

Projekt IDCAP: Poprawa kompetencji cyfrowych u osób dorosłych

Numer projektu: 2018-1-PL01-KA204-051003



Integracja i opracowywanie treści cyfrowych





1. Wprowadzenie	3
2. Tworzenie treści cyfrowych.....	4
2.1 Tworzenie i edycja plików zdjęciowych	4
2.2 Tworzenie i edycja pliku wideo	5
3. Integracja i przetwarzanie treści	10
4. Zgodność z prawami autorskimi i licencjami	12
5. Programowanie.....	17
6. Podsumowanie	19
Bibliografia.....	19



1. Wprowadzenie

Moduł ten daje Ci wiedzę na temat edycji zdjęć i filmów, dostępnych narzędzi do tego procesu. Wyjaśnia również czym jest edycja tekstu i jak to zrobić. Wreszcie moduł ten daje szansę na uzyskanie informacji na temat zgodności z prawami autorskimi i licencjami oraz procesu programowania.

Kompetencje informatyczne obejmują pewne, krytyczne i odpowiedzialne korzystanie z technologii cyfrowych i zainteresowanie nimi w celu nauki, pracy i uczestnictwa w życiu społecznym. Obejmują one zdolność do wykorzystywania informacji i danych, komunikację i współpracę, umiejętność korzystania z mediów, tworzenie treści cyfrowych (w tym programów), bezpieczeństwo (w tym komfort cyfrowy i kompetencje związane z bezpieczeństwem cybernetycznym), kwestie własności intelektualnej, rozwiązywanie problemów i krytyczne myślenie.

Ludzie powinni rozumieć w ten sposób, że technologie cyfrowe mogą pomóc w komunikacji, kreatywności i innowacji oraz być świadomi związanych z nimi możliwości, ograniczeń, skutków i zagrożeń. Powinni oni rozumieć ogólne zasady, mechanizmy i logikę, na których opierają się rozwijające się technologie informacyjne, a także znać podstawowe funkcje i korzystać z różnych urządzeń, oprogramowania i sieci. Osoby powinny reprezentować krytyczne podejście do dokładności, wiarygodności i wpływu informacji i danych dostarczanych w formie cyfrowej oraz znać zasady prawne i etyczne związane z korzystaniem z technologii cyfrowych.

Osoby fizyczne powinny mieć możliwość korzystania z technologii cyfrowych w celu wspierania swojej aktywnej postawy obywatelskiej i integracji społecznej, współpracy z innymi ludźmi oraz kreatywności w osiągnięciu celów osobistych, społecznych i biznesowych. Umiejętności obejmują zdolność do korzystania, dostępu, filtrowania, oceniania, tworzenia, programowania i udostępniania treści



cyfrowych. Osoby powinny mieć możliwość zarządzania cyfrowymi informacjami, treściami, danymi i tożsamościami oraz ich ochrony, jak również rozpoznawania i skutecznego wykorzystywania oprogramowania, urządzeń, sztucznej inteligencji lub robotów.

Wykorzystanie technologii i treści cyfrowych wymaga refleksyjnego i krytycznego, a jednocześnie pełnego ciekawości, otwartości i perspektywicznego podejścia do ich rozwoju. Wymaga ono również etycznego, bezpiecznego i odpowiedzialnego podejścia do korzystania z tych narzędzi.

2. Tworzenie treści cyfrowych

2.1 Tworzenie i edycja plików zdjęciowych

Popularność fotografii cyfrowej przyczyniła się do stworzenia programów, które pomagają poprawić jakość naszych zdjęć. Poznanie nawet najprostszych ich funkcji oraz zdobycie podstawowej wiedzy z zakresu grafiki komputerowej może znacznie wzbogacić świat naszych zdjęć.

Każde wykonywane przez nas zdjęcie zapisywane jest za pomocą pikseli, czyli małych, jednokolorowych kwadratów - ten typ zdjęcia nazywany jest obrazem rastrowym. Najpopularniejsze formaty obrazu rastrowego to JPEG, GIF i PNG. Liczba pikseli po każdej stronie zdjęcia decyduje o jego wielkości. Zdjęcie może mieć np. 1500x2000 pikseli, co oznacza, że jego krótki bok składa się z 1500, a długi - z 2000 pikseli.

Nie przekłada się to bezpośrednio na wielkość obrazu w centymetrach. Im większe zdjęcie chcemy wydrukować, tym bardziej musimy powiększyć każdy piksel. W pewnym momencie mogą one zacząć być widoczne, a obraz straci jakość i ostrość. Dlatego musimy pamiętać o odpowiedniej rozdzielczości obrazu, która wyrażana jest za pomocą jednostki ppi (pikseli na cal) określającej ilość pikseli na 1 cal długości obrazu (1 cal to 2,54 cm). Aby zdjęcie było dobrej jakości, musi mieć co najmniej 300 pikseli na każdy cal.

