

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO SUPERIOR

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA

CELSO SUCKOW DA FONSECA

Unidade Descentralizada de Nova Friburgo

CURSO SUPERIOR DE BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

DEPARTAMENTO		PLANO DE CURSO DA DISCIPLINA				
		PROPRIEDADE INTELECTUAL E DOMÍNIO PÚBLICO NOS SISTEMAS DE INFORMAÇÃO				
CÓDIGO	PERÍODO	ANO	SEMESTRE	PRÉ-REQUISITOS		
GSI8901NF	Optativa	2016	2º			
CRÉDITOS	AULAS/SEMANA					TOTAL DE AULAS NO SEMESTRE
2	TEÓRICA	PRÁTICA	ESTÁGIO			
	2	0	0			
				36		

EMENTA

Trata das principais políticas públicas dirigidas a questão da propriedade intelectual e os seus limites de exploração ante a emergência do interesse público, com especial orientação para quem pretende se dedicar profissionalmente nessa área segundo os seguintes itens de abordagem:

- Define propriedade intelectual num amplo campo de investigação científica a propósito dos limites legais sobre a apropriação de um conceito e a medida de sua contribuição no âmbito da inovação tecnológica.
- Contratos: Cessão de Direito de Uso, Contrato Eletrônico (e-commerce), Contrato de serviços para hipótese da instalação e ou implementação do software;
- Marco civil da internet – impacto da legislação brasileira nos desdobramentos do sistema regulatório em nível internacional;
- Proteção legal aos modelos second life em sistemas operacionais – aborda os principais impactos na ordem jurídica com a consequente mudança de paradigma aplicados ao universo virtual e suas mais variadas espécies de relacionamentos intersubjetivos;
- Propriedade intelectual sobre software - Direito autoral, patentário e marcário;
- Cláusulas de copyright, transferência de tecnologia e sigilo (shrinkwrap Licenses” e “clickwrap Licenses) no âmbito do direito interno e internacional
- Lei da transparência e as garantias legais quanto a disponibilidade de acesso aos bancos de dados

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica

FURTADO, Wilson. **Dos Contratos e Obrigações de Software**. São Paulo : Iglu, 2004

POLI, Leonardo Macedo. **Direitos de Autor e Software**. Belo Horizonte : Del Rey, 2003

AMAD, Emir Iscandor. **Contratos de Software “Shrinkwrap Licenses” e “Clickwrap Licenses”**. Rio de Janeiro : Renovar, 2002

ESCOBAR JUNIOR, Lauro Ribeiro. **Direito Civil**. São Paulo : Barros, Fischer & Associados, 2005

CERQUEIRA, Tarcisio Queiroz - **Software - Lei Comercio e Servicos de Informática** - Ed. Adcoas / Esplanada – 1ª Edição

OBJETIVOS GERAIS

Compreender o Plano de Ensino da Disciplina e sua importância para os objetivos do curso; o campo da ciência do direito e de suas diversas ramificações entrelaçadas com a propriedade intelectual e seus limites de domínio frente as demandas de natureza pública..

Conhecer: as competências: conteúdos, habilidades e atitudes a serem desenvolvidas, em articulação com outras disciplinas do curso; a metodologia de ensino combinando análise conceitual com aplicação prática em situações vividas por um profissional do segmento de sistemas de informação; a bibliografia básica e complementar.

METODOLOGIA

Combinar aulas teóricas com exercícios orientados para estudo da bibliografia somada a participação na pesquisa e extensão – numa conjugação de elementos didáticos pedagógicos formadores da linha construtivista.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

P1 com peso integral

P2 com média ponderada que distribui 30% de peso para trabalho em grupo e 70% para prova individual;

P3 com peso integral

CHEFE DO DEPARTAMENTO

NOME	ASSINATURA
_____	_____

PROFESSOR RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA

NOME	ASSINATURA
André Queiroz Ferreira de Mello	_____

PROGRAMA

Unidade I – Define propriedade intelectual num amplo campo de investigação científica a propósito dos limites legais sobre a apropriação de um conceito e a medida de sua contribuição no âmbito da inovação tecnológica.

Unidade II – Contratos: Cessão de Direito de Uso, Contrato Eletrônico (e-commerce), Contrato de serviços para hipótese da instalação e ou implementação do software;

Unidade III – Marco civil da internet – impacto da legislação brasileira nos desdobramentos do sistema regulatório em nível internacional;

Unidade IV - Proteção legal aos modelos second life em sistemas operacionais – aborda os principais impactos na ordem jurídica com a consequente mudança de paradigma aplicados ao universo virtual e suas mais variadas espécies de relacionamentos intersubjetivos;

Unidade V – Propriedade intelectual sobre software - Direito autoral, patentário e marcário;

Unidade VI – Cláusulas de copyright, transferência de tecnologia e sigilo (shrinkwrap Licenses” e “clickwrap Licenses) no âmbito do direito interno e internacional

Unidade VII - Lei da transparência e as garantias legais quanto a disponibilidade de acesso aos bancos de dados