Empfehlungen zur Nutzung einer IP-Scorecard Software im forschungsbasierten Ausgründungsprozess

Version 1.0, Stand: 30.05.2025

Die vorliegenden Empfehlungen stellen weder eine rechtliche Beratung dar, noch können sie eine solche ersetzen. Sie sind als pragmatischer Vorschlag anzusehen. Wichtiges Austauschgremium zur weiteren Optimierung des Modells ist die laufende IP-Transfer 3.0-Pilotgruppe. Weiterer Input von Gründungsteams und Investorinnen und Investoren ist ebenfalls notwendig und erwünscht. Die ursprünglichen Versionen der IP-Scorecard für die Bereiche Life-Science und Non-Life-Science wurden iterativ von einer Arbeitsgruppe der IP-Transfer 3.0-Pilotgruppe entwickelt. Auf diesen Erkenntnissen basiert die vorliegende Version für den Bereich Software.

Dieser Text ist urheberrechtlich geschützt und darf nicht für kommerzielle Zwecke weiterverwendet werden.

Die verschiedenen Varianten der IP-Scorecards sind unter einer Creative-Commons-Lizenz vom Typ Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie bitte: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de

Einleitung

Die Bewertung und der Transfer von geistigem Eigentum (IP) sind zentrale Themen im akademischen Kontext, insbesondere bei der Ausgründung von Unternehmen. Während Patente oft im Mittelpunkt dieser Diskussion stehen und durch etablierte Modelle bewertet werden können, erfordert die Bewertung und Lizenzierung von Software eine eigene Vorgehensweise.

Hinsichtlich der Lizenzierung unterscheidet sich Software grundlegend von Patenten, da sie nicht durch Patentrecht und Arbeitnehmererfindergesetz, sondern durch das Urheberrecht geschützt ist. Dies bringt spezifische Herausforderungen mit sich, insbesondere im akademischen Umfeld.

Zur Bewertung von Software als Lizenzgegenstand wurde eine eigene IP-Scorecard als Bewertungsmethodik entwickelt, die die Spezifikation der rechtlichen und technischen Umstände für Software berücksichtigt. Diese Scorecard basiert auf den Erkenntnissen der Scorecards zu Life-Sciences und Non-Life-Sciences, um eine weitestgehend harmonisierte Bewertung zu ermöglichen.[1] Die

[1] Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft e.V. (2024): Empfehlungen zur Übersetzung der IP-Scorecard in ein IP-Transfer-Modell im forschungsbasierten Ausgründungsprozess (Langversion), https://www.stifterverband.org/sites/default/files/2024-06/ip-transfer_3_0_empfehlungen_langversion.pdf

ursprünglichen Scorecards orientieren sich an den Einflussfaktoren, die in der DIN 77100 zur monetären Patentbewertung herausgestellt werden.[2]

Das vorliegende Dokument bietet eine pragmatische Übersicht über die Nutzung der IP-Scorecard sowie den urheberrechtlichen Fragestellungen und Herausforderungen bei der (kommerziellen) Lizenzierung von Software aus dem akademischen Umfeld heraus.

Nicht enthalten ist Software in computerimplementierten Erfindungen, bei denen die Lizenzierung von Patenten und nicht die Software im Vordergrund steht.

1. Urheberrechtliche Grundlagen

Im akademischen Kontext sind die Urheberinnen und Urheber von Software in der Regel die Entwicklerinnen und Entwickler, die diese im Rahmen ihrer wissenschaftlichen Tätigkeit geschaffen haben. Dies können Professorinnen und Professoren, Doktoranden oder wissenschaftliche Mitarbeitende sein. Das Urheberrecht schützt die persönliche geistige Schöpfung der Entwicklerin bzw. des Entwicklers und bleibt grundsätzlich bei dieser Person, auch wenn die Software im Rahmen eines Arbeits- oder Dienstverhältnisses entstanden ist. Die Nutzungsrechte an der von Mitarbeitenden entwickelten Software können jedoch durch vertragliche Vereinbarungen auf den Arbeitgeber übertragen werden. Ohne ausdrückliche Vereinbarung gelten die gesetzlichen Regelungen des Urheberrechtsgesetzes (§§ 43, 69b UrhG).[3] Diese besagen, dass der Arbeitgeber die Nutzungsrechte an der Software erhält, wenn diese im Rahmen der dienstlichen Aufgaben und nach den Anweisungen des Arbeitgebers entwickelt wurde.

Professorinnen und Professoren sowie wissenschaftliche Mitarbeitende an Hochschulen und Universitäten genießen aufgrund der Wissenschaftsfreiheit (Art. 5 Abs. 3 GG)[4] besondere Rechte an ihren Werken. Dies bedeutet, dass sie weitgehende Verwertungsrechte an der von ihnen entwickelten Software behalten, solange diese nicht nach Weisung (z.B. durch die oder den vorgesetzten Lehrstuhleiterin bzw. Lehrstuhleiter), im Rahmen von Drittmittelprojekten oder anderen vertraglichen Verpflichtungen der Hochschule entstanden ist. Bei außeruniversitären Forschungseinrichtungen gelten diese Ausnahmen hingegen zumeist nicht.

Studierende können sich im Normalfall nicht auf die Wissenschaftsfreiheit berufen, da sie meist keine eigenverantwortliche wissenschaftliche Tätigkeit ausüben. Da diese jedoch keine Mitarbeitenden der Hochschulen sind, steht den Hochschulen – ohne weitere vertragliche Regelungen – kein Nutzungsrecht an studentischen Arbeiten zu.

Eine detaillierte Zusammenfassung über die allgemeine Rechtslage und Besonderheiten bei Hochschulen ist in **Anlage 1** aufgeführt.

[2] DIN e. V. (05/2011): DIN 77100 Patentbewertung - Grundsätze der monetären Patentbewertung, https://www.din.de/de/mitwirken/normenausschuesse/nadl/veroeffentlichungen/wdc-beuth:din21:140168931
[3] Bundesministerium der Justiz (2024): Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte, https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/UrhG.pdf
[4] Bundesministerium der Justiz (2025): Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland, https://www.gesetze-im-internet.de/gg/GG.pdf

2. Risiken und Komplexität bei der Ermittlung der Rechteinhaberinnen und -inhaber

Die Ermittlung der Rechteinhaberinnen und -inhaber bei der Entwicklung von Software im akademischen Kontext ist oft komplex und mit Risiken verbunden. Diese Herausforderungen entstehen durch die oft lange Entwicklungsdauer, die Beteiligung vieler verschiedener Personen und Institutionen sowie die oft unvollständige Dokumentation der Beiträge. Eine sorgfältige Analyse und Dokumentation der Rechteinhaberinnen und -inhaber ist daher entscheidend, um rechtliche Unsicherheiten zu vermeiden und die rechtliche Sicherheit der Software zu gewährleisten.

