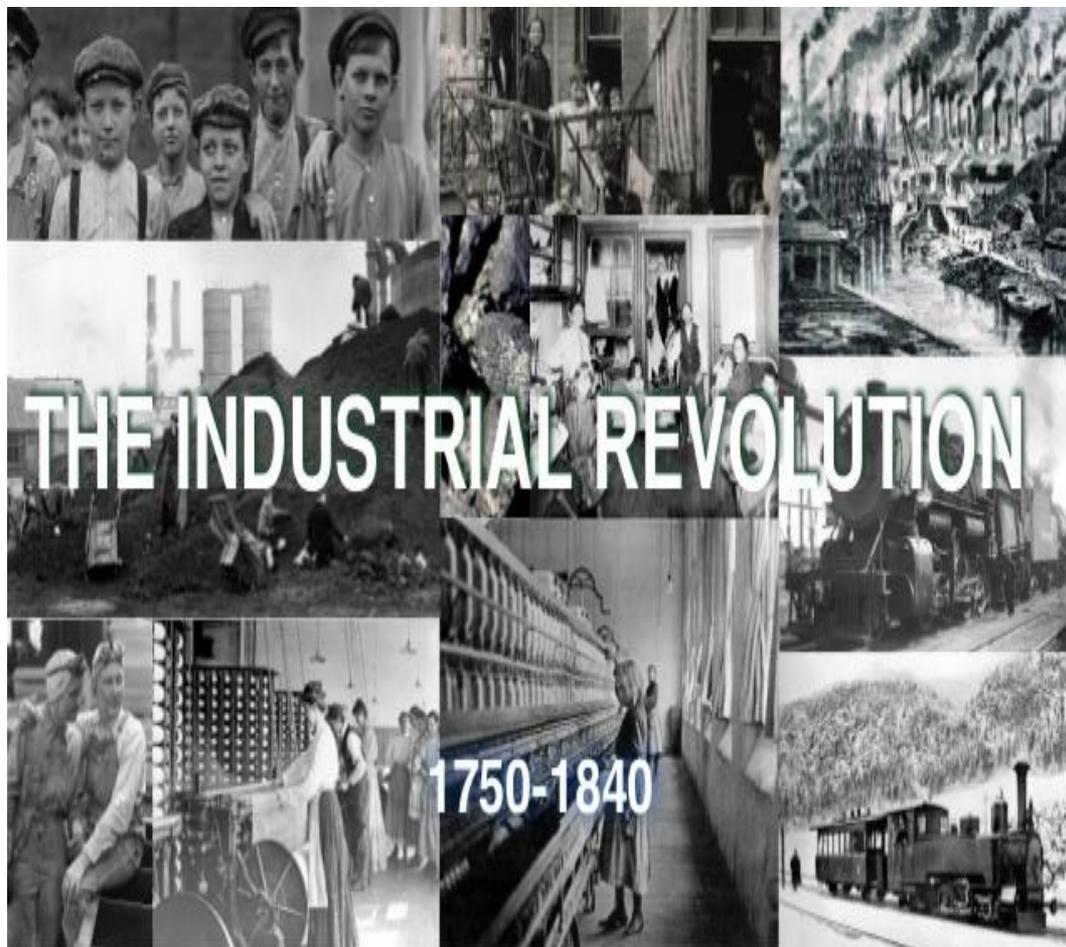


# Direito da Sociedade Informacional: percepção sistêmica da evolução das TIC's



# Sociedade Industrial



A Sociedade Industrial não era apenas uma sociedade de indústrias, mas uma sociedade em que as formas sociais e tecnológicas de organização industrial permeiam todas as esferas de atividade humana, alcançando os objetos e hábitos da vida cotidiana.

# Sociedade da Informação

## Noções conceituais

- **“Sociedade da Informação não é um conceito técnico : é um slogan.**
- **Melhor sealaria até em sociedade da comunicação,** uma vez que o que se pretende impulsionar é a comunicação, e só num sentido muito lato se pode qualificar toda a mensagem como informação.
- **Entre as mensagens que se comunicam há as que são atingidas por um direito de autor ou direito conexo, criando-se um exclusivo.”**
- José Oliveira Ascensão



# Sociedade Informacional



- A sociedade informacional enfatiza uma forma específica de organização social em que a geração, o processamento e a transmissão da informação tornam-se as fontes fundamentais de produtividade e poder devido às novas condições tecnológicas surgidas com a Revolução da Tecnologia da Informação.

# Revolução Tecnológica

Tecnologia da Informação  
(TI)



O cerne da Revolução da Tecnologia da Informação refere-se às :

- tecnologia da informação,
- processamento e comunicação

# Sociedade Informacional



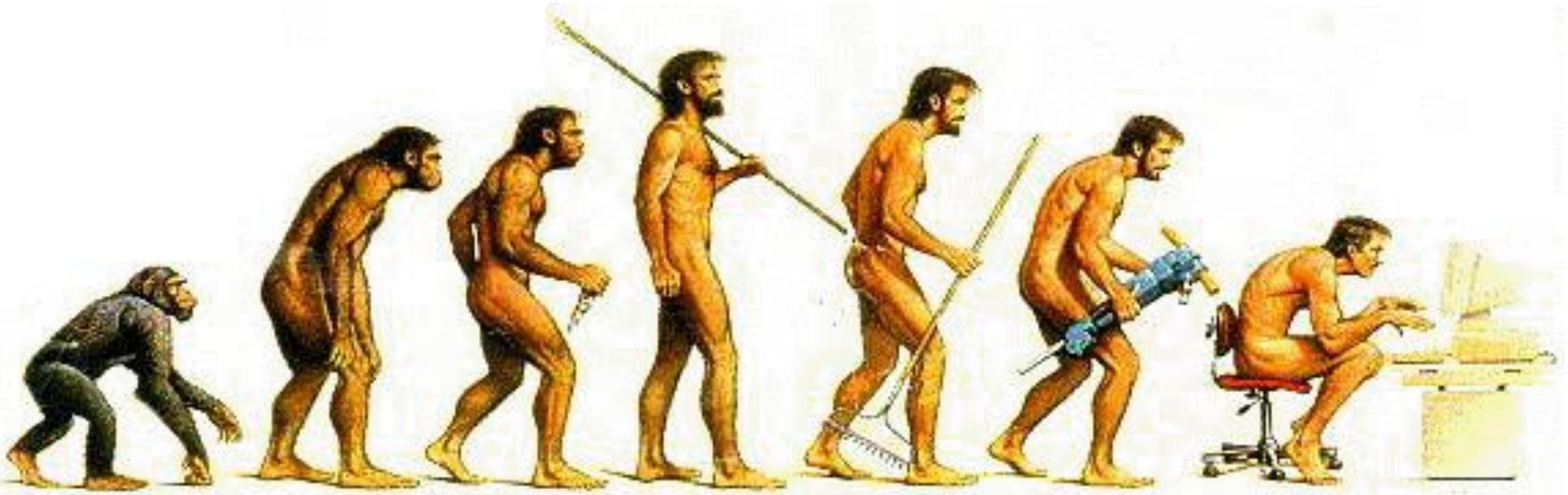
O que caracteriza a atual revolução tecnológica:

Não é a centralidade de conhecimentos e informação.

É a aplicação desses conhecimentos e dessa informação para a geração de conhecimentos.

É aplicação de dispositivos de processamento /comunicação da informação, em um ciclo de realimentação cumulativo entre a inovação e seu uso.

# Evolução da Tecnológica



# Evolução Tecnológica

- 1945 – Foi construído o primeiro computador ENIAC, ocupava mais de 100m<sup>2</sup> e pesava 30 toneladas.
- 1953 – A IBM lança o Defense Calculator capaz de armazenar 4.096 palavras.
- 1957 - O Departamento de Defesa do E.U. forma a Arpa (Advanced Research Agency), ou Agencia de Projetos e Pesquisas avançadas.



1917/48  
 - Kilburn Highest Factor Routine (amended) -

function.	C	26	26 <sup>2</sup>	27	line	012348	1345
-26 to C	-G <sub>1</sub>	-	-	-	1	00011	010
← to 26			-G <sub>1</sub>		2	01011	110
-26 to C	G <sub>1</sub>				3	01011	010
← to 27			-G <sub>1</sub>	G <sub>1</sub>	4	11011	110
-27 to C	a	T <sub>01</sub>	-G <sub>2</sub>	G <sub>2</sub>	5	11101	010
subr 27	a-G <sub>2</sub>				6	11011	001
test					7	-	011
add 20 to G <sub>1</sub>					8	00101	100
subr 26	T <sub>01</sub>				9	01011	001
← to 25		T <sub>01</sub>			10	10011	110
-25 to C					11	10011	010
test					12	-	011
stop	0	0	-G <sub>2</sub>	G <sub>2</sub>	13		111
-26 to C	G <sub>2</sub>	T <sub>01</sub>	-G <sub>2</sub>	G <sub>2</sub>	14	01011	010
subr 21	G <sub>2</sub>				15	10101	001
← to 27	G <sub>2</sub>			G <sub>2</sub>	16	11011	110
-27 to C	-G <sub>2</sub>				17	11011	010
← to 26			-G <sub>2</sub>	G <sub>2</sub>	18	01011	110
22 to G <sub>1</sub>	T <sub>01</sub>		-G <sub>2</sub>	G <sub>2</sub>	19	01101	000

or 000

20	-3	10111	etc
21	1	10000	
22	4	00100	

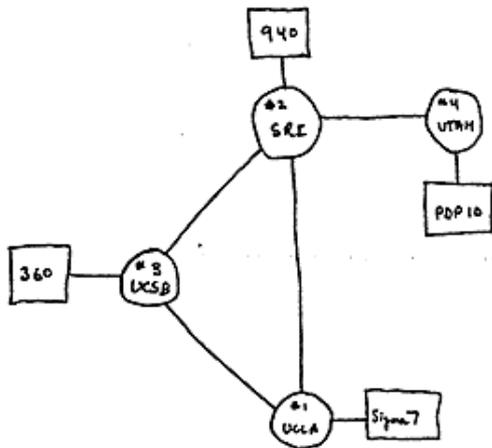
↓  
or 10100

23	-a		init. final
24	G <sub>1</sub>		
25	-	T <sub>01</sub> (0)	
26	-	-G <sub>2</sub>	
27	-	G <sub>2</sub>	

# Evolução Tecnológica



- 1963 - A ARPA e o laboratório Lincon Labs trabalham um projeto de uso comunitário de computadores.



