

Navodila za nalaganje mobilne aplikacije v spletno trgovino

Elaborat v okviru projekta

Razvoj mobilne aplikacije za učenje temeljnih postopkov oživljanja odrasle osebe (MOBI-TPO)

Avtorji:

Onja Livić

Asist. Lucija Gosak

Univerza v Mariboru,
Fakulteta za zdravstvene vede
Maribor, 2022

Viš. predav. dr. Nataša Mlinar Reljić

Izr. prof. dr. Gregor Štiglic

Asist. Nino Fijačko



Kazalo vsebine

1	Uvod	1
2	Namen in cilji	3
2.1	Namen	3
2.2	Cilji	3
3	Raziskovalne metode	4
4	Rezultati	5
5	Diskusija	6
6	Literatura	21

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

1 Uvod

Internet je odlično orodje za pridobivanje informacij. V izredno globalizirani družbi nam omogoča hitro pridobivanje informacij in nas povezuje s svetom okoli nas. Zaradi interneta lahko potujemo na druge konce sveta in se učimo iz udobja našega kavča. Tako kot vse stvari ima hiter razvoj tudi svoje slabosti, ki se kažejo predvsem na slabi regulaciji in veliko sivih področjih, ki jih želi zakonodaja kolikor hitro se da zapolniti. Še vedno se pri zelo natančni obravnavi določenih vprašanj srečamo s problemi, preširoko zastavljenimi pojmi in neodgovorjenimi vprašanji. V sklopu projekta sem se ukvarjala predvsem z naložitvijo aplikacije na platformo Google Play in drugimi pravnimi problemi za katere menim, da jih je pomembno izpostaviti, predvsem glede avtorskih pravic na spletu in varovanja mladostnikov v digitalnem svetu.

Google Play je spletna trgovina, kjer ljudje iščejo svoje najljubše aplikacije, igre, filme, TV-oddaje, knjige in drugo. Zagotavlja 2 milijona aplikacij in iger milijardam ljudi po vsem svetu in razvijalcem do danes ustvari ogromno zaslužka. Ima več pomembnih funkcij: podjetnikom omogoča promocijo izdelkov in idej, nudi aplikacije in igre visoke kakovosti in svojim uporabnikom omogoča izbiro med aplikacijami .

Mobilne aplikacije so programi, razviti za mobilne naprave, kot so pametni telefoni in tablični računalniki. Namembnost mobilnih aplikacij je zelo široka: od uporabnosti, produktivnosti in navigacije do zabave, športa, fitnesa... Socialni mediji so eno najbolj priljubljenih področij razvoja in uveljavitve mobilnih aplikacij. Veliko spletnih subjektov ima tako mobilna spletna mesta kot mobilne aplikacije. Na splošno je razlika v namenu: aplikacija je ponavadi manjšega obsega kot mobilno spletno mesto, ponuja več interaktivnosti in podrobnejše informacije v obliki, ki jo je enostavno in intuitivno uporabljati v mobilni napravi [2].

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

2 Namen in cilji

2.1 Namen

Zagotoviti dovršeno aplikacijo, ki bo lahko objavljena na Google Play. Z moje strani to pomeni predvsem popolnost iz pravnega vidika, v smislu ustrezne opremljenosti aplikacije (opis aplikacije, starostna omejitev, kategorija in druge sestavine). Torej izoblikovati aplikacijo, ki tretjim osebam ne bo povzročala škode.

2.2 Cilji

Cilji, ki smo si jih zastavili so:

- oblikovanje opisa aplikacije, ki bo ustrezal njeni vsebini in uporabnikom o aplikaciji nudil dovolj informacij na podlagi katerih se bodo odločili za prenos na mobilni telefon
- oblikovanje aplikacije, ki bo pravno neoporečne, torej taka, da z njo drugim ne bomo posegali v pravice tretjih

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

3 Raziskovalne metode

Za raziskovanje področja smo s pomagali z orodji Instagram (Help Center) in Google Play Store, predvsem z rubriko Pomoč za Play Console in z rubriko Središče za pravilnike za razvijalce, kjer smo preučili določene programske pravilnike, pogoje storitve za podpisovanje aplikacij z Googlom Play in pogodbo o distribuciji za razvijalce za Google Play. Nadaljevali smo z Google Play Store, s pomočjo katere smo primerjali osnovne informacije o aplikacijah z vsebino TPO in kaj vse vsebujejo opisi aplikacij. Na določenih področjih smo si pomagali tudi z zakonodajo: Zakon o avtorski in sorodnih pravicah, Direktiva o avtorski in sorodnih pravicah na enotnem digitalnem trgu in 25. splošni komentarja o pravicah mladih v digitalni družbi, o katerem smo poslušali tudi oddajo na Val202.

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

4 Rezultati

Rezultati kažejo v zelo podrobni predstavitvi navodil naložitve aplikacije v Google Play in njenem nadaljnjem urejanju. Poudarek smo dali predvsem na pomenu starostnih omejitev (PEGI 3) in sestavin opisa aplikacije, ki je za same uporabnike zelo pomemben, saj je prva stvar s katero se seznanijo. Zelo pomemben je bil tudi pregled samih pogodb, ki jih pred objavo podpišemo, saj nas seznanijo z obveznostmi, ki jih imamo do uporabnikov (kot so recimo obveznost odgovaranja na vprašanja uporabnikov v primeru napak ali negotovosti izvirajočih iz aplikacije, zagotavljanje verodostojnih podatkov, varovanje zasebnosti uporabnikov in tako naprej). Na koncu smo raziskovali tudi problematiko vključevanja glasbe v aplikacijo in se osredotočili na avtorsko pravo, ki pa ni dalo čisto jasnih odgovorov, tako, da menimo, da bi bilo dobro to področje še dalje raziskovati. Vse ugotovitve in premisleki so podrobneje obrazloženi v nadaljevanju.

4.1 Naložitev aplikacije

Da lahko aplikacijo v Google Play objavimo, moramo ustvariti račun za Google Play razvijalca in sprejeti pogodbo o distribuciji za razvijalce. Nato plačamo stroške registracije in dopolnimo podatke o računu. Za račun organizacije moramo navesti: ime razvijalca, ki je prikazano strankam v Googlu Play, ime organizacije, naslov organizacije, telefonsko številko organizacije, ki mora biti preverjena, spletno mesto organizacije, ime stika in e-poštni naslov za stik, ki mora biti preverjen.^[1]

Sledi postopek ustvarjanja aplikacije na Konzoli Play:^[2]

1. Izberemo rubriko Vse aplikacije > Ustvari aplikacijo.
2. Izberemo privzeti jezik in dodamo ime aplikacije.
3. Določimo ali je aplikacija igra ali aplikacija.
4. Določimo ali je aplikacija brezplačna ali plačljiva.
5. Dodamo e-poštni naslov, s katerim lahko uporabniki Trgovine Play vzpostavijo stik z nami glede aplikacije.
6. V razdelku »Izjave«:

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

- a. Potrdimo izjavi »Pravilniki o programih za razvijalce« in »Izvozni zakoni Združenih držav«.
 - b. Sprejmemo pogoje storitve za podpisovanje aplikacij z Googlom Play.
7. Na koncu izberemo Ustvari aplikacijo.

Google Play uporablja svežnje Android App Bundle za ustvarjanje in dostavljanje APK-jev. Moramo ustvariti, podpisati in naložiti en aplikacijski sveženj, če želimo omogočiti podporo optimiziranim APK-jem za različne konfiguracije naprave. Google Play nato upravlja in dostavlja APK-je za distribucijo aplikacije. Sedaj lahko začnemo aplikacijo nastavljati. Nadzorna plošča nas vodi skozi najpomembnejše korake.