Akademische Softwareprojekte erstrecken sich häufig über mehrere Jahre und umfassen verschiedene Entwicklungsphasen. Während dieser Zeit können viele verschiedene Personen und Institutionen beteiligt sein, was die Nachverfolgung der Urheberschaft erschwert. In solchen akademischen Projekten wechseln oft die beteiligten Personen und deren vertraglichen Bedingungen, sei es durch akademische Abschlüsse, Wechsel der Institution oder durch andere Gründe. Dies erhöht die Komplexität bei der Ermittlung der Rechteinhaberinnen und -inhaber. Über die Jahre können Informationen über die genauen Beitragenden verloren gehen, insbesondere wenn es keine systematische Dokumentation gibt. Dies kann dazu führen, dass die tatsächlichen Urheberinnen und Urheber nicht mehr identifiziert werden können, was rechtliche Unsicherheiten schafft.

3. Abhängigkeit von Softwarekomponenten Dritter

Moderne Softwareentwicklung basiert häufig auf der Nutzung von Bibliotheken und Komponenten Dritter. Diese Praxis ermöglicht eine effizientere und schnellere Entwicklung, da Entwicklerinnen und Entwickler auf bereits bestehende und bewährte Lösungen zurückgreifen können. Allerdings birgt die Abhängigkeit von Drittanbieter-Komponenten auch spezifische Herausforderungen und Risiken, die bei der Bewertung und Lizenzierung von Software im akademischen Kontext berücksichtigt werden müssen. Jede verwendete Bibliothek und Komponente bringt eigene Lizenzbedingungen und rechtliche Anforderungen mit sich. Dies erhöht die Komplexität der Rechteanalyse und erfordert eine sorgfältige Prüfung und Dokumentation, um rechtliche Unsicherheiten und Lizenzverletzungen zu vermeiden. Entwicklerinnen und Entwickler sowie Institutionen müssen sicherstellen, dass für alle verwendeten Komponenten entsprechende Nutzungsrechte vorliegen und auch bei der weiteren Lizenzierung der eigenen Software keine Lizenzverletzungen vorliegen.

Eine *Software Bill of Materials* (SBOM) ist ein detailliertes Verzeichnis aller verwendeten Komponenten und Bibliotheken in einer Software. Die SBOM ist essenziell für die Rechteanalyse und die rechtliche Absicherung der Software. Sie ermöglicht eine transparente Dokumentation und hilft dabei, die Rechte an allen Komponenten klar zu definieren und rechtliche Risiken zu minimieren. Die SBOM sollte alle verwendeten Komponenten und Bibliotheken sowie deren Lizenzbedingungen und Rechteinhaberinnen und -inhaber umfassen. Eine regelmäßige Aktualisierung der SBOM ist notwendig, um sicherzustellen, dass alle Informationen aktuell und vollständig sind. Eine gründliche Prüfung der Nutzungsrechte und Lizenzbedingungen aller Drittanbieter-Komponenten ist erforderlich, um rechtliche Unsicherheiten zu vermeiden. Dies umfasst die Analyse der Lizenztypen (z.B. Copyleft oder permissive Open Source-Lizenzen oder proprietäre Lizenzen) und die Einhaltung der jeweiligen Bedingungen.

4. IP-Scorecard für Software

Software unterscheidet sich in vielerlei Hinsicht von patentierbaren Erfindungen. Während Patente oft auf physische Erfindungen oder technische Verfahren abzielen, ist Software ein immaterielles Gut, das durch das Urheberrecht geschützt ist. Diese Unterschiede erfordern eine eigene Bewertungsmethodik, die die spezifischen Merkmale und Herausforderungen von Software berücksichtigt.

Im Gegensatz zu Patenten schützt das Urheberrecht nicht die zugrundeliegende Idee, sondern nur die konkrete Ausgestaltung der Software. Dies bedeutet, dass ähnliche Ideen unabhängig voneinander entwickelt und genutzt werden können, was die Exklusivität und den Marktwert der Software beeinflusst. Software als solche ist nicht patentierbar. Unter bestimmten Bedingungen kann jedoch die dahinterliegende Theorie als computerimplementierte Erfindung patentiert werden. Dies erfordert eine sorgfältige Prüfung der technischen Merkmale und der Innovationshöhe der Software. Wenn die Software eine technische Lösung für ein spezifisches Problem bietet, kann sie möglicherweise als Kombination von Urheberrecht und Patentrecht verwertet werden. Dies bietet zusätzlichen Schutz und erhöht die Werthaltigkeit der Software.

Software unterliegt einem schnellen technologischen Wandel und wird kontinuierlich weiterentwickelt, um relevant zu bleiben. Dies beeinflusst die langfristige Werthaltigkeit und erfordert eine dynamische Bewertung.

Die IP-Scorecard für Software basiert auf den bestehenden Scorecards, die für die Bewertung von Patenten entwickelt wurden. Diese Grundlage gewährleistet Vergleichbarkeit und Kompatibilität zwischen verschiedenen Arten von geistigem Eigentum und ermöglicht eine konsistente Bewertung. Dennoch wurden spezifische Anpassungen vorgenommen, um den besonderen Anforderungen und Eigenschaften von Software gerecht zu werden.

