Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Prawo autorskie i własność intelektualna, PG_00190209		
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	2	Język wykładowy	polski
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS	1.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii		
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Ewelina Gdaniec	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		

Formy zajęć

Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15

W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0

Aktywność studenta i liczba godzin pracy

Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów	Udział w konsultacjach	Praca własna studenta	RAZEM
Liczba godzin pracy studenta	15	0.0	10.0	25

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami z zakresu prawa, w szczególności w kontekście własności intelektualnej, prawa autorskiego oraz regulacji istotnych dla działalności twórczej i cyfrowej. Studenci poznają funkcje i źródła prawa, zasady ustroju politycznego RP, a także podstawy ochrony dóbr niematerialnych zarówno w tradycyjnym ujęciu prawnym, jak i w kontekście współczesnych wyzwań, takich jak publikacja treści w Internecie, licencjonowanie, TDM (eksploracja tekstów i danych) czy ochrona cyfrowych wzorów użytkowych. Szczególny nacisk położony zostanie na praktyczne aspekty prawa dla twórców gier oraz innych form cyfrowej narracji historycznej.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PGHL3_K02] Wykazuje świadomość zasad etyki zawodowej obowiązującej w pracy historyka i twórców kultury, okazując zrozumienie dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych		
[PGHL3_W10] Wyjaśnia kluczowe uwarunkowania ekonomiczne, prawne i etyczne działalności zawodowej związanej z tworzeniem gier historycznych, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej oraz prawa autorskiego	Student zna i rozumie podstawowe pojęcia oraz mechanizmy prawa cywilnego, autorskiego i własności przemysłowej, mające zastosowanie w działalności zawodowej związanej z projektowaniem i dystrybucją gier historycznych, w tym w kontekście regulacji Internetu, umów licencyjnych i ochrony twórczości cyfrowej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu	1.Wprowadzenie do prawa i jego funkcji: Pojęcie, funkcje i rodzaje prawa. Prawo a inne normy społeczne (obyczaje, zwyczaje, normy moralne, praworządność). Norma prawna a przepis prawny; tworzenie prawa. 2.Obowiązywanie norm prawnych: Zakresy obowiązywania norm prawnych. Wejście normy prawnej w życie i utrata mocy obowiązującej. 3.Źródła prawa i ustrój polityczny RP: Źródła prawa. Prawo publiczne i konstytucyjne. Zasady ustroju politycznego Rzeczypospolitej Polskiej. 4.Własność intelektualna: Pojęcie własności intelektualnej. Ochrona dóbr intelektualnych w pierwszych konwencjach. 5.Prawo autorskie i pokrewne: Autorskie prawa osobiste i ich ochrona. Autorskie prawa majątkowe; przeniesienie i ochrona. Ograniczenia ochrony majątkowego prawa autorskiego. Prawa pokrewne i ich ochrona. Nowe przepisy dotyczące wynagrodzenia twórców w Internecie. 6.Internet a prawo autorskie: Prawo autorskie w kontekście Internetu. Umowy na odległość i ich znaczenie dla twórców gier. 7.Ochrona własności przemysłowej: Patenty i wynalazki; ograniczenia i wygaśnięcie patentu.

	Ochrona cyfrowych wzorów i interfejsów użytkownika. 8.Licencje i umowy: Rodzaje licencji. Zmiany w zakresie zawierania umów licencyjnych i przenoszenia praw autorskich. 9.Eksploracja tekstów i danych (TDM): Regulacje dotyczące TDM i ich znaczenie dla twórców gier historycznych.
Wymagania wstępne i dodatkowe	

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Wykonanie zadań sprawdzających wiedzę – w trakcie zajęć	60.0%	20.0%
Debata oksfordzka	60.0%	80.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	• Janusz Barta, Ryszard Markiewicz, Prawo autorskie i prawa pokrewne. Wprowadzenie, Warszawa 2024.
Uzupełniająca lista lektur	• W wolnym dostępie internetowym S. Iskierka, I. Iskierka, Prawnoautorska ochrona programów i gier komputerowych, [w:] ResearchGate, 2022, [online: https://www.researchgate.net/publication/366103074_Prawnoautorska_ochrona_programow_i_gier_kompute dostęp: 6.05.2025]. • Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. (Dz.U. 1994 nr 24 poz. 83). • Ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej. (Dz.U. 2001 nr 49 poz. 508). • Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2024/1689 z dnia 13 czerwca 2024 r. w sprawie ustanowienia zharmonizowanych przepisów dotyczących sztucznej inteligencji oraz zmiany rozporządzeń (WE) nr 300/2008, (UE) nr 167/2013, (UE) nr 168/2013, (UE) 2018/858, (UE) 2018/1139 i (UE) 2019/2144 oraz dyrektyw 2014/90/UE, (UE) 2016/797 i (UE) 2020/1828 (akt w sprawie sztucznej inteligencji) https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=OJ:L_202401689
Adresy eZasobów	

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Debata oksfordzka to ustrukturyzowana forma dyskusji, w której dwie grupy studentów (propozycja i opozycja) debatują nad z góry określoną tezą. Każda strona przedstawia argumenty za lub przeciw, przestrzegając określonego czasu wypowiedzi i zasad kultury debaty. Debata kończy się rundą pytań z publiczności i głosowaniem nad tym, która strona była bardziej przekonująca. Cechy formatu: jasno określona teza, role: propozycja, opozycja, moderator, widownia (jury), ograniczony czas wypowiedzi (np. 34 minuty na osobę), końcowa ocena jury i jej uzasadnienie. Przykładowe zagadnienia do debaty: Jakie są granice korzystania z cudzych utworów w grach komputerowych? Czy gry historyczne powinny podlegać tym samym zasadom ochrony prawnej, co filmy i literatura? Jakie obowiązki prawne i etyczne ma twórca gry historycznej wobec postaci i wydarzeń przedstawianych w grze? Czy platformy cyfrowe powinny ponosić odpowiedzialność za rozpowszechnianie treści naruszających prawa autorskie?
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.