



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Software Licensing, PG_00054813						
Kierunek studiów	Informatyka (studia w jęz. angielskim)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2023 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2024/2025		
Poziom kształcenia	II stopnia	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			angielski		
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Architektury Systemów Komputerowych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr inż. Tomasz Boiński					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr inż. Tomasz Boiński					
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	0.0	15.0	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		3.0		17.0	50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z uwarunkowaniami prawnymi występującymi przy wykorzystaniu oprogramowania typu OS oraz uświadomienie im konieczności przestrzegania tych zasad.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[K7_W04] zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady, metody i techniki programowania oraz zasady tworzenia oprogramowania komputerów albo programowania urządzeń lub sterowników wykorzystujących mikroprocesory albo inne elementy lub układy programowalne, specyficznych dla kierunku studiów, a także organizację pracy systemów wykorzystujących komputery lub te urządzenia	Student zna i rozumie wpływ licencji oprogramowania na wytwarzanie oprogramowania i możliwość użycia określonych komponentów	[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej
	[K7_W41] zna i rozumie w pogłębionym stopniu standardy, metody wytwarzania, cykl życia i trendy rozwojowe oprogramowania oraz systemów i aplikacji informacyjnych	Student rozumie i opisuje metodologię wytwarzania otwartych komponentów programowych i ich wpływ na cykl życia systemów komputerowych Student rozróżnia różne standardy i ich wpływ na cykl życia oprogramowania	[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej
	[K7_U09] potrafi dokonać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania istniejących rozwiązań technicznych i ocenić te rozwiązania, a także wykorzystać zdobyte w środowisku zajmującym się zawodowo działalnością inżynierską doświadczenie związane z utrzymaniem zaawansowanych urządzeń, obiektów i systemów technicznych typowych dla kierunku studiów	Student potrafi wykonać analizę sposobu prawnego aspektu funkcjonowania oprogramowania oraz dobrać komponenty programowe poprawnie współgrające pod kontem licencji	[SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu
	[K7_U07] potrafi wykorzystać zaawansowane metody wspomagania procesów i funkcji, specyficzne dla kierunków studiów	Student potrafi poprawnie dobrać otwarte komponenty programowe w realizacji procesów informatycznych	[SU2] Ocena umiejętności analizy informacji
	[K7_U71] potrafi zastosować wiedzę z zakresu nauk humanistycznych lub społecznych lub ekonomicznych lub prawnych do rozwiązywania problemów	Student rozróżnia licencje na oprogramowanie i ich wpływ na wytwarzanie oprogramowania	[SU1] Ocena realizacji zadania
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Open Source a Free Software 2. Różne rodzaje licencji na oprogramowanie 3. Zarządzanie rozproszonym projektem informatycznym 4. Zasady włączania oprogramowania do dystrybucji Linuksa 5. Cykl wydawniczy dystrybucji Linuksa 6. Pozytywne i negatywne aspekty Closed i Open Source 7. Prawo autorskie i patentowe 8. Modele patentowe różnych krajów 9. Komercyjne rozwiązania bazujące na Open Source 10. Proces standaryzacji i rozpowszechniania formatów i protokołów 11. Perspektywy rozwoju Open Source 12. Kolokwium sprawdzające 		

Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena końcowej
	Kolokwium końcowe	50.0%	50.0%
	Prezentacja	50.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Free Software Foundation, http://www.fsf.org</p> <p>Open Source Initiative, http://www.opensource.org</p> <p>Eric S. Raymond, The Cathedral and the Bazaar</p> <p>David A. Wheelers Personal Home Page, http://www.dwheeler.com/</p> <p>Karl Fogel, Producing Open Source Software: How to Run a Successful Free Software Project, http://www.producingoss.com/</p> <p>Fedora Project, http://fedoraproject.org</p> <p>Polish Copyright Law, from 4th February 1994 with later changes</p> <p>Rzeczpospolita, http://www.rp.pl/artukul/64143,179350_Pobieranie_filmow_i_muzyki_to_nie_kradziez.html</p> <p>EPO, http://legal.european-patent-office.org/dg3/biblio/t030424eu1.htm</p> <p>The Debian GNU/Linux Project, http://www.debian.org/</p>	
	Uzupełniająca lista lektur	Wikipedia, http://en.wikipedia.org	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>Czym różni się OSI od FSF?</p> <p>Czy patenty powinny chronić oprogramowanie?</p> <p>Czym różni się licencja GPL od LGPL?</p>		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		