1. Izpolniti moramo polja pri »Podrobnosti o aplikaciji«:
 - Ime aplikacije (omejitev 50 znakov)
 - Kratak opis: to besedilo je uporabnikom najprej prikazano (omejitev 80 znakov)
 - Celoten opis (omejitev 4000 znakov)
2. Dodamo elemente za predogled^[3]: pomembna je stran »Vsebina aplikacije«, kjer lahko:
 - a. dodamo pravilnik o zasebnosti;
 - b. podajamo izjavo, da aplikacija vsebuje oglase;
 - c. zagotovimo navodila za dostop do omejenih delov aplikacije;
 - d. navedemo podrobnosti o ciljni skupini in vsebini aplikacije;
 - e. opišemo, kako nameravamo uporabljati dovoljenja z visokim tveganjem ali občutljiva dovoljenja, kot so dovoljenja za SMS-je/dnevnik klicev;
 - f. prejmemo kategorije vsebine od organizacij za kategorizacijo vsebine.
3. Kategorizacija in oznake: uporabnikom z njimi pomagamo iskati in odkriti zanje najustreznejše aplikacije. Izberemo lahko največ pet oznak. Postopek:^[4]
 - a. V levem meniju izberemo Rast > Prisotnost v trgovini > Nastavitve trgovine.
 - b. V razdelku »Kategorija aplikacije« izberemo vrsto in kategorijo aplikacije.
 - i. Kategorija izobraževanje: priprave na izpite, študijski pripomočki, besednjak, izobraževalne igre, učenje jezikov...
 - ii. Kategorija medicina: viri glede zdravil in klinični viri, računalna, priročniki za ponudnike zdravstvene oskrbe, medicinske publikacije in novice...
 - c. V istem razdelku izberemo Upravljanje oznak in jih izberemo pod »Predlagane oznake«. Lahko tudi dodamo svoje.
4. Dodamo podatke za stik^[5]: Če pri aplikaciji navedemo e-poštni naslov, spletno mesto ali telefonsko številko, so podatki za stik na voljo uporabnikom v objavi aplikacije v

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

trgovini. Če želimo dodati podatke za podporo najprej odpremo Konzolo Play in stran z nastavitvami trgovine (Rast > Prisotnost v trgovini > Nastavitve trgovine), ter se pomaknemo navzdol do »Podatki za stik« (e-poštni naslov je obvezen).

Sledi dodajanje elementov predogleda za predstavitev aplikacije. Upravljamo jih na strani Glavna objava v trgovini v Konzoli Play (Rast > Prisotnost v trgovini > Glavna objava v trgovini). Predogledna sredstva:^[6]

- Ikona aplikacije je obvezna sestavina pred objavo, ki se uporablja pri objavi v trgovini, rezultatih iskanja in lestvicah najbolj priljubljenih. Zahteve: 32-bitni PNG (s kanalom alfa), mere: 512 x 512 slikovnih pik, največja velikost datoteke: 1024 KB, izpolnjevanje mora tehnične podatke za oblikovanje ikon. Ne sme vključevati značk ali besedila, ki nakazujejo na uvrstitev v trgovini, ceno ali kategorije v Googlu Play.
- Kratak opis je prvo besedilo, ki ga uporabniki vidijo in je prikazan tudi drugje, ne samo v objavi v trgovini, zato mora biti tak, da lahko vsak uporabnik hitro razume namen aplikacije. Smiselno je oblikovati besedilo s katerim poudarimo namen aplikacije in vidike zaradi katerih izstopa. Priporočeno je izogibanje uporabi velikih črk in jeziku, ki ni povezan s funkcijo in odraža uspešnost, poziv k prenosu, preizkusu, namestitvi... Pomembna je tudi lokalizacija opisa za različne trge in jezike.
- Predstavitvena slika je obvezna in predstavlja učinkovit način za predstavitev izkušenj z aplikacijo. Zahteve: JPEG ali 24-bitni PNG (brez kanala alfa), mere: 1024 x 500 slikovnih pik. Slika bi naj poudarila osnovno uporabno storitev in ustrezne elemente, povezane s kontekstom ali pripovedovanjem zgodbe. Priporočena je uporaba živih barv, da vzpodbudimo zanimanje in postavitev izstopajočih vizualnih elementov v središče slike.
- Posnetki zaslona s katerimi predstavimo zmožnosti, videz in splošni vtis aplikacije. Za objavo v trgovini moramo zagotoviti vsaj dva posnetka zaslona za oblike naprav, ki izpolnjujejo te zahteve: JPEG ali 24-bitni PNG (brez kanala alfa), najmanjša mera: 320 slikovnih pik, največja mera: 3840 slikovnih pik, največja mera posnetka zaslona ne sme biti več kot dvakrat daljša od najmanjše.
- Videoposnetek za predogled ni obvezen, je pa zelo priporočen. Priporočeno je, da je prvih 10 sekund osredotočenih na osnovne funkcije in vsebino in da 80% videa predstavlja uporabniško izkušnjo. Samodejno se predvaja samo prvih 30 sekund, zato je dobro, da so kratki in jedrnat in ustvarjeni v ležeči obliki.
- TV-pasica je obvezna in bo prikazana samo v napravah Android TV. Zahteve: JPEG ali 24-bitni PNG (brez kanala alfa), mere: 1280 x 720 slikovnih pik.

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

- 360-stopinjska stereoskopska slika

Po izdaji aplikacije na nadzorni plošči pridobimo pregled ključnih meritev, gibanj in podrobnih informacij za aplikacijo. Prikazane meritve se lahko sčasoma spremenijo, saj bo na voljo več podatkov o uporabi.^[7]

Kategorije vsebine^[8] za aplikacije in igre pomagajo razumeti stopnjo zrelosti uporabnika, za katero je aplikacija primerna. Vendar kategorije vsebine ne označujejo, če je aplikacija namenjena uporabnikom določene starosti. Običajno temeljijo na več dejavnikih, vključno s spolno vsebino, nasiljem, mamili, igrami na srečo in prostaškimi jeziki.

1. Odpremo Konzolo Play in se pomaknemo na stran [Vsebina aplikacije](#) (Pravilnik > Vsebina aplikacije).
2. V razdelku »Ciljna skupina in vsebina« kliknemo Začetek.
3. Preberemo podatke o vprašalniku in vnesemo e-poštni naslov.
4. Izberemo kategorijo in kliknemo Naprej.
5. Izpolnimo vprašalnik.
6. Na strani »Povzetek« pregledamo izračunane kategorije in kliknemo Pošlji.

