S

OMPI
ORGANIZACIÓN MUNDIAL
DE LA PROPIEDAD
INTELECTUAL

CDIP/33/6
ORIGINAL: INGLÉS
FECHA: 27 DE SEPTIEMBRE DE 2024

Comité de Desarrollo y Propiedad Intelectual (CDIP)

Trigésima tercera sesión
Ginebra, 9 a 13 de diciembre de 2024

INFORME DE CONCLUSIÓN DEL PROYECTO DE INTENSIFICACIÓN DEL USO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL PARA LAS APLICACIONES MÓVILES EN EL SECTOR DEL SOFTWARE - FASE II

preparado por la Secretaría

1. Los Anexos del presente documento contienen el Informe de conclusión del proyecto de intensificación del uso de la propiedad intelectual para las aplicaciones móviles en el sector del software - Fase II. El informe abarca todo el período de ejecución del proyecto, de enero de 2023 a julio de 2024.

2. Se invita al Comité a tomar nota de la información que figura en los Anexos del presente documento.

[Siguen los Anexos]

RESUMEN DEL PROYECTO	
Código del proyecto	DA_4_11_23_24_27_02
Título	*Intensificación del uso de la propiedad intelectual para las aplicaciones móviles en el sector del software - Fase II*
Recomendaciones de la Agenda para el Desarrollo	Recomendaciones 4; 11; 23; 24; y 27.
Presupuesto del proyecto	Presupuesto total del proyecto: 150 000 francos suizos, asignados a recursos no relativos a personal.
Duración del proyecto	19 meses
Principales sectores/ámbitos de la OMPI interesados	Sector encargado de la ejecución: Derecho de Autor e Industrias Creativas
Breve descripción del proyecto	El proyecto de *Intensificación del uso de la propiedad intelectual para las aplicaciones móviles en el sector del software* fue propuesto por Kenya y aprobado por el CDIP en su vigésima segunda sesión, celebrada en septiembre de 2018. La primera fase del proyecto se llevó a cabo en Kenya, Filipinas y Trinidad y Tobago de enero de 2019 a diciembre de 2021. Al examinar el informe de conclusión (documento CDIP/28/7) y el informe de evaluación (documento CDIP/28/6) de la primera fase durante la vigésima octava sesión del CDIP en mayo de 2022, se destacó que centrarse en las aplicaciones móviles en sectores específicos añadiría valor a la sostenibilidad de los resultados iniciales del proyecto. En su vigesimonovena sesión, el Comité aprobó la Fase II del proyecto (documento CDIP/29/8 Rev.). La fase II se centra en garantizar la sostenibilidad a largo plazo de los resultados del proyecto incorporándolos a un material de curso exhaustivo de formación que ofrezca posibilidades de formación autodidacta, capacitación, referencia y lecturas complementarias. En consulta con los países beneficiarios (Kenya, Filipinas y Trinidad y Tobago), se decidió centrar la Fase II del proyecto en potenciar la protección de la PI para apoyar la industria de las aplicaciones móviles en cuatro sectores creativos, a saber, la música, la edición, los videojuegos y los contenidos audiovisuales.
Director del proyecto	Sr. Dimiter Gantchev, director adjunto y director principal de la División de Información y Difusión por Medios Digitales, Sector de Derecho de Autor e Industrias Creativas

Vínculos con los resultados previstos en el programa de trabajo y presupuesto	Programa de trabajo y presupuesto de 2022/23: 4,1: Un uso más eficaz de un sistema equilibrado de PI 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.
Visión de conjunto de la ejecución del proyecto	A continuación se ofrece una visión general de la ejecución del proyecto, partiendo de la consecución de cada uno de los productos del proyecto descritos en el documento de proyecto aprobado (CDIP/29/8 REV.). También se puede consultar una reseña general del proyecto en el catálogo de proyectos y productos de la AD, en la dirección: https://dacatalogue.wipo.int/projects/DA_4_11_23_24_27_02 Actividades horizontales: ➢ Material de un curso de formación sobre PI para aplicaciones móviles, así como cuatro herramientas sobre el uso de aplicaciones móviles en la música, la edición, los videojuegos y los medios sociales. ➢ Habrá un acto paralelo a la 33.ª sesión del CDIP, en el que los países beneficiarios presentarán a los Estados miembros las enseñanzas extraídas del proyecto. Se celebraron actos en cada país con la contribución y participación en línea de ponentes invitados y representantes de los países beneficiarios. Se llevaron a cabo las siguientes actividades: Trinidad y Tabago ➢ Taller *sobre propiedad intelectual y aplicaciones móviles: cuestiones comerciales y jurídicas,* los días 18 y 19 de marzo de 2024 en Puerto España (Trinidad y Tabago), en el que se contó con 70 participantes. ➢ El 40 % de los participantes eran mujeres y el 60 % hombres; el 44 % representaba al sector privado, el 43% a organizaciones gubernamentales, el 7 % al mundo académico y el 6 % a otras entidades. El 92 % de los participantes indicó que el taller había cumplido sus expectativas, mientras que el 72 % lo consideró muy útil. Todos los participantes manifestaron interés en