Edycja zdjęć w programach graficznych rzeczywiście powoduje zmiany w kolorach i ilości pikseli. Aby zdjęcie zajmowało mniej miejsca na dysku, możemy zmniejszyć jego rozmiar - czyli zmniejszyć liczbę pikseli z każdej strony. Podczas tej operacji należy upewnić się, że zdjęcie zachowuje dobrą rozdzielczość.

Na piękno zdjęcia ma wpływ nie tylko kompozycja, ale również jego kolorystyka. Aby ją poprawić, możemy rozjaśnić lub przyciemnić obraz, a także zmienić jego kontrast (czyli różnicę między jasnymi i ciemnymi odcieniami). Wiele programów posiada również opcję automatycznego wzbogacania kolorów, dzięki czemu kolory stają się bardziej żywe. Posiadamy gotowe nakładki i filtry, dzięki którym uzyskujemy różne efekty - zdjęcia postarzone, czarno-białe, z rozmytymi krawędziami lub imitujące obraz malowany. Istnieje również wiele aplikacji internetowych, dzięki którym zdjęcia z łatwością zamieniają się w zabawne komiksy, memy czy kolaże. Edycja zdjęć może być zabawna, a ciekawe pamiątki po miłych chwilach zachowają je na długo.

2.2 Tworzenie i edycja pliku wideo

Współczesna komunikacja skupia się na zmysłach wzroku. Żyjemy w epoce, w której zdolność do szybkiego dostarczania informacji jest bezcenna, a film jest jedną z sił napędowych tego stanu rzeczy i potężnym narzędziem marketingowym. Dobry film wywołuje emocje, porusza wyobraźnię i wpływa na ludzi. Ruchomy obraz stymuluje mózg, ułatwiając zapamiętanie przekazywanych w ten sposób treści. Co ważne, możemy je tworzyć sami. Jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia. Bo jeśli chodzi o przesyłanie i "przetwarzanie" materiału wideo na rynku, mamy całą masę różnego rodzaju programów i aplikacji, z których możemy korzystać zarówno z komputera, tabletu czy smartfona.

Oczywiście nie wolno nam zapominać, że sam film jest tylko nośnikiem treści. Umieszczenie go na Państwa kanałach nie gwarantuje sukcesu z góry. Niemniej jednak, stanowi on podstawę działań z zakresu wideo-marketingu,

które w ciągu ostatnich kilku lat weszły do kanonu wiodących trendów komunikacyjnych. Nikogo nie dziwi obecność YouTube w czołówce najpopularniejszych wyszukiwarek w Internecie. Ten znany na całym świecie serwis do udostępniania filmów znajduje się obecnie na drugim miejscu, zaraz po Google. Wiele się w tej kwestii zmieni w ciągu najbliższych lat. Według Cisco, do 2017 roku wideo będzie stanowić 69% całego konsumenckiego ruchu w Internecie. Jest to dość interesująca statystyka. Na uwagę zasługuje również porównanie amerykańskiej firmy doradczej Forrester, według którego jedna minuta materiału wideo jest warta 1,8 miliona słów. Kwota ta zajmuje około 3 600 stron tekstu. Przedstawione statystyki pokazują dość dobrze siłę filmu. Potwierdzają to dane z raportu przeprowadzonego w 2014 roku przez DemandMetric i VidYard. Dzięki nim wiemy, że prawie 70% marketerów wykorzystuje wideo jako integralną część strategii komunikacji. Z kolei w tej grupie aż 82% uważa, że dzięki tej formie komunikacji osiągnęło sukces. Z pewnością nie tylko epoka YouTube przyczyniła się do tego stanu rzeczy, ale także inne portale społecznościowe koncentrujące się na konsumpcji filmów wideo czy na stopniowym rozwoju obszaru mobilnego.

Dzięki YouTube, wideo zyskało popularność, a video marketing zyskał nowe oblicze. Jednak powszechna obecność smartfonów i tabletów dała nowe możliwości filmowcom. Każdego dnia różnego rodzaju serwisy społecznościowe zalewane są całą gromadą amatorskich, zazwyczaj krótkich, filmów, które podbijają serca internautów. Dzięki temu treści wideo jako narzędzie, dają niesamowite możliwości zaistnienia w sieci, bez konieczności zdobywania wykształcenia w tej dziedzinie. Sami możemy stworzyć jasny, czytelny, krótki przekaz, dostosowany do aktualnego modelu konsumpcji informacji.

Jeszcze kilka lat temu film był zarezerwowany dla dużych marek z określonym budżetem. Przygotowanie spotu było i jest drogim przedsięwzięciem. Aby umieścić gotowy produkt w płatnych mediach, potrzeba jeszcze sporo pieniędzy. Rozwój technologii sprawił, że dostęp do sprzętu potrzebnego do tworzenia wideo stał się powszechny. A wśród form zaczęły dominować krótkie filmy wideo, które na długo pozostaną na topie.



