

Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP)

Vingt-sixième session
Genève, 26 – 30 juillet 2021

PROPOSITION DE PROJET REVISEE PRESENTEE PAR LA REPUBLIQUE
D'INDONESIE ET LES ÉMIRATS ARABES UNIS SUR LA PROMOTION DE
L'UTILISATION DE LA PROPRIETE INTELLECTUELLE DANS LES INDUSTRIES DE
LA CREATION DES PAYS EN DEVELOPPEMENT A L'ERE DU NUMERIQUE

Document établi par le Secrétariat

1. À sa vingt-cinquième session, le Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP) a examiné le document CDIP/25/8 Rev. contenant la "Proposition de projet révisée présentée par la République d'Indonésie et les Émirats arabes unis sur la promotion de l'utilisation de la propriété intellectuelle dans les industries de la création des pays en développement à l'ère du numérique". Le comité "a pris note de la proposition de projet et a prié les pays auteurs de la proposition de réviser le document avec l'aide du Secrétariat en tenant compte des observations formulées par les autres délégations, pour examen à sa prochaine session".

2. On trouvera dans les annexes au présent document la proposition de projet révisée présentée par la République d'Indonésie et les Émirats arabes unis sur la promotion de l'utilisation de la propriété intellectuelle dans les industries de la création des pays en développement à l'ère du numérique.

3. *Le CDIP est invité à examiner les informations contenues dans les annexes du présent document.*

[Les annexes suivent]

1. RÉSUMÉ	
<u>Code du projet</u>	DA_1_4_10_12_19_24_27_01
<u>Titre</u>	<i>Promouvoir l'utilisation de la propriété intellectuelle dans les industries de la création des pays en développement à l'ère du numérique</i>
<u>Recommandations du Plan d'action pour le développement</u>	1, 4, 10, 12, 19, 24 et 27
<u>Brève description du projet</u>	Le projet proposé vise à renforcer les industries de la création grâce à la promotion de l'utilisation du système de propriété intellectuelle par les entreprises locales, ainsi qu'à développer les capacités des administrations des pays participants chargées de la propriété intellectuelle compte tenu des changements associés à l'ère du numérique. Le projet vise en particulier : 1) à donner aux parties prenantes des industries de la création les moyens nécessaires pour protéger, gérer, exploiter et faire respecter les droits de propriété intellectuelle afin de favoriser la commercialisation de produits et de services culturels et créatifs; et 2) à créer des réseaux regroupant les acteurs des industries de la création locales afin de favoriser le transfert d'information et la coopération et d'améliorer la performance du marché.
<u>Programme dont relève la mise en œuvre du projet</u>	Programme dont relève la mise en œuvre du projet : programme 3 Programmes connexes : programmes 2, 17 et 30
<u>Liens avec d'autres programmes/projets connexes du Plan d'action pour le développement</u>	DA_8_01, DA_8_02, DA_19_30_31, DA_16_20_01, DA_16_20_02 et DA_16_20_03
<u>Liens avec les résultats escomptés dans le programme et budget</u>	III.2 Mise en valeur des ressources humaines pour répondre aux diverses exigences en matière d'utilisation efficace de la propriété intellectuelle pour le développement dans les pays en développement, les pays les moins avancés et les pays en transition IV.2 Amélioration de l'accessibilité et de l'utilisation de l'information en matière de propriété intellectuelle par les institutions compétentes et le public afin de promouvoir l'innovation et la créativité III.6 Renforcement des capacités d'utilisation de la propriété intellectuelle au service de l'innovation dans les PME, les universités et les instituts de recherche

