

**W zgodzie  
z prawem  
autorskim.**



# 1. Przedmiot prawa autorskiego



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

*Źródło: Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych.*

## 2. Podmiot prawa autorskiego



Generalnie prawa autorskie (osobiste i majątkowe) przysługują twórcy.

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

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

# 3. Dowolny użytek



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

Prawo cytatu i warunki korzystania z prawa cytatu.

## 4. Czas trwania prawa autorsk.



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

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

***Prawa osobiste nie wygasają nigdy.***

# 5. Licencje na oprogramowanie



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

# 5. Licencje na oprogramowanie



## ***Freeware***

– pozwala na bezpłatne rozprowadzanie i korzystanie z programu.

## ***Shareware***

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

## ***Trialware***

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

# 5. Licencje na oprogramowanie



## ***Adware***

– program całkowicie bezpłatny, zawiera bowiem funkcje wyświetlającą reklamy.

## ***Demoware***

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

## ***OEM - Original Equipment Manufacturer***

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



# 5. Licencje na oprogramowanie



***Powszechna licencja Publiczna GNU (General Public License)***

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

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

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

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

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

# 6. Zadanie



Skorzystaj ze strony

<http://creativecommons.pl>

i wyjaśnij co jest

**Podstawowym narzędziem Creative Commons**

oraz przedstaw

**Cztery podstawowe warunki licencji CC**

# 7. Bezpieczeństwo w sieci



## *Haker*

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

## *Kraker*

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

# 7. Bezpieczeństwo w sieci



## ***Wirus komputerowy***

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

## ***Podział wirusów***

- wirusy plikowe;
- wirusy dyskowe.

# 7. Bezpieczeństwo w sieci



## *Robaki komputerowe*

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

## *Specyficzne robaki*

- bomba logiczna;
- bomba czasowa.

# 7. Bezpieczeństwo w sieci



## *Konie trojańskie (trojany)*

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

## *Trojany wykorzystują luki w zabezpieczeniach SO i w konsekwencji:*

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

# 8. Profilaktyka antywirusowa



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

# 9. Zadanie



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



# 10. Współczesne UTK



Współczesny podział urządzeń komputerowych uwzględnia:

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



# 10. Współczesne UTK



Współczesny podział urządzeń komputerowych uwzględnia:

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



# 10. Współczesne UTK



Współczesny podział urządzeń komputerowych uwzględnia:

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

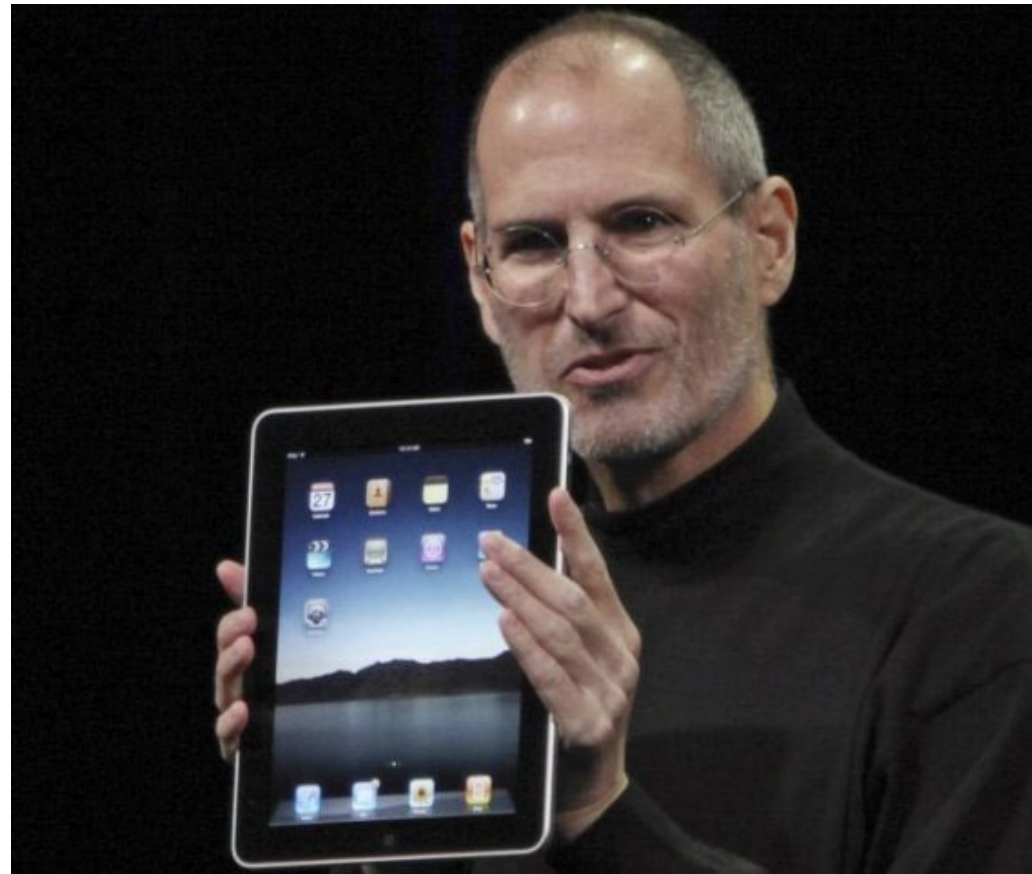


# 10. Współczesne UTK



Współczesny podział urządzeń komputerowych uwzględnia:

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



# 10. Współczesne UTK



Współczesny podział urządzeń komputerowych uwzględnia:

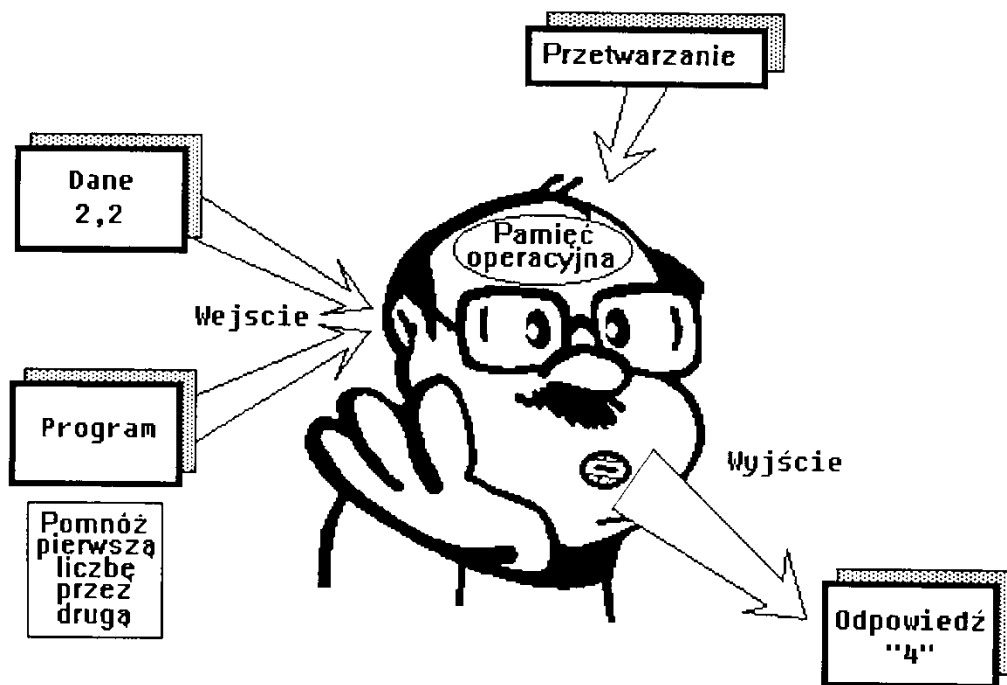
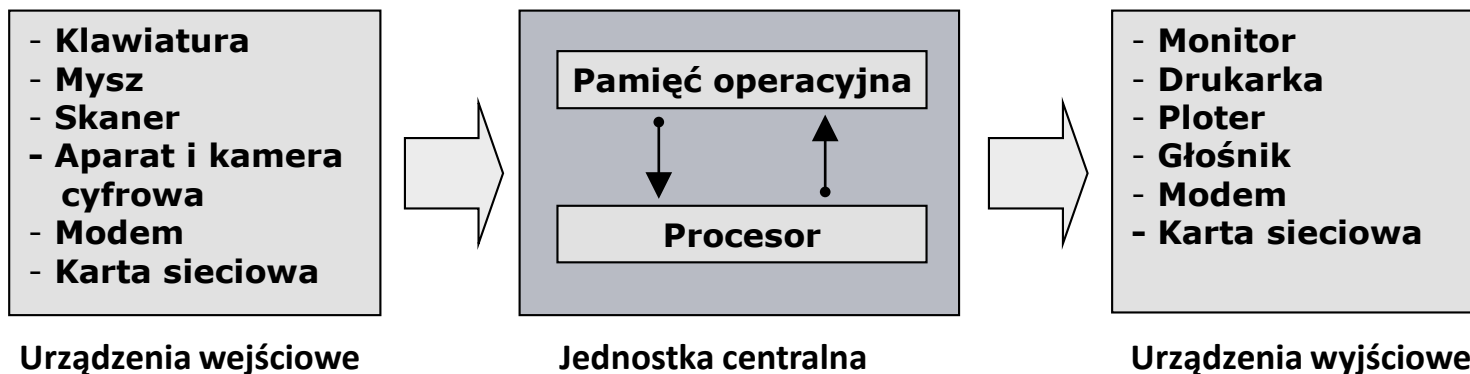
- **smartfony** – z ekranem o przekątnej
- wartości kilku cali, zastąpiły **palmtopy**.





