

Inovácie v agilnom vývoji stretávajú duševné vlastníctvo: výzvy pre autorské práva pri agilnom vývoji softvéru

Innovations in Agile Development meet Intellectual Property: Challenges for Copyrights in Agile Software Development

Katarína ONDROVIČOVÁ¹

ABSTRAKT

Článok sa zameriava predovšetkým na aspekty autorských práv v súvislosti s vytvorením autorského diela, ktorým je počítačový program, resp. softvér.² Článok predkladá základný prehľad problematiky vývoja softvéru s použitím agilných metodík. Opisuje osobitosti týchto metodík a vysvetľuje, aké výzvy pre autorské práva agilný vývoj so svojimi špecifikami prináša. Poukázaním na viaceré úskalía pri určovaní osoby, ktorá vykonáva majetkové autorské práva, dochádzame k záveru, že správne právne posúdenie závisí od viacerých kritérií a predpokladov. Porozumenie výzvam spojených s použitím agilných metodík bude kľúčové na správne určenie autorsko-právneho režimu a vhodné nastavenie zmluvnej úpravy, ktorá zabezpečí ochranu duševného vlastníctva a podporí ďalšie inovácie.

ABSTRACT

This article primarily focuses on the aspects of copyright in connection with the creation of a copyright protected work, which is a computer program or software. The article provides a basic overview of software development using agile methodologies. It covers the specifics of these methodologies and explains the challenges for copyright that agile development with its specificities brings. By highlighting several difficulties in determining the person exercising economic copyright, we conclude that the correct legal assessment depends on several criteria and assumptions. Understanding the challenges associated with the use of agile methodologies will be crucial for determining the proper copyright regime and for setting up contractual arrangements that ensure the protection of intellectual property and promote further innovation.

Kľúčové slová

počítačový program, softvér, licenčná zmluva, agilný vývoj, scrum, spoločné dielo, spoluautorstvo, open source softvér

Key words

computer program, software, licensing agreement, agile development, scrum, collective work, co-authorship, open source software

* Publikovaný komentár nepodliehal recenznému konaniu.

1 JUDr. Katarína Ondrovičová, senior associate, pracuje ako advokátka v Bird & Bird, s. r. o., advokátska kancelária, Landererova 12, Bratislava, a venuje sa IT právu.

2 Samotný pojem softvér sa v slovenskom autorskom zákone nevyskytuje, autorský zákon používa pojem počítačový program. Hoci význam týchto pojmov nie je úplne totožný, rozdiely medzi nimi sú minimálne a aj prax často obidva pojmy používa ako synonymá. Na zjednodušenie sa v článku tieto pojmy používajú ako synonymá.

Úvod

Aktuálne v oblasti vývoja softvéru dominujú agilné metodiky, ktorými vývojárske tímy pristupujú k tvorbe a nasadeniu softvérových riešení. Vyznačujú sa flexibilitou, schopnosťou reagovať na zmeny a záväzkom k iteratívne- mu pokroku, stali sa agilné metodiky synonymom efektivity a inovácie v technologickom priemysle. Tento posun smerom k agilným praktikám vývoja ovplyvňuje nielen projektový manažment a softvérové inžinierstvo, ale prináša so sebou tiež viaceré úvahy pre riadenie práv duševného vlastníctva.

1 Špecifiká agilných metodík

Predtým, ako sa budeme detailnejšie venovať právnym aspektom duševného vlastníctva pri agilnom vývoji, je vhodné si vysvetliť, v čom sa agilné metodiky vývoja odlišujú od tzv. waterfall metodík, keďže aj tieto rozdielnosti prinášajú so sebou osobitné výzvy pre oblasť autorských práv.

Za typický rys waterfall metodík programovania možno považovať lineárny a sekvenčný postup – projekt je rozdelený do viacerých po sebe nasledujúcich fáz/etáp. Každá etapa musí byť dokončená pred začatím ďalšej, pričom možnosti vrátiť sa k predchádzajúcej etape sú obmedzené. Tento nedostatok flexibility môže viesť k vyššiemu riziku omeškania projektu alebo na záver k nespokojnosti zákazníka s konečným produktom. V súčasnej dobe rýchlych inovácií môže byť použitie metodík waterfall nevhodné, najmä ak sa počas vývoja softvéru požiadavky menia a je nutné rýchle a flexibilné reagovanie na tieto zmeny.