<u>Durée du projet</u>	36 mois
<u>Budget du projet</u>	Budget total : 795 000 francs suisses au titre des dépenses autres que de personnel
2. DESCRIPTION DU PROJET	
2.1. <u>Introduction</u>	
<p>Les industries de la création sont l'un des secteurs économiques dont la croissance est la plus rapide dans de nombreux pays, notamment dans les pays en développement. Elles participent à la créativité, la technologie, la culture et l'innovation tout en favorisant la croissance économique et la création d'emplois. En raison des progrès accomplis dans les domaines de l'éducation, de l'innovation et de la technologie, comme la révolution numérique, les industries de la création et du savoir font désormais partie des secteurs dynamiques de l'économie mondiale.</p> <p>L'économie de la création représente également une part importante du commerce mondial. D'après un rapport de la Conférence des Nations Unies sur le commerce et le développement (CNUCED), "le marché mondial des produits et services de la création représentait 547 milliards de dollars en 2012. Les échanges transfrontières des produits de la création ont connu une croissance soutenue ces 10 dernières années. Ils ont augmenté de 8,6% par an entre 2003 et 2012¹."</p> <p>Les industries de la création se développent et prospèrent en faisant le lien entre culture, économie et technologie. Dans ces industries, l'innovation est souvent un processus de collaboration entre de nombreux acteurs et parties prenantes ayant leurs propres besoins en matière de propriété intellectuelle. Il est établi depuis longtemps que le système de propriété intellectuelle est l'un des principaux moyens d'action des industries de la création. Ces dernières sont parfois définies comme le fruit de la créativité, des compétences et du talent de créateurs individuels; elles peuvent favoriser la création de richesse et d'emplois grâce à la production et à l'exploitation d'actifs de propriété intellectuelle². Les industries de la création créent des produits qui sont associés à différents types de droits de propriété intellectuelle, à savoir principalement le droit d'auteur, mais aussi les dessins et modèles, les marques, voire parfois les brevets. Les industries de la création peuvent prospérer dans un environnement offrant un système de propriété intellectuelle fonctionnel, où les différents acteurs économiques peuvent tirer profit de leurs actifs de propriété intellectuelle.</p> <p>L'un des défis les plus pressants qui se posent aujourd'hui dans l'économie de la création consiste à savoir comment promouvoir l'utilisation de la propriété intellectuelle pour permettre un développement socioéconomique durable. Il est urgent de s'employer davantage à améliorer la formation et les connaissances des acteurs des industries de la création quant à l'utilisation du système de propriété intellectuelle dans les processus de création, mais aussi dans la protection, la gestion et l'exploitation de leurs produits, et aux moyens de faire respecter leurs droits de propriété intellectuelle. Les industries de la création forment un écosystème complexe, qui pâtit d'importants déficits de connaissances. On y trouve un</p>	

¹ Creative Economy Outlook and Country Profiles: Trends in international trade in creative industries, CNUCED 2015, [Creative Economy Outlook And Country Profiles](#).

² Définition proposée par le Département de la culture, des médias et des sports du Royaume-Uni, [Définition proposée par le Département de la culture, des médias et des sports du Royaume-Uni](#).

grand nombre de parties prenantes très diverses, parmi lesquelles figurent aussi bien des industries culturelles traditionnelles que des entreprises du numérique, des micro, petites et moyennes entreprises et de grandes sociétés, des organismes tant privés que publics et des structures à but lucratif et à but non lucratif.

Ces entreprises doivent pouvoir utiliser pleinement le système de propriété intellectuelle, et ce d'autant plus à l'ère du numérique. La numérisation et le progrès informatique ont ouvert de nouvelles perspectives et soulevé de nouveaux défis pour les industries de la création. Ils ont également changé la façon dont les produits et services créatifs sont créés, produits, commercialisés, distribués et consommés. La croissance de la numérisation a réduit les obstacles à l'entrée et a permis à tous les pays de contribuer à l'économie mondiale de la création. L'accès en ligne à l'information et à la recherche, l'augmentation de l'interconnexion et la participation des industries de la création elles-mêmes à l'ère du numérique ont permis aux entreprises du secteur de la création de commercialiser des produits et des services auprès d'un public plus large et plus varié. L'ère du numérique a également permis à des personnes talentueuses à travers le monde d'unir leurs forces et de faire naître plus d'idées et de produits que jamais grâce à la collaboration.

Les possibilités accrues de coopération découlant de la numérisation ont créé un besoin impérieux pour les secteurs de la création de comprendre comment protéger leurs idées de créations et d'innovations, et comment commercialiser leurs créations dans le cadre de contrats de licence ou grâce à d'autres instruments de propriété intellectuelle. L'ère du numérique engendre aussi des difficultés particulières pour les entreprises du secteur de la création dans le domaine de la propriété intellectuelle. Les technologies, outils et plateformes numériques ont contribué à l'émergence d'un véritable marché mondial pour les industries de la création, mais aussi d'un cadre dans lequel les produits piratés et autres produits de contrefaçon remettent en cause la possibilité pour les créateurs de vivre de leur travail. Les atteintes à la propriété intellectuelle dans l'environnement numérique réduisent considérablement les bénéfices des entreprises et font disparaître de nombreux emplois, elles nuisent à la réputation des créateurs et limitent les perspectives de développement des pays tant en développement que développés. Elles touchent tous les types de droits de propriété intellectuelle et il faut une bonne connaissance de la propriété intellectuelle pour y faire face, mais aussi une maîtrise accrue du numérique pour pouvoir utiliser l'infrastructure numérique.

