

# 13

## Uncanny Valley: 音乐制作的先锋

---



查尔顿·希尔 (Charlton Hill) (左) 和贾斯汀·沙夫 (Justin Shave) (右) 在 2010 年成立了 Uncanny Valley 公司。该公司现在为原创商业音乐项目和重混商业音乐项目编制了无数的简报。2020 年, Uncanny Valley 和同事卡罗琳·佩格拉姆 (Caroline Pegram) 组成澳大利亚队, 在第一届欧洲人工智能歌曲大赛中获胜 (图: © Uncanny Valley 提供)

Uncanny Valley 音乐和技术公司（以下简称“Uncanny Valley”）处于音乐创作的最前沿，利用人工智能重塑创作音乐的过程。2010年，Justin Shave 和 Charlton Hill 凭借数十年在音乐界的经验，成立了 Uncanny Valley，现在已经为原创商业音乐项目和重混商业音乐项目编制了无数的简报。Charlton Hill 介绍了 Uncanny Valley 的 MEMU 平台，并讨论了知识产权在这家尖端音乐科技公司中发挥的作用。

### 请给我们介绍一下 Uncanny Valley 的情况。

我们在 2010 年成立了 Uncanny Valley。成立以来，为原创和重混商业音乐项目创作音乐就成为我们的核心业务。在过去的 10 年里，我们已经发展成为一家音乐和技术公司，并为音乐的创作过程形成一种增强创造力的方法。2020 年，我们在第一届欧洲人工智能歌曲大赛中获胜。我们还与谷歌悉尼创意实验室开展了合作，合作项目的名称是“音乐家的 ML 工具”。我们有一个人工智能咨询委员会，由高校学者和音乐界专业人士组成。

我们经常关于人工智能和增强创造力的全球会议上发言。

Uncanny Valley 的徽标  
(图: © Uncanny Valley 提供)





MEMU 徽标（图：©Uncanny Valley 提供）

## 请介绍一下你们的产品。

我们的关键技术产品被称为 MEMU，这是一个持续的流直播，由别出心裁的创作音乐和制作音乐组成。MEMU 利用机器学习和增强智能，直观地选择和组合音乐，以便创造音乐并混音，形成一种独特的实时音乐体验。MEMU 引擎具有很强的适应性，可以通过各种方式来使用，有与艺术家和知识产权持有人的合作模式，也有个人流和输出大量音乐的选项等。它的架构已被设计为可伸缩的。

MEMU 是一个不断发展的协作生态系统，在这个系统中，来自音乐家、节拍设计者和歌手的贡献是完全可追踪的，这使得掌握情感数据和艺术家的新收入来源成为可能。MEMU 平台是一个多产的可定制引擎。我们目前在企业对企业（B2B）的背景下使用它，为一系列领域的商业创意技术工作提供服务，同时正在建立企业对消

费者（B2C）的界面。

## MEMU 的音乐产出是什么样的？

MEMU 目前全天候不间断地播放，也就是说，对于每次流播放，每周有 10080 分钟的独特创作音乐。它生成曲目的速度比实时快，每周可以创作 33600 分钟的音乐，包括许多单独的曲目。

## 是什么促使你们开发了 MEMU？

最初的驱动力是我们对开发一个有助于音乐创作的互动界面的长期追求。对音乐内容需求的蓬勃发展，以及通过大量的音乐来补充新的叙事方法的需要，还有对音乐个性化的需求越来越大，这些都推动了我们的计划。这些都是 MEMU 引擎的核心要素。另一个核心动机是为知识产权持有人创建一个合作平台，帮助他们最大限度地利用和重新利用其知识产权。MEMU 使之成为可能。

## 在开发 MEMU 并将其推向市场时，你们面临的最大挑战是什么？

创建一个生成性音乐系统在技术上是很有挑战的。最大的挑战是决定其架构和底层逻辑。我们用现有的技术拼凑了早期的解决方案，但很快就发现需要从头开始重建模型。决定它的逻辑并找到合适的团队来构建它是至关重要的。我们也学到很多关于如何积极地展示这个平台的经验。我们认为它是积极的一步，能帮助艺术家和知识产权持有人从自己作品中创造额外的收入来源。