THE ARPA NETWORK

DEC 1969

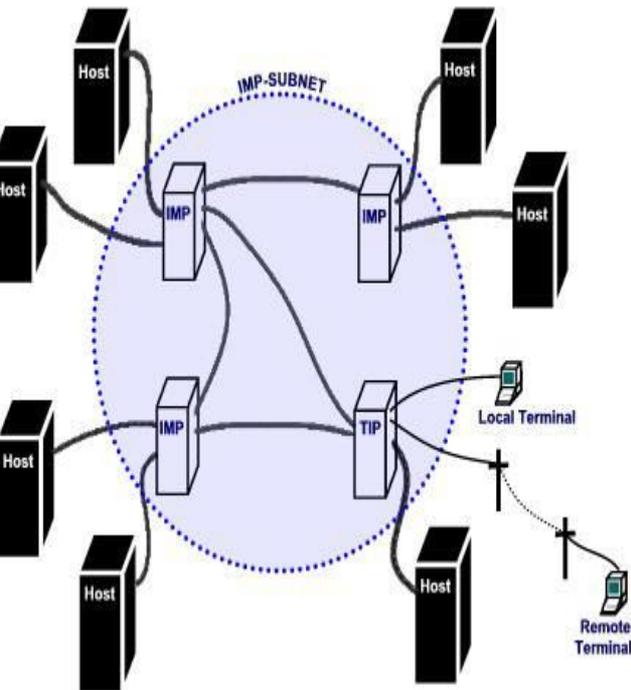
4 NODES

- 1969 - O Grupo de consultoria BBN propõe um protocolo de controle de rede, que permitiria a transferência de dados e comunicações entre servidores operando em uma mesma rede. Quatro campos Universitários são conectados.

# Evolução Tecnológica

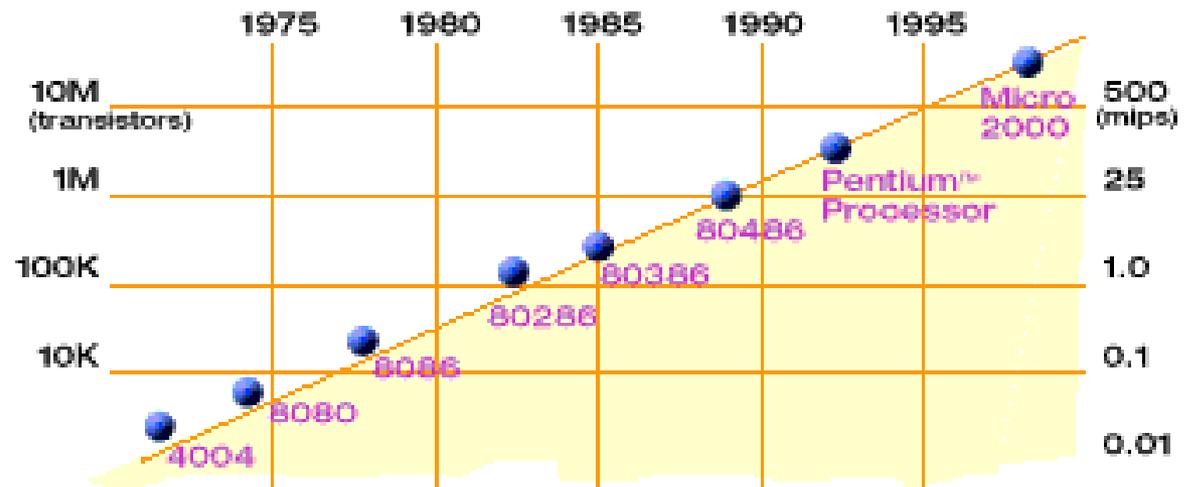


- 1971 - A ARPANET já esta conectada a 21 servidores. Manter um site custa U\$ 250.000 mil por ano.
- 1972 - Surge o primeiro e-mail.
- 1973 - A cada 20 dias um computador é conectado à ARPANET. Começa a ser discutida a necessidade de uma rede mundial.
- 1974 - A BBN abre a Telenet, a primeira versão comercial da ARPANET.



# Evolução Tecnológica

- 1965 - Gordon Moore, da Intel, comentou na revista Electronics Magazine que a capacidade dos microchips dobraria em média a cada 18 meses.



# Evolução Tecnológica

- 1978 – Foi lançado o microcomputador doméstico *Apple II*
- 1979 - Universidades de Duke e da Carolina do Norte estabelecem os primeiros grupos de discussão. No mesmo ano é lançado pela IBM o computador pessoal PC-XT, com o sistema operacional da Microsoft.





# Evolução Tecnológica

- 1981 - A rede universitária BINET promove a primeira conferência eletrônica.
- 1982 - Na Europa é criada uma outra rede a European UNIX Network - EUNET
- 1984 - Passa de 1 mil o número de servidores da Internet.





# Evolução Tecnológica

- **1985 - É fundada a América Online.**
- **1987 - Transmissão do primeiro e-mail entre a Alemanha e a China.**
- **1988 - Surgem os primeiros vírus. Em São Paulo é a vez da Fundação de Amparo à Pesquisa de São Paulo (FAPESP) ligar-se a BITNET e à Hepnet (High Energy Physics Network), com uma conexão de 4,800 bps com a Fermi National Accelerator Laboratory (FERMILAB), em Chicago EUA.**

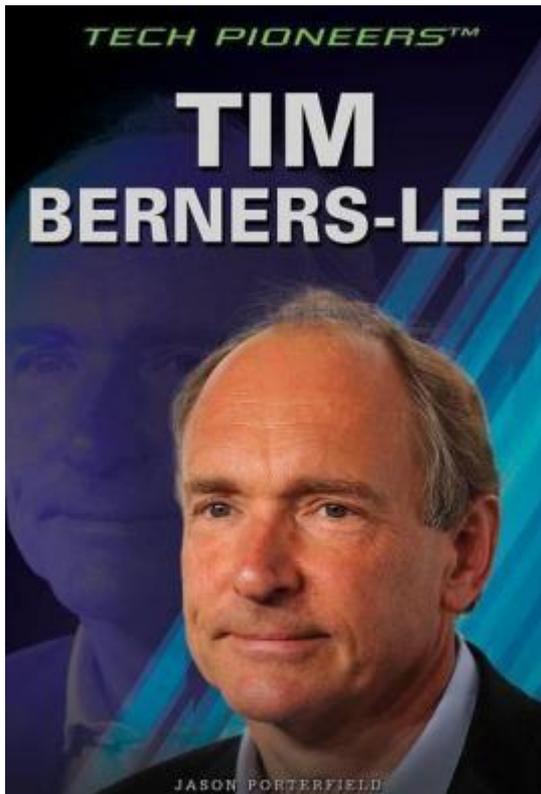


# Evolução Tecnológica



YAHOO!

- 1989 – Surge o YAHOO
- 1990 - O britânico Tim Beners-Lee começa a desenvolver o projeto WWW.
- 1991 - É permitido o comércio eletrônico na rede.
- 1992 – Word Wide Web – WWW ou Web possui mais de 1 milhão de servidores estão conectados à rede.





**WORLD'S FIRST  
WEB BROWSER**



**Netscape®**

# Evolução Tecnológica

- ❑ **1993 - Marc Andreessen e outros estudantes desenvolvem o Mosaic. É lançado pela Microsoft o programa MS-DOS 6.22**
- ❑ **1994 - Marc Andreessen fundam a Netscape. Jery Yang e David Filo criam o Yahoo!, o primeiro mecanismo de busca da rede**

# Evolução Tecnológica



- **1995 – É o ano da INTERNET**
- **O número de usuários na Internet aproxima-se de 30 milhões.**
- **Os provedores tradicionais (Prodigy, CompuServe, America Online) começam a oferecer acesso à Internet.**

# Evolução Tecnológica

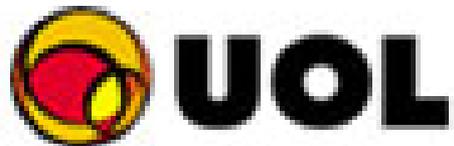


- 1995 - Bill Gates lança mundialmente o Microsoft Windows 5.0 com o Internet Explorer. Imagens poderiam ser compartilhadas pela Internet.

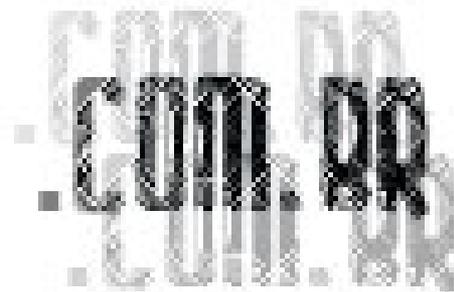
# Evolução Tecnológica



- 1996 - Cerca de 80 milhões de pessoas estão conectadas à rede. Na FENASOFT a BOL (futura UOL) começa a vender assinaturas para acesso na INTERNET.



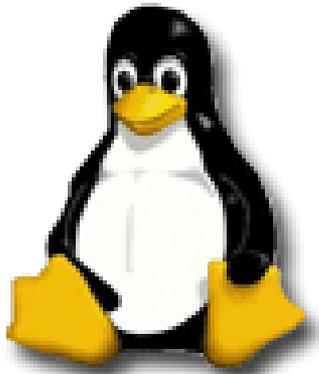
- 1997 - No Brasil pela primeira vez o imposto de Renda foi entregue via INTERNET.



