F

OMPI
ORGANISATION MONDIALE
DE LA PROPRIÉTÉ
INTELLECTUELLE

CDIP/33/6
ORIGINAL : ANGLAIS
DATE : 27 SEPTEMBRE 2024

Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP)

Trente-troisième session
Genève, 9 – 13 décembre 2024

RAPPORT D'ACHÈVEMENT DU PROJET RELATIF AU RENFORCEMENT DE L'UTILISATION DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE POUR LES APPLICATIONS MOBILES DANS LE SECTEUR DES LOGICIELS – PHASE II

Document établi par le Secrétariat

1. Les annexes du présent document contiennent le rapport d'achèvement du projet du Plan d'action pour le développement relatif au renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans le secteur des logiciels – phase II. Le rapport couvre l'intégralité de la période de mise en œuvre du projet, qui s'est étendue de janvier 2023 à juillet 2024.

2. Le CDIP est invité à prendre note des informations qui figurent dans les annexes du présent document.

[Les annexes suivent]

RÉSUMÉ DU PROJET	
Code du projet	DA_4_11_23_24_27_02
Titre	*Renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans le secteur des logiciels – phase II*
Recommandations du Plan d'action pour le développement	Recommandations nos 4, 11, 23, 24 et 27.
Budget du projet	Budget total du projet : 150 000 francs suisses au titre des dépenses autres que les dépenses de personnel.
Durée du projet	19 mois
Principaux secteurs/domaines de l'OMPI concernés	Secteur de mise en œuvre : Secteur du droit d'auteur et des industries de la création
Brève description du projet	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, tenue en septembre 2018. La première phase du projet a été mise en œuvre au Kenya, aux Philippines et à la Trinité-et-Tobago de janvier 2019 à décembre 2021. Dans le cadre du débat sur le rapport d'achèvement du projet (document CDIP/28/7) et sur le rapport d'évaluation de la première phase (document CDIP/28/6) mené au cours de la vingt-huitième session du CDIP en mai 2022, les participants ont souligné que le fait d'axer le projet sur les applications mobiles dans des contextes industriels précis améliorerait la pérennité des résultats du projet initial. À sa vingt-neuvième session, le comité a approuvé la phase II du projet (document CDIP/29/8 Rev.). La phase II du projet est axée sur la pérennité des résultats du projet à long terme, l'idée étant de les intégrer dans un programme de formation complet susceptible d'être employé à des fins d'apprentissage autonome, de formation, de référence et d'approfondissement. En concertation avec les pays bénéficiaires (Kenya, Philippines et Trinité-et-Tobago), il a été décidé d'axer la phase II du projet sur le renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle à des fins de protection des applications mobiles dans quatre industries de la création, à savoir la musique, l'édition, les jeux vidéo et les contenus audiovisuels.
Responsable du projet	M. Dimiter Gantchev, directeur adjoint et responsable principal, Division de l'information et de la communication numérique, Secteur

	du droit d'auteur et des industries de la création
Liens avec les résultats escomptés dans le programme de travail et budget	Programme de travail et budget pour l'exercice 2022-2023: 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.
Aperçu de la mise en œuvre du projet	On trouvera ci-après un aperçu de la mise en œuvre du projet, reposant sur la réalisation des résultats décrits dans le descriptif de projet approuvé (CDIP/29/8 Rev.). On trouvera également un aperçu de l'état d'avancement du projet dans le catalogue répertoriant les projets du Plan d'action pour le développement et les résultats à l'adresse https://dacatalogue.wipo.int/projects/DA_4_11_23_24_27_02 Activités horizontales : ➢ Un programme de formation sur la propriété intellectuelle pour les applications mobiles, ainsi que quatre outils sur l'utilisation des applications mobiles dans les secteurs de la musique, de l'édition, des jeux vidéo et des réseaux sociaux. ➢ Une manifestation sera organisée en marge de la trente-troisième session du CDIP, au cours de laquelle les pays bénéficiaires présenteront les résultats du projet aux États membres. Des événements ont été organisés dans chaque pays avec des contributions en ligne et la participation de conférenciers invités et de représentants des pays bénéficiaires. Les activités ci-après ont été organisées : Trinité-et-Tobago ➢ Un atelier sur *La propriété intellectuelle au service des applications mobiles : questions commerciales et juridiques* s'est tenu les 18 et 19 mars 2024 à Port of Spain (Trinité-et-Tobago) et