Agilná metodológia vývoja softvéru sa vyvinula v reakcii na vývojové metódy waterfall, ktoré sa považovali za ťažkopádne a neefektívne. Agilné metodológie sú viaceré, napr. scrum, XP, kanban, lean atď., pričom medzi základné črty agilných metodík možno zahrnúť:

- **Iteratívny vývoj:** Pre agilné metodiky je typické rozdelenie projektov na menšie jednotky – iterácie (označované tiež ako sprints), ktoré umožňujú tímom rýchlo reagovať na zmeny v potrebách zákazníkov a trhových podmienkach. Rozdelením projektu na iterácie, ktorých výsledkom je funkčný softvér (alebo jeho komponent, či funkcionálna), sa zabezpečí, že každá časť softvéru je funkčná a spĺňa štandardy kvality pred prechodom na ďalšiu fázu. Tento iteratívny proces nielen zvyšuje kvalitu a relevanciu softvéru, ale tiež podporuje kultúru inovácie a nepretržitého zlepšovania v rámci vývoja.
- **Spolupráca a spätná väzba:** Agilná metodológia sa snaží maximalizovať spoluprácu medzi rôznymi funkčnými oblasťami, ako sú vývojári, manažéri, analytici a zákazník. Kolaboratívne prostredie umožňuje nepretržitú

spätnú väzbu a úpravy, čo je kľúčové v dnešnom rýchlo sa meniacom digitálnom prostredí. Agilné metodiky zdôrazňujú dôležitosť úzkej spolupráce so zákazníkom, aby sa zaistilo, že výsledný produkt spĺňa ich potreby a očakávania. Efektívnu spoluprácu podporuje častá a neformálna komunikácia a obvyklé je tiež menej formalizované vedenie projektovej dokumentácie.

- **Flexibilita a reakcia na zmeny:** Agilné metodiky uznávajú, že požiadavky a priority sa môžu priebežne meniť a podporuje sa flexibilita a adaptívnosť v procese vývoja. Zmeny sú časté a vítané, podporuje ich kolaboratívne prostredie, časté stretnutia tímu a spätná väzba.
- Primárny cieľom je dodať **funkčný produkt**, ktorý prináša hodnotu zákazníkovi.

Uvedené osobitné črty agilných metodík nesú so sebou aj jedinečné výzvy pre riadenie práv duševného vlastníctva. Duševné vlastníctvo zohráva kľúčovú úlohu pri ochrane inovácií, ktoré vyplývajú z agilných procesov. Správnym nastavením ochrany práv duševného vlastníctva sa zabezpečí, že inovácie, prispievajúce ku konkurenčnej výhode a identite značky spoločnosti, budú chránené pred neoprávneným použitím alebo porušením.

2 Výzvy z pohľadu ochrany duševného vlastníctva pri využití agilných metodík

Použitie agilných metodík pri vývoji softvérového diela so sebou nesie celý rad výhod pre inovácie, no na druhú stranu prináša tiež jedinečné výzvy pre riadenie práv duševného vlastníctva. Efektívne adresovanie týchto výziev vyžaduje v prvom rade ich správne pochopenie a ďalej proaktívne stratégie, jasnú komunikáciu a vhodnú zmluvnú právnu úpravu na ochranu práv duševného vlastníctva.

Prejdime ku konkrétnym výzvam, s ktorými sa môžeme stretnúť pri agilných metodikách vývoja.

2.1 Výzvy pri určovaní aplikovateľného autorsko-právneho režimu

Kolaboratívna a iteratívna povaha agilného vývoja môže rozmazávať hranice potrebné na určenie autorov, príp. určenie osoby, ktorá bude vykonávať majetkové autorské práva. Agilný vývoj predpokladá zapojenie viacerých prispievateľov a prácu v skupine, kde úzko spolupracujú zmiešané tímy zahŕňajúce rôznorodé zúčastnené strany vrátane dodávateľa, zákazníka, konzultantov a partnerov tretích strán. Zatiaľ čo spolupráca podporuje kreativitu a zdieľanie odborných znalostí, zároveň prináša výzvy týkajúce sa práv duševného vlastníctva a ich ochrany. Identifikácia jednotlivých tvorivých vkladov (a ich autorov) medzi príspevkami externých strán a projektovými tímami viacerých

organizácií môže byť zložitá, najmä keď je spolupráca úzka a komunikácia často neformálna a nezdokumentovaná.

Správne určenie príslušného právneho režimu, resp. inštitútu, pod ktorý bude vytvorené softvérové dielo spadajú, umožní správne nastaviť aj zmluvnú úpravu. „Pri počítačových programoch ide pomerne často o výsledok tvorby viacerých autorov, pričom v tejto súvislosti môže vzniknúť viacero režimov podľa skutočného vzťahu medzi jednotlivými autormi a prípadne riadiacimi alebo inými podobnými osobami.“³ Pozrime sa teda na tieto režimy bližšie, v kontexte vývoja softvérového diela.

Keď zákazník potrebuje určité softvérové dielo, ktoré má byť zhotovené presne podľa jeho požiadaviek a potrieb a ak nemá interný tím vývojárov, aby mu také dielo naprogramovali a zhotovili, na vývoj diela si objedná spoločnosť, ktorá má k dispozícii skúsený vývojársky tím. Obvykle sa postupuje podľa zmluvy o dielo podľa obchodného zákonníka medzi dvoma podnikateľmi (príp. inominátnej zmluvy) a dielo spravidla nezhotovuje jediný autor, ale vývojársky tím.

