	Akademia Sztuki w Szczecinie
Wydział	-
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	studia 1. stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr …../20… z dnia ……/20…

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Ochrona własności intelektualnej	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.A4	przynależność do bloku	Blok ogólnoakademicki
prowadzący		Mgr Ewelina Wróblewska			e-mail	ewelina.wroblewska @akademiasztuki.eu
rok	III	semestr	5		punkty ECTS	2
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady	30		suma	30
		ćwiczenia				
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

- Zaliczone przedmioty bloku ogólnoakademickiego i kierunkowego na poziomie 4. semestru.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 - zdobycie wiedzy z zakresu prawa autorskiego i praw pokrewnych w prawie polskim,

C2 - zdobycie wiedzy z zakresu umów dotyczących gier komputerowych i ich statusie w prawie autorskim,

C3 - zdobycie wiedzy z zakresu znaków towarowych,

C4 - zdobycie wiedzy z zakresu ochrony zabezpieczeń technicznych na terenie UE,

C5 - zdobycie wiedzy z zakresu intelektualnej własności przemysłowej.

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
- w zakresie przedmiotu zna podstawowe zagadnienia z zakresu finansowych i prawnych aspektów zawodu projektanta z uwzględnieniem form indywidualnej przedsiębiorczości oraz zagadnień związanych z prawem autorskim, własności przemysłowej, - swobodnie porusza się po problematyce zagadnień związanych z problematyką prawa autorskiego i własności przemysłowej, rozumie różnice pomiędzy programami komputerowymi a pozostałymi dobrami własności intelektualnej	GK1_W08	P6S_WK
ma wiedzę ogólną na temat wpływu technologii na rozwój cywilizacyjny i kulturę, w szczególności na kształtowanie kultury prawnej i realnego wpływu twórcy na ewolucję technologii	GK1_W09	P6S_WG
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych, w szczególności w zakresie śledzenia procesów nowelizacji obowiązujących przepisów i reagowania na zmieniające się prawo poprzez dostosowywanie używanych wzorców zachowań i wzorów umów do realiów prawnych	GK1_K01	P6S_KU P6S_KR
Właściwie, w tym pod kątem ich aktualności w zakresie stanu prawnego dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób	GK1_K03	P6S_KR
podejmuje refleksje na temat etycznych aspektów związanych z pracą i jej etosem, w szczególności w zakresie praw klienta będącego konsumentem lub pracownikiem	GK1_K10	P6S_KR
korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych, będąc w stanie samodzielnie ustalić moment, w którym pomoc ta jest niezbędna i służy zabezpieczeniu jego interesów twórczych i gospodarczych	GK1_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			**ćwiczenia**		
semestr V					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz

Wk	Wprowadzenie do tematyki: - pojęcia prawne, definicje - prawo własności intelektualnej w polskim systemie prawa - prawo własności intelektualnej i praw autorskich oraz dóbr intelektualnych - źródła prawa	5			
Wk	Ochrona dóbr intelektualnych w pierwszych konsekwencjach.	2			
Wk	Prawa autorskie i prawa pokrewne w polskim prawie oraz wizerunek i jego ochrona: - zakres prawa autorskiego (autorskie prawa osobiste i ich ochrona) - autorskie prawa majątkowe (przeniesienie, ochrona i ograniczenie ochrony majątkowego prawa autorskiego), - prawa pokrewne - wizerunek	8			
Wk	Dodatkowe zagadnienia z zakresu własności intelektualnych: - prawo autorskie a Internet, - umowy na odległość - ochrona baz danych, nośniki optyczne - dane osobowe w grach komputerowych - czym zajmuje się Komisja Prawa Autorskiego, Fundusz Promocji Kultury	5			
Wk	Umowy dotyczące gier komputerowych i ich status w prawie autorskim	2			
Wk	Korzystanie ze znaków towarowych dla gier komputerowych i w grach, prawo do rejestracji wzoru przemysłowego	2			
Wk	Ochrona zabezpieczeń technicznych na terenie UE (zabezpieczenie roszczeń)	1			
Wk	Intelektualna własność przemysłowa (zagadnienia ogólne, wynalazki i patenty, ograniczenia patentowe, unieważnienie wygaśnięcie patentu, licencje)	5			

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:
Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

- Grzegorz Michniewicz *„Ochrona własności intelektualnej”* wydanie 5

E2. Literatura uzupełniająca

- Red. naukowa Elżbieta Traple *„Ochrona gry komputerowej”*
- Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych,
- Ustawa z dnia 27 lipca 2001 r. o ochronie baz danych
- Ustawa z dnia 16 kwietnia 1993 r., o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
- terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%) - aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%) - autoprezentacja (10%) - postęp w procesie kształcenia (10%)	

Inne:

ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna plus	ocena niedostateczna
Wybitne osiągnięcia bez najmniejszych uchybień	Bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne pewne błędy	Solidna praca z zauważalnymi błędami	Praca zadowalająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami	Praca spełnia minimalne kryteria	Praca nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości materiału

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30
przygotowanie do zajęć	5
opracowanie materiału po zajęciach	5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5
suma godzin	50
liczba punktów ECTS	2

.....	.....
Podpis Autora treści sylabusa	*Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie*
.....	.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej	*Data sporządzenia sylabusa*