	a réuni 70 participants. ➢ 40% des participants étaient des femmes et 60% des hommes, dont 44% représentaient le secteur privé, 43% des organisations gouvernementales, 7% des universités et 6% d'autres organisations. 92% des participants ont indiqué que l'atelier avait répondu à leurs attentes, tandis que 72% l'ont trouvé très utile. Tous les participants ont exprimé leur intérêt pour de futurs ateliers de même nature. <u>Philippines</u> ➢ Un atelier sur *La propriété intellectuelle au service des applications mobiles : questions commerciales et juridiques* s'est tenu du 26 au 28 juin 2024 à Manille (Philippines) et a réuni 20 participants. ➢ Tous les participants (100%) ont été satisfaits du programme et de l'organisation générale de l'atelier. 93% des participants ont donné la meilleure évaluation en ce qui concerne l'expertise des conférenciers et 96% ont indiqué qu'ils utiliseraient le contenu présenté et qu'ils recommanderaient cet atelier. <u>Kenya</u> ➢ Un webinaire sur *La propriété intellectuelle au service des applications mobiles : questions commerciales et juridiques* s'est tenu le 3 juillet 2024 et a réuni 80 participants. ➢ 82% des participants ont été satisfaits du programme de l'atelier et 76% ont été satisfaits de son organisation. Par ailleurs, 82% des participants ont été très satisfaits de l'expertise des conférenciers.
<u>Principaux résultats et effets du projet</u>	1. Le projet a permis de créer des outils utiles qui permettent de mieux comprendre le rôle de la propriété intellectuelle dans les quatre industries de la création et de soutenir les activités des titulaires de droits, des développeurs et des utilisateurs dans les domaines concernés. Ces outils sont disponibles à l'adresse suivante : https://www.wipo.int/fr/web/mobile-apps/index <u>Guide sur les applications mobiles dans l'industrie du jeu vidéo</u> ➢ Ce guide propose une approche pratique de l'étude des applications mobiles dans le secteur des jeux vidéo, d'un point de vue commercial et juridique, et couvre les différents types de jeux vidéo et les nouveaux modes de monétisation. ➢ Ce guide a été téléchargé 385 fois au cours des trois premiers mois de sa publication, entre mars et juin 2024. À la fin du mois

d'août 2024, le guide avait été téléchargé 720 fois et consulté par 514 personnes au total.

Outil sur les applications mobiles dans l'édition numérique

- Cet outil passe en revue le domaine de l'édition numérique et examine l'impact des nouvelles technologies sur le marché du livre numérique. Il présente les solutions à disposition pour la distribution de livres numériques au moyen d'applications mobiles et le lien entre les applications mobiles de lecture et le droit de la propriété intellectuelle.

- Cet outil a été téléchargé 418 fois au cours des trois premiers mois de sa publication. À la fin du mois d'août 2024, l'outil avait été téléchargé 1023 fois et consulté par 723 personnes au total.

Guide sur les applications mobiles dans l'industrie musicale

- Ce guide porte sur la manière dont les applications mobiles sont utilisées pour créer de la musique et sur les aspects de la propriété intellectuelle liés à l'utilisation d'applications mobiles pour la création musicale. Les questions de propriété intellectuelle jouent un rôle majeur dans l'économie de la création musicale et déterminent la durabilité de l'écosystème des applications mobiles et de l'écosystème musical.

- Cet outil a été téléchargé 274 fois au cours des trois premiers mois de sa publication. À la fin du mois d'août 2024, le guide avait été téléchargé 420 fois et consulté par 256 personnes au total.

Guide sur les applications mobiles et les réseaux sociaux

- Ce guide propose une approche pratique, fondée sur la propriété intellectuelle, de l'intégration des plateformes de réseaux sociaux dans les applications mobiles, qui permet aux entreprises de protéger l'innovation et d'être plus compétitives tout en utilisant la propriété intellectuelle dans l'économie numérique.

- Ce guide a été publié le 22 août 2024. Les données relatives à son téléchargement n'étaient donc pas disponibles à la fin du mois d'août, au moment de la rédaction du présent rapport.

2. Le projet a permis d'élaborer un matériel de formation complet sous la forme d'un manuel, qui sert de moyen pour présenter tous les principaux aspects liés à l'utilisation de la propriété intellectuelle dans les applications mobiles. Ce manuel garantira la durabilité des résultats du projet, car il pourra être utilisé par tous les États membres de l'OMPI pour mieux faire comprendre le rôle de la propriété intellectuelle au service des applications mobiles.

