

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Patenty na oprogramowanie (w + lab.), PG_00123551						
Kierunek studiów	Informatyka (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2025/2026		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr inż. Agnieszka Rowińska-Schwarzweller					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	15.0	0.0	0.0	30
	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	30		0.0		0.0	30
Cel przedmiotu	Europejski Urząd Patentowy (EPO) przyznał już ponad 30 000 patentów na innowacje w dziedzinie oprogramowania. Urząd Patentów i Znaków Towarowych Stanów Zjednoczonych (USPTO) szacuje, że 61% przyznanych patentów w USA to wynalazki powiązane z software. Literatura patentowa to tym samym nie margines nauki, ale źródło wiedzy technicznej i innowacji. Umiejętność jej czytania i analizowania już na studiach daje konkretne korzyści w nauce, pracy i rozwoju kariery. Zgłoszenia wynalazków i patenty zawierają często informacje techniczne, których nie ma w czasopismach naukowych ani podręcznikach. Ich analiza pozwala poznać aktualny stan techniki i praktyczne rozwiązania problemów technicznych oraz daje szczegółową wiedzę o konkretnych technologiach. Patent to także dokument prawny, a teksty patentowe są często trudne, formalne i złożone. Ich zrozumienie pozwala przy rozwijaniu własnych projektów określić granice cudzych praw własności intelektualnej i zapewnić skuteczną ochronię własnych wynalazków. Celem przedmiotu jest przedstawienie podstawowych pojęć w dziedzinie własności intelektualnej oraz przekazanie umiejętności rozumienia dokumentacji patentowej. Student/ka poznaje warunki ochrony wynalazków realizowanych za pomocą komputera w tym kryteria oceny zgłoszeń patentowych (nowość, poziom wynalazczy, charakter techniczny). Na przykładach istniejących patentów na oprogramowanie Słuchacz/ka poznaje strategię patentowe, które stanowią istotny element zarządzania innowacjami poprzez ochronę prawną wynalazków i technologii.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[INFMU2_W07] ma pogłębioną wiedzę na temat aktualnie obowiązujących przepisów prawnych dotyczących działalności informatyka (działalność dydaktyczna, naukowa i zawodowa) oraz własności intelektualnej	-Student zna prawa ochrony własności intelektualnej -Student rozumie zakres ochrony praw własności przemysłowej, w szczególności ochrony patentowej wynalazków	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[INFMU2_K04] rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie	- Student zna prawa własności intelektualnej - Student rozumie zakres ochrony praw własności przemysłowej, w szczególności ochrony wynalazków - Student zna granice stosowania metod reverse engineering	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[INFMU2_K05] potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy z zachowaniem zasad etyki zawodowej	-Student posiada umiejętności pracy z literaturą patentową o obszarach B+R, transferze technologii i zarządzaniu IP, przygotowaniu analizy patentowej i zgłoszeń patentowych	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
Treści przedmiotu	- Własność intelektualna (prawa autorskie, własność przemysłowa, know-how) - Ochrona praw własności przemysłowej (rodzaje dokumentów patentowych, zgłoszenie polskie, europejskie, jednolity patent europejski, międzynarodowe zgłoszenie patentowe, procedury, koszty.) - Wynalazek realizowany za pomocą komputera program komputerowy a odpowiadająca mu metoda rozwiązania problemu technicznego realizowana za pomocą komputera - Badanie stanu techniki (szukanie dokumentów patentowych, czytanie dokumentów patentowych, omówienie wybranych dokumentów patentowych z dziedziny oprogramowania/przemysłu 4.0) - Analiza patentowa (badanie czystości patentowej na potrzeby projektu w przemyśle/dla NCBR) - Synteza patentowa (zgłoszenie stanu techniki/wynalazku na oprogramowanie)		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Opracowanie stanu techniki projektu	51.0%	50.0%
	Prezentacja analizy patentu	51.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Materiały dostępne na portalu Espacenet Materiały UPRP	
	Uzupełniająca lista lektur	Materiały dostępne na portalu Espacenet Materiały UPRP	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	- Analiza patentu "Dynamic progress marking icon (EP0394160B1, IBM) - Analiza patentu Method and system for placing a purchase order via a communications network (One-click-shopping, EP0927945B1, Amazon) - Opracowanie stanu techniki wybranego tematu np. w biometrycznej technologii rozpoznawania tęczówki (iris recognition)		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.