

CDIP/29/8 REV.

оригинал: английский

дата: 21 октября 2022 года

# Комитет по развитию и интеллектуальной собственности (КРИС)

**Двадцать девятая сессия  
Женева, 17–21 октября 2022 года**

Расширение использования интеллектуальной собственности для мобильных приложений в секторе программного обеспечения – ПЕРЕСМОТРЕННОЕ предложение по этапу II

*Документ подготовлен Секретариатом*

Комитет по развитию и интеллектуальной собственности (КРИС) на своей двадцать восьмой сессии при рассмотрении отчета об оценке проекта «Расширение использования интеллектуальной собственности (ИС) для мобильных приложений в секторе программного обеспечения», содержащегося в документе CDIP/28/6, просил, в частности, «представить ему на следующей сессии документ в развитие темы о дальнейших мероприятиях Секретариата в данной области» (пункт 4.3 Резюме Председателя, CDIP/28).

В документе CDIP/29/8 изложено предложение в отношении этапа II проекта «Расширение использования интеллектуальной собственности (ИС) для мобильных приложений в секторе программного обеспечения».

В ходе двадцать девятой сессии Комитета Секретариат пересмотрел данное предложение с учетом комментариев, озвученных государствами-членами.

В приложении к настоящему документу приводится упомянутое выше пересмотренное предложение в отношении этапа II проекта «Расширение использования ИС для мобильных приложений в секторе программного обеспечения».

*КРИС предлагается принять к сведению информацию, содержащуюся в приложении к настоящему документу.*

[Приложение следует]

