

Karta przedmiotu

| | | | | | | | |
|---|---|---|-----------------------|------------------------|--|-----------------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu | Prawo własności intelektualnej w sporcie - wykład, PG_00189550 | | | | | | |
| Kierunek studiów | Prawo w sporcie | | | | | | |
| 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 Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki | | |
| Forma studiów | stacjonarne | Sposób realizacji | | | na uczelni | | |
| Rok studiów | 2 | Język wykładowy | | | polski | | |
| Semestr studiów | 4 | Liczba punktów ECTS | | | 2.0 | | |
| Profil kształcenia | ogólnoakademicki | Forma zaliczenia | | | zaliczenie | | |
| Jednostka prowadząca | Rektor -> Wydział Prawa i Administracji -> Katedra Praw Człowieka i Prawa Własności Intelektualnej | | | | | | |
| Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców) | Odpowiedzialny za przedmiot | | dr Ewelina Szatkowska | | | | |
| | Prowadzący zajęcia z przedmiotu | | | | | | |
| Formy zajęć | Forma zajęć | Wykład | Ćwiczenia | Laboratorium | Projekt | Seminarium | RAZEM |
| | Liczba godzin zajęć | 30.0 | 0.0 | 0.0 | 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 | | 2.0 | | 18.0 | 50 |
| Cel przedmiotu | Celem przedmiotu Prawo własności intelektualnej w sporcie jest zapoznanie studentów z podstawowymi instytucjami prawa autorskiego, praw pokrewnych, prawa własności przemysłowej oraz ochrony wizerunku, w ujęciu szczególnie istotnym dla działalności sportowej. Przedmiot ma umożliwić studentom rozpoznawanie podstawowych dóbr niematerialnych (utwór, znak towarowy, wizerunek) w praktyce sportu oraz zrozumienie ogólnych zasad ich ochrony i prostych mechanizmów komercjalizacji (np. umowy sponsorskie, licencyjne). | | | | | | |

| Efekty uczenia się przedmiotu | Efekt kierunkowy | Efekt z przedmiotu | Sposób weryfikacji i oceny efektu |
|-------------------------------|--|---|--|
| | [PSPORTL3_W05] Posiada uporządkowaną wiedzę o ekonomicznych, finansowych i organizacyjnych uwarunkowaniach działalności w sporcie, w tym w szczególności o głównych mechanizmach finansowania sportu, formach działalności gospodarczej w sporcie, zatrudnieniu w sporcie oraz ochronie własności intelektualnej i wizerunku uczestników sportu. | Student posiada uporządkowaną wiedzę na temat podstawowych mechanizmów komercjalizacji praw własności intelektualnej i wizerunku uczestników sportu (w szczególności licencji, umów sponsorskich, merchandisingu) oraz rozumie ich znaczenie dla finansowania działalności sportowej i funkcjonowania organizacyjnego podmiotów działających w sporcie. | [SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport |
| | [PSPORTL3_U02] Umie przygotować pisma i dokumenty związane z działalnością sportową, w szczególności nieskomplikowane i średnio złożone umowy, regulaminy, wnioski oraz pisma kierowane do organów publicznych lub organów dyscyplinarnych w sporcie. | Student potrafi sporządzić nieskomplikowane projekty umów i klauzul dotyczących praw autorskich, praw pokrewnych, praw własności przemysłowej oraz wizerunku sportowca (w szczególności umów licencyjnych i sponsorskich), a także proste pisma związane z ochroną praw własności intelektualnej w sporcie, kierowane do podmiotów prywatnych oraz właściwych organów lub organizacji sportowych. | [SU3] opracowanie tekstowe/praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego |

I. Podstawy prawa autorskiego

1. Pojęcie i funkcje prawa autorskiego
2. Utwór przykłady (grafiki, zdjęcia, oprawa meczów, nagrania)
3. Twórca, współtwórca, pracodawca twórcy
4. Przesłanki ochrony (twórczość, indywidualność, ustalenie)
5. Autorskie prawa osobiste katalog, cechy
6. Autorskie prawa majątkowe pola eksploatacji, czas trwania
7. Podstawy korzystania z cudzych utworów (zgoda, umowa, dozwolony użytek)
8. Zastosowania w sporcie (materiały klubowe, oprawy kibicowskie, social media)

II. Zarys problematyki praw pokrewnych

1. Pojęcie praw pokrewnych
2. Artyści wykonawcy
3. Producenci fonogramów i wideogramów
4. Organizacje nadawcze
5. Prawa pokrewne w sporcie (transmisje, nagrania z zawodów)

III. Podstawy prawa własności przemysłowej

1. Pojęcie własności przemysłowej
2. Znak towarowy podstawowe funkcje
3. Wzór przemysłowy wygląd produktu
4. Patent ogólna idea
5. Podstawowe zasady ochrony
6. Własność przemysłowa w sporcie:
 - nazwy i logotypy klubów,
 - stroje i sprzęt sportowy,
 - oznaczenia imprez sportowych.

| | | | |
|---|---|---|-------------------------|
| | IV. Ochrona wizerunku sportowca 1. Wizerunek jako dobro osobiste 2. Zgoda na rozpowszechnianie wizerunku podstawowe reguły 3. Wizerunek w mediach, reklamie, mediach społecznościowych 4. Komerccjalizacja wizerunku sportowca (umowy, sponsorzy) 5. Zasady korzystania z wizerunku członków kadr i reprezentacji | | |
| Wymagania wstępne i dodatkowe | | | |
| Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się | Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa oceny końcowej |
| | Test | 51.0% | 100.0% |
| Zalecana lista lektur | Podstawowa lista lektur | <ul style="list-style-type: none"> R. Markiewicz, Zabawy z prawem autorskim. Dawne i nowe, Warszawa 2022 E. Szatkowska (red.), Prawo autorskie w praktyce. O prawach twórców i odbiorców utworów, Warszawa 2022 M. Barczewski, E. Szatkowska (red.), Leksykon prawa własności intelektualnej. 100 podstawowych pojęć, Warszawa 2019 E. Szatkowska, Komerccjalizacja wizerunku członków kadry narodowej i reprezentacji olimpijskiej, tj. problematyczny art. 14 ust. 1 ustawy z dnia 25 czerwca 2010 r. o sporcie (w:) Współczesne problemy prawa do wizerunku. Zagadnienia wybrane, E. Szatkowska (red.), Gdańsk 2020. | |
| | Uzupełniająca lista lektur | <ul style="list-style-type: none"> Kwartalnik UPRP (https://uprp.gov.pl/pl/publikacje/kwartalnik-uprp) K. Grzybczyk, Rozrywki XXI wieku a prawo własności intelektualnej, Warszawa 2020 K. Grzybczyk, Ikony popkultury a prawo własności intelektualnej, Warszawa 2018. | |
| | Adresy eZasobów | | |
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | | | |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu | Nie dotyczy | | |

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.