

Comité de Desarrollo y Propiedad Intelectual (CDIP)

Vigesimonovena sesión
Ginebra, 17 a 21 de octubre de 2022

INTENSIFICACIÓN DEL USO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL PARA LAS APLICACIONES MÓVILES EN EL SECTOR DEL SOFTWARE – PROPUESTA REVISADA DE FASE II

preparada por la Secretaría

1. En su vigesimoctava sesión, el Comité de Desarrollo y Propiedad Intelectual (CDIP), al examinar el informe de evaluación del proyecto sobre la intensificación del uso de la propiedad intelectual (PI) para las aplicaciones móviles en el sector del *software*, que figura en el documento CDIP/28/6, pidió, entre otras cosas, “recibir un documento de seguimiento sobre las actividades ulteriores que emprenda la Secretaría en este ámbito” (párrafo 4.3 del resumen de la presidencia de la vigesimoctava sesión).
2. El documento CDIP/29/8 contiene una propuesta para la Fase II del proyecto sobre la intensificación del uso de la PI para las aplicaciones móviles en el sector del *software*.
3. Durante la vigesimonovena sesión del Comité, la Secretaría revisó la propuesta para responder a los comentarios formulados por los Estados miembros.
4. La propuesta revisada, mencionada más arriba, de Fase II del proyecto sobre la intensificación del uso de la PI para las aplicaciones móviles en el sector del *software* figura en el Anexo del presente documento.
5. *Se invita al CDIP a examinar la información contenida en el Anexo del presente documento.*

[Sigue el Anexo]

1. Código del proyecto
DA_4_11_23_24_27_02
1.2 Título del proyecto
Intensificación del uso de la propiedad intelectual para las aplicaciones móviles en el sector del <i>software</i> – Fase II
1.3 <u>Recomendaciones de la AD</u>
<p><i>Recomendación 4:</i> Destacar, en particular, las necesidades de las pymes y las instituciones de investigación científica, así como las industrias culturales, y asistir a los Estados miembros, cuando estos lo soliciten, en el establecimiento de estrategias nacionales adecuadas en el campo de la PI.</p> <p><i>Recomendación 11:</i> Ayudar a los Estados miembros a fortalecer la capacidad nacional para la protección de las creaciones, las innovaciones y las invenciones, y fomentar el desarrollo de la infraestructura científica y tecnológica de los países, cuando sea necesario, con arreglo al mandato de la OMPI.</p> <p><i>Recomendación 23:</i> Estudiar cómo fomentar más adecuadamente las prácticas de concesión de licencias de PI en pro de la competencia, especialmente con miras a impulsar la creatividad, la innovación y la transferencia y la difusión de tecnología en los países interesados, en particular los países en desarrollo y los PMA.</p> <p><i>Recomendación 24:</i> Solicitar a la OMPI que, con arreglo a su mandato, amplíe el alcance de sus actividades destinadas a colmar la brecha digital, de conformidad con los efectos de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI), y teniendo en cuenta la importancia del fondo de solidaridad digital.</p> <p><i>Recomendación 27:</i> Determinar los aspectos de las TIC relacionados con la PI que favorecen el crecimiento y el desarrollo: crear un foro, en el marco de un órgano pertinente de la OMPI, para debatir la importancia de los aspectos de las TIC relacionados con la PI y su papel en el desarrollo económico y cultural, haciendo hincapié concretamente en ayudar a los Estados miembros a definir estrategias prácticas relacionadas con la PI para utilizar las TIC en pro del desarrollo económico, social y cultural.</p>
1.4 Duración del proyecto
15 meses
1.5 Presupuesto del proyecto
Gastos no relativos al personal: 361.000 francos suizos
2. Descripción del proyecto
<p>El proyecto relativo a la intensificación del uso de la PI para las aplicaciones móviles en el sector del <i>software</i> es fruto de una propuesta presentada por Kenya y fue aprobado por el CDIP en su vigesimosegunda sesión, celebrada en 2018.</p> <p>El proyecto se concibió con el objetivo general de contribuir al desarrollo económico de los países beneficiarios mediante la intensificación del uso de la PI en el sector del <i>software</i>, incluida la puesta a disposición de herramientas que también puedan utilizarse en otros países.</p> <p>Más concretamente, el proyecto se proponía:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) potenciar la intensificación del uso de la PI en apoyo de las aplicaciones móviles mediante la formación de investigadores, creadores y emprendedores en relación con la gama de herramientas de PI disponibles y la manera de utilizar esas herramientas para respaldar actividades conexas;

ii) sensibilizar a los empresarios, las instituciones financieras, los agentes de capital de riesgo y otros inversores sobre la utilización de la PI como un activo y un instrumento de colaboración, incidiendo en el intercambio de conocimientos y experiencias; y

iii) fomentar el respeto por la PI en el sector del *software* ofreciendo formación a investigadores, creadores y empresarios sobre herramientas y procedimientos destinados a proteger eficazmente los derechos de PI en las aplicaciones móviles, incluidos la mediación y el arbitraje.