W tym przypadku szczególnie skuteczne są filmy imitujące produkcje amatorskie, które nie tylko mogą wpływać na sprzedaż, ale także przyczyniają się do budowania pozytywnego wizerunku przedsiębiorstwa. Dzięki temu zarówno małe firmy, jak i duże koncerny mają szerokie możliwości, jeśli chodzi o tworzenie materiałów wideo. I w tej kwestii liczy się przede wszystkim pomysł i historia, którą chcemy przedstawić.

W zależności od kontekstu, istnieje kilka sprawdzonych formatów, które mogą zainteresować użytkowników. Prezentacje produktów (video explainer), wszelkiego rodzaju tutoriale i tutoriale (video tutorial), referencje, wywiady, video blogi czy animacje - to tylko niektóre z przykładów. Wybór formy nie może być jednak przypadkowy i musi odpowiadać specyfice firmy, branży, w której działa firma, a nawet relacjom z klientami. Niemniej jednak, jest wiele do pokazania. Wyobraźnia jest największym ograniczeniem, niekoniecznie budżet czy sprzęt potrzebny do zrobienia filmu.

Nie potrzebujemy żadnych programów używanych przez profesjonalistów do obróbki prostych filmów. Możemy z powodzeniem korzystać z wolnego oprogramowania. W tym sensie "wolne" nie znaczy gorsze, ponieważ wśród dostępnych na rynku narzędzi do edycji wideo znajdują się również programy dla wymagających twórców. Lista ta jest długa.

Warto korzystać ze sprawdzonych rozwiązań. Fani produktów Apple mają do wyboru iMovie, który zawiera wiele bardzo dobrych i intuicyjnych funkcji przetwarzania wideo. Dodawanie gotowych szablonów filmów, zwiastunów w różnych gatunkach, podkręcanie kolorów, stabilizacja obrazu, poprawa jakości dźwięku, wybór rodzaju przejść czy dodawanie podpisów - to tylko niektóre z opcji edycji. Doskonale sprawdzają się rozwiązania aplikacyjne programu w wersji na iPada lub iPhone'a, gdzie system wskazówek wyświetlanych na interfejsie działa idealnie, prowadząc do rozwiązań potrzebnych do złożenia prostego filmu. Po zmontowaniu materiału możemy go w prosty sposób umieścić na wybranych portalach społecznościowych. Program działa tylko w ekosystemie Apple, co niestety należy uznać za spore ograniczenie.

Z drugiej strony Microsoft wybrał swój flagowy produkt, czyli Windows Movie Maker, który można pobrać na komputer za darmo, jeśli ma się zainstalowany system Windows. Program ten jest dość łatwy w obsłudze. Pozwala użytkownikom na łączenie wideo, obrazu i dźwięku metodą "przeciągnij i upuść", podobnie jak iMovie. Posiada wszystkie podstawowe funkcje niezbędne do edycji. Dodawanie efektów jest bardzo proste, podobnie jak przycinanie wideo. Gotowy produkt można łatwo wgrać na różne strony, takie jak YouTube i Facebook. Ograniczenia obejmują brak wsparcia dla niektórych formatów wideo. Jednak zastosowanie konwertera powinno rozwiązać ten problem w kilka minut. Na przykład, Movavi Video Converter - aplikacja do konwersji wideo, która obsługuje wszystkie formaty plików - działa dobrze. Dobrym dodatkiem do Windows Movie Maker jest również Wax 2.0 - narzędzie służące nie tylko do edycji wideo, ale również do tworzenia specjalnych efektów 2D i 3D.

Alternatywą dla Windows Movie Maker może być Ezvid, darmowy program do edycji wideo i tworzenia pokazu slajdów na Twoim komputerze. Narzędzie jest łatwe w użyciu. Menu jest intuicyjne i minimalistyczne, co znacznie ułatwia poruszanie się po programie.

Z drugiej strony, edytor You Tube działa bardzo dobrze w obróbce wideo online. Jest tylko jeden warunek, aby móc z niego korzystać: narzędzie jest dostępne tylko dla użytkowników, którzy mają konto Gmail. W programie można dodawać konkretne efekty, muzykę, napisy, a nawet remiksować materiały wideo do filmów - dzięki funkcji opartej na licencji Creative Commons.