	participar en futuros talleres de naturaleza similar. Filipinas ➢ Taller *sobre propiedad intelectual y aplicaciones móviles: cuestiones comerciales y jurídicas,* los días 26 a 28 de junio de 2024 en Manila, que contó con 20 participantes. ➢ Todos los participantes (100%) se mostraron satisfechos con el programa y la organización general del taller. El 93% de los participantes valoró con la máxima calificación las capacidades de los ponentes y el 96% indicó que utilizaría los contenidos presentados y recomendaría este taller. Kenya ➢ Webinario *sobre propiedad intelectual y aplicaciones móviles: cuestiones comerciales y jurídicas,* que se llevó a cabo el 3 de julio de 2024 y contó con 80 participantes. ➢ El 82 % de los participantes se mostró satisfecho con el programa del webinario y el 76 % con su organización. Otro 82 % se mostró muy satisfecho con las capacidades de los ponentes.
Principales resultados e incidencia del proyecto	1. En el marco del proyecto se crearon herramientas útiles que profundizan en la comprensión del papel de la PI en los cuatro sectores creativos y respaldan las actividades de los titulares de derechos, los creadores y los usuarios en sus respectivos ámbitos. Esas herramientas pueden consultarse en: https://www.wipo.int/es/web/mobile-apps/index Guía sobre aplicaciones móviles en el sector de los videojuegos ➢ La guía aborda de forma práctica el estudio de las aplicaciones móviles en el sector de los videojuegos, desde los puntos de vista comercial y jurídico, y abarca los distintos tipos de videojuegos y las nuevas formas de obtener beneficios económicos de ellos. ➢ La guía fue descargada 385 veces en los tres primeros meses tras su publicación, entre marzo y junio de 2024. A finales de agosto de 2024, había registrado un total de 720 descargas y 514 visitantes distintos. Herramienta para las aplicaciones móviles de la industria editorial en el entorno digital ➢ Esta herramienta describe el panorama del sector editorial en el entorno digital y la incidencia de las nuevas tecnologías en el mercado del libro digital. En ella se examinan las soluciones disponibles para la distribución de libros digitales mediante el uso

	de aplicaciones móviles, así como la relación entre las aplicaciones de lectura y la legislación sobre PI. ➢ La herramienta fue descargada 418 veces en los tres primeros meses tras su publicación. A finales de agosto de 2024, había registrado un total de 1 023 descargas y 723 visitantes distintos. <u>Guía sobre aplicaciones móviles en el sector de la música</u> ➢ Esta guía se centra en la forma en que se utilizan las aplicaciones móviles para crear música y en los aspectos de PI del uso de aplicaciones móviles para la creación musical. Las cuestiones de PI desempeñan un papel fundamental en la economía de la creación musical y fomentan la sostenibilidad tanto del ecosistema de aplicaciones móviles como del ecosistema musical. ➢ La guía fue descargada 274 veces en los tres primeros meses tras su publicación. A finales de agosto de 2024, había registrado un total de 420 descargas y 256 visitantes distintos. <u>Guía sobre aplicaciones móviles y medios sociales</u> ➢ Esta guía ofrece un enfoque práctico basado en la PI respecto de la integración de las plataformas de redes sociales en aplicaciones móviles de modo que las empresas puedan proteger la innovación y ser más competitivas a la vez que se sirven de la PI en la economía digital. ➢ La guía fue publicada el 22 de agosto de 2024. Por lo tanto, no se disponía de datos sobre sus descargas a finales de agosto, cuando se estaba elaborando el presente informe. 2. En el marco del proyecto se elaboró abundante material de formación en forma de manual, que sirve de instrumento para presentar todos los aspectos importantes relacionados con el uso de la PI en las aplicaciones móviles. Este manual garantizará la sostenibilidad de los resultados del proyecto, ya que puede ser utilizado por todos los Estados miembros de la OMPI para elevar el nivel de comprensión del papel de la PI en las aplicaciones móviles. <u>Manual sobre la propiedad intelectual en las aplicaciones móviles</u> ➢ El objetivo del manual es proporcionar material educativo conciso y exhaustivo sobre la PI en las aplicaciones. En él se explica la estructura, los flujos de ingresos y el funcionamiento de la PI en las aplicaciones, mostrando cómo la PI impulsa la economía de las aplicaciones y contribuye a los resultados del sector y al crecimiento económico. Mediante