## **你们是在什么时候意识到知识产权可以支持你们的业务的？**

我们的核心业务是音乐，因此了解知识产权以及它如何创造价值是这一业务中所有交易的基础。Justin Shave 和我都有创作歌手和音乐制作人的背景，所以我们对知识产权的熟悉是 Uncanny Valley 的一个强项。

知识产权支撑着我们MEMU平台的每一个方面，它的专有系统、架构，以及在传统意义上，使得合作者能够跟踪他（她）们的贡献并获得报酬。

## **您希望看到知识产权制度如何发展？**

我们开展的工作是这样一个新领域：随着我们的引擎和业务模式不断发展，在许多方面，我们好像正在创造一种新的音乐收入流和知识产权所有权的方法。这就是为什么从我们的角度来看，知识产权局必须对如何重塑现有知识产权框架的讨论持开放态度，并积极参与对话，探讨如何调整这些法律框架，使之适应新的知识产权所有权模式。我们与世界知识产权组织就这一主题进行接触已有一年多时间，这一直是一种积极的着眼未来的思考体验，非常好。

## **在知识产权方面，你们对其他中小企业有什么建议？**

时刻保护你们的知识产权。在一个中小企业天生需要保持警醒的世界里，传统的收入来源可能是一个不断移动的标靶。而知识产权是一种资产，可以使企业更持久。

## 你们对未来有什么计划？

我们计划继续改进和发展 MEMU 数据库及其在各行业的应用。我们的用户体验将很快得到满足。这意味着用户将有能力对曲目进行输入和修改，并对其播放流以及任何与我们合作的艺术家或知识产权持有人进行个性化处理。“粉丝参与”的范围是巨大的，令人兴奋。

# 14

## LOF 工作室：点燃商业的火种

---

每个有趣的应用程序或令人兴奋的电子游戏背后都有大量创意、技术知识和投资的支持。游戏开发行业竞争者众多，大公司占主导地位，阿塞拜疆的一个小团队在解决现实问题的高科技开发项目中采取的方法引发关注。

火之国工作室（以下简称“LOF 工作室”）成立于 2020 年，是阿塞拜疆及邻近地区第一个大型多学科数字游戏开发工作室。工作室的系列产品包括电子游戏、移动应用程序、动作捕捉技术和电影制作技术。工作室也自行开展出版、营销和销售活动。

该工作室为股东赞尔·欧鲁罗（Zaur Orujov）与其他 7 人共同创办，旨在推动本地游戏开发产业，进而为需要服务的人与服务提供商牵线搭桥，缓解阿塞拜疆的失业问题。



在大企业主导的游戏开发行业，阿塞拜疆的一个小团队在解决现实问题的高科技开发项目中采取的方法引发关注（图：©LOF 工作室提供）

## 闯入游戏开发产业

LOF 工作室对电子游戏和移动应用程序的关注源自创始人发展本地游戏开发产业、用现代化方式满足特定社会需求的愿望。

工作室的四个主要项目包括：

- BOB 项目，一款大型多人在线（MMO）车辆对战类型电子游戏；
- VICON 动作捕捉系统，这一技术用数字形式记录运动模式，制作数字动画角色；
- 旨在解决失业问题的移动应用程序项目 EMEK，本着根据用户需求提供服务的原则，有序应对劳动力需求，充当电子站点聚合式服务提供商；
- 运作形式类似 EMEK 的移动应用程序 MEDYBOT，用于提供

在线医疗服务。MEDYBOT 也采用优步化的模式，但解决的是在线医疗服务的组织工作问题。

尽管 LOF 工作室的项目所满足的服务需求在该地供应并不充分，但把创意推向市场时这家企业依旧面临若干挑战。他们遇到的主要障碍之一是如何获得融资。向潜在投资者推介自己的计划并不容易，因为投资者往往寻求更传统的投资机会。在种种困难面前，LOF 工作室开始投资发展自己的知识产权组合。

该公司认识到，全面保护自己的商标、发明、工业品外观设计和创意作品将有助于向投资者展示公司的价值和潜力。

LOF 工作室完成企业注册后，团队就立即开始申请知识产权。这个团队具有前瞻性和创造性，希望阻止他人抄袭自己的创意和项目，对其而言这个决定极为重要，不必纠结。该公司本着这一思路为三个主打产品注册了商标：BOB 项目、EMEK 和 MEDYBOT。



LOF 工作室的主要项目之一 BOB 项目是一款大型多人在线（MMO）车辆对战类型电子游戏  
(图：©LOF 工作室提供)

