

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2024/2025 – 2025/2026
(skrajne daty)
Rok akademicki 2024/2025

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Prawo autorskie i patentowe
Kod przedmiotu*	
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Wydział Technologiczno-Przyrodniczy
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Wydział Technologiczno-Przyrodniczy Zakład Prawa Gospodarczego
Kierunek studiów	Technologia żywności i żywienie człowieka
Poziom studiów	studia drugiego stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	studia stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	rok I, semestr 1
Rodzaj przedmiotu	podstawowy
Język wykładowy	język polski
Koordinator	dr Oskar Bróz
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	dr Oskar Bróz

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
1	10								1

1.2. Sposób realizacji zajęć

- zajęcia w formie tradycyjnej
 zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

Zaliczenie z oceną

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawy wiedzy o społeczeństwie, historii powszechnej.

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu

C ₁	Przedstawienie studentom zawansowanych teoretycznych wiadomości z zakresu prawa własności intelektualnej.
C ₂	Znajomienie studentów z przepisami normatywnymi z zakresu prawa własności intelektualnej.
C ₃	Wypracowanie u studentów praktycznych umiejętności polegających na rozwiązywaniu konkretnych kasusów, obejmujących problematykę przedmiotu, w efekcie przygotowanie studentów do samodzielnego stosowania przepisów prawnych z zakresu prawa własności intelektualnej.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
EK_01	Student zna pojęcia z zakresu prawa autorskiego i prawa własności przemysłowej; potrafi korzystać wskazać podstawowe prawa osobiste i majątkowe wynikające z praw własności intelektualnej, prawa autorskiego oraz potrafi korzystać z zasobów informacji patentowej	K_W11
EK_02	Po wskazaniu podstawowych praw ustanowionych w ustawie o prawach autorskich i ustawie o prawach własności przemysłowej, student potrafi w sposób odpowiedzialny pełnić role zawodowe z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb oraz przestrzega zasad etyki zawodowej i potrafi podjąć działania na rzecz jej przestrzegania	K_Ko4

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne: Wprowadzenie do tematyki: 1. Podstawy prawa – pojęcia prawne, definicje 2. Źródła prawa – Prawa autorskie i prawa pokrewne w prawie polskim 3. Własność intelektualna jako składnik przedsiębiorstwa 4. Autorskie prawa osobiste i majątkowe 5. Wybrane zagadnienia praw pokrewnych i sposobów ich ochrony prawnej 6. Inne zagadnienia z zakresu własności intelektualnej 8. Internet a prawo autorskie

¹ W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

- g. Intelktualna własność przemysłowa
- a) znak towarowy
 - b) wzór przemysłowy
 - c) wzór użytkowy

3.4 Metody dydaktyczne

Wykład: wykład wraz z prezentacją multimedialną, metody kształcenia na odległość, analiza tekstów z dyskusją, przygotowanie prezentacji multimedialnej. Prowokowanie do rozmów oraz dyskusji, w trakcie których uczestnicy zajęć wyrażają opinie poparte posiadaną wiedzą.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ, ZALICZENIE PISEMNE	WYKŁAD
EK_02	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ, ZALICZENIE PISEMNE	WYKŁAD

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Wykład – Planowane jest jedno zaliczenie na ocenę - w formie testu. Ocena z zaliczenia zależna jest od liczby uzyskanych punktów. Na ocenę końcową, poza oceną z zaliczenia pisemnego, składa się również aktywność podczas zajęć.

Punkty uzyskane na zaliczeniu na ocenę są przeliczane na procenty, którym odpowiada ocena:

- do 50% - niedostateczny,
- 51% - 60% - dostateczny,
- 61% - 70% - dostateczny plus,
- 71% - 80% - dobry,
- 81% - 90% - dobry plus,
- 91% - 100% - bardzo dobry

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich założonych efektów uczenia się.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄgniĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny z harmonogramu studiów	10/0,4
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego	konsultacje – 5/0,2

(udział w konsultacjach, egzaminie)	
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	przygotowanie do zajęć – 5/0,2 przygotowanie do zaliczenia – 5/0,2
SUMA GODZIN	25
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	1

** Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.*

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

NIE DOTYCZY

7. LITERATURA

<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. K. Grzybczyk, Ikony popkultury a prawo własności intelektualnej. Jak znani i sławni chronią swoje prawa, Warszawa 2018 2. G. Michniewicz, Ochrona własności intelektualnej, wydanie 4, Warszawa 2019, 3. J. Sieńczyło-Chlabicz (red.), Prawo własności intelektualnej, Warszawa 2018; 4. K. Czub, Prawo własności intelektualnej, Warszawa 2021.
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. M. Załucki (red.), Prawo cywilne. Komentarz, wydanie 2, Warszawa 2020, 2. J. Sieńczyło-Chlabicz (red.), Prawo własności intelektualnej. Teoria a praktyka, Warszawa 2021, 3. P. Kostański, Ł. Żelechowski, Prawo własności przemysłowej, wydanie 2, Warszawa 2020, 4. K. Szpyt, Umowa „sprzedaży” dobra wirtualnego oraz konta na serwerze gry, „Wrocławskie Studia Sądowe Kwartalnik” Wrocław 4/2014 (13) s. 216 – 233, 5. K. Szpyt, Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne, Warszawa 2018, 6. K. Szpyt, Utwory w grach komputerowych – tworzenie, korzystanie i rozporządzanie nimi przez graczy, Kwartalnik Urzędu Patentowego RP 2018 nr 2, 87-90.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej