

Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP)

Vingt-neuvième session
Genève, 17 – 21 octobre 2022

RENFORCEMENT DE L'UTILISATION DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE POUR LES APPLICATIONS MOBILES DANS LE SECTEUR DES LOGICIELS – PROPOSITION REVISÉE RELATIVE À LA PHASE II

Document établi par le Secrétariat

1. Le Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP), à sa vingt-huitième session, en examinant le Rapport d'évaluation du projet relatif au renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle dans les applications mobiles dans le secteur des logiciels, contenu dans le document CDIP/28/6, a notamment demandé "à recevoir un document de suivi sur les autres activités à entreprendre par le Secrétariat dans ce domaine" (paragraphe 4.3 du résumé présenté par le président de la vingt-huitième session du CDIP). Le document CDIP/29/8 contient une proposition relative à la phase II du Projet de renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans le secteur des logiciels.
2. Durant la vingt-neuvième session du comité, la proposition a été révisée par le Secrétariat afin de tenir compte des observations formulées par les États membres.
3. La proposition révisée relative à la phase II du Projet de renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans le secteur des logiciels figure dans l'annexe du présent document.
4. *Le CDIP est invité à examiner les informations contenues dans l'annexe du présent document.*

[L'annexe suit]

1. Code du projet
DA_4_11_23_24_27_02
1.2 Intitulé du projet
Renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans le secteur des logiciels – Phase II
1.3 <u>Recommandations du Plan d'action pour le développement</u>
<p><i>Recommandation n° 4</i> : Accorder une attention particulière aux besoins des PME, des institutions chargées de la recherche scientifique et des industries culturelles et aider les États membres, à leur demande, à élaborer des stratégies nationales appropriées dans le domaine de la propriété intellectuelle.</p> <p><i>Recommandation n° 11</i> : Aider les États membres à renforcer leur capacité nationale de protection des créations, innovations et inventions nationales et soutenir au besoin le développement des infrastructures scientifiques et technologiques nationales, conformément au mandat de l'OMPI.</p> <p><i>Recommandation n° 23</i> : Examiner les moyens de mieux promouvoir des pratiques en matière de concession de licences de propriété intellectuelle stimulant la concurrence, en vue notamment de favoriser la créativité, l'innovation et le transfert et la diffusion de la technologie en faveur des pays intéressés, en particulier les pays en développement et les PMA.</p> <p><i>Recommandation n° 24</i> : Demander à l'OMPI, dans le cadre de son mandat, d'étendre la portée de ses activités visant à réduire la fracture numérique, conformément aux conclusions du Sommet mondial sur la société de l'information (SMSI), en prenant aussi en considération l'importance du Fonds de solidarité numérique.</p> <p><i>Recommandation n° 27</i> : Promouvoir les aspects des TIC liés à la propriété intellectuelle en faveur de la croissance et du développement : permettre, dans le cadre d'un organe compétent de l'OMPI, des discussions axées sur l'importance des aspects des TIC liés à la propriété intellectuelle et de leur rôle dans le développement économique et culturel, une attention particulière devant être accordée à la nécessité d'aider les États membres à déterminer des stratégies de propriété intellectuelle concrètes en ce qui concerne l'utilisation des TIC au service du développement économique, social et culturel.</p>
1.4 Durée du projet
15 mois
1.5 Budget du projet
Total des dépenses autres que les dépenses de personnel : 150 000 francs suisses
2. Description du projet
<p>Le projet relatif au renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans le secteur des logiciels a été proposé par le Kenya et approuvé par le CDIP à sa vingt-deuxième session, en 2018.</p> <p>L'objectif général de ce projet était de contribuer au développement économique des pays bénéficiaires par le renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle dans le secteur des logiciels, notamment par la fourniture d'instruments susceptibles d'être également utilisés dans d'autres pays.</p> <p>Plus précisément, le projet vise à :</p> <p>i) contribuer au renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle à l'appui des applications mobiles en assurant la formation des chercheurs, concepteurs et chefs d'entreprise en ce qui concerne l'éventail des instruments de propriété intellectuelle</p>

à leur disposition et la manière de les utiliser pour favoriser l'aboutissement de leurs efforts dans ce domaine;

ii) sensibiliser les chefs d'entreprise, les institutions financières, les fournisseurs de capital-risque et les autres investisseurs à l'utilisation de la propriété intellectuelle comme atout et instrument de collaboration en favorisant l'échange de connaissances et de données d'expériences; et

iii) favoriser le respect de la propriété intellectuelle dans le secteur des logiciels en sensibilisant les chercheurs, les concepteurs et les chefs d'entreprise aux instruments et mécanismes permettant d'assurer une protection efficace des droits de propriété intellectuelle relatifs aux applications mobiles, notamment la médiation et l'arbitrage.

