

Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP)

Vingt-huitième session
Genève, 16 – 20 mai 2022

PRÉSENTATION DU MANUEL DE L'OMPI SUR LES PRINCIPAUX CONTRATS POUR LES APPLICATIONS MOBILES – LE POINT DE VUE D'UN DÉVELOPPEUR

établi par le Secrétariat

1. L'annexe du présent document contient une présentation du Manuel de l'OMPI sur les principaux contrats pour les applications mobiles – Le point de vue d'un développeur, établi dans le cadre du projet relatif au renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle à l'appui des applications mobiles dans le secteur des logiciels (document CDIP/22/8).
2. Le manuel a été établi par M. Andrew Katz, directeur général et chef du département de technologie chez Moorcrofts Limited Liability Partnership (LLP) et directeur général de Orcro Limited, et Mme Usha Guness, avocate associée au département de technologie chez Moorcrofts.

3. *Le CDIP est invité à prendre note des informations figurant dans l'annexe du présent document.*

[L'annexe suit]

Présentation du Manuel de l'OMPI sur les principaux contrats pour les applications mobiles – Le point de vue d'un développeur

Le développement d'applications dans les industries de la création a été reconnu comme un phénomène mondial du fait de la croissance exponentielle de l'économie des applications mobiles. Par conséquent, il est essentiel pour les entreprises d'agir dans le cadre juridique, qui varie d'une juridiction à l'autre, car, à défaut, les problèmes qui surviennent ont d'importantes répercussions financières.

La commercialisation efficace d'applications mobiles n'est possible que lorsque différents droits de propriété intellectuelle couvrent tous les aspects de l'application, du logiciel à son contenu. Ce manuel fournit les bases nécessaires pour permettre aux développeurs de comprendre les systèmes de propriété intellectuelle applicables, les risques d'atteinte aux droits de propriété intellectuelle, la portée de la protection disponible et le champ d'application des mécanismes d'octroi de licence et des mécanismes contractuels appropriés.

Ce manuel vise à compléter d'autres ressources de l'OMPI relatives aux applications mobiles et aux droits de propriété intellectuelle. Il se veut un outil pratique pour aider les organisations de développeurs d'applications, un secteur spécifique du marché des applications mobiles, et les sensibiliser aux questions qui doivent être traitées à différents stades du cycle de vie d'une application mobile. Il met en lumière les problématiques qui peuvent être réglées au moyen de contrats efficaces et d'autres mécanismes juridiques.

Le manuel adopte une approche pragmatique, comme le montre sa structure :

- a) Jeter les bases de la réussite en matière de gestion d'applications mobiles grâce aux premières étapes essentielles suivantes :
 - Une compréhension de la propriété intellectuelle, en particulier dans le contexte des applications mobiles;
 - Une très bonne compréhension du cycle de vie d'une application qui permet d'identifier et de traiter plus facilement les problèmes qui surviennent lors des étapes clés de son évolution;
 - Une compréhension de la composition d'une application du point de vue des contrats et de la propriété intellectuelle.

- b) Les outils :

Il s'agit des contrats ou des questions juridiques rencontrés à chaque étape du cycle de vie de l'application. Les développeurs sont sensibilisés au fait que certaines questions, notamment celle de la protection de la propriété intellectuelle et des données, sont susceptibles de se poser tout au long de cycle de vie de l'application mobile.

- c) Le succès :

La recette du succès proposée dans ce manuel est simple et directe. Si les développeurs possèdent les connaissances de base et mettent en œuvre les outils nécessaires, leur application connaîtra le succès escompté. En cas de problème (ce qui est parfois inévitable, malgré tous les outils à disposition), le manuel recommande de faire appel à d'autres outils de l'OMPI, tels que les procédures extrajudiciaires de règlement des litiges.

Compte tenu de la structure ci-dessus, le premier chapitre propose présentation générale des droits de propriété intellectuelle, qui entrent en jeu dans le développement et l'utilisation des applications mobiles, et des divers risques dont les développeurs doivent être conscients tout au long du cycle de vie d'une application mobile. Il souligne l'importance pour les développeurs

de prendre en considération la propriété intellectuelle non seulement en ce qui concerne le programme informatique, mais aussi pour les autres aspects de l'application, tels que les images, le texte, le son, la vidéo et le dessin ou modèle de l'icône de l'application, qui doivent être protégés et concédés sous licences séparément. Par conséquent, ce chapitre traite du droit d'auteur, des brevets, des marques et des droits de dessin ou modèle. Il présente également un cycle de vie simplifié pour les applications mobiles pour pallier les problèmes de visualisation qui surviennent à chaque étape et de manière globale.

Le chapitre 2 porte sur les accords de non-divulgence. La planification et le lancement de nouveaux logiciels sont souvent une activité sensible. Par conséquent, les accords de confidentialité ou de non-divulgence sont largement utilisés dans l'industrie du développement de logiciels. Ces accords peuvent être utiles à diverses fins, que ce soit pour protéger les secrets d'affaires ou les informations confidentielles échangées entre les parties, réduire les risques lorsqu'on fait appel à des spécialistes extérieurs (agences et prestataires de service) ou permettre aux développeurs de travailler en "mode furtif" lorsque l'application mobile est en cours d'élaboration. Le chapitre passe ensuite en revue certaines clauses essentielles dans un contrat de non-divulgence.