La primera fase del proyecto se ejecutó en Kenya, Filipinas y Trinidad y Tabago. Esta fase se llevó a cabo entre enero de 2019 y diciembre de 2021.

En el contexto de los debates que se mantuvieron en la vigesimosexta sesión del CDIP en torno a los informes de finalización (documento CDIP/28/7) y de evaluación (documento CDIP/28/6), se señaló el especial hincapié que hizo el proyecto sobre las aplicaciones móviles como ámbito independiente de los sectores. Empero, estas aplicaciones revestirán cada vez mayor importancia en contextos particulares en los que añaden valor, refuerzan la utilización de la PI e impulsan el rendimiento del mercado en sectores específicos. Conforme a lo expuesto en la recomendación 47.b) del informe de evaluación, la adopción de un enfoque vertical de las aplicaciones en el contexto de la industria podría ser un complemento fundamental al enfoque horizontal aplicado a lo largo del proyecto, y contribuiría a la sostenibilidad de los resultados iniciales del proyecto.

Habida cuenta de que los informes mencionados han recibido una valoración favorable, el Comité decidió integrar los resultados del proyecto en la labor de la OMPI y pidió “recibir un documento de seguimiento sobre las actividades ulteriores que emprenda la Secretaría en este ámbito”¹.

Por ende, la segunda fase del proyecto se centrará en garantizar la sostenibilidad a largo plazo de los productos del proyecto, al incluirlos como materiales de un completo curso que brindará la posibilidad de una formación continua autodidacta en el futuro y, por otra parte, facilitará obras de referencia y lecturas para profundizar sobre ese tema.

Asimismo, en consulta con los países beneficiarios (Kenya, Filipinas y Trinidad y Tabago), se tomó la decisión de orientar la segunda fase del proyecto hacia la intensificación del uso de la protección de la PI en apoyo de la industria de las aplicaciones móviles en las cuatro industrias creativas siguientes: música, edición, videojuegos y contenidos audiovisuales.

2.1 Objetivo, efecto previsto y productos del proyecto

El **objetivo** general de la fase II propuesta consiste en aprovechar las herramientas y la capacidad adquirida durante la primera fase y garantizar una mayor sostenibilidad de los resultados del proyecto.

Habida cuenta de lo anterior, el **efecto** previsto del proyecto es la mejora de la comprensión de la pertinencia de la PI y la intensificación del uso de la protección que esta confiere en apoyo de la industria de las aplicaciones móviles en los sectores de la música, la edición, los videojuegos y los contenidos audiovisuales.

Este objetivo se logrará mediante la obtención de los **productos** siguientes:

- i) materiales para un curso de formación sobre la PI para las aplicaciones móviles;
- ii) herramientas de PI para aplicaciones móviles en el ámbito de la música, la edición, los

¹ Párrafo 4.3 del [resumen de la presidencia](#), vigesimosexta sesión del CDIP.

- videojuegos y los contenidos audiovisuales;
- iii) organización de eventos para presentar los materiales creados a las partes interesadas en cada país beneficiario y recabar sus opiniones.

2.2 Estrategia de ejecución del proyecto

El material del curso ofrecerá un panorama amplio del ecosistema de las aplicaciones móviles, las partes interesadas, las cuestiones relacionadas con los mecanismos de PI correspondientes a las aplicaciones móviles, las corrientes de ingresos derivadas de la PI en el sector, la demanda y la oferta de aplicaciones y las intervenciones en el mercado relacionadas con la PI, los aspectos relativos a la competencia, el proceso de comercialización, el respeto y el fomento de los derechos de PI de los desarrolladores, el papel de las asociaciones profesionales, estudios de casos, listas de verificación y referencias. En la medida de lo posible, el material se basará en las herramientas desarrolladas durante la primera fase del proyecto y las utilizará. Mientras tanto, se preparará como herramienta independiente de formación, en sintonía con los requisitos estándar correspondientes a un material educativo de alto nivel. Se pondrá a disposición de los países beneficiarios (y de todos los Estados miembros) para que lo utilicen, según proceda, en sus actividades futuras. Los materiales del curso solo estarán disponibles en línea y, como parte de la integración del proyecto, se actualizarán de forma periódica al objeto de mantener la información vigente en todo momento. Asimismo, estos materiales se remitirán a la Academia de la OMPI para que pueda emplearlos en sus diversas actividades de fortalecimiento de capacidades.

