

OBSAH

O autorech	11
Úvod	13
1. POČÍTAČOVÝ PROGRAM, JEHO FORMY A PRVKY	15
1.1 Co to je počítačový program?	15
1.2 Jak počítačový program funguje?	16
1.3 Software vs. počítačový program	17
1.4 Podoby vyjádření počítačového programu	18
1.4.1 Zdrojový kód (source code)	18
1.4.1.1 Interpretovaný (zdrojový) kód (interpreted code)	18
1.4.1.2 Assembler (jazyk symbolických adres).....	19
1.4.2 Strojový kód (binární kód) (binary code)	20
1.4.2.1 Spustitelný soubor (executable)	20
1.4.2.2 Firmware	20
1.4.3 Mezikód (bytecode)	21
1.4.4 Přípravné a koncepční materiály	21
1.5 Další prvky počítačového programu a související pojmy	24
1.5.1 Funkcionalita (funkčnost) počítačového programu	25
1.5.2 Myšlenky, principy, algoritmy a postupy.....	25
1.5.3 Uživatelské rozhraní (user interface, UI)	26
1.5.4 Grafika, hudba, audiovizuální prvky	26
1.5.4.1 Prvky z reálného světa (architektonická díla atp.).....	27
1.5.5 Data a databáze	27
1.5.5.1 Proměnné hodnoty, které program vkládá do operační paměti zařízení	28
1.5.6 API	29
2. VZNIK A POVAHA AUTORSKOPRÁVNÍ OCHRANY POČÍTAČOVÉHO PROGRAMU	30
2.1 Právní ochrana počítačového programu	30
2.1.1 Autorská práva	30
2.1.2 Patenty	31
2.1.3 Obchodní tajemství a nekalá soutěž	32
2.2 Předpoklady vzniku autorskoprávní ochrany počítačového programu	32
2.2.1 Požadavek původnosti (originality)	34
2.2.1.1 Soudní výklad požadavku původnosti (originality) obecně	34

2.2.1.2	Soudní výklad požadavku původnosti (originality) ve vztahu k počítačovým programům	36
2.2.1.3	Aplikace požadavku původnosti (originality) na počítačové programy.....	37
2.2.1.4	Jedinečnost vs. původnost (jedinečný výsledek tvůrčí činnosti autora vs. vlastní duševní výtvor autora).....	41
2.2.2	Požadavek autora-fyzické osoby	42
2.2.2.1	Vytváření počítačového programu s pomocí nástrojů CASE a generativní umělé inteligence	43
2.2.3	Požadavek objektivní vnímatelnosti	46
2.3	Co je a co není chráněno jako počítačový program?	47
2.3.1	Myšlenky, principy a algoritmy	48
2.3.1.1	Funkcionalita (funkčnost) počítačového programu	49
2.3.2	Zdrojový a strojový kód, mezikód	49
2.3.2.1	Části kódu, samy o sobě nefunkční (nevykonatelné, nespustitelné)	50
2.3.2.2	Moduly, skripty a knihovny	51
2.3.2.3	Firmware	52
2.3.3	Přípravné koncepční materiály	52
2.3.3.1	Co je považováno za přípravný koncepční materiál? ...	52
2.3.4	Grafika, zvuky a hudba, audiovizuální a jiné prvky	55
2.3.4.1	Uživatelské rozhraní	55
2.3.4.2	Počítačová grafika	56
2.3.4.3	Počítačová hudba, audiovizuální prvky	56
2.3.4.4	Prvky z reálného světa (loga, architektonická díla atp.)	56
2.3.4.5	Písma	57
2.3.5	Data a databáze	58
2.3.5.1	Proměnné hodnoty, které program vkládá do operační paměti zařízení	58
2.3.5.2	Datové formáty	59
2.3.6	API	60
2.3.7	Programovací jazyky	61
2.3.8	Manuály a příručky	61
2.3.9	Webové stránky	62
2.4	Použití částí cizího zdrojového kódu a jeho přepracování (transformace)	63
2.4.1	Použití cizího zdrojového kódu	63
2.4.2	Přepracování (transformace) cizího zdrojového kódu	63
3.	AUTOR A JINÝ NOSITEL PRÁV K POČÍTAČOVÉMU PROGRAMU ...	68
3.1	Komu náleží práva k počítačovému programu	68