知识产权是现代商业世界的强大工具。与他人谈判时，知识产权往往能巩固我们的地位。

——Zaur Orujov, LOF 工作室联合创始人

## 星星之火

LOF 工作室致力于改善阿塞拜疆居民的生活。发展阿塞拜疆的游戏开发产业是该团队的重点工作，尤其是考虑到许多创作者和程序员人才已经背井离乡迁往游戏开发产业更发达的地方。

我们的目标是尽自己所能，发展阿塞拜疆的游戏开发产业。这是我们扭转趋势，使阿塞拜疆的创作者和程序员等人才不至于移居国外的唯一途径。希望我们的创意项目能激励他人加入这个产业，并帮助建立一个薪资水平高、能带来增长机会的创业生态系统。

——Zaur Orujov, LOF 工作室联合创始人

由于 LOF 工作室的应用程序提供了更好的服务，阿塞拜疆的社区生活已经得到改善。他们投身于该地游戏开发行业的发展，由此产生的影响有望进一步扩大，让整个地区更加兴旺发达。

# 15

## 萨尔瓦多设计师在当地社区 发挥影响力

---

近年来，萨尔瓦多由女性领导的时尚创业公司数量增加。才华横溢的女设计师崭露头角。其中一些设计师在传统手工生产技术和产品中注入创新元素，创造出具有土著特色的原创设计，其服装和配饰系列享誉国内外。这些产品除了具有出色的美感和质量，还创造了就业机会，使传统技艺永葆生机。

由于手工艺品不受重视且遭到低估，直到不久之前，萨尔瓦多的许多手工艺技术都面临失传的危险。历史上，萨尔瓦多一直是高品质靛蓝的主要生产地之一。然而渐渐地，这种天然染料被人工染色剂所取代，使得靛蓝几乎消失。因此，设计师们正在通过创造使用当地原材料的现代设计产品，来努力保护手工艺技术。

如今，萨尔瓦多的高端时装企业正在使用传统手工艺

技术来增加产品价值。这使得传统缝纫和靛蓝染色技术迅速重振，设计师与萨尔瓦多当地工匠合作，将传统知识应用到其作品中。

Lula Mena<sup>®</sup> 和 Eva Innocenti 是两个振奋人心的例子，它们说明了设计如何能够与文化携手同行。

## Lula Mena<sup>®</sup>

Lula Mena<sup>®</sup> 是一个以皮革制品、家用纺织品、女装和珠宝闻名的品牌，在公平贸易标准下，创造手工制作且环保的独特创新产品和设计。该品牌以公司所有者的名字命名，为萨尔瓦多高风险地区许多弱势女性的生活带来希望和改变。

通过整合设计与传统知识，Lula Mena<sup>®</sup> 品牌系列遵循以下五项原则：

- 环保材料和生产方式；
- 手工制作；
- 公平贸易标准；
- 创新设计和技术；以及
- 增强当地妇女权能，使其能够改善自己 and 家人的生活条件。

知识产权在露纳·梅娜（Lula Mena）女士的企业中发挥着重要作用。自 2013 年以 Lula Mena<sup>®</sup> 为商标开发产品以来，这位成功的企业家一直精心管理着自己的知识产权资产。她原创系列的设计也已在国家的知识产权部门注册。

Lula Mena<sup>®</sup> 已经在本国和国际上获得认可。2019 年，《福布斯》中美洲和多米尼加共和国榜单将该公司选为 2019 年最具前途的 30 家企业之一。FIRST 杂志授予 Lula Mena<sup>®</sup> “负责任的资本主义奖”，

这是为了表彰在商业成功和社会责任方面表现突出的商业领袖而设立的一项荣誉。

## **Eva Innocenti**

萨尔瓦多设计师埃娃·因诺琴蒂（Eva Innocenti）渴望创造出精美奢华且做工考究的钱包和皮具，这促使她于2015年推出个人品牌Eva Innocenti。每个设计灵感都源自因诺琴蒂女士对时尚的知识力和对手工工艺的欣赏。她对细节的关注和对产品手工元素的热情，成就了质量与典雅的结合，同时兼具现代感。

因诺琴蒂女士的品牌愿景是为时尚、强大、富有多面性的女性创造精致的女性化设计。她将萨尔瓦多的优质皮革与24K镀金定制硬件相结合，创造出深受顾客喜爱的独一无二的设计。产品由萨尔瓦多的专业工匠以合乎道德的方式手工制作，设计师的使命包括推广萨尔瓦多的高端手工艺，以对当地社区产生积极影响。

