

CDIP/29/8 REV.

الأصل: بالإنكليزية

التاريخ: 21 أكتوبر 2022

اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية

الدورة التاسعة والعشرون
جنيف، من 17 إلى 21 أكتوبر 2022

مشروع تعزيز استخدام الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاع البرمجيات – اقتراح منقح بشأن
المرحلة الثانية

وثيقة من إعداد الأمانة

1. إن اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية، إذ نظرت في دورتها الثامنة والعشرين في التقرير التقييمي لمشروع تعزيز استخدام الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاع البرمجيات، الوارد في الوثيقة CDIP/28/6، طلبت من بين جملة أمور "الحصول على وثيقة متابعة بشأن الأنشطة الإضافية التي ستضطلع بها الأمانة في هذا المجال" (الفقرة 3.4، ملخص الرئيس، CDIP/28).
2. وتحتوي الوثيقة CDIP/29/8 على اقتراح بشأن المرحلة الثانية من مشروع تعزيز استخدام الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاع البرمجيات.
3. وخلال الدورة التاسعة والعشرين للجنة، نَقَّحت الأمانة الاقتراح استجابة للتعليقات المقدمة من الدول الأعضاء.
4. ويرد في مرفق هذه الوثيقة الاقتراح المنقح المذكور أعلاه بشأن المرحلة الثانية من مشروع تعزيز استخدام الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاع البرمجيات.
5. إن اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية مدعوة إلى النظر في المعلومات الواردة في مرفق هذه الوثيقة.

[يلي ذلك المرفق]

1. رمز المشروع
DA_4_11_23_24_27_02
2.1 عنوان المشروع
مشروع تعزيز استخدام الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاع البرمجيات - المرحلة الثانية
3.1 توصيات أجندة التنمية
<p>التوصية 4: التأكيد بشكل خاص على احتياجات الشركات الصغيرة والمتوسطة والمؤسسات التي تعمل في مجال البحث العلمي والصناعات الثقافية، ومساعدة الدول الأعضاء، بطلب منها، على وضع الاستراتيجيات الوطنية المناسبة في مجال الملكية الفكرية.</p> <p>التوصية 11: مساعدة الدول الأعضاء على تعزيز كفاءتها الوطنية لحماية أعمال الإبداع والابتكار والاختراع على الصعيد المحلي ودعم تطوير البنى التحتية الوطنية في مجال العلوم والتكنولوجيا كلما كان ذلك مناسباً ووفقاً لاختصاص الويبو.</p> <p>التوصية 23: النظر في أفضل السبل للنهوض بممارسات الترخيص في مجال الملكية الفكرية بما يعزز القدرات التنافسية ولا سيما بهدف النهوض بالنشاط الإبداعي والابتكاري ونقل التكنولوجيا إلى البلدان المهتمة، ولا سيما البلدان النامية والبلدان الأقل نمواً وتعميمها في تلك البلدان.</p> <p>التوصية 24: مطالبة الويبو، في إطار ولايتها، بتوسيع نطاق نشاطها الموجه لردم الهوة الرقمية تماشياً مع مقررات مؤتمر القمة العالمي بشأن مجتمع المعلومات مع مراعاة أهمية صندوق التضامن الرقمي.</p> <p>التوصية 27: تسهيل الجوانب المتصلة بالملكية الفكرية من تكنولوجيا المعلومات والاتصال تحقيقاً للنمو والتنمية بضمان إمكانية إجراء نقاشات في إطار هيئة مناسبة من هيئات الويبو، والتركيز على أهمية الجوانب المتصلة بالملكية الفكرية من تكنولوجيا المعلومات والاتصال ودورها في التنمية الاقتصادية والثقافية، وإيلاء انتباه خاص لمساعدة الدول الأعضاء على تشخيص الاستراتيجيات العملية المرتبطة بالملكية الفكرية للانتفاع بتكنولوجيا المعلومات والاتصال في سبيل تنميتها الاقتصادية والاجتماعية والثقافية.</p>
4.1 مدة المشروع
15 شهراً
5.1 ميزانية المشروع
التكاليف الإجمالية غير المرتبطة بالموظفين: 150,000 فرنك سويسري
2. وصف المشروع
<p>اقترح مشروع تعزيز استخدام الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاع البرمجيات من طرف كينيا ووافقت عليه اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية في دورتها الثانية والعشرين التي عُقدت في عام 2018.</p> <p>ويهدف المشروع بصفة عامة إلى المساهمة في التنمية الاقتصادية للبلدان المستفيدة منه عن طريق تعزيز استخدام تلك البلدان للملكية الفكرية في قطاع البرمجيات، بسبل تشمل توفير أدوات يمكن استخدامها في بلدان أخرى.</p> <p>وبصورة أدق، سعى البرنامج إلى:</p> <p>"1" تعزيز استخدام الملكية الفكرية لدعم تطبيقات الأجهزة المحمولة من خلال تدريب الباحثين والمطورين وأصحاب المشاريع على مجموعة أدوات الملكية الفكرية المتاحة؛</p> <p>"2" وإذكاء الوعي لدى رواد الأعمال والمؤسسات المالية ورؤوس الأموال المشتركة وغيرهم من المستثمرين بشأن استخدام الملكية الفكرية على أنها أصل وأداة للتعاون، وذلك عبر تعزيز تبادل المعارف والخبرات؛</p> <p>"3" إذكاء احترام الملكية الفكرية في قطاع البرمجيات من خلال تثقيف الباحثين والمطورين والمقاولين بشأن الأدوات والإجراءات التي تحمي حقوق الملكية الفكرية الخاصة بتطبيقات الأجهزة المحمولة حمايةً فعالةً، ومنها الوساطة والتحكيم.</p>