# 11. Ogólny schemat

Ogólny schemat budowy komputera



**Urządzenia wejścia/wyjścia** umożliwiają komunikację użytkownika z systemem komputerowym. Aby korzystanie z nich było możliwe, należy zapewnić odpowiednie komponenty sprzętowe i programowe. Komponentami sprzętowymi są np. kontrolery i porty a komponentami programowymi sterowniki urządzeń.

# 12. Metatrendy globalnej edukacji



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

# Sieć komputerowa



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



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

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

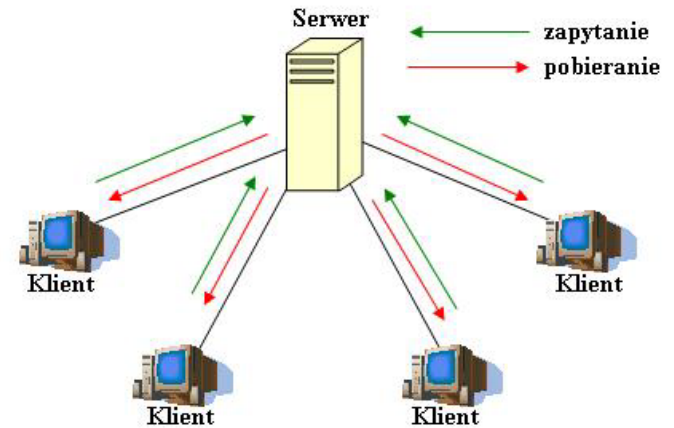


# Sieć komputerowa

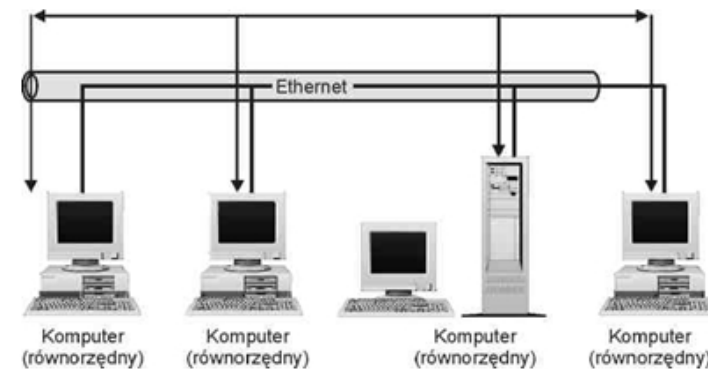


W zależności od sposobu dostępu do zasobów rozróżnia się dwa rodzaje sieci:

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



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

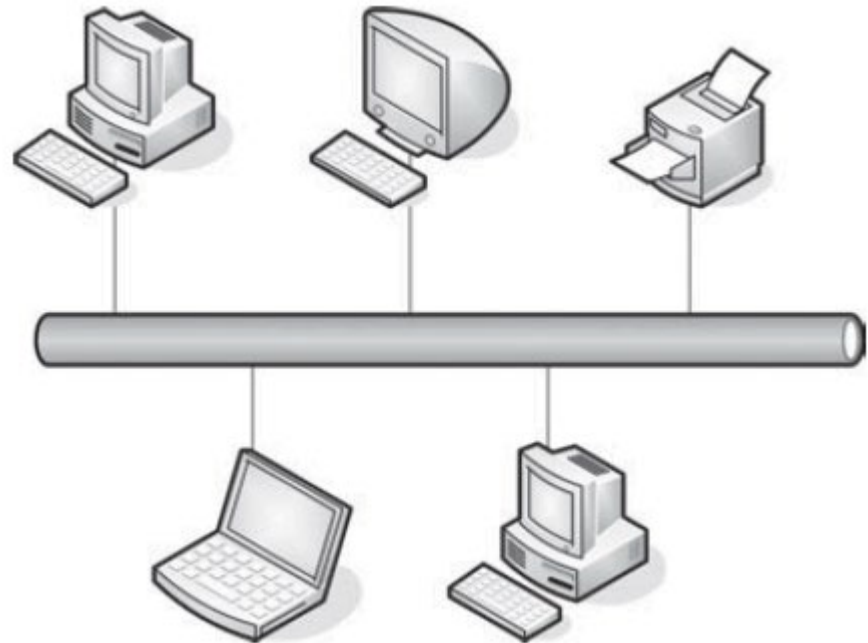


# Sieć komputerowa



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

- **topologię magistrali**

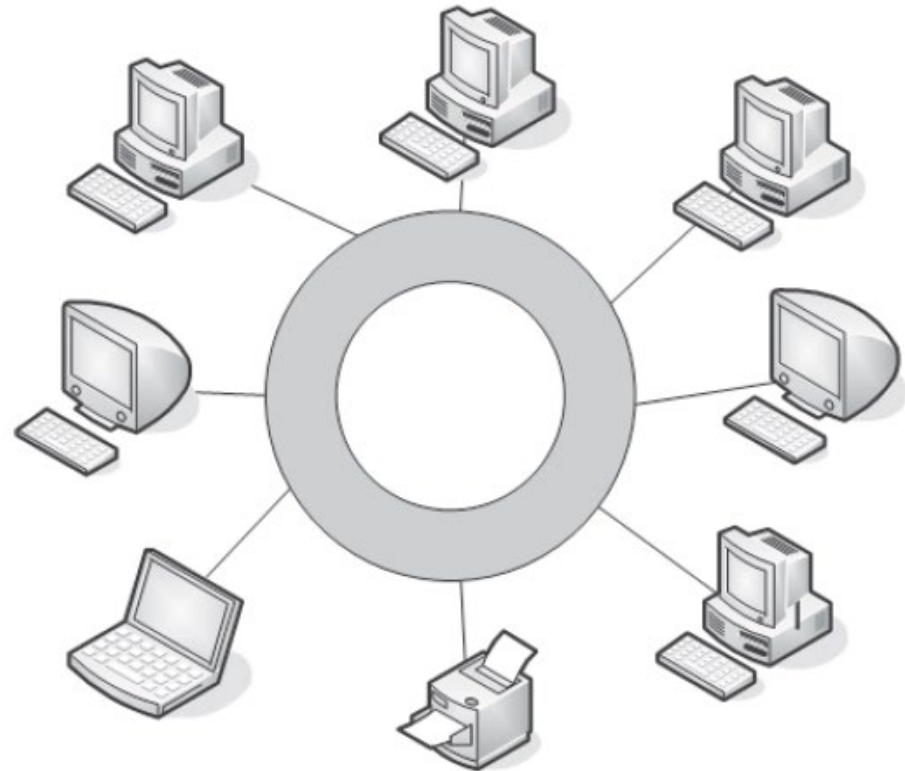


W sieci zbudowanej w **topologii magistrali** (ang. *bus*) wszystkie elementy podłączone są do jednej wspólnej magistrali (zazwyczaj kabla koncentrycznego). Sieć umożliwia tylko jedną transmisję w danym momencie — sygnał nadany przez jedną ze stacji jest odbierany przez wszystkie pozostałe, lecz tylko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