Organizacije za kategorizacijo vsebine pri IARC lahko po pregledu spremenijo kategorijo aplikacije. Izbiramo lahko med več kategorijami:

- PEGI 3 - Vsebina aplikacij te kategorije vsebine je primerna za vse starostne skupine. Otrok ne sme povezovati likov na zaslonu z osebami iz resničnega življenja. Aplikacija ne sme vsebovati zvokov ali slik, ki lahko preplašijo mlajše otroke.
- PEGI 7 - Za to kategorijo vsebine je lahko primerna vsaka aplikacija, ki bi bila sicer uvrščena v kategorijo PEGI 3. V aplikaciji kategorije PEGI 7 je lahko prisotno samo zelo blago nasilje, kot je nakazano ali nenatančno, nerealistično nasilje.
- PEGI 12 - V to starostno kategorijo sodijo igre ali aplikacije, ki prikazujejo nekoliko nazornejše nasilje nad domišljjskimi liki ali nenazorno nasilje nad liki s človeškimi potezami ali živalmi, nekoliko nazornejše prizore golote in simulirane igre na srečo.
- PEGI 16 - Ta kategorija vsebine se uporabi, ko je prikaz nasilja ali spolne dejavnosti videti tako, kot bi pričakovali v resničnem življenju. Vključujejo vsebino z ostrejšim neprimernim jezikom, tobak ali mamila in upodabljanje kriminalne dejavnosti.
- PEGI 18 - Kategorija za odrasle se uporabi, ko je stopnja nasilja tako visoka, da gre za prikaz hudega nasilja in/ali vključuje elemente določenih vrst nasilja. Vključuje lahko tudi nazorno spolno gradivo, diskriminacijo ali olepševanje uporabe prepovedanih mamil.

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

- Priporočen je starševski nadzor - Aplikacije nimajo vedno vnaprej določene vsebine, ki bi ji bilo mogoče vnaprej dodeliti kategorijo. Z njo opozarjamo starše, da lahko aplikacija omogoča dostop do vsebine, ki ni primerna za njihovega otroka.

Podatki mednarodne raziskave v kateri sodeluje zavod Vsak kažejo na tri primere diskriminacije na podlagi dizajna aplikacij: starost, jezik (pogoji uporabe in prijave podpora potekajo večinoma v angleškem jeziku) in lokacija uporabnikov (pripadnost državi). Raziskovalci so testirali Tik Tok in Instagram. Izkazalo se je, da se starostne meje zelo razlikujejo glede na države, tudi zmeda s starostnimi mejami je zelo očitna in pogoji uporabe so spisani zelo konfužno. Izpostavljeni sta bili Koreja in Indonezija, kjer je za uporabnike ki živijo zunaj države praktično nemogoče ugotoviti koliko morajo biti stari, da lahko uporabljajo aplikacijo 13 ali 14 let. Vidimo, da je na tem področju še ogromno razlik in nejasnosti, ki bi jih zakonodaja morala zapolniti in podrobneje urediti.^[9]

Vse aplikacije, ki smo jih pregledali (npr. Pulsar CRP, PG CPR, QCPR Trainig...) so bile umeščene v kategorijo vsebine PEGI 3. Našla sem tudi isto aplikacijo na App Store in primerjala objavo aplikacije (QCPR Training). Ne glede na to, da je imela aplikacija na App Store omejitev 17+, je na Google Play umeščena v kategorijo PEGI 3.

Pri vsaki aplikaciji je bila tudi opredeljena kategorija aplikacije. Večinoma so razvijalci aplikacije za učenje TPO umestili v sledeče rubrike: medicina, zdravje in fitnes, ter izobraževanje. Menim, da je za našo aplikacijo najbolj primerna rubrika izobraževanje, saj s tem najbolj poudarimo namen in cilj, ki želimo, da ga uporabniki dosežejo.

Na začetku informacij o aplikaciji je napisano ime aplikacije (MOBI-TPO). Sledi ime razvijalca, ocena, mnenja in število prenosov. Nato sledi opis aplikacije in kategorija (PEGI 3), ki se pojavlja na več mestih. Imamo tudi določbo o varnosti podatkov in o podatkih razvijalca, ki uporabnikom omogočajo, da ga v primeru nedelovanja ali vprašanj v povezavi z aplikacijo kontaktirajo (elektronski naslov, spletno mesto...). Opredeljena je tudi kategorija, pod katero spada aplikacija (v našem primeru izobraževanje). Sledi ime razvijalca (nekaj v smislu: Univerza v Mariboru, Fakulteta za zdravstvene vede). Zelo pomemben je opis mobilne aplikacije, saj z njim uporabnikom nudimo točne informacije o njej. Na začetku lahko s stavkom ali dvema opozorimo na pomen pravilnega nudenja TPO in da spodbujamo učenje TPO. Pomembno je, da poudarimo, da je aplikacija namenjena učenju TPO, na kratko opišemo metode preko katerih se bodo v naši aplikaciji učili in katere kompetence bodo pridobili (veliko aplikacij je imelo kompetence naštetje z alinejami). Lahko tudi poudarimo, da z našo aplikacijo ne morejo pridobiti kakršnega koli certifikata. Dobro bi bilo, da je opis v slovenščini in angleščini, odvisno od jezika v katerem bo naša aplikacija na voljo, saj je zelo pomembno, da se uporabniki seznanijo

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

z vsebino v jeziku v katerem bodo aplikacijo uporabljali. V opisu moramo uporabnike seznaniti z podatki, ki jih bomo obdelali in v kakšen namen (tudi pripis, da se zunaj aplikacije ti podatki ne bodo koristili).

4.2 Pravilniki in pogodbe

Google Play ima tudi posebno **Središče za pravilnike za razvijalce**^[10], ki zajemajo: omejeno vsebino, lažno predstavljanje, intelektualno lastnino, zasebnost, zavajanje in zlorabo naprav, oglase, promocijo, nezaželeno vsebino, zlonamerno programsko opremo... Zaradi večkratnih ali resnih kršitev teh pravilnikov (na primer zaradi zlonamerne programske opreme, prevare in aplikacij, ki lahko škodijo uporabniku ali napravi) ali pogodbe o distribuciji za razvijalce lahko tudi ukinejo posamezne račune razvijalcev. Google Play skrbi za uveljavljanje pravilnikov preko različnih ukrepov:^[11]

- a. Zavrnitev, kar pomeni, da aplikacija, poslana v pregled, ne bo na voljo v Googlu Play.
- b. Odstranitev, kar pomeni, da uporabnikom ne bodo vidni objava aplikacije v Trgovini Play, namestitve, ki jih opravijo uporabniki, statistični podatki in ocene. Zaradi večkratnih odstranitvev lahko pride do blokade.
- c. Blokada ima enake učinke kot odstranitev in je posledica očitne ali večkratne kršitve pravilnikov ter večkratne zavrnitve ali odstranitve aplikacij.
- d. Omejena vidnost, ki se kaže v regijah z omejeno funkcionalnostjo (aplikacija je na voljo le v posameznih regijah).

Pogodba o distribuciji za razvijalce za Google Play^[12] je pravno zavezujoča pogodba med razvijalci in Google Play s katero se zavežemo, da bomo omogočili uporabnikom prenos naše aplikacije in jim nudili popolne in točne informacije o aplikaciji v Konzoli Google Play. Če je izdelek na voljo brezplačno, Google Play ne bo zaračunal storitvene pristojbine, da se izognemo drugim pristojbinam se zavežemo, da bodo aplikacije ostale brezplačne. Google se zaveže, da na podlagi naše aplikacije ne bo pridobil nobenih pravic, pravnega naslova ali interesa, vključno s pravicami intelektualne lastnine. Google ne sme distribuirati naše aplikacije zunaj Google Play. Google izključuje svojo odgovornost za napake ali težave v zvezi z aplikacijo, pri čemer se morajo uporabniki, če nanje naletijo obrniti na razvijalce aplikacije. Pri tem je še posebej pomembno, da posredujemo veljavne kontaktne podatke, ki bodo vidni na vsaki strani, ki prikazuje podrobnosti o naši aplikaciji. Zelo pomembno je nuditi zaščito zasebnosti našim uporabnikom, kadar bomo pri aplikaciji zahtevali njihove osebne podatke in jih o tem tudi ustrezno obvestili (možna je namenska raba samo v sklopu aplikacije in samo kadar nam je za to dal uporabnik dovoljenje). Google uporabnikom, ki aplikacijo prenesejo

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

daje možnost ocenitve izdelka, pisanja mnenj, preko katerih Google ocenjuje ali aplikacija izpolnjuje sprejemljive standarde. V primeru nestrinjanja z oceno ali prikazom, ki ga ustvari Google imamo možnost pritožbe preko Konzole Google Play. S pogodbo Google pooblašamo za reproduciranje, izvajanje, analizo in uporabo aplikacije v zvezi z delovanjem in trženjem Google Play. Prav tako dovoljujemo uporabo rezultatov in pregleda aplikacij v raziskavah, ki so javno dostopne. Google lahko namene trženja prikazuje vizualne elemente našega izdelka in blagovne znamke na napravah in na katerikoli Googlovi lastnini, v spletnih, mobilnih, televizijskih, tiskanih oglaševalskih oblikah zunaj Googla Play...

