

# ***ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ВЛАСНІСТЬ В ГАЛУЗІ ІТ***

## **Тема 1. Явище та система інтелектуальної власності**

- 1. Ключова ідея інтелектуальної власності**
- 2. Життєвий цикл ПЗ як об'єкта ІВ**
- 3. Система ІВ (національний аспект)**



# **«Світ повний власників права інтелектуальної власності»**

**«Якщо у своєму житті ви зробили  
хоча б одну фотографію, малюнок,  
написали пісню, твір, дипломну  
роботу, комп'ютерну програму...,  
вам належать права на ці твори».**

<https://medium.com/juris-prudence/12-%D1%84%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%BE%D0%B2-%D0%BE%D0%B1-%D0%B8%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B9-%D1%81%D0%BE%D0%B1%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8-%D0%BA%D0%BE%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%8B%D0%B5-%D0%BD%D1%83%D0%B6%D0%BD%D0%BE-%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%82%D1%8C-9b04c49dc715>

# 1.Ключова ідея інтелектуальної власності: «пільга» за творчість



## ПРИВІЛЕЇ ДЛЯ ВЛАСНИКА

- 1.Одноосібно отримувати вигоди протягом певного періоду часу на певній території.
- 2.Приймати рішення про передачу права іншим.



# ІВ - невід'ємне право людини і громадянина

Основні права людини - гарантована законом міра свободи (можливості) особи, яка відповідно до досягнутого рівня еволюції людства в змозі забезпечити її існування і розвиток та закріплена у вигляді міжнародного стандарту як загальна і рівна для усіх людей. Основні права гарантовані законами держави як невідчужувані.



**КОНСТИТУЦІЯ УКРАЇНИ,  
РОЗДІЛ ІІ. ПРАВА, СВОБОДИ ТА ОБОВ'ЯЗКИ  
ЛЮДИНИ І ГРОМАДЯНИНА  
Статті 21 - 68**

В такому статусі права ІВ утвердилися в межах **прав людини «другого покоління»** у середині ХХ століття.

Їх називають «**позитивними**», оскільки їх реалізація вимагає відомих цілеспрямованих дій з боку держави, тобто її «**позитивного**» втручання в їхнє здійснення, прийняття забезпечувальних заходів.

**Інтелектуальна власність – це**

закріплені законом **права**

на **результати інтелектуальної  
творчої діяльності**

у виробничій, науковій, художній та  
літературній сферах

**Що собою являють  
результати творчої  
інтелектуальної  
діяльності?**



**Творчість – створення об'єктивно  
нового та корисного (об'єкта) або  
його суттєвий розвиток в умовах  
неповноти інформації**





Результати **творчої**  
інтелектуальної  
діяльності

## Знання

*Те, що ми знаємо і  
свідомо (розуміючи)  
застосовуємо  
(проявляємо у діях)*

=

## Об'єкт права

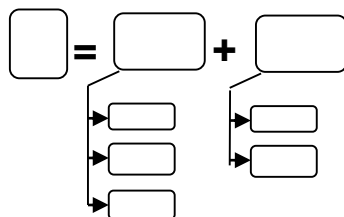
*Об'єкт впливу  
сукупності певних  
правових норм*

=

## Інновація

*Те, що суттєво нове і  
спожито на ринку*

Ідея якогось об'єкта  
для розв'язання  
проблеми діяльності



- новизна
- корисність

- новизна
- корисність
- промислова застосовність



- суттєва новизна
- суттєва корисність
- прийняття ринком

**Інновації** – новостворені (використані) та/або вдосконалені конкурентоспроможні технології, продукція або послуги, а також організаційно-технічні рішення виробничого, адміністративного, комерційного або іншого характеру, які **істотно поліпшують** структуру і якість виробництва та/або соціальної сфери



# 16 км/год

Максимальна *швидкість першого автомобіля* становила 16 км/год. У 1885 році Карл Бенц завершив роботу над автомобілем, а у січні 1886-го отримав патент.

Спорткар Bugatti Chiron.  
Максимальний розгін  
досягає 463 км/год  
буквально за 3 секунди.

