

Нарушения в сфере создания новых продуктов и использования информационных ресурсов и технологий

Наиболее встречающимися нарушениями в сфере создания новых продуктов является нарушение авторского права и плагиат. Разработчики присваивают себе чужие разработки, копируют целые куски кода из чужих программ и вставляют в свои «новые» продукты.

Ярким примером таких нарушений являются однотипные игры мобильной сферы. Зайдя на площадки «Google Play» или «App Store» можно невооруженным взглядом найти сотни и тысячи одинаковых игр, отличительной особенностью которых являются только персонажи или несколько переработанный интерфейс.

Чтобы избежать данной проблемы, нужно тщательнее следить за соблюдением авторского права. Это достаточно сложный процесс, но не невозможный.

Главной проблемой такого поведения разработчиков – копирование чужих разработок – является низкая моральная составляющая современного общества. Если бы люди ценили чужой труд, а не хотели бы поиметь исключительно коммерческую выгоду для себя, данная проблема могла бы сама собой решиться.

Главными виновными в данной сфере являются разработчики этих самых новых продуктов. Для повышения ответственности таких специалистов необходимо проводить более тщательные проверки на нарушение авторского права и плагиат, при нахождении которых нужно соответствующе наказывать провинившихся. Это необходимо делать в первую очередь для очистки рынка информационных технологий от множества однотипных проектов, а во-вторых, с целью увеличения ценности действительно новой разработки.