



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Ochrona własności intelektualnej

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka Specjalność - Jednostka organizacyjna Wydział Matematyki i Informatyki Poziom studiów studia inżynierskie pierwszego stopnia Forma studiów studia stacjonarne Profil studiów profil ogólnoakademicki		Cykl dydaktyczny 2023/24 Kod zajęć 06INFS.310HS.00203.23 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty humanistyczne i społeczne
Koordynator zajęć	Anna Wilińska-Zelek	
Prowadzący zajęcia	Anna Wilińska-Zelek	
Okres Semestr 5	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Wykład: 15, Zaliczenie z oceną • Konwersatorium: 15, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 2

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Zajęcia pozwolą studentom zdobyć wiedzę i umiejętności, które gwarantują swobodne poruszanie się w prawie własności intelektualnej, nieodłącznie związanym z wykonywaniem zawodu informatyka. Wiedza zdobyta w ramach wykładów pozwoli prowadzić praktykę zawodową w zgodzie z prawem a także pozwoli spojrzeć na prawo własności intelektualnej przez pryzmat potencjalnych korzyści jakie może gwarantować przedsiębiorcom.

Wymagania wstępne

- W zakresie wiedzy: podstawowe pojęcia prawa i prawoznawstwa.
- W zakresie umiejętności: umiejętność korzystania z aktów prawnych.
- W zakresie kompetencji społecznych: samodzielność w zdobywaniu wiedzy i rozwijaniu swoich zainteresowań.

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	Wyjaśnia pojęcie, istotę i funkcje prawa własności intelektualnej.	INF_K3_W11_inz	Test, Wypowiedź ustna
W2	Opisuje strukturę prawa własności intelektualnej.	INF_K3_W11_inz	Test, Wypowiedź ustna
W3	Wyróżnia organy państwowe działające w sferze prawa własności intelektualnej.	INF_K3_W11_inz	Test, Wypowiedź ustna
W4	Wyróżnia wolności, prawa i obowiązki obywatela w sferze prawa własności intelektualnej.	INF_K3_W11_inz	Test, Wypowiedź ustna
Umiejętności - Student/ka:			
U1	Korzysta ze źródeł prawa własności intelektualnej i proponuje rozwiązania konkretnych problemów.	INF_K3_U02	Wypowiedź ustna
U2	Stosuje odpowiednie przepisy związane z prawem własności intelektualnej.	INF_K3_U02	Wypowiedź ustna
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	W sposób zrozumiały, jasny i precyzyjny dla laików omawia prawo własności intelektualnej.	INF_K3_K04, INF_K3_K05, INF_K3_K06	Wypowiedź ustna
K2	Wyjaśnia aspekty etyczne i prawne funkcjonowania prawa własności intelektualnej.	INF_K3_K04, INF_K3_K07	Wypowiedź ustna
K3	Uczestniczy w przygotowaniu i realizacji projektów w poszanowaniu praw własności intelektualnej.	INF_K3_K04, INF_K3_K06	Wypowiedź ustna
K4	Korzysta z utworów w sposób zgodny z prawem	INF_K3_K04	Wypowiedź ustna

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Wprowadzenie do prawa własności intelektualnej: źródła prawa, przedmiot prawa własności intelektualnej, podstawowe zasady prawa własności intelektualnej.	W1, W3	Wykład, Konwersatorium
2.	Wprowadzenie do prawa autorskiego: podmiot, przedmiot prawa autorskiego, utwór, rodzaju utworów.	W2	Wykład, Konwersatorium
3.	Osobiste i majątkowe prawa autorskie; dozwolony użytek, odpowiedzialność za naruszenie praw autorskich, przepisy szczególne dotyczące programów komputerowych.	W4, U1, K1, K2	Wykład, Konwersatorium

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
4.	Umowy w prawie autorskim ze szczególnym uwzględnieniem umów w branży IT.	U2, K3, K4	Wykład, Konwersatorium
5.	Wprowadzenie do prawa własności przemysłowej: zakres ochrony.	W1, W3	Wykład, Konwersatorium
6.	Prawo własności przemysłowej: znaki towarowe, patenty inne przedmioty prawa własności przemysłowej.	W4, U1, K1, K2	Wykład, Konwersatorium

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Wykład	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Wykład konwersatoryjny, Wykład problemowy
Konwersatorium	Dyskusja, Praca z tekstem

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Wykład	Na końcową ocenę składa się wynik uzyskany na teście zaliczeniowym. Skala ocen: 1. bardzo dobry (bdb; 5,0) – od 90% punktów, 2. dobry plus (db plus; 4,5) – od 80% punktów, 3. dobry (db; 4,0) – od 70% punktów, 4. dostateczny plus (dst plus; 3,5) – od 60% punktów, 5. dostateczny (dst; 3,0) – od 50% punktów, 6. niedostateczny (ndst; 2,0) – poniżej 50% punktów.
Konwersatorium	Na końcową ocenę składa się wynik z wypowiedzi ustnej. Skala ocen: 1. bardzo dobry (bdb; 5,0) – od 90% punktów, 2. dobry plus (db plus; 4,5) – od 80% punktów, 3. dobry (db; 4,0) – od 70% punktów, 4. dostateczny plus (dst plus; 3,5) – od 60% punktów, 5. dostateczny (dst; 3,0) – od 50% punktów, 6. niedostateczny (ndst; 2,0) – poniżej 50% punktów.

Literatura

Obowiązkowa

1. R. Markiewicz, Zabawy z prawem autorskim, Warszawa 2015
2. R. Markiewicz, Ilustrowane prawo autorskie, Warszawa 2018

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Wykład	15
Konwersatorium	15

Przygotowanie do zajęć	5
Czytanie wskazanej literatury	5
Przygotowanie do zaliczenia	5
Inne	5
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 50
Liczba punktów ECTS	ECTS 2

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
INF_K3_K04	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do postępowania etycznego oraz wykazywania się uczciwością intelektualną w działaniach własnych i doceniania jej u innych
INF_K3_K05	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do przedstawiania w sposób przystępny podstawowych zagadnień z zakresu informatyki, porozumiewania się przy użyciu słownictwa technicznego w środowisku zawodowym, również w języku angielskim oraz z wykorzystaniem narzędzi informatycznych
INF_K3_K06	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do uczestniczenia w procesach gospodarczych związanych z informatyką i świadczeniem wybranych usług informatycznych
INF_K3_K07	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do pogłębiania świadomości roli informatyki w kształtowaniu życia społecznego
INF_K3_U02	Absolwent/ka potrafi pozyskiwać wiarygodne informacje z literatury, baz wiedzy, Internetu oraz innych źródeł, integrować je, interpretować oraz wyciągać wnioski i formułować opinie
INF_K3_W11_inz	Absolwent/ka zna i rozumie problemy dotyczące prawnych i społecznych aspektów informatyki, w tym odpowiedzialności zawodowej i etycznej oraz zasad tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości, w tym indywidualnej