# 463 км/год





4 лютого 1946 року в Америці був запусканий **перший** у світі електронний **комп'ютер** ENIAC. Вага 30 тонн, 18 тисяч електронних ламп, швидкодія 5 000 операцій в секунду

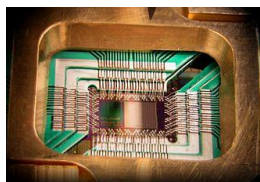
Зстаном на 2011 р. найпотужніший у світі суперкомп'ютер K computer має пікову продуктивність петафлопс 11,280, а максимальну 10,510 петафлопс (петафлопс — 10<sup>15</sup> операцій з плаваючою комою за 1 секунду).

**Пікова продуктивність комп'ютера на базі чотириядерного процесора AMD Phenom 9500 sAM2+ становить 3,52 млрд операцій за секунду = 0,0352 терафлопс. Для чотириядерного процесора Core 2 Quad Q6600 — 3,84 млрд операцій за секунду = 0,0384 терафлопс**

### *Теоретичні та експериментальні проекти*

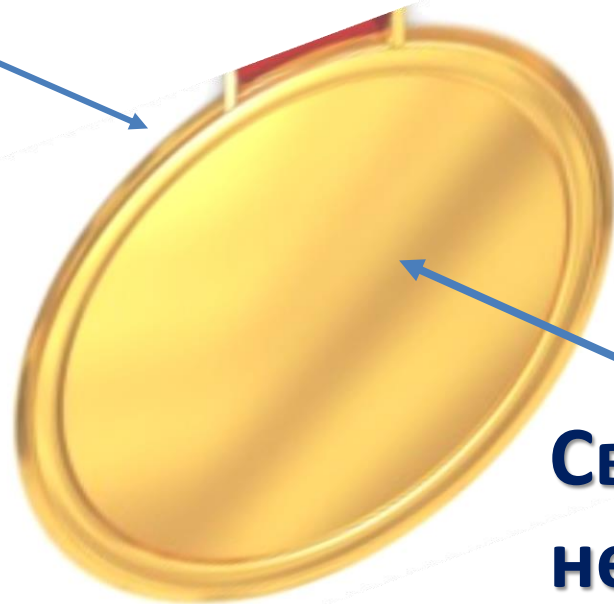
[Квантовий](#), [хімічний](#), [ДНК-комп'ютер](#), [оптичний](#), [спінтронний комп'ютер](#)

В листопаді 2017 року компанія [IBM](#) представила прототип квантового комп'ютера з 50 кубіт. Час, протягом якого вони можуть залишатись в стані суперпозиції та виконувати корисні обчислення 90 мікросекунд



# **Зворотній бік медалі «Інтелектуальна власність»**

**«Пільга» за  
творчість**



**Святий обов'язок  
не порушувати  
«пільгу» за  
творчість інших  
творців**







Яскраві приклади  
використання права  
інтелектуальної  
власності в світі



***Адже все  
починалося  
з простих  
верстатів...***

**У 1896р. Сакігі Тойота отримав патент, який удосконалив відомий в Європі ткацький верстат. Через 13 років Сакігі отримав патент на важливий винахід - автоматичний ткацький верстат. У наступні роки було отримано багато патентів на доповнюючі винаходи до цього верстата. У 1924р. син Сакігі, Кіхіро Тойота, уклав ліцензійну угоду з компанією братів Платт на виключне право виготовляти і продавати автоматичний ткацький верстат в будь-які країни, крім Японії, Китаю і США. Вартість ліцензії становила \$ 25млн., на які Кіхіро заснував відому автомобільну фірму TOYOTA**

Pliva Hrvatska d.o.o.



Логотип с официального сайта  
компани

**1980 року фірма «PLIVA» (Хорватія) запатентувала винахід на антибіотик azithromycin (торгова марка «Zithromax»). «PLIVA» продала ліцензію фірмі «PFIZER», що дозволило їй отримати феноменальний прибуток. Тільки у 2002 р. було продано цього препарату на \$ 1,4млрд.**

<https://www.apteka.ua/article/12944>



# Енгельбарт Дуглас



**Перша «миша»** була сконструйована [1964](#) року руками [аспіранта Білла Інґліша](#) та [Роберта Тейлора](#) під керівництвом власне [винахідника](#) і батька самої концепції [Дугласа Карла Енгельбарта](#) у *Augmentation Research Center* [Стенфордського дослідного інституту](#) (*Stanford Research Institute*) у [Менло-Парку](#), [Каліфорнія](#). Пізніше *Джеф Руліфсон* (*Jeff Rulifson*) покращив конструкцію і розробив програмне забезпечення.