# Sieć komputerowa



- topologię pierścienia

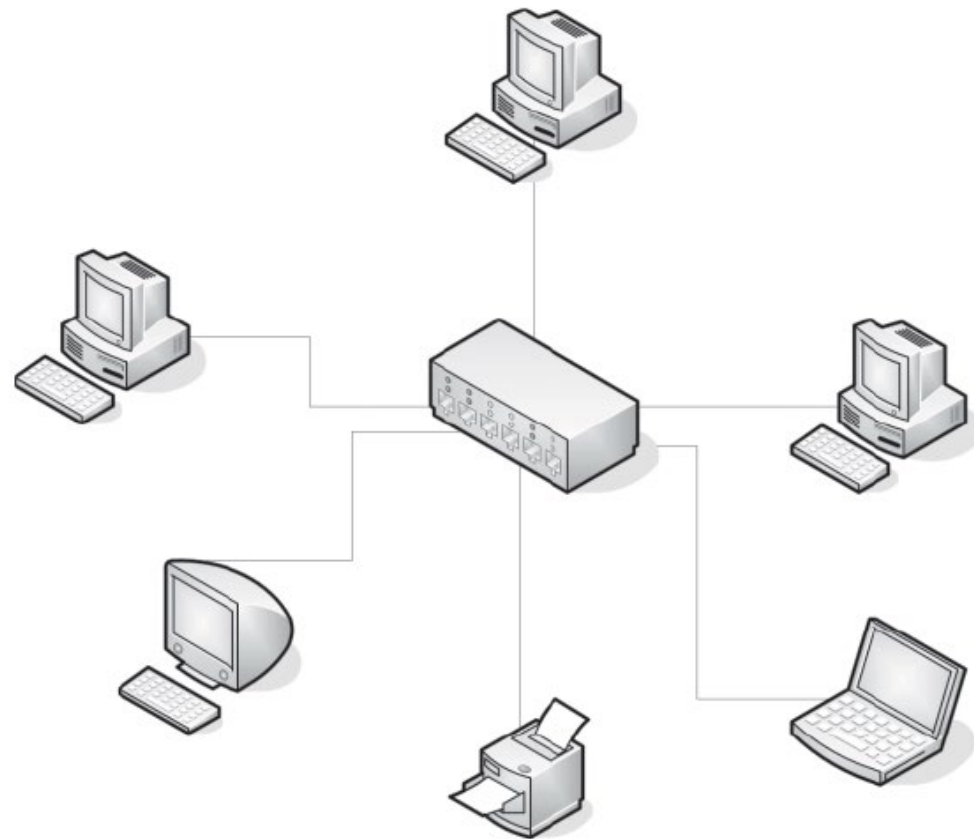


W sieci zbudowanej w **topologii pierścienia** (ang. *ring*) wszystkie węzły lub elementy połączone są za pomocą jednego nośnika w układzie zamkniętym — okablowanie tworzy krąg, nie występują zakończenia okablowania