Manuel sur la propriété intellectuelle dans les applications mobiles

	➢ Ce manuel fournit un matériel didactique concis et complet sur la propriété intellectuelle dans les applications mobiles. Il explique la structure, les flux de revenus et le fonctionnement de la propriété intellectuelle dans les applications mobiles, en montrant comment la propriété intellectuelle alimente l'économie des applications mobiles et contribue à la performance de l'industrie et à la croissance économique. Un large éventail de questions sont abordées à travers des études de cas et des exemples. ➢ Ce manuel a été téléchargé 852 fois au cours des trois premiers mois de sa publication. À la fin du mois d'août 2024, le manuel avait été téléchargé 857 fois et consulté par 11 736 personnes au total. 3. Ce projet a permis aux communautés de développeurs d'applications mobiles dans les pays bénéficiaires de réaliser qu'elles ont des intérêts communs et a lancé des discussions sur les modalités d'organisation afin de mieux représenter leurs intérêts professionnels. Les pays bénéficiaires ont pu prendre connaissance de certaines pratiques recommandées en matière d'associations d'applications mobiles et ont reçu du matériel et des contacts pour poursuivre leur collaboration, s'ils le souhaitaient. 4. Le projet a suscité un vif intérêt parmi les États membres de l'OMPI qui n'en étaient pas les bénéficiaires directs. Ces derniers se sont montrés intéressés par les résultats concrets du projet et ont demandé s'il était possible de mettre en œuvre des projets similaires dans leurs pays. Au cours des phases I et II du projet, la propriété intellectuelle et les applications mobiles ont été un thème du CDIP pendant près de cinq ans, ce qui a permis de maintenir l'attention sur ces questions et à l'OMPI d'élargir considérablement son audience auprès de la communauté des développeurs d'applications.
Expérience acquise et enseignements tirés	Enseignements tirés : • Le projet a confirmé que les applications mobiles étaient un sujet de grand intérêt et, à mesure que les applications mobiles continuent à se développer, il serait important que l'OMPI poursuive son engagement en intégrant les résultats du projet et en proposant un contenu approprié à tous les États membres intéressés. • La décision de combiner des approches horizontales et verticales avec un thème tel que les applications mobiles s'est avérée fructueuse. Alors qu'un grand groupe de développeurs continuera à s'intéresser aux questions horizontales telles que les formes de propriété intellectuelle pertinentes tout au long du cycle de vie de l'application, les contrats de propriété intellectuelle, le règlement des litiges, le financement, l'utilisation des logiciels libres et les questions de protection de la vie privée, les développeurs d'applications fournissant des applications mobiles

	pour des industries de la création spécifiques continueront à s'intéresser à des questions plus précises en rapport avec les industries de la création en question. Les différents utilisateurs de contenu continueront à s'intéresser aux différentes parties du contenu élaboré dans le cadre du projet. • Les applications mobiles touchent des questions multisectorielles. L'utilisation des applications mobiles dans presque tous les secteurs de la vie économique, sociale et culturelle signifie que les utilisateurs des produits de l'OMPI proviendront de différents secteurs. Il faudrait donc coordonner, par l'intermédiaire d'un coordonnateur unique, les composantes de la propriété intellectuelle dans les différentes activités liées aux applications au sein des États membres. • L'implication de partenaires privés dans les programmes de formation et de coopération de l'OMPI est un processus dans lequel l'OMPI peut jouer un rôle de facilitateur. Le projet a démontré l'utilité de ces partenariats. Toutefois, le suivi des partenariats interentreprises (B2B) va au-delà du mandat de l'OMPI. • Les outils et le matériel élaborés dans le cadre du projet (phases I et II) sont des sources d'information précieuses. Ils pourraient être considérés comme des publications à part entière de l'OMPI et des dispositions devraient être prises pour les tenir à jour, étant donné que ce domaine évolue très rapidement. • Compte tenu des résultats du projet, il est recommandé d'intégrer la question de la propriété intellectuelle au service des applications mobiles dans les activités de l'Organisation, tant sur le fond que sur une base géographique. Les arrangements budgétaires nécessaires devraient être mis en place pour des activités futures.
Risques et mesures d'atténuation	Les risques ci-après ont été recensés au cours de la mise en œuvre du projet. Les stratégies d'atténuation ont également été celles qui ont été recensées et mises en œuvre. Risque n° 1 : Des circonstances imprévues ralentissent la progression vers les résultats escomptés du projet et ne laissant donc pas suffisamment de temps pour tester ces résultats avec les bénéficiaires. Stratégie d'atténuation n° 1 : Compte tenu du temps nécessaire pour mener à bien les procédures de passation de marchés, des dispositions plus souples ont été prises pour faire face aux retards potentiels et aux changements de fournisseurs dans les stratégies de mise en œuvre. Les activités de renforcement des capacités basées sur le matériel à développer dans le cadre du projet ont été planifiées après l'achèvement du matériel.

