

Project IDCAP: Improve Digital Competence in Adult People

Project Number: 2018-1-PL01-KA204-051003



Skaitmeninio turinio integravimas ir tobulinimas





1.Įvadas.....	3
2.Skaitmeninio turinio kūrimas.....	4
2.1.Nuotraukų ir failų kūrimas ir redagavimas.....	4
2.2.Vaizdo failų kūrimas ir redagavimas.....	5
3.Turinio integracija ir apdorojimas.....	10
4. Autorių teisių ir licencijų laikymasis.....	12
5.Programavimas	16
6.Santrauka.....	19
Bibliografija.....	19



1. Įvadas

Šis modulis suteikia jums žinių apie nuotraukų ir vaizdo įrašų redagavimą, prieinamas šio proceso priemonės. Taip pat paaiškinama, kas yra teksto redagavimas ir kaip tai padaryti. Galiausiai modulis suteikia galimybę gauti informaciją apie autorių teisių ir licencijų laikymąsi bei programavimo procesą.

Skaitmeninės kompetencijos apima užtikrintą, kritišką ir atsakingą skaitmeninių technologijų naudojimą ir domėjimąsi jomis mokymuisi, darbui ir dalyvavimui visuomenės gyvenime. Tai apima galimybę naudoti informaciją ir duomenis, bendravimą ir bendradarbiavimą, žiniasklaidos priemonių naudojimo raštingumą, skaitmeninio turinio kūrimą (įskaitant programavimą), saugumą (įskaitant skaitmeninį komfortą ir su kibernetiniu saugumu susijusias kompetencijas), intelektinės nuosavybės problemas, problemų sprendimą ir kritinį mąstymą.

Žmonės turėtų suprasti, kad skaitmeninės technologijos gali padėti bendrauti, kurti ir skatinti naujoves, ir žinoti apie su jomis susijusias galimybes, apribojimus, padarinius ir grėsmes. Jie turėtų suprasti bendruosius principus, mechanizmus ir logiką, kuriais grindžiamos besivystančios informacinės technologijos, žinoti pagrindines funkcijas ir naudotis įvairiais prietaisais, programine įranga ir tinklais. Vartotojai turėtų parodyti kritinį požiūrį į skaitmeniniu būdu pateikiamos informacijos ir duomenų tikslumą, patikimumą ir poveikį bei būti susipažinę su teisiniais ir etiniais principais, susijusiais su skaitmeninių technologijų naudojimu.

Turėsime galimybę naudotis skaitmeninėmis technologijomis, palaikydami aktyvų pilietiškumą ir socialinę įtrauktį, bendradarbiavimą su kitais žmonėmis ir kūrybingumą siekiant asmeninių, socialinių ir verslo tikslų. Galėsime

taikyti, pasiekti, filtruoti, vertinti, kurti, programuoti ir dalytis skaitmeniniu turiniu. Vatrotojai turėtų sugebėti valdyti ir apsaugoti skaitmeninę

informaciją, turinį, duomenis ir tapatybes, taip pat atpažinti ir efektyviai naudoti programinę įrangą, įrenginius, dirbtinį intelektą ar robotus.

Norint valdyti skaitmenines technologijas ir turinį, reikalingas reflektyvus ir kritiškas, tačiau kupinas smalsumo, atviras ir perspektyvus požiūris į jų plėtrą. Tai taip pat reikalauja etiško, saugaus ir atsakingo požiūrio į šių priemonių naudojimą.

2. Skaitmeninio turinio kūrimas

2.1 Nuotraukų ir failų kūrimas ir redagavimas

Skaitmeninės fotografijos populiarumas prisidėjo kuriant programas, kurios padeda pagerinti mūsų nuotraukų kokybę. Susipažinimas su net paprasčiausiomis jų funkcijomis ir pagrindinių kompiuterinės grafikos žinių įgijimas gali labai praturtinti mūsų vaizdų pasaulį.

Kiekviena mūsų padaryta nuotrauka išsaugoma naudojant pikselius, t.y., mažus, vienspalvius kvadratėlius - šio tipo vaizdas vadinamas rastriniu atvaizdu. Populiariausi rastrinių vaizdų formatai yra JPEG, GIF ir PNG. Pikselių skaičius kiekvienoje nuotraukos pusėje lemia nuotraukos dydį. Nuotraukoje gali būti pvz. 1500x2000 pikselių, tai reiškia, kad jo trumpąją pusę sudaro 1500, o ilgąją - 2000 pikselių

Tai neperduoda tiesiogiai vaizdo dydžio centimetrais. Kuo didesnę nuotrauką norime spausdinti, tuo daugiau turime padidinti kiekvieną pikselį. Tam tikru metu jie gali būti matomi, o vaizdas praras kokybę ir ryškumą. Todėl turime atsiminti apie tinkamą vaizdo skiriamąją gebą, kuri išreiškiama naudojant ppi vienetą (pikseliai colyje), nurodant pikselių skaičių viename vaizdo ilgio colyje

(1 colis yra 2,54 cm). Kad nuotrauka būtų geros kokybės, kiekviename colyje turi būti ne mažiau kaip 300 pikselių.

