

## **Séance d'information sur la protection des dessins et modèles d'interfaces utilisateurs graphiques**

**En ligne, 21 février 2025, de 13 heures à 15 heures\***

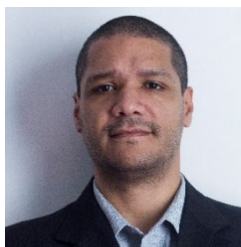
### **INFORMATIONS SUR LES CONFÉRENCIERS**

*Document établi par le Secrétariat*

---

\* L'horaire correspond à l'heure d'Europe centrale.

## FLAVIO ALCÂNTARA

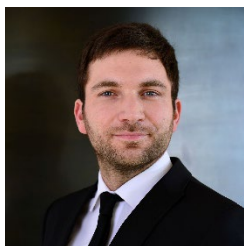


Flavio Alcântara dirige la Division de l'examen des dessins et modèles industriels à l'Institut national de la propriété industrielle (INPI) du Brésil.

Il est titulaire d'un master en propriété intellectuelle et innovation et est également graphiste.

En 2020, M. Alcântara a rédigé une thèse intitulée "Industrial design registration of graphical user interfaces in Brazil".

## ALEXANDER CUNTZ

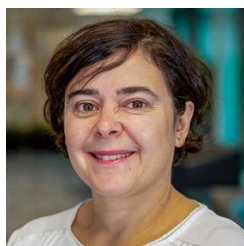


Alexander Cuntz dirige la Section de l'économie de la création, au sein du Département de l'économie et de l'analyse de données, Secteur des écosystèmes de propriété intellectuelle et d'innovation (OMPI), à Genève.

Avant de rejoindre l'OMPI, il a travaillé comme consultant principal à la Commission fédérale allemande d'experts pour la recherche et l'innovation (EFI) et comme chargé de recherche au Centre commun de recherche (CCR) de la Commission européenne, à Séville (Espagne).

Ses recherches économiques portent sur la créativité, le rôle des droits de propriété intellectuelle et l'impact de la numérisation sur les industries de la création.

## MARINA FOSCHI



Marina Foschi est la juriste principale de la Section des politiques et des services consultatifs en matière de législation, au sein du Département des marques, des dessins et modèles industriels et des indications géographiques, Secteur des marques et des dessins et modèles, Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI), à Genève (Suisse).

Elle est titulaire d'un master en droit, d'un master en droit européen et d'un master en droit de la propriété intellectuelle.

Avant de rejoindre l'OMPI en 2008, elle a travaillé comme avocate spécialisée en propriété intellectuelle au barreau de Bruxelles (Belgique) pendant plus de 10 ans, dans les départements de propriété intellectuelle de cabinets d'avocats internationaux (*Stibbe, Jones Day et Liedekerke Wolters Waelbroeck Kirpatrick*).

## JIHOON KIM



Jihoon Kim est le directeur adjoint principal de l'Office coréen de la propriété intellectuelle (KIPO).

Fort de plusieurs années d'expérience pluridisciplinaire dans les domaines de l'ingénierie et de la conception, M. Kim aide depuis 2009 le KIPO à combler le fossé entre les politiques publiques et le secteur privé en ce qui concerne les questions de propriété intellectuelle.

Il est titulaire d'un doctorat en design industriel de l'Institut supérieur coréen des sciences et technologies (KAIST), d'une maîtrise en design et d'une licence en génie mécanique de l'Université Hongik de Séoul. Il est également coauteur de l'ouvrage *Design Intellectual*

*Property* (Korean ed., 2013) et a contribué à la rédaction de la publication *Design Rights – Functionality and Scope of Protection* (AIPPI Law Series, 2017).

### HANAN MAKKI



Hanan Makki est une artiste interdisciplinaire, une chercheuse et une éducatrice dont les travaux portent sur le potentiel de transformation des jeux vidéo. Passionnée par l'intégration technologique, l'art, le patrimoine culturel et la psychologie, elle crée des contenus scientifiques et culturels novateurs qui apportent des changements positifs.

Elle dirige actuellement l'école de jeux vidéo à la Saudi Digital Academy (MCIT) et possède une vaste expérience dans l'enseignement supérieur, ayant enseigné la conception et le développement de jeux et la réalité étendue (XR) dans des universités au Royaume-Uni et en Arabie saoudite. Elle s'efforce de rapprocher le monde universitaire et l'industrie du jeu en plein essor en Arabie saoudite, en inspirant la prochaine génération de créateurs dans ce domaine.

Son travail de doctorat a porté sur le développement de jeux à des fins éducatives et thérapeutiques, et a abouti à la création de *Sinbad and the Magic Cure*, un jeu qui illustre l'intersection de la recherche et de la pratique. Cofondatrice de Qindeel Studio, elle a développé l'expérience de RV primée *Mirage: City Under the Sand*, qui a été reconnue comme l'un des "Jeux les plus prometteurs d'Arabie saoudite" lors de l'édition 2023 de l'événement technologique LEAP. Fervente partisane de la diversité dans les jeux vidéo, elle est ambassadrice de *Women in Games* et s'exprime fréquemment sur des sujets tels que le développement de jeux, les jeux sérieux et les médias interactifs.

### MICHAEL OSCAR ESIO



Oscar Michael est un entrepreneur innovant qui a passé une dizaine d'années dans l'industrie des jeux vidéo et de la technologie. Il possède des connaissances pratiques en matière d'entrepreneuriat, d'opérations, de gestion de projets, de partenariats, de logiciels et de développement communautaire.

Il est le fondateur d'Africacomcade, une plateforme de lancement pour les acteurs de l'industrie africaine des jeux vidéo, des médias immersifs et interactifs. Il est également un ancien élève du programme NEXTGEN de la Fondation de l'Association internationale des développeurs de jeu vidéo (IGDA).

### DAVID STONE



David Stone est un fervent défenseur du droit des dessins et modèles. Il encourage les concepteurs à protéger leur travail et plaide en faveur d'une amélioration de la manière dont les systèmes juridiques protègent l'aspect d'un produit.

Outre ses nombreuses activités dans le domaine de la protection de la propriété intellectuelle et du contentieux, il est chargé de recherche à l'Oxford IP Research Centre, fait partie des comités de rédaction du Journal of Intellectual Property Law & Practice (JIPLP), de l'European Intellectual Property Review (EIPR) et de Managing Intellectual Property (MIP), et siège à temps partiel en tant que juge adjoint à la Haute Cour (Angleterre et pays de Galles).

David est membre du jury des prix DesignEuropa. Il enseigne le droit des dessins et modèles à l'université d'Oxford et à celle d'Alicante, et écrit de nombreux articles sur ce sujet. La troisième édition de son ouvrage intitulé "European Union Design Law: A Practitioners' Guide" sera publiée aux éditions Oxford University Press (OUP) en 2025.

[Fin du document]