Ak sa zvolí **postup podľa metodík waterfall**, zákazník na úvod stanoví svoje požiadavky na výsledný produkt alebo systém, pričom je obvyklé, že zákazník, resp. jeho zamestnanci svojou (tvorivou duševnou činnosťou) nezasahujú do tvorivého procesu vytvárania diela a vývoja softvéru.

Za predpokladu, že jednotliví autori, ktorí softvérové dielo vytvárajú, sú zamestnaní u zhotoviteľa, vzniká **režim zamestnaneckého diela a majetkové autorské práva k takému dielu bude vykonávať zhotoviteľ** ako zamestnávateľ autorov. Podľa § 90 ods. 1 AZ: „Dielo vytvorené autorom na splnenie povinností vyplývajúcich mu z pracovnoprávneho vzťahu alebo z obdobného pracovného vzťahu sa považuje za zamestnanecké dielo“⁴ a podľa § 90 ods. 4 AZ: „Majetkové práva autora k zamestnaneckému dielu vykonáva vo svojom mene a na svoj účet zamestnávateľ, ak nie je dohodnuté inak.“⁵

V takom prípade bude teda zhotoviteľ vykonávať majetkové autorské práva k softvérovému dielu vytvorenému programátormi, ktorých zamestnáva (ak sa s nimi nedohodol inak, ale taká prax nie je obvyklá).

Pokiaľ ide o právny vzťah medzi zhotoviteľom a objednávateľom, ktorí uzavreli zmluvu o dielo podľa obchodného zákonníka, stotožňujem sa s názorom, vyjadreným v

komentári k autorskému zákonu⁶: „Osobitný režim diel na objednávku sa preto nebude aplikovať na zmluvy o dielo uzavreté podľa Obchodného zákonníka“.

Zhotoviteľ, ktorý vykonáva majetkové autorské práva k zamestnaneckému dielu, bude teda oprávnený udeliť zákazníkovi licenciu – právo na použitie diela. Licenčné ustanovenia obvykle bývajú zahrnuté priamo do zmluvy o dielo, ale nie je vylúčená ani situácia, že by bola uzavretá samostatná licenčná zmluva. Menej častá je situácia, že by medzi zhotoviteľom a objednávateľom nebola dohodnutá žiadna licenčná zmluva ani iná dohoda o použití diela. V takom prípade sa uplatnia subsidiárne ustanovenia obchodného zákonníka, podľa ktorých je objednávateľ oprávnený použiť dielo na účel vyplývajúci zo zmluvy o dielo⁷.

Ak by v podobnom modelovom prípade boli pri vývoji softvérového diela použité **agilné metodiky, situácia a právne posúdenie režimu autorských práv môžu byť zložitejšie**.

Agilné prostredie je založené na kolaboratívnom prístupe a úzkej spolupráci so zákazníkom. Keďže podľa agilných metodík je ultimátnym cieľom funkčný produkt, ktorý prináša hodnotu pre zákazníka, **postavenie zákazníka počas celého projektu je oveľa aktívnejšie** (v porovnaní s metodikami waterfall). Zákazník obvykle aktívne zasahuje do celého procesu vytvárania diela nielen poskytovaním spätnej väzby, ale aj flexibilným usmerňovaním celého smerovania projektu. Zákazník môže nominovať svojich členov tímu, ktorí sa zúčastňujú pravidelných stretnutí, poskytujú spätnú väzbu, aktívne sa podieľajú na tom, ako bude výsledný produkt alebo komponent fungovať, vyzerať a pod. Nie je vylúčené, že **od členov tímu zákazníka môže tiež dochádzať k tvorivým vkladom pri vytváraní diela**.

V prípade, že na vytváraní diela sa zúčastňovali viaceré osoby vrátane členov tímu zákazníka, do úvahy môžu prichádzať viaceré režimy podľa autorského zákona.

Jedným z osobitných režimov spoločnej tvorby viacerých autorov je **režim spoločného diela podľa § 92 AZ**: „Spoločné dielo je dielo, ktoré vytvorili dvaja alebo viacerí autori na podnet a pod vedením osoby, ktorá usmerňovala a zabezpečovala proces vytvorenia tohto diela. Tvorivé vklady autorov zahrnuté do spoločného diela nie je možné samostatne použiť.“⁸

Pozrime sa bližšie, aké sú zákonné predpoklady na aplikáciu tohto režimu a ďalej si rozoberieme, ako sa tieto

3 ADAMOVÁ, Z., HAZUCHA, B. 2018. *Autorský zákon. Komentár*. Bratislava: C. H. Beck, 2018, s. 659. ISBN 9788089603589.

4 Zákon č. 185/2015 Z. z. Autorský zákon v znení neskorších predpisov.

5 Zákon č. 185/2015 Z. z. Autorský zákon v znení neskorších predpisov.

6 ADAMOVÁ, Z., HAZUCHA, B. 2018. *Autorský zákon. Komentár*. Bratislava: C. H. Beck, 2018, s. 707. ISBN 9788089603589.

7 §558 zákon č. 513/1991 Zb., Obchodný zákonník, v znení neskorších predpisov.