Ko odstranimo izdelek iz Google Play to ne vpliva na pravice uporabnikov, ki so pred tem prenesli našo aplikacijo in aplikacija se ne izbriše iz naprav uporabnikov, ki jo imajo že nameščeno. Če je aplikacija bila odstranjena zaradi nasprotovanja veljavni zakonodaji in jo je uporabnik kupil v zadnjem letu je upravičen do povračila kupnine in vseh zneskov, ki jih je plačal. Google ne prevzema nobene odgovornosti za spremljanje ustreznosti vsebine aplikacij, ampak v primeru, da ugotovi za aplikacija krši zakonodajo, pogodbo ali negativno vpliva na Google lahko zavrne, odstrani, začasno ustavi, omeji vidnost ali blokira aplikacijo. Ima celo možnost, da aplikacije, ki bi lahko resno poškodovale uporabniške naprave odstrani iz naprav v katerih so že bile nameščene.

S pogodbo jamčimo, da imamo ustrezna dovoljenja za distribucijo gradiva na katerem imajo intelektualne pravice tretji. Strinjamo se, da ne bomo uveljavljali odgovornosti Googla, kolikor je to z zakonom dovoljeno, za spor in iz njega izvirajočo škodo, ki nastane zaradi naše uporabe Konzole Google Play, ki je v nasprotju s to pogodbo, za kršitev pravic intelektualne lastnine in drugih pravic s strani naše aplikacije, tudi kadar naš izdelek nasprotuje zakonodaji in kadar spor nastane zaradi naše distribucije aplikacije.

Če želimo prekiniti pogodbo moramo preklicati objavo vseh aplikacij in prenehati uporabljati Konzolo Google Play. Prav tako lahko Google prekine pogodbo, če ne ravnamo v skladu s katerokoli zavezujočo pogodbo ali zakonom, če prenehamo biti razvijalec ali nam je to prepovedano, če se Google odloči, da več ne bo nudil storitve Google Play ali če naša aplikacija predstavlja potencialno tveganje za ekonomsko škodo, ugled ali varnost Google-a ali uporabnikov. Po prekinitvi pogodbe lahko Google uporablja kopije izdelka za podporo platformi. Google lahko kadar koli spremeni pogodbo. Spremembe nimajo učinka za nazaj (prepoved retroaktivnosti). Če se ne strinjamo s spremembami pogodbe je naše izključno pravno sredstvo, da prenehamo uporabljati Google Play, v nasprotnem primeru se šteje, da se s spremembami strinjamo. Če katero koli sodišče, ki je pristojno za odločanje, odloči, da je

katera koli določba te pogodbe neveljavna, bo ta določba odstranjena, ne da bi vplivala na preostali del te pogodbe.

Pogoji storitve za podpisovanje aplikacij z Googlom Play ^[13] zavezujejo z včlanitvijo računa v storitev podpisovanja aplikacij z Googlom Play, poleg obstoječe pogodbe o distribuciji za razvijalce za Google Play in programskih pravilnikov za razvijalce za Google Play. Podrobneje opredeljujejo Android App Bundle in APK.

4.3 Zasebnost

Google zbira podatke, da uporabnikom zagotovi boljše storitve. Zbira od osnovnih stvari do bolj zapletenih (kateri oglasi bodo najkoristnejši, kdo so za uporabnike najpomembnejše osebe na spletu ali kateri videoposnetki so jim najbolj všeč). Podatki, ki jih Google zbira, in kako se uporabljajo je odvisno od uporabe storitev in upravljanja nastavitve zasebnosti. Podatke nato uporabljajo za vzdrževanje in razvijanje boljših storitev, zagotavljanje prilagojenih storitev, vključno z vsebino in oglasi, merjenje uspešnosti, za zaščito Googla, uporabnikov in javnosti (za preprečevanje zlorab, prevar, nezaželene vsebine, tehničnih težav in varnostnih tveganj). Podatke obdelujejo tudi, ko so pravno zavezani k temu, na primer, če se odzivajo na sodni postopek ali izvršljiv akt državnega organa. ^[14]

Pravilnik o podatkih o uporabniku ^[15] je bil posodobljen in bo v uporabi od 3.10.2022.

Osebni in občutljivi podatki o uporabniku so med drugim podatki, ki omogočajo osebno prepoznavo, finančni podatki, podatki za plačilo, podatki za preverjanje pristnosti, podatki iz telefonskega imenika, podatki o stikih, lokacija naprave, podatki, povezani s SMS-ji ali klici, podatki iz mikrofona in kamere ter drugi občutljivi podatki o napravah ali uporabi. Njihovo zbiranje, uporabo in deljenje z drugimi moramo omejiti na namene, ki so neposredno povezani z zagotavljanjem in izboljševanjem funkcij aplikacije in jih ne smemo prodajati (npr. funkcije, ki jih pričakujejo uporabniki ter so dokumentirane in oglaševane v opisu aplikacije v Googlu Play). Zahtevamo lahko samo dostop do dovoljenj, ki so nujna za izvedbo funkcije aplikacije ali storitve, ne pa tistih, ki jih ne potrebujemo. Vse osebne in občutljive podatke o uporabniku moramo varno obdelovati, vključno z njihovim prenosom s sodobnim šifriranjem (na primer s protokolom HTTPS). Uveljaviti moramo ustrezne ukrepe za zaščito vseh aplikacij ali sistemov pred nepooblaščenimi ali nezakonitimi uporabi, uničenjem, izgubo, spremembo ali razkritjem oziroma dostopom do njih. Priporočeni varnostni ukrepi vključujejo uvedbo in vzdrževanje sistema za informacijsko varnost, kot je opisan v standardu ISO/IEC 27001, in

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprti, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

zagotavljanje, da je naša aplikacija ali spletna storitev zanesljiva in ne vsebuje pogostih varnostnih težav.