La première phase du projet a été mise en œuvre au Kenya, aux Philippines et à la Trinité-et-Tobago. La mise en œuvre a eu lieu entre janvier 2019 et décembre 2021.

Dans le cadre du débat sur le rapport d'achèvement du projet (document CDIP/28/7) et sur le rapport d'évaluation (document CDIP/28/6), mené au cours de la vingt-huitième session du CDIP, il a été souligné que le projet s'était concentré sur les applications mobiles sans se fixer sur un secteur en particulier. Les applications mobiles sont néanmoins encore plus pertinentes dans certains contextes précis, lorsqu'elles apportent une valeur ajoutée et renforcent l'utilisation de la propriété intellectuelle ainsi que les performances du marché dans certains secteurs. Ainsi qu'il est indiqué dans la recommandation faisant l'objet du paragraphe 47.b) du Rapport d'évaluation, une analyse verticale constitue un complément essentiel de l'analyse horizontale effectuée dans la première phase du projet, et contribuerait à la durabilité des résultats initiaux du projet.

Compte tenu de l'appréciation positive des rapports susmentionnés, le comité a décidé d'intégrer les résultats du projet dans les activités de l'OMPI et a demandé "à recevoir un document de suivi sur les activités supplémentaires à entreprendre par le Secrétariat dans ce domaine"¹.

En conséquence, la deuxième phase du projet sera axée sur la durabilité des résultats du projet, l'idée étant de les intégrer dans un programme de formation complet offrant des possibilités d'apprentissage autonome, de formation et de référence.

En outre, en consultation avec les pays bénéficiaires (Kenya, Philippines et Trinité-et-Tobago), il a été décidé d'axer la deuxième phase du projet sur le renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle en faveur des applications mobiles dans les quatre secteurs suivants : musique, édition, jeux vidéo et contenus audiovisuels.

2.1. Objectifs, résultats et réalisations du projet

L'**objectif** général de la phase II proposée est de faire fond sur les outils et les capacités mis au point durant la première phase du projet et d'assurer une plus grande durabilité des résultats.

Compte tenu de ce qui précède, le **résultat** escompté consiste à faire mieux comprendre la pertinence de la propriété intellectuelle et à renforcer son utilisation en faveur des applications mobiles dans les secteurs de la musique, de l'édition, des jeux vidéo et des contenus audiovisuels.

¹ Voir le paragraphe 4.3 du [Résumé présenté par le président](#) à la vingt-huitième session du CDIP.

Les objectifs seront **réalisés** au moyen des activités suivantes :

- i) instruments de formation relatifs à la propriété intellectuelle pour les applications mobiles;
- ii) outils sur la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans les secteurs de la musique, de l'édition, des jeux vidéo et des contenus audiovisuels;
- iii) organisation d'événements afin de présenter les supports produits aux parties prenantes concernées dans chaque pays bénéficiaire et de recueillir leurs commentaires.

2.2 Stratégie de mise en œuvre du projet

Les supports de formation à la propriété intellectuelle offriront une vue d'ensemble complète de l'écosystème des applications mobiles, des parties prenantes, des questions relatives aux mécanismes de propriété intellectuelle concernant les applications mobiles, des sources de revenus liées à la propriété intellectuelle dans le secteur concerné, de l'offre et de la demande dans le domaine des applications et des initiatives relatives à la propriété intellectuelle sur le marché, des aspects relevant de la concurrence, des processus de commercialisation, des éléments relatifs au respect et à la promotion des droits de propriété intellectuelle des développeurs, du rôle des associations professionnelles, des études de cas, des listes récapitulatives et des références. Les supports seront conçus à partir des outils élaborés durant la première phase du projet et utiliseront ces derniers, dans la mesure du possible. Dans l'intervalle, ces supports serviront d'outils de formation indépendants conçus conformément aux critères requis relatifs au matériel pédagogique de haute qualité. Ils seront mis à la disposition des pays bénéficiaires (et de tous les États membres) en vue d'une utilisation, selon que de besoin, dans leurs activités futures. Le matériel de formation sera disponible uniquement ligne et, dans le cadre de l'intégration du projet, sera régulièrement mis à jour afin que les informations soient toujours d'actualité. Il sera également transmis à l'Académie de l'OMPI pour une éventuelle utilisation dans ses diverses activités de renforcement des capacités.