وتُنقذ المرحلة الأولى من المشروع في كينيا، والفلبين، وترينيداد وتوباغو، في الفترة الممتدة من يناير 2019 إلى ديسمبر 2021.

وفي سياق المحادثات التي تناولت تقرير الإنجاز بشأن المشروع (الوثيقة CDIP/28/7) والتقرير التقييمي للمشروع (الوثيقة CDIP/28/6)، وجرت خلال الدورة الثامنة والعشرين للجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية، سُلط الضوء على كون المشروع يركّز على تطبيقات الأجهزة المحمولة باعتبارها فئة غير متخصصة ضمن القطاع الذي تنتمي إليه. ومع ذلك، تكتسي تطبيقات الأجهزة المحمولة أهمية أكبر في بعض السياقات المحددة للصناعات التي تضيف عليها التطبيقات قيمة مضافة، وهي تعزز استخدام الملكية الفكرية وأداء السوق في صناعات معينة. وكما هو مؤكّد في التوصية 47(ب) من التقرير التقييمي، شكّل اعتماد النهج العمودي إزاء تطبيقات الأجهزة المحمولة في سياق الصناعة المعنية إضافة مهمة على النهج الأفقي الذي اعتمد على مدى المرحلة الأولى للمشروع، وسيساهم ذلك في استدامة نتائج المشروع الأولية.

وإذ نُظر إلى التقريرين أعلاه نظرةً إيجابية، قررت اللجنة تعميم نتائج المشروع ضمن عمل الويبو، وطلبت "الحصول على وثيقة متابعة بشأن الأنشطة الإضافية التي ستضطلع بها الأمانة في هذا المجال"¹.

وبالتالي ستركز المرحلة الثانية من المشروع على ضمان استدامة مخرجاته على المدى الطويل عبر دمجها في المواد الشاملة للدورات التدريبية، التي توفّر في المستقبل إمكانات ذات صلة بالتعليم الذاتي، والتدريب، والمراجع والقراءات الإضافية.

بالإضافة إلى ذلك، وبالتشاور مع البلدان المستفيدة (كينيا، والفلبين، وترينيداد وتوباغو) فُزّر التركيز خلال المرحلة الثانية من المشروع على تعزيز استخدام حماية الملكية الفكرية بغية دعم صناعة تطبيقات الأجهزة المحمولة ضمن الصناعات الإبداعية الأربعة التالية: الموسيقى، والنشر، وألعاب الفيديو، والمحتوى السمعي البصري.

1.2 هدف المشروع ونتائجه ومخرجاته

يتمثل الهدف العام من المرحلة الثانية المقترحة في الاستفادة من الأدوات والقدرات التي طوّرت خلال المرحلة الأولى من المشروع وضمان استدامة أكبر لنتائج المشروع .

وبالنظر إلى ما سبق، يُتوقع أن تؤدي النتيجة المرتقبة من المشروع إلى تحسين فهم أهمية الملكية الفكرية وتعزيز استخدام حمايتها لدعم صناعة تطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاعات الموسيقى والنشر وألعاب الفيديو والمحتوى السمعي البصري.

