

## **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*

1. 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).
2. В документе CDIP/29/8 изложено предложение в отношении этапа II проекта «Расширение использования интеллектуальной собственности (ИС) для мобильных приложений в секторе программного обеспечения».
3. В ходе двадцать девятой сессии Комитета Секретариат пересмотрел данное предложение с учетом комментариев, озвученных государствами-членами.
4. 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».

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

[Приложение следует]

<b>1. Код проекта</b>
DA_4_11_23_24_27_02
<b>1.2 Название проекта</b>
Расширение использования интеллектуальной собственности для мобильных приложений в секторе программного обеспечения – этап II
<b>1.3 <u>Рекомендации ПДР</u></b>
<p><i>Рекомендация 4:</i> 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.</p> <p><i>Рекомендация 11:</i> 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.</p> <p><i>Рекомендация 23:</i> 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.</p> <p><i>Рекомендация 24:</i> 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).</p> <p><i>Рекомендация 27:</i> 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.</p>
<b>1.4 Продолжительность проекта</b>
15 месяцев
<b>1.5 Бюджет проекта</b>
Общий объем расходов, не связанных с персоналом: 150 000 шв. франков
<b>2. Описание проекта</b>
<p>Проект «<a href="#">Расширение использования интеллектуальной собственности для мобильных приложений в секторе программного обеспечения</a>» был предложен Кенией и одобрен КРИС на его 22-й сессии, состоявшейся в 2018 году.</p> <p>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.</p> <p>В частности, проект призван:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(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</li> </ul>

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»<sup>1</sup>.

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 большую 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.

<sup>1</sup> Пункт 4.3 [Резюме Председателя](#), CDIP/28.

Это будет обеспечено за счет достижения следующих **промежуточных результатов**:

- (i) материалы для учебного курса «ИС для мобильных приложений»;
- (ii) инструменты ИС для мобильных приложений в секторах музыки, издательского дела, видеоигр и аудиовизуального контента;
- (iii) 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:**

- (i) 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;
- (ii) не менее 100 загрузок инструментов, зарегистрированных в течение первых трех месяцев с момента их публикации.

**Промежуточные результаты** проекта:

- (i) материалы для учебного курса «ИС для мобильных приложений»;
- (ii) инструменты ИС для мобильных приложений в секторах музыки, издательского дела, видеоигр и аудиовизуального контента;
- (iii) проведение мероприятий для представления подготовленных материалов соответствующим заинтересованным сторонам в каждой из стран-бенефициаров и получения от них замечаний и предложений.

**Промежуточные показатели:**

- (i) материалы для учебного курса «ИС для мобильных приложений» разработаны и опубликованы онлайн в течение 6 месяцев с начала реализации проекта;
- (ii) 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;
- (iii) 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<sup>2</sup>. 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.

<sup>2</sup> Пункт 4.3 [Резюме Председателя](#), CDIP/28.

<b>2.6 Организационное подразделение, ответственное за реализацию проекта</b>
Сектор авторского права и творческих отраслей, Отдел распространения информации и цифрового контента
<b>2.7 Связи с другими организационными подразделениями</b>
Сектор регионального и национального развития Сектор экосистем ИС и инноваций
<b>2.8 Связи с другими проектами ПДР</b>
Проект ПДР «Расширение использования интеллектуальной собственности в секторе программного обеспечения» (DA_11_23_24_27_01)
<b>2.9 Вклад в достижение ожидаемых результатов, предусмотренных Программой и бюджетом ВОИС</b>
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.
<b>2.10 Риски и меры по их снижению</b>
<b>Риск I:</b> может быть трудно найти разработчиков мобильных приложений в отобранных сферах творческой индустрии (музыка, издательское дело, видеоигры и аудиовизуальный контент). <b>Меры по снижению риска I:</b> разработка четкой и целенаправленной коммуникационной или информационной стратегии в тесном сотрудничестве с местными партнерами в каждой из стран-бенефициаров. <b>Риск II:</b> 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. <b>Меры по снижению риска II:</b> 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

<i>(в шв. франках)</i>	Год 1		Всего
	Расходы на персонал	Расходы, не связанные с персоналом	
<b>Результаты проекта</b>			
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	-	-	-
<b>Итого</b>	<b>-</b>	<b>150 000</b>	<b>150 000</b>

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

(в шв. франках)	Поездки, профессиональная подготовка и субсидии			Услуги по контрактам					Итого
	Командировки персонала	Поездки третьих сторон	Профессиональная подготовка и связанные с ней субсидии на поездки	Конференции	Публикации	Индивидуальные услуги по контрактам <sup>3</sup>	Стипендии ВОИС	Прочие услуги по контрактам	
<b>Мероприятия</b>									
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	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Итого</b>	<b>20 000</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>12 000</b>	<b>-</b>	<b>118 000</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>150 000</b>

<sup>3</sup> Эти затраты связаны с наймом нескольких индивидуальных подрядчиков, которые будут привлечены для достижения различных результатов проекта.

[Конец приложения и документа]