

Direitos de Propriedade Intelectual e Tecnologia Informática

Proteção da propriedade intelectual no *software*

Flávio Fernandes nº41800 and Ricardo Gaspar nº 42038

Universidade Nova de Lisboa | Faculdade de Ciências e Tecnologia

Resumo O presente trabalho pretende dar a conhecer os direitos existentes em matéria de Propriedade Intelectual no âmbito do *software*, bem como os mecanismos de protecção existentes. Discute ainda os tipos de *software* existente e algumas das diferentes formas do seu licenciamento.

1 O Que é a Protecção de *Software*

A criação de *software* é muito semelhante à criação de outro tipo de obras (literárias, musicais, esculturais, entre outras) na medida em que ambas são um produto do intelecto humano. Tal como estas, o *software* pode ser protegido de forma a evitar que outros se apropriem ou reclamem autoria do mesmo. Este tipo de propriedade destina-se a bens intangíveis, tal como o tipo de obras mencionados anteriormente, e designa-se de propriedade intelectual.

No entanto as obras também podem ser consideradas, em parte, um bem tangível ou corpóreo, no sentido em que têm uma existência física ou material e são susceptíveis de apropriação por parte de qualquer pessoa.

Em regra, as obras intangíveis são concretizadas em bens físicos e transaccionáveis (livros, esculturas, quadros, CDs, DVDs).

Neste contexto o *software* pode ser caracterizado pelos dois tipos de propriedade uma vez que é, em parte, um bem intangível e, em outra, tangível.

A componente intangível refere-se à propriedade intelectual que incorpora o *software*. A componente tangível prende-se com o facto de ser possível que diferentes pessoas, singulares ou colectivas, possuam uma cópia tangível de determinado *software* que foi adquirido numa loja ou mesmo através de um website.

O presente trabalho pretende apenas discutir os direitos de Propriedade Intelectual associados ao *software*.

Os direitos de Propriedade Intelectual estão presentes desde o nascimento da indústria de *software*. A protecção de *software* recorrendo ao uso dos direitos de Propriedade Intelectual foi, e ainda é, alvo de bastante interesse por parte das empresas que desenvolvem, comercializam e distribuem *software* em todo o mundo. Estes mecanismos permitem que os criadores de *software*, além dos direitos de autoria e de propriedade, explorem o seu uso e distribuição livremente impedindo que outros o façam. Desta forma é possível perceber o interesse do sector empresarial nestes mecanismos pelo facto de trazerem vantagens competitivas que advêm da sua exclusividade.

2 Tipos de Direitos de Propriedade Intelectual

Existem essencialmente quatro tipos de direitos de propriedade intelectual relevantes no *software*: direitos de autor (*Copyright*), patentes, segredos comerciais (*trade secrets*) e marcas registadas (*trademarks*).

2.1 Direitos de autor (*Copyright*)

Os direitos de autor são os direitos associados à criação de obras literárias e artísticas, assim como de *software*. Estes conferem ao autor um conjunto de direitos exclusivos sobre o seu *software*. Nomeadamente, o direito exclusivo de fazer cópias do seu *software*, assim como a distribuição das mesmas e ainda a criação de outros trabalhos baseados no *software* desenvolvido. Esta protecção tem uma validade vitalícia durante o tempo de vida do autor e 70 anos após a sua morte [1].

Este tipo de protecção cinge-se apenas à forma concreta na qual a ideia foi expressa. No caso do *software*, apenas protege os elementos originais únicos da interface gráfica do utilizador (*GUI – Graphical User Interface*), o código fonte (*source code*) e as suas possíveis traduções para outras linguagens de programação [2].

Estes direitos são concedidos automaticamente assim que o *software* é criado sem que seja necessário realizar qualquer tipo de registo. No entanto é recomendável que seja mencionada, no *software*, o símbolo de *Copyright* que assume forma seguinte:

© *Copyright* <ano de publicação> <nome do autor>

Desta forma é reforçado o aviso de que existe um direito de propriedade sobre o *software* em questão. Apesar disto, se um autor de *software* necessitar de iniciar um processo jurídico contra alguém que tenha realizado o uso indevido é recomendado que este tenha realizado o registo prévio do seu *software* [3]. Este registo pode ser feito em Portugal via *internet* através do website: <http://copyright.pt/>.