وسيتحقق ذلك من خلال التوصل إلى المخرجات التالية :

- "1" محتوى مخصص للدورة التدريبية بشأن الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة؛
- "2" الأدوات المتعلقة بالملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاعات الموسيقى والنشر وألعاب الفيديو والمحتوى السمعي البصري؛
- "3" عقد أحداث لعرض المواد المُعدّة على أصحاب المصلحة المعنيين في كل بلد مستفيد وجمع تعليقاتهم.

2.2 استراتيجية تنفيذ المشروع

ستقدّم المواد التدريبية للدورة نظرة عامة شاملة على النظام الإيكولوجي لتطبيقات الأجهزة المحمولة، وأصحاب المصلحة، والقضايا المتعلقة بآليات الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة، وتدفعات دخل الملكية الفكرية في الصناعة، والطلب على التطبيقات وعرضها والتدخلات المتعلقة بالملكية الفكرية في السوق، وجوانب المنافسة، وعمليات التسويق، واحترام وتعزيز حقوق الملكية الفكرية للمطورين، ودور الجمعيات المهنية، ودراسات الحالة، وقوائم المراجعة والمراجع. وستعتمد المواد على الأدوات التي تم تطويرها خلال المرحلة الأولى من المشروع وستستخدمها إلى أقصى حد ممكن. وفي ذات الوقت، ستطور المواد التدريبية كأداة تدريب قائمة بذاتها بما يتماشى مع المتطلبات القياسية للمواد التعليمية عالية الجودة. وستتاح المواد للبلدان المستفيدة (وجميع الدول الأعضاء) كي تستخدمها، حسب الاقتضاء، في أنشطتها المقبلة. وستتاح مواد الدورات عبر الإنترنت حصرياً، في إطار تعميم المشروع، وستُجَدّد بانتظام حرصاً على إبقاء المعلومات محدّثة. وستشارك المواد أيضاً مع أكاديمية الويبو لغرض استخدامها المحتمل في مختلف أنشطتها الرامية إلى تكوين الكفاءات في المستقبل.

وستتيح أدوات الملكية الفكرية الخاصة بتطبيقات الأجهزة المحمولة في القطاعات الإبداعية المختارة مواداً موجهة بصفة خاصة لأصحاب المصلحة المعنيين بتطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاعات الموسيقى، والنشر وألعاب الفيديو والمحتوى السمعي البصري. وستستهدف هذه الأدوات أصحاب المصلحة العاملين مع تطبيقات الأجهزة المحمولة، بما في ذلك رواد الأعمال الأفراد والشركات الصغيرة والمتوسطة. وستركز الأدوات على كيفية مواءمة الملكية الفكرية مع نموذج الأعمال لكل قطاع من القطاعات المختارة. وستشرح الأدوات العمليات التجارية، وستوضح كيف تضيف تطبيقات الأجهزة المحمولة قيمة وإلى أي مدى ترتبط بالملكية الفكرية

¹الفقرة 3.4 من ملخص الرئيس، CDIP/28.

الأساسية، والعناية الواجبة وقدرة الملكية الفكرية على توليد تدفقات دخل متعددة. وستقدم الأدوات إرشادات عملية وتوضح من خلال دراسات الحالة وأفضل الممارسات دور الملكية الفكرية في القطاعات الأربعة.

وتتيح الأحداث الرامية إلى عرض هذه الأدوات واختبارها بين أصحاب المصلحة المعنيين في كل بلد من البلدان المستفيد إمكانية إجراء تقييم موضوعي لمستوى القبول والتوجه العملي لديهم. وستُجمع أيضاً التعليقات الواردة من المشاركين خلال الأحداث بهدف مراجعة و/أو تعديل المحتوى وفقاً لذلك، إذا لزم الأمر.

وستنفذ الاستراتيجية المذكورة بالتعاون الوثيق مع الشركاء في كل بلد من البلدان المستفيدة، وبالتشاور مع أصحاب المصلحة المحددين المعنيين بتطبيقات الأجهزة المحمولة والصناعات الإبداعية.

2.3 مؤشرات المشروع

نتائج المشروع: تحسين فهم أهمية الملكية الفكرية وتعزيز استخدام حمايتها لدعم صناعة تطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاعات الموسيقى والنشر وألعاب الفيديو والمحتوى السمعي البصري.

