

## 发展与知识产权委员会（CDIP）

### 第二十九届会议

2022年10月17日至21日，日内瓦

#### 加强软件部门运用知识产权开发移动应用程序 ——经修订的第二阶段提案

秘书处编拟

1. 发展与知识产权委员会（CDIP）第二十八届会议在审议文件CDIP/28/6所载的“加强软件部门运用知识产权开发移动应用程序项目审评报告”时，除其他事项外，要求“收到一份关于秘书处在该领域进一步开展活动的后续文件”（CDIP/28 主席总结第 4.3 段）。文件 CDIP/29/8 中载有一份关于“加强软件部门运用知识产权开发移动应用程序”项目的第二阶段提案。
2. 在委员会第二十九届会议期间，秘书处对该提案进行了修订，以回应成员国提出的评论意见。
3. 上述“加强软件部门运用知识产权开发移动应用程序”项目经修订的第二阶段提案载于本文件附件。
4. 请 CDIP 审议本文件附件中所载的信息。

[后接附件]

1. 项目代码
DA_4_11_23_24_27_02
1.2 项目标题
加强软件部门运用知识产权开发移动应用程序——第二阶段
1.3 发展议程建议
<p>建议 4：尤其重视中小企业以及从事科研和文化产业工作的各机构的需求，并根据成员国的请求，帮助其制定知识产权领域的适当国家战略。</p> <p>建议 11：帮助成员国加强各国保护当地创造、创新与发明的能力，并酌情根据产权组织的任务授权为发展国家科技基础设施提供支持。</p> <p>建议 23：考虑如何更好地推动有利于竞争的知识产权许可做法，以尤其鼓励创造、创新、以及向有关国家尤其是发展中国家和最不发达国家转让和传播技术。</p> <p>建议 24：请产权组织在不超出其权限的情况下，扩大活动范围，争取根据信息社会世界峰会（WSIS）的成果，并考虑数字团结基金（DSF）的重要意义，缩小数字鸿沟。</p> <p>建议 27：为利用与知识产权有关的信通技术促进增长与发展提供便利：在产权组织的一个适当机构中进行讨论，重点探讨与知识产权有关的信通技术的重要性，及其在经济和文化发展中的作用，并着重帮助各成员国确定与知识产权有关的实际战略，利用信通技术促进经济、社会和文化发展。</p>
1.4 项目期限
15 个月
1.5 项目预算
非人事费用总计：150,000 瑞士法郎
2. 项目说明书
<p>“加强<a href="#">软件部门运用知识产权开发移动应用程序</a>项目”由肯尼亚提出，并在 2018 年举行的 CDIP 第二十二届会议上获通过。</p> <p>项目的总体目标是通过加强项目受益国的软件部门运用知识产权，包括提供其他国家也可利用的工具，从而为项目受益国的经济发展作出贡献。</p> <p>项目更为具体的目标是：</p> <p>(i) 在可用的知识产权工具以及这些工具怎样可被用于支持相关工作等方面为研究人员、开发人员和企业家进行培训，从而加强运用知识产权支持移动应用开发；</p> <p>(ii) 通过促进知识经验交流，提高企业家、金融机构、风险投资人及其他投资方利用知识产权作为资产和协作工具的意识；以及</p> <p>(iii) 通过为研究人员、开发人员和企业家提供有效保护移动应用知识产权权利的工具和程序（包括调解和仲裁）方面的教育，树立软件部门尊重知识产权的风尚。</p> <p>项目第一阶段在肯尼亚、菲律宾及特立尼达和多巴哥实施。实施期间为 2019 年 1 月至 2021 年</p>

12 月。

在 CDIP 第二十八届会议期间对完成报告（文件 CDIP/28/7）和审评报告（文件 CDIP/28/6）的讨论中突出强调的观点是，该项目将移动应用作为与行业无关的领域来关注，然而移动应用在特定的行业背景下更具有意义，可以为特定行业增值、加强知识产权的运用并提升市场表现。正如审评报告第 47(b) 段建议所强调的，在行业背景下对移动应用采取纵向方法是对整个项目第一阶段所遵循的横向方法的重要补充，并将有助于实现项目初步成果的可持续性。