Les instruments relatifs à la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans les secteurs sélectionnés constitueront un matériel spécialement destiné aux parties prenantes du domaine des applications mobiles des secteurs de la musique, de l'édition, des jeux vidéo et des contenus audiovisuels. Ces instruments cibleront les parties prenantes qui travaillent dans le domaine des applications mobiles, notamment les entrepreneurs individuels et les petites et moyennes entreprises. Ils définiront comment la propriété intellectuelle s'inscrit dans le modèle commercial des différents secteurs concernés. Ils présenteront les processus commerciaux, démontreront en quoi les applications mobiles offrent une valeur ajoutée et dans quelle mesure les actifs de propriété intellectuelle sous-jacents, la diligence raisonnable et le potentiel de la propriété intellectuelle peuvent donner lieu à de nombreuses sources de revenus. Ces instruments offriront des directives pratiques et démontreront l'intérêt de la propriété intellectuelle dans les quatre secteurs concernés au moyen d'études de cas et de bonnes pratiques.

Les événements organisés pour présenter ces outils et les mettre à l'essai auprès des parties prenantes concernées dans chaque pays bénéficiaire permettront d'évaluer objectivement leur niveau d'acceptation et leur caractère pratique. Les informations reçues des participants seront également recueillies au cours des événements, en vue de réviser ou d'ajuster les contenus en conséquence, le cas échéant.

Cette stratégie sera mise en œuvre en étroite coopération avec les partenaires de chacun des pays bénéficiaires, et en consultation avec les parties prenantes des secteurs relatifs aux applications mobiles et à l'industrie de la création.

2.3 Indicateurs du projet

Résultats du projet : Faire mieux comprendre la pertinence de la propriété intellectuelle et renforcer son utilisation en faveur des applications mobiles dans les secteurs de la musique, de l'édition, des jeux vidéo et des contenus audiovisuels.

Indicateurs de résultats :

- i) 70% des parties prenantes concernées dans les pays bénéficiaires comprennent que la propriété intellectuelle est un instrument susceptible d'appuyer les applications mobiles dans les secteurs de la musique, de l'édition, des jeux vidéo et des contenus audiovisuels;
- ii) au moins 100 téléchargements des outils enregistrés au cours des trois premiers mois à compter de leur publication.

Réalisations du projet :

- i) supports de formation relatifs à la propriété intellectuelle pour les applications mobiles;
- ii) outils sur la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans les secteurs de la musique, de l'édition, des jeux vidéo et des contenus audiovisuels;
- iii) organisation d'événements afin de présenter les supports produits aux parties prenantes concernées dans chaque pays bénéficiaire et de recueillir leurs commentaires.

Indicateurs de résultats :

- i) supports de formation à la propriété intellectuelle pour les applications mobiles mis au point et diffusés en ligne dans les six mois suivant la mise en œuvre du projet;
- ii) quatre instruments relatifs à la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans les secteurs de la musique, de l'édition, des jeux vidéo et des contenus audiovisuels, mis au point et publiés en ligne dans un délai de neuf mois à compter de la mise en œuvre du projet;
- iii) trois événements organisés (un par pays bénéficiaire), avec la participation d'au moins deux représentants de chacun des secteurs de la création sélectionnés. Les instruments ont été ajustés, selon que de besoin, afin de répondre aux éventuels commentaires formulés dans un délai d'un mois à compter de l'événement.

2.4 Stratégie de pérennisation

Afin de garantir la pérennité des résultats du projet, il est important que les instruments élaborés dans le contexte des phases I et II du projet soient tenus à jour et restent pertinents pour les groupes de parties prenantes concernés. Il est également important que l'OMPI et les États membres veillent à ce que les instruments élaborés dans le cadre du projet soient facilement accessibles par les parties prenantes, et qu'ils poursuivent leurs activités de sensibilisation afin d'assurer une utilisation accrue de ces instruments dans les futures activités de renforcement des capacités. Si nécessaire, ces instruments pourraient être personnalisés ou traduits dans d'autres langues.

En outre, la vingt-huitième session du CDIP a approuvé l'intégration des résultats du projet². En conséquence, le Secrétariat veillera à ce que les résultats du projet soient dûment intégrés dans les activités ordinaires de l'OMPI.

2.5 Critères de sélection des pays pilotes/bénéficiaires

Les pays bénéficiaires seront les mêmes que ceux ayant participé à la phase I, à savoir : le Kenya, les Philippines et la Trinité-et-Tobago.

² Voir le paragraphe 4.3 du [Résumé présenté par le président](#) à la vingt-huitième session du CDIP.

