



Нормативно-правовые аспекты разработки и реализации компьютерных игр. фкибер_БАК

- 1 Названия игр и логотипы чаще всего могут быть защищены ...
- 2 Сценарий, код, графика, музыка и другие компоненты игры защищены ...
- 3 EULA – это ...
- 4 Статья ... ГК РФ даёт определение программы для ЭВМ как объективной формы представления совокупности данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств с целью получения определенного результата, включая подготовительные материалы, полученные в процессе разработки программы.
- 5 Согласно положениям статьи 1262 ГК РФ, видеоигру можно зарегистрировать (это именно диспозитивная норма, не побуждающая субъекты права к действию) как программу для ...
- 6 Рейтинги российской системы возрастных рейтингов (PCPB):
- 7 Соглашение ТРИПС (TRIPS) – это ...
- 8 International Esports Federation, IeSF – это ...
- 9 Причинами увеличения потребности в защите авторских прав в индустрии видеоигр является ...
- 10 Ограничения, которые существуют для разработчиков, желающих получить налоговые льготы – это ...
- 11 Суды определяют видеоигры, согласно судебной практике, как ...
- 12 Аспекты, которые могут включать в себя права на интеллектуальную собственность в индустрии видеоигр – это ...
- 13 Исключительными правами на видеоигру может быть наделен ...
- 14 Виды прав, которыми могут быть наделены создатель видеоигры согласно нормам ГК РФ – это ...
- 15 Для того, чтобы создать видеоигру в рамках чужой популярной вселенной нужно ...





- 16) Видеоигры, которые могут считаться самостоятельными объектами авторского права – это ...
- 17) Взаимодействие прав между авторами видеоигры и продюсером в случае наделения исключительными правами на игру продюсера:
- 18) Основным источником вдохновения для серии игр "S.T.A.L.K.E.R." – это ...
- 19) Виды требований, которые предусмотрены законом для защиты исключительных прав по статье 1252 ГК РФ – это ...
- 20) Требование о возмещении убытков при нарушении интеллектуальных прав может быть предъявлено ...
- 21) Требование, которое может быть предъявлено к изготовителю материального носителя в случае нарушения интеллектуальных прав – это ...
- 22) Размер компенсации за нарушение исключительных прав на произведение или объект смежных прав, согласно ГК РФ, определяется ...
- 23) Начало раннего этапа развития истории правовой охраны программ для ЭВМ – это ...
- 24) Компании, которые внесли вклад в развитие программного обеспечения как коммерческого продукта на середине 1960-х – 1970-х – это ...
- 25) Закон в США, который признал программы объектами авторского права:
- 26) Директива ЕЭС о правовой охране компьютерных программ была принята в ...
- 27) Международное соглашение, которое установило минимальные стандарты для защиты авторских прав на компьютерные программы в 1994 году – это ...
- 28) К произведениям литературы, защищаемым как литературные труды, согласно Договору ВОИС, относятся ...
- 29) Движение, которое стало важным фактором в современных тенденциях правовой охраны компьютерных программ – это ...
- 30) Лицензионные соглашения, которые обеспечивают защиту прав разработчиков и пользователей ПО, согласно тексту, это ...
- 31) Европейское патентное ведомство (ЕРО), как патентоспособные в Европе, признает ...





- 32) Самым популярным видом правонарушений, посягающих на авторские права на программы для ЭВМ, являются ...
- 33) Разъяснения о понятии контрафактности программ для ЭВМ в России описаны в ...
- 34) Согласно ... Гражданского кодекса РФ контрафактными считаются материальные носители, на которых выражены результаты интеллектуальной деятельности.
- 35) Товары, которые могут считаться контрафактными согласно Гражданскому кодексу РФ (статья 1515) – это ...
- 36) Согласно пункту ... Постановления Пленума Верховного Суда РФ товары, на которых незаконно используется товарный знак, считаются контрафактными.
- 37) Основная цель Доктрины информационной безопасности РФ 2016 года – это ...
- 38) Закон "О суверенном интернете" был принят в России
- 39) Федеральный закон "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" содержит положения о ... классификации.
- 40) PEGI действует в ... странах и предоставляет информацию о возрастных ограничениях и содержании игр.