Com este registo o autor/proprietário consegue que seja atribuída uma data de criação legal sobre a sua criação e que constitui prova legal em matéria de propriedade intelectual. Este registo é válido em quaisquer dos países signatários da Convenção de Berna, a qual reúne cerca de 164 países [4].

Em Portugal, estes direitos estão consagrados através da Directiva 91/250/CEE, de 14 de Maio e do Decreto-Lei N.º 252/94, de 20 de Outubro e através das alterações introduzidas a este último transpostas no Decreto-Lei N.º 334/97 de 27 de Novembro.

Quem é o autor e quem é o titular dos direitos de autor?

Regra geral o direito da autoria da obra é atribuído ao criador intelectual, ou seja, o programador. Este direito abrange herdeiros e transmissários, mas não quem financia ou subsidia a criação do *software*. Quando o programa é criado numa empresa presume-se obra colectiva.

No entanto há exceções à regra: Quando criador é empregado e cria o programa no âmbito dessas funções, ou segundo instruções de um terceiro, ou por encomenda, os direitos de autoria pertencem ao destinatário do programa, salvo estipulação em contrário. Nestes casos, os titulares do direito podem introduzir alterações no programa sem pedir autorização ao criador do mesmo [5].

2.2 Patentes

Uma patente confere um direito exclusivo de exploração de uma criação por um determinado período de tempo (cerca de 20 anos), com a contrapartida da sua divulgação [5].

Desta forma protege-se a criação evitando que outros a possam fabricar, usar, comercializar, oferecer ou importar. As patentes enquadram-se no domínio dos direitos de Propriedade Industrial.

A obtenção da patente é conseguida após realizado seu pedido nos países em que se pretende que esta seja válida. Existem portanto organizações responsáveis pela atribuição de patentes. Na União Europeia a entidade responsável é o *European Patent Office* (EPO) e tem o poder de conceder patentes nos estados membros. Nos Estados Unidos da América a organização homóloga é *United States Patent and Trademark Office* (USPTO). Já em Portugal, o gabinete responsável pela atribuição de patentes é o Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI).

As patentes devem obedecer a alguns critérios, nomeadamente, de actividade inventiva, aplicabilidade industrial e de novidade e inovação (em relação à tecnologia que existente). Além destes, as patentes devem obedecer a um critério de não evidência que consiste no facto da criação a patentear não resultar de uma maneira evidente do estado da técnica. A definição de estado da técnica:

“Tudo o que foi tornado acessível ao público por qualquer meio de divulgação.” (artigo 56º do Código de Propriedade Industrial).

Este critério carece de uma avaliação por parte de um perito na especialidade da criação.

No caso das patentes associadas ao *software*, estas estão definidas no contexto dos programas de computador. O INPI diz que “um programa de computador pode ser reivindicado e patenteado, desde que não seja reivindicado enquanto tal e que apresente carácter técnico”[6].

Define ainda que um programa de computador consiste na “(...) mera exposição do código de programação, numa determinada linguagem de programação. Contudo, a redacção duma reivindicação pode conter a exposição em linguagem natural ou em algoritmo, dum programa de computador que seja essencial ao funcionamento da invenção em causa.”[6]. Isto constitui uma Invenção Implementada por Computador (IIC), pois requer apenas o uso de um computador ou programa para poder funcionar[7].

Em relação ao carácter técnico associado o INPI define que “(...) um programa de computador tem carácter técnico se, ao correr no computador, produz ou pode produzir um efeito técnico adicional que vá além dos meros efeitos físicos (por exemplo, correntes eléctricas no computador) inerentes à sua execução. Efeitos técnicos adicionais são, por exemplo, o controlo duma máquina ou dum

processo industrial, bem como a gestão dos recursos dum sistema informático ou a regulação da velocidade de transferência de dados numa rede de comunicações. O programa de computador pode fazer parte duma reivindicação dirigida a uma entidade (por exemplo, a uma máquina, sendo que o programa é essencial para o funcionamento da mesma) ou a uma actividade (por exemplo, a um processo, sendo que o programa é essencial ao desenrolar do mesmo) ou ainda ao próprio programa, desde que sejam cumpridas as exigências referidas.” [6].

Uma vez que a patente confere direitos exclusivos ao requerente da patente, esta inibe terceiros de usar, imitar, copiar, comercializar, partilhar e mesmo patentear outro tipo de *software* que a infrinja sem o consentimento prévio por parte do seu detentor.