Cela étant, les entreprises du secteur de la création n'exploitent généralement pas toutes les possibilités qu'offre le numérique, en particulier dans les pays en développement. Les entreprises du secteur de la création et les institutions des pays en développement manquent de compétences numériques et sont toujours tributaires de la commercialisation hors ligne et de la distribution physique, et sont pour ainsi dire dépourvues de stratégie en matière de marque, ce qui limite leur accès à l'information et à des marchés potentiels.

La promotion et le renforcement des industries de la création des pays en développement visent donc deux objectifs principaux qui vont de pair. Le premier consiste à renforcer les capacités des industries de la création locales et des autorités nationales, notamment des offices de propriété intellectuelle, afin qu'elles puissent utiliser et mettre à profit les instruments et stratégies de propriété intellectuelle pour apporter une valeur ajoutée qui distinguera leurs produits et services créatifs de ceux d'autres acteurs, et diversifier leurs activités économiques à l'ère du numérique. Le deuxième, qui est crucial pour la réalisation du premier, consiste à mettre en place des réseaux regroupant les acteurs des industries de la création locales afin de favoriser le transfert d'information, la coopération et la croissance.

Le présent projet portera sur les secteurs suivants : le secteur audiovisuel, notamment l'industrie cinématographique et l'industrie des films d'animation, l'édition, le secteur de la musique, celui des jeux vidéo, les applications mobiles et la mode.

L'accent sera mis sur l'importance et la pertinence du droit d'auteur et des droits connexes, qui jouent un rôle majeur dans ces secteurs; les autres formes de propriété intellectuelle seront abordées en tant que de besoin. Les résultats auront trait principalement au fonctionnement des industries de la création dans l'environnement numérique.

Dans la mesure du possible, le projet fera fond sur les supports existants de l'OMPI concernant les industries de la création et portera sur la recherche de synergies et de moyens de gagner en efficacité en adaptant les contenus aux différents objectifs et aux besoins des bénéficiaires.

Le projet sera guidé par la recherche de résultats tangibles et mesurables à l'aune des objectifs visés.

2.2. Objectifs

Le présent projet vise à renforcer les industries de la création des pays participants et poursuit deux objectifs principaux, qui sont les suivants :

- I. renforcer les capacités des entreprises locales du secteur de la création et des autorités nationales, notamment des offices de propriété intellectuelle, afin qu'elles puissent utiliser et mettre à profit les instruments et stratégies de propriété intellectuelle pour apporter une valeur ajoutée qui distinguera leurs produits et services de ceux d'autres acteurs, et diversifier leurs activités économiques; et
- II. créer des réseaux regroupant les acteurs locaux du secteur de la création afin de favoriser le transfert d'information et la coopération et de stimuler la croissance.

Le projet vise en particulier :

- a) à actualiser les compétences professionnelles et à sensibiliser les acteurs des secteurs visés à la propriété intellectuelle sur des questions telles que :
 - i) le rôle que le système de propriété intellectuelle peut jouer pour stimuler la créativité et l'innovation et créer de la valeur avec la protection des produits de création;
 - ii) la documentation, la gestion et, éventuellement, l'enregistrement des droits de propriété intellectuelle et leur rôle dans l'accroissement des flux de revenus des parties prenantes des industries de la création;
 - iii) l'importance primordiale que revêtent le respect et l'application des droits de propriété intellectuelle, qui constituent les principaux actifs immatériels de la plupart des entreprises du secteur de la création;
- b) à concourir à la création, aux niveaux national et régional, selon le cas, d'une infrastructure, grâce à laquelle les entreprises du secteur de la création auraient moins de difficultés à gérer les transactions liées à la propriété intellectuelle ou à utiliser le système de propriété intellectuelle;
- c) à renforcer les réseaux sectoriels et intersectoriels entre les acteurs des industries de la création afin de faciliter les collaborations et les transferts de connaissances.

2.3. Stratégie de mise en œuvre

La réalisation de ces objectifs passera par la mise en œuvre des activités ci-après et par l'obtention des résultats correspondants.

Résultat 1 : adoption d'une approche stratégique réaliste pour parvenir à des améliorations dans les secteurs visés des pays bénéficiaires.

Activités :

- a) mener une étude exploratoire dans les industries de la création des pays bénéficiaires afin de repérer les problèmes stratégiques auxquels il convient de remédier dans le cadre de la mise en œuvre du projet, conformément aux politiques nationales, notamment en ce qui concerne les raisons et l'ampleur de sa sous-utilisation de la propriété intellectuelle;
- b) présenter les résultats de l'étude aux parties prenantes pour garantir des effets ciblés au projet.

