uso comercial, permitindo somente a distribuição citando o autor. Um dos principais exemplos de organização que utiliza licenças CC seria o “Massachusetts Institute of Technology” (MIT - <http://web.mit.edu/>), com a iniciativa “MIT OpenCourseWare” (<http://ocw.mit.edu/>), com uso de licenças “Attribution”, “Noncommercial” e “Share Alike”. No Brasil, merecem destaque os portais governamentais, como o Banco Internacional de Objetos Educacionais do Ministério da Educação (<http://objetoseducacionais.mec.gov.br/>).

Também tem merecido grande destaque no meio acadêmico a discussão sobre inovação e sobre o registro da propriedade intelectual decorrente da inovação. A importância de tal discussão se reflete na legislação, como exemplifica a chamada Lei Paulista de Inovação (<http://www.al.sp.gov.br/legislacao/norma.do?id=98136>), ou Lei Complementar Nº 1049, de 19 de junho de 2008, a qual dispõe sobre medidas de incentivo à inovação tecnológica, à pesquisa científica e tecnológica, ao desenvolvimento tecnológico, à engenharia não-rotineira e à extensão tecnológica em ambiente produtivo, no Estado de São Paulo, e dá outras providências correlatas. Tal Lei passa a permitir, por exemplo, a atuação de pesquisadores do setor público nos setores da produção, inclusive com a prestação de consultoria técnico-científica.

Seja como for, da mesma forma que hoje se percebe um interesse crescente das Instituições de Ensino Superior no que se refere à proteção de sua Propriedade Intelectual, inclusive através de patenteamento e de proteção de programas de computador no contexto de colaborações Universidade X Empresa, deve existir reciprocidade, com as Faculdades e Institutos respeitando a Propriedade Intelectual relativa a livros, a filmes, etc. Deste modo, o uso não autorizado de cópias de produtos multimídia, ou mesmo de simples trechos de textos de livros, deve ser desincentivada. Assim sendo, é de se esperar que o controle da Propriedade Intelectual passe a ter

importância crescente no meio acadêmico conforme se desenvolve a chamada Sociedade da Informação.

### **3. DRM e Multimídia**

Segundo Paranaguá e Branco (2009), apenas no século XVI começaram a ser atribuídas licenças aos livreiros para que publicassem determinados livros. Em 1710, foi publicado o notório Estatuto da Rainha Ana, que concedia aos editores o direito a cópia de determinada obra pelo período de 21 anos. Segundo Paranaguá e Branco (2009), “... somente em 1886 é que surgiram as primeiras diretrizes para a regulação ampla dos direitos autorais.” No Brasil, segundo Manso (1987), a primeira disposição legal data de 1827. A Lei 9.610, de 1998, “regula os direitos autorais, entendendo-se sob esta denominação os direitos de autor e os que lhes são conexos”, sendo uma das principais referências atualmente, ainda que também seja relevante considerar em certos casos as especificidades das legislações sobre marcas, sobre software etc.

No que se refere ao direito autoral, cabe notar que a gestão de direitos é uma área vasta que hoje inclui aspectos afins aos meios digitais. Moskowitz (2006), ao tratar especificamente de gestão de direitos digitais, salienta a diferença entre as propriedades mais tradicionais, como imóveis e bens físicos, e as propriedades intelectuais, as quais se referem a itens que de modo geral podem ser compartilhadas com facilidade, gerando problemas hoje já comuns, como a pirataria de produtos digitais, destacando-se neste caso músicas e filmes.

Por diferentes razões, discussões sobre “Digital Rights Management” (DRM), ou Gestão de Direitos Digitais, demandam considerações sobre o contexto no qual uma obra é produzida ou distribuída. De modo geral, os criadores de uma obra a produzem com o intuito de comercialização, fato que leva à cobrança de direitos de cópia. Nos casos em que não se visa o lucro com a obra, de modo geral se pretende que a distribuição da mesma cite seu autor original. Independentemente da existência de intuito comercial, a legislação prevê direitos para o autor de um trabalho original, inclusive pelo fato de ser necessário algum controle sobre a criação de trabalhos derivados com base em um determinado trabalho original.