3.1.1	Autor počítačového programu	68
3.1.1.1	Okamžik vzniku autorských práv k počítačovému programu	70
3.1.1.2	Osobnostní práva	71
3.1.1.3	Majetková práva	72
3.1.2	Jiný nositel práv k počítačovému programu (IT společnost)	73
3.2	Typické případy vytváření počítačového programu	75
3.2.1	Jediný tvůrce počítačového programu	75
3.2.1.1	Nezávislý autor	75
3.2.1.2	Autor-zaměstnanec	76
3.2.1.3	Autor (fyzická osoba) jako dodavatel (počítačový program vytvořený na zakázku)	80
3.2.1.4	Společnost (právnícká osoba) jako dodavatel (počítačový program vytvořený na zakázku)	80
3.2.2	Více tvůrců (autorů) počítačového programu	83
3.2.2.1	Nezávislá spolupráce (open source komunity atp.)	83
3.2.2.2	Koordinovaná spolupráce (kolektivní vytváření)	84
3.2.2.3	Následné zpracování a odvozený počítačový program (odvozené dílo)	88
4.	ROZSAH A TRVÁNÍ PRÁV K POČÍTAČOVÉMU PROGRAMU	90
4.1	Specifika práv k počítačovému programu a nezbytnost jeho právní ochrany	90
4.2	Rozsah práv	91
4.2.1	Obsah práva autorského	91
4.2.2	Osobnostní práva	92
4.2.2.1	Právo rozhodnout o zveřejnění díla	92
4.2.2.2	Právo osobovat si autorství	93
4.2.2.3	Právo na nedotknutelnost	93
4.2.2.4	Formy změn a zásahů do počítačového programu	94
4.2.2.5	Souhlas se změnou nebo zásahem do počítačového programu a následným užitím odvozeného počítačového programu	97
4.2.2.6	Odvolatelnost souhlasu se změnou nebo zásahem do počítačového programu	98
4.2.2.7	Omezení osobnostních práv autora	99
4.2.2.8	Zánik osobnostních práv autora	100
4.2.3	Majetková práva (obecně)	101
4.2.3.1	Rozmnožování	102
4.2.3.2	Rozšiřování	103

4.2.3.3	Vyčerpání práva na rozšiřování originálu nebo rozmnoženiny počítačového programu	104
4.2.3.4	Pronájem	105
4.2.3.5	Půjčování	106
4.2.3.6	Pronájem a půjčování, pokud počítačový program není podstatným předmětem	106
4.2.3.7	Sdělování veřejnosti (nehmotná podoba)	107
4.2.3.8	Jiná majetková práva (právo na dodatečnou odměnu atp.)	109
4.3	Trvání práv	111
4.3.1	Osobnostní práva	111
4.3.2	Majetková práva	111
5.	OMEZENÍ PRÁV K POČÍTAČOVÉMU PROGRAMU	113
5.1	Výjimka užití pro osobní potřebu, její neaplikovatelnost na počítačové programy	113
5.2	Výjimky specifické pro počítačové programy	113
5.2.1	Obecně	113
5.2.2	Pojem „oprávněný uživatel“ vs. „nabyvatel licence“	114
5.2.3	Druhy „nezadatelných“ výjimek	115
5.2.3.1	Spuštění počítačového programu a opravy chyb [§ 66 odst. 1 písm. a) autorského zákona]	116
5.2.3.2	Změny počítačového programu a zásahy do něj [§ 66 odst. 1 písm. b) autorského zákona]	120
5.2.3.3	Záložní rozmnoženina [§ 66 odst. 1 písm. c) autorského zákona]	121
5.2.3.4	Zkoumání a zkoušení funkčnosti [§ 66 odst. 1 písm. d) autorského zákona]	122
5.2.3.5	Dosažení interoperability, reverzní inženýring a dekompilace [§ 66 odst. 1 písm. e) autorského zákona]	122
5.2.4	Technické prostředky ochrany práv (DRM) a výjimky z autorského práva k počítačovému programu	126
5.2.5	Vyčerpání práv a prodej „použitého“ softwaru	127
5.2.5.1	Princip vyčerpání v souvislosti s hmotnými rozmnoženinami počítačových programů	128
5.2.5.2	Princip vyčerpání bez dispozice s hmotnou rozmnoženinou – případ UsedSoft	131
5.2.5.3	Následné užití „použitého“ softwaru jeho nabyvatelem (novým vlastníkem)	136
5.2.5.4	Převod uživatelského účtu a princip vyčerpání	137
5.2.5.5	Závěr	138