Résultat 2 : renforcement des compétences des parties prenantes du secteur de la création sur les questions qui ont trait à la protection, la gestion, l'exploitation de la propriété intellectuelle et au respect des droits de propriété intellectuelle, ainsi que sur le marketing numérique, compte tenu des besoins des industries de la création visées.

Activités :

- a) concevoir des supports de formation qui soient adaptés aux besoins des pouvoirs publics et qui expliquent comment utiliser la gestion et l'application de la propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment renforcer l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle;
- b) concevoir des supports de formation qui soient adaptés aux besoins des parties prenantes des industries de la création visées. Ces supports devraient traiter de la définition, de la gestion et de l'application des droits de propriété intellectuelle en tant qu'actifs commerciaux dans les secteurs de la création visés;
- c) proposer des activités de renforcement des capacités aux institutions, aux créateurs et autres parties prenantes dans les industries de la création visées sur la gestion numérique de la propriété intellectuelle, notamment sur le marketing numérique, l'application des droits et d'autres questions liées à la numérisation, au moyen de formules innovantes de transmission du contenu et de méthodes traditionnelles, selon le cas;
- d) mettre au point des programmes de mentorat faisant intervenir des mentors des domaines concernés soucieux de participer à la mise à niveau des compétences professionnelles dans les entreprises, organisations et institutions participantes.

Résultat 3 : meilleure connaissance par les pouvoirs publics et les entreprises du secteur de la création de l'importance de l'utilisation du système de propriété intellectuelle et renforcement des capacités de ces entreprises de prendre des décisions stratégiques à cet égard en connaissance de cause.

Activités :

- a) créer un canal de diffusion d'informations sur les possibilités de collaboration, ainsi que sur la protection et la gestion des droits de propriété intellectuelle;
- b) dans chaque pays participant, organiser des événements nationaux à l'intention des entreprises du secteur de la création afin de les sensibiliser à l'importance que revêtent la protection et la gestion de la propriété intellectuelle et les stratégies de propriété intellectuelle pour les entreprises;
- c) établir des lignes directrices pour les activités de sensibilisation, qui soient adaptées aux besoins des autorités nationales, notamment des offices de propriété intellectuelle, et visent à montrer comment utiliser la gestion et l'application des droits de propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion globale des systèmes de propriété intellectuelle;
- d) lancer des campagnes de sensibilisation au numérique à l'intention des créateurs, des administrateurs et des utilisateurs de contenus créatifs.

Résultat 4 : constitution de réseaux nationaux et régionaux regroupant les parties prenantes du secteur de la création susceptibles d'offrir des programmes de mentorat.

Activités :

- a) établir un système qui permette de fournir des informations utiles et à jour sur les industries de la création visées;
- b) dans chaque pays participant, organiser deux événements de constitution de réseaux afin de mettre en relation les membres de ces réseaux;
- c) créer des pôles nationaux et, en tant que de besoin, régionaux pour les entreprises du secteur de la création.

Critères de sélection des pays bénéficiaires :

Quatre (4) pays en développement ou pays parmi les moins avancés dans lesquels les industries de la création présentent un potentiel de progression important seront sélectionnés pour le projet pilote. Le choix des deux pays pilotes, en plus de l'Indonésie et des Émirats arabes unis, sera fondé sur les critères suivants :

1. intérêt exprimé par l'État membre;
2. existence d'un cadre national de protection de la propriété intellectuelle;
3. existence d'un grand nombre d'entreprises du secteur de la création dans les domaines visés;
4. présence d'associations ou d'organisations nationales ou locales qui s'attachent à fournir un appui aux entreprises du secteur de la création ou d'organismes publics responsables de ces industries;
5. besoin réel d'aider les industries de la création à accéder au système de la propriété intellectuelle et à l'appréhender;

6. engagement du pays participant à consacrer les ressources nécessaires à la mise en œuvre effective du projet et à sa viabilité; et

7. désignation d'un coordonnateur national, qui agira en qualité de représentant du pays au niveau institutionnel et coordonnera la mise en œuvre du projet.

En outre, le choix des pays pilotes se fera en veillant à l'équilibre et à la diversité sur le plan géographique et sur le plan du développement socioéconomique.

Les États membres qui souhaitent participer au projet en qualité de pays pilote présenteront une proposition contenant une brève description des éléments susmentionnés.

Le processus de sélection permettra à l'équipe chargée du projet d'évaluer l'intérêt et l'aptitude concrète des candidats à consacrer du temps et des ressources à cette démarche.

La stratégie de mise en œuvre reposera notamment sur la combinaison de rencontres virtuelles et réelles, en fonction de la situation sanitaire mondiale liée à la pandémie de COVID-19 et des préférences exprimées par les bénéficiaires.