2.3 Segredos Comerciais (*Trade Secrets*)

Entende-se por segredo comercial qualquer tipo de informação, independente da sua natureza, que não seja de conhecimento público ou de fácil descoberta por terceiros e que é mantida em segredo pelo seu detentor.[8] Um bom exemplo de um segredo comercial é a fórmula usada pelos refrigerantes da marca Coca-Cola. O segredo traz vantagens competitivas únicas em relação aos concorrentes de mercado e garante a perpetuação destas até que seja quebrado. Em comparação com a protecção por patente e por copyright que são públicas e têm duração limitada, esta protecção é privada e não limite estipulado. Devido ao seu cariz privado, o segredo não pode ser infringido ou quebrado através da usurpação tal como as patentes e copyright [1]. Os segredos comerciais podem ainda ser utilizados para proteger outro tipo de informações, tais como listas de clientes, que não sejam facilmente protegidas recorrendo a patentes e ou copyright. No entanto, para preservar o segredo sobre o *software* é altamente recomendável que o seu detentor estabeleça uma política de confidencialidade sobre o mesmo. Algumas estratégias utilizadas neste âmbito são a exigência de acordos de confidencialidade e o acesso controlado e limitado ao código fonte [9]. Assim são consideradas ilegais a divulgação e a utilização da informação protegida (código fonte, algoritmos, processos de desenvolvimento) sem autorização prévia.

2.4 Marcas registadas (*Trademarks*)

As marcas registadas não protegem tecnologia mas sim símbolos e nomes utilizados para distinguir uma marca, um produto ou serviço no mercado. Esta protecção pode ser utilizada para proteger o nome da empresa, nomes de domínios, imagens, símbolos, logótipos, slogans, cores, desenhos de produtos e das suas embalagens. O registo de uma marca não é obrigatório, no entanto é altamente recomendável como forma de protecção. Esta é a única forma de assegurar a propriedade e o uso exclusivo da marca. Outras vantagens que o registo oferece[10]:

- Permite impedir que terceiros, sem o consentimento do titular do registo, produzam, fabriquem, vendam ou explorem economicamente o símbolo protegido.

- Impede ainda que outros registem um símbolo igual ou semelhante para produtos ou serviços idênticos ou manifestamente afins.
- Possibilita ao titular do registo apor nos símbolos uma menção de que se encontram protegidos, de modo a dissuadir potenciais infracções (através das expressões “marca registada”, “MR” ou ®).

A protecção de *software* recorrendo ao registo da marca ou nome do *software* é especialmente importante quando o mesmo não tem outras formas de protecção. Um excelente exemplo é o de um programa para navegar na *internet* (browser) pois não pode ser patenteável mas o registo da sua marca permite aos utilizadores saber que é um produto associado a determinado criador, seja ele individual ou colectivo (empresas, fundações, e outras organizações) [9].

A protecção de *software* recorrendo *cybersquatting* – o acto de registar nomes de domínio na *internet* de marcas ou pessoas conhecidas com a intenção de revendê-los a um preço inflacionado [11][12][13][14]. Esta protecção é mais conhecida e usada nos Estados Unidos da América visto que os primeiros e mais conhecidos casos jurídicos foram desencadeados nos tribunais deste país. No entanto a autoridade à qual se pode recorrer para iniciar uma reclamação sobre um nome de domínio é a *Internet Corporation for Assigned Names and Numbers* (ICANN).

3 Categorias de *Software*

O *software* pode ser classificado em diferentes categorias consoante o seu grau de liberdade de utilização. Assim existem três categorias distintas de *software*: proprietário, de código aberto (*Open-source*) e livre (*Free Software*).

3.1 Software proprietário

Software proprietário corresponde ao *software* que pertence a um indivíduo ou a uma empresa que mantém a titularidade sobre os direitos de autor. Esta categoria de *software* é extremamente restritiva em relação ao seu uso e distribuição[15]. Em grande parte dos casos o código fonte correspondente ao programa é mantido em segredo, dificultando a modificação e melhoramento por terceiros. Há casos em que o código-fonte (*source code*) é divulgado permitindo a modificação, mas normalmente é proibida a sua distribuição. Os produtos licenciados desta forma limitam os utilizadores na quantidade de computadores nos quais o *software* pode ser instalado recorrendo a mecanismos de activação[16].

