

# II POLSKI KONGRES PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ 2014

## II Allerhand Intellectual Property Summit 2014

### Przemysł gier komputerowych

09:00 - 09:30	Rejestracja, <i>kawa na dobry początek</i>
09:30 - 10:00	Sesja powitalna, <b>dr Wojciech Rogowski</b> , prof. dr hab. <b>Elżbieta Traple</b>
10:00 - 10:20	Keynote Lecture, <b>dr Alicja Adamczak</b> , Prezes Urzędu Patentowego Rzeczypospolitej Polskiej

### BLOK I

#### CZY PRAWO AUTORSKIE MOŻE BYĆ REALNYM NARZĘDZIEM OCHRONY PRZEMYSŁU GIER KOMPUTEROWYCH?

10:20 - 10:50	Od Pacmana do Big Data – czyli jak analitycy zawładnęli światem (gier), <b>Marek Wylon</b>
10:50 - 11:20	Ochrona prawno-autorska gry komputerowej: program komputerowy, utwór multimedialny, utwór audiowizualny? Ochrona gry jako całości czy poszczególnych elementów? r. pr. <b>Agnieszka Wachowska</b>
11:20 - 11:35	<i>Przerwa kawowa</i>
11:35 - 12:05	Dozwolone zabezpieczenia techniczne w grach komputerowych i konsolach, <b>dr Paweł Wasilewski</b>
12:05 - 12:35	Podmioty uprawnione. Interoperacyjność i tzw. gry otwarte, <b>dr Damian Flisak</b>
12:35 - 13:00	<i>Dyskusja</i>
13:00 - 13:40	<i>Przerwa na obiad i rozmowy kulturalne</i>

### BLOK II

#### ZNACZENIE PRAW WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ DLA GIER KOMPUTEROWYCH

13:40 - 14:10	Ochrona gry znakiem towarowym, <b>adw. dr Piotr Kostański</b>
14:10 - 14:40	Ochrona patentowa rozwiązań wspomaganym programem do maszyn cyfrowych. Stanowisko UPRP i EPO, <b>Arkadiusz Kwapisz</b>
14:40 - 15:05	Wzornictwo przemysłowe w wirtualnych światach, <b>Marcin Balicki</b>
15:05 - 15:15	<i>Dyskusja</i>

### BLOK III

#### OCHRONA PRYWATNOŚCI I DANYCH OSOBOWYCH UCZESTNIKÓW GIER KOMPUTEROWYCH

15:15 - 15:45	Awatar i jego posiadacz jako „podmioty, których dotyczą dane” w rozumieniu prawa ochrony danych osobowych, <b>minister dr Wojciech Wiewiórowski</b> , <b>GIODO</b>
15:45 - 15:55	<i>Przerwa na kawę</i>

### BLOK IV

#### PRYWATNOPRAWNE ASPEKTY OBROTU GRAMI KOMPUTEROWYMI

15:55 - 16:25	Podstawowe problemy praktyczne licencji prawno-autorskich, <b>adw. dr Tomasz Targosz</b>
16:25 - 16:55	Zabezpieczenie roszczeń z tytułu naruszenia praw autorskich związanych z grami komputerowymi na terenie Unii Europejskiej, <b>dr Łukasz Żelechowski</b>
16:55 - 17:25	<b>Product placement</b> , reklama w grach, <b>dr Zbigniew Okoń</b>
17:25 - 17:40	<i>Dyskusja</i>
17:40 - 17:45	Podsumowanie i zamknięcie kongresu