Einflussfaktor IP-Scorecard	Kommentar	Fokus auf Relevanz für Start-Ups	Gewichtung der Faktoren (Software)	Einordnung (qualitativ)	Score-Wert
Rechtliche Faktoren		Fokus auf Relevanz für Start-ups	*30%*	gut=10; 5=mittel; 0=schlecht)	(Gewichtung x Bewertung)
Erweiterterter (Patent-)Schutz	Sind die zugrundeliegenden Konzepte schützbar oder bereits geschützt?	weniger wichtig	*2%*	5	0,1
Grad des Schutzes durch Urheberrecht/Geschäftsgeheimnisse	Verfügbarkeit alternativer Implementierungen oder offenbarte Konzepte	wichtig	*3%*	7	0,21
Freedom-to-Operate	Werden (Patent-) Rechte Dritter verletzt?	sehr wichtig, aber aufwändig	*4%*	9	0,36
Abgedeckte Produkte	Anteil der Software am Produkt, mögliche Produktfamilien	wichtig	*5%*	7	0,35
Verfügungsberechtigung	Sind die Rechte an dem (eigenen) Quellcode dokumentiert und gesichert?	sehr wichtig	*8%*	9	0,72
Zulassungsbeschränkungen	Gesetzliche Regelungen und Aufwände, Risiken zur Inverkehrbringung	wichtig	*3%*	5	0,15
Abhängigkeiten (SBOM)	Welche Softwarekomponenten Dritter sind notwendig und welche Einschränkungen ergeben sich damit?	wichtig	*5%*	7	0,35
Technische Faktoren			*35%*		
Technische Realisierbarkeit (TRL)	Welchen Aufwand bedarf es um die Software in ein Produktstadium zu bringen?	sehr wichtig	*13%*	9	1,17
Technischer Anwendungsbereich	Umfang der möglichen Produkte und Märkte	wichtig	*5%*	7	0,35
Technologielebenszyklus / Innovationsgrad	Wie innovativ/disruptiv ist die Technologie?	wichtig	*5%*	7	0,35
Softwarequalität	Wie hoch ist die Qualität der Software?	sehr wichtig	*12%*	8	0,96
Wirtschaftliche Faktoren			*35%*		
Marktpotenzial	Marktgröße und Wachstumspotential	sehr wichtig	*15%*	9	1,35
Komplementärgüter	Kann die Software mit ergänzenden Produkten / Dienstleistungen ergänzt werden?	wichtig	*5%*	7	0,35
Geschäftsmodell (Einfluss auf gesamte Firma)	Welchen Einfluss hat die Software auf das Geschäftsmodell?	wichtig	*5%*	7	0,35
Wechselwirkung	Welche Wechselwirkungen zu Infrastruktur und anderen Kompnenten existiert?	wichtig	*10%*	7	0,7
Balanced IP-Score (max=10, median=5, min=0)			*100 %*		***7,82***

Abbildung 1 zeigt die entwickelten Einflussfaktoren der IP-Scorecard Software. Eine detaillierte Erläuterung der einzelnen Faktoren ist in **Anlage 2** aufgeführt.

Einflussfaktor IP-Scorecard	Kommentar	Fokus auf Relevanz für Start-Ups	Gewichtung der Faktoren (Software)	Einordnung (qualitativ)	Score-Wert
Rechtliche Faktoren		Fokus auf Relevanz für Start-ups	*30%*	gut=10; 5=mittel; 0=schlecht)	(Gewichtung x Bewertung)
Erweiterterter (Patent-)Schutz	Sind die zugrundeliegenden Konzepte schützbar oder bereits geschützt?	weniger wichtig	*2%*	5	0,1
Grad des Schutzes durch Urheberrecht/Geschäftsgeheimnisse	Verfügbarkeit alternativer Implementierungen oder offenbarte Konzepte	wichtig	*3%*	7	0,21
Freedom-to-Operate	Werden (Patent-) Rechte Dritter verletzt?	sehr wichtig, aber aufwändig	*4%*	9	0,36
Abgedeckte Produkte	Anteil der Software am Produkt, mögliche Produktfamilien	wichtig	*5%*	7	0,35
Verfügungsberechtigung	Sind die Rechte an dem (eigenen) Quellcode dokumentiert und gesichert?	sehr wichtig	*8%*	9	0,72
Zulassungsbeschränkungen	Gesetzliche Regelungen und Aufwände, Risiken zur Inverkehrbringung	wichtig	*3%*	5	0,15
Abhängigkeiten (SBOM)	Welche Softwarekomponenten Dritter sind notwendig und welche Einschränkungen ergeben sich damit?	wichtig	*5%*	7	0,35
Technische Faktoren			*35%*		
Technische Realisierbarkeit (TRL)	Welchen Aufwand bedarf es um die Software in ein Produktstadium zu bringen?	sehr wichtig	*13%*	9	1,17
Technischer Anwendungsbereich	Umfang der möglichen Produkte und Märkte	wichtig	*5%*	7	0,35
Technologielebenszyklus / Innovationsgrad	Wie innovativ/disruptiv ist die Technologie?	wichtig	*5%*	7	0,35
Softwarequalität	Wie hoch ist die Qualität der Software?	sehr wichtig	*12%*	8	0,96
Wirtschaftliche Faktoren			*35%*		
Marktpotenzial	Marktgröße und Wachstumspotential	sehr wichtig	*15%*	9	1,35
Komplementärgüter	Kann die Software mit ergänzenden Produkten / Dienstleistungen ergänzt werden?	wichtig	*5%*	7	0,35
Geschäftsmodell (Einfluss auf gesamte Firma)	Welchen Einfluss hat die Software auf das Geschäftsmodell?	wichtig	*5%*	7	0,35
Wechselwirkung	Welche Wechselwirkungen zu Infrastruktur und anderen Kompnenten existiert?	wichtig	*10%*	7	0,7
Balanced IP-Score (max=10, median=5, min=0)			*100 %*		***7,82***

Abbildung 1: Einflussfaktoren der IP-Scorecard Software

Fazit

Die IP-Scorecard für Software kann für den Bewertungsanlass genutzt werden, bei dem Software, Code oder Algorithmen für die wirtschaftliche Verwertung transferiert werden. Die IP-Scorecard ermittelt einen hinlänglich etablierten Nutzwert, der in Analogie zur DIN 77100 die Entscheidungsfindung dieser zumeist komplexeren Zusammenhänge der Verwertung rational unterstützt. In der Praxis wird dieser Nutzwert herangezogen, um unterschiedliche Konzepte zu vergleichen. Erst wenn der Nutzwert durch Analogiemethoden einem Marktwert oder einem Lizenzsatz zugeordnet wird, kann er auch für vertragliche Regelungen zwischen Transferpartnern genutzt werden.

Die vorliegenden Empfehlungen zur Nutzung einer IP-Scorecard Software im forschungsbasierten Ausgründungsprozess wurden von Dr. Sven Friedl (Technologiemanager, Berlin Institute of Health @Charité) und Anke Faller (Juristin, ScienceValue Heidelberg) sowie einer Arbeitsgruppe der Projekts IP-Transfer 3.0 in Konsultation mit der Pilotgruppe erarbeitet.