Com o advento da Internet, surgem a cada dia diferentes serviços de compartilhamento de arquivos que tornam cada vez mais complexo o controle do direito autoral, fato que tem levado ao desenvolvimento de tecnologias específicas que permitam rastrear a autoria de obras através de soluções como marcas d'água digitais. Ainda assim, o conceito internacionalmente disseminado de “fair use”, ou uso aceitável, gera desafios adicionais, dado que muitas vezes não é evidente o que poderia ser visto como uso aceitável. Para tanto, Moskowitz (2006) indica que são quatro os fatores principais a serem considerados para se determinar se uma determinada utilização de uma obra seria ou não aceitável: (1) o propósito da utilização, o que inclui diferenciar o uso comercial do uso educacional em contextos específicos; (2) a natureza do trabalho original; (3) a proporção, ou porcentagem, do trabalho original que se utilizará; e (4) o efeito da utilização de um trabalho original relativamente ao mercado potencial para tal trabalho, o qual seria copiado totalmente ou parcialmente.

Moskowitz (2006) salienta que a determinação do que seria uso aceitável é algo tão dependente do contexto que simplesmente citar os autores originais de uma obra não

seria suficiente, sendo indicado que em cada caso específico fossem pedidas autorizações aos detentores dos direitos. Tal perspectiva trás diferentes restrições a projetos envolvendo a produção e/ou a utilização de multimídia dado que a produção de novos produtos que não sejam 100% originais demandaria autorizações para o uso de cada obra citada ou adaptada enquanto a utilização de produtos multimídia existentes demandaria autorizações para reprodução. Também no que se refere a multimídia, Moskowitz (2006) ressalta que considerações sobre a segurança devem ter em mente certos aspectos: (1) multimídia é compressível e facilmente transferível; (2) a digitalização de material em formato analógico é cada vez mais rápida e barata; e (3) a manufatura de material digital tem se tornado mais barata, aumentando as margens de lucro das organizações, mas ao mesmo tempo também permite que não detentores dos direitos copiem de maneira descontrolada, o que pode diminuir as margens de lucro. Tal autor sugere que a maioria dos setores econômicos deve sofrer algum efeito das mudanças relativamente à convergência da base tecnológica para a digital, visto que cada vez mais não apenas músicas e filmes, mas também livros, artigos e todo tipo de materiais passam a ser disponibilizados em formato eletrônico através de redes como a Internet.

#### **4. Uma Breve Orientação para Autores de Conteúdos EaD**

As obras intelectuais são aquelas criadas pelo ser humano e expressas ou publicadas por um determinado meio de comunicação a fim de que sejam conhecidas. Ainda assim, pretende-se algum controle relativamente ao acesso a tais obras, em especial no caso da existência de lucro potencial. A Lei de Direitos Autorais, ou Lei n. 9.610 de 19 de fevereiro de 1998, relaciona os tipos de obras intelectuais protegidas pelo direito autoral, sendo importante ressaltar que as mesmas são tão somente exemplificativas, não se limitando a elas. Assim, segundo Gandelman (2004), são elas texto, conferências, obras dramáticas, obras coreográficas, obras audiovisuais, obras fotográficas, desenhos, pinturas, gravuras, ilustrações, mapas, obras plásticas, traduções com criação intelectual nova, programas de computador, coletâneas, dicionários, dentre outras obras possíveis. Uma vez que sabemos quais são as obras protegidas, cabe ressaltarmos quais são os cuidados necessários que os autores de conteúdos digitais e/ou instrucionais devem tomar no seu trabalho. Cabe registrar que os programas de computadores estão protegidos na lei n. 9.609 de 19/02/1998 (artigo 2º).

Com o objetivo de orientar os autores de conteúdos digitais e/ou autorais, principalmente para a EaD na área de Computação, a seguir são sugeridas algumas ações e cuidados que os autores devem tomar no decorrer do desenvolvimento de seus trabalhos. São sugeridas situações ideais, aceitáveis e aquelas em que uma autorização se faz imprescindível.

De início, temos a situação “ideal”, relativa a domínio público e afins. No trabalho de desenvolvimento de conteúdos EaD, o ideal é utilizar obras de terceiros que sejam distribuídas sobre licenças CC (Creative Commons – <http://www.creativecommons.org.br/>) ou que já estejam em Domínio Público. Para o caso de fotos, por exemplo, existem portais como o Flickr (<http://www.flickr.com/creativecommons/>), onde existem mais de 20 milhões de fotos disponíveis para reprodução ou mesmo para a criação de obras derivadas. Exemplos adicionais de portais que utilizam licenças CC podem ser encontrados acessando

diretórios de livre acesso na Internet como o que é mantido pela organização responsável pela elaboração dos padrões das licenças Creative Commons ([http://wiki.creativecommons.org/Content\\_Directories](http://wiki.creativecommons.org/Content_Directories)).

