

FILMUNIVERSITÄT BABELSBERG KONRAD WOLF präsentiert

Film- Technologie/n- Recht

WORKSHOP-REIHE ZU SOFTWARE-PATENTEN,
CREATIVE COMMONS, OPEN SOURCE ETC.

Kontakt und Anmeldung:

Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF
Wissens- und Technologietransfer/Kooperationen
Büro Haus 7, Raum 2.036

r.wuzella@filmuniversitaet.de
0331 6202-155



FILMUNIVERSITÄT
BABELSBERG
KONRAD WOLF

**FORSCHUNG &
TRANSFER**



FILMUNIVERSITÄT
BABELSBERG
KONRAD WOLF

**FORSCHUNG &
TRANSFER**



22.10.2019
10:00–11:30 Uhr

Raum 5105

Dr. Klemens Schubert
Patentanwalt,
European Patent,
Trademark & Design
Attorney

14.11.2019
10:00–11:30 Uhr

Raum 4313

Prof. Dr. Christian
Czychowski

Rechtsanwalt
Fachanwalt für IT,
Urheber- und
Medienrecht,
Attorney at Law
(Germany)
Certified IT,
Copyright and Media
Lawyer

Wo endet Forschung und wo beginnt Erfindung?

Sensibilisierung im Bereich künstlerisch-wissenschaftlicher Forschung

Ziel des Workshops ist es, die Teilnehmer*innen im Hinblick auf das von Ihnen geschaffene geistige Eigentum zu sensibilisieren. Der gewerbliche Rechtsschutz regelt die Rechte an Erfindungen und Schöpfungen. Dabei geht es auch darum, wie ich diese Rechte schützen kann und ob ich die Rechte auch nutzen oder verwenden darf. Die Fragestellungen sind: Was ist geistiges Eigentum? Wer ist Urheber*in, Schöpfer*in?? Wie sichere ich meine Rechte oder greife ich in die Rechte Anderer ein? Welche Schutzrechte gibt es (speziell im Hochschulbereich) und was kann ich schützen? Was ist eine Erfindung? Wie schütze ich meine neue App?

Software-Patente: Einführender Teil

Eingangs werden die Arten gewerblicher Schutzrechte (Patent, Marke, Design) vorgestellt, die zusammen mit dem Urheberrecht einen Baukasten für den Schutz von Innovationen bilden. Am Beispiel wird aufgezeigt, welche Aspekte eines neuen Produkts durch welches Schutzrecht geschützt werden kann. Folgend werden Grundlagen für das Verfahren zum Beantragen und zum Erlangen von Patentschutz erläutert. Welche rechtlichen Schutzvoraussetzungen müssen erfüllt sein? Was muss unternommen werden, um Patentschutz gewährt zu bekommen? Wie kann national und internationaler Schutz erlangt werden? Hierbei liegt ein Schwerpunkt auf den Schutzmöglichkeiten von Software durch Patentrecht und Urheberrecht. Gemeinsamkeiten und Unterschiede der beiden Schutzooptionen werden vorgestellt. Es wird auf die jeweils aktuelle Rechtsprechung eingegangen.

Wir zeigen auf, wie internationaler Schutz, insbesondere im Patentrecht, funktioniert und wie dies mit computerim-

14.11.2019
11:45–13:15 Uhr

Raum 4313

Dr. Till Jaeger
Rechtsanwalt,
Fachanwalt für
Urheber- und
Medienrecht

26.11.2019
10:00–13:15 Uhr

Raum 4313

Claudia Schwarz
MusicTech Germany
Bundesverband
Musiktechnologie
WickedWork
Innovation
Catalyst for
Creative
Technologies

Milena Fessmann
Cinesong
Music Supervision
Sugar Town
Filmproduktion
Produzentin

plementierten Erfindungen zusammenhängt und schließlich – in einem kurzen Ausblick –, welche besonderen Herausforderungen es bei der zunehmenden Verwendung von Open Source Software in allen Arten von IT-technischen Systemen gibt.

Freie Lizenzen – Creative Commons, Open Source-Software und Patente

Nahezu bei allen kreativen und innovativen Prozessen wird auf vorbestehende Werke und Erfindungen aufgebaut. Da freie Lizenzen eine umfassende Nachnutzung gestatten, ist die Verwendung entsprechender Inhalte weit verbreitet.

Der Vortrag behandelt die Grundlagen des Lizenzmodells, Probleme der Einhaltung von Lizenzbedingungen und die rechtlichen Auswirkungen auf das eigene Werk schaffen und Patente.

„Are You Talkin’ to Me?“ Zur Zukunft cross-medialer Anwendungen und Lizenzierung kreativer Inhalte

Nach einem kurzen Impulstalk zu aktuellen Trends crossmedialer und branchenübergreifender Anwendungsfelder für audiovisuelle Inhalte und bemerkenswerter best cases laden Milena Fessmann und Claudia Schwarz zu einem interaktiven Work / Think Tank Format ein: Im Zentrum des Austausches stehen zum einen die täglichen Herausforderungen der Teilnehmer*innen bei der Lizenzierung und Plattformübergreifenden, nachhaltigen Monetarisierung kreativer Inhalte. Zum anderen wird das Potential für die Einbindung und kollaborative Weiterentwicklung innovativer Technologien, digitaler Plattformen und Multimedia-Applikationen und deren Auswirkungen auf den Schaffensprozess und der sich daran anschließenden Wertschöpfungskette beleuchtet.