	diversos ejemplos se trata una amplia gama de temas. ➢ La guía fue descargada 852 veces en los tres primeros meses tras su publicación. A finales de agosto de 2024, el manual había registrado un total de 857 descargas y 11 736 visitantes distintos. 3. El proyecto contribuyó a que las comunidades de desarrolladores de aplicaciones móviles de los países beneficiarios se dieran cuenta de que tienen intereses comunes y planteó debates sobre acuerdos organizativos para representar mejor sus intereses profesionales. Los países beneficiarios recibieron una introducción a determinadas buenas prácticas en materia de asociaciones de aplicaciones móviles y se les proporcionó material y contactos para que, si lo desean, continúen colaborando. 4. El proyecto suscitó gran interés entre los Estados miembros de la OMPI que no eran beneficiarios directos del mismo. Mostraron interés por los resultados concretos del proyecto y se interesaron por la posible ejecución de proyectos similares en sus países. A lo largo de las Fases I y II del proyecto, durante casi cinco años, la PI y las aplicaciones móviles fueron un tema tratado en el CDIP, lo que mantuvo la atención sobre esas cuestiones y permitió a la OMPI llegar a un público mucho más amplio entre la comunidad de desarrolladores de aplicaciones.
Experiencia adquirida y enseñanzas extraídas	<u>Enseñanzas extraídas</u> • El proyecto permitió confirmar que las aplicaciones móviles son un tema de gran interés y que, a medida que se vayan extendiendo, será importante que la OMPI siga participando mediante la integración de los resultados del proyecto y la oferta de contenidos adecuados a todos los Estados miembros interesados. • La combinación de enfoques horizontales y verticales en un tema como el de las aplicaciones móviles ha demostrado ser acertada. Mientras que un amplio grupo de desarrolladores seguirá interesado en cuestiones horizontales como las formas de PI relevantes a lo largo del ciclo de vida de la aplicación, los contratos de PI, la solución de controversias, la financiación, el uso de código abierto y las cuestiones de privacidad, los desarrolladores de aplicaciones que suministran aplicaciones móviles para industrias creativas específicas seguirán interesados en cuestiones más específicas relacionadas con las industrias creativas pertinentes. Los diferentes tipos de usuarios del contenido seguirán interesados en diferentes partes del contenido preparado en el marco del proyecto. • Las aplicaciones móviles son un tema de dimensiones multisectoriales. Dado que las aplicaciones móviles se utilizan en casi todos los sectores de la vida económica, social y cultural, los usuarios de los productos de la OMPI proceden de contextos muy