No Brasil, o principal portal com material de livre utilização é o Portal Domínio Público (<http://www.dominiopublico.gov.br/>). Também são de domínio público obras cuja última versão é muito antiga e/ou, cujos autores já faleceram faz mais de 70 anos. A seguir, são apresentados alguns exemplos para um melhor entendimento desta problemática:

- Exemplo 1: uma partitura de Mozart já se tornou de domínio público, mas uma interpretação recente por uma orquestra não é de domínio público.
- Exemplo 2: uma poesia de Fernando Pessoa já se tornou de domínio público, mas uma recitação recente por um ator em um filme não é de domínio público.
- Exemplo 3: uma escultura grega em um museu pode ser fotografada livremente, mas se um fotógrafo ainda vivo tiver tirado uma foto de tal escultura, ninguém pode reutilizar ou alterar tal foto sem a autorização do referido fotógrafo.

Assim, para os casos de material sob domínio público ou sob licença CC, quase sempre basta citar a fonte de onde a obra foi obtida, porém respeitando-se restrições eventualmente indicadas. Para os demais casos, uma análise mais cuidadosa deve ser feita antes que a obra seja utilizada parcialmente ou totalmente, como se discute a seguir.

Em segundo lugar, temos a situação “aceitável”, relativa às partes de obras. A legislação brasileira ainda não está atualizada a ponto de considerar todos os casos possíveis, em especial no que se refere a direitos morais, autorais, patrimoniais e de distribuição via Internet. Assim, os advogados costumam trabalhar com analogias quando os casos não estão previstos em Lei. No caso dos materiais didáticos produzidos em múltiplas mídias, como software, hipertextos ou vídeos, quase sempre podem ser vistos como materiais educacionais destinados ao trabalho acadêmico e sem fins lucrativos. Nestes casos, a lei permite o uso de partes de obras de terceiros, desde que tal uso não gere prejuízos aos detentores dos direitos morais, autorais, patrimoniais e de distribuição.

Seja qual for o caso, deve ser citada a fonte de onde a obra foi retirada, citando o autor da obra, o ano de publicação da obra, etc. No Brasil, sugere-se o uso das normas ABNT (<http://www.abnt.org.br/>) mesmo nos casos em que o material seja obtido na Internet, neste caso citando-se em especial o endereço de onde se tirou o material e a data do acesso a esse material. Para fazer uso de partes de obras de terceiros sem pedir autorização, sugere-se usar o mínimo possível, tal como 10 segundos de um filme ou 10 segundos de uma música. Exemplos:

- Exemplo 4: um produto multimídia pode citar um pequeno trecho de um filme, de até 10 segundos, desde que se cite a fonte e de que não seja possível identificar quais são os atores; se o ator puder ser identificado visualmente, e estiver vivo, é preciso pedir autorização ao menos para o ator.
- Exemplo 5: um produto pode citar um pequeno trecho de uma letra de música, de até 10 segundos, desde que se cite a fonte e o autor da música.

No caso de textos, tem-se maior liberdade desde que nunca se use uma obra completa sem pedir autorização, evidenciando-se claramente na citação qual é o autor original da obra e explicando-se qual é o trecho exato que foi copiado. Exemplos:

- Exemplo 6: se uma poesia aparece publicada na Internet, é aceitável utilizar um pequeno trecho desde que se cite a fonte e a data do acesso a tal fonte.
- Exemplo 7: se um livro apresenta textos de interesse, a citação de uma parte dentro do produto multimídia é aceitável desde que seja citada a fonte.

Para os casos em que se queira fazer uso de uma grande parte de uma obra, ou mesmo da obra completa, é necessário pedir autorização, como se descreve a seguir.