مؤشرات النتائج:

- "1" 70% من أصحاب المصلحة المعنيين في البلدان المستفيدة يوافقون على أن الملكية الفكرية أداة مهمة يمكن أن تدعم صناعة تطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاعات الموسيقى والنشر وألعاب الفيديو والمحتوى السمعي البصري.
- "2" تنزيل الأدوات المسجلة 100 مرة على الأقل خلال الأشهر الثلاثة الأولى التي تلي نشرها.

مخرجات المشروع:

- "1" مواد للدورات التدريبية بشأن الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة؛
- "2" الأدوات ذات الصلة بالملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاعات الموسيقى والنشر وألعاب الفيديو والمحتوى السمعي البصري؛
- "3" تنظيم أحداث لعرض المواد المُعدّة على أصحاب المصلحة المعنيين في كل بلد مستفيد، وجمع تعليقاتهم.

مؤشرات المخرجات:

- "1" مواد للدورات التدريبية بشأن الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة أُعدّت ونُشرت عبر الإنترنت في غضون 6 أشهر من تنفيذ المشروع؛
- "2" أربع أدوات ذات صلة الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة في الصناعات الإبداعية التالية: الموسيقى والنشر وألعاب الفيديو والمحتوى السمعي البصري، طُوّرت ونُشرت على الإنترنت في غضون 9 أشهر من تنفيذ المشروع؛
- "3" ثلاثة أحداث (حدث في كل بلد مستفيد) حضرها ما لا يقل عن ممثلين عن كل قطاع إبداعي من القطاعات التي وقع عليها الاختيار. وعُدلت الأدوات بنجاح على نحو يتماشى مع التعليقات المجمعة، إن وجدت، في غضون شهر واحد من الحدث.

4.2 استراتيجية الاستدامة

لضمان استدامة نتائج المشروع، من المهم الحفاظ على الأدوات التي وُضعت في سياق المرحلتين الأولى والثانية من المشروع حتى الآن واتصالها بمجموعات أصحاب المصالح المستهدفة. ومن المهم أيضاً أن تضمن الويبو والدول الأعضاء إمكانية وصول أصحاب المصلحة إلى الأدوات المستحدثة في سياق المشروع، ومواصلة إذكاء الوعي بها، والحرص على زيادة استخدامها في تنفيذ أنشطة تكوين الكفاءات في المستقبل. وعند الحاجة، يمكن تكييف الأدوات و/أو ترجمتها إلى لغات إضافية.

بالإضافة إلى ذلك، وافقت اللجنة في دورتها الثامنة والعشرين على تعميم مخرجات المشروع². وعليه، ستحرص الأمانة على دمج مخرجات المشروع على نحو واف في عمل الويبو المعتاد.

5.2 معايير اختيار البلدان الرائدة/المستفيدة

وستكون البلدان المستفيدة هي نفسها البلدان التي شاركت في المرحلة الأولى، وهي: كينيا، والفلبين، وترينيداد وتوباغو.

6.2 الكيان القائم بالتنفيذ داخل المنظمة

قطاع حق المؤلف والصناعات الإبداعية في الويبو، شعبة المعلومات والتواصل الرقمي

7.2 ارتباط المشروع بكيانات أخرى داخل المنظمة

قطاع التنمية الإقليمية والوطنية

² الفقرة 4.3 من ملخص الرئيس، CDIP/28.