Redaguojant nuotraukas grafikos programose, keičiasi spalvos ir taškų skaičius. Kad nuotrauka užimtų mažiau vietos diske, galime sumažinti jos dydį - tai yra, sumažinti pikselių skaičių kiekvienoje pusėje. Šios operacijos

metu įsitikinkite, kad nuotrauka turi gerą skiriamąją gebą. Jei jums nepatinka nuotraukos kompozicija, galime ją apkarpyti, t.y. sumažinti.

Nuotraukos grožiui įtakos turi ne tik kompozicija, bet ir spalvos. Norėdami patobulinti, galime pašviesinti ar patamsinti vaizdą, taip pat pakeisti jo kontrastą (t.y. skirtumą tarp šviesių ir tamsių atspalvių). Daugelis programų turi automatinio spalvų sodrinimo galimybę, kurios dėka spalvos tampa ryškesnės. Tai pat turi paruoštus perdangus ir filtrus, kurių dėka gauname įvairius efektus - senų, nespalvotų nuotraukų su neryškiais kraštais ar su nudažyto vaizdo imitacija. Yra daugybė internetinių programų, kurios leidžia nuotraukas lengvai paversti juokingais komiksais, memomis ar koliažais. Nuotraukų redagavimas gali būti įdomūs, dėl malonių akimirų prisiminimų.

2.2 Vaizdo failo kūrimas ir redagavimas

Šiuolaikinė komunikacija daugiausia dėmesio skyria regėjimo jausmui. Mes gyvename tokia amžiuje, kai galimybė greitai pateikti informaciją yra neįkainojama, o vaizdo įrašas yra viena iš šios padėties varomųjų jėgų ir galinga rinkodaros priemonė. Geras filmas sužadina emocijas, lavina vaizduotę ir daro įtaką žmonėms. Judantis vaizdas stimuliuoja smegenis, todėl tokiu būdu perduodamą turinį lengviau atsiminti. Svarbu tai, kad mes patys galime juos sukurti. Vienintelė riba yra jūsų vaizduotė. Nes kai kalbame apie vaizdo medžiagos pateikimą, apdorojimą rinkoje, turime daugybę įvairių programų, kuriomis galime naudotis tiek iš kompiuterio, tiek iš planšetinio kompiuterio ar išmaniojo telefono.



Žinoma, negalime pamiršti, kad pats vaizdo įrašas yra tik turinio nešėjas. Jei įdėsite jį į savo kanalus, iš anksto negarantuosite sėkmės. Nepaisant to, tai sudaro pagrindą vaizdo rinkodaros veiklai, kuri per pastaruosius kelerius

metus pateko į populiariausių komunikacijos tendencijų kanoną. Nieko nestebina YouTube buvimo populiariausių interneto paieškos sistemų priešakyje. Ši visame pasaulyje garsi filmų bendro naudojimo svetainė šiuo

metu yra antroje vietoje, iškart po Google. Ateinančiais metais šiuo klausimu daug kas pasikeis. Cisco duomenimis, iki 2017 m. vaizdo įrašas sudarys 69% viso vartotojų interneto srauto. Tai gana įdomi statistika. Taip pat pastebimas Amerikos konsultacijų bendrovės Forrester palyginimas, pagal kurią vienos minutės vaizdo medžiaga verta 1,8 milijono žodžių. Ši suma užima apie 3 600 puslapių teksto. Pateikta statistika gana gerai parodo filmo stiprumą. Tai patvirtina 2014 m. DemandMetric ir VidYard atliktos ataskaitos duomenys. Jų dėka mes žinome, kad beveik 70% rinkodaros specialistų naudoja vaizdo įrašus kaip neatsiejamą komunikacijos strategijos dalį. Savo ruožtu net 82% šios grupės atstovų mano, kad dėl šios komunikacijos formos jiems pavyko pasiekti sėkmę. Be abejo, prie šios situacijos prisidėjo ne tik YouTube era, bet ir kitos socialinių tinklų svetainės, kuriose pagrindinis dėmesys skiriamas vaizdo įrašų vartojimui ar laipsniškam mobiliosios srities plėtojimui.

YouTube dėka vaizdo įrašai įgijo populiarumą, o vaizdo rinkodara įgavo naują veidą. Tačiau platus išmaniųjų telefonų ir planšetinių kompiuterių buvimas filmų kūrėjams suteikė naujų galimybių. Kiekvieną dieną įvairių tipų socialinių tinklų svetainės užplūsta visa krūva mėgėjų, dažniausiai trumpų, vaizdo įrašų, užkariaujančių interneto vartotojų širdis. Dėl šios priežasties vaizdo įrašų turinys kaip įrankis suteikia nuostabias galimybes pasirodyti internete, net nereikia mokytis šioje srityje. Mes patys galime sukurti aiškia, įskaitomą, trumpą žinutę, pritaikytą dabartiniam informacijos vartojimo modeliui.