2.4. Risques potentiels et mesures d'atténuation

Risque n° 1 : il est possible qu'aucun réseau national d'entreprises du secteur de la création lié au système de la propriété intellectuelle n'ait été mis en place.

Mesure d'atténuation n° 1 : le responsable de projet se mettra en rapport avec les organismes publics compétents et intégrera la mise en œuvre du projet ainsi que les priorités actuelles du gouvernement dans le développement des industries de la création.

Risque n° 2 : il est possible que les entreprises ne voient aucun avantage véritable à utiliser le système de propriété intellectuelle.

Mesure d'atténuation n° 2 : il conviendra d'examiner de manière approfondie le type d'activités réalisées par les acteurs locaux ainsi que la situation sur le marché avant de choisir les pays.

Risque n° 3 : la situation sanitaire mondiale liée à la pandémie de COVID-19 pourrait avoir des répercussions sur la collaboration avec les parties prenantes des industries de la création.

Mesure d'atténuation n° 3 : le projet fera l'objet d'une promotion active grâce aux canaux numériques et différentes formules seront envisagées pour assurer la réalisation des activités principalement sous forme virtuelle.

3. EXAMEN ET ÉVALUATION

3.1. Calendrier d'évaluation du projet

Le projet fera l'objet d'un examen annuel et un rapport sur son état d'avancement sera présenté au CDIP. À l'issue du projet, le responsable du projet présentera un rapport d'exécution; une évaluation indépendante sera par ailleurs effectuée et un rapport présenté au CDIP.

3.2. <u>Auto-évaluation du projet</u>	
<i>Résultats du projet</i>	<i>Indicateurs d'exécution (indicateurs de résultats)</i>
<p>1. Adoption d'une approche stratégique réaliste pour parvenir à des améliorations dans les secteurs visés des pays bénéficiaires.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Élaboration d'une étude exploratoire menée sur les secteurs de la création visés des pays participants sur l'utilisation que les entreprises du secteur de la création font du système de propriété intellectuelle, les priorités stratégiques de chaque pays, ainsi que les raisons et l'ampleur de sa sous-utilisation, qui permette de définir une approche réaliste pour atteindre les objectifs stratégiques du projet. ▪ Étude exploratoire validée par les bénéficiaires et le Secrétariat de l'OMPI.
<p>2. Renforcement des compétences des parties prenantes du secteur de la création sur les questions qui ont trait à la protection, la gestion, l'exploitation de la propriété intellectuelle et au respect des droits de propriété intellectuelle, ainsi que sur le marketing numérique, compte tenu des besoins des industries de la création visées.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Des supports généraux concernant la gestion et la commercialisation des actifs de propriété intellectuelle dans l'univers numérique ont été mis au point à l'intention des institutions des pouvoirs publics. ▪ Six outils concernant la protection, la gestion et la commercialisation des actifs de propriété intellectuelle ont été mis au point pour les secteurs de la création visés. ▪ Deux manifestations de renforcement des capacités des acteurs des secteurs de la création visés ont été menées à bien (nombre à confirmer) dans chacun des pays bénéficiaires. ▪ Quatre programmes de mentorat (un par pays) ont été mis en route avec succès.
<p>3. Meilleure connaissance par les pouvoirs publics et les entreprises du secteur de la création de l'importance de l'utilisation du système de propriété intellectuelle pour prendre des décisions stratégiques en connaissance de cause à cet égard.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un canal de diffusion d'informations sur les possibilités de collaboration, ainsi que sur la protection et la gestion des droits de propriété intellectuelle et les stratégies de propriété intellectuelle pour les entreprises a été créé dans chaque pays participant. ▪ Quatre manifestations (une par pays participant) destinées à sensibiliser les entreprises du secteur de la création à l'importance de la protection et de la gestion de la propriété intellectuelle et des stratégies des entreprises en la matière ont été réalisées avec succès. ▪ Un ensemble de lignes directrices sur la sensibilisation dans les secteurs visés, qui répond aux besoins des autorités nationales, notamment des offices de propriété intellectuelle, a été mis au point et diffusé pour expliquer comment utiliser la gestion et l'application des droits de propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment favoriser