6. LICENCE A JINÁ OPRÁVNĚNÍ K UŽITÍ POČÍTAČOVÉHO PROGRAMU	139
6.1 Licence	139
6.1.1 Typické případy uzavírání licenčních smluv	140
6.1.2 Zvláštní povaha licence k počítačovým programům	141
6.1.3 Výhradní licence	142
6.1.4 Nevýhradní licence	143
6.1.5 Omezení rozsahu licence	143
6.1.5.1 Omezení územního rozsahu licence	144
6.1.5.2 Omezení časového rozsahu licence	144
6.1.5.3 Omezení množství rozsahu licence	145
6.1.5.4 Omezení výhradnosti licence	145
6.1.6 Základní typy licencí	145
6.1.6.1 Krabicová licence (FPP – Full Packaged Product)	145
6.1.6.2 Multilicence (VL – Volume License)	146
6.1.7 Licence podle typu nasazení počítačového programu	147
6.1.7.1 Licence na uživatelskou stanici (per-device, per-user)	147
6.1.7.2 Serverové licence a přístupové licence (server-based license)	147
6.1.8 Další typy licencí	149
6.1.8.1 Afilční licence	149
6.1.8.2 Licence pro poskytovatele cloudových služeb a hostingu (SPLA – Service Provider License Agreement)	149
6.2 Poskytnutí podlicence (sublicence)	150
6.2.1 Hlavní rysy podlicence	150
6.3 Postoupení licence a licenční smlouvy	150
7. FREE SOFTWARE A OPEN SOURCE SOFTWARE (FOSS)	152
7.1 Vymezení pojmů	153
7.1.1 FOSS	153
7.1.1.1 Svobodný (free) software	153
7.1.1.2 Otevřený (open source) software	153
7.1.2 Proprietární (vlastnický) software	154
7.1.3 Odvozený software	154
7.1.4 FOSS (otevřené) licence	155
7.1.4.1 Copyleft (restriktivní) licence	155
7.1.4.2 Permisivní licence	156
7.1.5 Tivoizace	156
7.2 Právní povaha FOSS	157

7.3	Porušení otevřené licence k FOSS a jeho důsledky	158
7.3.1	„Nakažení“ režimem FOSS	160
7.4	FOSS Organizace	161
7.5	Přehled a srovnání hlavních FOSS (otevřených) licencí	161
7.5.1	MIT License	161
7.5.2	BSD License (2-clause a 3-clause)	162
7.5.3	Apache License	162
7.5.4	Mozilla Public License (MPL)	163
7.5.5	GNU Lesser General Public License (LGPL)	163
7.5.6	GNU General Public License (GPL)	165
7.5.6.1	Linux	166
7.5.7	Affero General Public License (AGPL)	167
7.6	Praktické právní problémy vyplývající z užívání FOSS a proprietárního softwaru – příklady při použití licence GPL	168
7.6.1	Vložení zdrojového kódu FOSS do zdrojového kódu proprietárního softwaru	168
7.6.2	Statické linkování	169
7.6.3	Dynamické linkování	169
7.6.4	Využití dat (výstupů) vytvořených FOSS v rámci proprietárního softwaru	170
7.6.5	Komunikace FOSS a proprietárního softwaru přes HTTP API rozhraní	172
7.6.6	Riziko spojené se zákazem tivoizace	172
	Seznam právních norem a judikatury	175
	Použitá a doporučená literatura	178
	Věcný rejstřík	179