# Evolução Tecnológica



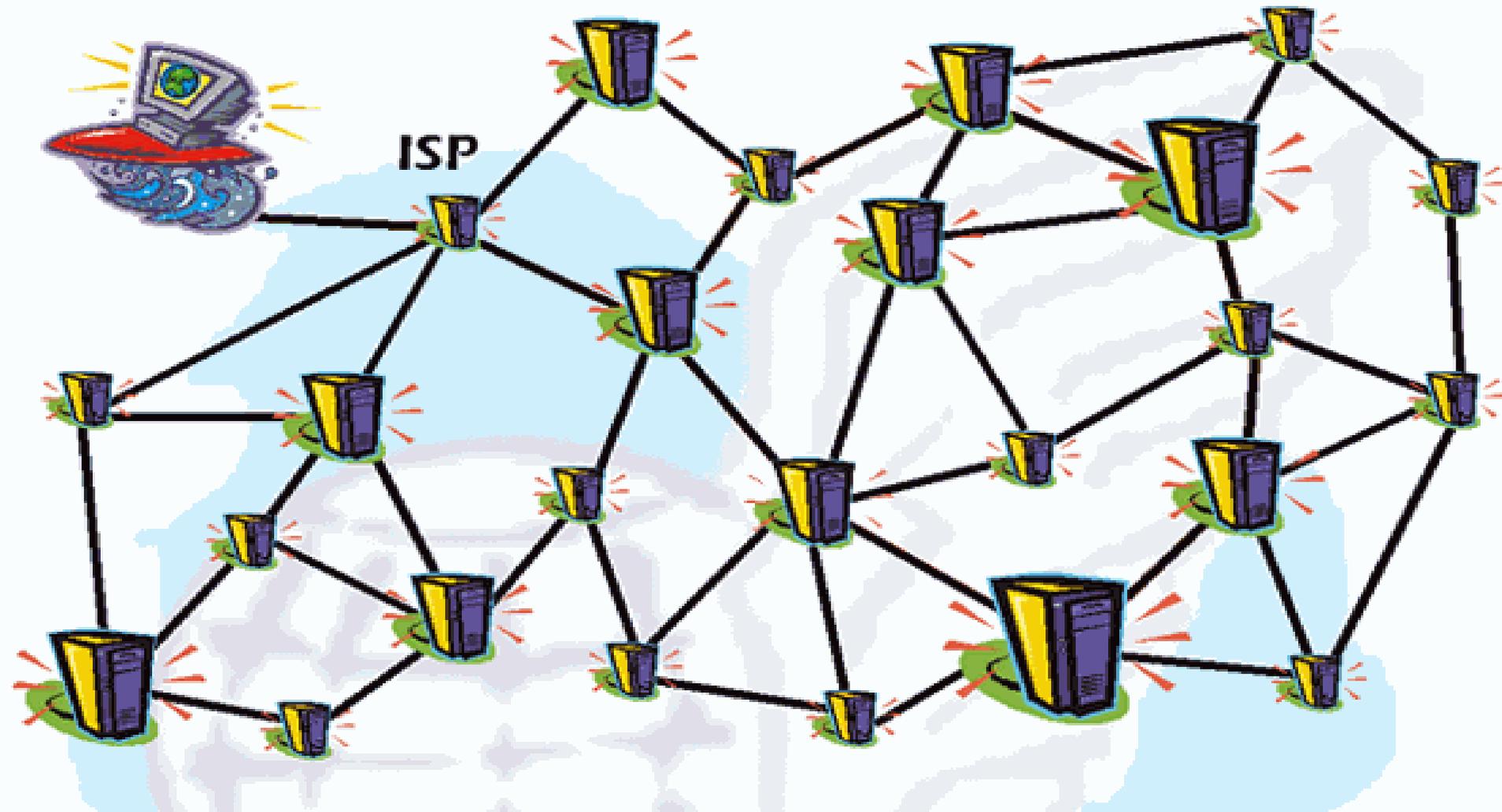
- 1998 - Bill Gates é processado por prática de monopólio e concorrência desleal contra a Netscape.



- 1999 – É o ano do lançamento do LINUX.

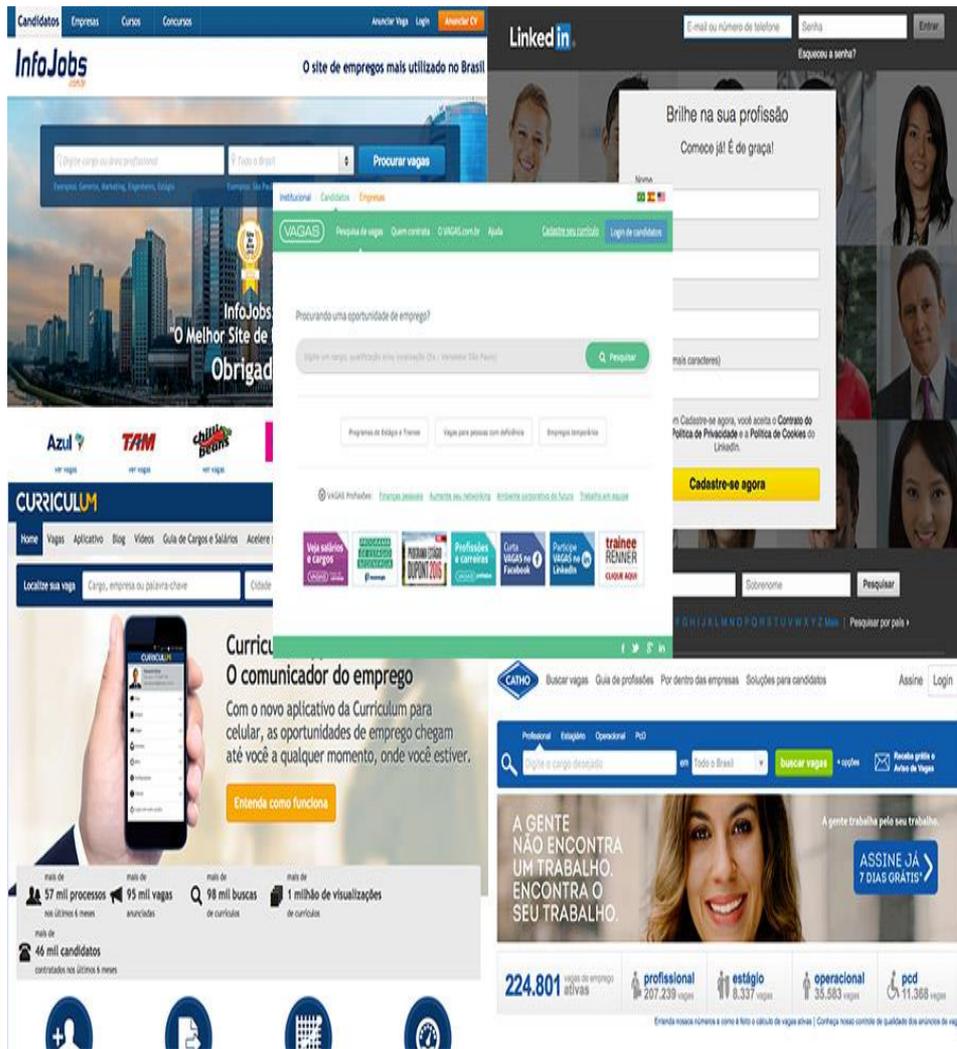
# Evolução Tecnológica

- 2000 - O mundo vive a expectativa do Bug do milênio.



# Evolução Tecnológica

- 2000 - São muito mais de 320 milhões de usuários on-line, envolvendo uma quantia de aproximadamente US\$ 32 bilhões em transações eletrônicas e 43 milhões de servidores compartilhando informações dentro da infra-estrutura da Internet.



# Evolução Tecnológica



- 2001 – A UNICAMP acessa a INTERNET 2, rede mundial de alto desempenho, utilizando links de 155 Megabits por segundo podendo chegar a 2,5 Gigabits, permitiu baixar em segundos um arquivo que na época exigia horas de conexão.
- 2001 – Os vírus de computador completam mais de 10 anos de vida, segundo a Symatec, surgem em média doze vírus por dia. Existiam aproximadamente 49.000 vírus.
- 2002 – Spam já corresponde a 20% do tráfego da Web.



# Evolução Tecnológica



- - 2003 - lançamento do Skipe: para ligações telefônicas pela rede da Internet.

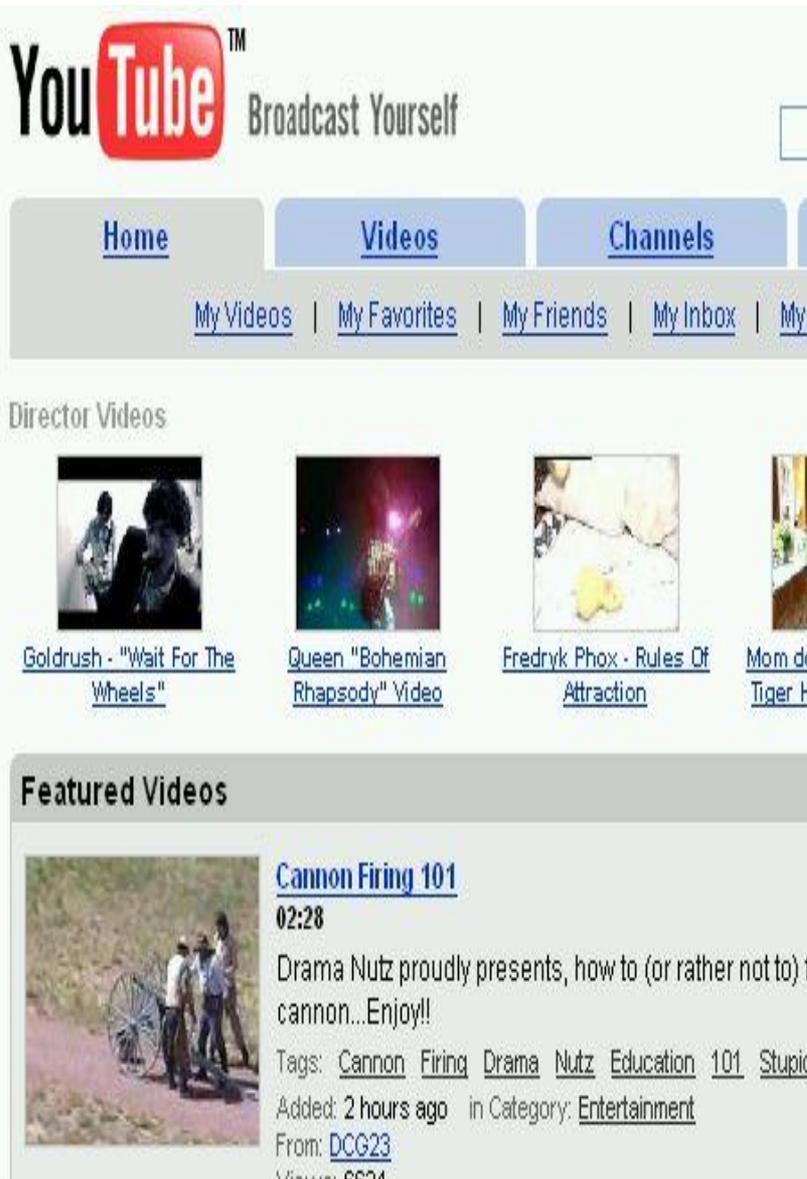


- 2003 – A primeira eleição oficial online aconteceu em Anières, Suíça.