V aplikaciji moramo razkriti, da dostopamo do podatkov, jih zbiramo, uporabljamo. Podatke, ki jih zbiramo moramo tudi opisati. Razkritje v aplikaciji mora biti prikazano skupaj z in neposredno pred zahtevo za privolitev uporabnika. Osebnih in občutljivih podatkov o uporabniku ne smemo zbirati ali do njih dostopati, dokler ne dobimo privolitve uporabnika, ki mora jasno in nedvoumno prikazati pogovorno okno za privolitev ali dotik za sprejem. »[Ta aplikacija] zbira/pošilja/sinhronizira/shranjuje [vrsta podatkov], da omogoči [»funkcija«] [v kakšnem primeru].«

Digitalni svet je vedno bolj pomemben faktor v življenjih mladih, česar se tudi sami zadevajo. Zanima jih kaj se z njihovimi podatki na spletu dogaja in želijo si večje regulacije informacij do katerih lahko dostopajo na internetu (predvsem v smislu verodostojnosti). 25. Splošni komentar o pravicah mladih v digitalni družbi (2021) izpostavlja, da varnost na internetu ni mogoče vzpostaviti samo preko izobraževanja mladih in starostnih omejitev, ampak morajo države članice poskrbeti, da bo digitalni svet tako varen kot je dejanski svet okoli nas (čim manj zlorab, izkoriščanja mladih in lažnih novic). Države morajo tako miselnost spodbujati in k temu prisiliti ponudnike vsebin, da v samem dizajnu aplikacije zagotovijo varnost. Posebnost komentarja se kaže tudi v tem, da je bil sprejet s sodelovanjem mladih pot vodstvom raziskovalcev v 27 državah skozi delavnice in intervjuje. Države morajo na spletu zagotoviti transparentnost in spoštovanje otrokovih pravic skozi mehanizme in organe, ki sodelujejo s šolami in tehnološkim sektorjem, preko katerih lahko otroci s svojimi pogledi in rešitvami vplivajo na oblikovanje zakonodaje (poudarili so tudi vpliv otrok s posebnimi potrebami in njihovo vključevanje v odločitve). Za otrokovo digitalno življenje morajo zagotoviti najvišje etične standarde in spoštovati njihovo zasebnost. Država mora zato po najboljših močeh preprečevati, spremljati, preiskovati in tudi kaznovati ponudnike, ki zlorablajo otrokove pravice. Zelo pomembno je tudi to, da morajo ponudniki nuditi pojasnila primerna za njihovo starost. Pritožbeni mehanizmi ponudnikov morajo biti brezplačni, ažurni, varni in dostopni (kaže se problematika tudi v pomanjkanju mehanizmov, kjer lahko vsebino prijavimo v maternem jeziku). Države se bodo v prihodnje morale osredotočiti tudi na posebno specializacijo sodnih organov, da bodo kar se da najbolje poučeni o kršitvah pravic na spletu in v skladu s tem tudi hitro in ostro reagirali. Poudarja se potreba po verodostojnosti informacij povezanih z zdravjem otrok, ki naj jih zagotavlja država preko oseb, ki so za to specializirane (psihologi, zdravniki, medicinski tehniki...) in spodbujajo zdrav življenjski slog. Otroci so izpostavili pomembnost tehnologije, kot medija, ki jim omogoča boljši dostop do učnih vsebin in jih spodbuja k nadaljnemu izobraževanju. Navsezadnje morajo države otrokom na spletu

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprti, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

omogočiti preživljanje prostega časa, izražanje svojih prepričanj (brez zanje negativnih posledic) in sodelovanje v kulturnem življenju.^[16]

Pripravljajo se tudi posebni predpisi in smernice glede obdelave podatkov za otroke, ki jih pripravlja Evropski odbor za varstvo podatkov. Gre za neke vrste GDPR za otroke, saj je njegova vsebina varstvo podatkov. Je v zelo začetni fazi, na tem dela Irska, Francija in Nemčija (predvsem informacijski pooblaščenca). V jeseni/pozimi naj bi predstavili osnutek in ga posredovali članicam EU.^[17]

4.4 Problematika vključevanja glasbe v aplikacijo

Avtorska pravica pripada avtorju na podlagi same stvaritve dela. To pomeni, da ni potrebna nobena formalnost kot na primer registracija, da bi bilo delo avtorskoppravno varovano. Bistvo avtorske pravice je monopol avtorja nad uporabo njegovega dela. Avtorsko delo je mogoče uporabljati v materialni obliki (reproduciranje, distribuiranje, dajanje v najem), v nematerialni obliki (javno izvajanje, javno prenašanje, javno predvajanje s fonogrami in videogrami) in v spremenjeni obliki (predelava, avdiovizualna priredba).^[18]

46. člen ZASP vsebuje generalno klavzulo in določa, da so vsebinske omejitve avtorske pravice dopustne v primerih, da je obseg takšne uporabe avtorskih del omejen glede na namen, da je v skladu z dobrimi običaji, da ne nasprotuje običajni uporabi dela in da ni v nerazumni meri v nasprotju z zakonitimi interesi avtorja. Ti pogoji morajo biti izpolnjeni kumulativno. S tem je pri nas uzakonjen štiristopenjski test, ki pomeni zavezujoče navodilo sodniku. V kolikor novo delo ne bi doseglo zadostne stopnje individualnosti, bi takšna uporaba pomenila bodisi reprodukcijo ali predelavo. Ko ni mogoče uporabiti dela na podlagi izjeme za reproduciranje ali predelavo, je za takšno uporabo potrebno pridobiti ustrezno dovoljenje avtorja.^[19]

Pravica reproduciranja zajema tonsko ali vizualno snemanje ter shranitev v elektronski obliki.^[20] Za naš primer je pomembna predvsem določba, ki velja za izobraževalne in znanstvene ustanove, ki lahko za lastne potrebe prosto reproducirajo delo na kateremkoli nosilcu, če to storijo iz lastnega primerka in če pri tem nimajo namena dosežati neposredne ali posredne gospodarske koristi.^[21]

Pravica predelave je izključna pravica, da se neko glasbeno aranžira, spremeni ali kako drugače predela in ko se prvotno delo v nespremenjeni obliki vključi ali vgradi v novo delo.^[22] Predelava objavljenega dela je prosta če gre za privatno ali drugo lastno predelavo, ki ni namenjena in ni dostopna javnosti, če gre za predelavo v parodijo ali karikaturu, če to ne ustvari ali utegne ustvariti zmede glede izvora dela, če gre za predelavo v zvezi z dovoljeno

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

uporabo, ki jo zahteva namen te uporabe, če gre za predelavo v zvezi z dovoljeno uporabo, pa je avtorjevo nasprotovanje predelavi v nasprotju z načelom vestnosti in poštenja.^[23]

Izjeme od avtorske pravice, ki jih avtorski zakoni držav članic EU predvidevajo za namene izobraževanja, so pogosto preozke, toge in neprilagojene modernim izobraževalnim procesom. Izjema omogoča vse oblike uporabe avtorskih del za namene ilustracije pri pouku, v nekomercialne namene in v obsegu, ki je za doseganje takega namena potreben. Težave z interpretacijo se pojavijo tudi pri uradnih prevodih direktive.^[24] Poleg izjeme za izdajanje učbenikov ZASP predvideva tudi druge oblike proste uporabe avtorskih del za izobraževalne namene, vendar pod izrazito restriktivnimi pogoji.^[25] Za namene pouka je prosto: javno izvajanje in priobčitev javnosti objavljenih del v obliki neposrednega pouka, javno izvajanje objavljenih del na brezplačnih šolskih slovesnostih pod pogojem, da izvajalci ne prejmejo plačila in sekundarno radiodifuzno oddajanje RTV šolskih oddaj.^[26]

V Direktivi je določeno, da uporaba del in drugih predmetov varstva v dejavnostih digitalnega in čezmejnega poučevanja omogoča digitalno uporabo del in drugih predmetov varstva izključno za namen ilustracije pri poučevanju, kolikor to upravičuje nekomercialni namen pod pogojem, da: je za tako uporabo odgovorna izobraževalna ustanova, da poteka v njenih prostorih ali drugih prostorih ali prek varnega elektronskega okolja, ki je dostopno zgolj učencem ali študentom in tako uporabo spremlja navedba vira.^[27] Predlagana izjema ima sicer še druge pomanjkljivosti. Nanaša se zgolj na uporabo avtorskih del v digitalnih okoljih in zaprtih omrežjih izobraževalnih ustanov. Izjema naslavlja izključno »izobraževalne ustanove«, pri čemer ni jasno, kateri subjekti, ki delujejo v okviru mnogoterih izobraževalnih dejavnosti, so s tem izrazom pravzaprav zajeti.^[28]