Rückfragen und Feedback zum Dokument und der IP-Scorecard Software können Sie gerne per E-Mail richten an: ip-transfer@stifterverband.de

Anlage 1

Arbeitnehmende und Urheberrecht – Allgemeine Rechtslage: Welche Regelungen sind anwendbar?

Wer ist Urheberin bzw. Urheber?

Der weit überwiegende Teil der Urheberinnen und Urheber schafft Werke nicht als freischaffende Künstlerin bzw. Künstler oder Unternehmerin bzw. Unternehmer, sondern ist abhängig angestellt. Daher haben urheberrechtliche Fragestellungen im Verhältnis zwischen Arbeitgebendem und Arbeitnehmendem in der Rechtspraxis erhebliche Bedeutung. So stellt sich insbesondere die Frage, wer als Urheberin bzw. Urheber gilt: Der Arbeitnehmende oder der Arbeitgebende?

Ausgangslage: Arbeitnehmende sind Urheberin bzw. Urheber

Urheberin bzw. Urheber ist stets diejenige/ derjenige, die/ der das Werk geschaffen hat, also Texterin/ Texter, Komponistin/ Komponist, Malerin/ Maler, Grafikerin/ Grafiker, Softwareentwicklerin/ -entwickler. Haben mehrere ein Werk zusammen geschaffen, sind sie Miturheberinnen bzw. -urheber.

Dies gilt auch im Arbeitsverhältnis und bei Auftragswerken, also wenn eine Urheberin bzw. ein Urheber ein Werk als Arbeitnehmender oder Auftragnehmender für einen Dritten (Arbeitgebender, Auftraggebender) geschaffen hat. Dies gilt auch für Computerprogramme, die von Personen in Arbeits- oder Dienstverhältnissen geschaffen werden. Urheberin bzw. Urheber ist und bleibt also auch hier stets die/ der jeweilige Softwareentwicklerin oder -entwickler.

Dürfen Arbeitgebende von Arbeitnehmenden geschaffene Werk nutzen?

Eine Nutzungsberechtigung des Arbeitgebenden bzw. Auftraggebenden kann sich z. B. aus einer ausdrücklich (im besten Fall schriftlich) vereinbarten Nutzungsberechtigung ergeben. Wurde keine ausdrückliche Vereinbarung getroffen, ist die Nutzungsberechtigung des Arbeitgebenden anhand der gesetzlichen Vorgaben im Urhebergesetz (§§ 43 UrhG, 69 b UrhG) zu bestimmen.

§3 43, 69b UrhG: Urheberin bzw. Urheber in Arbeits- und Dienstverhältnissen

Nach §§ 43, 69b UrhG werden dem Arbeitgebenden bzw. Auftraggebenden kraft Arbeitsvertrag weitreichende und auch ausschließliche Nutzungsrechte an urheberrechtlichen Werken der Arbeitnehmenden eingeräumt. Dies gilt jedoch nur für solche Werke, die der Arbeitnehmende im Rahmen des Arbeitsverhältnisses und in Erfüllung der ihm obliegenden Pflichten geschaffen hat.

Nach § 43 UrhG erwirbt der Arbeitgebende (Dienstherr) Nutzungsrechte an vom Arbeitnehmende (Dienstnehmer) in Erfüllung des Arbeitsvertrages (Dienstvertrages) geschaffenen Werken (insb. Datenbanken und Datenbankwerken) gem. der Zweckübertragungsregel nach § 31 Abs. 5 UrhG jedoch

nur in dem Umfang, in dem sie für betriebliche oder dienstliche Zwecke benötigt werden. (Der betriebliche Zweck des Technologietransfers, zu dem die Hochschulen nach den LHGs verpflichtet sind, kann diese Übertragung des wirtschaftlichen Verwertungsrechtes rechtfertigen.)

§ 69 b UrhG enthält eine Sonderregelung für Software und Urheberinnen bzw. Urheber in Arbeits- und Dienstverhältnissen. Um die Position des Arbeitgebenden (Dienstherrn) zu stärken, sieht § 69 b UrhG als gesetzliche Vermutung vor, dass der Arbeitgebende alle vermögensrechtlichen Befugnisse an der Software innehat, die der Arbeitnehmende in Wahrnehmung seiner Aufgaben oder nach den Anweisungen seines Arbeitgebenden geschaffen hat. Anders als bei § 43 UrhG erwirbt der Arbeitgebende (Dienstherr) alle vermögensrechtlichen Befugnisse an den Programmierleistungen des Arbeitnehmenden. Die Programmiererin bzw. der Programmierer ist von jeglicher Verwertung ihrer/ seiner Programmierleistungen ausgeschlossen.

Fazit:

Voraussetzungen des Übergangs urheberrechtlicher Nutzungsrechte nach §§43, 69b UrhG auf den Arbeitgebenden bzw. Dienstherrn sind:

- das Vorliegen eines Arbeits- oder Dienstverhältnisses (Außervertragliche oder nichtdienstliche Werke sind von § 43 UrhG nicht erfasst. Entsprechendes gilt für Arbeitsergebnisse, die vor Beginn des Arbeitsverhältnisses geschaffen worden sind.)
- das Werk ist im zeitlichen und inhaltlichen Rahmen des Arbeits- oder Dienstverhältnisses entstanden,
- die Schaffung dieses Werkes erfolgte in Erfüllung einer Verpflichtung aus dem Arbeits- oder Dienstverhältnis (ob dies der Fall ist, richtet sich nach dem vertraglichen Tätigkeitsbereich des Arbeitnehmenden/ Dienstnehmers)

Kriterien, um das zu beurteilen sind:

- Regelung im Tarifvertrag
- Regelungen im Arbeitsvertrag
- Betriebliche Funktion (gehört die Erstellung des Werkes zur betrieblichen Funktion?, z. B. bei Patientenversorgung eher nein, bei Forschung ist es schon möglich)
- Berufsbild (gehört es zum typischen Berufsbild, solch ein Werk zu erschaffen?, z. B. bei der Programmiererin bzw. beim Programmierer ja, bei Medizinisch-Technischen-Assistenzen (MTA) eher nicht, bei Forschung ist es schon möglich)
- Verwendbarkeit des Werkes für den Arbeitgebenden.
- Während der Arbeitszeit und am Arbeitsort entstanden.