知识产权保护在埃娃·因诺琴蒂的商业模式中也发挥着重要作用。在2015年推出该品牌时，她就注册了Eva Innocenti商标。除了注册商标之外，她原创钱包和皮具的独一无二的设计也在国家的知识产权部门进行了注册。

## **通过增强妇女权能实现社会变化**

除了对当地社区的工匠产生直接影响，萨尔瓦多的时装企业还对该国经济部门产生重要的间接影响。

当地的皮革生产商、农业和渔业部门尤其受益，因为它们为成品提供原材料。梅娜女士和因诺琴蒂女士强调，她们致力于从这些

部门采购材料，并依托当地社区的手工艺技能。这些合乎道德的当地生产技术有助于提高其产品的附加值。

梅娜女士和因诺琴蒂女士所提供的工作也有助于增强妇女作为一家之主的权能。通过可持续的工作机会，工匠们能够提高其生活质量。

# 16

## XYZ Reality 为建筑工地带来 精准度与技术

---

拥有在纸上构想简单物体并将其投射到现实生活中的能力，对于任何从事工程的人来说都是至关重要的。得益于英国 XYZ Reality 有限公司（以下简称“XYZ Reality”）开发的技术，工程师们现在可以利用增强现实将复杂结构（例如整个建筑）的 3D 模型可视化。

什么是增强现实？该术语涉及利用计算机生成的感知信息来增强现实。虚拟现实意味着在虚拟世界中的模拟体验，而增强现实则是在现实世界的环境中加入计算机生成的内容。

换句话说，如果你使用一个连接到摄像头的应用程序或软件，它能让你看到你穿上某件衣服或戴上某副眼镜会是什么样子，这就是在用增强现实技术。XYZ Reality 正在通过其增强现实平台 HoloSite<sup>®</sup> 将这一技术带到建筑工地。

## 眼见项目化为现实

如今，建筑师的图纸都是在计算机上完成的，所产生的 3D 可视化效果十分出色。然而，一旦这些图纸到了建筑工地，就会变成只是二维的纸件副本。“建筑工人按照建筑师的图纸工作，”英国和欧洲知识产权律师事务所 Abel + Imray 的合伙人、国际知识产权律师联合会（FICPI）主席朱利安·克伦普（Julian Crump）指出。这不可避免地导致图纸与现实之间存在差异。随着时间的推移，这些差异会更加严重——如果平面图有所出入，要么整个过程需要重新施工，要么会受到重罚。

HoloSite® 由一项带有高精度位置追踪传感器的硬质头盔和混合现实护目镜组成，佩戴者可以通过工程级增强现实技术，将从云端下载的建筑信息模型可视化。这样一来，测量员就不再需要绘制建筑工地图，并能确保实现精确到毫米的建造。

如此便能在现实世界的建筑工地上实现高精度的可视化，使建筑工人更好地了解某些施工要素将如何或应如何执行，并根据施工容许误差实时验证其工作，从而消除返工需要。这大大加快了整个建筑过程的速度。

## 利用知识产权增强企业价值

XYZ Reality 意识到其发明可能会对建筑业的未来产生巨大影响，于是迅速为其发明寻求知识产权保护，在英国提交专利申请。

可以想见，这个设备的专利申请非常复杂。它涉及一系列学科，从连续的 3D 位置追踪，到增强现实和物理学。然而，要想获得风险投资和私募股权资金，获取专利是必不可少的。

——朱利安·克伦普

该公司也深知加强品牌战略的重要性，在英国为“XYZ”和“HoloSite”都申请了商标。同时也在为这两个商标在不同国家寻求保护。

*TechCrunch*、《每日电讯报》、《金融时报》和其他知名报纸都报道过 XYZ Reality 的创始人奥马尔·艾哈迈德（Umar Ahmed）和大卫·米切尔（David Mitchell），两人还因其发明获得了包括福布斯 30 位 30 岁以下精英（Forbes 30 Under 30）在内的荣誉。作为其全球推广的一部分，该公司继续在英国以外的国家为其技术申请专利。