17. člen direktive predvideva nove obveznosti za ponudnike spletnih storitev, ki omogočajo deljenje in shranjevanje uporabniških vsebin. Doslej spletne platforme načeloma niso bilo odgovorne za kršitve avtorskih pravic, ki so jih storili njihovi uporabniki. Platforme lahko objavljajo dela, ki so jih naložili njihovi uporabniki, morajo pa odstraniti vsebine takoj, ko dobijo informacije, da te vsebine kršijo avtorske pravice. V skladu z novo Direktivo bodo morali ponudniki platform za dajanje uporabniških vsebin na voljo javnosti pridobiti licence od imetnikov pravic, sicer bodo odgovarjali za kršitve, ki jih uporabniki storijo s tem, ko na platformo naložijo vsebino (npr. pesem), za katero nimajo pravic. Odgovornosti se bodo lahko izognili, če bodo z uporabo filtrov in blokiranjem vsebin preprečili dostop do kršečih vsebin. S tem člen nasprotuje že sprejeti EU zakonodaji in izpodbija doslej veljavno sodno prakso Sodišča EU, ki prepoveduje splošno filtriranje spletnih vsebin. Tehnologije za prepoznavanje vsebin ne omogočajo primerne pravne presoje, ali gre v določenem primeru za zakonito

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

uporabo avtorskega dela ali za kršitev pravic.^[29] Države članice morajo zagotoviti, da se lahko uporabniki v vsaki državi članici zanesejo na vse naslednje obstoječe izjeme: citati, kritike, ocene, uporaba v namene karikature ali parodije.^[30] Koncept v obliki odprte generalne klavzule, ki se nanaša na vse vrste avtorskih del in vse oblike uporabe, je fleksibilnejši od razmeroma togih seznamov taksativno naštetih izjem, kar je običajna praksa v državah članicah EU. Doktrina *free use* izhaja iz 107. člena ameriškega Copyright Act (1976) in dovoljuje prosto uporabo avtorskih del, kadar so za to izpolnjeni štirje pogoji:

- a. namen uporabe (komercialen ali nekomercialen)
- b. narava avtorskega dela
- c. obseg dela, ki bi bil uporabljen, glede na celotno avtorsko delo
- d. učinek uporabe na potencialno tržno vrednost avtorskega dela.^[31]

Vidimo, da je problematika zelo zapletena, določbe pa zelo široke. Pojavlja se ogromno vprašanj in pomislov o vključitvi glasbe v aplikacijo. Zanimalo me je kako tovrstno problematiko rešujejo na socialnih omrežjih, izbrala sem Instagram. Našla sem posebno aplikacijo, ki ustvarjalcem vsebine omogoča vključevanje glasbe v Instagram in Facebook vsebine (Sound Collection^[32]). Sound Collection omogoča dostop do več kot 9.000 pesmi in zvokov, ki so popolnoma brezplačni in varni za uporabo v »Reels« in »Instagram Story«, tudi v komercialne namene (kot je oglas). Kot del licenčnih pogodb obstajajo tudi omejitve glede količine posnete glasbe, ki se lahko vključi v videe ali videoposnetke v živo.^[33] Ugotovila sem, da nobena od pesmi s katero bi lahko prikazali TPO po ritmu skladbe ni na voljo. Instagram spodbuja uporabo glasbe, ki smo jo ustvarili sami. Moramo biti pazljivi, da se odgovornosti ne rešimo že s tem, da smo vsebino kupili, prenesli ali jo posneli z lastno napravo. Prav tako se ne razbremenimo, če smo navedli lastnika avtorske pravice, opozorili, da nimamo avtorske pravice ali če s tem nismo želeli pridobiti zaslužka, oziroma smo vsebino malo priredili in ji dodali nekaj svojega. Instagram tudi opozarja na odgovornost v primeru, če je vsebina na voljo na internetu ali pa smo videli, da jo drugi vključujejo v svoje videe.^[34] Tudi na Google Play s pravilnikom o intelektualni lastnini opozarjajo, da aplikacije, ki kršijo pravice intelektualne lastnine niso dovoljene. Prav tako niso dovoljene aplikacije, ki spodbujajo kršitve pravic intelektualne lastnine ali napeljujejo nanje. Google Play v izogib zavrnitvi aplikacije zaradi kršitve pravic intelektualne lastnine priporoča pošiljanje pisne dokumentacije, ki služi kot dokaz, da imamo dovoljenje za uporabo intelektualne lastnine tretjega v svoji aplikaciji na skupino za Google Play.^[35]

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprta, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

5 Diskusija

Vidimo, da je problematika zelo zapletena, določbe pa zelo široke. Pojavlja se ogromno vprašanj in pomislov o vključitvi glasbe v aplikacijo. Zanimalo nas je kako tovrstno problematiko rešujejo na socialnih omrežjih, izbrali smo Instagram. Našli smo posebno aplikacijo, ki ustvarjalcem vsebine omogoča vključevanje glasbe v Instagram in Facebook vsebine (Sound Collection^[32]). Sound Collection omogoča dostop do več kot 9.000 pesmi in zvokov, ki so popolnoma brezplačni in varni za uporabo v »Reels« in »Instagram Story«, tudi v komercialne namene (kot je oglas). Kot del licenčnih pogodb obstajajo tudi omejitve glede količine posnete glasbe, ki se lahko vključi v videe ali videoposnetke v živo.^[33] Ugotovili smo, da nobena od pesmi s katero bi lahko prikazali TPO po ritmu skladbe ni na voljo. Instagram spodbuja uporabo glasbe, ki smo jo ustvarili sami. Moramo biti pazljivi, da se odgovornosti ne rešimo že s tem, da smo vsebino kupili, prenesli ali jo posneli z lastno napravo. Prav tako se ne razbremenimo, če smo navedli lastnika avtorske pravice, opozorili, da nimamo avtorske pravice ali če s tem nismo želeli pridobiti zaslužka, oziroma smo vsebino malo priredili in ji dodali nekaj svojega. Instagram tudi opozarja na odgovornost v primeru, če je vsebina na voljo na internetu ali pa smo videli, da jo drugi vključujejo v svoje videe.^[34] Tudi na Google Play s pravilnikom o intelektualni lastnini opozarjajo, da aplikacije, ki kršijo pravice intelektualne lastnine niso dovoljene. Prav tako niso dovoljene aplikacije, ki spodbujajo kršitve pravic intelektualne lastnine ali napeljujejo nanje. Google Play v izogib zavrnitvi aplikacije zaradi kršitve pravic intelektualne lastnine priporoča pošiljaje pisne dokumentacije, ki služi kot dokaz, da imamo dovoljenje za uporabo intelektualne lastnine tretjega v svoji aplikaciji na skupino za Google Play.^[35]