WeVideo jest kolejnym narzędziem do edycji filmów online, które bardzo dobrze sprawdza się przy tworzeniu krótkich filmów. Rejestracja na darmowe konto nie trwa długo. Dzięki temu otrzymujemy miejsce w chmurze na 5GB materiałów wideo, 5 minut do wykorzystania na filmy w jednym miesiącu, dostęp do 50 licencjonowanych materiałów audio oraz możliwość publikowania zdjęć w ośmiu innych serwisach społecznościowych, w tym na YouTube czy Facebooku. W pakiecie otrzymujemy całkiem niezłą paletę możliwości, jeśli chodzi o edycję



materiałów wideo - w tym 20 tematów, różne rodzaje efektów wizualnych, przejścia, typografię i ścieżki dźwiękowe. Gotowy produkt możemy również przechowywać online w WeVideo. Narzędzie dostępne jest również jako aplikacja na urządzenia mobilne.

Wśród programów do montażu nie może zabraknąć Magisto, które dzięki automatyzacji i uproszczonej obsłudze do granic możliwości, sprawia, że montaż filmu jest bardzo krótki. Wystarczy wybrać materiały wideo, a aplikacja automatycznie złoży je w rewelacyjnie wyglądający film. Do nas należy tylko wybór stylu, w jakim mają być montowane poszczególne pliki oraz dostosowanie ścieżki dźwiękowej. Użytkownik wybiera tylko treść filmu, a aplikacja odpowiada za edycję, stabilizację obrazu i wzbogacenie go o różne efekty, filtry i przejścia. Magisto jest przeznaczone tylko dla użytkowników systemów iOS i Android.

Jednak fani Windows Phone nie mają powodów do narzekań, ponieważ otrzymali bardzo dobrze działającą aplikację, Movie Creator, która tworzy klipy nie tylko z nagrań wideo, ale również ze zdjęć. Microsoft Mobile udostępnił ją za darmo wszystkim właścicielom smartfonów z systemem Windows Phone 8.1. Aplikacja posiada intuicyjny interfejs. Wszystkie elementy są odpowiednio oznaczone, dzięki czemu nie ma możliwości łączenia poszczególnych funkcji. Bardzo miłym rozwiązaniem wśród poszczególnych etapów filmu jest możliwość skorzystania z wyboru kompozycji filmu, czyli schematu, który nie tylko wyświetla materiały, ale i sposób ich przejścia. Dla narzędzia dostępnego za darmo i w wersji beta oferuje ciekawy pakiet możliwości.

Podczas gdy Windows Movie Maker i iMovie mogą łatwo zaakceptować koronę w dziedzinie darmowego oprogramowania do edycji wideo, na rynku jest kilkadziesiąt innych produktów, które pozwalają na wykonywanie podstawowych funkcji edycji wideo bez konieczności sięgania do portfela. Każde z tych rozwiązań wymaga przetestowania, wszystkie mają plusy i minusy. Niemniej jednak, warto je sprawdzić i opublikować swoje nagrania w sieci. Na przykład zrobiła to Beyoncé, dlatego jednym z najpopularniejszych filmów na jej kanale



jest film nakręcony za pomocą smartfona. Warto spróbować, bo praktyka czyni mistrza.

3. Integracja i przetwarzanie treści

Edytory tekstowe to najpopularniejszy rodzaj programów użytkowych uruchamianych na komputerach osobistych. Powód jest prosty - niezależnie od zawodu czy zainteresowań użytkownika, prędzej czy później będzie on musiał napisać i wydrukować kilka słów. Architekci dodają opisy i komentarze do swoich projektów tworzonych w programach CAD, finansisci przekształcają rozwój w arkuszach kalkulacyjnych w raporty biznesowe, programiści tworzą dokumentację swoich prac zakresowaną w kompilatorach.

Wordprocesory szybko wyszły poza zapisywanie tekstu, zapisywanie go na dysku i drukowanie. Pojawiło się formatowanie znaków - pogrubienie, kursywę, podkreślenie tekstu, zmiana rozmiaru czcionki i kroju pisma. Formatowanie akapitów umożliwiło zdefiniowanie wcięć akapitów, odstępów między wierszami tekstu, znaków tabulatorów oraz wprowadzenie list numerowanych i nienumerowanych. Atrybuty formatowania akapitu wraz z wielkością i czcionką akapitu zostały zebrane w stylach tekstowych. Od samego początku cenne było wyszukiwanie i zastępowanie ciągów znaków. Wyższej klasy edytory posiadają słowniki, które sprawdzają pisownię i sugerują synonimy, a także umożliwiają wprowadzanie grafik, tabel i obiektów z innych programów. Ponieważ pojawia się coraz więcej edytorów i tworzone dla nich formaty tekstowe, cenne stały się filtry importu i eksportu plików tekstowych, umożliwiające wymianę danych między programami.

Od prostego pisania listów i listów urzędowych, użytkownicy redakcji przeszli na korespondencję biznesową - drukowanie naklejek z adresami z baz danych klientów, łączenie poczty. Zaczęły być stosowane elementy kompozycji



komputerowej - wiele kolumn tekstu, tekst pod kątem, kolorowe litery i elementy graficzne.

