

Gemeinschaftswerk vieler Hände und Köpfe. Geht es um die Implementierung taucht zwangsweise die Urheberfrage auf. Im Sinne des Projekts und aller Beteiligten, sollte diese frühzeitig vertraglich geregelt werden - erst dann steht einer problemlosen Projektumsetzung nichts mehr im Wege.

An aufwändigen multimedialen Bildungsprodukten sind zum Teil mehrere Hochschulen, externe Firmen, Screendesigner, Programmierer oder Autoren für ausgewählte Fachinhalte beteiligt. In einem solchen Entwicklerteam gilt generell jeder als Urheber, der schöpferisch tätig wird. Werden keine vertraglichen Vorkehrungen getroffen, bestehen bei der Nutzung der Projektergebnisse zwei Varianten:

- Sofern das gemeinsame Produkt nur als Ganzes verwertet werden kann, müssen regelmäßig alle Beteiligten gemeinsam über den Einsatz und die Verwertung der Entwicklung entscheiden.
- Sofern Einzelelemente gesondert verwertbar bleiben, behält jeder Beteiligte ein gesondertes Urheberrecht an seiner Arbeit. Zugleich können die Beteiligten untereinander die Einwilligung zur Veröffentlichung, Verwertung und Änderung der verbundenen Werke verlangen.

Es ist offensichtlich, dass dieses Vorgehen insbesondere bei großen Entwicklerteams nicht praktikabel ist. Um bei der Verwendung der Projektergebnisse entscheidungs- und handlungsfähig zu sein, ist eine vertragliche Regelung nötig. In den Vertiefungen stellen wir dar, wie Sie mit Kooperationspartnern, Dienstleistern, Studierenden und Hochschulmitarbeitern vertragliche Vereinbarungen treffen können.

Letzte Änderung: 08.04.2015

Zitation

e-teaching.org (2015). Rollen. Zuletzt geändert am 08.04.2015. Leibniz-Institut für Wissensmedien: https://www.e-teaching.org/projekt/rechte/hochschulmitglieder-als-urheber/index_html. Zugriff am 12.08.2022

Barrierefreiheit [Direkt zum Inhalt](#) [Übersicht](#) [Erweiterte Suche](#) [Direkt zur Navigation](#) [Kontakt](#)