Le chapitre 3 aborde l'importance de comprendre et de différencier les mécanismes de cession et d'octroi de licences pour déterminer qui détient les droits de propriété intellectuelle des actifs créés et dans quelles conditions. En effet, les développeurs demandent souvent leurs employés de travailler sur les applications mais ils ont aussi recours à des agences ou à des particuliers spécialisés pour élaborer certains aspects de l'application, que ce soit pour couvrir les besoins en personnel ou en ressources techniques ou créatives. Dans la plupart des juridictions, lorsqu'une agence élabore une composante du logiciel pour une application mobile pour le compte d'un développeur, la titularité des droits de propriété intellectuelle de ce travail revient par défaut à l'agence, et non au développeur. Dans un second temps, le chapitre examine les principales clauses de l'accord de cession.

Le chapitre 4 analyse plus en détail l'accord de développement d'application mobile, qui concerne également la cession abordée au chapitre 3. D'autres thèmes sont également traités, tels que l'importance d'exercer son devoir de diligence lors du choix d'une agence, qui impose de demander à l'agence impliquée dans le développement du logiciel de fournir la nomenclature du logiciel, c'est-à-dire une liste complète des composants de l'application, de comprendre la composition de l'application et d'être au fait de l'utilisation de tout logiciel d'agence, logiciel de tiers ou logiciel libre et ouvert. En outre, le chapitre présente les conditions auxquelles ces logiciels sont fournis et les exigences à remplir dans le cas des licences libres et ouvertes. Le chapitre passe ensuite en revue certaines clauses essentielles dans un accord de développement de logiciel.

Le chapitre 5 porte sur les accords conclus avec les fournisseurs de service tiers. Les applications peuvent proposer des fonctionnalités enrichies en intégrant des services déjà existants. Les exemples les plus courants sont les services de paiement, les flux de données de tiers et les réseaux sociaux, tels que Facebook et Google Maps. Ce type d'intégration est effectué au moyen d'interfaces de programmation. Ce chapitre examine les paramètres à prendre en compte lors du choix d'un prestataire de service tiers et recense les principales clauses à étudier lors de l'examen et de la négociation de ces contrats, dans la mesure du possible.

Le chapitre 6 est consacré aux accords de distribution conclus les boutiques d'applications. Il est admis que la négociation des conditions de ces accords peut se révéler extrêmement difficile. Toutefois, dans ce chapitre, il est conseillé aux développeurs de connaître certains aspects essentiels des conditions de distribution des boutiques d'applications avant d'en choisir une.

Le chapitre 7 porte sur les contrats publicitaires. La publicité intégrée dans les applications mobiles passe par des réseaux publicitaires qui ont tendance à imposer leurs propres conditions. Le chapitre souligne qu'il est essentiel que les offres du réseau publicitaire soient adaptées à l'application du développeur, notamment en matière de tranches d'âge et de territoires visés. Les publicités inadaptées vont non seulement compromettre les recettes et être susceptibles de nuire aux relations publiques, mais elles pousseront également les boutiques à retirer de leur offre l'application concernée. Comme dans les chapitres précédents, une analyse des principales clauses des conditions générales relatives à la publicité que les développeurs doivent connaître est proposée.

Le chapitre 8 présente les différents aspects traités par les contrats de licence utilisateur final et leur importance afin de faire connaître clairement à l'utilisateur final les droits qui lui sont octroyés, les restrictions auxquelles il est soumis et traiter certaines questions, telles que la responsabilité des développeurs. Il précise notamment qu'il convient de se conformer aux exigences spécifiques de la législation locale en matière de protection des consommateurs. Il examine ensuite les principales clauses qui figurent généralement dans les contrats de licence utilisateur final.

Le chapitre 9 insiste sur la complexité de l'écosystème mobile et la manière dont les caractéristiques des dispositifs mobiles les rendent vulnérables aux atteintes portées à la confidentialité des données. Les législations en matière de protection des données varient d'un pays à l'autre, tandis que certaines initiatives, telles que le règlement général sur la protection des données (RGPD), ont une portée plus large que l'Europe, ce qui oblige les développeurs exerçant hors de l'Espace économique européen à être au fait de ces exigences relativement élevées. Ensuite, le chapitre aborde brièvement certains aspects essentiels de cette législation et les principaux documents qu'il pourrait être nécessaire de préparer. Il présente quelques particularités relatives au traitement de certaines données sensibles. Il rappelle enfin aux développeurs qu'ils doivent se conformer à leur propre législation locale.

Pour terminer, la note de conclusion est un résumé qui insiste sur la nécessité de comprendre les aspects fondamentaux des applications mobiles avant de mettre en œuvre les instruments visant à rencontrer le succès escompté. La note de conclusion encourage aussi les développeurs à utiliser les diverses ressources mises à disposition par l'OMPI et leur recommande :

- de se familiariser avec les droits de propriété intellectuelle propres aux applications mobiles et avec les exigences des lois sur la protection des données applicables.
- d'étudier (au minimum) avec soin les principales questions qui se poseront tout au long du cycle de vie d'une application. D'avoir recours à un conseil juridique dès les premières étapes de développement du projet.
- de protéger leurs actifs de propriété intellectuelle.
- de prendre les précautions qui s'imposent à l'égard des tiers avec lesquels ils traitent.
- d'établir, après un examen sérieux, les contrats nécessaires pour que les accords soient clairs, qu'ils répondent aux attentes et réduisent les risques de litiges longs et coûteux.

[Fin de l'annexe et du document]