Minął czas pisania na maszynie do pisania. W świecie stron pisanych: oficjalne listy, prace naukowe, notatki służbowe czy nawet szkolne eseje znajduje się komputer i edytor tekstów. Komputer jest łatwiejszy w użyciu niż maszyna do pisania i daje więcej możliwości jako niedostępna maszyna do pisania, a nawet w nowych elektronicznych maszynach do pisania, które wyglądają bardziej jak komputer niż starożytne Underwood.

Jeśli komputer jest już dostępny, używanie maszyny do pisania do tworzenia tekstów jest gorszym rozwiązaniem niż używanie tego komputera. Jeśli jednak nie ma komputera, a maszyna do pisania nadal znajduje się na biurku i jest często używana? Wówczas zakup komputera, drukarki, edytora tekstu, nauczanie się najpierw obsługi komputera, a potem samego edytora wydaje się gorszym rozwiązaniem. A może nie? Jaka jest więc różnica między edytorem a maszyną do pisania, co jest w niej tak dobrego, że warto porzucić maszynę?

Maszyna do pisania i komputer z edytorem tekstu są używane do tego samego - do tworzenia dokumentu; są narzędziami do tworzenia dokumentu. Ale maszyna do pisania tworzy dokument jednorazowy: kartę z literami. Można się do niej przyznać do kserokopiarki, albo pociąć ją na kawałki, aby w inny sposób edytować tekst, użyć różnych płynów lub papierów korekcyjnych do korekty, ale są to dość średniowieczne metody. Edytor tworzy również kartkę z literami, ale pamięta jej źródło lub oryginał: serię liter zapisanych najpierw w pamięci, a następnie w pliku komputerowym. Tworzenie dodatkowej kopii, zmiana akapitów tekstu, poprawianie błędów: wszystko to jest robione wewnątrz edytora za pomocą kilku komend. Najważniejsze jest jednak to, aby zapamiętać treść i wygląd dokumentu i w razie potrzeby następnego dnia lub roku odczytać plik z dysku. Edytor tworzy dokument, który może być używany wielokrotnie.

Tworzenie i drukowanie dokumentu jest oddzielone w edytorze tekstu i następuje po sobie; dokument jest tworzony w maszynie do pisania tak jak



pojawia się na kartce papieru; te dwa etapy są połączone i odbywają się jednocześnie.

Praca z edytorem tekstu pozwala zapomnieć o wielu technicznych aspektach wprowadzania tekstu i skupić się na samym tekście. Przez długie, wielokrotnie poprawiane dokumenty, takie jak książka czy praca dyplomowa, czas potrzebny na ich przygotowanie jest znacznie krótszy, ale widać też coś przewrotnego: edytor tekstu nie zawsze jest lepszy od maszyny do pisania. Jeden z moich przyjaciół, pisarz fantastyczny, mówi, że nadal przedkłada maszynę do pisania nad redaktora. Oczywiście zna wszystkie zalety edytora i przechowuje całą swoją pracę w postaci plików komputerowych. Ale praca pisarza to ciągle poprawki, tworzenie nowych wersji, uzupełnianie. ten pisarz woli pisać na maszynie tekst opowiadania; wtedy może lepiej o tym pomyśleć i wprowadzić poprawki. Gotowy tekst na ekranie komputera czyni cię leniwym: nie chcesz już nic poprawiać, lepiej zostaw go takim, jaki jest i kontynuuj pisanie. Korzystanie z edytora to nie tylko sprawa techniczna, zmiana narzędzia. To także kwestia zmiany filozofii pracy, łączenia myślenia, pisania odręcznego i pisania listów na komputerze.

4. Zgodność z prawami autorskimi i licencjami

Sieć jest obecnie dla większości z nas podstawowym źródłem informacji. Rzeczywistość wirtualna okazuje się niezastąpiona zarówno pod względem trudno dostępnej wiedzy, jak i bieżących informacji, których potrzebujemy "na razie". Jeden z największych wynalazków ubiegłego wieku daje nam możliwość szybkiego i taniego dostępu do potencjalnie niewyczerpanych zasobów wiedzy.

Wiedzę często zdobytą za pośrednictwem stron internetowych przekazujemy dalej. Niektórzy kopiują treść cudzego autorstwa, a następnie umieszczają ją na swoich stronach internetowych (domyślnie przypisując swoje autorstwo

kopiuwanej treści). Następnie, bardzo często nieświadomie, działamy wbrew obowiązującemu prawu, kopiując czyjeś utwory i upubliczniając je. Wszystkie treści, także te zamieszczane na stronach internetowych, są chronione prawem autorskim, o którym - w kontekście Internetu - napiszemy nieco więcej. Zaczniemy od wyjaśnienia, czym jest prawo autorskie i do czego odnosi się to pojęcie.