基于对上述报告的积极考虑，委员会决定将项目成果纳入产权组织工作的主流，并要求“收到一份关于秘书处在该领域进一步开展活动的后续文件”<sup>1</sup>。

因此，项目第二阶段将侧重于确保项目产出的长期可持续性，将其纳入综合性培训课程材料，以便有可能用于今后的自我教育、培训、参考和延伸阅读。

此外，经与受益国（肯尼亚、菲律宾、特立尼达和多巴哥）协商，决定将项目第二阶段的重点放在加强运用知识产权保护支持以下四个创意产业中的移动应用产业：音乐、出版、电子游戏和视听内容。

## 2.1 项目目标、成果和产出

拟议的第二阶段总体**目标**是在项目第一阶段开发的工具和能力的基础上，确保提高项目成果的可持续性。

有鉴于此，项目的预期**成果**是提高对知识产权相关性的理解，并加强运用知识产权保护支持音乐、出版、电子游戏和视听内容部门的移动应用产业。

上述成果将通过交付以下**产出**实现：

- (i) 一份关于移动应用程序知识产权的培训课程材料；
- (ii) 关于音乐、出版、电子游戏和视听内容领域移动应用的相关工具；
- (iii) 举办活动，向每个受益国的相关利益攸关方介绍已制作的材料，并收集其反馈意见。

## 2.2 项目实施战略

培训课程材料将全面概述移动应用生态系统、利益攸关方、与移动应用知识产权机制有关的问题、该行业中的知识产权收入流、对应用的需求和供应以及对市场的知识产权相关干预、竞争方面、商业化进程、尊重和促进开发人员的知识产权、专业协会的作用、案例研究、检查清单和参考资料。该材料将以项目第一阶段开发的工具为基础并尽可能地加以利用。与此同时，它也将作为一项独立的培训工具，按照高质量教育材料的标准要求进行开发。材料将提供给受益国（以及所有成员国），供其在今后的活动中酌情使用。课程材料将只在网上提供，并将作为将项目纳入主流的一部分，定期予以更新，以确保信息始终最新。材料还将与 WIPO 学院共享，以便在今后的各种能力建设活动中加以利用。

选定创意部门的移动应用知识产权工具将提供专门针对音乐、出版、电子游戏和视听内容部门移动应用利益攸关方的材料。这些工具将针对从事移动应用业务的利益攸关方，包括个人企业家和中小企业。它们将侧重于知识产权如何适合每个选定部门的商业模式。这些工具将解释业务流程，展示移动应用如何增值，以及在多大程度上与作为基础的知识产权、尽职调查及知识产权产生多种

<sup>1</sup> CDIP/28 [主席总结](#) 第 4.3 段。

收入来源的潜力相关。这些工具将提供实用的指南，并通过案例研究和最佳做法展示知识产权在这四个部门中的作用。

在每个受益国的相关利益攸关方中介绍和测试这些工具的活动将有助于客观地评估其接受程度和切实针对性。活动期间还将收集参与者的反馈意见，以便在有需要时对内容进行相应修改和/或调整。

上述战略将在与每个受益国合作伙伴的有力合作下实施，并与所确定的移动应用和创意产业的利益攸关方协商。

### 2.3 项目指标

**项目成果：** 提高对知识产权相关性的认识，加强运用知识产权保护支持音乐、出版、电子游戏和视听内容部门的移动应用产业。

**成果指标：**

- (i) 受益国中 70% 的相关利益攸关方同意，知识产权是一种有相关性的工具，可以为音乐、出版、电子游戏和视听内容领域的移动应用产业提供支持。
- (ii) 在工具发布后的前三个月，至少记录有 100 次下载。

**项目产出：**

- (i) 一份关于移动应用程序知识产权的培训课程材料。
- (ii) 关于音乐、出版、电子游戏和视听内容领域移动应用知识产权的若干工具。
- (iii) 举办活动，向每个受益国的相关利益方介绍所制作的材料，并收集其反馈意见。

**产出指标：**

- (i) 在项目实施 6 个月内，开发了关于移动应用程序知识产权的培训课程材料，并在网上发布。
- (ii) 在项目实施 9 个月内，开发了关于音乐、出版、电子游戏和视听内容创意产业移动应用知识产权的四项工具，并在网上发布。
- (iii) 举办了三次活动（在每个受益国举办一次），每个选定的创意部门至少有两名代表参加。在活动结束后一个月内，针对收集上来的反馈意见（如有）成功地对工具进行了调整。