[9 грудня 1968](#) Дуглас Енгельбарт вперше продемонстрував свій винахід на комп'ютерній виставці Fall Joint в [Сан-Франциско](#). Першу мишку доктора Енгельбарта було зроблено з дерева, і в ній була лише одна кнопка. Однак ідея нового способу оброблювання [текстових файлів](#), можливість виділити, скопіювати й вставити частини тексту за допомогою однієї руки лягла в основу багатьох [сучасних технологій](#). [Патент](#) на нову мишку був отриманий [17 листопада 1970](#).

На жаль, великий винахідник не вмів продавати свої ідеї. За мишу він отримав скромну суму \$10 000, яку одразу ж вніс як першу плату за маленький заміський будиночок на околиці Силіконової Долини.

Серійне виробництво розпочалося 1981 року, коли кнопку замінили на кульковий привід — коліщатко.

**Якби Дуглас мав на меті збагачення та вмів вигідно продавати свої винаходи, він би став найбагатшою людиною, подібно Біллу Гейтсу.**



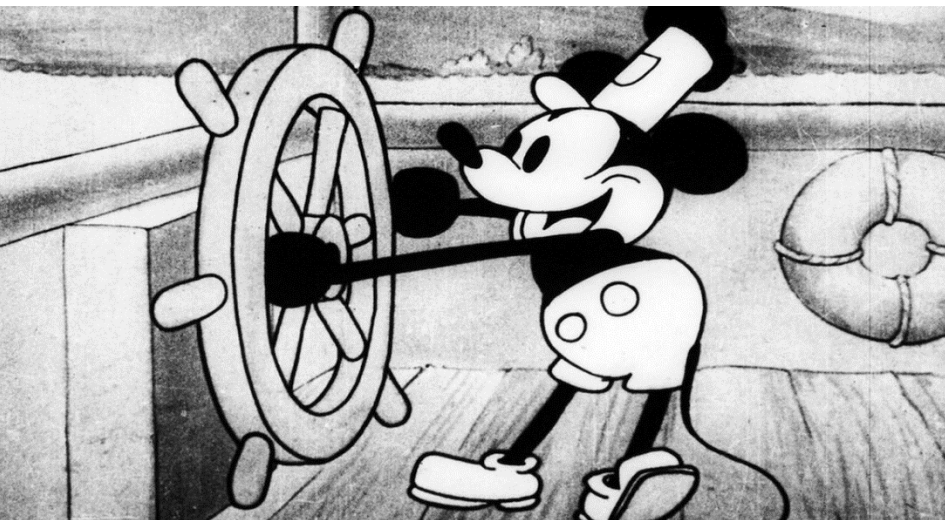
**«... У свої 87 років цей чарівний гризун в червоних штаних і гігантських жовтих черевиках домігся того, чого не вдавалося ще жодному анімаційного персонажу: він був удостоєний премії «Оскар». ...**

Впізнаваність бренду «Міккі Маус» становить 97% - в цьому він випередив самого Санта Клауса. За ці заслуги журнал Forbes удостоїв його звання «найбагатший вигаданий герой». Даний мультперсонаж щорічно приносить компанії Disney дохід в розмірі 5,8 мільярда доларів.

**Для компанії Disney Міккі Маус є цінною інтелектуальною власністю, яку постійно необхідно захищати від посягань. Кожен раз, коли авторські права Міккі закінчуються, Disney витрачає мільйони доларів на їх продовження.**

Дісней і Аб Айверкс об'єдналися для спільної роботи: «Щоб утриматися на плаву, нам потрібно було терміново придумати нового персонажа. Ми перебирали в розумі всіх тварин, які могли б стати героями мультфільмів нашого часу. Всі хороші варіанти - привабливі «мультяшки», яких легко намалювати, здавалося, **були зайняті іншими анімаційними компаніями.** Нарешті, ми вирішили намалювати миша. Це і був Міккі ».