Prawo autorskie określa wszystkie prawa autora utworu. Przepisy prawa autorskiego wiążą się przede wszystkim z prawem twórcy do decydowania o sposobie korzystania z utworu, a także do uzyskiwania z niego korzyści majątkowych. Obowiązujące przepisy zostały zawarte w ustawie z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

Początkowo z ustawy dowiadujemy się, co dokładnie jest chronione na mocy przepisów (tj. co jest przedmiotem ochrony). Wiele osób kojarzy Internet z wolnością, w tym z kopiowaniem. Często mamy iluzoryczne wrażenie, że artykuł umieszczony na stronie internetowej nie ma takiej samej ochrony jak artykuł wydrukowany w czasopiśmie. Tymczasem każdy utwór podlega prawu autorskiemu: wyrażonemu słowem, symbolem matematycznym, znakiem graficznym (literackim, publicystycznym, naukowym, kartograficznym, programem komputerowym); fotograficznemu; lutniowemu; wzornictwu przemysłowemu; architektonicznemu, architektonicznemu i urbanistycznemu, urbanistycznemu; muzycznemu, słownemu i muzycznemu; scenicznemu, scenicznemu i muzycznemu, choreograficznemu, pantomimicznemu; audiowizualnemu (wizualnemu i dźwiękowemu).

Dlatego też prawa autorskie należą do autora niezależnie od formy i miejsca publikacji dzieła. Warto zauważyć, że z ochrony praw autorskich bezwarunkowo korzysta każdy autor, niezależnie od tego, czy coś z tym zrobił. Nawet niedokończone utwory podlegają ochronie, która obowiązuje od momentu ich powstania. W ramach praw autorskich wyróżniamy jednak osobiste prawa autorskie i prawa własności.

Osobiste prawa autorskie określają rodzaj relacji pomiędzy artystą a piosenką. Opiera się ono na niezbywalnym prawie autora utworu (i nie podlega zrzeczeniu się) do: autora utworu; oznaczenia utworu swoim nazwiskiem, pseudonimem lub udostępnienia go anonimowo (i wtedy nikt inny nie może go podpisać); integralności treści i formy utworu, jego uczciwego użytkowania; decydowania o jego pierwszym udostępnieniu, upublicznieniu; prawa do nadzoru nad użytkowaniem utworu.

Zakres ochrony osobistych praw autorskich związanych z programami komputerowymi jest nieco węższy. Autorzy takich utworów mają jedynie prawo do autorstwa programu, jak również do oznaczania go swoim nazwiskiem, pseudonimem lub udostępniania go anonimowo.

Prawa autorskie są związane z prawem autora do korzystania z utworu i rozporządzania nim, a także - co ważne - z wynagrodzeniem pobieranym za korzystanie z utworu przez innych. Twórca utworu naprawdę ma monopol na jego dysponowanie. Prawo definiuje tzw. pola eksploatacji, które określają rodzaj praw autorskich.

Przykładowe pola eksploatacji związane są z: nagrywaniem i powielaniem utworu (produkcja określoną techniką, np. drukarską, cyfrową itp.); rotacją oryginału lub kopii, na których utwór został nagrany (np. wypożyczanie oryginału lub kopii); rozpowszechnianiem utworu w inny sposób niż dotychczas (np. publiczne wykonywanie, wystawianie, publiczne udostępnianie itp.)

Po rozpowszechnieniu utworu przez autora, każdy ma prawo do bezpłatnego korzystania z utworu na własny użytek, bez konieczności uzyskania zgody twórcy. Dozwolone jest zatem pobieranie utworu z Internetu na własny użytek osobisty. Na przykład, kopiowanie i drukowanie artykułu z witryny na własny użytek nie jest karalne przez prawo. Do czynów karalnych zalicza się jednak dalsze udostępnianie lub czerpanie zysków z utworu (np. sprzedaż utworu).

Inaczej jest w przypadku programów komputerowych. Program komputerowy może być używany, także tylko do użytku osobistego, tylko przez osobę, która

ma na niego licencję. We wszystkich przypadkach osoby, które naruszają prawa autorskie, ponoszą odpowiedzialność karną i cywilną.

Prawa autorskie są zbywalne i mogą być przedmiotem handlu. Twórca może przenieść swoje prawa dotyczące konkretnego pola eksploatacji na dowolną osobę fizyczną lub podmiot gospodarczy. W takim przypadku np. twórca nie będzie uprawniony do otrzymywania korzyści finansowych ze sprzedaży kopii swojego utworu.

Ważne jest, aby prawa autorskie były dziedziczone, ale nie wieczyste. Obowiązują one przez całe życie twórcy dzieła, a następnie 70 lat po jego śmierci (tj. np. spadkobiercy dziedziczą prawo). Jeśli twórca jest anonimowy, prawo to obowiązuje przez 70 lat od daty pierwszego rozpowszechnienia utworu. Ten czas nie może być skrócony ani wydłużony.