Vos prieš kelerius metus vaizdo įrašas buvo rezervuotas dideliems prekių ženklams, turintiems konkretų biudžetą. Vietos paruošimas buvo ir yra brangus dalykas. Jums vis tiek reikia daug pinigų, kad galėtumėte paruošti produktą į mokamą laikmeną. Tobulėjant technologijoms, buvo plačiai

paplitusi prieiga prie vaizdo įrašams kurti reikalingos įrangos. O tarp formų pradėjo dominuoti trumpi vaizdo įrašai ir jie ilgai pirmaus.

Šiuo atveju ypač veiksmingi yra mėgėjų produkciją imituojantys filmai, kurie ne tik gali paveikia pardavimus, bet ir prisideda kuriant teigiamą įmonės įvaizdį. Dėl šios priežasties tiek mažos įmonės, tiek dideli koncernai turi platų spektrą galimybių kurdami vaizdo medžiagą. Ir šiuo atžvilgiu svarbiausia yra idėja ir istorija, kurią norime pateikti.

Atsižvelgiant į kontekstą, yra keli pasiteisinę formatai, kurie gali sudominti vartotojus. Produktų pristatymai (aiškinamasis vaizdo įrašas), visų rūšių vadovėliai ir mokymo priemonės (vaizdo įrašų mokymo priemonės), atsiliepimai, interviu, vaizdo įrašų tinklaraščiai ar animacijos - tai tik keletas pavyzdžių. Tačiau formos pasirinkimas negali būti atsitiktinis ir turi atitikti įmonės, pramonės, kurioje įmonė veikia, specifiką ar net santykius su klientais. Nepaisant to, yra daug ką parodyti. Vaizduotė yra didžiausias apribojimas, o ne biudžetas ar įranga, reikalinga filmui sukurti.

Nereikia jokių profesionalų naudojamų programų paprastiems vaizdo įrašams apdoroti. Mes galime sėkmingai naudoti nemokamą programinę įrangą. Šia prasme „nemokamas“ dar nereiškia blogiau, nes tarp rinkoje esančių vaizdo redagavimo įrankių yra ir programų reiklams kūrėjams. Sąrašas tęsiasi.

Verta naudoti patikrintus sprendimus. Apple produktų gerbėjai gali pasirinkti iMovie, kuri apima daug labai gerų ir intuityvių vaizdo apdorojimo funkcijų. Pridėkite paruoštų filmų šablonų, įvairių žanrų priekabų, paverskite spalvas, stabilizuokite vaizdą, pagerinkite garso kokybę, pasirinkite perėjimų tipą ar pridėkite antraštes - tai tik keletas redagavimo parinkčių. Programos taikymo sprendimai iPad ar iPhone versijose yra tobuli, kai sąsajoje rodoma patarimų



sistema veikia nepriekaištingai, todėl reikia sprendimų, reikalingų surinkti paprastą filmą. Redagavę medžiagą, galime lengvai ją patalpinti į pasirinktas socialinių tinklų svetaines. Programa veikia tik Apple ekosistemoje, kuri, deja, turi būti laikoma gana ribotu dalyku.

Kita vertus, Microsoft pasirinko pavyzdinį produktą - Windows Movie Maker, kurį nemokamai galite atsisiųsti į savo kompiuterį, jei turite Windows. Programa yra gana paprasta naudoti. Leidžia vartotojams derinti vaizdo įrašą, vaizdą ir garsą naudojant vilkimą, panašiai kaip iMovie. Jis turi visas būtinas redagavimui būtinas funkcijas. Pridėti efektus labai lengva, kaip ir vaizdo įrašą apkarpyti. Gatavą produktą galima lengvai įkelti į įvairias svetaines, tokias kaip YouTube ir Facebook. Apribojimai yra kai kurių vaizdo formatų palaikymo stoka. Tačiau naudojant keitiklį problema turėtų būti išspręsta per kelias minutes. Pavyzdžiui, gerai veikia Movavi Video Converter - vaizdo konvertavimo programa, palaikanti visus failų formatus. Geras Windows Movie Make“ papildymas taip pat yra Wax 2.0 - įrankis, naudojamas ne tik vaizdo įrašų redagavimui, bet ir norint sukurti specialius 2D ir 3D efektus.

Windows Movie Maker alternatyva gali būti Ezvid, nemokama programa, skirta vaizdo įrašams redaguoti ir skaidrių demonstracijai kurti kompiuteryje. Įrankį lengva naudoti. Meniu yra intuityvus ir minimalistinis, o tai labai palengvina naršymą programoje.

Kita vertus, You Tube redaktorius labai gerai veikia apdorojant internetinius vaizdo įrašus. Norint naudotis ja, yra tik viena sąlyga: įrankis prieinamas tik tiems vartotojams, kurie turi Gmail paskyrą. Programoje galite pridėti specifinius efektus, muziką, subtitrus ar net remiksuoti vaizdo medžiagą į filmus - naudodamiesi funkcija, pagrįsta Creative Commons licencija.