	l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle.
4. Constitution de réseaux nationaux et régionaux regroupant les parties prenantes du secteur de la création.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un système destiné à fournir des informations utiles et à jour sur les industries de la création visées a été établi et est utilisé par les parties prenantes. ▪ Deux événements de constitution de réseaux visant à mettre en relation les membres de ces réseaux ont été organisés avec succès dans chaque pays participant. ▪ Des pôles nationaux et régionaux, selon le cas, ont été mis en place pour les entreprises du secteur de la création.
Objectif du projet	Indicateurs de réussite dans la réalisation de l'objectif du projet (Indicateurs de résultats)
1. Renforcer les capacités des entreprises locales du secteur de la création et des autorités nationales, notamment des offices de propriété intellectuelle, afin qu'elles puissent utiliser et mettre à profit les instruments et stratégies de propriété intellectuelle pour apporter une valeur ajoutée qui distinguera leurs produits et services de ceux d'autres acteurs, et diversifier leurs activités économiques.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 80% des participants aux activités de renforcement des capacités estiment que les outils, les stratégies et les compétences qu'ils ont acquises en matière de propriété intellectuelle sont utiles. ▪ 70%, au moins, des participants font état d'une meilleure compréhension de ce que la propriété intellectuelle peut apporter aux industries de la création. ▪ Un grand nombre d'entreprises locales des industries de la création disent vouloir utiliser les outils de propriété intellectuelle abordés dans le cadre du projet, pour apporter une valeur ajoutée à leurs produits ou services.
2. Créer des réseaux regroupant les acteurs locaux du secteur de la création afin de favoriser le transfert d'information et la coopération et de stimuler la croissance.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombre de réseaux sectoriels et intersectoriels créés dans le cadre de la mise en œuvre du projet. ▪ Volume d'informations échangées dans ce ou ces réseaux.

4. CALENDRIER DE MISE EN ŒUVRE³

Activités ⁴	Trimestres											
	Année 1				Année 2				Année 3			
	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
Activités préalables à la mise en œuvre du projet ⁵ : <ul style="list-style-type: none"> • sélection des pays pilotes; • désignation d'un coordonnateur national, qui agira en qualité de représentant du pays au niveau institutionnel; • mise en place d'une équipe chargée du projet. 	X	X										
Mener une étude exploratoire dans les industries de la création des pays bénéficiaires afin de repérer les problèmes stratégiques auxquels il convient de remédier dans le cadre de la mise en œuvre du projet, conformément aux politiques nationales		X	X									
Présenter les résultats de l'étude aux parties prenantes pour garantir des effets ciblés au projet			X	X								
Concevoir des supports de formation qui soient adaptés aux besoins des pouvoirs publics et qui expliquent comment utiliser la gestion et l'application de la propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment renforcer l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle				X	X	X						
Concevoir des supports de formation qui soient adaptés aux besoins des parties prenantes des industries de la création visées. Ces supports devraient traiter de la définition, de la gestion et de l'application des droits de propriété intellectuelle en tant qu'actifs commerciaux dans les secteurs de la création visés				X	X	X						

³ Le présent calendrier repose sur l'hypothèse qu'aucune restriction supplémentaire ne sera imposée pour des raisons de santé publique. Il pourra toutefois être révisé pour tenir compte de toute restriction due à la pandémie de COVID-19.

⁴ La mise en œuvre du projet commencera lorsque tous les pays participants auront été sélectionnés et que des coordonnateurs auront été désignés dans chacun d'eux.

⁵ La mise en œuvre effective du projet devrait commencer en janvier 2022, tandis que les activités qui doivent être réalisées au préalable devraient débiter à la fin de l'année 2021.

Activités	Trimestres											
	Année 1				Année 2				Année 3			
	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
Proposer des activités de renforcement des capacités aux institutions, aux créateurs et autres parties prenantes dans les industries de la création visées sur la gestion numérique de la propriété intellectuelle, notamment sur le marketing numérique, l'application des droits et d'autres questions liées à la numérisation, au moyen de formules innovantes de transmission du contenu et de méthodes traditionnelles, selon le cas						X	X	X	X			
Mettre au point des programmes de mentorat faisant intervenir des mentors des domaines concernés soucieux de participer à la mise à niveau des compétences professionnelles dans les entreprises, organisations et institutions participantes						X	X	X	X	X	X	X
Créer un canal de diffusion d'informations sur les possibilités de collaboration, ainsi que sur la protection et la gestion des droits de propriété intellectuelle						X	X	X	X	X		
Dans chaque pays participant, organiser des événements nationaux à l'intention des entreprises du secteur de la création afin de les sensibiliser à l'importance que revêtent la protection et la gestion de la propriété intellectuelle et les stratégies de propriété intellectuelle pour les entreprises						X	X	X	X	X	X	
Établir des lignes directrices pour les activités de sensibilisation, qui soient adaptées aux besoins des autorités nationales, notamment des offices de propriété intellectuelle, et visent à montrer comment utiliser la gestion et l'application des droits de propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion globale des systèmes de propriété intellectuelle					X	X	X	X	X			
Lancer des campagnes de sensibilisation au numérique à l'intention des créateurs, des administrateurs et des utilisateurs de contenus créatifs								X	X	X	X	X
Établir un système qui permette de fournir des informations utiles et à jour sur les industries de la création visées							X	X	X	X	X	