Prawo do przedruku pozwala na rozpowszechnianie czyjejś pracy w celach informacyjnych bez konieczności uzyskania zgody autora. Jednak nie każdy może rozpowszechniać utwory. Przywilej ten jest zastrzeżony dla "wybranych", a mianowicie dla prasy, radia i telewizji. Największą trudnością jest dziś zidentyfikowanie stron internetowych, które zgodnie z definicją ustawy prasowej (od 26 stycznia 1984 roku) są klasyfikowane jako prasa.

Analizując charakterystykę prasy, o której mowa w ustawie prasowej z 1984 r. (tj. wydawnictwa periodyczne, ukazujące się co najmniej raz w roku, które nie tworzą zamkniętej całości, a także zespoły ludzi i pojedynczych dziennikarzy), z pewnością należą do informacyjnych stron internetowych. Wszystkie portale, na których prezentowane są aktualności, informacje bieżące, problemy społeczne itp. znajdują się dziś w prasie. Dlatego też strony takie mają prawo do przedruku na zasadach określonych w ustawie.

Przedruk oznacza umieszczenie na stronie całej treści, zdjęcia lub znacznej części treści w niezmienionej formie. Treści, które mogą być przedrukowane, muszą być aktualne. Temat, który jest obecnie przedmiotem zainteresowania opinii publicznej, jest uważany za aktualny. Co ważne, ma się odnosić do



bieżących wydarzeń, ale nie obejmuje tematów, które są uważane przez społeczeństwo za wciąż aktualne (np. ubóstwo w społeczeństwie).

Trudno jest jednoznacznie określić, jak długo dany artykuł jest uważany za aktualny. Zwyczajowo przyjmuje się, że treść jest aktualna do kilku dni od daty publikacji. Przedruk artykułu ze strony internetowej, która kiedyś była aktualna, a teraz znajduje się w archiwum jest niedozwolony.

Niezwykle ważne jest, aby treść, której używamy (do przedruku) pozostała niezmieniona. Dotyczy to zarówno tekstów, jak i zdjęć. Pamiętajmy o tym przy udostępnianiu czyichś zdjęć na naszej stronie. Nie mogą one mieć innych wymiarów niż oryginał, między innymi po to, aby jakość zdjęcia nie uległa zmianie.

Jeśli chcesz przedrukować jakikolwiek artykuł, musisz podać nazwisko autora (lub pseudonim twórcy) i pochodzenie twórcy. W przypadku, gdy praca jest anonimowa, należy poinformować o tym czytelników, aby nie przypisać (nawet nieświadomie) jej autorstwa. Nie wolno nam wprowadzać czytelników w błąd.

Nie zapominajmy, że pomimo tego, że zgoda autora na realizację prawa do przedruku już rozpowszechnionego utworu nie jest konieczna, ma on prawo żądać wynagrodzenia za korzystanie z jego utworów. Dobrym pomysłem jest dalsze zapoznanie się z prawami autorskimi, aby dowiedzieć się dokładnie, w jakich przypadkach wynagrodzenie to nie musi być wypłacane.

Właściciele stron internetowych mogą również skorzystać z prawa do cytatu. Podlegają oni prawu autorskiemu, którego przepisy pozwalają na cytowanie fragmentów innych utworów lub publikację w całości małych utworów (które wcześniej były rozpowszechniane przez ich autorów). Cytowanie jest jednak możliwe tylko wtedy, gdy cytowanie jest uzasadnione (np. nauczanie, analiza krytyczna). Możemy skorzystać z prawa do cytatu bez konieczności płacenia autorowi.

Jeśli cytujemy fragment artykułu, musimy spełnić kilka warunków. Po pierwsze, osoba cytująca ma prawo do cytowania czyichś słów, ale tylko w swojej pracy. Cytat nie może być jedyną myślą wyrażoną przez osobę cytującą, ale legalną częścią innego utworu.

Cytowane fragmenty muszą być rozpoznawalne, muszą wyraźnie różnić się od reszty tekstu. Przy cytowaniu należy również podać autora cytowanego dzieła, jak również dokładne źródło.

5. Programowanie

Dużo się mówi o programowaniu w tych dniach. O popularności programowania świadczy zainteresowanie zarówno wśród starszych jak i młodszych odbiorców. Dzieci marzą o stworzeniu robotów, które będą zabawnymi towarzyszami, podczas gdy dorośli budują i rozwijają roboty, aby ułatwić im codzienne zadania. Programowanie wiąże się z coraz większą cyfryzacją. Wszystko wokół nas jest "żywe" i "myślące". Smartfony są w stanie zasugerować restaurację na wieczór i przeszukać galerię zdjęć pod określonym hasłem, odkurzacze są w stanie posprzątać zgodnie z ustalonym przez nas harmonogramem, samochody same parkują, zmieniają pasy ruchu i automatycznie prowadzą do celu. Programowanie pozwala na spełnianie marzeń. Dzięki kilku linijkom kodu jesteśmy w stanie stworzyć idealną rzeczywistość.