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

6 Literatura

- [1] Pomoč za Play Console, Navodila za uporabo Konzole Play, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/6112435?hl=sl#zippy=%2Ckorak-prijavite-se-za-ra%C4%8Dun-razvijalca-za-google-play%2Ckorak-dopolnite-podatke-o-ra%C4%8Dunu>> (dostop dne 13.4.2022) .
- [2] Pomoč za Play Console, Ustvarjanje in nastavitve aplikacije, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9859152#zippy=%2Cpodrobnosti-o-izdelku%2Cpredogled-elementov%2Cjeziki-in-prevodi%2Ckategorizacija-in-oznake%2Cpodatki-za-stik%2Ciskanje-datotek-apk%2Ckonfiguriranje-podpisovanja-aplikacij-z-googlom-play%2Comejitev-naive%C4%8Dje-velikosti>> (dostop dne 13.4.2022).
- [3] Pomoč za Play Console, Priprava aplikacije na pregled, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9859455>> (dostop dne 21.5.2022).
- [4] Pomoč za Play Console, Izbira kategorije in oznak za aplikacijo ali igro, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9859673#zippy=%2Caplikacije>> (dostop dne 16.4.2022).
- [5] Pomoč za Play Console, Ustvarjanje in nastavitve aplikacije, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9859152#zippy=%2Cpodrobnosti-o-izdelku%2Cpredogled-elementov%2Cjeziki-in-prevodi%2Ckategorizacija-in-oznake%2Cpodatki-za-stik%2Ciskanje-datotek-apk%2Ckonfiguriranje-podpisovanja-aplikacij-z-googlom-play%2Comejitev-naive%C4%8Dje-velikosti>> (dostop dne 21.5.2022).
- [6] Pomoč za Play Console, Dodajanje elementov predogleda za predstavitev aplikacije, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9866151#zippy=%2Cikona-aplikacije%2Cratek-opis%2Cpredstavitvena-slika%2Cposnetki-zaslona%2Cvideoposnetek-za-predogled%2Ctv-pasica%2Cstopinjska-stereoskopska-slika>> (dostop dne 21.5.2022).
- [7] Pomoč za Play Console, Nastavitev aplikacije na nadzorni plošči za aplikacijo, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9859454#zippy=%2Cvsebina-aplikacije%2Ckategorizacija-aplikacije-in->

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

[podrobnosti-objave-v-trgovini%2Cpreizkus-aplikacije%2Cizdaja-aplikacije-v-razli%C4%8Dici-za-splo%C5%A1no-razpolo%C5%BEljivost%2Cvnapreji%C5%A1nja-registracija](#)> (dostop dne 24.5.2022).

[8] Pomoč za Play Console, Kategorije vsebine za aplikacije in igre v Googlu Play, <<https://support.google.com/googleplay/answer/6209544?hl=sl#zippy=%2Cevropa-in-bli%C5%BEjni-vzhod%2Ckje-poiskati-kategorije-vsebine-za-nenasteljive-aplikacije>> (dostop dne 16.4.2022).

[9] Kerec M. in Tomić A., Val 202, RTV SLO, Pravice mladih v digitalni družbi, diskriminatorne aplikacije in LaTeX – Katja K. Ošljak, Oddaja Odbita do bita, 12.05.2022 <<https://val202.rtvlo.si/podkast/odbita-do-bit/97041869/174871245>> (dostop dne 2.6.2022).

[10] Google Play, Središče za pravilnike za razvijalce, <<https://play.google.com/intl/sl/about/developer-content-policy/>> (dostop dne 18.6.2022).

[11] Pomoč za Play Console, Postopek uveljavljanja pravilnikov, <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9899234?hl=sl&ref_topic=9877468> (dostop dne 18.6.2022).

[12] Google Play, Google Play Developer Distribution Agreement, <https://play.google.com/intl/sl_si/about/developer-distribution-agreement.html> (dostop dne 19.4.2022).

[13] Google Play, Pogoji storitve za podpisovanje aplikacij z Googlom Play, <https://play.google.com/intl/sl_si/about/play-app-signing-terms/> (dostop dne 14.4.2022).

[14] Google, Pravilnik o zasebnosti <<https://policies.google.com/privacy?hl=sl>> (dostop dne 24.4.2022).

[15] Pomoč za Play Console, Pravilnik o programu za razvijalce: obvestilo 11. maja 2022, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/11995078>> (dostop dne 24.4.2022).

[16] United Nations, Committee on the Rights of the Child, General comment No. 25 (2021) on children's rights in

relation to the digital environment, CRC/C/GC/25, 2.3.2021, <https://www.right-to-education.org/sites/right-to-education.org/files/resource-attachments/UN_CRC_General%20comment%20No.%2025%20%282021%29%20on%20child

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

[ren%E2%80%99s%20rights%20in%20relation%20to%20the%20digital%20environment_En.pdf](#)> (dostop dne 2.6.2022).

[17] Kerec M. in Tomić A., Val 202, RTV SLO, Pravice mladih v digitalni družbi, diskriminatorne aplikacije in LaTeX – Katja K. Ošljak, Oddaja Odbita do bita, 12.05.2022 <<https://val202.rtvlo.si/podkast/odbita-do-bit/a/97041869/174871245>> (dostop dne 2.6.2022).

[18] Republika Slovenija, Urad Republike Slovenije za intelektualno lastnino, GOV.SI, Avtorska in sorodne pravice, <<https://www.gov.si/teme/avtorska-in-sorodne-pravice/>> (dostop dne 8.6.2022).

[19] VI. PREDELAVA, <<https://www.ipi.si/avtorske-pravice-v-izobrazevanju/vi-predelava/>> (dostop dne

[20] Zakon o avtorski in sorodnih pravicah – ZASP (Uradni list RS, št. 16/07 – uradno prečiščeno besedilo, 68/08, 110/13, 56/15, 63/16 – ZKUASP in 59/19), 23. člen.

[21] ZASP, 50. člen.

[22] ZASP, 33. člen.

[23] ZASP, 53. člen.

[24] Krajnc S.: Omejitve avtorske pravice za namene izobraževanja v: XI. posvet pravo in ekonomija: Avtorska dela na Univerzi, 2. 12. 2016, Maribor, Slovenija (konferenčni zbornik), str. 37 in 38, <<https://www.ipi.si/wp-content/uploads/2019/03/Omejitve-avtorske-pravice-za-namene-izobra%C5%BEevanja.pdf>> (dostop dne 8.6.2022).

[25] Krajnc S.: Omejitve avtorske pravice za namene izobraževanja v: XI. posvet pravo in ekonomija: Avtorska dela na Univerzi, 2. 12. 2016, Maribor, Slovenija (konferenčni zbornik), str. 44, <<https://www.ipi.si/wp-content/uploads/2019/03/Omejitve-avtorske-pravice-za-namene-izobra%C5%BEevanja.pdf>> (dostop dne 8.6.2022).

[26] ZASP, 49. člen.

[27] Direktiva (EU) 2019/790 Evropskega parlamenta in Sveta z dne 17. aprila 2019 o avtorski in sorodnih pravicah na enotnem digitalnem trgu in spremembi direktiv 96/9/ES in 2001/29/ES, 5. člen.

[28] Krajnc S.: Omejitve avtorske pravice za namene izobraževanja v: XI. posvet pravo in ekonomija: Avtorska dela na Univerzi, 2. 12. 2016, Maribor, Slovenija (konferenčni zbornik),

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

str. 46, <<https://www.ipi.si/wp-content/uploads/2019/03/Omejitev-avtorske-pravice-za-namene-izobra%C5%BEEvanja.pdf>> (dostop dne 8.6.2022).

[29] O direktivi, <<https://www.ipi.si/reforma-avtorskega-prava-v-eu/o-clenih-direktive/>> (dostop dne 6.6.2022).