5. RESSOURCES TOTALES PAR RÉSULTAT⁶

(en francs suisses)	Année 1		Année 2		Année 3		Total
	Dépenses de personnel	Dépenses autres	Dépenses de personnel	Dépenses autres	Dépenses de personnel	Dépenses autres	
Résultats du projet							
Coordination du projet et aide à la mise en œuvre		77 100		80 100		77 100	234 300
Mener une étude exploratoire dans les industries de la création des pays bénéficiaires afin de repérer les problèmes stratégiques auxquels il convient de remédier dans le cadre de la mise en œuvre du projet, conformément aux politiques nationales		20 000					20 000
Présenter les résultats de l'étude aux parties prenantes pour garantir des effets ciblés au projet							-
Concevoir des supports de formation qui soient adaptés aux besoins des pouvoirs publics et qui expliquent comment utiliser la gestion et l'application de la propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment renforcer l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle				67 850			67 850
Concevoir des supports de formation qui soient adaptés aux besoins des parties prenantes des industries de la création visées. Ces supports devraient traiter de la définition, de la gestion et de l'application des droits de propriété intellectuelle en tant qu'actifs commerciaux dans les secteurs de la création visés				67 850			67 850
Proposer des activités de renforcement des capacités aux institutions, aux créateurs et autres parties prenantes dans les industries de la création visées sur la gestion numérique de la propriété intellectuelle, notamment sur le marketing numérique, l'application des droits et d'autres questions liées à la numérisation, au moyen de formules innovantes de transmission du contenu et de méthodes traditionnelles, selon le cas				45 000		45 000	90 000
Mettre au point des programmes de mentorat faisant intervenir des mentors des domaines concernés soucieux de participer à la mise à niveau des compétences professionnelles dans les entreprises, organisations et institutions participantes				20 000			20 000
Créer un canal de diffusion d'informations sur les possibilités de collaboration, ainsi que sur la protection et la gestion des droits de propriété intellectuelle						60 000	60 000
Dans chaque pays participant, organiser des événements nationaux à l'intention des entreprises du secteur de la création afin de les sensibiliser à l'importance que revêtent la protection et la gestion de la propriété intellectuelle et les stratégies de propriété intellectuelle pour les entreprises				45 000		45 000	90 000
Établir des lignes directrices pour les activités de sensibilisation, qui soient adaptées aux besoins des autorités nationales, notamment des offices de propriété intellectuelle, et visent à montrer comment utiliser la gestion et l'application des droits de propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion globale des systèmes de propriété intellectuelle				25 000		25 000	50 000
Lancer des campagnes de sensibilisation au numérique à l'intention des créateurs, des administrateurs et des utilisateurs de contenus créatifs						40 000	40 000
Établir un système qui permette de fournir des informations utiles et à jour sur les industries de la création visées							-
Dans chaque pays participant, organiser deux événements de constitution de réseaux afin de mettre en relation les membres de ces réseaux				20 000		20 000	40 000
Créer des pôles nationaux et, en tant que de besoin, régionaux pour les entreprises du secteur de la création							-
Réalisation de l'évaluation						15 000	15 000
Total	-	97 100	-	370 800	-	327 100	795 000

⁶ Le présent budget a été établi en partant de l'hypothèse qu'il n'y aura pas d'autres restrictions liées à la situation sanitaire mondiale. Il pourra toutefois être révisé pour tenir compte de toute restriction due à la pandémie de COVID-19. Dans ce cas de figure, les dépenses affectées aux activités de renforcement des capacités ou aux voyages seront réduites en conséquence.

