



Sztuczna inteligencja

- wyzwania prawnautorskie dla rynku gier

- Czy grafika zrobiona w Midjourney może być przedmiotem sprzedaży?
- Jak udzielać licencji na plug-in oparty o gotowe rozwiązania?
- Jak skonstruować umowę między wykonawcami a wydawcą gry?
- Czy można ukraść Plac św. Marka?

Jeżeli którekolwiek z tych pytań Cię zainteresowało, to szkolenie jest dla Ciebie.

Kurs ten jest skierowany do osób zainteresowanych warunkami formalnoprawnymi oraz zwyczajami biznesowymi, z naciskiem na aspekt prawa autorskiego, w jakich rozwiązania oparte o sztuczną inteligencję wykorzystywane są w branży gier.

Grupa docelowa:

- Osoby **zainteresowane** branżą gier i zagadnieniem sztucznej inteligencji.
- **Osoby chcące zmienić ścieżkę kariery:** Osoby zainteresowane przebranżowieniem się i zdobyciem nowych umiejętności.
- **Pracownicy** branży gier.
- **Przedsiębiorcy:** Osoby chcące skuteczniej poruszać się w zagadnieniach prawnautorskich rynku gier.
- **Studenci:** studenci kierunków – prawo, prawo w biznesie, badanie i projektowanie gier, ekonomia, informatyka.

Czas trwania: Szkolenie trwa 2 dni zajęciowe po 8 h + przerwy kawowe.



Program szkolenia:

Dzień 1: analiza przedmiotu zagadnienia i warunki prawne

1. Główne zakresy działania SI w grach
2. Otwarte bazy: blueprinty, grafiki, dźwięki, tekst
3. Machine learning a ustalenie autorstwa
4. AI a gaming law – prawo międzynarodowe prywatne (WIPO, EUIPO)
5. Legislacje wybranych krajów świata w zakresie AI copyright

Dzień 2: praktyka rynkowa

6. Patent infringement – perspektywa wydawcy
7. Studia przypadków z wybranych rynków docelowych
8. Praktyka umów licencyjnych
9. Postępowania sądowe – studia przypadków



Efekty uczenia się:

- MP_W01 zna i rozumie główne zastosowania sztucznej inteligencji w grach cyfrowych
- MP_W02 zna i rozumie prawne i etyczne uwarunkowania zastosowania sztucznej inteligencji w grach cyfrowych
- MP_U01 potrafi formułować rozwiązania z zakresu prawa autorskiego chroniącego autorów i producentów gier
- MP_U02 potrafi rozwiązywać problemy dotyczące prawa autorskiego w grach cyfrowych w warunkach półeksperymentalnych
- MP_K01 jest gotów do podejmowania działań na rzecz etyki i ochrony prawnoautorskiej na rynku gier

Literatura:

1. DZIENNIK USTAW. DZIENNIK URZĘDOWY RP. Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. z 2019 r. poz. 1231 ze zm.)
2. Konwencja berneńska o ochronie dzieł literackich i artystycznych z dnia 9 września 1886 r., przejrzana w Berlinie dnia 13 listopada 1908 r. i w Rzymie dnia 2 czerwca 1928 r., ratyfikowana zgodnie z ustawą z dnia 5 marca 1934 r.; Dz.U. 1935 r. nr 84 poz. 515).
3. MONITOR POLSKI DZIENNIK URZĘDOWY RP, Poz. 23, Warszawa, dnia 12 stycznia 2021 r., UCHWAŁA NR 196 RADY MINISTRÓW z dnia 28 grudnia 2020 r. w sprawie ustanowienia „Polityki dla rozwoju sztucznej inteligencji w Polsce od roku 2020”
4. Boyd S.G., Pyne B., Kane S.F., Video Game Law. Everything You Need to Know About Legal and Business Issues in the Games Industry, CRC Press 2019
5. Grzybczyk, K., Rozrywki XXI wieku a prawo własności intelektualnej, 2020 r.
6. Kurosz, K., Gry komputerowe jako źródło naruszenia dóbr osobistych. Problem interakcji z uczestnikami rozgrywki, ZNUJ. PPWI2019/2/17-36.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



7. Raport „Kondycja Polskiej Branży Gier 2020”,
https://www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2021/01/raport_2021_long_final_web.pdf.
i inne, do ustalenia z grupą



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Kadra:

Wojciech Sosnowski - dr nauk prawnych, adwokat specjalizujący się w prawie autorskim. Autor szeregu prac naukowych z zakresu prawa autorskiego nowych mediów, w tym rozprawy doktorskiej pt. „Twórczość oparta o gry wideo”.

Krzysztof Chmielewski - mgr prawa, politologii, stosunków międzynarodowych, MBA. Specjalista prawa rynku gier, przedsiębiorca w obszarze rozwoju technologii dla gamingu. Autor szeregu tekstów naukowych w zakresie wykorzystania sztucznej inteligencji w branży gier.

Załącz konto w systemie IRK UKW:

<https://irka.ukw.edu.pl/pl/auth/register/consent/>

Zapisz się:

https://irka.ukw.edu.pl/pl/offer/MIKRO_25/programme/M-SI-WPRG/