8 Zákon č. 185/2015 Z. z. Autorský zákon v znení neskorších predpisov.

predpoklady aplikujú na konkrétnu situáciu pri vývoji softvérového diela s použitím agilných metodík, napr. scrum.

Z citovaného znenia vyplýva, že „predpokladom na vznik spoločného diela je podnet investora, teda fyzickej alebo právnickej osoby, na vytvorenie diela minimálne dvoma autormi. Požiadavka účasti minimálne dvoch autorov je zároveň skutočnosťou, ktorou sa slovenská úprava podstatne odlišuje od obdobných zahraničných režimov.“⁹

Na aplikáciu režimu spoločného diela sa teda vyžaduje splnenie niekoľkých predpokladov: (1) podnet tzv. investora, ktorý usmerňuje a zabezpečuje proces vytvorenia diela, a (2) dielo je vytvorené tvorivou duševnou činnosťou minimálne dvoch autorov, pričom tvorivé vklady autorov nie je možné samostatne použiť.

K osobe tzv. investora komentár k autorskému zákonu uvádza¹⁰: „Na aplikáciu režimu spoločného diela je potrebné, aby osoba, ktorá dala podnet na vytvorenie diela, viedla, usmerňovala a zabezpečovala proces vytvorenia diela. Úloha tejto osoby nemôže byť len formálna, ale **musí ísť o skutočný výkon pomenovaných činností, i keď tie môžu byť realizované prostredníctvom inej osoby (napríklad zamestnancom alebo inou osobou poverenou konkrétnou aktivitou)**. Na druhej strane z pozície investora nejde o výkon tvorivej duševnej činnosti, ale skôr o určovanie celkového charakteru diela, jeho koncepcie, štruktúry, obsahu, funkcií, vzhľadu a iných skutočností.“

Pri vývoji softvérového diela s použitím agilných metodík scrum zákazník obvykle menuje osobu do roly označovanej ako „product owner“¹¹, ktorého úlohou podľa scrum sprievodcu¹² je vytvárať a komunikovať ciele projektu, resp. výsledného produktu, usmerňovať a komunikovať, aké položky majú byť zahrnuté do dokumentu označovaného ako „produkt backlog“, usporiadať a priorizovať položky v tzv. product backlog. „Product backlog je neustále sa vyvíjajúci zoradený zoznam toho, čo je potrebné urobiť pre vylepšenie produktu.“¹³

Na základe uvedeného opisu sa možno prikloniť k záveru, že práve prostredníctvom roly product owner môže zákazník plniť pojmové znaky „investora“ (cit. skôr) vyžadované na splnenie jedného z predpokladov na vznik spoločného diela. Pri agilnom vývoji by sa potom zákazník mohol považovať za osobu, ktorá dala podnet na vytvorenie diela,

pričom zákazník, prostredníctvom svojho zamestnanca (tzv. product owner), usmerňuje a zabezpečuje proces vytvorenia diela, ktoré programujú viacerí autori (ktorých tvorivé vklady nie je možné samostatne použiť).

Z uvedeného ďalej vyplýva, že pri vývoji softvérového diela s použitím agilných metodík so silným a aktívnym postavením zákazníka je preto vhodné zvážiť, že v danom prípade môže vytvorené dielo spĺňať znaky spoločného diela a uplatnia sa naň ust. § 92 a nasl. AZ.

V tejto súvislosti treba pamätať tiež na to, že podľa § 92 ods. 2 AZ: „Na výkon práv k spoločnému dielu sa primerane použijú ustanovenia o zamestnaneckom diele.“¹⁴ „To znamená, že osoba, ktorá dala podnet na vytvorenie diela a pod vedením ktorej dielo vzniklo, vykonáva rovnaké práva, akoby bola zamestnávateľom...“¹⁵

Z pohľadu autorských práv je toto významný rozdiel v porovnaní s vyššie opísanou situáciou pri použití waterfall metodík vývoja, keď majetkové autorské práva k dielu vytvorenému viacerými autormi vykonáva podľa § 90 AZ zhotoviteľ (ako ich zamestnávateľ), pričom zhotoviteľ (spravidla) udeľuje zákazníkovi licenciu na použitie diela.