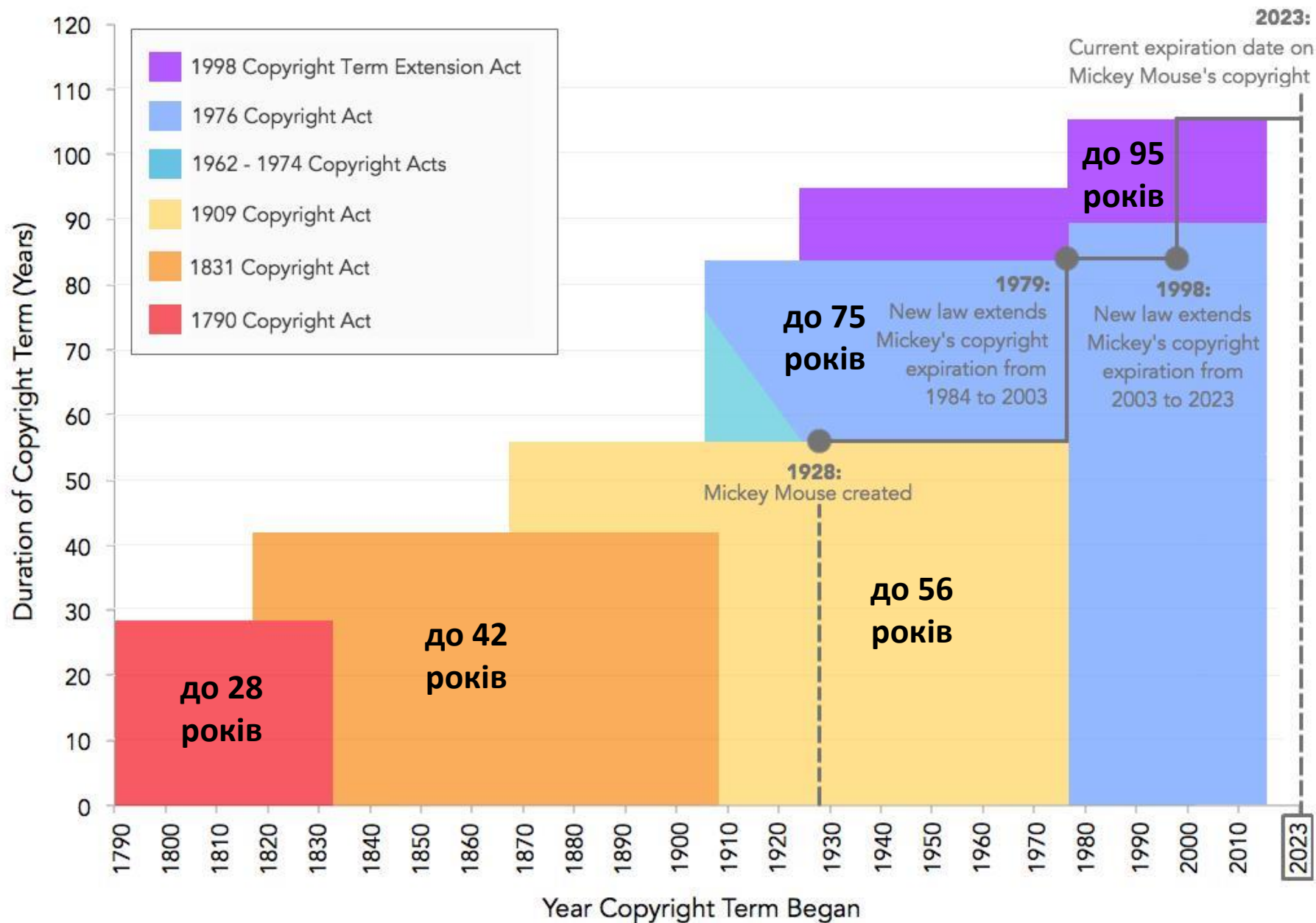
**18 листопада 1928 року відбувся офіційний дебют Міккі Мауса в мультфільмі «Паровозик Віллі». Через 5 років він став справжньою «мультяшною» емблемою Голлівуду.**