Besonderheiten bei Beschäftigten an einer Hochschule

Bei Hochschulmitarbeitenden, insbesondere Professorinnen und Professoren sowie Doktoranden, ist die Einordnung eines Arbeitsergebnisses als Pflichtwerk im Sinne der §§ 43, 69b UrhG differenziert zu betrachten. In manchen Konstellationen verbleiben die Verwertungsrechte aufgrund der im Grundgesetz garantierten Wissenschaftsfreiheit beim Arbeitnehmenden, weil es sich nicht um ein Pflichtwerk handelt:

<u>Professorinnen und Professoren</u>

Professorinnen und Professoren genießen aufgrund ihrer wissenschaftlichen Freiheit weitgehende Rechte an ihren Werken. Die Entwicklung von Software fällt unter ihre eigenverantwortliche wissenschaftliche Tätigkeit. Die Rechte verbleiben bei den Professorinnen und Professoren.

Andererseits kann das Vorliegen eines Pflichtwerkes auch bei Professorinnen und Professoren zu bejahen sein, wenn die Software explizit im Rahmen eines Drittmittelprojekts oder auf Basis einer vertraglichen Verpflichtung der Hochschule entwickelt wurde.

Beispiele:

- ***Kein Pflichtwerk:*** Eine Professorin/ Ein Professor erstellt in Eigeninitiative eine Simulationssoftware für ihre/ seine Forschung.
- ***Pflichtwerk:*** Eine Professorin/ Ein Professor entwickelt im Rahmen eines konkreten Auftrages der Hochschule eine Software.

<u>Doktoranden</u>

Es ist wichtig zu beachten, dass die konkrete Einordnung gerade bei Doktoranden oft von den spezifischen Umständen und vertraglichen Vereinbarungen des Einzelfalls abhängt. Bei Doktoranden hängt die Einordnung vom Vorliegen eines Anstellungsverhältnis und von dessen Ausgestaltung ab. Bei Doktoranden ist die urheberrechtliche Situation bezüglich Software, die im Rahmen ihrer Tätigkeit an der Universität entwickelt wird, wie folgt:

Sind Doktoranden angestellt, kann ein Computerprogramm nur dann als Pflichtwerk gelten, wenn es:

1. In Wahrnehmung der Aufgaben entwickelt wurde und
2. Nach den Anweisungen des Arbeitgebenden (Universität) erstellt wurde

Bei Doktoranden ohne Anstellungsverhältnis, die selbständig wissenschaftlich tätig sind z.B. im Rahmen ihrer Dissertation oder die über ein Stipendium bezahlt werden, verbleiben die Rechte in der Regel beim Doktoranden selbst.

Beispiele:

Software, die auf Anweisung des Betreuers entwickelt wird, fällt meist unter die dienstlichen Aufgaben.

- ***Pflichtwerk:*** Eine Doktorandin bzw. ein Doktorand im Angestelltenverhältnis programmiert eine Datenanalyse-Software während ihrer bzw. seiner Arbeitszeit und auf Anweisung seiner Betreuerin bzw. seines Betreuers. Die Universität erhält die Nutzungsrechte.

- ***Kein Pflichtwerk:*** Generell Doktoranden ohne Anstellungsverhältnis. Doktorandin bzw. Doktorand mit Anstellungsverhältnis entwickelt privat eine App ohne Bezug zu seiner Tätigkeit. Eine Doktorandin bzw. ein Doktorand, die bzw. der eigenständig eine Dissertation verfasst.

- **Zu prüfender Einzelfall:** Eine Doktorandin bzw. ein Doktorand, die bzw. der angestellt an der Hochschule im Rahmen eines Drittmittelprojekts arbeitet.

<u>Lehrpersonen</u>

Lehrpersonen haben ähnliche Rechte wie wissenschaftliche Mitarbeiter. Materialien oder Software, die für Lehrzwecke erstellt werden, können ebenfalls den allgemeinen Regelungen unterliegen.

- ***Abweichungen:*** Oft wird vertraglich geregelt, wem die Nutzungsrechte zustehen.

<u>Wissenschaftliche Mitarbeitende</u>

- ***Eingeschränkte Wissenschaftsfreiheit:*** Wissenschaftliche Mitarbeitende können sich auf die Wissenschaftsfreiheit berufen, wenn sie eigenverantwortlich wissenschaftlich tätig sind. Ihre Freiheit ist jedoch oft durch Weisungen oder die Projektvorgaben des Arbeitgebenden (z. B. Drittmittelprojekte) eingeschränkt.

- ***Abhängigkeit von Aufgaben:*** Wenn die Tätigkeit stark durch den Arbeitgeber gesteuert wird, tritt die Weisungsgebundenheit in den Vordergrund.

Beispiele:

- ***Pflichtwerk:*** Ein wissenschaftlicher Mitarbeiter, der im Rahmen eines Drittmittelprojekts arbeitet, kann nicht frei über Forschungsziele entscheiden.

- ***Kein Pflichtwerk:*** Software wird im Rahmen einer eigenverantwortlich wissenschaftlichen Tätigkeit erstellt.

Studierende

- ***Keine Wissenschaftsfreiheit im engeren Sinne***: Studierende haben grundsätzlich keinen Anspruch auf Wissenschaftsfreiheit nach Art. 5 Abs. 3 GG, da sie meist keine eigenverantwortliche wissenschaftliche Tätigkeit ausüben. Sie können jedoch im Rahmen von Abschlussarbeiten oder Forschungsprojekten in begrenztem Umfang geschützt sein.

Zusammenfassung

- **Automatische Übertragung von Nutzungsrechten**: Nach § 69b UrhG erhält der Arbeitgeber (z. B. Universität) in der Regel alle vermögensrechtlichen Nutzungsrechte an dienstlich entwickelter Software.
- **Ausnahmen für Professorinnen und Professoren:** Aufgrund der Wissenschaftsfreiheit behalten Professorinnen und Professoren in vielen Fällen ihre Rechte.
- **Vertragliche Vereinbarungen entscheidend:** Abweichende Regelungen können durch Arbeits- oder Drittmittelverträge getroffen werden.
- **Eigenentwicklungen außerhalb dienstlicher Aufgaben:** Diese verbleiben grundsätzlich bei der Entwicklerin bzw. beim Entwickler.

Die urheberrechtliche Situation bei KI-Arbeitsergebnissen

Was unterliegt nicht dem Urheberrecht?