3.2 Software de Código Aberto (*Open-source*)

A definição de *open-source* (*Open Source Definition*) teve como autores Eric S. Raymond e Bruce Perens. Esta dita que o *software* cujo o código fonte é disponibilizado em conjunto com licenças que respeitam o *standard* definitivo pela *Open Source Initiative*(OSI)[17], que tem como origem as ideias presentes no documento *Debian Free Software Guidelines* (DFSG)[18]. Este tipo de *software* promove a partilha e colaboração devido a permitir o estudo, modificação e distribuição livremente. As licenças devem respeitar os seguintes critérios[19]:

- A licença não pode limitar a venda ou distribuição de *software* gratuitamente, sendo o programa resultado da agregação de outros ou não.
- O programa deve incluir o código fonte e a sua distribuição deve ser realizada na forma de código fonte e na versão compilada. Caso o programador queira modificar o programa, as alterações deve ser feitas a partir do código fonte. Este critério não permite a ocultação do código, nem a distribuição em formatos que não foram referidos. Caso a distribuição do produto não inclua o código fonte, deve ser possível o acesso por algum meio e acessível a todos.
- A licença tem de permitir a modificação e a criação de trabalhos derivados. Deve ainda permitir a distribuição nas mesmas condições de licenciamento que a o *software* original.
- A licença pode restringir a distribuição de código fonte modificado apenas se permitir incluir *patches* na distribuição com o objectivo de modificar o programa em tempo de compilação. A licença tem de permitir explicitamente a distribuição do *software* construído a partir de código fonte modificado. A licença pode impor que o *software* modificado utilize outro nome ou seja distribuído com um número de versão diferente.

- Não deve discriminar pessoas ou grupos. A licença não pode discriminar pessoas ou grupos de pessoas.
- Não deve discriminar sectores laborais. A licença não pode limitar a utilização do programa a um sector laboral específico.
- Distribuição da licença. Os direitos subjacentes ao programa tem de ser aplicados na redistribuição sem a necessidade de licenças adicionais.
- Os direitos que um dado programa são independentes de qualquer distribuição de *software* no qual este possa a ser incorporado
- A licença não pode restringir outro *software*. A licença não pode limitar outro *software* que seja distribuído em conjunto.
- A licença deve ser tecnologicamente neutra. Nenhuma licença pode ter com base alguma tecnologia individual ou design.

3.3 Software Livre (*Free Software*)

O *Free Software* é um movimento social que defende que o *software* deve ser livre, no mesmo sentido que a liberdade de expressão. Para um *software* ser classificado como tal deve respeitar a liberdade do utilizador e da comunidade, o que significa que os utilizadores podem executar, copiar, distribuir, estudar, modificar e melhorar o *software*, podendo cobrar ou não pelo programa [20]. Para um determinado *software* pertencer a esta categoria deve respeitar as quatro liberdades definidas pela *Free Software Foundation* (FSF) fundada por Richard Stallman autor do projecto GNU. O projecto consiste num sistema operativo completamente livre semelhante ao sistema UNIX[21]. As liberdades definidas pela FSF tem como pré-requisito o acesso ao código-fonte e são as seguintes[22]:

- Executar o programa com qualquer objectivo, em qualquer área de actividade e sem limitações no número de computadores por um individuo ou organização.
- Estudar e adaptar o programa de acordo com as necessidades do utilizador.
- Distribuição de cópias, tornando o programa acessível a um maior número de pessoas.
- Modificar, aperfeiçoar e colaborar no desenvolvimento do programa, beneficiando a comunidade.

A *GNU Public Licence* (GPL) é a licença base que respeita as quatro liberdades defendidas pela FSF.

4 Licenças, mecanismos complementares

As licenças são ferramentas complementares aos principais mecanismos de proteção de *software*. Permitem ao autor atribuir permissões que infringiriam direitos de *copyright* ao utilizador final [23]. Neste contexto pretende-se destacar algumas das mais utilizadas actualmente. A licença mais utilizada no âmbito de *software* proprietário é a *End User Licence Agreement* (EULA). Das categorias de *Open-Source* e *Free Software* as mais populares são MIT X 11, Apache e GNU GPL.