- 2004 – O *MyDoom* infectou uma em cada dez mensagens enviadas, e os antivírus e filtros bloquearam cerca de 1,2 milhão de e-mails contaminados. A praga virtual afetou pelo menos meio milhão de computadores em 168 países, e já é considerada a mais agressiva da história

# Evolução Tecnológica



- **2005 – YouTube aponta 2,5 milhões de acesso.**
- **2006 – YouTube já está com mais de 50 milhões de acesso possuindo mais de 100 milhões de clipes baixados de todas as partes do mundo.**

# Evolução Tecnológica



The screenshot shows the Walker Art Center website with a navigation bar at the top containing 'SCULPTURE GARDEN', 'LECTURES', 'WALKER ART CENTER', 'EXHIBITIONS', and 'WALKER SHOP'. A featured section for 'Minneapolis Sculpture Garden' includes a photo of a large red sculpture and text stating 'Open daily, 6 am-12 midnight'. Below this are three columns of event listings: 'Photography as Social Process' (Gallery Talk, Today), 'Girls Short Shorts' (Film, Today), and 'Boys Short Sho' (Film, Today). The main content area is divided into three colored boxes: 'Connect' (green) with links for 'Online Calendar', 'RSS and iCal Feeds', 'Cell Phone Audio Tours', 'Walker Podcasts', 'E-mail Updates', and 'Map and Directions'; 'Join' (yellow) with a photo of an art gallery and text about member benefits; and 'Blogs' (pink) with a 'RECENT POSTS' section listing 'art in unexpected places', 'Dada deserves better than Duchamp.', 'AOC in the blogosphere', 'Sneak Preview: Three Times', 'The Gatsby Marathon', and 'The binocularographer.'. At the bottom, there are three more colored boxes: 'Classes' (orange), 'Collections' (purple), and 'Dance' (yellow).

- **2007 – BLOGS novos campeões de audiência.**
  - Em 3 anos o tamanho do blogosfera em todos os idiomas cresceu 60 vezes.
  - Atualmente ultrapassa a casa de 40 milhões de páginas.
  - São criados aproximadamente 75 mil blogs por dia em 2007.

# Evolução Tecnológica



## PRINCIPAIS APLICATIVOS

- ❑ - **2006** - lançamento do **Twitter** (rede social voltada para a troca de mensagens rápidas).
- ❑ - **2009** - lançamento do **WhatsApp** (aplicativo de troca de mensagens, fotos e vídeos por smartphone).
- ❑ - **2010** - lançamento do **Instagram** (rede social de compartilhamento de fotos).
- ❑ - **2011** - lançamento do **Snapchat** (aplicativo para smartphone de troca de mensagens, através de imagens).
- ❑ - **2012** - lançamento do **Tinder** (plataforma voltada para encontrar pessoas que buscam encontros).

# Evolução Tecnológica

## COMPRAS PELA INTERNET sites de compras coletivas



**peixaurbano**  
exploring the city

- **2010 - um novo serviço ganha popularidade na Internet.**
- Os sites de compras coletivas, eles fazem a intermediação entre consumidores e empresas.
- Estes sites conseguem negociar descontos para a venda de grande quantidade de produtos e serviços.
- Os consumidores compram cupons com 50% de desconto ou até mais.
- Os sites que mais se destacam neste segmento são: Peixe Urbano e Groupon.

# Evolução Tecnológica

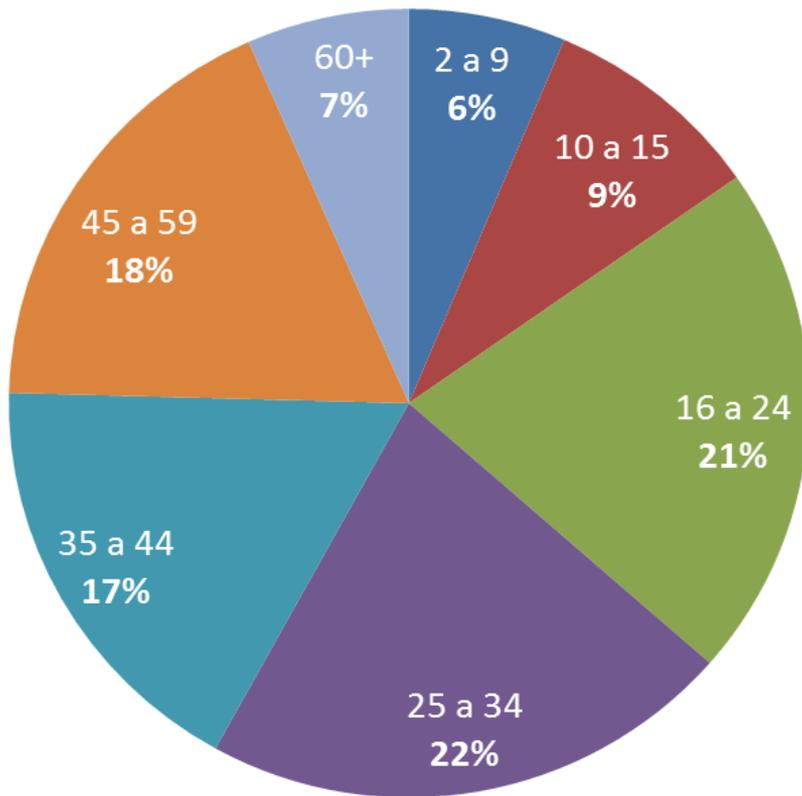


## MARCO CIVIL da INTERNET

- ❑ Em 2014 publicada a Lei N° 12.965/14, que regula o uso da Internet no Brasil, por meio da previsão de princípios, garantias, direitos e deveres para quem usa a rede, bem como da determinação de diretrizes para a atuação do Estado.
- ❑ Um dos principais pontos da lei é a implantação no Brasil do princípio da "neutralidade da rede".
- ❑ Esta lei proíbe as empresas que oferecem acesso à rede (operadoras de telefonia, por exemplo) de cobrarem pelo tipo de conteúdo que o internauta (assinante) acessa.

# Evolução Tecnológica

## ACESSO a INTERNET

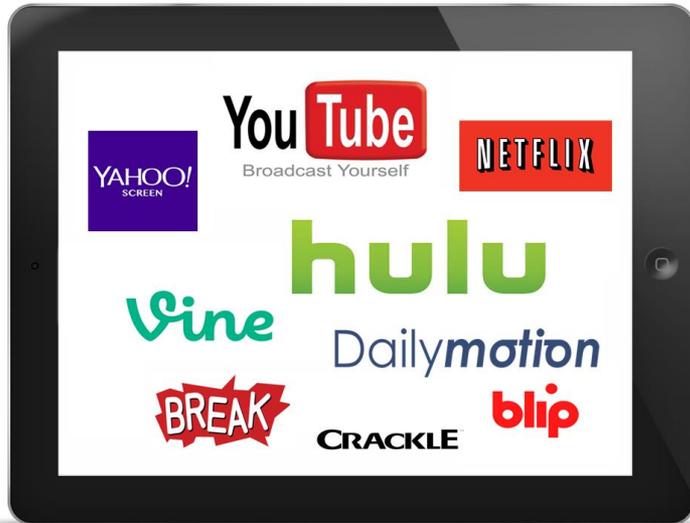


- ❑ **No Brasil (dados):**
- ❑ - **Em 2014, 54,4% da população brasileira** (acima de 9 anos) tiveram acesso a Internet em casa (fonte: Pnad 2014 - IBGE).
- ❑ - **Em 2014, 77,9% dos brasileiros** (acima de 9 anos) acessaram a Internet através de um aparelho smartphone.
- ❑ **Distribuição do número de pessoas com acesso**, em percentual, segundo a faixa etária – Brasil – **qualquer ambiente** – primeiro trimestre de 2014



# Evolução Tecnológica

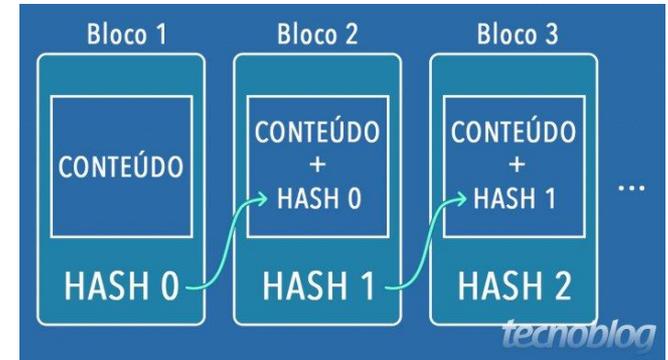
## CONTEÚDO na INTERNET



- No mundo (dados):
- 2015 e 2016 o aumento de dados circulando pela rede foi de 330 "exabytes", o que quase iguala o tráfego gerado em todo o ano de 2011, que foi de 369 "exabytes" (um "exabyte" equivale a um quintilhão de bytes).
- "Vídeo, vídeo e vídeo", resumiu o responsável da Cisco. O produto audiovisual será um dos principais fatores que provocarão a forte progressão de informação no mundo virtual.
- Em 2016, a cada segundo viajou pela rede um volume de vídeo equivalente a 833 dias, ou seja, mais de dois anos de imagens por segundo. Em outras palavras, 1,2 milhão de minutos audiovisuais.



# Evolução Tecnológica



## blockchain Tecnologia

- A blockchain (também conhecido como “o protocolo da confiança”) é uma tecnologia de registro distribuído que visa a descentralização como medida de segurança.
- São bases de registros e dados distribuídos e compartilhados que têm a função de criar um índice global para todas as transações que ocorrem em um determinado mercado. Funciona como um livro-razão, só que de forma pública, compartilhada e universal, que cria consenso e confiança na comunicação direta entre duas partes, ou seja, sem o intermédio de terceiros.
- Está constantemente crescendo à medida que novos blocos completos são adicionados a ela por um novo conjunto de registros. Os blocos são adicionados à blockchain de modo linear e cronológico.
- Cada nó - qualquer computador que conectado a essa rede tem a tarefa de validar e repassar transações - obtém uma cópia da blockchain após o ingresso na rede. A blockchain possui informação completa sobre endereços e saldos diretamente do bloco gênese até o bloco mais recentemente concluído.
- A blockchain é vista como a principal inovação tecnológica do bitcoin visto que é a prova de todas as transações na rede. Seu projeto original tem servido de inspiração para o surgimento de novas criptomoedas e de bancos de dados distribuídos.

