

## **Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP)**

**Vingt-cinquième session**  
**Genève, 9 – 13 novembre 2020**

**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**

*établie par le Secrétariat*

1. Dans une note verbale adressée au Secrétariat en date du 16 mars 2020, la Mission permanente de la République d'Indonésie auprès de l'Organisation des Nations Unies, de l'Organisation mondiale du commerce et d'autres organisations internationales à Genève a présenté une proposition de projet 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, afin qu'elle soit examinée par le Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP) à sa vingt-cinquième session. Dans ladite note, la Mission permanente a demandé au Secrétariat de réviser et de compléter la proposition précitée, notamment en ce qui concerne les crédits budgétaires.

2. La note verbale et la proposition de projet révisée figurent en annexes du présent document.

3. *Le comité est invité à examiner les annexes du présent document.*

[Les annexes suivent]



MISSION PERMANENTE  
DE LA RÉPUBLIQUE D'INDONÉSIE  
AUPRÈS DE L'ONU, DE L'OMC  
ET DES AUTRES ORGANISATIONS  
INTERNATIONALES  
À GENÈVE

No. 30/POL1/111/2020

La Mission permanente de la République d'Indonésie auprès de l'Organisation des Nations Unies, de l'Organisation mondiale du commerce et des autres organisations internationales à Genève présente ses compliments à l'Organisation mondiale de la Propriété intellectuelle (OMPI) et a l'honneur de lui soumettre ci-joint une nouvelle proposition de projet du Plan d'action pour le développement afin qu'elle soit examinée par le Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP) à sa vingt-cinquième session, qui se tiendra du 18 au 22 mai 2020.

Le gouvernement de la République d'Indonésie est d'avis que le projet proposé, intitulé "Promouvoir l'utilisation de la propriété intellectuelle dans les pays en développement en faveur des industries de la création à l'ère du numérique", contribuera au développement et au renforcement des industries de la création grâce à l'amélioration, sur les plans quantitatif et qualitatif, de l'utilisation du système de la propriété intellectuelle par les entreprises locales, et renforcera les capacités des administrations chargées de la propriété intellectuelle des pays participants à l'ère du numérique.

À cet égard, la Mission permanente de la République d'Indonésie souhaiterait également faire appel aux bons offices du Secrétariat de l'OMPI pour qu'il révise et complète la proposition précitée, notamment en ce qui concerne les crédits budgétaires, de sorte qu'elle puisse être adoptée rapidement par les États membres de l'OMPI à la session du Comité du développement et de la propriété intellectuelle à venir.

La Mission permanente de la République d'Indonésie auprès de l'Organisation des Nations Unies, de l'Organisation mondiale du commerce et des autres organisations internationales à Genève saisit cette occasion pour renouveler à l'OMPI l'assurance de sa très haute considération.

Genève, le 16 mars 2020



Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI)  
Genève (Suisse)  
Cc : Président du Comité du développement et de la propriété intellectuelle

[L'annexe II suit]

**PROPOSITION DE PROJET RÉVISÉE PRÉSENTÉE PAR LES DÉLÉGATIONS DE L'INDONÉSIE ET DES ÉMIRATS ARABES UNIS**

**PROPOSITION DE PROJET**

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 chargées de la propriété intellectuelle des pays participants en tenant compte 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, la coopération et la croissance.
<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 et DA_16_20_02, DA_16_20_03

<p><u>Liens avec les résultats escomptés dans le programme et budget</u></p>	<p>III.2 Mise en valeur des ressources humaines pour répondre aux diverses exigences en matière d'utilisation efficace de la propriété intellectuelle au service du développement dans les pays en développement, les pays les moins avancés et les pays en transition</p> <p>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</p> <p>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</p>
<p><u>Durée du projet</u></p>	<p>24 mois</p>
<p><u>Budget du projet</u></p>	<p>795 000 francs suisses : 260 000 francs suisses de dépenses de personnel et 535 000 francs suisses de dépenses autres.</p>
<p>2. DESCRIPTION DU PROJET</p>	
<p>2.1. <u>Introduction</u></p>	
<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 promeuvent 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 2012<sup>1</sup>."</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 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 intellectuelle<sup>2</sup> et doivent être en mesure d'utiliser pleinement</p>	

<sup>1</sup> Creative Economy Outlook and Country Profiles: Trends in international trade in creative industries, CNUCED 2015, [https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/webditcted2016d5\\_en.pdf](https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/webditcted2016d5_en.pdf).