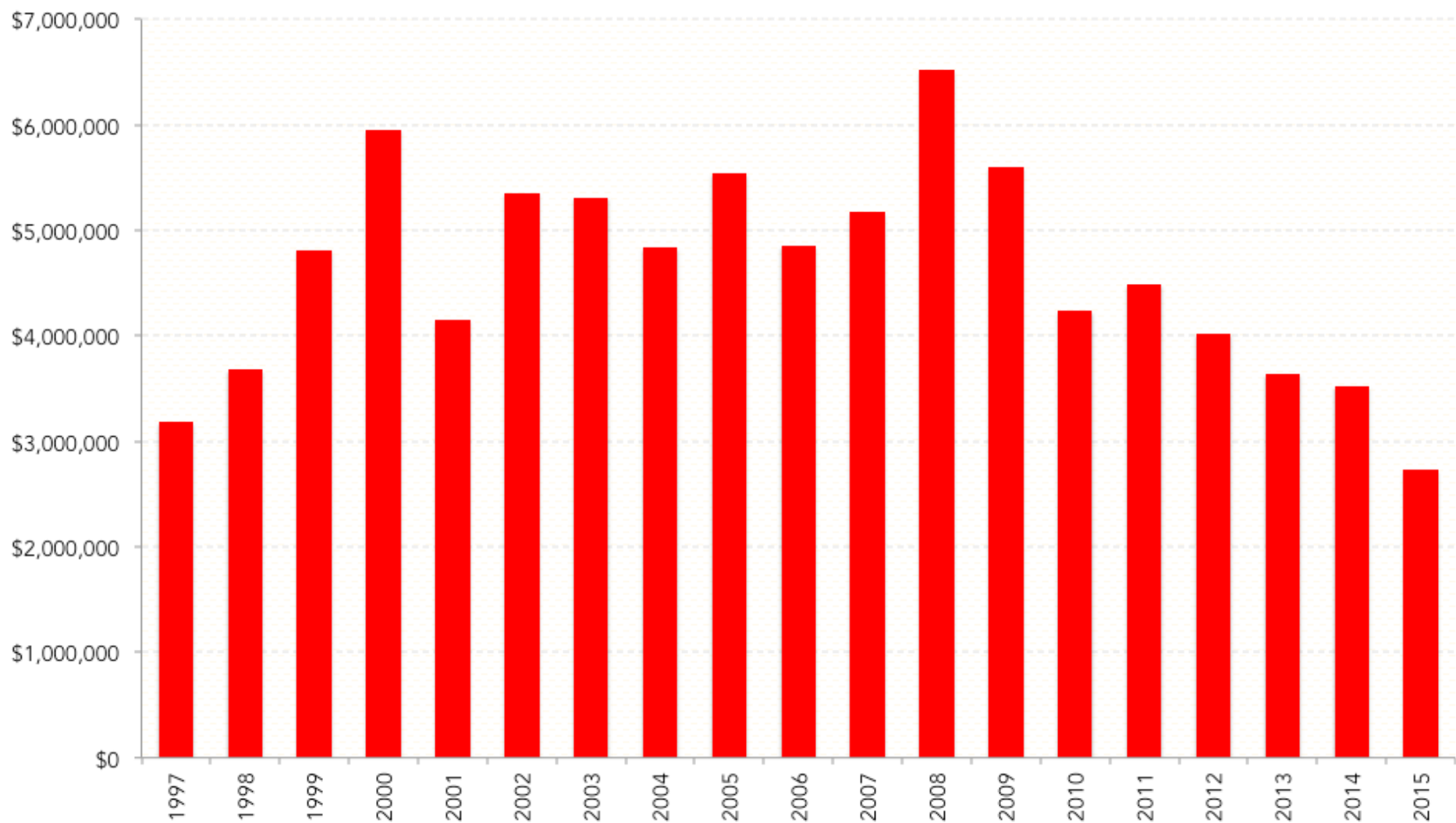
# Mickey Mouse's Effect on U.S. Copyright Law

Every time Disney's copyright on Mickey Mouse is about to expire, the law magically changes



# Disney's Huge Lobbying Efforts

Since 1997, Disney has spent \$87.6 million on lobbying -- mostly to influence copyright legislation