WeVideo yra dar vienas internetinių filmų redagavimo įrankis, kuris labai gerai veikia kuriant trumpus filmus. Registracija į nemokamą sąskaitą neužtrunka. Dėl šios priežasties gauname vietą debesyje, kurioje yra 5 GB

vaizdo medžiagos, 5 minutes galima naudoti vaizdo įrašams per mėnesį, prieigą prie 50 licencijuotos garso medžiagos ir galimybę skelbti vaizdus dar aštuoniuose socialiniuose tinkluose, įskaitant YouTube ar Facebook.

Pakuotėje yra gana gera vaizdo įrašų medžiagos - 20 temų, įvairių tipų vaizdo efektų, perėjimų, tipografijos ir garso takelių - redagavimo galimybių paletė. Mes taip pat galime laikyti paruoštą produktą internete WeVideo. Įrankis taip pat prieinamas kaip programa mobiliems įrenginiams.

Tarp montažo programų negalima praleisti Magisto, kuri dėl automatizavimo ir supaprastinto naudojimo iki ribos filmų montavimą daro labai trumpą. Tiesiog pasirinkite vaizdo medžiagą, o programa automatiškai sukompnuos ją į sensacingai atrodantį filmą. Belieka tik pasirinkti stilių, pagal kurį turi būti surinkti atskiri failai, ir pritaikyti garso takelį. Vartotojas pasirenka tik filmo turinį, o programa yra atsakinga už vaizdo redagavimą, stabilizavimą ir praturtinimą įvairiais efektais, filtrais ir perėjimais. Magisto yra skirtas tik iOS ir Android vartotojams.

Tačiau Windows Phone gerbėjai neturi pagrindo skųstis, nes gavo labai gerai veikiančią programą Movie Creator, kuri sukuria klipus ne tik iš vaizdo įrašų, bet ir iš nuotraukų. Microsoft Mobile padarė ją prieinamą visiems išmaniųjų telefonų su Windows Phone 8.1 savininkais. Programa turi intuityvią sąsają. Visi elementai yra tinkamai pažymėti, todėl neįmanoma sumaišyti atskirų funkcijų. Labai gražus sprendimas tarp atskirų filmo etapų yra galimybė naudoti pasirinktą filmo kompoziciją, t.y., schemą, kurioje ne tik rodomos medžiagos, taip pat jų perėjimo būdą. Dėl įrankio, kurį galima nemokamai ir beta versijoje įsigyti, jis siūlo įdomų galimybių paketą.

Nors Windows Movie Maker ir iMovie yra labai populiaros nemokamos vaizdo įrašų redagavimo programinės įrangos srityje, rinkoje yra dešimtys kitų produktų, leidžiančių atlikti pagrindines vaizdo įrašų redagavimo funkcijas neturint galimybės pasiekti savo pinigines. Kiekvienas sprendimas turi būti išbandytas, visi turi privalumų ir trūkumų. Nepaisant to, verta juos patikrinti ir

paskelbti įrašus internete. Pavyzdžiui, Beyoncé tai padarė, todėl vienas populiariausių vaizdo įrašų jos kanale yra filmas, nufilmuotas išmaniuoju telefonu. Verta išbandyti, nes praktika daro stebuklus.

3. Turinio integracija ir apdorojimas

Teksto rengyklės yra populiariausias asmeninių kompiuterių programų tipas. Priežastis paprasta - nepaisant vartotojo profesijos ar pomėgių, anksčiau ar vėliau jam reikės parašyti ir atspausdinti kelis žodžius. Architektai prideda aprašymus ir komentarus savo projektams, sukurtiems CAD programose, finansininkai skaičiuoklių duomenų plėtrą paverčia verslo ataskaitomis, programuotojai sukuria kompiliatoriuose išparduotų darbų dokumentaciją.

Tekstų tvarkyklės ne tik greitai perrašo tekstą, išsaugoja jį diske ir spausdina. Pasirodė simbolių formatavimas - paryškintas, kursyvas, pabrauktas tekstas, pakeistas šrifto dydis ir šriftas. Taškų formatavimas leido apibrėžti pastraipų įtrauką, tarpus tarp teksto eilučių, lentelių ženklų ir įvesti sunumeruotus ir nenumuotus sąrašus. Pastraipų formavimo atributai, taip pat pastraipos dydis ir šriftas parodo teksto stilius. Verta ieškoti ir pakeisti formatavimą. Aukštesnės klasės redaktoriai turi žodynus, kurie tikrina rašybą ir siūlo sinonimus bei leidžia įvesti grafiką, lenteles ir objektus iš kitų programų. Atsiradus vis daugiau redaktorių ir jiems sukurtų teksto formatų, tekstinių failų importo ir eksporto filtrai, leidžiantys keistis duomenimis tarp programų, tapo vertingi.

Nuo paprasto laiškų rašymo ir oficialių laiškų redaktorių vartotojai perėjo prie verslo korespondencijos - lipdukų spausdinimo su adresų iš klientų duomenų bazių spausdinimu, pašto sujungimo. Pradėti naudoti kompiuteriniai kompozicijos elementai - daugybė teksto stulpelių, kampuotas tekstas, spalvotos raidės ir grafiniai elementai.