|  |
| --- |
| **1. Код проекта** |
| DA\_4\_11\_23\_24\_27\_02 |
| **1.2 Название проекта** |
| Расширение использования интеллектуальной собственности для мобильных приложений в секторе программного обеспечения – этап II |
| **1.3** [**Рекомендации ПДР**](https://www.wipo.int/ip-development/ru/agenda/recommendations.html) |
| *Рекомендация 4:* Уделять особое внимание потребностям малых и средних предприятий (МСП) и учреждений, занимающихся научными исследованиями, а также сектора культуры и оказывать государствам-членам по их просьбе помощь в разработке надлежащих национальных стратегий в области интеллектуальной собственности.  *Рекомендация 11:* Оказывать помощь государствам-членам в укреплении национального потенциала в области охраны национальных произведений, инноваций и изобретений и оказывать поддержку развитию национальной научно- технической инфраструктуры, где это применимо, в соответствии с мандатом ВОИС.  *Рекомендация 23:* Рассмотреть пути совершенствования проконкурентной лицензионной практики в области ИС, в особенности в целях содействия творческой деятельности, инновациям, а также передаче и распространению технологий заинтересованным странам, в особенности развивающимся странам и НРС.  *Рекомендация 24:* Обратиться к ВОИС с просьбой расширить в рамках ее мандата объем деятельности, направленной на преодоление цифрового разрыва, в соответствии с выводами Всемирного саммита по информационному сообществу (WSIS), а также с учетом значения Фонда цифровой солидарности (DSF).  *Рекомендация 27:* Облегчить использование аспектов ИС ИКТ для целей роста и развития: обеспечить проведение в рамках надлежащего органа ВОИС обсуждений, сфокусированных на важной роли аспектов ИС ИКТ, а также их роли в экономическом и культурном развитии, уделяя при этом особое внимание оказанию помощи государствам-членам в идентификации практических стратегий в области ИС для использования ИКТ в целях экономического, социального и культурного развития. |
| **1.4 Продолжительность проекта** |
| 15 месяцев |
| **1.5 Бюджет проекта** |
| Общий объем расходов, не связанных с персоналом: 150 000 шв. франков |
| **2. Описание проекта** |
| Проект «[Расширение использования интеллектуальной собственности для мобильных приложений в секторе программного обеспечения](https://www.wipo.int/meetings/ru/doc_details.jsp?doc_id=416005%20) был предложен Кенией и одобрен КРИС на его 22-й сессии, состоявшейся в 2018 году.  Общая цель проекта заключается в том, чтобы способствовать экономическому развитию стран-бенефициаров проекта путем повышения уровня использования ИС в секторе разработки программного обеспечения, в том числе путем создания инструментов, которые можно было бы использовать также в других странах.  В частности, проект призван:  (i) способствовать более широкому и эффективному использованию ИС в поддержку мобильных приложений путем обучения исследователей, разработчиков и предпринимателей методам использования целого ряда имеющихся инструментов ИС и тому, как такие инструменты могут использоваться для решения соответствующих задач;  (ii) способствовать повышению осведомленности среди предпринимателей, финансовых учреждений, венчурных компаний и других инвесторов относительно использования ИС в качестве актива и инструмента сотрудничества путем содействия обмену знаниями и опытом; и  (iii) способствовать обеспечению уважения ИС в секторе разработки программного обеспечения путем обучения исследователей, разработчиков и предпринимателей методам и процедурам эффективной охраны прав ИС в области мобильных приложений, в том числе методам и процедурам посредничества и арбитража.  Первый этап проекта был реализован в Кении, на Филиппинах и в Тринидаде и Тобаго. Он был реализован в период с января 2019 по декабрь 2021 года.  В контексте обсуждения Отчета о завершении проекта (документ CDIP/28/7) и Отчета об оценке проекта (документ CDIP/28/6) на 28-й сессии КРИС было подчеркнуто, что в рамках проекта внимание было сосредоточено на мобильных приложениях как на области, не зависящей от общего сектора. Однако мобильные приложения будут еще более актуальны в конкретных отраслевых контекстах, где они создают добавочную ценность, расширяют использование ИС и улучшают рыночные показатели в конкретных отраслях. Как подчеркнуто в рекомендации 47 (b) Отчета об оценке проекта, принятие вертикального подхода к приложениям в отраслевом контексте может стать важным дополнением к горизонтальному подходу, применяемому на протяжении первого этапа проекта, и будет способствовать устойчивости его первых результатов.  Основываясь на положительном рассмотрении упомянутых выше отчетов, Комитет принял решение интегрировать результаты проекта в работу ВОИС и поручил «представить ему на следующей сессии документ в развитие темы о дальнейших мероприятиях Секретариата в данной области»[[1]](#footnote-2).  Таким образом, целью второго этапа проекта будет обеспечение долгосрочной устойчивости результатов проекта путем их включения в материалы всеобъемлющего учебного курса, благодаря которым будут созданы возможности для дальнейшего самообразования и обучения и которые будут использоваться в качестве справочных и дополнительных информационных материалов.  Кроме того, по согласованию со странами-бенефициарами (Кенией, Филиппинами и Тринидадом и Тобаго) было решено, что на втором этапе проекта основное внимание будет уделено более активному использованию системы охраны прав ИС в поддержку индустрии мобильных приложений в следующих четырех творческих отраслях: музыка, издательское дело, видеоигры и аудиовизуальный контент. |
| **2.1 Цель, конечный результат и промежуточные результаты проекта** |
| Общая **цель** планируемого этапа II состоит в том, чтобы использовать инструменты и возможности, созданные в ходе реализации первого этапа проекта, и обеспечить бóльшую устойчивость результатов проекта.  С учетом вышеизложенного ожидаемый **конечный результат** проекта заключается в улучшении понимания актуальности ИС и расширении использования средств ее охраны в поддержку индустрии мобильных приложений в секторах музыки, издательского дела, видеоигр и аудиовизуального контента.  Это будет обеспечено за счет достижения следующих **промежуточных результатов**:   1. материалы для учебного курса «ИС для мобильных приложений»; 2. инструменты ИС для мобильных приложений в секторах музыки, издательского дела, видеоигр и аудиовизуального контента; 3. проведение мероприятий для представления подготовленных материалов соответствующим заинтересованным сторонам в каждой из стран-бенефициаров и получения от них замечаний и предложений. |
| **2.2 Стратегия реализации проекта** |