	variados. Se requiere la coordinación a través de un único coordinador de los componentes de PI en diferentes actividades relacionadas con la aplicación en los Estados miembros. • La participación de socios privados en los programas de formación y cooperación de la OMPI es un proceso en el que la OMPI puede desempeñar un papel facilitador. El proyecto demostró la utilidad de estas asociaciones. Sin embargo, el seguimiento de las asociaciones entre empresas (“B2B”) va más allá del mandato de la OMPI. • Las herramientas y los materiales elaborados en el marco del proyecto (fases I y II) constituyen valiosas fuentes de información. Podría considerarse la posibilidad de convertirlos en publicaciones propiamente dichas de la OMPI, y deberían tomarse medidas para mantenerlos actualizados, ya que la evolución en este ámbito es muy dinámica. • A la vista de los resultados del proyecto, se recomienda incorporar el tema de la PI y las aplicaciones móviles a las actividades de la Organización, tanto desde el punto de vista sustantivo como geográfico. Deberían preverse las necesarias disposiciones presupuestarias para futuras actividades.
Riesgos y mitigación	A continuación se enumeran los riesgos detectados durante la ejecución del proyecto. También se determinaron y aplicaron estrategias de mitigación. Riesgo 1: Circunstancias imprevistas que dificultan la preparación de los aportes concretos del proyecto y, en consecuencia, no dejan tiempo suficiente para probarlos con los beneficiarios. Mitigación 1 Dado el tiempo necesario para concluir los procedimientos de adquisición, se adoptaron disposiciones más flexibles para hacer frente a posibles retrasos y cambios de proveedores en las estrategias de ejecución. Una vez finalizados los materiales en el marco del proyecto, se planificaron actividades de fortalecimiento de capacidades basadas en los mismos.
Porcentaje de ejecución del proyecto	El porcentaje de utilización del presupuesto al 31 de agosto de 2024,proporcional al presupuesto total asignado para recursos no relativos a personal, era del 88 %. Para más información, véase el Anexo II del presente documento.
Informes previos	El informe de situación figura en el Anexo VIII del documento t CDIP/31/3.
Seguimiento y difusión	Seguimiento: Se anima a cada país beneficiario a utilizar la experiencia, los conocimientos y el material de sensibilización generados a través de

	este proyecto para ayudar a los desarrolladores de aplicaciones móviles a comprender el papel de la PI en las aplicaciones móviles. Para garantizar la sostenibilidad del proyecto, todos los materiales elaborados en las fases I y II se pondrán a disposición a través de una aplicación móvil, actualmente en desarrollo. Las aplicaciones móviles se mantendrán en la oferta de contenidos y competencias de la OMPI a todos los Estados miembros interesados y se abordarán a través de actividades nacionales y regionales. Difusión: En la página web de la OMPI dedicada a este proyecto se incluye toda la documentación del proyecto y el material de sensibilización elaborado como parte de él. La página web está disponible en los seis idiomas oficiales de las Naciones Unidas y permanecerá accesible en el sitio web de la OMPI y se actualizará según proceda. Toda la información pertinente sobre los proyectos también está disponible en el catálogo de proyectos y productos de la AD, en la dirección: https://dacatalogue.wipo.int/projects/DA_4_11_23_24_27_02

EVALUACIÓN INTERNA DEL PROYECTO

Clave de colores

****	***	**	SA	ND
Plenamente logrado	Avance notable	Avance parcial	Ningún avance	Sin evaluar/actividad interrumpida

Productos del proyecto (resultado previsto)	Indicadores de obtención de resultados (Indicadores de productos)	Datos sobre el rendimiento	Clave de colores
Material didáctico sobre PI para aplicaciones móviles	Elaboración y publicación en línea de material didáctico sobre PI para aplicaciones móviles en los seis meses siguientes a la ejecución del proyecto.	Plenamente logrado Preparación y difusión de material para cursos de formación.	****
Cuatro herramientas de PI para aplicaciones móviles en los sectores de la música, la edición, los videojuegos y los medios sociales	Cuatro herramientas de PI para aplicaciones móviles en las siguientes industrias creativas: música, edición, videojuegos y contenidos audiovisuales, desarrolladas y publicadas en línea en los nueve meses siguientes a la ejecución del proyecto.	Plenamente logrado Cuatro herramientas preparadas y difundidas.	****
Tres eventos (uno en cada país) para presentar los materiales creados a las partes interesadas en cada país beneficiario y recabar sus opiniones.	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.	Plenamente logrado Tres eventos celebrados.	****

[Sigue el Anexo II]

Proyecto de la AD sobre intensificación del uso de la propiedad intelectual para las aplicaciones móviles en el sector del software - Fase II

Utilización de los recursos al 31 de agosto de 2024

(en francos suizos)

Categoría de costo	Presupuesto del proyecto	Gastos	Utilización del presupuesto
Recursos de personal	-	-	-
Recursos no relativos a personal	150 000	132 578	88 %.
Total	**150 000**	**132 578**	88 %.

[1] No incluye un gasto estimado de 15 000 CHF para el desarrollo de una aplicación móvil para las herramientas y el manual preparados en el marco del Proyecto. Tampoco incluye los gastos relacionados con la organización del evento paralelo del CDIP.

[Fin del Anexo II del documento]