

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ВЛАСНІСТЬ В ІТ-ГАЛУЗІ

Семестр	8
Освітньо-професійний ступінь	Фаховий молодший бакалавр
Кількість кред итів ЄКТС	4
Форма контролю	Диференційований залік
Аудиторні години	55 (33 год. лекцій, 22 год. практичних занять)

Загальний опис дисципліни

Сучасна ІТ-галузь є однією з найбільш динамічних і конкурентних сфер економіки, де основним ресурсом виступає інтелектуальний продукт — програмне забезпечення, алгоритми, бази даних, цифрові сервіси, вебплатформи. У таких умовах знання основ інтелектуальної власності є необхідною складовою професійної підготовки майбутніх ІТ-фахівців. Вивчення дисципліни сприяє формуванню у здобувачів освіти правової культури, відповідальності, підприємницького мислення та готовності до роботи в реальному ІТ-бізнес-середовищі. Це підвищує конкурентоспроможність випускників та забезпечує їхню професійну адаптацію. Таким чином, дисципліна «Інтелектуальна власність в ІТ-галузі» є актуальною, практично спрямованою та необхідною для підготовки сучасного ІТ-спеціаліста.

Мета: Сформувати у здобувачів освіти систему знань про правову охорону результатів інтелектуальної діяльності в ІТ-сфері, навчити застосовувати норми авторського та патентного права у професійній діяльності, захищати власні розробки та дотримуватися прав інших осіб.

Завдання:

- ознайомити з видами об'єктів інтелектуальної власності в ІТ;
- сформувати розуміння авторського, патентного та суміжних прав;
- навчити працювати з ліцензіями ПЗ;
- розвинути навички правомірного використання програмних продуктів.

Майбутній фахівець повинен мати наступні компетенції:

Загальні компетентності	ЗК1. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні. ЗК2. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя. ЗК4. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. ЗК6. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.
Спеціальні компетентності:	СК2. Здатність використовувати теоретичні та фундаментальні знання в галузі комп'ютерних наук та інформаційних технологій для вирішення різноманітних проблем. СК3. Здатність розробляти, аналізувати та застосовувати ефективні алгоритми для розв'язання конкретних професійних задач залежно від предметного середовища.

Здобуті знання і вміння відображені в результатах навчання

Результати навчання	РН01. Аналізувати явища і події соціально-політичного, культурного, духовного середовища для формування світогляду людини та встановлювати зв'язок між ними. РН02. Вільно спілкуватися усно і письмово державною та іноземною мовами, у тому числі з професійних питань. РН16. Розробляти бази даних та виконувати їх адміністрування
----------------------------	--

Теми лекцій:

- 1 Поняття інтелектуальної власності
- 2 Авторське право в ІТ
- 3 Патентне право та ІТ
- 4 Програмне забезпечення як об'єкт інтелектуальної власності
- 5 Ліцензії та open-source
- 6 Договори в ІТ
- 7 Захист прав в ІТ
- 8 Порушення прав та відповідальність
- 9 Комерціалізація ІТ-продукту

Теми практичних занять:

- 1 Визначення об'єктів інтелектуальної власності
- 2 Аналіз ліцензій (MIT, GPL, Apache)
- 3 Захист власного коду
- 4 Складання ліцензійної угоди
- 5 Аналіз кейсів порушення прав
- 6 Розробка плану захисту ІТ-продукту