Pri použití agilných metodík vývoja, ak zákazník aktívne usmerňuje a zabezpečuje proces vytvárania diela viacerými autormi (napr. programátormi zamestnanými zhotoviteľom), však **nebude vykonávať autorské majetkové práva zhotoviteľ, ale zákazník, a to na základe ust. § 92 a nasl. AZ, podľa režimu pre spoločné dielo**. V takom prípade potom udelenie licencie zo strany zhotoviteľa zákazníkovi nebude možné (keďže zhotoviteľ nevykonáva majetkové autorské práva, nemôže ich udeliť).

Právny problém môže vzniknúť, ak pri koncipovaní zmluvy o dielo medzi zhotoviteľom a objednávateľom (zákazníkom) strany neuvažovali o použití agilných metodík a možnosti vytvorenia spoločného diela podľa ust. § 92 AZ, ale napr. použili text zmluvy o dielo pôvodne koncipovanej pre waterfall vývoj a obsahujúcej obvyklé licenčné ustanovenia o udelení licencie zhotoviteľom objednávateľovi. Takéto ustanovenia o udelení licencie môžu byť nevykonateľné, príp. neplatné (pre objektívnu nemožnosť plnenia od počiatku), keďže zhotoviteľ nie je oprávnený licenciu udeliť, pretože nevykonáva majetkové autorské práva k dielu. Na takéto situácie by zmluvné strany mali vopred myslieť a predísť im správnym nastavením režimu autorských práv.

9 ADAMOVÁ, Z., HAZUCHA, B. 2018. *Autorský zákon. Komentár*. Bratislava: C. H. Beck, 2018, s. 715. ISBN 9788089603589.

10 ADAMOVÁ, Z., HAZUCHA, B. 2018. *Autorský zákon. Komentár*. Bratislava: C. H. Beck, 2018, s. 715,716. ISBN 9788089603589.

11 Pri slovenskom preklade Scrum sprievodcu sa názvy roly neprekladali, preto aj v tomto článku zostávame pri anglických výrazoch.

12 SCHWABER, K., SUTHERLAND, J. 2020. *The Scrum Guide*. [online]. scrumguides.org, 2024 [cit. 07.04.2024].

Dostupné na internete: <https://scrumguides.org/scrum-guide.html>

13 SCHWABER, K., SUTHERLAND, J. 2020. *The Scrum Guide*. [online]. scrumguides.org, 2024 [cit. 07.04.2024].

Dostupné na internete: <https://scrumguides.org/scrum-guide.html>

14 Zákon č. 185/2015 Z. z. Autorský zákon v znení neskorších predpisov.

15 ADAMOVÁ, Z., HAZUCHA, B. 2018. *Autorský zákon. Komentár*. Bratislava: C. H. Beck, 2018, s. 717. ISBN 9788089603589.

Síce právna úprava spoločného diela je kogentná a nemôže byť zmluvne vylúčená, domnievame sa však, že zmluvné strany môžu v zmluve upraviť, ako bude proces vytvárania diela prebiehať a či predpokladajú, že úlohy a aktivity vykonávané zo strany zákazníka budú spĺňať pojmové znaky investora podľa ust. § 92 ods. 1 AZ. Taký postup môže pomôcť určiť správny autorsko-právny režim a zabezpečiť efektívnu ochranu práv.

Správna identifikácia príslušného režimu podľa autorského zákona, ktorý sa na danú situáciu má uplatniť, je jednou z najväčších výziev agilného vývoja z pohľadu autorského práva, resp. zabezpečenia adekvátnej ochrany autorských práv. Pri agilnom vývoji prebieha úzka spolupráca medzi zákazníkom a zhotoviteľom a okrem možnosti uplatnenia režimu spoločného diela prichádzajú do úvahy aj ďalšie osobitné autorsko-právne režimy, v závislosti od konkrétnej situácie. Právne posúdenie môže tiež skomplikovať, ak samotný vývoj (programovanie) prebieha v zmiešaných tímoch.

Najjednoduchším (na právne posúdenie režimu) sa javí, ak programovanie vykonajú len zamestnanci zhotoviteľa. Vtedy spravidla pôjde o zamestnanecké dielo a zhotoviteľ bude k nemu vykonávať majetkové práva. Pokiaľ však rovnaký tím programátorov bude pracovať agilne na podnet a pod vedením zákazníka, ktorý bude programovanie usmerňovať a zabezpečovať, pôjde o spoločné dielo, ku ktorému bude majetkové práva vykonávať zákazník.

