

Exposés

5-10 minutes d'exposé.

1 Supranationalité des réseaux numériques

- a. Fonctionnement élémentaire des réseaux
- b. Le cas Megaupload
- c. Le cas Piratebay
- d. Expliquer le rôles des institutions

2 Licences libres, licences propriétaires

- a. Licence facebook : http://fr-fr.facebook.com/full_data_use_policy
- b. GPL : <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>
- c. Sous quelles licences utilisez-vous vos outils numériques ?
- d. Gratuit – payant ?
- e. Exemples historiques (http://fr.wikipedia.org/wiki/Richard_Stallman)

3 Persistance de l'information sur les réseaux numériques

- a. Licence facebook : http://fr-fr.facebook.com/full_data_use_policy
- b. Licence google : <http://www.google.fr/intl/fr/policies/privacy/>
- c. <http://www.cnil.fr/>

4 Droits d'auteurs et supports numériques

- a. Est-ce que je peux utiliser sur mon site personnel les images du site du Louvre par exemple?
- b. Est-ce que je peux héberger une capture vidéo de TF1 ? Créer un lien vers une vidéo ?
- c. Peer-to-peer ?
- d. <http://www.hadopi.fr/>
- e. Poursuites judiciaires à l'encontre des téléchargeurs.

5 Copyright et supports numériques

- a. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Copyright>
- b. Différences entre copyright et les droits d'auteurs.
- c. Cas des publications scientifiques.

6 Brevets logiciels ? Pourquoi, où , comment ?

- a. http://fr.wikipedia.org/wiki/Brevetabilité_du_logiciel
- b. Quid du reverse engineering ?
- c. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Rétroingénierie>
- d. Affaire Samsung—Apple. Conséquences.

7 Problèmes d'addiction.

- a. A Internet.
- b. Aux smartphones.
- c. Distinction entre Geeks, Gamers, No-Life