[30] Direktiva (EU) 2019/790 Evropskega parlamenta in Sveta z dne 17. aprila 2019 o avtorski in sorodnih pravicah na enotnem digitalnem trgu in spremembi direktiv 96/9/ES in 2001/29/ES, 17. člen.

[31] Krajnc S.: Omejitve avtorske pravice za namene izobraževanja v: XI. posvet pravo in ekonomija: Avtorska dela na Univerzi, 2. 12. 2016, Maribor, Slovenija (konferenčni zbornik), str. 47 in 49, <<https://www.ipi.si/wp-content/uploads/2019/03/Omejitev-avtorske-pravice-za-namene-izobra%C5%BEEvanja.pdf>> (dostop dne 8.6.2022).

[32] Creator Studio, Sound Collection, <https://business.facebook.com/creatorstudio/fm_sound_collection?reference=redirect_from_sound_collection> (dostop dne 3.6.2022).

[33] Instagram, Help Center, Music on Instagram, <https://help.instagram.com/126382350847838?helpref=faq_content> (dostop dne 3.6.2022).

[34] Instagram, Help Center, Copyright, <https://help.instagram.com/126382350847838?helpref=faq_content> (dostop dne 3.6.2022).

[35] Pomoč za Play Console, Intelektualna lastnina, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9888072>> (dostop dne 18.6.2022).

Creator Studio, Sound Collection, <https://business.facebook.com/creatorstudio/fm_sound_collection?reference=redirect_from_sound_collection>.

Direktiva (EU) 2019/790 Evropskega parlamenta in Sveta z dne 17. aprila 2019 o avtorski in sorodnih pravicah na enotnem digitalnem trgu in spremembi direktiv 96/9/ES in 2001/29/ES.

Google, Pravilnik o zasebnosti <<https://policies.google.com/privacy?hl=sl>>.

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

Google Play, Google Play Developer Distribution Agreement, <https://play.google.com/intl/sl_si/about/developer-distribution-agreement.html>.

Google Play, How Google Play works, <<https://play.google.com/about/howplayworks/>>.

Google Play, Pogoji storitve za podpisovanje aplikacij z Googlom Play, <https://play.google.com/intl/sl_si/about/play-app-signing-terms/>.

Google Play, Središče za pravilnike za razvijalce, <<https://play.google.com/intl/sl/about/developer-content-policy/>>.

Instagram, Help Center, Copyright, <https://help.instagram.com/126382350847838?helpref=faq_content>.

Instagram, Help Center, Music on Instagram, <https://help.instagram.com/126382350847838?helpref=faq_content>.

Kaj je mobilna aplikacija?, <<https://slv.4meahc.com/what-is-mobile-application-75649>>.

Kerec M. in Tomić A., Val 202, RTV SLO, Pravice mladih v digitalni družbi, diskriminatorne aplikacije in LaTeX – Katja K. Ošljak, Oddaja Odbita do bita, 12.05.2022 <<https://val202.rtvlo.si/podkast/odbita-do-bit/a/97041869/174871245>>.

Krajnc S.: Omejitve avtorske pravice za namene izobraževanja v: XI. posvet pravo in ekonomija: Avtorska dela na Univerzi, 2. 12. 2016, Maribor, Slovenija (konferenčni zbornik), <<https://www.ipi.si/wp-content/uploads/2019/03/Omejitve-avtorske-pravice-za-namene-izobra%C5%BEevanja.pdf>>.

O direktivi, <<https://www.ipi.si/reforma-avtorskega-prava-v-eu/o-clenih-direktive/>>.

Pomoč za Play Console, Dodajanje elementov predogleda za predstavitev aplikacije, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9866151#zippy=%2Cikona-aplikacije%2Ckratek-opis%2Cpredstavitvena-slika%2Cposnetki-zaslona%2Cvideoposnetek-za-predogled%2Ctv-pasica%2Cstopinjska-stereoskopska-slika>>.

Pomoč za Play Console, Intelktualna lastnina, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9888072>>.

Pomoč za Play Console, Izbira kategorije in oznak za aplikacijo ali igro, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9859673#zippy=%2Caplikacije>>.

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

Pomoč za Play Console, Kategorije vsebine za aplikacije in igre v Googlu Play, <<https://support.google.com/googleplay/answer/6209544?hl=sl#zippy=%2Cevropa-in-bli%C5%BEnji-vzhod%2Ckje-poiskati-kategorije-vsebine-za-nenasteljive-aplikacije>>.

Pomoč za Play Console, Nastavitev aplikacije na nadzorni plošči za aplikacijo, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9859454#zippy=%2Cvsebina-aplikacije%2Ckategorizacija-aplikacije-in-podrobnosti-objave-v-trgovini%2Cpreizkus-aplikacije%2Cizdaja-aplikacije-v-razli%C4%8Dici-za-splo%C5%A1no-razpolo%C5%BEljivost%2Cvnaprej%C5%A1nja-registracija>>.

Pomoč za Play Console, Navodila za uporabo Konzole Play, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/6112435?hl=sl#zippy=%2Ckorak-prijavite-se-za-ra%C4%8Dun-razvijalca-za-google-play%2Ckorak-dopolnite-podatke-o-ra%C4%8Dunu>>.

Pomoč za Play Console, Postopek uveljavljanja pravilnikov, <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9899234?hl=sl&ref_topic=9877468>.

Pomoč za Play Console, Pravilnik o programu za razvijalce: obvestilo 11. maja 2022, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/11995078>>.

Pomoč za Play Console, Priprava aplikacije na pregled, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9859455>>.

Pomoč za Play Console, Ustvarjanje in nastavitve aplikacije, <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9859152#zippy=%2Cpodrobnosti-o-izdelku%2Cpredogled-elementov%2Cjeziki-in-prevodi%2Ckategorizacija-in-oznake%2Cpodatki-za-stik%2Ciskanje-datotek-apk%2Ckonfiguriranje-podpisovanja-aplikacij-z-googlom-play%2Ccomejitev-najve%C4%8Dje-velikosti>>.

Republika Slovenija, Urad Republike Slovenije za intelektualno lastnino, GOV.SI, Avtorska in sorodne pravice, <<https://www.gov.si/teme/avtorska-in-sorodne-pravice/>>.

United Nations, Committee on the Rights of the Child, General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment, CRC/C/GC/25, 2.3.2021, <https://www.right-to-education.org/sites/right-to-education.org/files/resource-attachments/UN_CRC_General%20comment%20No.%2025%20%282021%29%20on%20child-ren%E2%80%99s%20rights%20in%20relation%20to%20the%20digital%20environment_En.pdf>.

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.



Javni študentski, razvojni,
invalidski in preživitveni
sklad Republike Slovenije



REPUBLIKA SLOVENIJA
**MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,
ZNANOST IN ŠPORT**



EVROPSKA UNIJA
EVROPSKI SKLAD
SOCIALNI SKLAD
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST



Univerza v Mariboru
Fakulteta za zdravstvene vede

Zakon o avtorski in sorodnih pravicah – ZASP (Uradni list RS, št. 16/07 – uradno prečiščeno besedilo, 68/08, 110/13, 56/15, 63/16 – ZKUASP in 59/19).

VI. PREDELAVA, <<https://www.ipi.si/avtorske-pravice-v-izobrazevanju/vi-predelava/>>.

Javni razpis za izbor operacij se izvaja v okviru Operativnega programa kot neposredna potrditev operacije »Odprt, odziven in kakovosten sistem visokega šolstva - Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2016 - 2020«, prednostne osi 10.: Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1: Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc; specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.