# Evolução Tecnológica

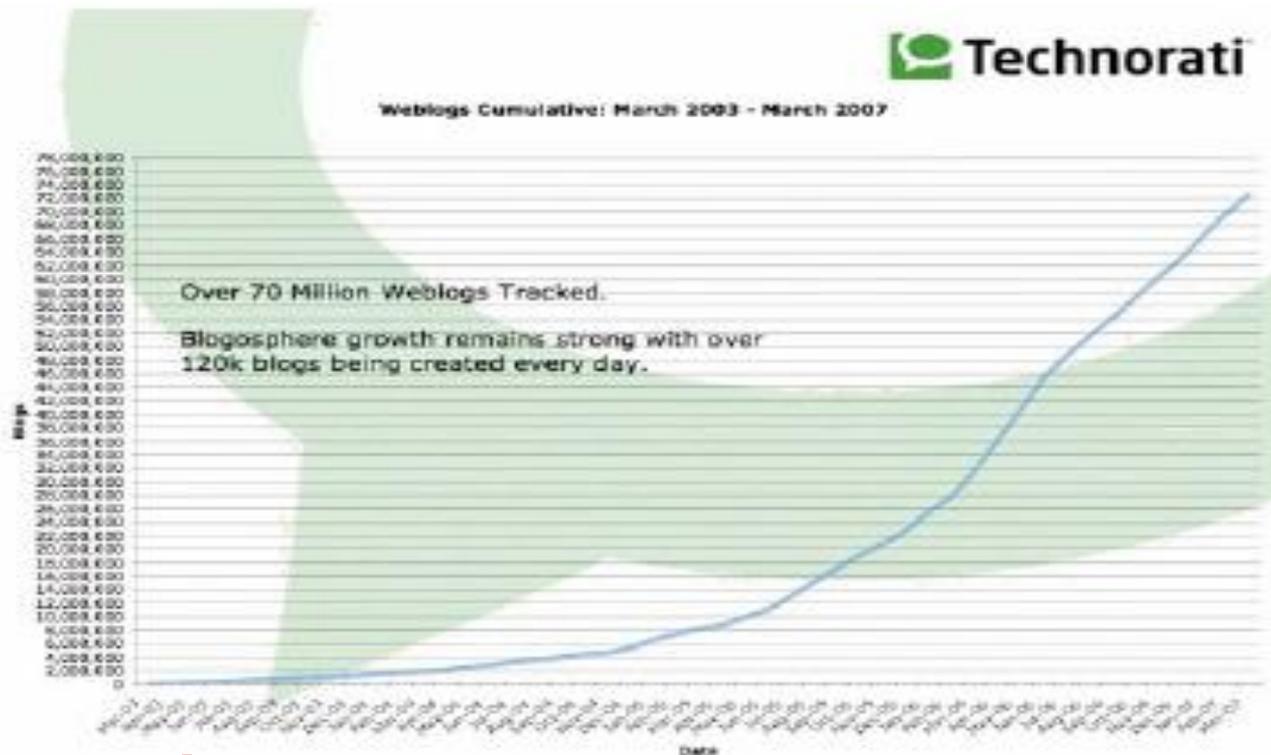


• **WEB 2.0 - Usuário como produtor:**

- de conteúdo,
- de bens,
- de contatos,
- de relevância,
- de feedback,
- de armazenamento, e
- de inteligência

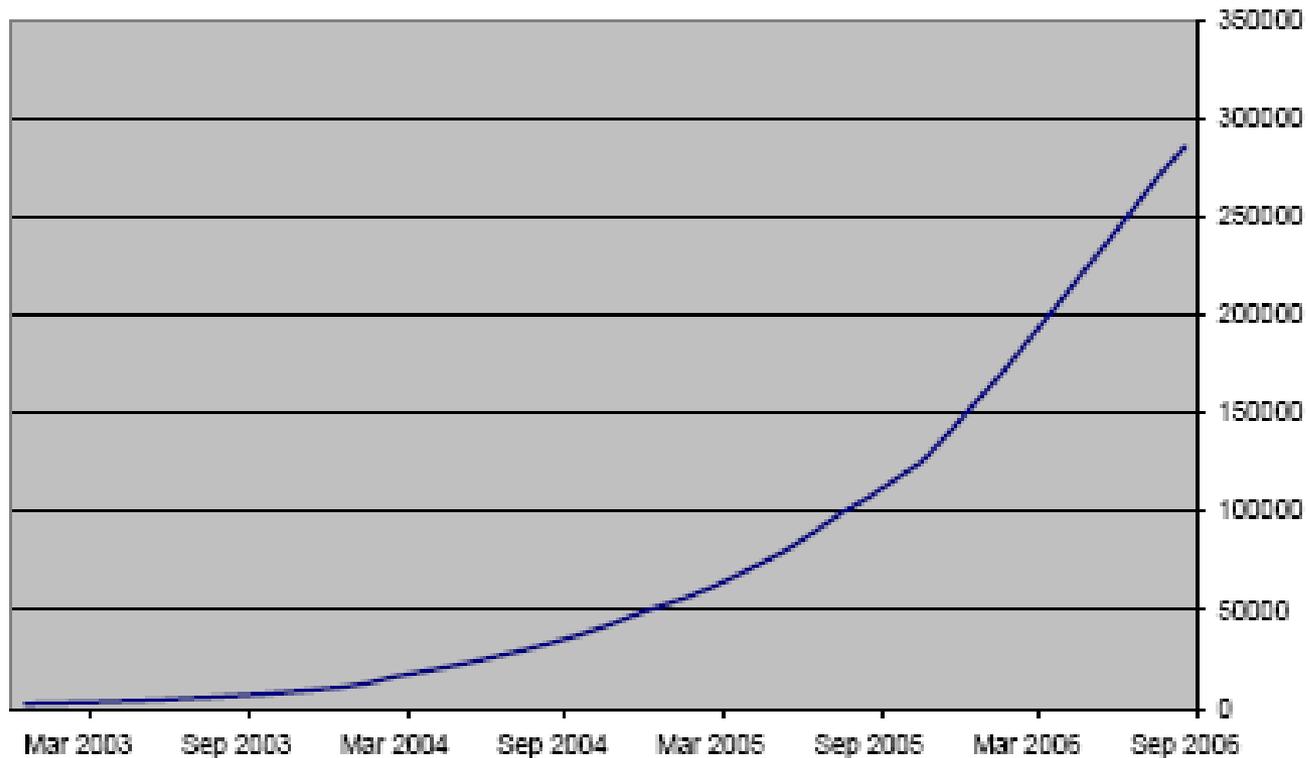
<b>Valores</b>	<b>Usuário como produtor, Inteligência coletiva, Beta perpétuo e Foco na usabilidade</b>
<b>Aplicações</b>	<b>Interação, integração, publicação e compartilhamento de informação.</b> Exemplos: Blog, Wiki, Podcast, RSS, Tagging, Redes Sociais, Buscadores e Jogos multiusuário
<b>Tecnologias</b>	<b>Usabilidade, reuso e composição de aplicações.</b> Exemplos: Ajax, XML, Open API, Flash/Flex