Em terceiro lugar, temos a situação que “demanda” autorização, relativa ao uso de obras completas. O grande problema se refere ao uso de obras completas, pois neste caso é necessário pedir autorização aos detentores dos direitos. São exemplos de obras completas: (a) texto completo de uma poesia; (b) áudio ou vídeo com a recitação do texto completo de uma poesia; (c) texto completo de uma música; (d) áudio ou vídeo com o som relativo ao texto completo de uma música; (e) textos de um modo geral, mesmo que tenham sido publicados na internet; (f) capas de revistas, de livros ou de jornais; (g) tirinhas de histórias em quadrinhos, mesmo que com apenas um quadro; (h) fotografia, desenho, representação esquemática ou diagrama; (i) logotipos indicando visualmente as marcas de produtos e afins; e (j) peça publicitária que comparece como propaganda em uma revista, livro ou jornal.

Em todos os casos de obras completas de terceiros que não estejam em domínio público, é necessário pedir autorização tanto para uso no produto multimídia específico, quanto para sua posterior distribuição em meios como Internet, TV, CDs, DVDs, etc.

Aconselha-se que seja evitada a citação direta de nome de pessoas envolvidas em casos polêmicos ou situações desfavoráveis à sua imagem. Para tanto, pode-se citar a história, mas sem mencionar diretamente o nome de pessoas ou organizações envolvidas, evitando-se também a apresentação de imagens de pessoas vivas sem que essas autorizem. No caso de tirinhas de histórias em quadrinhos, a eventual solução é a de que a mesma seja refeita, utilizando softwares ou portais específicos como, por exemplo, o Stripgenerator (<http://stripgenerator.com/strip/create/>), para que a história original sirva tão somente de base para a criação de uma nova tirinha.

Na sua quase totalidade, projetos no âmbito público não contam com recursos para pagamento por autorizações para uso de obras de terceiros e/ou para a reutilização com vistas à criação de obras derivadas. Nestes casos, se os detentores do direito demandarem qualquer forma de pagamento, deve ser feita a opção pela não utilização da obra no produto multimídia em concepção, em especial caso tal produto vá ser distribuído digitalmente.

Uma observação importante se refere aos atalhos (“hyperlinks”) para portais, páginas, “frames” específicos e arquivos. De maneira geral, deve-se buscar citar os portais ou, no máximo, páginas de portais onde estejam “frames” ou arquivos de interesse. Com isso, fica evidente ao usuário quais são os autores e/ou qual é a organização que realiza a distribuição do material de interesse. Ou seja, o ideal é colocar uma URL que leve o usuário de maneira explícita ao sítio onde oficialmente ocorre a distribuição da obra, como a página ou o portal. Com isso, um recurso sugerido é o da



abertura de janelas separadas com materiais de terceiros, mostrando a página ou o portal, mas não um “frame” específico ou um arquivo separado onde não se percebe qual o sítio de distribuição oficial.

## **5. Considerações Finais e Trabalhos Futuros**

Os projetos de produção de produtos digitais/educacionais para EaD, na área de Computação, por suas especificidades, demandam a definição de uma política específica de propriedade intelectual que esteja em conformidade com as demais políticas da instituição educacional em questão.

No caso dos projetos de produção de multimídia, os principais cuidados a serem observados tendem a se referir à coleta de autorizações para uso de obras de terceiros antes da produção de produtos que façam uso de materiais com direitos reservados assim como à coleta das cessões de direitos autorais, patrimoniais e de distribuição dos integrantes das equipes de produção. Ou seja: é preciso ter autorizações para usar obras de terceiros e é preciso que aqueles envolvidos na produção de multimídia doem os direitos dos produtos que criaram à organização onde trabalham. Já no caso dos projetos envolvendo o uso de produtos multimídia, como por exemplo cursos a distância e cursos presenciais enriquecidos com uso de multimídia, o cuidado fundamental tende a se referir a conseguir as autorizações para tal uso, quando os direitos são reservados, ou a armazenar apropriadamente as informações que certificam que uma obra pode ser utilizada livremente, quando os direitos não estão necessariamente reservados.

Assim sendo, as considerações sobre propriedade intelectual devem comparecer desde as fases iniciais de cada projeto, com reflexos diretos na definição dos requisitos dos produtos multimídia a serem produzidos e no gerenciamento dos custos afins à produção e/ou à utilização. Pesquisas recentes (AMORIM e MISKULIN, 2010) indicam que seis ações fundamentais são necessárias na maioria dos contextos: (1) planejar a gestão da propriedade intelectual, (2) definir a política de propriedade intelectual, (3) identificar as autorizações necessárias, (4) adquirir as autorizações e/ou licenças de uso, (5) coletar os termos de cessão dos recursos humanos envolvidos na produção e (6) arquivar a documentação.