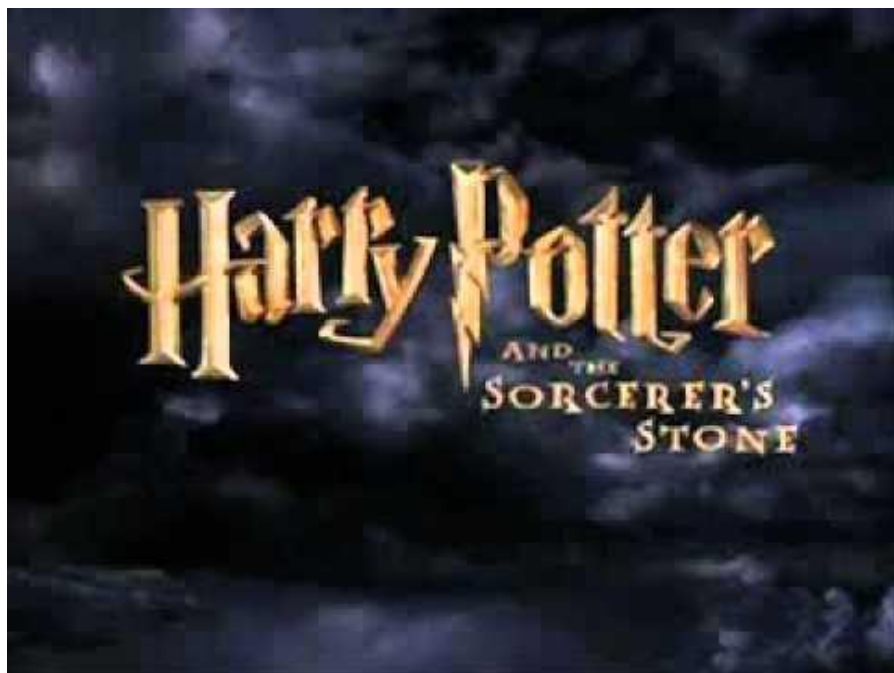
«Примітно, що свій перший патент Microsoft отримала тільки в 1986 році і до 1990 року оформила ще лише десять. Проте в 1991 році була видана внутрішня інструкція, яка ознаменувала різку зміну концепції компанії. Побоюючись, що «деякі великі гравці **запатентують** очевидні компоненти інтерфейсу, об'єктного підходу, алгоритмів, розширень для додатків або інших критично важливих технологій», тим самим гарантувавши собі прибуток на довгі роки вперед, Гейтс запропонував **«обмін патентами з великими компаніями і стратегію, в рамках якої ми патентуємо все, що тільки можливо»**. До 2009 року число патентів Microsoft перевищило за 10 тисяч, і щороку компанія подає нові заявки ще на добрі дві з половиною тисячі».

У Microsoft почали патентувати все, що тільки можна, і переслідувати тих, хто, на думку компанії, зазіхнув на її права. У 2004 році Стів Балмер заявив, що тільки при створенні операційної системи Linux були порушені 235 патентів Microsoft. Таким чином, **патенти стали суттєвою частиною бізнесу** компанії, приносячи мільярди доларів щороку і забезпечуючи роботою безліч співробітників, об'єднаних в окремий департамент. Тим часом в Microsoft стверджують, що **правильна політика в області патентованого права є обов'язковою умовою для того, щоб забезпечувати технологічні прориви.**

Одного разу сам Гейтс заявив, що «**у інтелектуальної власності термін зберігання як у банана**». Крім того, багато хто вважає, що Гейтс не дуже стурбований питаннями дотримання прав власності, якщо вони належать не йому.

У 1997 році Wall Street Journal привів слова Даніеля Брікліна, засновника Trellix Corp, про співпрацю з Microsof: «Дуже страшно танцювати зі слоном. **Вони дивляться на те, що ви робите, а потім забирають все, що захочуть**».





