



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez
Unię Europejską w ramach
Europejskiego Funduszu
Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



| | | | |
|---|-----------------|---|---------------------------|
| Nazwa przedmiotu | | Kod ECTS | |
| Patenty na oprogramowanie | | 11.3.2195 | |
| Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot | | | |
| Instytut Informatyki | | | |
| Studia | | | |
| wydział | kierunek | poziom | pierwszego stopnia |
| Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki | Informatyka | forma | stacjonarne |
| | | moduł | wszystkie |
| | | specjalnościowy | wszystkie |
| | | specjalizacja | wszystkie |
| Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących) | | | |
| prof. UG, dr hab. Christoph Schwarzweller | | | |
| Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin | | Liczba punktów ECTS | |
| Formy zajęć | | 2 | |
| Wykład, Ćw. laboratoryjne | | Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów: 30h | |
| Sposób realizacji zajęć | | Praca własna studenta: 20h | |
| zajęcia w sali dydaktycznej | | RAZEM: 50h | |
| Liczba godzin | | Zajęcia prowadzi Dr inż. Agnieszka Rowińska-Schwarzweller | |
| Ćw. laboratoryjne: 15 godz., Wykład: 15 godz. | | | |
| Termin realizacji przedmiotu | | | |
| 2023/2024 zimowy | | | |
| Status przedmiotu | | Język wykładowy | |
| fakultatywny (do wyboru) | | polski | |
| Metody dydaktyczne | | Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Analiza zdarzeń krytycznych (przypadków) - Dyskusja - Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny) - Wykład problemowy - Wykład z prezentacją multimedialną | | Sposób zaliczenia | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Zaliczenie na ocenę - Zaliczenie (zal) | |
| | | Formy zaliczenia | |
| | | wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja | |
| | | Podstawowe kryteria oceny | |
| | | Prezentacja analizy wybranego dokumentu patentowego z dziedziny oprogramowania/przemysłu 4.0 | |
| | | Ocena końcowa składa się z oceny trudności wykonanego projektu, systematyczności pracy nad nim a także z oceny końcowej jego prezentacji na forum całej grupy ćwiczeniowej. | |
| Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się | | | |

| zakładany efekt kształcenia | Praca w grupach | Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny) | Dyskusja | Obserwacja postawy |
|-----------------------------|-----------------|--|----------|--------------------|
| Wiedza | | | | |
| K_W04 | x | x | | |
| K_W10 | | | | x |
| P_W01 | x | x | | |
| P_W02 | x | x | | |
| P_W03 | x | x | | |
| P_W04 | | | | x |
| Umiejętności | | | | |
| K_U02 | | | x | |
| K_U04 | x | x | | x |
| K_U05 | x | z | | |
| K_U06 | x | x | | |
| K_U09 | x | x | | |
| P_U01 | | | x | |
| P_U02 | x | x | | x |
| P_U03 | x | | | |
| P_U04 | x | x | | |
| P_U05 | x | x | | |
| P_U06 | x | x | | |
| P_U07 | x | x | | |
| Kompetencje | | | | |
| K_K01 | | x | x | |
| K_K02 | x | x | | |
| K_K03 | | | x | |
| K_K04 | | | x | x |
| P_K01 | | x | x | |
| P_K02 | x | x | | |
| P_K03 | | | x | |
| P_K04 | | | x | x |

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi

A. Wymagania formalne

Brak.

B. Wymagania wstępne

Brak.

Cele kształcenia

Zrozumienie podstawowych pojęć w dziedzinie własności intelektualnej. Nauczenie się umiejętności rozumienia dokumentacji patentowej (analiza patentowa). Poznanie strategii patentowych dla „wynalazków realizowanych za pomocą komputera“.

Treści programowe

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, ...)

„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)

Laboratorium:

Praca z wyszukiwarką dokumentów patentowych Europejskiego Biura Patentowego Espacenet (umożliwia dostęp do ponad 140.000.000 dokumentów regionalnej i światowej dokumentacji patentowej pochodzącej z ponad 90 krajów i organizacji udzielających praw wyłącznych)

<>-Samodzielna analiza wybranego dokumentu patentowego z dziedziny oprogramowania/przemysłu 4.0

Wykaz literatury

Brak specyficznej literatury. Może być pomocna literatura związana z technologiami użytymi do wykonania projektu.

Kierunkowe efekty uczenia się

Student:

K_W04: ma uporządkowaną wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania, specyfikacji, walidacji i weryfikacji oprogramowania oraz narzędzi wspomagających proces wytwarzania oprogramowania

K_W10: zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka

K_U02: potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania

K_U04: potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi

K_U05: potrafi pozyskiwać informacje z literatury, Internetu oraz innych źródeł, integrować je, oceniać ich wiarygodność, dokonywać interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie

K_U06: potrafi projektować, tworzyć, uruchamiać i testować programy przy wykorzystaniu dedykowanych narzędzi oraz adekwatnych wzorców

K_U09: potrafi oceniać przydatność paradygmatów i narzędzi programistycznych do rozwiązywania problemów różnego typu

K_K01 zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia,

K_K02: rozumie potrzebę i docenia zalety pracy zespołowej, rozumie konieczność systematycznej pracy nad zespołowymi projektami informatycznymi, jest gotów do aktywnego działania w zespole

K_K03: potrafi i jest gotów formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych

K_K04 rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie

Wiedza

Student:

P_W01: zna dobre praktyki w zakresie wytwarzania oprogramowania (K_W04)

P_W02: zna podstawowe technologie oraz środowisko pracy, ułatwiające wytwarzanie oprogramowania (K_W04)

P_W03: zna zasady wytwarzania poprawnej dokumentacji do wytwarzanego projektu (K_W04)

P_W04: zna zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej (K_W10)

Umiejętności

Student:

P_U01: potrafi prowadzić dyskusję nt zakresu projektu, doboru technologii, itp. (K_U02)

P_U02: potrafi używać narzędzi do zarządzania projektem zespołowym - dotyczy podziału pracy, terminowości, itp. (K_U04)

P_U03: potrafi pracować w zespole informatyków (K_U04)

P_U04: potrafi pozyskiwać wiedzę z dokumentacji technicznej nt. używanych technologii (K_U05)

P_U05: umie zastosować wybrane wzorce projektowe (K_U06)

P_U06: przetestować wytworzony produkt - wzorce manualne i mechaniczne (K_U06)

P_U07: potrafi wybrać technologię właściwą do wytworzenia założonego produktu (K_U09)

Kompetencje społeczne (postawy)

Student:

P_K01: ma świadomość ograniczeń własnej wiedzy w zakresie niezbędnych technologii i rozumie potrzebę dalszego kształcenia (K_K01)

P_K02: potrafi wytwarzać oprogramowanie w zespole (K_K02)

P_K03: potrafi brać czynny udział w dyskusji związanej z wytwarzanym oprogramowaniem (K_K03)

P_K04: jest świadomy legalności używanych technologii oraz licencji wytwarzanego oprogramowania (K_K04)

Kontakt

cs@ug.edu.pl