Las herramientas de PI para las aplicaciones móviles en las industrias creativas seleccionadas aportarán materiales expresamente orientados a las partes interesadas en el ámbito de las aplicaciones móviles, de los sectores de la música, la edición, los videojuegos y los contenidos audiovisuales. Esas herramientas estarán dirigidas a las partes interesadas que trabajan con aplicaciones móviles, por ejemplo, empresarios y pymes. Se centrarán en cómo la PI se adecúa al modelo comercial de cada uno de los sectores seleccionados. Las herramientas permitirán explicar los procesos comerciales, mostrar de qué manera las aplicaciones móviles añaden valor y en qué medida ello se relaciona con la PI subyacente, la diligencia debida y la capacidad potencial de la PI de generar múltiples corrientes de ingreso. Las herramientas ofrecerán directrices prácticas y demostrarán mediante estudios de casos y mejores prácticas el papel de la PI en los cuatro sectores.

Los eventos para presentar estas herramientas entre las partes interesadas en cada uno de los países beneficiarios, y permitirles probarlas, servirán para hacer una evaluación objetiva de su grado de aceptación y orientación práctica. Asimismo, durante los eventos se recopilarán las opiniones de los participantes con miras a revisar o adaptar los contenidos en consecuencia, cuando sea necesario.

Esta estrategia se llevará a cabo en estrecha colaboración con los asociados de cada uno de los países beneficiarios y en consulta con las partes interesadas en el sector de las aplicaciones móviles y la industria creativa.

2.3 Indicadores del proyecto

Efecto del proyecto: mejorar la percepción de la importancia de la PI e intensificar del uso de la protección que esta confiere en apoyo a la industria de las aplicaciones móviles en los sectores de la música, la edición, los videojuegos y los contenidos audiovisuales.

Indicadores de efectos:

- i) el 70% de las partes interesadas en los países beneficiarios están de acuerdo en que la PI es un instrumento fundamental capaz de respaldar a la industria de las aplicaciones móviles en los ámbitos de la música, la edición, los videojuegos y los contenidos audiovisuales.

- ii) en los tres primeros meses desde su publicación, se han registrado al menos 100 descargas de las herramientas.

Productos de los proyectos:

- i) materiales para un curso de formación sobre la PI para las aplicaciones móviles;
- ii) herramientas de PI para aplicaciones móviles en el ámbito de la música, la edición, los videojuegos y los contenidos audiovisuales;
- iii) organización de eventos para presentar los materiales creados a las partes interesadas en cada país beneficiario y recabar sus opiniones.

Indicadores de productos:

- i) elaboración de materiales para un curso de formación sobre la PI para aplicaciones móviles y su publicación en línea en los seis meses posteriores a la ejecución del proyecto;
- ii) cuatro herramientas de PI para aplicaciones móviles en las industrias creativas de la música, la edición, los videojuegos y los contenidos audiovisuales, creadas y publicadas en línea en los nueve meses posteriores a la ejecución del proyecto;
- iii) celebración de tres eventos (uno en cada país beneficiario) con la asistencia de al menos dos representantes de cada uno de los sectores creativos seleccionados. Ajuste de las herramientas en respuesta a las opiniones recabadas, si las hubiera, en el plazo de un mes después de celebrado el evento.

2.4 Estrategia de sostenibilidad

En aras de la sostenibilidad de los resultados del proyecto, es esencial que las herramientas creadas en el marco de las fases I y II se mantengan actualizadas y respondan a las necesidades de las partes interesadas. Asimismo, es fundamental que tanto la OMPI como los Estados miembros velen por que las partes interesadas tengan acceso a las herramientas creadas en el marco del proyecto y, por otro lado, que prosigan con la labor de sensibilización al respecto, con el fin de potenciar el uso de estas herramientas en la organización futura de actividades de fortalecimiento de capacidades. Si fuera necesario, las herramientas podrían adaptarse o traducirse a otros idiomas.

Además, el Comité aprobó la integración de los productos del proyecto² en la vigesimosexta sesión del CDIP. Por ello, la Secretaría velará por la debida integración de los productos del proyecto en la labor corriente de la OMPI.

2.5 Criterios de selección de los países piloto o beneficiarios

Los países beneficiarios serán los mismos que participaron en la fase I, a saber, Kenya, Filipinas y Trinidad y Tabago.