2.6 Entité organisationnelle de mise en œuvre

Secteur du droit d'auteur et des industries de la création, Division de l'information et de la communication numérique

2.7 Liens vers d'autres entités organisationnelles

Secteur du développement régional et national
Secteur des écosystèmes de propriété intellectuelle et d'innovation

2.8 Liens vers d'autres projets du Plan d'action pour le développement

Projet du Plan d'action pour le développement sur le renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle dans le secteur des logiciels (DA_11_23_24_27_01)

2.9 Contribution aux résultats escomptés dans le programme et budget de l'OMPI

4.1 Utilisation plus efficace de la propriété intellectuelle au service de la croissance et du développement de l'ensemble des États membres et de leurs régions et sous-régions respectives, notamment grâce à l'intégration des recommandations du Plan d'action pour le développement.

4.2 Mise en place d'écosystèmes équilibrés et efficaces en matière de propriété intellectuelle, d'innovation et de création dans les États membres.

4.3 Mise en valeur des connaissances et des compétences en matière de propriété intellectuelle dans tous les États membres.

4.4 Davantage d'innovateurs, de créateurs, de PME, d'universités, d'instituts de recherche et de communautés tirent profit de la propriété intellectuelle.

2.10 Risques et mesures atténuation

Risque I : Difficultés liées à l'identification des développeurs d'applications mobiles dans les secteurs sélectionnés (musique, édition, jeux vidéo et contenus audiovisuels).

Mesure d'atténuation I : Élaboration d'une stratégie de communication ou de sensibilisation claire et ciblée en étroite coordination avec les partenaires locaux dans chacun des pays bénéficiaires.

Risque II : Maintien de certaines restrictions liées à la COVID-19 dans chacun des pays bénéficiaires, qui peuvent entraver le niveau requis d'interaction, la création de réseaux et l'organisation de manifestations en personne.

Mesure d'atténuation II : Veiller à ce que le projet soit mis en œuvre de manière harmonisée dans les trois pays bénéficiaires, en organisant les événements dans un format virtuel ou à Genève.

3. Calendrier de mise en œuvre provisoire

Résultats intermédiaires du projet	2023-2024				
	Trimestres				
	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	1 ^{er}
1. Supports de formation relatifs la propriété intellectuelle pour les applications mobiles	X	X			
2. Quatre instruments relatifs à la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans les secteurs de la musique, de l'édition, des jeux vidéo et des contenus audiovisuels		X	X		
3. Trois événements afin de présenter les supports produits aux parties prenantes concernées dans chaque pays bénéficiaire et de recueillir leurs commentaires			X	X	
4. Conclusion du projet et auto-évaluation finale					X

4. Ressources totales par résultat

<i>(en francs suisses)</i>	Année 1		Total
	Dépenses de personnel	Autres dépenses	
Résultats intermédiaires du projet			
Supports de formation relatifs la propriété intellectuelle pour les applications mobiles	-	40 000	40 000
Quatre instruments relatifs à la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans les secteurs de la musique, de l'édition, des jeux vidéo et des contenus audiovisuels	-	60 000	60 000
Trois événements afin de présenter les supports produits aux parties prenantes concernées dans chaque pays bénéficiaire et de recueillir leurs commentaires	-	50 000	50 000
Conclusion du projet et auto-évaluation finale	-	-	-
Total	-	150 000	150 000

5. Dépenses autres que les dépenses de personnel, par catégorie de coût

<i>(en francs suisses)</i>	Voyages, formations et indemnités			Services contractuels					Total
	Missions de fonctionnaires	Voyages de tiers	Formations et indemnités connexes	Conférences	Publication	Services contractuels de personnes ³	Bourses de l'OMPI	Autres services contractuels	
Activités									
Supports de formation relatifs la propriété intellectuelle pour les applications mobiles	-	-	-	-	-	40 000	-	-	-
Quatre instruments relatifs à la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans les secteurs de la musique, de l'édition, des jeux vidéo et des contenus audiovisuels	-	-	-	-	-	60 000	-	-	-
Trois événements (un par pays) afin de présenter les supports produits aux parties prenantes concernées dans chaque pays bénéficiaire et de recueillir leurs commentaires	20 000	-	-	12 000	-	18 000	-	-	-
Conclusion du projet et auto-évaluation finale	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Total	20 000	-	-	12 000	-	118 000	-	-	150 000

[Fin de l'annexe et du document]

³ Ce coût a trait à des recrutements au titre des services contractuels de personnes, pour fournir divers résultats du projet.