

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Prawo autorskie i etyka w mediach cyfrowych

Kod przedmiotu: MW07

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy

Zakres: -

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: drugiego stopnia – VII poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne/niestacjonarne

Rok: I

Semestr: 1

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 50;

ćwiczenia – ;

Forma niestacjonarna

wyklady – 22;

ćwiczenia – ;

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 4

Osoby prowadzące:

wykład:

ćwiczenia:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Wykłady z przedmiotu *Prawo autorskie i etyka w mediach cyfrowych* zaznajamia osoby studiujące z podstawowymi zagadnieniami dotyczącymi prawa autorskiego oraz zasad etycznych obowiązujących w mediach cyfrowych. Studentki i studenci poznają kluczowe przepisy prawa, zasady ochrony własności intelektualnej, kwestie licencjonowania oraz aspekty prawne związane z publikacją treści w internecie. Kurs kładzie również nacisk na analizę wyzwań etycznych w mediach cyfrowych, takich jak ochrona prywatności, dezinformacja, etyka projektowania oraz odpowiedzialność społeczna twórców treści cyfrowych.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

- Podstawowa znajomość środowiska mediów cyfrowych i zasad projektowania graficznego.
- Zainteresowanie problematyką prawną i etyczną w kontekście twórczości cyfrowej.
- Ogólna wiedza na temat funkcjonowania mediów społecznościowych i platform internetowych.

Przedmioty wprowadzające to: nie wymagany

3. Opis form zajęć

a) *Wykłady*

Zajęcia teoretyczne obejmujące prezentacje multimedialne, analizy przypadków oraz omówienie aktów prawnych, kodeksów etycznych i studiów przypadków i kazusów procesowych.

• **Treści programowe:**

1. Wprowadzenie do prawa autorskiego
Ewolucja historyczna prawa autorskiego, zaawansowana analiza podstawowych pojęć, zakres ochrony praw autorskich, relacje między prawami majątkowymi i osobistymi.
2. Licencje i umowy w mediach cyfrowych
Szczegółowe omówienie rodzajów licencji (Creative Commons, GPL, itp.), analiza prawnicza prawa cytatu, zasady negocjacji i tworzenia umów licencyjnych.
3. Prawo autorskie w internecie
Prawne uwarunkowania publikacji treści w sieci, analiza przypadków plagiatu, piractwa cyfrowego i ochrony własności intelektualnej na platformach społecznościowych.
4. Etyka w mediach cyfrowych
Wielowymiarowe kwestie odpowiedzialności twórcy, analiza zjawisk dezinformacji i clickbaitów, ochrona danych użytkowników w środowisku cyfrowym.
5. Prawo do wizerunku i ochrona danych osobowych
Interpretacja przepisów dotyczących wizerunku osób, zastosowanie przepisów RODO w praktyce projektowej, analiza zagrożeń wynikających z naruszenia ochrony danych.
6. Etyka projektowania w mediach cyfrowych
Rozważania teoretyczne nad projektowaniem zgodnym z etyką, analiza odpowiedzialności projektanta za treści i ich społeczny wpływ.
7. Rozstrzyganie sporów związanych z prawem autorskim
Studium przypadków związanych z naruszeniami prawa autorskiego, mediacje i strategie prawne w sporach sądowych.
8. Prawo autorskie i sztuczna inteligencja

Zagadnienia prawne i etyczne związane z twórczością generowaną przez AI, problematyka własności intelektualnej oraz odpowiedzialność za algorytmiczne generowanie treści.

9. Dylematy etyczne przyszłości

Analiza wpływu technologii takich jak metaverse i blockchain na prawo i etykę, przewidywane wyzwania związane z przyszłymi mediami cyfrowymi.

- **Metody dydaktyczne:**

- Wykłady z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych.
- Analiza przypadków rzeczywistych sporów i wyzwań związanych z prawem autorskim i etyką.
- Dyskusje na temat dylematów etycznych i ich rozwiązań.

- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Wymagana obecność na co najmniej 75% wykładów.
- Test teoretyczny sprawdzający znajomość kluczowych zagadnień z zakresu prawa autorskiego i etyki.
- Pisemna analiza wybranego przypadku naruszenia prawa autorskiego lub wyzwania etycznego w mediach cyfrowych, obejmująca aspekty prawne i etyczne.

- **Wykaz literatury podstawowej:**

1. Barta, J., Markiewicz, R. (2016). *Prawo autorskie*. Wydawnictwo Wolters Kluwer.
2. Traple, E. (2018). *Prawo własności intelektualnej*. Wydawnictwo C.H. Beck.
3. Matlak, A. (2020). *Prawo mediów*. Wydawnictwo Wolters Kluwer..

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Kuczma, P. (2019). *Prawo w mediach społecznościowych*. Wydawnictwo Helion.
2. Polański, P. (2021). *Prawo Internetu i e-commerce*. Wydawnictwo C.H. Beck.
3. Szpunar, M. (2020). *Etyka w mediach cyfrowych*. Wydawnictwo PWN.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	50
	Czytanie wskazanej literatury	30
	Przygotowanie do egzaminu i realizacja własnych prac	20
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	-
	Czytanie wskazanej literatury	-
	Projekt indywidualny	-
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	-

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	100
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	4

a. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	22
	Czytanie wskazanej literatury	39
	Przygotowanie do egzaminu i realizacja własnych prac	39
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	-
	Czytanie wskazanej literatury	-
	Projekt indywidualny	-
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	-

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	100
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	4

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 50
 - Liczba punktów ECTS – 2,0
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 0
 - Liczba punktów ECTS – 0

b. forma niestacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 22
 - Liczba punktów ECTS – 0,9
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 0
 - Liczba punktów ECTS – 0

6. Zakładane efekty uczenia się

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
MW07_W1	Zna publikacje związane ze sztuką, grafiką artystyczną, fotografią projektowaniem graficznym i multimedialnym oraz mediów internetowych obejmujące historię i współczesne dokonania poszczególnych dziedzin i zna ich	K_W05

	status prawny.	
MW07_W2	Posiada pogłębioną wiedzę o aspektach prawnych wykonywania zawodu artysty plastyka i projektanta graficznego, w tym o licencjonowaniu, ochronie dóbr osobistych oraz prawach autorskich w szybko zmieniającym się środowisku mediów cyfrowych.	K_W11
MW07_K1	Odpowiedzialnie rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie jak i posiada świadomość zmieniających się realiów prawnych w sferze prawa autorskiego.	K_K01
MW07_K2	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i przestrzega zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	K_K11

7. Odniesienie efektów uczenia się do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów uczenia się.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Ćwiczenia	
MW07_W1	v	-	ocena pracy zaliczeniowej egzamin
MW07_W2	v	-	ocena pracy zaliczeniowej egzamin
MW07_K1	v	-	egzamin
MW07_K2	v	-	egzamin

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów uczenia się.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
MW07_W1	Poprawnie odpowiedź na ponad 50% pytań testu wyboru oraz rozwiązanie ponad połowy zadań otwartych.
MW07_W2	Poprawnie odpowiedź na ponad 50% pytań testu wyboru oraz rozwiązanie ponad połowy zadań otwartych.
MW07_K1	Poprawna ocena pracy pisemnej i wynik egzaminu
MW07_K2	Poprawna ocena pracy pisemnej i wynik egzaminu