Rašomosios mašinėlės laikas praėjo. Parašytų puslapių pasaulyje oficialūs laiškai, moksliniai darbai, verslo pažymos ar net mokyklinės esė yra kompiuterio ir teksto rengyklės darbai. Kompiuteriu yra lengviau naudotis nei rašomąja



mašinėle, jis suteikia daugiau galimybių, ir yra naudingesnis už „Underwood“ elektroninę mašinėlę, kurį primena kompiuterį.

Jei jau yra kompiuteris, blogesnis sprendimas yra rašomosios mašinėlės naudojimas tekstams kurti nei kompiuterio naudojimas. Tačiau, jei nėra kompiuterio, o ant stalo vis dar yra spausdinimo mašinėle ir dažnai naudojama? Tuomet nusipirkus kompiuterį, spausdintuvą, teksto rengyklę, pirmiausia išmokti naudotis kompiuteriu, o paskui pats redaktorius atrodo blogesnis sprendimas. O gal ir ne? Taigi, kuo skiriasi redaktorius nuo rašomosios mašinėlės, kas čia tokio gero, kad verta atsisakyti mašinos?

Rašomoji mašinėlė ir kompiuteris su tekstu rengykle - dokumentui sukurti; tai yra dokumento kūrimo įrankiai. Bet rašomoji mašinėlė sukuria vienkartinį dokumentą. Galite naudoti kopijavimo aparatą arba supjaustyti gabalėliais, norėdami redaguoti tekstą kitaip, pataisymui naudokite įvairius skysčius ar taisymo dokumentus, tačiau tai gana viduramžių metodai. Redaktorius taip pat sukuria dokumentą, tačiau prisimena jos šaltinį arba originalą: raidžių serija pirmiausia išsaugoma atmintyje, o po to kompiuterio faile. Sukuriama papildoma kopija, keičiamos teksto pastraipos, taisomos klaidos: visa tai daroma redaktoriaus viduje keliomis komandomis. Tačiau svarbiausia, kad būtų įsimenamas dokumento turinys ir išvaizda ir, jei jums jo reikia kitą dieną ar metus, perskaitykite failą iš disko. Redaktorius sukuria dokumentą, kurį galima naudoti kelis kartus.

Dokumento kūrimas ir spausdinimas yra atskirtas teksto rengyklėje ir seka vienas po kito; dokumentas sukuriamas rašomąja mašinėle, kaip jis atrodo ant popieriaus lapo; šie du etapai yra sujungti ir vyksta vienu metu.

Darbas su teksto rengykle leidžia pamiršti daugelį techninių teksto įvedimo aspektų ir sutelkti dėmesį į patį tekstą. Ilgalaikiams, pakartotinai taisomiems dokumentams, tokiems kaip knyga ar disertacija, žymiai sutrumpėja laikas, kurio reikia jiems paruošti, tačiau taip pat galite pamatyti ką nors perdėto: teksto rengyklė ne visada yra geresnė nei rašomoji mašinėlė. Vienas iš mano draugų, fantastikos rašytojas, sako, kad vis tiek teikia pirmenybę spausdinimo

mašinėlėms nei redaktoriams. Žinoma, jis supranta visus redaktoriaus pranašumus ir visą savo darbą saugo kompiuterinių failų pavidalu. Bet rašytojo kūryba yra nuolatiniai taisymai, naujų versijų kūrimas, papildymas. Rašytojas mieliau renka pasakojimo tekstą; tada jis gali geriau apie tai pagalvoti ir padaryti taisymus. Paruoštas tekstas kompiuterio ekrane verčia tingėti: daugiau nieko nenorite tobulinti, geriau paliekate jį tokį, koks yra, ir toliau rašote. Redaktoriaus naudojimas nėra tik techninis dalykas, įrankio keitimas. Taip pat reikia pakeisti savo darbo filosofiją, derinti mąstymą, rašymą ranka ir rašyti raides kompiuteryje.

4. Autorių teisių ir licencijų laikymasis

Dabar daugumai žiniatinklis yra pagrindinis informacijos šaltinis. Pasirodo, kad virtuali realybė yra nepakeičiama tiek turimomis žiniomis, tiek dabartine informacija, kurios mums reikia „kol kas“. Vienas didžiausių praėjusio amžiaus išradimų suteikia mums galimybę greitai ir pigiai naudotis potencialiai neišsemiamais žinių ištekliais.

Mes perduodame žinias, kurios dažnai įgyjamos interneto svetainėse. Kai kurie asmenys nukopijuoja kažkieno autorystės turinį, tada talpina jį į savo interneto svetaines (netiesiogiai priskirdami savo autorystę nukopijuotam turiniui). Tuomet labai dažnai nesąmoningai elgiamės prieš galiojančius įstatymus, nukopijuojame kažkieno darbus ir paviešiname juos. Visas turinys, įskaitant skelbiamą interneto svetainėse, yra saugomas autorių teisių, apie kurį interneto kontekste mes parašysime šiek tiek daugiau. Pirmiausia paaiškinsime, kas yra autorių teisės ir ką reiškia šis terminas.