# EVOLUÇÃO DA WEB 2.0



**O número de blogs dobra a cada 6 meses**

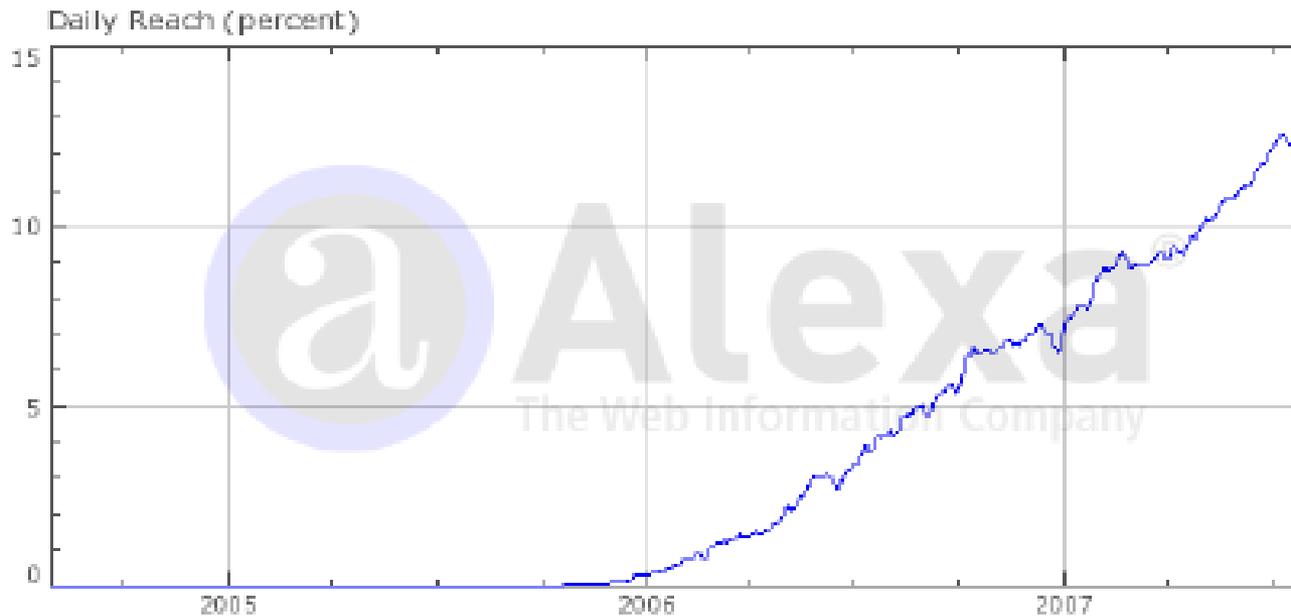
# EVOLUÇÃO DA WEB 2.0



**Wiki: 2M de artigos (inglês), 300K autores desde 2003**

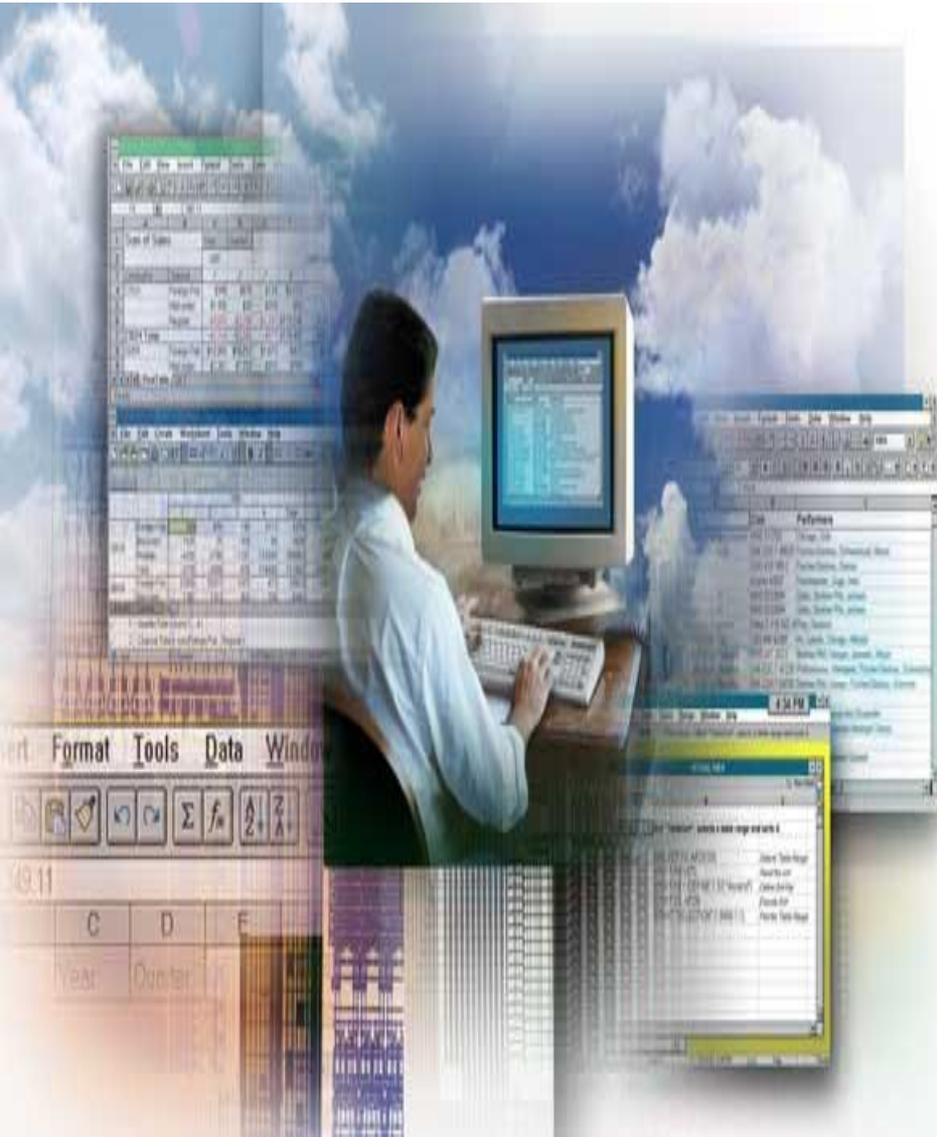
Fontes: Wikipedia, Osimo (2008)

# EVOLUÇÃO DA WEB 2.0



**Myspace:** 100M de usuários.  
**Youtube:** 100M de vídeos vistos por dia.  
**45% dos usuários da Web visitam esses sites...**

# Evolução Tecnológica



- **ERA ELETRONICA**
- **ERA DIGITAL**
- **ERA DA INFORMAÇÃO**



# Sociedade da Informação



Nos próximos 2 anos, serão geradas mais informações que nos últimos 10.000 anos.

Onde serão guardadas tantas informações ?

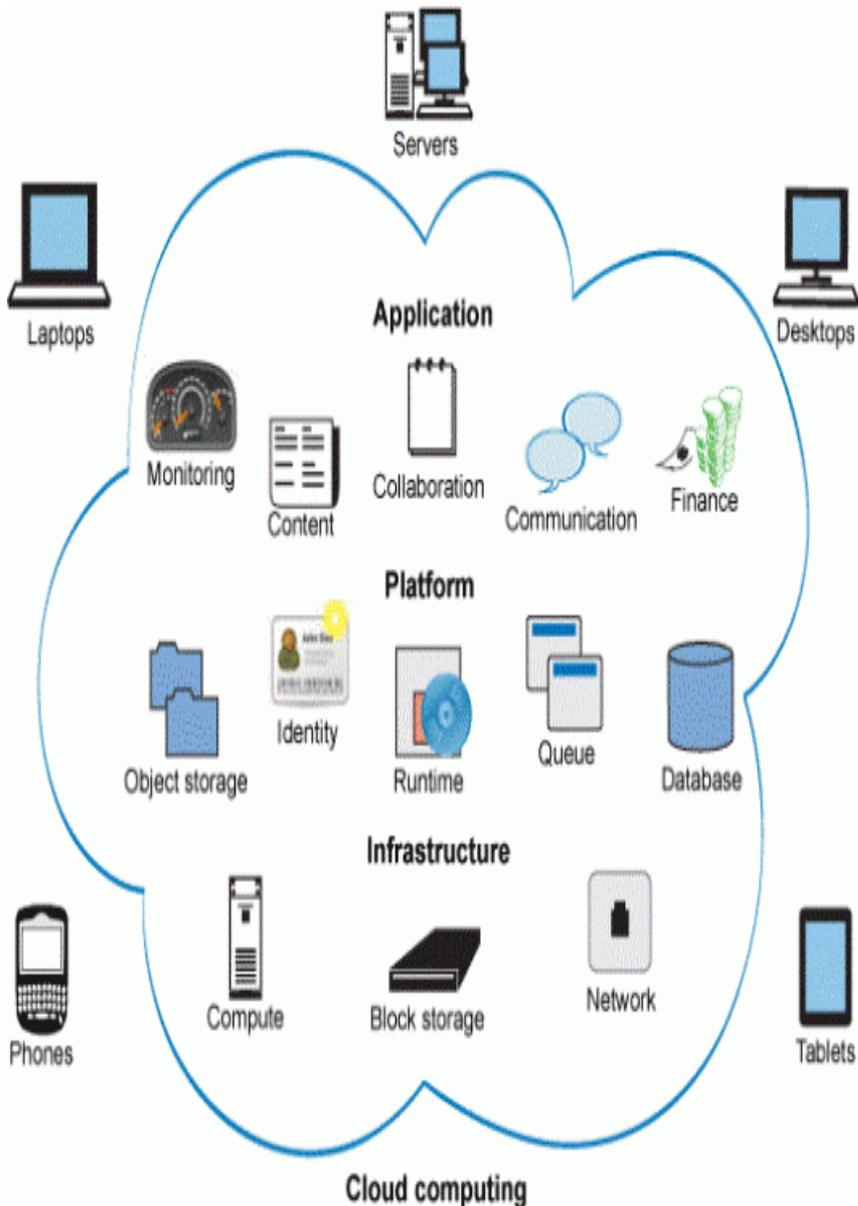
# Sociedade da Informação

## *NO ANO 2000 até 2010*

- O gerenciamento das informações se transformou em um dos maiores desafios.
- Mais de 50% das informações importantes estavam nas estações de trabalho e laptops....
- Uma situação de quase descontrole



# Sociedade da Informação

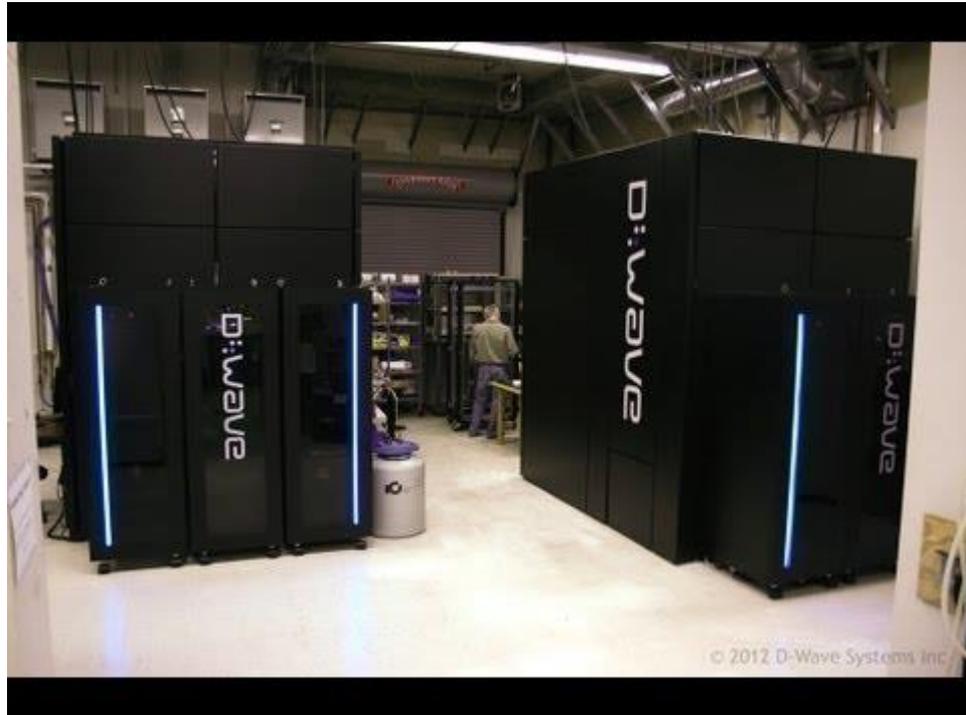


## *NO ANO 2010 até ....*

- O **conceito de computação em nuvem** refere-se à utilização da memória e da capacidade de armazenamento e cálculo de computadores e servidores compartilhados e interligados por meio da Internet, seguindo o princípio da computação em grade.
- O acesso a programas, serviços e arquivos é remoto, através da Internet - daí a alusão à nuvem.
- Num sistema operacional disponível na Internet em qualquer lugar, pode-se ter acesso a informações, arquivos e programas num sistema único, independente de plataforma.

# Sociedade da Informação

## *NO ANO 2015....Computador Quântico*



- O conceito do **Computador Quântico**.
- **Em 2015** - Engenheiros do Google e da Nasa desenvolvem projeto comum e anunciam testes com o D-WAVE 2X, computador quântico.
- O Computador Quântico atingiu performance 100 milhões de vezes melhor do que um computador comum.
- O D-WAVE 2X rodou um problema de otimização e encontrou a solução muito mais rápido do que um computador convencional, usando um processador de apenas um núcleo.

# Sociedade da Informação

## *Evolução da WEB...*



Não importa em qual lugar esteja seu site  
Nós o colocamos em primeiro lugar nos melhores  
sites de busca da internet

- **A Evolução da Web**
- **Web 1.0:**
- **Em 1995** - Sites com conteúdos estáticos, produzidos majoritariamente por empresas e instituições, com pouca interatividade entre os internautas.
- São exemplos: Altavista, Geocities, Yahoo, Cadê, Hotmail, DMOZ que eram as grandes estrelas da internet.