قطاع الأنظمة الإيكولوجية للملكية الفكرية والابتكار
8.2 ارتباط المشروع بمشروعات أخرى ضمن أجندة التنمية
مشروع أجندة التنمية بشأن تعزيز استخدام الملكية الفكرية في قطاع البرمجيات (DA_11_23_24_27_01)
9.2 مساهمة المشروع في تحقيق النتائج المرتقبة في البرنامج والميزانية
<p>1.4 ضمان فعالية أكبر في استخدام الملكية الفكرية لأغراض دعم النمو والتنمية في كل الدول الأعضاء وفي المناطق والمناطق الفرعية لكل منها، بما في ذلك من خلال تعميم توصيات أجندة التنمية.</p> <p>2.4 تطوير أنظمة إيكولوجية متوازنة وفعالة للملكية الفكرية والابتكار والإبداع في الدول الأعضاء.</p> <p>3.4 رفع مستوى المعارف المتصلة بالملكية الفكرية في جميع الدول الأعضاء.</p> <p>4.4 زيادة عدد المبتكرين والمبدعين والشركات الصغيرة والمتوسطة والجامعات ومؤسسات البحث والمجتمعات المحلية ممن يستفيدون من الملكية الفكرية بنجاح.</p>
10.2 المخاطر والتخفيف من وطأتها
<p>الخطر الأول: صعوبات في تحديد مطوري تطبيقات الأجهزة المحمولة في إطار الصناعات الإبداعية المختارة (الموسيقى والنشر وألعاب الفيديو والمحتوى السمعي البصري).</p> <p>التخفيف من وطأة الخطر الأول: وضع استراتيجية اتصال أو توعية واضحة ومحددة بالتنسيق الوثيق مع الشركاء المحليين في كل بلد من البلدان المستفيدة.</p> <p>الخطر الثاني: التقييدات المتعلقة بكوفيد-19 المستمرة و/أو المختلف في كل بلد من البلدان المستفيدة، الأمر الذي قد يقوّد المستوى المطلوب من التفاعل والتواصل والأحداث المخطط لها بالحضور الشخصي.</p> <p>التخفيف من وطأة الخطر الثاني: الحرص على تنفيذ المشروع بطريقة منسّقة في كل من البلدان المستفيدة الثلاثة، عبر تنظيم الأحداث في نسق افتراضي، أو في جنيف.</p>

3. الجدول الزمني المؤقت للتنفيذ

2023/24					مخرجات المشروع
الفصول					
الربع الأول	الربع الرابع	الربع الثالث	الربع الثاني	الربع الأول	
			X	X	1. مواد الدورات التدريبية بشأن الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة
		X	X		2. أربع أدوات ذات صلة بالملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاعات الموسيقى والنشر وألعاب الفيديو والمحتوى السمعي البصري
	X	X			3. ثلاثة أحداث (حدث في كل بلد) لعرض المواد المُعدّة على أصحاب المصلحة المعنيين في كل بلد من البلدان المستفيدة، وجمع تعليقاتهم
X					4. خلاصة المشروع والتقييم الذاتي النهائي

4. مجموع الموارد بحسب المخرجات

المجموع	السنة 1		مخرجات المشروع (بالفرنكات السويسرية)
	موارد خلاف الموظفين	موارد الموظفين	
40,000	40,000	-	مواد الدورات التدريبية بشأن الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة
60,000	60,000	-	أربع أدوات ذات صلة بالملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاعات الموسيقى والنشر وألعاب الفيديو والمحتوى السمعي البصري
50,000	50,000	-	ثلاثة أحداث (حدث في كل بلد) لعرض المواد المُعدّة على أصحاب المصلحة المعنيين في كل بلد من البلدان المستفيدة، وجمع تعليقاتهم
-	-	-	خلاصة المشروع والتقييم الذاتي النهائي
150,000	150,000	-	المجموع

5. موارد خلاف الموظفين بحسب فئة التكلفة

المجموع	الخدمات التعاقدية					الأسفار والتدريب والمنح			(بالفرنكات السويسرية) الأنشطة
	خدمات تعاقدية أخرى	زمالات الويبو	الخدمات التعاقدية الفردية ³	النشر	المؤتمرات	التدريب ومنح السفر ذات الصلة	أسفار الغير	بعثات الموظفين	
-	-	-	40,000	-	-	-	-	-	مواد الدورات التدريبية بشأن الملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة
-	-	-	60,000	-	-	-	-	-	أربع أدوات ذات صلة بالملكية الفكرية لتطبيقات الأجهزة المحمولة في قطاعات الموسيقى والنشر وألعاب الفيديو والمحتوى السمعي البصري
-	-	-	18,000	-	12,000	-	-	20,000	ثلاثة أحداث (حدث في كل بلد) لعرض المواد المُعدّة على أصحاب المصلحة المعنيين في كل بلد من البلدان المستفيدة، وجمع تعليقاتهم
-	-	-	-	-	-	-	-	-	خلاصة المشروع والتقييم الذاتي النهائي
150,000	-	-	118,000	-	12,000	-	-	20,000	المجموع

[نهاية المرفق والوثيقة]

³ ترتبط هذه التكلفة بخدمات المتعاقدين الفرديين الذين يستعان بهم لإنجاز مختلف مخرجات المشروع.