Autorių teisių įstatymas apibrėžia visas kūrinio, kūrinio autoriaus teises. Autorių teisių nuostatos daugiausia susijusios su autoriaus teisėmis nuspręsti, kaip naudoti kūrinį, taip pat iš to gauti finansinę naudą. Taikomos taisyklės įtrauktos į 1994 m. Vasario 4 d. Įstatymą dėl autorių teisių ir gretutinių teisių.

Iš įstatymo mes sužinome, kas tiksliai yra saugomas pagal nuostatus (t. y. koks objektas yra apsaugotas). Daugelis žmonių internetą sieja su laisve, įskaitant ir kopijavimą. Mums dažnai kyla iliuzinis jausmas, kad tinklalapyje patalpintas straipsnis neturi tokios pačios apsaugos kaip straipsnis, išspausdintas žurnale. Tuo tarpu kiekvienai dainai yra ginamos autorių teisės: išreikštos žodžiu, matematiniu simboliu, grafiniu ženklu (literatūrinė, žurnalistinė, mokslinė, kartografinė, kompiuterinė programa); plastikas; fotografijos; Liute; pramoninis dizainas; architektūrinis; miesto; architektūrinis ir miesto planavimas, muzikinis, žodinis ir muzikinis; scena, scena ir muzika, choreografinė, pantomiminė; garso ir vaizdo (vaizdo ir garso).

Todėl autorių teisės priklauso autoriui, neatsižvelgiant į kūrinio pavidalą ir vietą. Pažymėtina, kad autorių teisių apsauga besąlygiškai naudojasi kiekvienas autorius. Net nebaigtiems kūriniais taikoma apsauga, kuri galioja nuo jų sukūrimo. Tačiau kaip autorių teisių dalį, mes išskiriame asmenines autorių teises ir nuosavybės teises.

Asmeninės autorių teisės apibūdina tam tikrą santykį tarp atlikėjo ir dainos. Jis grindžiamas neatimamomis kūrinio autoriaus teisėmis (ir neperduodamomis): dainos autoriui; pažymėkite kūrinį savo vardu, slapyvardžiu arba norėkite jį pasidalyti anonimiškai (ir tada niekas kitas negali jo pasirašyti); kūrinio turinio ir formos vientisumas, sąžiningas jo naudojimas; nusprendžia pirmą kartą pateikti jį viešai; teisė prižiūrėti kūrinio naudojimą.

Asmeninių autorių teisių, susijusių su kompiuterinėmis programomis, apsaugos sritis yra šiek tiek siauresnė. Tokių kūrinių autoriai turi tik teises autorizuoti dainą, taip pat pažymėti ją savo vardu, slapyvardžiu arba bendrinti anonimiškai.

Autorių teisės yra susijusios su autoriaus teise naudoti kūrinį ir juo disponuoti, taip pat - kas yra svarbu - su atlyginimu, surinktu už kitų kūrinio naudojimą. Dainos autorius tikrai disponuoja monopolija. Įstatymas apibrėžia vadinamuosius išnaudojimo laukus, kuriuose nurodomos autorių teisių rūšys.

Pavyzdžiui, panaudojimo sritys yra susijusios su: kūrinio įrašymu ir atgaminimu (naudojant tam tikrą techniką, pavyzdžiui, spausdinant, skaitmeniniu būdu ir pan.); originalo ar kopijų, ant kurių kūrinys buvo įrašytas, kaitaliojimas (pvz., originalo ar kopijų nuoma); skleisti kūrinį kitaip nei anksčiau (pvz., atlikti viešai, rodyti, viešai dalytis ir pan.).

Po to, kai autorius skleidžia kūrinį, kiekvienas turi teisę nemokamai naudotis kūriniumi, negaudamas kūrėjo leidimo, asmeniniam naudojimui. Todėl leidžiama atsisiųsti dainą iš interneto savo asmeniniams tikslams. Pvz., už straipsnio kopijavimą ir spausdinimą asmeniniam naudojimui nėra numatyta įstatymų. Tačiau baudžiamasis veiksmas yra: tolesnis dainos pasidalinimas ar pelnas iš jos (pvz., dainos pardavimas).

Tai skiriasi kompiuterinių programų atveju. Kompiuterinę programą, įskaitant tik asmeniniam naudojimui, gali naudoti tik asmuo, turintis tam licenciją. Visais atvejais tiems, kurie pažeidžia autorių teises, gresia baudžiamoji ir civilinė atsakomybė.

Autorių teisės yra perleidžiamos ir jomis galima prekiauti. Kūrėjas gali perduoti savo teises, susijusias su konkrečia naudojimo sritimi, bet kuriam fiziniam asmeniui ar verslo subjektui. Tokiu atveju, pvz. autorius neturės teisės gauti finansinės naudos už savo kūrinio kopijų pardavimą.