# Sociedade da Informação

## *Evolução da WEB...*



- **A Evolução da Web**
- **Web 2.0:** Conteúdos produzidos pelos próprios internautas, maior interatividade online através de Blogs e sites como o Youtube, Flickr, etc.
- O termo Web 2.0 que foi criado por Tim O'Reilly durante a conferência O'Reilly Media Web em 2004

# Sociedade da Informação

## *NO ANO 2016.... WEB 3.0*



### O conceito de Web 3.0

- Os conteúdos online estarão organizados de forma semântica, personalizados para cada internauta, sites e aplicações inteligentes e publicidade baseada nas pesquisas e nos comportamentos.
- O termo Web 3.0, atribuído ao jornalista John Markoff do New York Times em 2006.
- A terceira onda da Internet, projeta estruturar todo o conteúdo disponível na rede mundial de computadores dentro dos conceitos de “compreensão das máquinas” e “semântica das redes”. Pode ser chamada de “A Web Inteligente” ou “Internet das Coisas”.

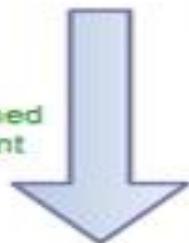
# Sociedade da Informação

## *Evolução da WEB...*

### Web 1.0

"the mostly read-only Web"

250,000 sites



user  
generated  
content



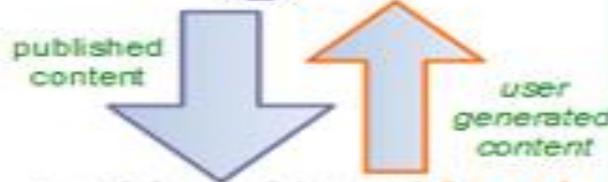
45 million global users

1996

### Web 2.0

"the wildly read-write Web"

80,000,000 sites



user  
generated  
content



1 billion+ global users

2006

### Web 3.0

"the wildly write-read Web"

800,000,000 sites



user  
generated  
content



8 billion+ global users

2016



# Tecnologia e Sociedade

**A tecnologia é a sociedade.**

**A sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas.**

**A tecnologia não é somente a ciência e as máquinas; é também tecnologia social e organizativa.**



# A inclusão Tecnológica do Advogado

- **Informática Jurídica**
- **Governo Eletrônico**
- **Direito Informático**

# Informática Jurídica

## Década de 80

- Década 80 a informática limitava-se a apoiar a administração da máquina judiciária, com o cadastramento dos processos nos bancos de dados dos Tribunais.
- Era a época dos *mainframes* em que se substituíram os fichários e os livros de tombo dos cartórios das varas judiciais pelo registro informatizado.



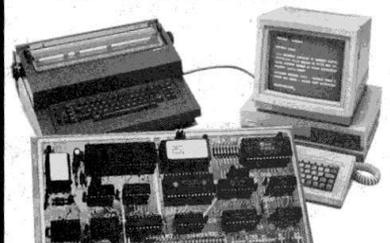
# Informática Jurídica

## Década de 90

- Década 90 o acesso do advogado e do público externo à movimentação processual era feito pela RENPAC.
- Os Tribunais restringiam acesso a pessoas autorizadas por meio de senhas previamente fornecidas.
- Ao advogado autorizado o acesso seria discado via *fax-modem* através de interfaces em telas de fósforo verde.
- No transcurso da década o Poder Judiciário substituiria as máquinas de escrever por microcomputadores.



**Ligue seu micro  
a uma máquina  
de escrever...**



# Informática Jurídica

Século XXI

- Informatização do Processo Judicial:
- a) A informatização das rotinas internas de acompanhamento processual;

As rotinas de acompanhamento processual encontram-se amplamente informatizadas nos diversos tribunais federais e estaduais em maior ou menor escala.



PJe

PROCESSO JUDICIAL  
ELETRÔNICO

# Informática Jurídica

Século XXI

- Informatização do Processo Judicial:
  - **b) A disponibilização *online* de atos processuais;**

**Atos processuais estão disponibilizados *on line* na Internet.**

**Mas essa disponibilização não é instantânea.**

**Disponibilização *online* do conteúdo dos Diários Oficiais.**



PJe

PROCESSO JUDICIAL  
ELETRÔNICO

# Informática Jurídica

## Século XXI

- Informatização do Processo Judicial:

- c) A prática de atos processuais;

**Alguns atos processuais vem sendo praticados eletronicamente, conforme a Lei 10.259/2001, que instituiu os Juizados Federais, para a reunião de juízes que se encontrarem em diferentes localidades;**



PJe

PROCESSO JUDICIAL  
ELETRÔNICO

**Atos processuais que são praticados pelas partes, por seus advogados, Ministério Público, serventuários e auxiliares da Justiça ainda não foram informatizados: petições, pareceres, certidões, laudos periciais, comunicações, audiências, dentre outras.**

# Informática Jurídica

Século XXI

- **Informatização do Processo Judicial:**
- **A informatização do processo não é fato novo, de certa forma já se encontra parcialmente informatizado.**
- **A Lei 9.800/99 e a Lei 10.259/2001 são marcos na história da informatização do processo judicial.**
- **Existem Recursos Tecnológicos para informatização integral do processo judicial.**

**PJe**  
**PROCESSO JUDICIAL  
ELETRÔNICO**

# A inclusão Tecnológica do Advogado

- **Informática Jurídica**
- **Governo Eletrônico**
- **Direito Informático**

Cidadão

Processos

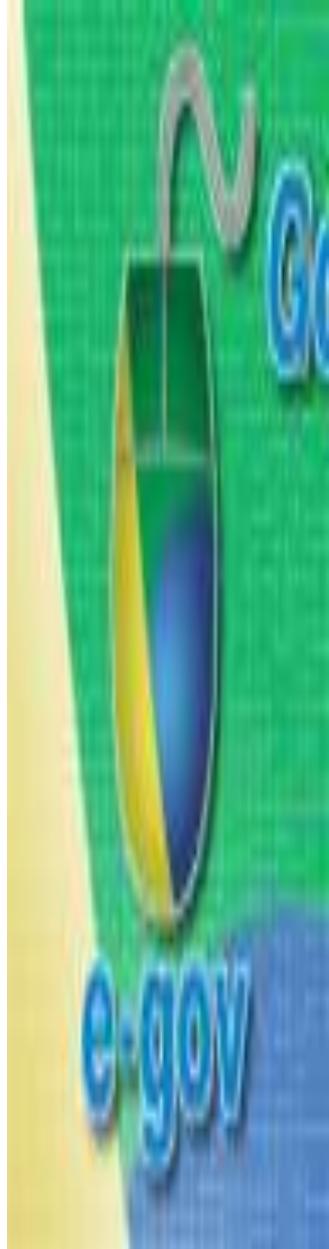


local e-gov



Cooperação

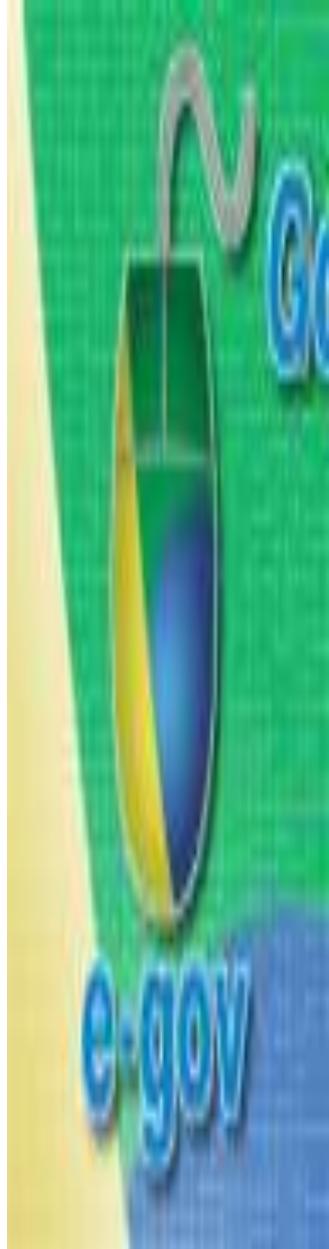
Gestão do  
Conhecimento



Brasil

# Governo Eletrônico

- **Ações de Inclusão Digital  
“Construindo Cidadania  
através da Informática”**
- **ANATEL**
- **Comitê Gestor Internet**



# A inclusão Tecnológica do Advogado

- **Informática Jurídica**
- **Governo Eletrônico**
- **Direito Informático**



# Direito Informático



- ❑ **CONTRATOS DE SOFTWARE**
- ❑ **contratos de cessão ou licença de direito de uso**
- ❑ **contratos de distribuição**
- ❑ **contratos de manutenção**
- ❑ **contratos de desenvolvimento de sistemas por encomenda**
- ❑ **contrato de desenvolvimento de software de inteligência artificial**

# Direito Informático



copyright

- **A PROPRIEDADE INTELECTUAL NA INTERNET**
- **obras protegidas pelo direitos autoral**
- **esfera cível e esfera penal**
- **baixa de arquivos MP3 e o NAPSTER**
- **violação de direitos autorais**
- **obras protegidas pelo direito industrial**
- **esfera de competência do INPI**
- **violação de direitos industriais : nome de domínio na INTERNET**
- **direito comparado**

# Direito Informático

- **A COMERCIALIZAÇÃO ELETRÔNICA E A DEFESA DO CONSUMIDOR**
- **comércio eletrônico : uma definição jurídica**
- **legislação sobre negócios via INTERNET**
- **princípios gerais e formação do contratos telematicos**
- **eficácia do código de defesa do consumidor**
- **assinatura digital – validade e eficácia**
- **documento eletrônico como meio de prova constitutiva de direito**