Taux de réalisation du projet	Le taux d'exécution du budget au 31 août 2024, par rapport au budget total alloué aux dépenses autres que les dépenses de personnel était de : 88%. Des informations plus détaillées figurent à l'annexe II du présent document.
Rapports précédents	Le rapport sur l'état d'avancement du projet était contenu dans l'annexe VIII du document CDIP/31/3.
Suivi et diffusion	Suivi Chaque pays bénéficiaire est encouragé à utiliser l'expérience, les connaissances et le matériel de sensibilisation générés par ce projet pour aider les développeurs d'applications mobiles à comprendre le rôle de la propriété intellectuelle au service des applications mobiles. Afin d'assurer la durabilité du projet, tout le matériel élaboré au cours des phases I et II sera proposé dans une application mobile actuellement en cours de développement. Les applications mobiles doivent être maintenues dans l'offre de contenu et de compétences de l'OMPI à tous les États membres intéressés et mentionnées dans le cadre de manifestations nationales et régionales. Diffusion : La page Web de l'OMPI consacrée à ce projet comprend l'ensemble de la documentation et du matériel de sensibilisation élaborés dans le cadre du projet. La page Web est disponible dans les six langues officielles de l'ONU. Elle restera accessible sur le site Web de l'OMPI et sera mise à jour, selon que de besoin. Toutes les informations pertinentes concernant les projets sont également disponibles dans le catalogue répertoriant les projets du Plan d'action pour le développement et les résultats, à l'adresse : https://dacatalogue.wipo.int/projects/DA_4_11_23_24_27_02

AUTO-ÉVALUATION DU PROJET

Code d'évaluation

****	***	**	AP	s.o.
Objectifs pleinement atteints	Progrès considérables	Quelques progrès	Aucun progrès	Non évalué/abandonné

Résultats du projet (Résultat escompté)	Indicateurs d'exécution (indicateurs de résultats)	Données relatives à l'exécution	Code d'évaluation
Supports de formation relatifs à la propriété intellectuelle au service des applications mobiles	Un support de formation à la propriété intellectuelle au service des applications mobiles a été élaboré et publié en ligne dans les six mois suivant la mise en œuvre du projet.	Entièrement atteint : Support de formation à la propriété intellectuelle établi et diffusé.	****
Quatre outils sur la propriété intellectuelle au service des applications mobiles dans les secteurs de la musique, de l'édition, des jeux vidéo et des réseaux sociaux.	Quatre outils sur la propriété intellectuelle au service des applications mobiles dans les industries de la création ci-après : musique, édition, jeux vidéo et contenu audiovisuel ont été élaborés et publiés en ligne dans les neuf premiers mois suivant la mise en œuvre du projet.	Entièrement atteint : Quatre outils établis et diffusés.	****
Trois événements afin de présenter les supports produits aux parties prenantes concernées dans chaque pays bénéficiaire et de recueillir leurs commentaires	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.	Entièrement atteint : Trois événements se sont tenus.	****

[L'annexe II suit]

Projet du Plan d'action pour le développement relatif au renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans le secteur des logiciels – phase II

Utilisation des ressources au 31 août 2024

(en francs suisses)

Catégorie de coûts	Budget du projet	Dépenses[1]	Utilisation du budget
Ressources en personnel	–	–	–
Autres ressources	150 000	132 578	88%
Total	**150 000**	**132 578**	88%

[1] Ne comprend pas une dépense estimée à 15 000 francs suisses pour le développement d'une application mobile pour les outils et le manuel élaborés dans le cadre du projet. Ne comprend pas non plus les dépenses liées à l'organisation de la manifestation en marge de la session du CDIP.

[Fin de l'annexe II et du document]