<sup>2</sup> Définition proposée par le Département de la culture, des médias et des sports du Royaume-Uni, [https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/523024/Creative\\_Industries\\_Economic\\_Estimates\\_January\\_2016\\_Updated\\_201605.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/523024/Creative_Industries_Economic_Estimates_January_2016_Updated_201605.pdf).

le système de propriété intellectuelle. Les acteurs de ce secteur créent souvent des produits qui sont associés à un droit de propriété intellectuelle ou à un ensemble de droits différents, notamment le droit d'auteur, les dessins et modèles, les marques et parfois les brevets.

Il est certain que 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 afin de stimuler l'économie de la création de sorte à assurer un développement socioéconomique durable. Il est urgent de s'employer davantage à améliorer la formation et les connaissances des parties prenantes compétentes de ce secteur en matière de protection, de gestion, d'exploitation et d'application des droits de propriété intellectuelle. Les industries de la création forment un écosystème varié et complexe, qui pâtit d'importants déficits de connaissances. On y trouve un grand nombre de parties prenantes très diverses, allant des industries culturelles et artisanales traditionnelles dominées par les micro, petites et moyennes entreprises aux nouvelles entreprises du numérique.

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.

Les possibilités accrues de coopération découlant de la numérisation ont créé un besoin impérieux pour les secteurs de la création de comprendre comment protéger les idées et l'innovation, et comment les partager dans le cadre de contrats de licence ou d'autres moyens de collaboration. Toutefois, l'ère du numérique engendre des difficultés particulières pour les entreprises du secteur de la création, en particulier dans le domaine de la propriété intellectuelle. L'omniprésence des plateformes en ligne, en particulier celles de commerce électronique, a rendu d'autant plus nécessaire la reconnaissance des marques, ainsi que des dessins et modèles, laquelle passe par l'utilisation de marques et de dessins et modèles industriels. Une autre difficulté majeure à l'ère du numérique est liée à la nécessité de veiller strictement au respect des droits de propriété intellectuelle. L'accroissement de la connectivité peut présenter des risques pour les parties prenantes dont les connaissances informatiques sont faibles ou qui n'ont pas pris de mesures pour protéger leurs actifs de propriété intellectuelle. Les atteintes aux droits de propriété intellectuelle et les contrefaçons de désignations commerciales, de marques et de dessins et modèles de produits, par exemple, peuvent entraîner un manque à gagner et avoir des effets plus intangibles, mais réels, notamment sur la réputation.

Cela étant, les entreprises du secteur de la création n'exploitent souvent pas toutes les possibilités qui s'offrent à elles, en particulier dans les pays en développement. Tant les autorités locales et nationales que les entreprises privées des pays en développement ont un niveau de connaissances informatiques moins élevé que leurs homologues des pays développés, sont toujours tributaires de la commercialisation hors ligne et de la distribution physique, ainsi que dépourvues de toute stratégie en matière de marque, ou presque, ce qui limite l'accessibilité des marchés potentiels et de l'information.

La promotion et le renforcement des industries de la création des pays en développement visent donc deux objectifs principaux interdépendants. 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.

Aux fins de la mise en œuvre du présent projet, les industries de la création couvrent, entre autres, les secteurs suivants : les applications et les jeux mobiles, l'architecture, la décoration d'intérieur, la conception de la communication visuelle, la conception de produits, la mode, le cinéma, l'animation et la vidéo, la photographie, l'artisanat, la restauration, la musique, l'édition, la publicité, les arts du spectacle, les beaux-arts et la radiodiffusion.

Il est proposé que chaque pays participant définisse le ou les secteurs de la création qu'il ciblera en priorité pendant la mise en œuvre du projet.

## 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, ainsi que l'exige la transition numérique;

II. créer des réseaux regroupant les acteurs locaux du secteur de la création afin de favoriser le transfert d'information, la coopération et la croissance.

