



**DIREITOS  
DOS  
ARTISTAS**

**GUIA DO PROFESSOR**

**TÍTULO DA UNIDADE:** Direitos dos artistas.

**PÚBLICO-ALVO:** adolescentes de 13 – 14 anos

**OBJETIVOS:** Apoiando-se na cultura dos adolescentes, a unidade aborda questões sobre as quais os jovens devem refletir ao baixarem arquivos digitais, como músicas, imagens e filmes.

## DISCIPLINAS ABORDADAS

Cidadania, Tecnologia da Informação e Comunicação, Educação Moral e Religiosa, Estudos Sociais e temas interdisciplinares, como identidade e diversidade cultural, além de mídia e tecnologia.

## INTRODUÇÃO

Esta unidade examina os problemas decorrentes do download de conteúdos na internet, em particular músicas, imagens e filmes, abordando questões relacionadas aos direitos de autor, bem como as consequências do download ilegal para a comunidade de criadores.

A unidade é dividida em cinco módulos.

**Módulo 1** – Atividades de introdução baseadas na visão que os jovens têm das indústrias criativas e do poder da criatividade, com foco especial no setor digital.

**Módulo 2** – A partir de uma série de materiais de consulta, as atividades ampliam a compreensão dos jovens sobre o valor dado à criatividade no setor digital e sobre como os produtos criativos são comercializados na sociedade.

**Módulo 3** – Uma série de narrativas e jogos de simulação estimulam os jovens a refletirem sobre como a criatividade individual pode ser protegida no setor digital, com foco nos direitos de autor.

**Módulo 4** – A partir da análise de estudos de casos, as atividades incentivam os jovens a debater e refletir sobre as consequências legais e éticas do download ilegal de conteúdos digitais, tanto para os consumidores como para os artistas.

**Módulo 5** – Depois de consultarem diversos sites sugeridos, os jovens devem sintetizar os conhecimentos adquiridos ao longo desta unidade, a fim de criar um blog para destacar a importância de proteger os direitos dos artistas na internet.

## MÓDULO 1: POR TRÁS DAS PALAVRAS

1. É possível incluir outras profissões: escultor, músico, cantor, escritor, cineasta, designer.
2. Para realizar esse exercício, os alunos precisam usar dicionários (impressos ou on-line).
3. A atividade baseia-se na opinião dos alunos, e é importante que eles justifiquem seus pontos de vista, apresentando dados concretos sempre que possível.

4. Respostas corretas:

<b>NOME DA PROFISSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO DA PROFISSÃO</b>
Diretor de Arte e Criação Publicitária	Realiza o projeto visual de campanhas publicitárias.
Produtor de animação 2D	Cria cenas de animação, inclusive personagens, e define os movimentos da câmera.
Marceneiro	Constrói, instala e desmonta estruturas de madeira em sets e locações para filmes.
Coreógrafo	Idealiza, cria e dá vida a composições de dança e/ou movimentos num palco ou set.
Revisor editorial	Lê textos antes que sejam publicados, verificando que não haja erros.
Diretor de cinema	Tem a responsabilidade por toda a direção criativa, decidindo sobre o estilo e a estrutura da obra.
Gaffer (chefe eletricista)	É responsável pelos aspectos práticos da iluminação e da locação de sets.
Designer gráfico	Produz imagens para transmitir visualmente a mensagem de seus clientes.
Indexador	Cria uma lista de palavras no final de um documento para ajudar os leitores a encontrarem nomes ou temas que estejam procurando.
Designer de níveis	Cria elementos interativos (como paisagens, construções e objetos) destinados a cada fase de um videogame.
Produtor de linha	É responsável pela elaboração do orçamento de filmes e pelo cálculo dos custos de produção para apresentar a investidores potenciais.
Chapeleiro	Idealiza e cria novos modelos de chapéus.
Assistente de set	Ajuda em qualquer tipo de serviço necessário à produção de um filme.
Game tester	Verifica o funcionamento de videogames, eliminando todos os problemas para garantir a qualidade dos produtos antes do lançamento.
Render	Transforma dados informáticos em uma sequência de imagens que podem ser visualizadas.
Cenotécnico	Ajuda a construir, transportar, montar, desmontar e armazenar o material dos sets.
Desenhista de storyboard	Ilustra histórias, desenhando-as em pranchas para apresentar o enredo de um filme ou videogame.
Produtor de locação	Intermedia as relações entre os profissionais que trabalham no filme e os proprietários das locações.