该公司的知识产权保护战略方法为其提供了成为全球市场关键参与者所需的工具。下次路过建筑工地，不妨仔细看看有没有建筑工人正在使用增强现实技术。

## Julius K-9®：利用创新和设计 满足爱犬人士的需求

---

匈牙利品牌 Julius K-9® 以犬用胸背带、牵引绳等优质配件在养犬人士中享有盛名。创始人久洛·谢伯（Ggula Sebö）于 1997 年在匈牙利布达佩斯自家车库里创办了该公司。尽管业务发展曾有起伏，该公司现已在犬用胸背带等配件领域成长为领先制造商和分销商，为世界各地爱犬人士提供创新装备。久洛·谢伯解释了创业伊始就拥有精心设计的知识产权战略，对于 Julius K-9® 这样的企业具有重要意义。

### 请介绍一下您创办 Julius K-9® 的经过？

我和妻子阿尼科·巴科斯（Anikó Bakos）在 1997 年成立了该公司。我们从自家车库起家，是真正的初创企业风格。有段时间我曾在奥地利担任志愿训犬员训练警犬。

那时我注意到，尽管训练非常专业，装备却相当简陋。虽然犬用胸背带当时属于小众领域，但我意识到这个市场存在空白。我接受了鞍匠培训，学习如何制作胸背带，就这样进入了犬用胸背带制造业并创办了该公司。我们的第一批客户是警务部门和安保公司。从事服务犬相关业务意味着我们可以开发特殊装备。事实上，我们是欧洲第一家生产犬用防弹背心的公司。但后来公司决定专注消费市场。我们不愿从冲突局势中谋求利润，也认识到狗的情感力量以及狗向人类付出的友谊。我相信，如果四条腿的犬类朋友会说话，它们会告诉我们，人类值得被爱！我愿终生致力于宠物福利领域的创新。在我眼里，养狗就是要付出爱心和承担责任。作为回报，狗会给人类生活带来快乐。25年前，我们看到养犬人士对设计完善的装备有需求，希望能够与自己的狗度过最美好的时光，如今我们仍然以满足这一需求为己任。

### **贵公司如何得名 Julius K-9®？**

企业选择名称极其重要。我们采用的方法非常简单。我们从匈牙利向奥地利和德国出口产品，因此选用我的名字久洛对应的德语“Julius”（尤利乌斯），K-9指的是当时我们的住所布达佩斯 Kele 街 9 号，那也是我第一次养狗的地方。

### **贵公司发展过程中曾面临的最大挑战有哪些？**

我们曾经历许多曲折。例如在 21 世纪头十年中，有几年匈牙利的纺织和皮革行业处于崩溃状态，意味着我们制作胸背带的原材料价格暴涨。除此之外，我们多年饱受诉讼之苦，特别是由于我们不

幸遇到一家无良的海外代表，让公司整个产品系列基本全被一家低成本生产商仿造，取代了我们在德国各地约 1700 家商店的全部产品。公司因此蒙受数百万欧元的损失。因此我们做出慎重决定，对公司品牌进行投资，实施强有力的知识产权战略并专注于持续创新。

### **像 Julius K-9® 这样的企业为什么必须考虑保护知识产权？**

在如今的市场上创业会发现自己身陷全球贸易战之中，你不能赤手空拳进入这个战场。这是我们在 1997 年创业时经历的情况，今天更是如此。开始开发产品时，我们有许多技术创新，但不知道哪些需要保护，也不知道哪些将来会成功走向世界。我们看到竞争对手觊觎我们的公司名称，所以我们一有机会就完成商标注册，保护自己的品牌。我们提交了一个图形商标，其中包含 Julius K-9® 品牌名称。我认为我们犯了错误。当年应该同时将“Julius”和“K-9”分别保护。如果我们这样做了，面临的法律问题就会比现在要少很多。创办企业时，必须具备可靠的知识产权战略，并对要保护的知识产权资产以及保护方式有一个清晰的概念。根据我的经验，当产品创造了价值，而竞争对手和其他市场参与者看到从中获利的机会时，第一次打击就会到来。因此，企业需要具备知识产权战略，以便从早期阶段就能保护和捍卫其商业利益。

### **您的企业如何利用知识产权？**

保护品牌名称之后，我们开始专注保护技术内容。这一点之所以重要是因为山寨企业开始使用我们的外观设计和技術元素，大大削减了我们的市场份额。然后，我们开始用实用新型来保护公司第