KI-generierte Inhalte: Nach deutschem Urheberrecht sind von KI (Künstliche Intelligenz) erstellte Texte, Bilder oder andere Werke grundsätzlich nicht urheberrechtlich geschützt. Der Grund dafür liegt in § 2 Abs. 2 UrhG, wonach nur eine „persönliche geistige Schöpfung“ urheberrechtsfähig ist.

Die KI selbst: Eine künstliche Intelligenz kann nach geltendem Recht nicht als Urheber gelten, da § 7 UrhG den Urheber als „Schöpfer des Werkes“ definiert, was nur auf natürliche Personen zutrifft.

Was kann dem Urheberrecht unterliegen?

Das KI-System: Die Software und Algorithmen, die das KI-System bilden, können urheberrechtlich geschützt sein, da sie von Menschen entwickelt wurden.

Trainingsdaten: Die für das Training der KI verwendeten Daten können urheberrechtlich geschützt sein, wenn sie selbst schöpferische Werke darstellen.

Menschlicher Beitrag: Wenn ein Mensch erheblich zur Gestaltung des KI-Outputs beiträgt, könnte das Ergebnis urheberrechtlichen Schutz genießen.

Wovon hängt der Schutz ab?

Schöpfungshöhe: KI-generierte Werke müssen ein „Mindestmaß an Schöpfungshöhe“ erreichen und sich vom Alltäglichen abheben, um geschützt zu sein.

Menschlicher Einfluss: Der Grad des menschlichen Einflusses auf das KI-generierte Werk ist entscheidend. Je mehr kreative Entscheidungen der Mensch trifft, desto wahrscheinlicher ist ein Urheberrechtsschutz.

Verwendung geschützter Werke: Wenn die KI urheberrechtlich geschützte Werke für ihr Training oder zur Erstellung neuer Inhalte verwendet, kann dies zu Urheberrechtsverletzungen führen.

Es ist wichtig zu beachten, dass die Rechtslage in diesem Bereich noch nicht vollständig geklärt ist und sich mit der Entwicklung der KI-Technologie weiter verändern könnte. Die neue KI-Verordnung der EU, die am 13. März 2024 verabschiedet wurde, sieht vor, dass Anbieter von KI-Systemen Strategien zur Einhaltung des Urheberrechts entwickeln müssen.

Anlage 2 – Erläuterung der einzelnen Kriterien

Rechtliche Faktoren

Erweiterter (Patent-)Schutz
Bewertung, ob die zugrundeliegenden technischen Konzepte patentierbar sind oder bereits durch (eigene) Patente geschützt werden. Die Patente sollten parallel bewertet werden, aber die Software wird durch erweiterten Schutz werthaltiger.

Erweiterter (Patent-)Schutz	
Sind die zugrundeliegenden Konzepte schützbar oder bereits geschützt?	
10	Patent in relevanten Märkten erteilt oder Chancen auf Patenterteilung sehr gut.
7,5	Chancen auf Erteilung gut mit ausreichendem Schutzumfang.
5	Chancen auf Erteilung noch nicht absehbar.
2,5 0	Kein ergänzender Patentschutz.

Grad des Schutzes durch Urheberrecht / Geschäftsgeheimnisse
Bewertet, inwieweit alternative Implementierungen möglich sind oder ob wesentliche Konzepte öffentlich bekannt sind.

Grad des Schutzes durch Urheberrecht / Geschäftsgeheimnisse	
Verfügbarkeit alternativer Implementierungen oder offenbarte Konzepte	
10	Software enthält signifikante Alleinstellungsmerkmale, die nicht offenbart sind.
7,5	Zugrundeliegende Konzepte nicht offenbart, jedoch aus der Funktionalität ableitbar.
5	Keine vergleichbare Implementierung bekannt, zugrundeliegende Konzepte jedoch offenbart.
2,5 0	Es existieren vergleichbare Implementierungen.

Freedom-to-Operate (FTO)
Prüfung, ob die Nutzung der Software Rechte Dritter (z. B. Patente) verletzt.

Freedom-to-Operate (FTO)	
Werden (Patent-)Rechte Dritter verletzt?	
10	FTO-Analyse vorhanden. Es sind keine entgegenstehenden Rechte Dritter bekannt
7,5	Es sind keine entgegenstehenden Rechte Dritter bekannt.
5	Es liegt keine Bewertung zur FTO vor, Rechte Dritter sind nicht bekannt.
2,5 0	Es sind Rechte Dritter bekannt, die einer Inverkehrbringung entgegenstehen.

Abgedeckte Produkte
Analyse, welche Produkte oder Produktlinien durch die Software unterstützt oder ermöglicht werden.

Abgedeckte Produkte	
Anteil der Software am Produkt, mögliche Produktfamilien	
10	Software ist Kern des Produktes und benötigt wenig bis keine weiteren Komponenten.
7,5	Software ist Kern des Produktes, es werden jedoch ergänzende (Software-)Komponenten benötigt.
5	Software ist relevanter Teil des Produktes, benötigt jedoch spezifische Hardware.
2,5 0	Software ist ein kleiner Baustein des gesamten Produktes.

Verfügungsberechtigung
Klärt, ob alle Nutzungsrechte am eigenen Quellcode sauber dokumentiert und rechtlich gesichert sind.

Verfügungsberechtigung	
Sind die Rechte an dem (eigenen) Quellcode dokumentiert und gesichert?	
10	Für den gesamten (eigenen) Quellcode wurden Rechteübertragungen dokumentiert. Entstehung kann eindeutig zugeordnet werden.
7,5	Die Entstehung kann eindeutig zugeordnet werden, die Rechteübertragungen wurden aber nicht eindeutig dokumentiert.
5	Die Entstehung kann nicht vollumfänglich nachvollzogen werden, die beteiligten Urheber sind jedoch bekannt.
2,5 0	Die Entstehung lässt sich nicht für den gesamten Quellcode eindeutig nachvollziehen. Ggf. gibt es unbekannte Urheber oder Rechteinhaber.

Zulassungsbeschränkungen
Berücksichtigt regulatorische Vorgaben, notwendige Zulassungen und damit verbundene Risiken und Aufwände für den Markteintritt.

Zulassungsbeschränkungen	
Gesetzliche Regelungen und Aufwände, Risiken zur Inverkehrbringung	
10	Keine Beschränkungen.
7,5	Außenwirtschaftliche Genehmigung, Zulassungsverfahren (z. B. nach MDR, FDA, aber voraussichtlich mit kalkulierbarem Aufwand und Risiko.
5	Komplexeres Zulassungsverfahren, z. B. für Kombinationsprodukte.
2,5 0	Außergewöhnliches Zulassungs- oder Genehmigungsverfahren.