Svarbu, kad autorių teisės būtų paveldimos, bet ne amžinos. Jie taikomi visą kūrinio kūrėjo gyvenimą, paskui - 70 metų po jo mirties (t.y., pavyzdžiui, paveldėtojai paveldi įstatymą). Jei autorius yra anonimas, įstatymas galioja 70 metų nuo dainos pirmo platinimo dienos. Šis laikas negali būti sutrumpintas ar pratęstas.

Perspausdinimo teisė leidžia jums platinti kieno nors darbą informacijai negavus autoriaus leidimo. Tačiau ne visi gali platinti darbus. Ši privilegija skirta tik „išrinktiesiems“, t.y. spaudai, radijui ir televizijai. Šiandien didžiausias sunkumas



yra nustatyti svetainės, kurios pagal Spaudos įstatymo apibrėžimą (nuo 1984 m. Sausio 26 d.) Priskiriamos spaudai.

Analizuojant 1984 m. Spaudos įstatyme minimas spaudos ypatybes (t.y., periodinius leidinius, kurie pasirodo bent kartą per metus ir kurie nesudaro uždaros visumos, taip pat žmonių ir pavienių žurnalistų būrius), neabejotinai priklauso tai informacinėms svetainėms. Šiandien spaudoje yra visi portalai, kuriuose pristatomos naujienos, naujausia informacija, socialinės problemos ir pan. Todėl tokios interneto svetainės turi teisę atspausdinti pagal įstatyme išdėstytus principus.

Pakartotinis spausdinimas reiškia viso turinio, nuotraukos ar nemažos dalies jo įdėjimą į puslapį nepakitusios formos. Turinys, kurį galima perspausdinti, turi būti dabartinis. Šiuo metu vieša tema laikoma aktuali. Svarbu tai, kad jis turi būti susijęs su dabartiniais įvykiais, tačiau taip neįtraukiamos temos, kurias visuomenė laiko vis dar aktualiomis (pvz., skurdas visuomenėje).

Sunku aiškiai nustatyti, kiek laiko daina laikoma dabartine. Įprasta manyti, kad turinys atnaujinamas iki kelių dienų nuo paskelbimo dienos. Neįmanoma perspausdinti tinklalapio, kuris anksčiau buvo naujiena, ir dabar esančio archyve, straipsnio.

Nepaprastai svarbu, kad turinys, kurį naudojame (perspausdinti), išliktų nepakitęs. Tai taikoma ne tik tekstams, bet ir nuotraukoms. Prisiminkime tai dalindamiesi kažkieno nuotraukomis mūsų svetainėje. Jie negali turėti kitų matmenų, išskyrus originalą, kad nuotraukos kokybė nepasikeistų.

Jei norite perspausdinti bet kurią dainą, turite nurodyti autoriaus vardą (arba kūrėjo slapyvardį) ir kūrėjo kilmę. Tuo atveju, jei kūrinys yra anoniminis, turėtume informuoti savo skaitytojus, kad nepriskirtume (net nesąmoningai) jo autorystės. Mes neturime klaidinti skaitytojų.

Nepamirškime: nepaisant to, kad autoriaus sutikimas įgyvendinti jau išplatinto kūrinio atspausdinimo teisę nėra būtinas, jis turi teisę reikalauti atlygio už savo



kūrinių naudojimą. Gera idėja perskaityti autorių teisių įstatymus ir tiksliai sužinoti, kokiais atvejais šis atlygis neturi būti mokamas.

Svetainių savininkai taip pat gali naudotis citavimo teise. Jas reglamentuoja autorių teisių įstatymas, kurio nuostatos leidžia cituoti kitų kūrinių fragmentus arba visiškai publikuoti mažus kūrinius (kuriuos anksčiau platino jų autoriai). Cituoti galima tik tuo atveju, jei cituojama yra pateisinama (pvz., Mokymas, kritinė analizė). Mes galime naudotis citavimo teise nemokėdami autoriui.

Jei cituojame dainos kūrinį ar mažą dainą, turime atitikti keletą sąlygų. Pirmiausia cituojantis asmuo turi teisę cituoti kieno nors žodžius, bet tik savo darbe. Citata gali būti ne vienintelė cituojančio asmens išsakyta mintis, bet teisėta kito kūrinio dalis.

Cituojami fragmentai turi būti atpažįstami, jie turi aiškiai skirtis nuo likusio teksto. Cituodami mes taip pat turime informuoti apie cituoto darbo autorių, taip pat tikslų šaltinį.

Šis straipsnis yra autorių žinių ir nuomonių išraiška ir negali būti pagrindu teiginiams. Svetainės savininkas negarantuoja, kad šiame dokumente pateikta informacija yra teisinga, ir neatsako už jokių nuostolių, kurie gali kilti priėmus sprendimą remiantis šiame dokumente esančia informacija.