| Материалы для учебного курса обеспечат исчерпывающее представление об экосистеме мобильных приложений, ее субъектах, проблемах, связанных с механизмами ИС для мобильных приложений, источниках дохода в секторе, обусловленных ИС, структуре спроса и предложения в отрасли прикладных программ, интервенциях на рынок, сопряженных с ИС, вопросах, касающихся конкуренции, процедуре коммерциализации, принципах уважения и продвижения прав ИС разработчиков, роли профессиональных объединений, примерах из практики, списках контрольных вопросов и справочных материалах. Настолько, насколько это возможно, эти материалы будут опираться и основываться на ресурсах, разработанных на первом этапе проекта. Вместе с тем они будут разработаны как самостоятельное учебное пособие с учетом стандартных требований, предъявляемых к обучающим материалам высокого качества. Они будут предоставлены странам-бенефициарам (и всем государствам-членам) для использования в их дальнейшей деятельности. Материалы курса будут доступны только онлайн, и в процессе интеграции результатов проекта в деятельность организации они будут регулярно обновляться, с тем чтобы информация оставалась актуальной. Они также будут предоставлены Академии ВОИС для потенциального использования в различных мероприятиях по наращиванию потенциала в будущем.  Инструменты ИС для мобильных приложений в целевых творческих секторах обеспечат наличие материалов, предназначенных для заинтересованных сторон отрасли в таких сегментах, как музыка, издательское дело, видеоигры и аудиовизуальный контент. Эти инструменты будут ориентированы на заинтересованных партнеров, работающих с мобильными приложениями, включая индивидуальных предпринимателей и МСП. Их цель будет заключаться в том, чтобы проанализировать место ИС в бизнес-модели каждого из целевых секторов. Данный инструментарий будет разъяснять деловые процессы, демонстрировать приумноженный эффект мобильных приложений и их связь с лежащей в основе разработки ИС, а также принцип должной осмотрительности и потенциал ИС с точки зрения формирования многочисленных источников дохода. Более того, эти инструменты будут служить руководством практического характера и на примерах из практики и из передового опыта иллюстрировать роль ИС в четырех целевых секторах.  Мероприятия по представлению и тестированию этих инструментов среди соответствующих заинтересованных сторон в каждой из стран-бенефициаров позволят объективно оценить уровень их принятия и их практическую направленность. В ходе этих мероприятий участники также будут высказывать свои замечания и предложения с целью пересмотра и/или соответствующей корректировки содержания, если это будет признано необходимым.  Упомянутая стратегия будет реализована в тесном сотрудничестве с партнерами в каждой из стран-бенефициаров, а также по согласованию с определенными заинтересованными сторонами в области мобильных приложений и творческой индустрии. |
| **2.3 Показатели проекта** |
| **Конечный результат** проекта: улучшение понимания актуальности ИС и расширение использования средств ее охраны в поддержку индустрии мобильных приложений в секторах музыки, издательского дела, видеоигр и аудиовизуального контента.  Итоговые **показатели**:   1. 70% соответствующих заинтересованных сторон в странах-бенефициарах согласны с тем, что ИС является действенным инструментом, который может быть весьма полезным для индустрии мобильных приложений в сферах музыки, издательского дела, видеоигр и аудиовизуального контента; 2. не менее 100 загрузок инструментов, зарегистрированных в течение первых трех месяцев с момента их публикации.   **Промежуточные результаты** проекта:   1. материалы для учебного курса «ИС для мобильных приложений»; 2. инструменты ИС для мобильных приложений в секторах музыки, издательского дела, видеоигр и аудиовизуального контента; 3. проведение мероприятий для представления подготовленных материалов соответствующим заинтересованным сторонам в каждой из стран-бенефициаров и получения от них замечаний и предложений.   Промежуточные **показатели**:   1. материалы для учебного курса «ИС для мобильных приложений» разработаны и опубликованы онлайн в течение 6 месяцев с начала реализации проекта; 2. четыре инструмента ИС для мобильных приложений в творческих секторах музыки, издательского дела, видеоигр и аудиовизуального контента разработаны и опубликованы онлайн в течение 9 месяцев с начала реализации проекта; 3. проведены три мероприятия (по одному в каждой из стран-бенефициаров), в которых приняли участие не менее 2 представителей каждого из отобранных творческих секторов. Разработанные инструменты успешно скорректированы с учетом полученных замечаний и предложений при наличии таковых в течение одного месяца с даты мероприятия. |
| **2.4 Стратегия обеспечения устойчивости** |
| Для того, чтобы обеспечить устойчивость результатов проекта, важно, чтобы инструменты и материалы, разработанные в контексте реализации первого и второго этапов проекта оставались актуальными и релевантными для целевых заинтересованных групп. Также важно, чтобы и ВОИС, и государства-члены обеспечили беспрепятственный доступ заинтересованных сторон к инструментам, разработанным в контексте проекта, и продолжали повышать осведомленность о них, чтобы эти инструменты использовались более широко при реализации мероприятий по наращиванию потенциала в будущем. При необходимости эти инструменты можно дорабатывать в соответствии с требованиями пользователя и/или переводить на другие языки.  Кроме того, на своей 28-й сессии КРИС одобрил решение интегрировать результаты проекта в основную деятельность организации[[2]](#footnote-3). В этой связи Секретариат обеспечит надлежащую интеграцию результатов проекта в повседневную деятельность ВОИС. |
| **2.5 Критерии отбора пилотных стран/стран-бенефициаров** |
| Те же самые страны-бенефициары, которые участвовали в реализации первого этапа проекта, а именно: Кения, Филиппины и Тринидад и Тобаго. |
| **2.6 Организационное подразделение, ответственное за реализацию проекта** |
| Сектор авторского права и творческих отраслей, Отдел распространения информации и цифрового контента |
| **2.7 Связи с другими организационными подразделениями** |
| Сектор регионального и национального развития  Сектор экосистем ИС и инноваций |
| **2.8 Связи с другими проектами ПДР** |
| Проект ПДР «Расширение использования интеллектуальной собственности в секторе программного обеспечения» (DA\_11\_23\_24\_27\_01) |
| **2.9 Вклад в достижение ожидаемых результатов, предусмотренных Программой и бюджетом ВОИС** |
| 4.1 Повышение эффективности использования ИС для содействия росту и развитию всех государств-членов и их соответствующих регионов и субрегионов, в том числе посредством обеспечения учета рекомендаций Повестки дня в области развития.  4.2 Формирование в государствах-членах сбалансированных и эффективных экосистем ИС, инноваций и творчества.  4.3 Углубление знаний и развитие навыков в области ИС во всех государствах-членах.  4.4 Увеличение числа новаторов, творческих работников, МСП, университетов, исследовательских учреждений и сообществ, успешно использующих ИС. |
| **2.10 Риски и меры по их снижению** |
| **Риск I**: может быть трудно найти разработчиков мобильных приложений в отобранных сферах творческой индустрии (музыка, издательское дело, видеоигры и аудиовизуальный контент).  **Меры по снижению риска I**: разработка четкой и целенаправленной коммуникационной или информационной стратегии в тесном сотрудничестве с местными партнерами в каждой из стран-бенефициаров.  **Риск II**: продолжающие действовать различные ограничения, связанные с COVID-19, в каждой из стран-бенефициаров, которые могут воспрепятствовать необходимому уровню взаимодействия, налаживанию контактов и запланированным мероприятиям в очном формате.  **Меры по снижению риска II**: обеспечение согласованной реализации проекта во всех трех странах-бенефициарах путем проведения мероприятий в виртуальном формате или в Женеве. |