Abhängigkeiten (SBOM)
Erfasst Drittsoftware-Komponenten und prüft daraus resultierende rechtliche, sicherheitstechnische oder technische Einschränkungen.

Abhängigkeiten (SBOM)	
Welche Softwarekomponenten Dritter sind notwendig und welche Einschränkungen ergeben sich damit?	
10	Es sind nur Komponenten Dritter enthalten oder notwendig, für die die Nutzungsrechte bekannt sind, vorliegen und die das Geschäftsmodell nicht einschränken.
7,5	Es sind Komponenten Dritter enthalten oder notwendig, für die Nutzungsrechte nicht bekannt sind oder die das Geschäftsmodell einschränken. Diese sind jedoch nur Randkomponenten ohne Kernfunktionalität.
5	Es sind Komponenten Dritter enthalten oder notwendig, die das Geschäftsmodell einschränken und sich nicht einfach ersetzen lassen.
2,5 0	Es sind Komponenten Dritter enthalten oder notwendig, für die die Nutzungsrechte nicht bekannt sind und diese sind nicht austauschbar.

Technische Faktoren

Technische Realisierbarkeit
Beurteilung des Entwicklungsaufwands, um die Software zu einem marktfähigen Produkt weiterzuentwickeln.

Technische Realisierbarkeit (TRL)	
Welchen Aufwand bedarf es, um die Software in ein Produktstadium zu bringen?	
10	Software ist vollständig als Produkt vermarktbar.
7,5	Software ist weitgehend als Produkt vermarktbar und nur kleine Anpassungen sind notwendig.
5	Software enthält umfangreiche Funktionalitäten, die durch produktspezifische Anpassungen ergänzt werden müssen.
2,5 0	Software enthält grundlegende Funktionalität, die umfangreich ergänzt werden muss.

Technischer Anwendungsbereich
Ermittlung des Spektrums möglicher Einsatzgebiete, Produkte und Branchen.

Technischer Anwendungsbereich	
Umfang der möglichen Produkte und Märkte	
10	Software enthält grundlegende Komponenten, die für vielfältige Anwendungen relevant ist.
7,5	Software ist für verschiedene Produkte und Anwendungen nutzbar.
5	Software ist nur für eine spezifische Anwendung relevant, jedoch mit hohem Bedarf.
2,5 0	Software ist nur für eine spezifische Anwendung mit überschaubarem Bedarf relevant.

Technologie-Lebenszyklus / Innovationsgrad
Bewertung, ob es sich um eine etablierte, wachsende oder potenziell disruptive Technologie handelt.

Technologielebenszyklus / Innovationsgrad	
Wie innovativ / disruptiv ist die Technologie?	
10	Disruptive Technologie mit neuem Markt, der schwer von Konkurrenten durchdrungen werden kann.
7,5	Neue Technologie, die sich stark von etablierten Methoden angrenzt.
5	Neue Technologie, jedoch nur geringe Abgrenzung zu etablierten Methoden.
2,5 0	Etablierte Technologie, die nur geringfügige Anpassungen bringt.

Softwarequalität
Beurteilung der Codequalität und Dokumentation der Software anhand des Entwicklungsprozesses.

Softwarequalität	
Wie hoch ist die Qualität der Software?	
10	Software wurde im Rahmen eines (zertifizierten) Qualitäts-managements entwickelt, getestet und dokumentiert.
7,5	Software wurde unter Nutzung eines definierten Softwareentwicklungsprozesses entwickelt, getestet und dokumentiert.
5	Software wurde ohne Softwareentwicklungsprozess entwickelt, jedoch ausreichend dokumentiert.
2,5 0	Software wurde prototypisch ohne Dokumentation und Tests entwickelt.

Wirtschaftliche Faktoren

Marktpotenzial
Schätzung des wirtschaftlichen Potenzials und der Größe des adressierbaren Marktes.

Marktpotenzial	
Wie groß ist der potenzielle Markt?	
10	Potenziell weltweit vermarktbares Produkt in sehr großem (Wachstums-)Markt.
7,5	Potenziell in den Industrienationen vermarktbares Produkt mit großem Markt.
5	Regionaler oder kleiner Markt.
2,5 0	Nischenprodukt oder schrumpfender Markt.

Komplementärgüter
Analyse, ob zusätzliche Produkte oder Dienstleistungen angeboten werden können, die den Wert der Software steigern.

Komplementärgüter	
Kann die Software mit ergänzenden Produkten / Dienstleistungen ergänzt werden?	
10	Software kann mit zusätzlichen Produkten vermarktet werden, die eine hohe Marge aufzeigen.
7,5	Software kann mit zusätzlichen Produkten oder Dienstleistungen vermarktet werden.
5	Software kann mit zusätzlichen Dienstleistungen vermarket werden, die jedoch nur geringe Margen haben.
2,5 0	Software ist Stand-Alone-Produkt.

Geschäftsmodell
Untersuchung, wie sich die Software in bestehende oder neue Geschäftsmodelle integrieren lässt.

Geschäftsmodell	
Welchen Einfluss hat die Software auf das Geschäftsmodell?	
10	Software ist die Grundlage des Geschäftsmodells.
7,5	Software ist Kernkomponente des Geschäftsmodells, welche nur geringfügig ergänzt werden muss.
5	Software unterstützt das Geschäftsmodell erheblich.
2,5 0	Software unterstützt das Geschäftsmodell in geringem Umfang.

Wechselwirkungen
Identifikation von technischen oder betrieblichen Abhängigkeiten zu bestehender Infrastruktur oder anderen Systemkomponenten.

Wechselwirkungen	
Welche Wechselwirkungen zu Infrastruktur und anderen Komponenten existieren?	
10	Software ist nicht auf spezifische Infrastruktur angewiesen und kann ohne großen Aufwand eingesetzt werden.
7,5	Software ist auf spezifische Infrastruktur angewiesen, die jedoch etabliert ist.
5	Software ist auf spezifische Infrastruktur angewiesen, die jedoch leicht etablierbar ist.
2,5 0	Software benötigt spezifische Infrastruktur und Prozesse, die nicht etabliert sind.