Com base na argumentação apresentada, este texto pretendeu contribuir para a discussão em torno do tema propriedade intelectual na perspectiva da produção e da utilização de produtos multimídia em educação a distância na área de computação, podendo ser extensível, com algumas adaptações, a outras áreas do saber. Percebe-se pela argumentação apresentada que se trata de um tema amplo e complexo que por certo demanda constante consulta à legislação vigente, a qual tende a ser atualizada com alguma frequência com base na evolução tecnológica da sociedade.

Estabelecidas as estratégias e as políticas de direitos autorais de uma instituição educacional, surge uma questão adicional: Como selecionar produtos multimídia apropriados ao contexto da educação a distância na área de computação?

Por certo, uma tendência é a de que se prefiram produtos já disponíveis na rede mundial, preferencialmente em repositórios onde se permita tanto o uso como a distribuição. Opcionalmente, pode-se verificar que seria de interesse produzir novos produtos reutilizando partes de produtos existentes. Dessa maneira, a questão acima pode ser respondida com base em vários critérios, sendo um deles a existência ou não

de autorizações para reutilização de material de terceiros. Um outro critério se refere ao design instrucional de um determinado curso, já que certos tipos de produto, como áudio, podem ser mais adequados ao ensino de um tema do que outros, como vídeos ou simulações. Um critério adicional se refere ao grau de abstração envolvido, dado que vídeos e simulações, por exemplo, são menos abstratos que áudios e hipertextos.

De maneira geral, pesquisas recentes (AMORIM et al., 2011) indicam que materiais menos abstratos devem ser preferidos em um momento inicial no qual os alunos ainda não adquiriram uma familiaridade mínima com o conteúdo de interesse.

Na perspectiva de que a seleção de produtos mais apropriados a um certo contexto representa um problema relevante, pesquisas futuras poderão envolver o estabelecimento de critérios para a tomada de decisão relativamente à seleção de um produto em detrimento de outro, em especial caso se assuma que em breve inúmeros repositórios na Web oferecerão material de qualidade a um custo baixo ou nulo.

Dada a importância de que a temática da propriedade intelectual seja tratada em disciplinas de cursos de graduação e de pós-graduação da área de Computação, investigações adicionais poderão envolver a apresentação de uma proposta de como incorporar esta discussão ao contexto dos cursos. Em paralelo, seria importante buscar identificar como as instituições de ensino têm tratado o tema atualmente. Tal abordagem pode vir a permitir a apresentação de conselhos e/ou de orientações ainda mais gerais que as discutidas neste texto, com a consideração de aspectos relevantes tanto para os professores como para os alunos, seja no ensino presencial seja no ensino a distância.

## **Referências Bibliográficas**

- AMORIM, J. A.; MISKULIN, M. S. (2010). **Multimedia Engineering: Methodological Contributions to Digital Content Production and Use in Education**. In: Anais do XXI SBIE: CTD-IE. João Pessoa - PB.
- AMORIM, J. A.; REGO, I. M. S.; DE SIQUEIRA, J. M.; GIMENO, A. (2011). **Defining the design parameters of a teacher training course on the incorporation of ICT into teaching practices**. WCES'2011. Elsevier. Istanbul, Turkey.
- BRASIL. (2008). **Guia de Depósito de Patentes**. Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior. Instituto Nacional da Propriedade Industrial - INPI. DIRPA. Disponível em < <http://www.inpi.gov.br/> >. Acesso em: 10 set. 2009.
- GANDELMAN, H. (2004). **O que você precisa saber sobre direitos autorais**. Rio de Janeiro:Ed. Senac Nacional.
- LIMA, J. A. A. (2006). **Curso de Propriedade Intelectual para Designers**. João Pessoa: Ed. Novas Idéias.
- MANSO, E. J. V. (1987). **O que é direito autoral**. São Paulo: Brasiliense.
- MOSKOWITZ, S. (2006). Introduction - Digital Rights Management. In: Zeng, W. & Yu, H. & Lin, C. (Editors). **Multimedia Security Technologies for Digital Rights Management**. Academic Press.
- PARANAGUÁ, P.; BRANCO, S. (2009). **Direitos Autorais**. Rio de Janeiro: Ed. FGV.