### 2.4 可持续性战略

为确保项目成果的可持续性，很重要的是在项目第一阶段和第二阶段中开发的工具应保持最新，并与目标利益攸关方群体相关。同样重要的是，产权组织和成员国应确保在项目背景下开发的工具便于利益攸关方使用，并继续提高对这些工具的认识，以确保今后在开展能力建设活动时更多地使用这些工具。如有需要，可对这些工具进行定制和/或翻译成其他语言。

此外，CDIP 第二十八届会议已批准将项目产出纳入主流<sup>2</sup>。因此，秘书处将确保将项目产出适当地纳入产权组织的常规工作之中。

<sup>2</sup> CDIP/28 [主席总结](#) 第 4.3 段。

2.5 试点/受益国的遴选标准
受益国将与第一阶段的参与国家相同，即：肯尼亚、菲律宾及特立尼达和多巴哥。
2.6 实施的组织实体
版权和创意产业部门信息和数字外联司
2.7 与其他组织实体的关联
区域和国家发展部门 知识产权和创新生态系统部门
2.8 与其他发展议程项目的关联
加强软件部门运用知识产权发展议程项目 (DA_11_23_24_27_01)
2.9 对产权组织计划和预算预期成果的贡献
<p>4.1 更有效地利用知识产权支持所有成员国及其相关区域和次区域的增长与发展，包括通过将发展议程建议纳入主流。</p> <p>4.2 兼顾各方利益的有效知识产权、创新和创造生态系统在成员国得到发展。</p> <p>4.3 知识产权知识和技能在所有成员国得到增进。</p> <p>4.4 更多创新者、创造者、中小企业、高校、研究机构和社群成功地运用知识产权。</p>
2.10 风险和缓解措施
<p><b>风险一：</b> 难以确定选定的创意产业领域（音乐、出版、电子游戏和视听内容）的移动应用开发人员。</p> <p><b>缓解措施一：</b> 与每个受益国的当地合作伙伴密切协调，制定明确和有针对性的宣传或外联战略。</p> <p><b>风险二：</b> 在每个受益国中继续存在和/或与 2019 冠状病毒病有关的各种限制，可能会妨碍互动、建立网络和规划的现场活动所需达到的水平。</p> <p><b>缓解措施二：</b> 通过以虚拟形式或在日内瓦举办活动，确保项目在所有三个受益国以一致方式实施。</p>

### 3. 暂定实施时间表

项目产出	2023/24 年				
	季度				
	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度	第一季度
1. 关于移动应用程序知识产权的培训课程材料	X	X			
2. 关于音乐、出版、电子游戏和视听内容领域移动应用知识产权的四项工具		X	X		
3. 举办三次活动（每个国家一次），向每个受益国的相关利益攸关方介绍所制作的材料，并收集其反馈意见。			X	X	
4. 项目结论和最终自我评审					X

#### 4. 按产出开列的总资源

(单位: 瑞郎)	第 1 年		共计
	人事	非人事	
项目产出			
关于移动应用程序知识产权的培训课程材料	-	40,000	40,000
关于音乐、出版、电子游戏和视听内容领域移动应用知识产权的四项工具	-	60,000	60,000
举办三次活动(每个国家一次), 向每个受益国的相关利益攸关方介绍所制作的材料, 并收集其反馈意见。	-	50,000	50,000
项目结论和最终自我审评	-	-	-
<b>总计</b>	<b>-</b>	<b>150,000</b>	<b>150,000</b>

## 5. 按费用类别开列的非人事资源

(单位：瑞郎)	差旅、培训和补助金			订约承办事务					共计
	员工出差	第三方 差旅	培训及相 关差旅补 助金	会议	出版	个人订约 承办事务 <sup>3</sup>	产权组织 研究金	其他订约 承办事务	
活动									
关于移动应用程序知 识产权的培训课程 材料	-	-	-	-	-	40,000	-	-	-
关于音乐、出版、电 子游戏和视听内容领 域移动应用知识产权 的四项工具	-	-	-	-	-	60,000	-	-	-
举办三次活动（每个 国家一次），向每个 受益国的相关利益攸 关方介绍所制作的材 料，并收集其反馈 意见	20,000	-	-	12,000	-	18,000	-	-	-
项目结论和最终自我 审评	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>总计</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>

[附件和文件完]

<sup>3</sup> 此项费用涉及雇用若干个人订约承办事务（ICS）人员，其将参与交付各种项目产出。