Le projet vise en particulier :

- a) à comprendre les raisons et l'ampleur de la sous-utilisation du système de propriété intellectuelle dans les industries de la création des pays participants;
- b) à fixer les orientations stratégiques qui déterminent la manière dont le système de propriété intellectuelle peut être mis au service de l'écosystème d'industries de la création propre à chaque pays participant, en particulier en ce qui concerne la protection, la gestion, l'exploitation et le respect des droits de propriété intellectuelle;
- c) à créer des centres nationaux pour les industries de la création où sont représentés les organismes publics (offices de propriété intellectuelle, organismes chargés de l'économie de la création et autres organismes compétents, en fonction des possibilités et des besoins), les entreprises du secteur de la création et les juristes spécialisés dans ce domaine. Ils seraient principalement chargés de veiller à ce que les effets du projet perdurent au-delà de sa période de mise en œuvre et donc, entre autres :

- i) d'appuyer la coordination d'initiatives et de projets conjoints entre le secteur public et le secteur privé visant à sensibiliser les acteurs des industries de la création à la propriété intellectuelle;
  - ii) de devenir le principal coordonnateur et initiateur d'événements, notamment de séminaires et d'ateliers, visant à informer et à renforcer les réseaux regroupant les parties prenantes du secteur de la création en ce qui concerne les stratégies de gestion et d'exploitation des droits de propriété intellectuelle, et à leur donner les moyens d'agir à cet égard;
  - iii) de communiquer aux entreprises du secteur de la création les informations utiles sur la propriété intellectuelle;
- d) à renforcer les réseaux intersectoriels et intrasectoriels regroupant les acteurs des industries de la création afin de faciliter la collaboration et le transfert de connaissances, notamment en organisant des événements et des rencontres propices à la création de réseaux;
- e) à mettre en place des programmes de formation et de sensibilisation incluant, entre autres, des séminaires et des ateliers, destinés à mieux faire connaître notamment :
- i) le rôle que le système de propriété intellectuelle peut jouer pour stimuler la créativité et l'innovation;
  - ii) les procédures d'enregistrement de droits de propriété intellectuelle et le rôle de la propriété intellectuelle 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 intangibles de la plupart des entreprises du secteur de la création;
- f) 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.

### 2.3. Stratégie de mise en œuvre

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

Résultat 1 : meilleure compréhension de la manière dont les industries de la création des pays participants utilisent actuellement le système de propriété intellectuelle.

Activités :

- a) dans chaque pays participant, mener une étude exploratoire sur l'utilisation que les entreprises du secteur de la création font du système de propriété intellectuelle, ainsi que les raisons et l'ampleur de sa sous-utilisation;

- b) recenser les bonnes pratiques, ainsi que les modèles et exemples de programmes et d'initiatives visant à aider les entreprises du secteur de la création à gérer et faire respecter leurs droits de propriété intellectuelle.

Résultat 2 : état des lieux de la situation actuelle des industries de la création dans les quatre pays participants.

Activités :

- a) collecter des données sur les procédures d'enregistrement de droits de propriété intellectuelle en vigueur et sur les difficultés auxquelles les industries de la création sont confrontées en ce qui concerne la protection de la propriété intellectuelle, en particulier celles qui ont trait à leur accès au système de propriété intellectuelle et à leur utilisation de ce dernier, ainsi que sur la protection et la commercialisation de droits de propriété intellectuelle sur des œuvres de création dans les quatre pays;
- b) recenser les difficultés actuelles en ce qui concerne la gestion nationale de la propriété intellectuelle par les autorités nationales, notamment les offices de propriété intellectuelle.

Résultat 3 : élaboration de supports destinés à la formation des parties prenantes du secteur de la création sur les questions de la protection, de la gestion, de l'exploitation et du respect des droits de propriété intellectuelle, ainsi que de supports de formation au marketing numérique, qui soient adaptés aux besoins des industries de la création jugées prioritaires.

Activités :

- a) établir des supports de formation et mettre en place des activités de renforcement des capacités, qui soient adaptés aux besoins des pouvoirs publics et visent à montrer comment utiliser la gestion et l'application des droits de propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment élaborer des stratégies pour favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle;
- b) établir des supports de formation et mettre en place des activités de renforcement des capacités, qui soient adaptés aux besoins des entreprises des secteurs de la création jugés prioritaires par chaque pays. 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) organiser des formations sur le marketing numérique et les autres questions liées au numérique pour les parties prenantes des industries de la création.