V dnešnej dobe je čoraz častejšie, že vývoj softvéru prebieha v rámci komplexných partnerstiev a spolupráce medzi rôznymi subjektmi, čo vedie k **vytváraniu zmiešaných tímov s rôznorodými zručnosťami a skúsenosťami.** V takých prípadoch programátorský tím môže byť zmiešaný a tvorený programátormi zamestnanými zhotoviteľom, zákazníkom, príp. tretími stranami alebo živnostníkmi. V praxi táto situácia nie je neobvyklá, napr. keď jedna strana má vo svojom tíme nejakého skúseného programátora, ale potrebuje ďalších, ktorých do tímu nominuje druhá strana zo svojich zamestnancov, alebo ak určitá špecifická rola (napr. programátor pre určité programy) chýba, na vyplnenie medzery v tíme sa zapojí aj živnostník (obvykle ako subdodávateľ zhotoviteľa).

Právne posúdenie takejto situácie je veľmi zložitá, najmä v prípade, ak nebude možné od seba odlíšiť tvorivé vklady jednotlivých členov tímu a ak ich tvorivou duševnou činnosťou vznikne jedno dielo. V takom prípade by vo vzťahu medzi autormi mohlo ísť o spoluautorstvo podľa § 15 AZ, pričom práva k takému dielu patria autorom spoločne a nerozdielne. Problematickejšie však bude **právne posúdenie, aké práva získa zhotoviteľ, resp. na základe**

akých právnych režimov alebo inštitútov získa zákazník právo dielo používať.

V prípade zmiešaných programátorských tímov nie je jasné, či sa vo vzťahu k zhotoviteľovi uplatní režim zamestnaneckého diela, ak zhotoviteľ nezamestnáva všetkých autorov diela. Je otáznosť, či by mohol vzniknúť režim zamestnaneckého diela k časti diela vytvoreného zamestnancami zhotoviteľa a k zvyšnej časti by išlo napr. o udelenie licencie, napr. od živnostníka (subdodávateľa zhotoviteľa), alebo o dielo na objednávku podľa § 91 AZ. Prikláňame sa skôr k záveru, že v prípade, keď vznikne jedno dielo, pri ktorom tvorivé vklady členov tímu, ktorí sú zamestnanci, nie je možné oddeliť od vkladov členov tímu, ktorí sú živnostníci alebo zamestnanci zákazníka, bolo by problematické dielo ako celok považovať za zamestnanecké dielo (§ 90 AZ), ku ktorému by majetkové práva vykonával zhotoviteľ.

Riešením situácie so zmiešaným programátorským tímom by mohli byť ustanovenia o spoločnom diele, za predpokladu, že zákazník bude osobou, ktorá usmerňovala a zabezpečovala proces vytvorenia tohto diela a dielo bolo zhotovené na podnet a pod vedením zákazníka. Vo vzťahu medzi autormi by prípadne mohlo ísť o spoluautorstvo, ale majetkové autorské práva by vykonával zákazník podľa ust. § 92 AZ. Aj komentár k autorskému zákonu pripúšťa situáciu: „Nevylučuje sa však, aby bolo spoločné dielo zároveň spoluautorským dielom.”¹⁶

Vzhľadom na to, že môže byť veľmi komplikované určiť, aký režim podľa autorského zákona sa uplatní pri zmiešaných programátorských tímoch, odporúčame sa tejto situácii radšej vyhnúť a zmluvne sa dohodnúť so zhotoviteľom, aby programátorský tím bol zložený len zo zamestnancov zhotoviteľa. Zmluva tiež môže upraviť postavenie zákazníka a zmluvne stanoviť jeho úlohy tak, aby bolo jednoduchšie posúdiť, či sa zákazník považuje za tzv. investora a sú naplnené znaky spoločného diela.

2.2 Náročnosť dokumentovania príspevkov duševného vlastníctva (tvorivých vkladov)

Ďalšia z výziev programovania v agilných prostrediach vyplýva z dynamického tempa vývojových cyklov a iteratívnej povahy agilných procesov, ktoré môžu komplikovať presné sledovanie a dokumentovanie príspevkov duševného vlastníctva. Na rozdiel od lineárnych modelov vývoja, kde sa softvér vyvíja v oddelených fázach a jednotlivé míľniky sú oddelené a jasne definované a dokumentácia je štruktúrovanejšia, agilné projekty sa postupne rozvíjajú prostredníctvom neustálej spätnej väzby a iterácií, pričom sa často menia a aktualizujú. V dôsledku toho môže byť

¹⁶ ADAMOVÁ, Z., HAZUCHA, B. 2018. Autorský zákon. Komentár. Bratislava: C. H. Beck, 2018, s. 715. ISBN 9788089603589.

udržiavanie presných a aktuálnych záznamov o tvorivých autorských vkladoch zložitá.

Dokumentáciu tvorivých vkladov jednotlivých autorov ďalej komplikuje kolaboratívna povaha agilných tímov. V agilných tímoch sa na vytváraní a zdokonaľovaní softvérových riešení podieľajú viacerí prispievatelia vrátane vývojárov, testerov, dizajnérov a product owner-a. Identifikácia a priradenie individuálnych príspevkov k špecifickým výsledkom môžu byť zložité, najmä keď sa úlohy prekrývajú alebo keď členovia tímu rotujú medzi rôznymi úlohami počas životného cyklu projektu.