Anlage 3: Glossar

Freedom-to-Operate (FTO): Eine qualitative FTO-Analyse dient der Einschätzung, ob eine geplante Geschäftstätigkeit oder Produktentwicklung frei von rechtlichen Hindernissen ist, insbesondere im Hinblick auf bestehende Patente oder Patentanmeldungen. Eine solche Analyse erfordert eine gründliche Suche in Patentdatenbanken und anderen relevanten Informationsquellen, um sicherzustellen, dass keine aktiven Patente verletzt werden. Ein positiver FTO-Bericht bedeutet nicht, dass ein Produkt oder Verfahren patentiert oder patentierbar ist, sondern nur, dass es in einem bestimmten geografischen Gebiet betrieben werden kann, ohne die Patentrechte anderer zu verletzen. Eine FTO-Analyse ist unerlässlich, bevor ein neues Produkt oder ein neues Verfahren auf den Markt gebracht wird, um mögliche Rechtsstreitigkeiten und unerwartete Lizenzgebühren zu vermeiden. Im Kontext des Transfers von Schutzrechten aus Wissenschaftseinrichtungen auf Spin-offs kommt dieses Thema leider häufig aufgrund der begrenzten Ressourcen zu kurz. Eine Firmengründung ohne eingehende FTO-Analyse birgt ein signifikantes rechtliches Risiko und sollte kritisch hinterfragt werden.

Know-how: Know-how im Sinne des Geschäftsgeheimnisschutzgesetzes sind wirtschaftlich verwertbare Informationen, die durch geeignete Sicherheitsvorkehrungen geschützt sind und an deren Geheimhaltung ein berechtigtes Interesse besteht. Know-how muss diese drei Merkmale aufweisen, um der gesetzlichen Definition zu entsprechen. Die Vertragspartei, die das Know-how überträgt, muss diese Merkmale bei den Vertragsverhandlungen nachweisen, da andernfalls der wirtschaftliche Nutzen unklar ist.

Lizenzanalogie: Verfahren zur Ermittlung vergleichbarer marktüblicher Lizenzsätze für ein Schutzrecht oder Portfolio von Schutzrechten. Dabei gilt der Grundsatz, dass nicht die technische Beschaffenheit oder die Einordnung in einen Industriezweig den Marktwert bestimmt, sondern allein die Marktverhältnisse (Preis, Marge, Absatz, Intensität des Wettbewerbs, Innovationsdruck etc.).

Lizenzrahmen: Bewertungsgrundsatz aus der Schiedsgerichtbarkeit zur Eingrenzung bekannter und recherchierter Lizenzsätze im Prozess der Bewertung in Lizenzanalogie. Ein signifikanter technischer Vorsprung spricht für Lizenzsätze im oberen Bereich des recherchierten Lizenzrahmens; ein geringer technischer Vorsprung durch eine Erfindung ist im unteren Bereich des marktüblichen Lizenzrahmens anzusiedeln.

Lizenz (exklusiv und ausschließlich): Eine Lizenz ist die Erlaubnis einer Rechteinhaberin bzw. eines Rechteinhabers (Lizenzgeberin/-geber) an einen Dritten (Lizenznehmerin/-nehmer), bestimmte Handlungen vorzunehmen, die normalerweise der Rechteinhaberin bzw. dem -inhaber vorbehalten sind, häufig im Zusammenhang mit geistigem Eigentum wie Patenten, Marken oder Urheberrechten. Es gibt verschiedene Arten von Lizenzen, wobei "exklusiv" und "nicht-exklusiv" zwei wichtige Begriffe darstellen. Eine exklusive Lizenz erlaubt es der Lizenznehmerin bzw. dem -nehmer, die Rechte zu nutzen, während die Lizenzgeberin bzw. der -geber daran gehindert wird, die gleichen Rechte an andere zu lizenzieren. Dies bedeutet, dass nur die Lizenznehmerin bzw. der -nehmer das Recht hat, das geistige Eigentum auf die vereinbarte Weise zu nutzen. Eine ausschließliche Lizenz hingegen bedeutet häufig, dass nicht nur

Dritte, sondern auch die ursprüngliche Inhaberin oder der Inhaber der Rechte (Lizenzgeberin/-geber) von der Nutzung des geistigen Eigentums ausgeschlossen ist. Beide Arten von Lizenzen können je nach den spezifischen Anforderungen und Verhandlungen zwischen den Parteien variieren.

Spin-off: Eine akademische Ausgründung, die Bedingung 1 und mindestens eine von 2-4 Bedingungen erfüllt:

1. Das Unternehmen wurde gegründet, um geistiges Eigentum zu verwerten, das ihm Rahmen von Forschungsarbeiten von Angestellten einer Wissenschaftseinrichtung entstanden ist.
2. Rechtinhaber ist die Institution, die dieses geistige Eigentum an die Ausgründung lizenziert hat, und/oder
3. die Einrichtung besitzt Anteile an der Ausgründung und/oder
4. die Einrichtung hat das Recht, zu einem späteren Zeitpunkt Anteile zu erwerben.

Voraussetzungen für ein Spin-off sind, dass es vertragliche Regelungen zur Nutzung von IP der Herkunftsorganisation gibt.

Urheberrechtlich geschützter Inhalt: Urheberrechtlich geschützte Inhalte gewähren der Urheberin bzw. dem Urheber ausschließliche Rechte an Werken wie Musik, Literatur, Kunst oder Software. Das Urheberrecht ist nicht übertragbar, die Urheberin bzw. der Urheber kann jedoch Nutzungsrechte an ihren bzw. seinen Werken einräumen.

Quellenverzeichnis

Bundesministerium der Justiz (2024): Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte. Online verfügbar unter: https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/UrhG.pdf

Bundesministerium der Justiz (2025): Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland. Online verfügbar unter: https://www.gesetze-im-internet.de/gg/GG.pdf

DIN e. V. (05/2011): DIN 77100 Patentbewertung - Grundsätze der monetären Patentbewertung. Online verfügbar unter: https://www.din.de/de/mitwirken/normenausschuesse/nadl/veroeffentlichungen/wdc-beuth:din21:140168931

Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft e.V. (2024): Empfehlungen zur Übersetzung der IP-Scorecard in ein IP-Transfer- Modell im forschungsbasierten Ausgründungsprozess (Langversion). Online verfügbar unter: https://www.stifterverband.org/sites/default/files/2024-06/ip-transfer_3_0_empfehlungen_langversion.pdf