6. DÉPENSES AUTRES QUE LES DÉPENSES DE PERSONNEL PAR CATÉGORIE DE COÛT

(en francs suisses)	Voyages, formations et subventions			Services contractuels					Total
	Missions de fonctionnaires	Voyages de tiers	Formations et frais de voyage connexes	Conférences	Publications	Services contractuels de personnes	Bourses de l'OMPI	Autres services contractuels	
Coordination du projet et aide à la mise en œuvre							234 300		234 300
Mener une étude exploratoire dans les industries de la création des pays bénéficiaires afin de repérer les problèmes stratégiques auxquels il convient de remédier dans le cadre de la mise en œuvre du projet, conformément aux politiques nationales						20 000			20 000
Présenter les résultats de l'étude aux parties prenantes pour garantir des effets ciblés au projet									-
Concevoir des supports de formation qui soient adaptés aux besoins des pouvoirs publics et qui expliquent comment utiliser la gestion et l'application de la propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment renforcer l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle					25 000	20 000		22 850	67 850
Concevoir des supports de formation qui soient adaptés aux besoins des parties prenantes des industries de la création visées. Ces supports devraient traiter de la définition, de la gestion et de l'application des droits de propriété intellectuelle en tant qu'actifs commerciaux dans les secteurs de la création visés					25 000	20 000		22 850	67 850
Proposer des activités de renforcement des capacités aux institutions, aux créateurs et autres parties prenantes dans les industries de la création visées sur la gestion numérique de la propriété intellectuelle, notamment sur le marketing numérique, l'application des droits et d'autres questions liées à la numérisation, au moyen de formules innovantes de transmission du contenu et de méthodes traditionnelles, selon le cas	40 000	25 000		25 000					90 000
Mettre au point des programmes de mentorat faisant intervenir des mentors des domaines concernés soucieux de participer à la mise à niveau des compétences professionnelles dans les entreprises, organisations et institutions participantes			10 000					10 000	20 000
Créer un canal de diffusion d'informations sur les possibilités de collaboration, ainsi que sur la protection et la gestion des droits de propriété intellectuelle						60 000			60 000
Dans chaque pays participant, organiser des événements nationaux à l'intention des entreprises du secteur de la création afin de les sensibiliser à l'importance que revêtent la protection et la gestion de la propriété intellectuelle et les stratégies de propriété intellectuelle pour les entreprises	40 000	25 000		25 000					90 000
Établir des lignes directrices pour les activités de sensibilisation, qui soient adaptées aux besoins des autorités nationales, notamment des offices de propriété intellectuelle, et visent à montrer comment utiliser la gestion et l'application des droits de propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion globale des systèmes de propriété intellectuelle					15 000	20 000		15 000	50 000
Lancer des campagnes de sensibilisation au numérique à l'intention des créateurs, des administrateurs et des utilisateurs de contenus créatifs						20 000		20 000	40 000
Établir un système qui permette de fournir des informations utiles et à jour sur les industries de la création visées									-
Dans chaque pays participant, organiser deux événements de constitution de réseaux afin de mettre en relation les membres de ces réseaux				40 000					40 000
Créer des pôles nationaux et, en tant que de besoin, régionaux pour les entreprises du secteur de la création									-
Réalisation de l'évaluation								15 000	15 000
Total	80 000	50 000	10 000	90 000	65 000	160 000	234 300	105 700	795 000

[L'annexe II suit]

**Promouvoir l'utilisation de la propriété intellectuelle dans les industries de la création
des pays en développement à l'ère du numérique**

FORMULE TYPE POUR LES DEMANDES DE PARTICIPATION EN QUALITÉ DE PAYS PILOTE	
Critères de sélection	Bref descriptif
1. Manifestation d'intérêt	Confirmation que les institutions chargées des questions de propriété intellectuelle dans le pays qui présente la demande sont désireuses de participer au projet.
2. Institutions et cadre juridique	Il convient que le pays présentant la demande indique quel est l'organe ou institution national(e) chargé(e) de superviser les activités des industries de la création, ainsi que le cadre législatif en vigueur. Dans la mesure du possible, le site Web et les liens permettant d'accéder aux textes juridiques seront fournis.
3. Existence d'un grand nombre d'entreprises du secteur de la création dans le domaine visé	Bref descriptif assorti du nombre d'entreprises du secteur de la création présentes dans le ou les domaines choisis par le pays présentant la demande (le projet portera sur le secteur audiovisuel, y compris le cinéma et les films d'animation, l'édition, le secteur de la musique, les jeux vidéo, les applications mobiles et la mode).
4. Présence d'associations locales	Indication d'une association ou organisation ou d'un groupe d'entreprises du secteur de la création présent(e) dans le pays auteur de la demande, qui soit à même de développer l'utilisation des outils et stratégies de propriété intellectuelle.
5. Besoin d'aide	Explication succincte du besoin réel d'aider les industries de la création à accéder au système de la propriété intellectuelle et à l'appréhender.
6. Engagement	Confirmation que le pays présentant la demande s'engage à fournir l'appui logistique et à consacrer les ressources nécessaires à la mise en œuvre effective du projet et à sa viabilité.
7. Coordonnateur national	Désignation, par le pays présentant la demande, d'une personne (avec indication de l'organisme auquel elle appartient et de la fonction qu'elle occupe), qui agira en qualité de représentant national pendant toute la durée du projet et fera office de représentant institutionnel du pays.

[Fin de l'annexe II et du document]