**3.** **Ориентировочный график реализации**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Промежуточные результаты проекта | 2023/24 | | | | |
| Кварталы | | | | |
| 1-й | 2-й | 3-й | 4-й | 1-й |
| 1. Материалы для учебного курса «ИС для мобильных приложений» | X | X |  |  |  |
| 2. Четыре инструмента ИС для мобильных приложений в секторах музыки, издательского дела, видеоигр и аудиовизуального контента |  | X | X |  |  |
| 3. Проведение трех мероприятий (по одному в каждой стране) для представления подготовленных материалов соответствующим заинтересованным сторонам в каждой из стран-бенефициаров и получения от них замечаний и предложений |  |  | X | X |  |
| 4. Завершение проекта и окончательная самооценка |  |  |  |  | X |

**4. Общие ресурсы в разбивке по результатам**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *(в шв. франках)* | **Год 1** | | **Всего** |
| **Результаты проекта** | **Расходы на персонал** | **Расходы, не связанные с персоналом** |
| Материалы для учебного курса «ИС для мобильных приложений» | - | 40 000 | 40 000 |
| Четыре инструмента ИС для мобильных приложений в секторах музыки, издательского дела, видеоигр и аудиовизуального контента | - | 60 000 | 60 000 |
| Три мероприятия (по одному в каждой стране) для представления подготовленных материалов соответствующим заинтересованным сторонам в каждой из стран-бенефициаров и получения от них замечаний и предложений | - | 50 000 | 50 000 |
| Завершение проекта и окончательная самооценка | - | - | - |
| **Итого** | **-** | **150 000** | **150 000** |

**5. Ресурсы, не связанные с персоналом, в разбивке по категориям расходов**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *(в шв. франках)* | **Поездки, профессиональная подготовка и субсидии** | | | **Услуги по контрактам** | | | | | **Итого** |
| **Мероприятия** | **Командировки персонала** | **Поездки третьих сторон** | **Профессиональная подготовка и связанные с ней субсидии на поездки** | **Конференции** | **Публикации** | **Индивидуальные услуги по контрактам[[3]](#footnote-4)** | **Стипендии ВОИС** | **Прочие услуги по контрактам** |
| Материалы для учебного курса «ИС для мобильных приложений» | - | - | - | - | - | 40 000 | - | - | - |
| Четыре инструмента ИС для мобильных приложений в секторах музыки, издательского дела, видеоигр и аудиовизуального контента | - | - | - | - | - | 60 000 | - | - | - |
| Три мероприятия (по одному в каждой стране) для представления подготовленных материалов соответствующим заинтересованным сторонам в каждой из стран-бенефициаров и получения от них замечаний и предложений | 20 000 | - | - | 12 000 | - | 18 000 | - | - | - |
| Завершение проекта и окончательная самооценка | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| **Итого** | **20 000** | **-** | **-** | **12 000** | **-** | **118 000** | **-** | **-** | **150 000** |

[Конец приложения и документа]

1. Пункт 4.3 [Резюме Председателя](https://www.wipo.int/meetings/en/doc_details.jsp?doc_id=573792), CDIP/28. [↑](#footnote-ref-2)
2. Пункт 4.3 [Резюме Председателя](https://www.wipo.int/meetings/en/doc_details.jsp?doc_id=573792), CDIP/28. [↑](#footnote-ref-3)
3. Эти затраты связаны с наймом нескольких индивидуальных подрядчиков, которые будут привлечены для достижения различных результатов проекта. [↑](#footnote-ref-4)