Dlaczego warto się uczyć programowania? Jak długo trwa nauka programowania? Trudno powiedzieć, ale na pewno jest ono długotrwałe i wymaga dużo czasu. Jest z tego więcej korzyści.

Programowanie wymusza logiczne i twórcze myślenie. Wiele rozwiązań powstaje w wyniku połączenia logicznego porządku wykonywanych operacji z oryginalnym myśleniem.

Posiadając wiedzę z zakresu programowania, jesteś w stanie samodzielnie zaplanować działanie swojego smartome'a! Zależy to od Ciebie, jak działa sterownik i jak zarządzasz urządzeniami.



Będziesz mógł napisać aplikację, której brakuje. Poznanie tajników programowania da ci wiedzę i umiejętności, które pomogą ci wypełnić nisze rynkowe i zapewnią użytkownikom nową jakość.

Dostaniesz darmową i dobrze płatną pracę. Jako dobry programista masz szansę na nawiązanie współpracy z klientami z całego świata.

Programowanie polega na projektowaniu, tworzeniu, testowaniu i utrzymywaniu kodu źródłowego programów komputerowych i urządzeń wyposażonych w mikrokontrolery. Programista w swojej codziennej pracy wykorzystuje wiedzę z wielu dziedzin. Aby dobrze pisać programy, trzeba opanować struktury danych, algorytmy i mieć wiedzę o kompilatorach. Najważniejszym jednak elementem jest znajomość języków programowania i umiejętność wykorzystania ich w praktyce.

Języki programowania są narzędziem, za pomocą którego osiąga się zamierzony efekt, tzn. implementuje się działanie wyimaginowanego algorytmu. Najważniejszą rzeczą przy wyborze języka programowania jest myślenie i jasno określony cel programu. Każdy język ma swoje plusy i minusy, każdy z nich może nam pomóc w inny sposób. Jako programista decydujesz, jakich narzędzi (tj. języków programowania) używasz w swojej pracy, aby osiągnąć pożądany rezultat.

Jaka jest różnica między kodowaniem a programowaniem? Są to często równoznaczne działania, które jednak różnią się nieco swoją specyfiką. Kodowanie polega na pisaniu kodu, zamianie go z jednego języka na drugi, podczas gdy programowanie polega na stworzeniu i rozwinięciu pliku wykonywalnego maszyny zawierającego serię instrukcji. Podstawowym celem kodowania jest ułatwienie komunikacji pomiędzy ludźmi i maszynami, podczas gdy programowanie jest procesem formalnego pisania kodu. Kodowanie jest pierwszym wstępnym krokiem do programowania, które jest podstawową formą komunikacji pomiędzy ludźmi a maszyną, składającą się ze złożonych struktur. Dlatego też kodowanie jest wstępnym etapem programowania, który dzięki złożonym zapytaniom i algorytmom jest w stanie uzyskać odpowiednie efekty.

Programowanie jest więc zaawansowaną, bardziej złożoną wersją kodowania. Podsumowując: kodowanie jest częścią podejścia do programowania, które polega na tłumaczeniu wymagań, pisaniu linii kodu, a następnie implementowaniu ich na maszynach. Z drugiej strony programowanie zajmuje się większym obszarem, na który składają się krytyczne zapytania, debugowanie, kompilacja, testowanie i implementacja. Ze względu na podobne założenia kodowania, programiści często działają również jako programiści.

6. Podsumowanie

W dzisiejszych czasach integrowanie i opracowywanie treści cyfrowych jest niezbędne nie tylko w pracy, ale i w życiu codziennym. Wiedza na temat edycji zdjęć i filmów, dostępnych narzędzi do tego procesu, edycji tekstu, praw autorskich i licencji oraz procesu programowania jest bardzo ważna i pozwala na funkcjonowanie w cyfrowym świecie.

Bibliografia

- Gruszka, A. (2015, June 19). Postaw na wideo. Darmowe narzędzia do edycji filmów. Markter+. <https://marketerplus.pl/teksty/artykuly/postaw-na-video-darmowe-narzedzia-do-edycji-filmow/>
- Aptus, A. (2018, April 12). Ochrona prawa autorskiego w Internecie https://www.aptus.pl/www/porady/prawo_autorskie.php
- Meler, W. (2019 June 26) Programowanie - co to jest i jka zacząć? <https://codecool.com/pl/wiedza/programowanie-co-to-jest-i-jak-zaczac/>