

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>Creative management in new media</b>
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Prawo autorskie

**Kod modułu:** 09-ZN-S2-PA

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
PA_1	Student zna podstawy prawna, ułatwiające poruszanie się w nowych mediach, np. jak chronić swoje dzieło i szanować powstałe do tej pory dzieła.	K_W07	4
PA_2	Student posiada wiedzę z zakresu, jak korzystać z cudzego utworu i jak nadać mu nowe życie w swoim dziele audiowizualnym.	K_W08	5
PA_3	Student posiada umiejętność poruszania się w przestrzeni prawa autorskiego oraz odpowiedniego wykorzystania obcego dzieła w swoim materiale audiowizualnym.	K_U07	4
PA_4	Student posiada umiejętność podejmowania decyzji, kiedy i w jaki sposób warto z konkretnego dzieła skorzystać.	K_U08	5
PA_5	Student ma świadomość zachowań zgodnych z prawem autorskim.	K_K05	3
PA_6	Student ma zdolność unikania niebezpiecznych i przykrych obciążeń prawnych wytoczonych mu przez potencjalnych poszkodowanych.	K_K08	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	<p>Na zajęciach studenci poznają tajniki i podstawy zagadnień dotyczących prawa autorskiego w zakresie: autorskiego prawa majątkowego, autorskiego prawa osobistego, praw zależnych, praw pokrewnych.</p> <p>Student uczy się wybranych zagadnień z podstaw autorskich praw osobistych i majątkowych, dowiaduje się, jak zadbać o swoje prawa i jak korzystać z praw innych. Aby móc pełnoprawnie skorzystać z wybranego przez studenta utworu/obrazu, nazwiska itp., dany student musi posiadać bazową wiedzę na temat, jakie prawa są ile ważne, jak wygląda sprawa ze spadkobiercami, czy warto korzystać z istniejących materiałów itp.</p> <p>Wiedza, którą student nabędzie pozwala na umiejętne poruszanie się w sferze nowych mediów oraz pozwala uchronić się przed wykorzystaniem przez inne osoby autorskiego dzieła.</p>
<b>Wymagania wstępne</b>	

Podstawy z zakresu prawa, umiejętność wykorzystania gotowego dzieła w swojej pracy. Student powinien wykazać się chęcią zdobywania informacji na temat źródła pochodzenia danego utworu, potencjalnego do wykorzystania w swoim dziele. Absolutna prawość wszystkich swoich działań, zgoda na legalność pozyskiwanych materiałów.

#### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PA_w_1	Sprawdzian	Sprawdzian wiadomości w formie pisemnej w następującym zakresie: wiedza w zakresie prawa autorskiego, znajomość rodzajów autorskich praw, w tym praw pokrewnych. Student zapoznaje się na z wymaganymi pozycjami książkowymi, w tym temacie, jako uzupełnienie do wiedzy z wykładów.	PA_1, PA_2
PA_w_2	Ocena ciągła	Bieżąca ocena indywidualnej pracy studenta. Student przygotowuje analizę chronionych prawem dzieł, które planuje wykorzystać w swoim projekcie.	PA_3, PA_4, PA_5, PA_6

#### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PA_fs_1	wykład	Metoda podająca (wykład informacyjny) i metoda problemowa (wykład problemowy i interaktywny).	15	Praca własna studenta polegać będzie na wykorzystaniu zapisów prawnych w produkcji swojego dzieła multimedialnego.	15	PA_w_1
PA_fs_2	ćwiczenia	Objaśnienia i wyjaśnienia, w tym praca studenta zadającego pytania na konkretnych przykładach zagadnień prawnych. Dyskusja, pytania i odpowiedzi na konkretnych przykładach.	15	Samodzielne przygotowanie się do każdych zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów.	15	PA_w_2