2.6 Entidad institucional encargada de la ejecución

Sector de Derecho de Autor e Industrias Creativas, División de Información y Difusión por Medios Digitales

2.7 Vínculos con otras entidades institucionales

Sector de Desarrollo Nacional y Regional
Sector de PI y Ecosistemas de Innovación

2.8 Vínculos con otros proyectos de la AD

Proyecto de la AD relativo a la intensificación del uso de la PI en el sector del *software* (DA_11_23_24_27_01)

2.9 Contribución a los resultados previstos en el presupuesto por programas de la OMPI

² Párrafo 4.3 del [resumen de la presidencia](#), vigesimosexta sesión del CDIP.

4.1 Un uso más eficaz de la propiedad intelectual para apoyar el crecimiento y el desarrollo de todos los Estados miembros y sus regiones y subregiones, entre otras cosas, mediante la implantación de las recomendaciones de la Agenda para el Desarrollo.

4.2 Desarrollo de ecosistemas equilibrados y eficaces de PI, innovación y creatividad en los Estados miembros.

4.3 Aumento de los conocimientos y competencias en materia de PI en todos los Estados miembros.

4.4 Más innovadores, creadores, pymes, universidades, instituciones de investigación y comunidades sacan provecho de la PI.

2.10 Riesgos y medidas paliativas

Riesgo I: dificultades en la búsqueda de desarrolladores de aplicaciones móviles en los ámbitos de la industria creativa seleccionados (música, edición, videojuegos y contenidos audiovisuales).

Medida paliativa I: elaboración de una estrategia de comunicación o divulgación clara y específica en estrecha coordinación con los asociados locales de cada uno de los países beneficiarios.

Riesgo II: la posible continuidad de las restricciones relacionadas con la COVID-19, quizá distintas en cada uno de los países beneficiarios, que pueden entorpecer la necesaria interacción, la creación de redes y los eventos presenciales programados.

Medida paliativa II: la ejecución armonizada del proyecto en los tres países beneficiarios mediante la celebración de los eventos en formato virtual o en Ginebra.

3. Calendario provisional de ejecución

Productos del proyecto	2023/24				
	Trimestres				
	1.º	2.º	3.º	4.º	1.º
1. Materiales para un curso de formación sobre la PI para las aplicaciones móviles	X	X			
2. Cuatro herramientas de PI para aplicaciones móviles de música, edición, videojuegos y contenidos audiovisuales		X	X		
3. Tres eventos (uno en cada país beneficiario) para presentar los materiales creados a las partes interesadas en cada país beneficiario y recabar sus opiniones			X	X	
4. Conclusión del proyecto y autoevaluación final					X

4. Recursos totales por producto

<i>(en francos suizos)</i>	Año 1		Año 2
	Personal	No relativos al personal	
Productos del proyecto			
Materiales para un curso de formación sobre la PI para las aplicaciones móviles	-	40.000	40.000
Cuatro herramientas de PI para aplicaciones móviles de música, edición, videojuegos y contenidos audiovisuales	-	60.000	60.000
Tres eventos (uno en cada país beneficiario) para presentar los materiales creados a las partes interesadas en cada país beneficiario y recabar sus opiniones	-	50.000	50.000
Conclusión del proyecto y autoevaluación final	-	-	-
Total	-	150.000	150.000

5. Recursos no relativos al personal, por categoría de gasto

<i>(en francos suizos)</i>	Viajes, formación y subvenciones conexas			Servicios contractuales					Año 2
	Misiones del personal	Viajes de terceros	Subvenciones para formación y viajes	Conferencias	Publicaciones	Servicios de contratistas individuales ³	Becas de la OMPI	Otros servicios contractuales	
Actividades									
Materiales para un curso de formación sobre la PI para las aplicaciones móviles	-	-	-	-	-	40.000	-	-	-
Cuatro herramientas de PI para aplicaciones móviles de música, edición, videojuegos y contenidos audiovisuales	-	-	-	-	-	60.000	-	-	-
Tres eventos (uno en cada país beneficiario) para presentar los materiales creados a las partes interesadas en cada país beneficiario y recabar sus opiniones	20.000	-	-	12.000	-	18.000	-	-	-
Conclusión del proyecto y autoevaluación final	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Total	20.000	-	-	12.000	-	118.000	-	-	150.000

[Fin del Anexo y del documento]

³ Este gasto se refiere a la utilización de varios servicios contractuales individuales que se encargarán de la obtención de algunos productos del proyecto.