ContactMap Developer

Contact:  Search

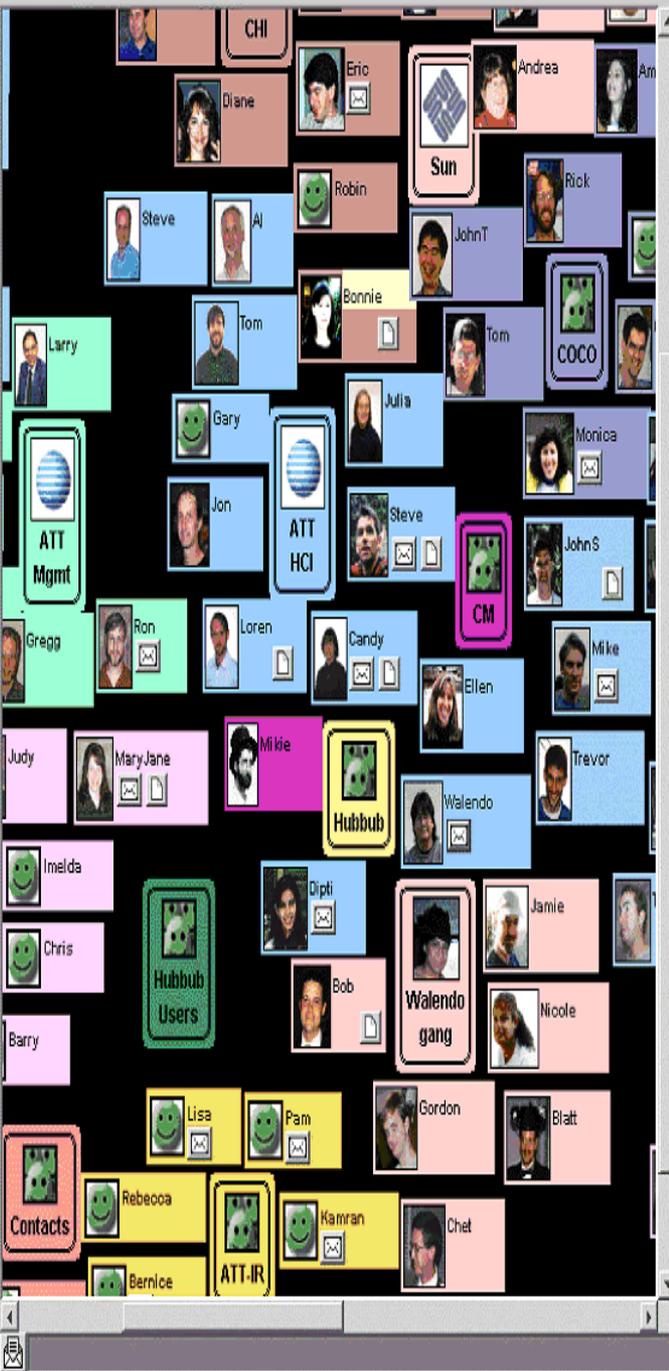
**Groups**

- ATT - HCI
- ATT admin
- ATT Industry Relations
- ATT Management
- ATT other

**Person Info**

Name: Bonnie Nardi  
 Label: Bonnie  
 Email:  bonnie\_nardi@agilent  
 Work tel: 650-485-3000  
 Home Tel:  
 Mobile:  
 Web: <http://www.best.com/~t>  
 IM: ICQ  
 Fax: 650-485-4917  
 Pager:  
 Video:  
 Organization: Agilent  
 Title:  
 Work Address: 94304  
 Home Address:  
 Notes:

notify when unread mail from Bon...



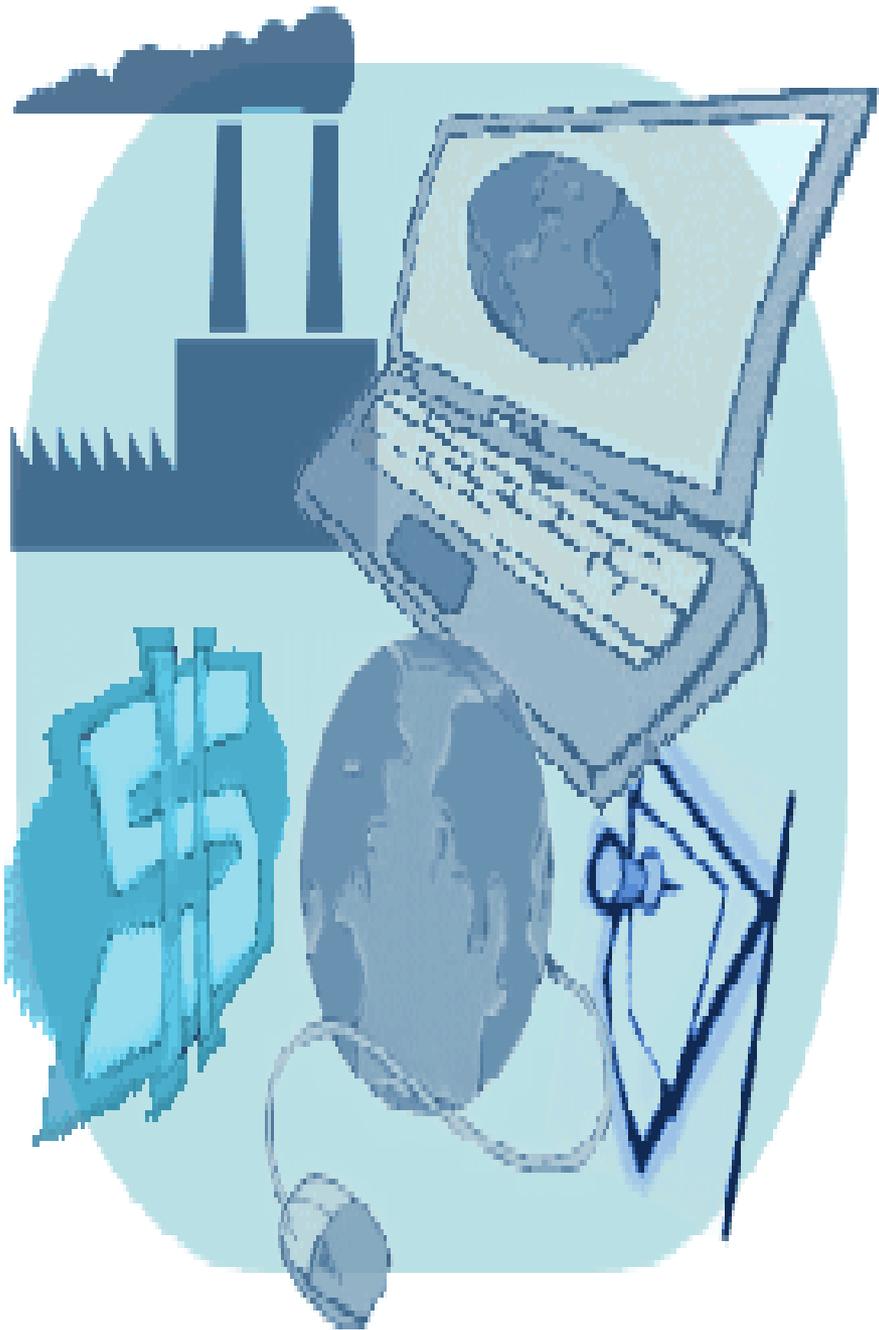
## Direito Informático

- A RESPONSABILIDADE DO PROVEDOR DE SERVIÇOS NA INTERNET
- legislação brasileira sobre provedores de serviços
- da responsabilidade civil do provedor e do usuário
- tipos de serviços prestados
- formas de contratação e de defesa do consumidor
- tributação dos provedores de acesso à INTERNET

# Direito Informático



- ❑ **OS CRIMES INFORMÁTICOS**
- ❑ **considerações sobre os tipos penais**
- ❑ **classificação dos crimes**
- ❑ **procedimento e atos processuais**
- ❑ **ação penal pública condicionada e incondicionada**
- ❑ **das diligências e da flagrância**
- ❑ **das ações cíveis promovidas por pessoas de direito privado**
- ❑ **do segredo de justiça e da litigância de má-fé**
- ❑ **regulamentação e propostas legislativas**



## Direito Informático

- **INTERNET E A FISCALIZAÇÃO TRIBUTÁRIA**
- **nova realidade do comércio exterior face o comércio eletrônico**
- **tributação do comércio eletrônico**
- **tributação do serviço de provedor de acesso à internet**
- **icms e estabelecimento virtual**
- **direito comparado**

# A inclusão Tecnológica do Advogado

- **Informática Jurídica**
- **Governo Eletrônico**
- **Direito Informático**



# referências

- ASCENSÃO, José de Oliveira. Direito da Internet e da Sociedade da Informação. Rio de Janeiro: Editora Forense, 2002.
- ASCENSÃO, José de Oliveira. Direito Autoral. Rio de Janeiro: Editora Renovar, 1997.
- BARBOSA, Denis Borges. A propriedade intelectual no século XXI: estudos de direito. Rio de Janeiro: Lúmen Iuris, 2007
- BAUTISTA, Rafael Velázquez. Derecho de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Madrid: Editorial Colex, 2001.
- CASTELLS, Manuel. The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business, and Society. Oxford: University Press, 2001.
- LESSIG, Lawrence Cultura livre (2004). Publicado sob a Licença Creative Commons Atribuição-Uso Não-Comercial 1.0
- LESSIG, Lawrence Code: Version 2.0 (2006) Publicado sob a Licença Creative Commons Atribuição-Uso Não-Comercial 2.5
- LESSIG, Lawrence Remix (2008)
- LEMOS, André. Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Editora Sulina, 2002.
- LEVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. 1. ed. Lisboa: Instituto Piaget, 1992
- LEVY, Pierre. O Futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010. (em co-autoria com André Lemos)
- LOJKINE, Jean. A Revolução Informacional. São Paulo: Cortez, 1999.
- MATTELART, Arnmand. História da Sociedade da Informação. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- NEGROPONTE, Nicholas. A vida digital. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- PENADÉS, Javier Plaza. Propiedad Intelectual y Sociedad de la Información. Navarra: Editorial, 2002.
- PEREIRA, Alexandre Dias. Informática, Directo de Autor e Propriedade Tenodigital. Coimbra: Coimbra Editora, 2001
- RIFKIN, Jeremy. A era do acesso. São Paulo: Pearson Education, 2001.
- SCHAFF, Adam. A Sociedade Informática. São Paulo: Editora da Universidade Paulista, 1995.
- SILVEIRA, Sérgio Amadeu. CASSINO, João. Software livre e inclusão digital. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.
- SOUZA, Allan Rocha de. A função social dos direitos autorais. Campos dos Goytacazes: Ed. Faculdade de Direito de Campos, 2006.
- TERCEIRO, José B. Sociedade Digital. Do *homo sapiens* ao *homo digitalis*. Lisboa: Alianza Editorial, 1996.
- WACHOWICZ, Marcos. Propriedade Intelectual do Software e Revolução da Tecnologia da Informação. Curitiba: Juruá, 2004
- WACHOWICZ, Marcos. Direito da Propriedade Intelectual. Curitiba: Juruá, 2006.



# GEDAI

Grupo de Estudos de Direito Autoral e Industrial  
Universidade Federal do Paraná



**Prof. Marcos Wachowicz**

**marcos.wachowicz@gmail.com**

**www.gedai.com.br**

