

ЖИТТЄВИЙ ЦИКЛ ОБ'ЄКТІВ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ В ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЯХ

Гудкова А.М., Шуба І.В.

*Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків*

Різноманітні інформаційні системи базуються на загальній фундаментальній основі, що включає теоретичні розробки та методи. Однак кожна система призначена для вирішення конкретних завдань, тож можна зробити висновок, що такі системи в більшості випадків є унікальними об'єктами, створеними розробником або колективом розробників для досягнення певної мети. Програмне забезпечення з кінця ХХ століття стало продуктом масового «споживання», з'явилися спеціалізовані обмінні сайти (торренти), з яких можна безкоштовно скачати практично будь-яке програмне забезпечення - і тому збитки компаній-розробників від його піратського використання і контрафактної продажу обчислюються мільярдами доларів.

Як і будь-який фізичний об'єкт або процес цифрові об'єкти інтелектуальної власності мають свій життєвий цикл. Загалом він складається із традиційних етапів, характерних для об'єктів інтелектуальної власності. Життєвий цикл продукту ІТ-галузі є послідовність таких етапів як: зародження ідеї → розробка (реалізація ідеї) → просування на ринку → зрілість → спад. Кожен з етапів характеризується своїми особливостями технічними, організаційними, економічними. Наприклад, в ході розробки (створення) програмного продукту бере участь багато різних фахівців - менеджери вищої ланки компанії-розробника, керівники проектів, архітектори, специфікатор, кодувальники, тестувальники, інтегратори, технічні письменники, впроваджені тощо, і саме злагоджена робота усіх учасників дозволить отримати бажаний результат. Часто етап розробки є тривалим у часі і затратним у фінансовому аспекті. Етап просування ІТ-продукції на ринку вимагає значних коштів для формування прихильності потенційних покупців ІТ-продукту на ринку. Від вдало проведеного даного етапу залежить подальша доля продукту, оскільки він переходить на етап «Зрілості» де має приносити власникам продукту гроші інакше відбувається перехід на етап «Спад» та остаточна смерть продукту. Особливістю ІТ-сфери є її динамічність, тобто постійно створюються нові або оновлені продукти з якостями більш привабливими для споживачів, тобто відбувається швидке моральне старіння об'єкту інтелектуальної власності. На практиці, Product Menedger компанії, аналізуючи ринок та діяльність конкурентів, не допускають етапу «Смерті продукту», а намагаються ще на етапі «Зрілість» або «Спад» дати завдання команді Developers розробити оновлення існуючого ІТ-продукту. Тим самим, створивши замкнене коло у життєвому циклі об'єкту інтелектуальної власності що дає можливість значно подовжити строк життя об'єкту інтелектуальної власності шляхом її постійної модернізації.