4.1 EULA

A EULA consiste num contrato legal entre o utilizador final e o autor do *software* e estabelece condições de utilização sobre o mesmo obrigando o utilizador a aceitar e respeitar os termos nele presentes. As condicionantes impostas pela licença podem variar consoante o autor [24].

4.2 GNU GPL

A GPL é uma licença livre que inclui a *Copyleft*. Segundo a Wikipedia, “Copyleft é uma forma de usar a legislação de proteção dos direitos autorais com o objetivo de retirar barreiras à utilização, difusão e modificação de uma obra criativa devido à aplicação clássica das normas de propriedade intelectual, exigindo que as mesmas liberdades sejam preservadas em versões modificadas”[25][26]. Desta forma os utilizadores finais têm os direitos que a FSF defende e caso modifiquem e/ou distribuam o *software* resultante deve ser licenciado nas mesmas condições que o original.

4.3 MIT X 11

A licença MIT, conhecida como MIT X ou MIT X 11, foi originalmente desenvolvida no Massachusetts Institute of Technology. É utilizada em *software* livre e fornece permissões de uso do *software* sem restrições, sem limitar os direitos de uso, cópia, modificação, melhoria, publicação, distribuição, sub-licenciamento e/ou de venda. O conteúdo da licença não está sobre *Copyright*, permitindo assim a modificação da mesma de acordo com as necessidades do utilizador. Desta forma o *software* licenciado pode ser utilizado em *software* livre ou proprietário[27].

4.4 Apache

A licença Apache é da autoria da *Apache Software Foundation* (ASF) e permite a utilização com qualquer objectivo, a redistribuição, a modificação e a distribuição da versão alterada tal como noutras licenças *Open-Source* [28]. No caso de modificação a licença apache não requer a distribuição nas mesmas condições de licenciamento, contudo componentes que não sofreram alterações devem manter as condições iniciais. Todas as alterações efectuadas devem ser devidamente

documentadas. No caso da utilização do *software* como componente integrante de outro, as condições da licença obrigam a que seja dado crédito ao respectivo autor [29].

4.5 Comparação de licenças

A tabela seguinte permite realizar uma análise comparativa entre as licenças mencionadas anteriormente e outras existentes. Além disto, a tabela apresenta a aceitação das licenças perante as categorias de *software* previamente referidas.

	Apache	GNU Affero GPL v3.0	GNU GPL v2.0	GNU GPL v3.0	MIT	Artistic	Eclipse	Simplified BSD	New BSD	GNU LGPL v2.1	GNU LGPL v3.0	Mozilla
License and copyright notice	Required	Required	Required	Required	Required	Required	Required	Required	Required	Required	Required	Required
State Changes	Required	Required	Required	Required		Required						
Commercial Use	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted
Distribution	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted
Modification	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted
Patent Grant	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted			Permitted			Permitted	Permitted	Permitted
Private Use	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted
Sublicensing	Permitted	Forbidden	Forbidden	Forbidden	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted	Permitted
Hold Liable	Forbidden	Forbidden	Forbidden	Forbidden	Forbidden	Forbidden	Forbidden	Forbidden	Forbidden	Forbidden	Forbidden	Forbidden
Use Trademark	Forbidden					Forbidden			Forbidden			Forbidden
Disclose Source		Required	Required	Required			Required			Required	Required	Required
Network Use is Distribution		Required										
Library usage										Required	Required	

FSF approval	Yes											
GPL compatibility	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	No	No	Yes	Yes	Yes	Yes
OSI approval	Yes	No	Yes	Yes	Yes	Yes						
Copyfree approval	No	No	No	No	Yes	No	No	No	Yes	No	No	No

