

URHEBERRECHTE BEI BILD- UND TONMATERIAL

In dieser Checkliste finden Sie verschiedene Aspekte, die es bzgl. des Urheberrechts zu beachten gilt.

Diese Checkliste dient der Orientierung bei der Erstellung und Anwendung von Gamification-Inhalten in der Hochschullehre. Sie kann sich auf andere Materialien der GameBase for Learning beziehen und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

■ Alle Bilder und Audios stammen aus legalen Quellen. (Es sind keine Screenshots aus Google, oder Kopien von geschütztem Material.)

■ Von allen Dateien sind die Autoren und Lizenzangaben bekannt.
Hinweis: Auch wenn die Materialien zur kostenfreien Verfügung stehen und teilweise die (US-)Anbieter angeben, dass keine Angaben über den Autor gemacht werden müssen, ist das gemäß deutschem Recht nicht erlaubt. In Deutschland muss der Autor genannt werden.

■ Sind alle Lizenzen zeitlich ungebunden, oder laufen sie nach einer gewissen Zeit ab?

■ Vor allem wenn unter OER veröffentlicht werden soll: Alle Lizenzen passen zueinander. Keine Lizenz schließt die andere aus.
(z. B. fordert die CC-Lizenz "CC BY-SA", dass die Veröffentlichung unter der gleichen bzw. einer kompatiblen Lizenz vorgenommen werden muss.)

■ Alle genutzten Dateien sind mit Autoren- und Lizenzangabe in einem Impressum für die Nutzer einsehbar.

KOSTENFREIE MATERIALIEN

Bilder und Audios

- Freepik
- Pixabay
- Pexels
- Colourbox (JLU)
- Freesound
- CC-Werke von Künstlern wie z. B. Scott Buckley (YouTube)
- Wikimedia Commons
- [Assetdatenbank LevelUP](#)

Comiceffekte

- Cartoonizer/Colorcinch (kostenpflichtig, aber Vorschau jedes Effektes kostenfrei)
- Diverse Smartphone-Apps

Hilfreich sind auch bildgenerierende KIs

- Midjourney
- Leonardo
- Dall-E
- Die Funktion „Generative Fill“ in Photoshop

RAUM FÜR EIGENE NOTIZEN



Detaillierte Informationen zum Datenschutz und Urheberrecht finden Sie im Lernpaket „[E-Learning: Rechte und Lizenzen](#)“ des Qualifizierungskompass.