# Sieć komputerowa



- topologię gwiazdy

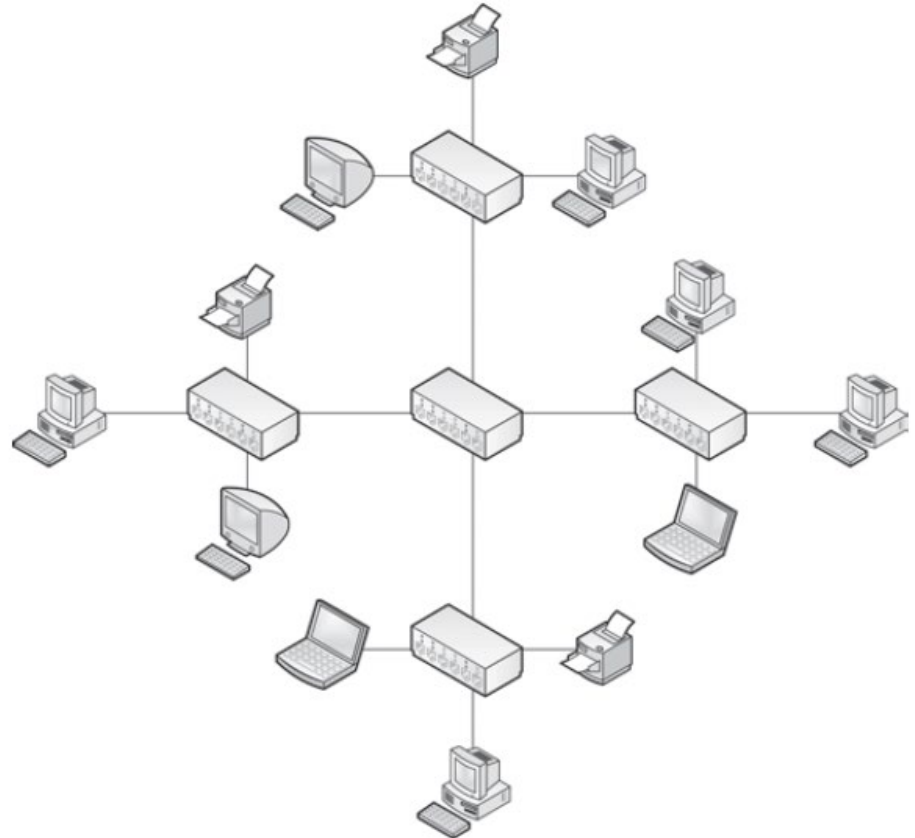


**Topologia gwiazdy** (ang. *star*) charakteryzuje się tym, że okablowanie sieciowe (skrętka) łączy elementy sieci w centralnym punkcie, którym jest koncentrator lub przełącznik

# Sieć komputerowa



- topologię gwiazdy rozszerzonej



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

# Sieć komputerowa



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

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

**Zadanie:** *Wymień podstawowe protokoły komunikacji w sieci.*

# Sieć komputerowa



## Sieć domowa: co i jak połączyć



### Komputer stacjonarny

Choć w domu stoi zawsze w tym samym miejscu, możemy podłączyć go również przez Wi-Fi. W tym wypadku lepiej jednak sprawdzi się tradycyjna sieć przewodowa.

### Dysk sieciowy

Do domowej sieci bez trudu podłączymy również dysk twardy. Wystarczy kupić specjalną kieszeń sieciową i połączyć ją skrętka z przełącznikiem w routerze. Jeśli nasz router wyposażony jest w gniazdo host USB, do sieci podłączymy także zewnętrzny dysk USB.

### Drukarka

Dzięki specjalnej funkcji routera (serwer drukarki) nawet zwykłą drukarkę możemy zamienić na sieciową. **Uwaga!** Większość wbudowanych w router serwerów drukarki może nie obsługiwać urządzeń wielofunkcyjnych.

### RUTER

Najważniejszy element domowej sieci. Dzięki niemu możliwe jest rozdzielenie łącza internetowego na kilka urządzeń. Wbudowany w router przełącznik oraz punkt dostępowy Wi-Fi umożliwia przewodowe i bezprzewodowe połączenie komputerów w sieć.

### Laptop

Domowa sieć bezprzewodowa pozwoli nam swobodnie korzystać z internetu na laptopie w każdym miejscu naszego mieszkania.

### internet

### Komórka

Nowoczesne telefony komórkowe coraz częściej wyposażane są w moduł sieci Wi-Fi. Dzięki temu, zamiast płacić za połączenie z internetem przez sieć komórkową, można połączyć się za darmo z domową siecią bezprzewodową.

### Konsola do gier

Podłączenie konsoli do internetu i sieci daje nam sporo możliwości – przede wszystkim prowadzenia rozgrywek on-line, pobierania najnowszych gier oraz odtwarzania multimedów.

### Legenda

- połączenie bezprzewodowe
- połączenie przewodowe