Referências

- [1] PROTEÇÃO JURÍDICA DOS PROGRAMAS DE COMPUTADOR | ASSOFT. (n.d.). Acedido em 9 de Maio de 2015, em: <http://www.assoft.org/pt/faqs/9/ptecao-juridica-dos-programas-de-computador>
- [2] Freibrun, E. (n.d.). Intellectual Property Rights in Software: What They Are and How the Law Protects Them. Acedido em 9 de Maio de 2015, em: <http://www.freibrun.com/articles/articl2.htm>
- [3] Rosenlaw, L. E., Einschlag, M. B. (n.d.). Open Source Licensing Software Freedom and Intellectual Property Law (1st ed.). Acedido em 9 de Maio de 2015, em: <http://www.rosenlaw.com/oslbook.htm>
- [4] Guia do Copyright. (n.d.). Acedido em 9 de Maio de 2015, em: http://copyright.pt/gu%C3%ADa_da_copyright.html
- [5] Geraldês, S. (2015, Abril). Apectos jurídicos da informática.
- [6] Patentes. (n.d.). Acedido em 9 de Maio de 2015, em: <http://www.marcaspatentes.pt/index.php?section=419>
- [7] MARTINS PINTO, S. (2006, SETEMBRO). RELATÓRIO DE MESTRADO DE DIREITO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO. FACULDADE DE DIREITO DA UNIVERSIDADE DE LISBOA.
- [8] What is a Trade Secret? (n.d.). Acedido em 9 de Maio de 2015, em: http://www.wipo.int/sme/en/ip_business/trade_secrets/trade_secrets.htm
- [9] Five Things Every Software Developer Should Know About Intellectual Property | Saper Law Offices. (n.d.). Acedido em 9 de Maio de 2015, em: <http://saperlaw.com/2007/09/27/five-things-every-software-developer-should-know/>
- [10] Marcas. (n.d.). Acedido em 9 de Maio de 2015, em: <http://www.marcaspatentes.pt/index.php?section=129>
- [11] Aguilar, J. R. C. S. de. (2003, Setembro de). Marcas e Nomes de Domínio. Faculdade de Direito da Universidade de Coimbra, Coimbra.
- [12] Cybersquatting. (2015, April 20). In Wikipedia, the free encyclopedia. Acedido em 10 de Maio de 2015, em: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Cybersquatting&oldid=657380349>
- [13] About Cybersquatting. (n.d.). Acedido em 10 de Maio de 2015, em: <https://www.icann.org/resources/pages/cybersquatting-2013-05-03-en>
- [14] Pereira, F. (n.d.). Cybersquatting e typosquatting. Acedido em 10 de Maio de 2015, em: <http://protejainternet.blogspot.pt/2011/12/cybersquatting-e-typosquatting.html>
- [15] Proprietary Software Definition. In Bellevue Linux Users Group. Acedido em 10 de Maio de 2015, em: <http://www.linfo.org/proprietary.html>
- [16] Proprietary software. In Wikipedia, the free encyclopedia. Acedido em 10 de Maio de 2015, em: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Proprietary_software&oldid=661228030<http://www.linfo.org/proprietary.html>
- [17] Welcome to The Open Source Initiative.(n.d). In Open Source Initiative. Acedido em 10 de Maio de 2015, em: <http://opensource.org>
- [18] Debian Free Software Guidelines. In Wikipedia, the free encyclopedia. Acedido em 10 de Maio de 2015, em: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Debian_Free_Software_Guidelines&oldid=660747666
- [19] Open Source Definition.(n.d). In Open Source Initiative. Acedido em 10 de Maio de 2015, em: <http://opensource.org/definition>
- [20] GNU Operating System. “What is free Software”. Gnu.org. <https://GNU.org/philosophy/free-sw.html>

- [21] GNU Operating System. “About the GNU Operating System”. Gnu.org. <https://gnu.org/gnu/about-gnu.html>
- [22] Alecrim, Emerson. “Software livre, código aberto e software gratuito: As diferenças”. infowester.com. <http://www.infowester.com/freexopen.php>
- [23] Software license. (2015, March 17). In Wikipedia, the free encyclopedia. Acedido em de Maio de 2015, em: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Software_license&oldid=651809714
- [24] End-user license agreement. In Wikipedia, the free encyclopedia. Acedido em de Maio de 2015, em: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=End-user_license_agreement&oldid=660959420
- [25] Copyleft. (2014, December 9). In Wikipédia, a enciclopédia livre. Acedido em de Maio de 2015, em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Copyleft&oldid=40810898>
- [26] gnu.org. (n.d.). Acedido em de Maio de 2015, em: <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>
- [27] MIT License. (2015, March 19). In Wikipedia, the free encyclopedia. Acedido em de Maio de 2015, em: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=MIT_license&oldid=652064103
- [28] Apache License. In Wikipedia, the free encyclopedia. Acedido em de Maio de 2015, em: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Apache_license&oldid=660427263
- [29] Frequent Questions about Apache Licensing.(n.d). In Apache . Acedido em de Maio de 2015, em: <http://www.apache.org/foundation/license-faq.html>