Okrem toho môže neformálny a flexibilný charakter komunikácie v agilnom prostredí viesť k tomu, že cenné poznatky alebo inovácie sa zdieľajú ústne alebo prostredníctvom neformálnych kanálov, čo ďalej komplikuje snahy o komplexné zachytenie a zdokumentovanie príspevkov jednotlivých členov tímu a ich prípadných autorských práv.

V dôsledku toho môže byť **náročné sledovať a viesť komplexné záznamy o generovaní duševného vlastníctva**. Tento nedostatok môže tiež viesť k problémom pri identifikácii jednotlivých tvorivých vkladov a ich autorov a pri určení, kto vykonáva majetkové autorské práva, a napokon aj k problémom pri ochrane práv duševného vlastníctva.

Na zvládnutie týchto výziev, ktoré prináša vplyv agilného prístupu na procesy dokumentácie, sa odporúča **implementovať proaktívne stratégie na zabezpečenie ochrany autorských práv**.

Jedným z krokov môže byť stanovenie jasných politík a postupov v rámci agilných tímov. To zahŕňa dokumentovanie tvorivých vkladov k autorským materiálom, implementáciu systémov kontroly verzií a udržiavanie komplexných záznamov o tvorivých príspevkoch. Integrovanie takýchto postupov do pracovných postupov agilného vývoja môže uľahčiť proces dokumentácie. Začlenením kontroly dodržiavania týchto postupov do stretnutí plánovania iterácie s pravidelnými auditmi dokumentácie môžu organizácie proaktívne identifikovať a riešiť prípadné medzery v ochrane autorských práv.

Porozumenie vplyvu iteratívnej povahy agilného prístupu a jeho vplyvu na procesy dokumentácie autorských práv a implementácia proaktívnych stratégií na zabezpečenie dokumentácie môžu pomôcť organizáciám zmierniť právne riziká a chrániť svoje tvorivé aktíva.

2.3 Otvorený softvér a agilný vývoj

Pri agilnom vývoji softvéru sa používanie otvoreného softvéru, resp. softvéru s tzv. otvoreným zdrojovým kódom stáva čoraz bežnejším vďaka jeho flexibilita a nákladovej efektívnosti. Otvorený softvér, často označovaný skratkou

OSS (Open Source Software, ďalej OOS), je typ softvéru, ktorého zdrojový kód je verejne dostupný a môže byť voľne používaný, šírený a upravovaný inými používateľmi. Spravidla ktokoľvek má právo skúmať, upravovať a distribuovať tento softvér za dodržania podmienok stanovených v jeho licencií.

V rámci agilných projektov zohráva OSS kľúčovú úlohu pri urýchľovaní vývojových cyklov, podpore inovácií a znížení vývojových nákladov prostredníctvom využitia existujúcich riešení a príspevkov komunity. Tímy často využívajú knižnice, rámce a nástroje OSS na urýchlenie vývoja, rozšírenie funkčnosti a riešenie bežných softvérových požiadaviek. Efektívne riadenie OSS zahŕňa identifikáciu vhodných knižníc alebo komponentov, ich integráciu do projektu a udržiavanie aktualizácií a bezpečnostných záplat na minimalizáciu rizík zraniteľností. Okrem toho musia agilné tímy aktívne prispievať späť do OSS komunity tým, že hlásia chyby, predkladajú vylepšenia alebo zdieľajú úpravy, čím podporujú spoluprácu a kontinuálne zlepšovanie.

Z právneho hľadiska využívanie, prispievanie a distribúcia OSS v rámci agilných projektov vyžaduje venovať **dôkladnú pozornosť licenčným ustanoveniam týkajúcich sa otvoreného softvéru** a plneniu s tým súvisiacich povinností, ktoré určujú, ako môže byť príslušný otvorený softvér používaný, upravovaný a distribuovaný. Nedodržanie týchto licencií môže viesť k porušeniu práv duševného vlastníctva, poškodeniu reputácie a ďalším právnym následkom.

Kľúčové právne zvažovania pri využití OSS pri agilnom vývoji zahŕňajú:

- **Súlad s licenčnými podmienkami:** Agilné tímy musia starostlivo preskúmať a porozumieť podmienkam licencií OSS pred ich integráciou do projektov. Rôzne licencie ukládajú rôzne povinnosti, ako napríklad poskytnutie zdrojového kódu voľne dostupného v prípade distribúcie softvéru, zabezpečenie, že akékoľvek odvodené diela budú tiež poskytnuté pod otvorenou licenciou, rešpektovanie pravidiel týkajúcich sa kompatibility s inými open source licenciami v prípade integrovania softvéru do iných projektov atď. Zabezpečenie súladu s licenčnými podmienkami je kľúčové na minimalizáciu rizík porušenia.
- **Prispievanie a odvodené diela:** Pri úpravách kódu alebo úpravách projektov s využitím OSS musia agilné tímy dodržiavať pravidlá príspevku a licenčné požiadavky. Okrem toho by tímy mali venovať osobitnú pozornosť v prípade vytvárania odvodených diel, ktoré kombinujú OSS s proprietárnym kódom, pretože to môže spôsobiť dodatočné licenčné povinnosti alebo obmedzenia.
- **Stratégie znižovania rizík:** Implementácia stratégií na znižovanie rizík zahŕňa zavedenie politík OSS, realizáciu auditov súladu s licenčnými podmienkami a udržiavanie

podrobných záznamov o použití a prispievaní k OSS. Je vhodné starostlivo preskúmať a analyzovať podmienky licencií OSS, aby sa zabezpečilo, že používanie, úpravy a distribúcia OSS komponentov sú v súlade s licenčnými požiadavkami viažucimi sa na daný OSS. Okrem toho by agilné tímy mohli určiť zodpovedné osoby na riadenie OSS, sledovanie zmien a riešenie problémov súvisiacich so zabezpečením súladu s licenciou.

OSS môže zohrávať kľúčovú úlohu v agilnom vývoji, umožňujúc rýchlu inováciu a flexibilitu. Proaktívnym riešením uvedených právnych aspektov môžu agilné tímy využiť výhody OSS a zároveň minimalizovať súvisiace právne riziká, zabezpečiť súlad s licenciami otvoreného zdrojového kódu a ochranu práv duševného vlastníctva, čo umožňuje bezpečné využívanie a prispievanie k OSS v agilnom prostredí, pričom sa rešpektujú práva duševného vlastníctva a princípy otvoreného zdrojového kódu.

Záver

V dynamickom svete agilného vývoja softvéru sa musia tradičné prístupy k duševnému vlastníctvu, resp. k zmluvám prispôbiť, aby mohli reagovať na špecifickú, iteratívnu a kolaboratívnu povahu agilných metodík a výzvy s tým spojené.

Ako bolo vysvetlené, jedna z hlavných výziev pri koncipovaní zmlúv pre agilné projekty spočíva v určení aplikovateľného autorského režimu a správnom definovaní licenčných podmienok (resp. udelenia práv na používanie). Okrem toho by mali byť licenčné podmienky prispôbené tak, aby zaručili súlad s licenciami otvoreného zdrojového kódu.

Jasné, flexibilné a vynútiteľné zmluvy sú kľúčové pre úspešné agilné projekty a zároveň chránia práva duševného vlastníctva. Jasné vyjadrenie a jednoznačné podmienky sú základom vzájomného porozumenia a súladu medzi zúčastnenými stranami.

Stratégie na zmiernenie rizík by mohli zahŕňať:

- **Vzdelávanie zainteresovaných strán.** Vzdelávanie zúčastnených strán o právach duševného vlastníctva a jeho ochrane, licenciách otvoreného zdrojového kódu a zmluvných povinnostiach, čím sa podporuje porozumenie a súlad a znižuje pravdepodobnosť porušení a sporov.

- **Audity:** Pravidelné audity práv duševného vlastníctva a súvisiacich aplikovateľných ustanovení, či už autorského zákona, ako aj licenčných ustanovení môžu pomôcť identifikovať a posúdiť potenciálne riziká v agilných projektoch, čo umožní včasnú implementáciu opatrení na ich zmiernenie.

- **Konzultácie s právnymi odborníkmi:** Získanie právnej expertízy v skorých fázach projektu môže pomôcť pri navigácii v komplexných otázkach autorsko-právnej ochrany, vytváraní zmlúv prispôbených špecifikám projektu a zabezpečením právneho súladu, čo nakoniec minimalizuje riziká a chráni aktíva duševného vlastníctva v agilných prostrediach.

Pochopenie špecifik agilného vývoja, ako aj výziev z pohľadu práv duševného vlastníctva, aplikovanie vhodných stratégií na minimalizáciu rizík spolu so správne nastavenou zmluvnou úpravou môže pomôcť organizáciám zmierniť právne riziká a chrániť duševné vlastníctvo.

Literatúra

ADAMOVÁ, Z., HAZUCHA, B. 2018. *Autorský zákon. Komentár*. Bratislava: C. H. Beck, 2018. 1160 s. ISBN 9788089603589.

SCHWABER, K., SUTHERLAND, J. 2020. *The Scrum Guide*. [online]. scrumguides.org, 2024 [cit. 12.3.2024]. Dostupné na internete: <https://scrumguides.org/scrum-guide.html>

Zákon č. 185/2015 Z. z. Autorský zákon v znení neskorších predpisov.

Zákon č. 513/1991 Zb., Obchodný zákonník, v znení neskorších predpisov.