5. Programavimas

Šiomis dienomis daug kalbama apie programavimą. Programavimo populiarumą rodo jo susidomėjimas tiek vyresnio, tiek jaunesnio amžiaus auditorijai. Vaikai svajoja sukurti robotus, kurie bus linksmi kompanionai, o

suaugusieji konstruoja ir kuria robotus, kad būtų lengviau atlikti kasdienes užduotis. Programavimo traukinys susijęs su skaitmeninimu. Viskas aplink mus yra „gyva“ ir „galvojanti“. Išmanieji telefonai gali pasiūlyti restoraną vakarui ir



ieškoti nuotraukų galerijoje pagal konkretų šūkį, dulkių siurbliai sugeba valyti pagal mūsų nustatytą grafiką, automobiliai pastato save, keičia eismo juostas ir automatiškai veda į kelionės tikslą. Programavimas leidžia įgyvendinti jūsų svajones: kodo eilučių dėka mes galime sukurti tobulą realybę. Kodėl verta mokytis programavimo? Kiek laiko užtrunka mokymasis programuoti? Sunku pasakyti, bet jis tikrai yra ilgalaikis ir reikalauja daug laiko. Yra ir daugiau jo privalumų.

Programavimas paspartina loginį ir kūrybinį mąstymą. Derinant loginę operacijų tvarką su originaliu mąstymu kyla daugybė problemų, reikalaujančių originalių sprendimų.

Savo sumanumą sukursite patys. Turėdami pagrindines programavimo žinias, galėsite patys suplanuoti savo išminties veikimą! Tai priklausys nuo jūsų, kaip tvarkote veiklą ir kaip valdote įrenginius.

Galėsite parašyti trūkstamą programą. Tyrinėdami programavimo paslaptis, gausite žinių ir įgūdžių, kurie padės užpildyti rinkos nišas ir vartotojams suteikti naujos kokybės.

Gausite nemokamą ir gerai apmokamą darbą. Kaip geras programuotojas, turite galimybę užmegzti bendradarbiavimą su klientais iš viso pasaulio.

Programavimas susideda iš kompiuterinių programų ir prietaisų, turinčių mikrovaldiklius, projektavimo, kūrimo, testavimo ir palaikymo. Programuotojas kasdieniniame darbe naudojasi daugelio sričių žiniomis. Norėdami gerai rašyti programas, turite įsisavinti duomenų struktūras, algoritmus ir turėti žinių apie kompiliatorius. Tačiau svarbiausias elementas yra programavimo kalbų žinios ir mokėjimas jas naudoti praktikoje.

Programavimo kalbos yra įrankis, kuriuo jūs pasiekiate numatytą efektą, t.y., įgyvendinate įsivaizduojamo algoritmo veikimą. Svarbiausias dalykas renkantis programavimo kalbą yra mąstymas ir aiškiai apibrėžtas programos tikslas. Kiekviena kalba turi savo privalumų ir trūkumų, kiekviena iš jų gali mums padėti



skirtingai. Kaip programuotojas, jūs nuspręsite, kokias priemones (t.y., Programavimo kalbas) naudojate savo darbe norimam rezultatui pasiekti.

Kuo skiriasi kodavimas ir programavimas? Tai dažnai yra tapatinama veikla, kuri vis dėlto šiek tiek skiriasi savo specifiškumu. Kodavimas apima kodo rašymą, jo konvertavimą iš vienos kalbos į kitą, o programavimas grindžiamas vykdomojo kompiuterio failo, kuriame yra instrukcijų serija, sukūrimu ir plėtojimu. Pagrindinis kodavimo tikslas yra palengvinti žmonių ir mašinų ryšį, o programavimas yra formalus kodo rašymo procesas. Kodavimas yra pirmasis įžanginis programavimo žingsnis, kuris yra pagrindinė žmonių ir mašinos bendravimo forma, susidedanti iš sudėtingų struktūrų. Todėl kodavimas yra pradinis programavimo etapas, kuris dėl sudėtingų užklausų ir algoritmų gali pasiekti reikiamus efektus. Todėl programavimas yra sudėtingesnė, sudėtingesnė kodavimo versija. Apibendrinant: kodavimas yra programavimo metodo dalis, kai reikia išversti reikalavimus, užrašyti kodo eilutes ir vėliau jas įgyvendinti mašinose. Kita vertus, programavimas susijęs su didesne sritimi, susidedančia iš kritinių užklausų, derinimo, kompiliavimo, testavimo ir diegimo. Dėl panašių kodavimo prielaidų programuotojai dažnai taip pat veikia kaip koduotojai.



6.Santrauka

Šiandien skaitmeninio turinio integravimas ir kūrimas yra būtinas ne tik darbe, bet ir kasdieniame gyvenime. Žinios apie nuotraukų ir vaizdo įrašų redagavimą, turimas šio proceso priemonės, teksto redagavimą, autorių teises ir licencijas bei programavimo procesą yra vieni iš svarbiausių įgūdžių, kuriuos palengvina veikti skaitmeniniame pasaulyje.



Bibliografija:

<https://marketerplus.pl/teksty/artykuly/postaw-na-wideo-darmowe-narzedzia-do-edycji-filmow/>

https://www.aplus.pl/www/porady/prawo_autorskie.php

<https://codecool.com/pl/wiedza/programowanie-co-to-jest-i-jak-zaczac/>