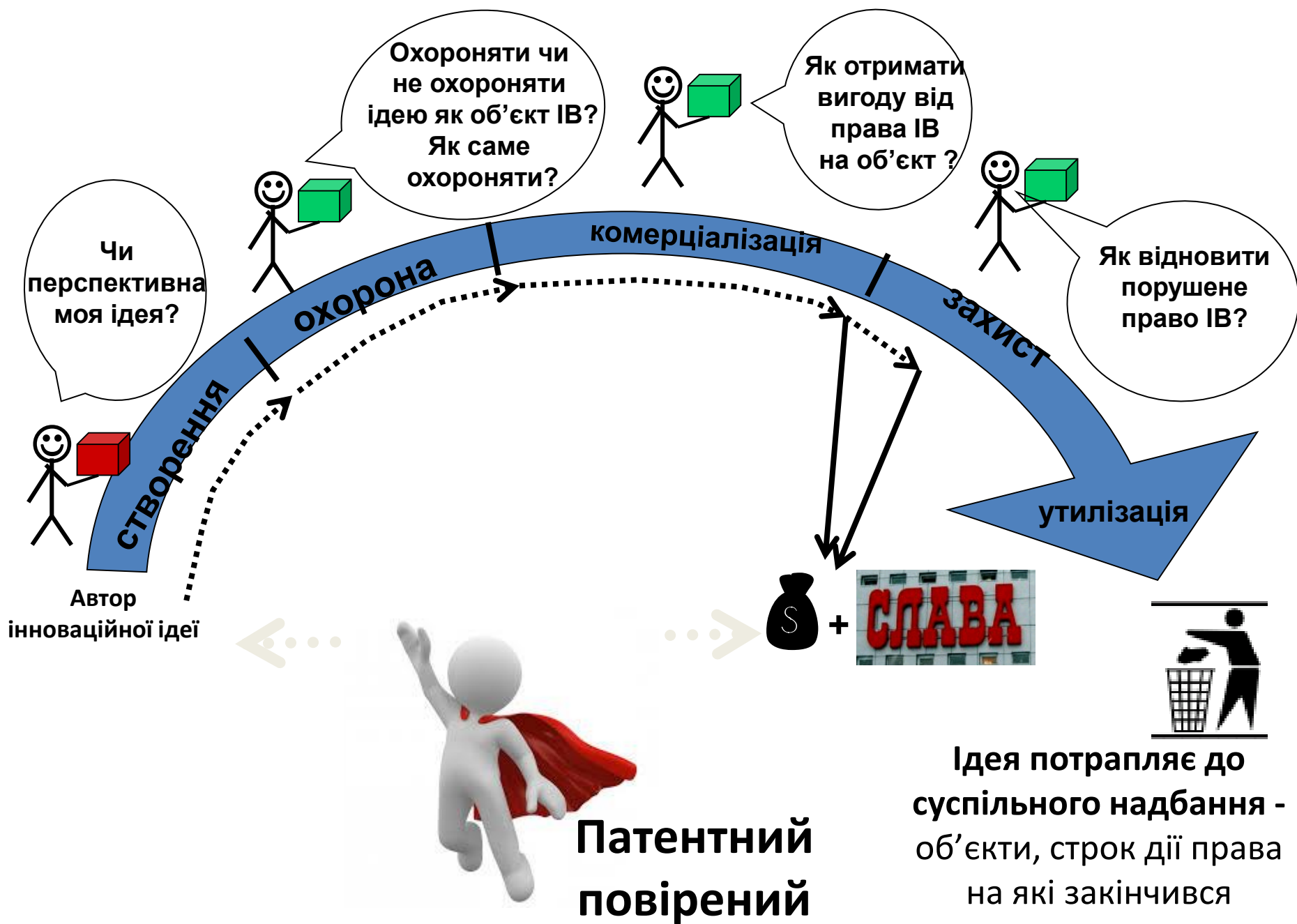
Фантастичний успіх кінострічки «Гаррі Поттер і філософський камінь» (**\$ 93,5млн. доходу за перші три доби прокату**) підштовхнув кіностудію «Warner Brothers» на **передачу прав на користування цією маркою** за ліцензійними угодами іншим фірмам для використання в бізнесі від виробництва ляльок до програмного забезпечення , від чого отримана значний додатковий прибуток.

Авторка Джоана Кетлін Роулінг була визнана найбагатшою жінкою Великої Британії у 2002 р. Тільки за один рік вона отримала **від продажу прав на видавництво своїх книг та їх екранізацію 77 млн. євро.**

## *2. Життєвий цикл ПЗ як об'єкта ІВ*

**З яких етапів  
складається  
життєвий цикл ПЗ як  
об'єкта ІВ?**





### *3. Система інтелектуальної власності в Україні*

**Державна система правової охорони інтелектуальної власності — Установа (центральний орган виконавчої влади у сфері **ІВ**) і сукупність експертних, наукових, освітніх, інформаційних та інших **державних** закладів відповідної спеціалізації, що входять до сфери управління Установи**



ДЕРЖАВНЕ ПІДПРИЄМСТВО  
**«УКРАЇНСЬКИЙ ІНСТИТУТ  
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ»**  
УКРПАТЕНТ

ГОЛОВНА / ПРО УКРПАТЕНТ



**Державне підприємство  
«УКРАЇНСЬКИЙ ІНСТИТУТ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ  
ВЛАСНОСТІ»  
(Укрпатент)**