二大产品系列，实用新型与专利相似，但获取更容易。由于我们接触的知识产权律师不能完全理解我的需求，我参加了各类培训课程，深入研究工业产权领域，并学习如何撰写专利和实用新型的申请书。

专利具有重要意义。我们用专利在多个市场保护公司核心技术。事实上，为此我们利用《专利合作条约》（PCT）简化这一过程。但一般情况下，申请专利的过程复杂而昂贵，必须等待很长的时间才能获得专利。而市场在快速发展，因此我们正在利用实用新型和外观设计权来保护我们创造的新技术元素——其中一些本就无法获得专利保护。获得这些权利需要的时间更少，成本更低。

我们侧重开发优质创新和外观设计，无论公司使用与否。然后，我们向市场推出更好、更贴近需求的外观设计和技术内容。我们通常确保新产品的设计引人注目，因为这对市场业绩有很大影响。事实上，我们的设计已多次获奖。有了外观设计权，我们向零售商提供产品时他们无法通过其他渠道获得，受到保护给我们带来安全感。

许多年来，我们的成功也伴随着烦恼。我们的传统产品系列极其成功，为满足市场需求需要大量生产，意味着我们无法推出任何新产品。所以大概在两三年前我们改变方向，开始实现生产自动化。我们因此得以提高生产力，扩大产品范围，响应养犬人士对创新的迫切需求，这很重要，因为他们是公司主要客户。我们还实施了三管齐下的知识产权保护方法：保护创新的品牌、外观设计和技术元素。我们在不同的目标市场采用马德里体系和海牙体系来保护公司的商标和外观设计。这些体系为我们提供了简单经济的方式实现知识产权保护。

## 有侵权的问题吗？

有，对这件事我们的态度非常严肃。我们有一个小团队，不间断监测约 50 家最大的在线零售平台，以便发现可能侵犯公司知识产权的产品。我们必须这样做，防止与我们雷同，甚至可能还带有我们公司名称的低价产品充斥市场。随着公司在线销售量的增加，我们需要确保公司知识产权战略在网络世界中同样有效并且容易执行。因此，对于在线市场，我们专注商标和外观设计保护，这是防止公司受到假冒商品侵害的最佳方式。

## 贵公司的知识产权战略如何助力业务发展？

我们对知识产权保护的关注在公司估值方面创造了新的机会。我们的产品线受到全方位保护，可以在没有风险的情况下进行分销，这对公司来说具有巨大战略价值。我们的知识产权意味着公司可以主动阻止竞争对手销售具有可比技术含量或创新的类似产品。

## 贵公司未来有何计划？

我们最近在匈牙利的蒂萨菲赖德有一家新的制造厂开业。员工人数自此达到 500 人左右。Julius K-9® 公司没有创意枯竭的问题，我们会继续创新。我确信，公司创新将继续获得支持，我们的产品将在未来的市场上证明自己的实力。以我们的智能犬用胸背带为例，其内置传感器可以测量动物生命体征并监测日常活动。

## 在公司产品商业化方面您取得了哪些主要经验？

我在过去 10 年中推出新产品的主要经验是，如有可能，应全

方位保护创新，特别是在外观设计和技术内容方面。如果做不到，公司就会有弱点。我们还认识到，鉴于全球在线贸易存在风险，必须充分了解产品要销往的市场。在推出任何新产品之前，我们会彻底研究目标市场，对市面上的产品有一个清楚的了解。我们还研究现有的专利和外观设计权，避免侵犯任何先在的权利。

### **如果能从头开始，您会有哪些改变？**

如果我们今天不得不重新开始，我们可能会大大提前开发可定制产品的时间。我们已经认识到，由于获得知识产权可能成本极高，效率最高的方法是保护公司核心技术，以同样可能有资格获得保护的定制配件和变体产品作为补充。这就是我们目前采用的方法，效果很好。知识产权组合的多样性是我们的优势之一，但我们没有能力将所有创意转化为产品。因此我们的目标是发展扩大公司的许可计划。我们已经成功完成一些专利许可交易，未来还会有更多。对于那些没有能力将创意转化为创新的企业来说，选择许可模式是一个好办法。我们在合适的平台上宣传许可的机会，希望能借此吸引潜在投资者。

凯瑟琳·朱厄尔（Catherine Jewell），  
世界知识产权组织信息和数字外联司 供稿，2021年6月