(5) Entre as profissões listadas acima, as que melhor se enquadram no setor digital são:

- Diretor de Arte e Criação Publicitária
- Produtor de animação 2D
- Revisor editorial
- Diretor de cinema
- Designer gráfico
- Indexador
- Designer de níveis
- Game tester
- Render
- Desenhista de storyboard

Outras profissões do setor digital que poderiam entrar nessa lista: fotógrafo, editor, músico.

Outras funções criativas mais tradicionais também mobilizam competências úteis para o setor digital: artes e design / teatro / televisão, cinema e fotografia.

Para completar, profissões especificamente associadas ao desenvolvimento de sites e aplicativos: marketing on-line / produção de conteúdos on-line / e-commerce / programação para internet e aplicativos / estatísticas e buscas / web design.

## **MÓDULO 2: O VALOR DA CRIATIVIDADE**

1. Atividade de introdução baseada na opinião dos alunos. É importante que eles justifiquem seus pontos de vista, apresentando dados concretos sempre que possível.
2. Um exercício de categorização que incentiva os alunos a refletirem sobre o fato de que o valor de algo não é calculado somente em termos financeiros.
3. Um exercício de leitura e compreensão destinado a apresentar aos alunos a ideia de que o desenvolvimento de novas tecnologias mudou o valor que atribuímos à criatividade. É importante que os alunos justifiquem seus pontos de vista, apresentando dados concretos sempre que possível.
4. Com base nas opiniões manifestadas pelos alunos, esta atividade de debate objetiva estimular a reflexão sobre quem produz os conteúdos digitais que consumimos.
5. Abordando sobretudo o impacto negativo que a violação da propriedade intelectual e dos direitos de autor tem na vida pessoal dos artistas, este debate desenvolve a empatia dos alunos para com os produtores de conteúdos digitais.
6. Uma atividade de pesquisa que proporciona aos alunos a oportunidade de conhecer melhor as leis de direitos de autor em vigor no país em que residem.

## **MÓDULO 3: PROTEGER OS DIREITOS DOS ARTISTAS**

Esta atividade é uma ocasião para que os alunos usem sua criatividade, buscando novas formas de aplicar os conhecimentos adquiridos. O objetivo é incentivá-los a refletirem sobre pessoas de carne e osso que baixam ilegalmente conteúdos digitais. A última atividade oferece uma oportunidade para que os alunos filmem ou fotografem suas ideias. Se eles dispuserem do equipamento necessário, conserve o material produzido por eles, para que usem no site que desenvolverão no final da unidade.

## **MÓDULO 4: DISTINGUIR O CERTO DO ERRADO**

1. A partir de um estudo recente realizado no Reino Unido, este exercício incentiva os alunos a serem honestos sobre seu próprio comportamento na internet e a refletirem sobre as razões e as possíveis consequências de suas atitudes.
2. Exercício de leitura e compreensão destinado a apresentar aos alunos o caso de um jovem processado por transmitir jogos de futebol ilegalmente em uma plataforma de streaming. Nas questões para debate enunciadas após o texto, é essencial que os alunos justifiquem seus pontos de vista, apresentando dados concretos sempre que possível. Na primeira pergunta, a resposta é que, mesmo se Gary Goodger não tivesse cobrado pela visualização dos jogos de futebol, ainda assim estaria agindo de forma ilegal nos termos da legislação do Reino Unido e de muitos outros países. A cobrança pelo acesso aos jogos sem dúvida fez com que ele recebesse uma sentença mais severa.
3. Um trecho curto de um artigo de jornal fornece o ponto de partida para um debate sobre a percepção e a ética da prática de download ilegal de conteúdos digitais.
4. Uma seleção de comentários estimula o debate sobre o papel dos provedores de serviços de internet no âmbito da proteção dos direitos de propriedade intelectual. Este exercício objetiva apresentar alguns dos desafios e conflitos de interesses que permeiam essa questão e conscientizar os alunos sobre o delicado equilíbrio entre os direitos e as responsabilidades dos artistas digitais, dos consumidores de produtos digitais e dos provedores de serviços de internet.
5. Esta atividade de pesquisa oferece aos alunos a oportunidade de conhecer casos individuais de download ilegal em seu país. O foco do exercício é refletir sobre as questões éticas por trás do fornecimento de conteúdo digital ilegal e sobre as chamadas “sentenças dissuasivas”, destinadas a mostrar claramente os riscos a que se expõem as pessoas que não respeitam essas leis.

## **MÓDULO 5: BLOG PELOS DIREITOS DOS ARTISTAS**

O objetivo deste último módulo da unidade é reunir os conhecimentos acumulados pelos alunos nas atividades anteriores. Os alunos são convidados a fazer o projeto e o design de um site destinado a conscientizar jovens da mesma faixa etária sobre os direitos e as responsabilidades associados ao download de conteúdos digitais.