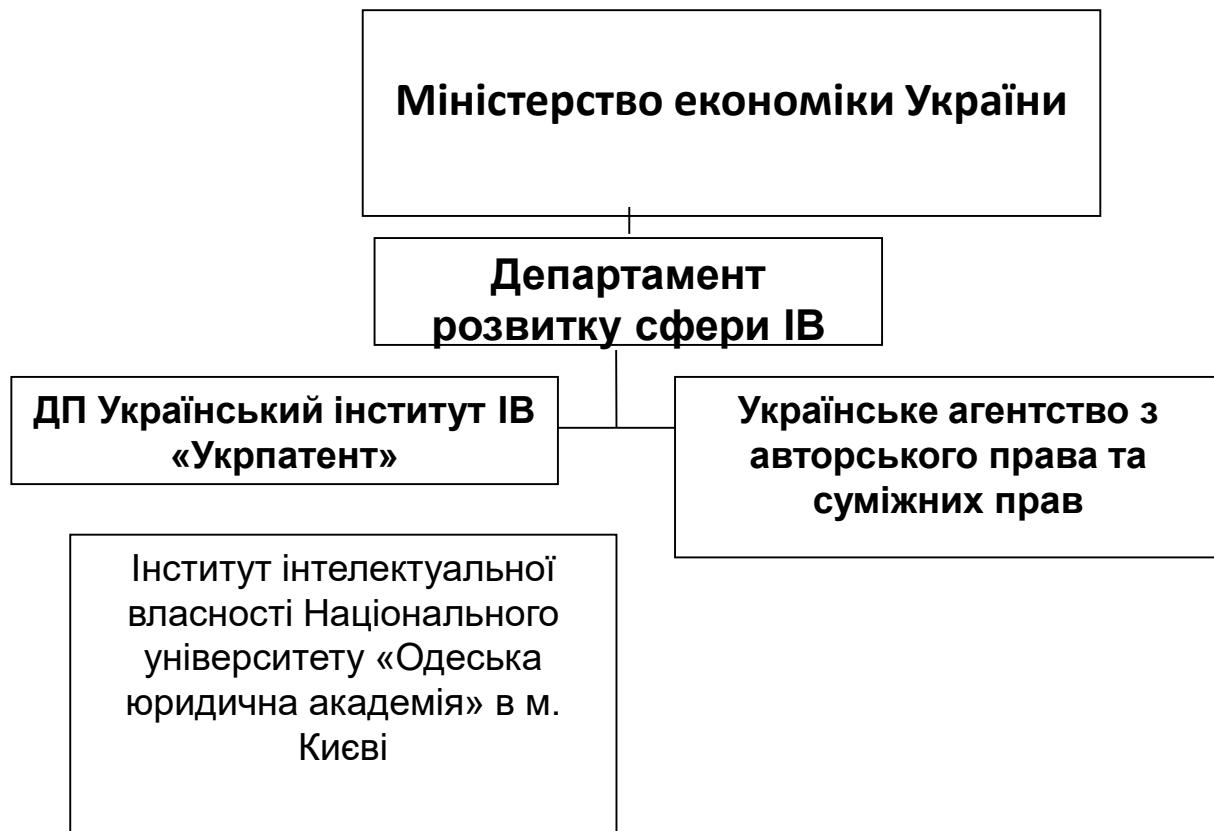
Державне підприємство "Український інститут інтелектуальної власності" (Укрпатент) - інституційна складова державної системи правової охорони інтелектуальної власності в Україні.

Згідно з розпорядженням Кабінету Міністрів України від 13 жовтня 2020 року № 1267-р "Про Національний орган інтелектуальної власності" Укрпатент виконує функції Національного органу інтелектуальної власності.

# Виконавча гілка влади

до 2020 р.

**Рада з питань інтелектуальної власності** - це урядовий консультативно-дорадчий орган, який було створено Кабінетом Міністрів 7 лютого 2018 року, згідно з постановою № 90, з метою забезпечення вивчення та подолання проблемних питань, пов'язаних із формуванням та реалізацією державної політики у сфері інтелектуальної власності.



# Законодавча гілка влади





# Судова гілка влади



## Спеціалізація суддів у сфері інтелектуальної власності

У 2000 р. сформована **Судова палата Вищого господарського суду України з розгляду справ у господарських спорах, пов'язаних із захистом права на об'єкти інтелектуальної власності**, а також відповідні **колегії у складі місцевих та апеляційних господарських судів**