Résultat 4 : meilleure connaissance par les autorités locales 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 des centres nationaux pour les industries de la création dans chaque pays participant;



- b) 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;
- c) 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;
- d) établir des supports de formation et mettre en place des activités de renforcement des capacités, qui soient adaptés 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 élaborer des stratégies pour favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion globale des systèmes de propriété intellectuelle.

Résultat 5 : création de réseaux nationaux et régionaux susceptibles d'offrir des programmes de mentorat entre les acteurs du secteur de la création.

Activités :

- a) établir une liste de mentors et de protégés potentiels, où figurent les noms, attributions et coordonnées de chacun, et la rendre accessible (en ligne ou hors ligne);
- b) dans chaque pays participant, organiser deux événements de constitution de réseaux afin de mettre en relation les membres de ces réseaux;
- c) créer un pôle national de coordination et des pôles régionaux pour les entreprises du secteur de la création.

Quatre pays en développement ou pays les moins avancés dans lesquels les industries de la création présentent un potentiel de progression 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. désignation d'un coordonnateur national, qui agira en qualité de représentant du pays au niveau institutionnel;
2. existence d'un cadre national de protection de la propriété intellectuelle;
3. existence d'un très grand nombre d'entreprises du secteur de la création dont les produits correspondent aux critères relatifs à la propriété intellectuelle;
4. de préférence, 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. intérêt avéré de la part des institutions chargées des questions de propriété intellectuelle dans l'État membre;
6. engagement du pays participant à consacrer les ressources nécessaires à la mise en œuvre effective du projet et à sa viabilité;

7. besoin réel d'aider les industries de la création à accéder au système de la propriété intellectuelle et à l'utiliser.

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

Les États membres qui souhaitent participer au projet en qualité de pays pilote doivent présenter une proposition où figure 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.

#### 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.

### 3. EXAMEN ET ÉVALUATION

#### 3.1. Calendrier d'exécution du projet

Le projet fera l'objet d'un examen annuel et un rapport sur son état d'avancement sera présenté au CDIP. Une évaluation indépendante sera effectuée à la fin du projet et un rapport sera présenté au CDIP.

#### 3.2. Auto-évaluation du projet

##### *Résultats du projet*

##### *Indicateurs d'exécution (indicateurs de résultats)*

1. Meilleure compréhension de la manière dont les industries de la création des pays participants utilisent actuellement le système de propriété intellectuelle.

- Les résultats de l'étude exploratoire menée dans chaque pays sur l'utilisation que les entreprises du secteur de la création font du système de propriété intellectuelle, ainsi que sur les raisons et l'ampleur de sa sous-utilisation ont été validés par les coordonnateurs locaux et le Secrétariat de l'OMPI.
- Dans les quatre pays, les bonnes pratiques, ainsi que les modèles et exemples de programmes et

	<p>d'initiatives visant à aider les entreprises du secteur de la création à gérer et faire respecter leurs droits de propriété intellectuelle, ont été recensés.</p>
<p>2. État des lieux de la situation actuelle des industries de la création dans les quatre pays participants.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Des données ont été collectées sur les procédures d'enregistrement de droits de propriété intellectuelle en vigueur et sur les difficultés auxquelles les industries de la création sont confrontées en ce qui concerne la protection de la propriété intellectuelle, en particulier celles qui ont trait à leur accès au système de propriété intellectuelle et à leur utilisation de ce dernier, ainsi que sur la protection et la commercialisation de droits de propriété intellectuelle sur des œuvres de création.</li> <li>▪ Les difficultés actuelles en ce qui concerne la gestion nationale de la propriété intellectuelle par les autorités nationales, notamment les offices de propriété intellectuelle, ont été recensées.</li> </ul>
<p>3. Élaboration de supports destinés à la formation des parties prenantes du secteur de la création sur la protection, la gestion, l'exploitation et le respect des droits de propriété intellectuelle, ainsi que de supports de formation au marketing numérique, qui soient adaptés aux besoins des industries de la création jugées prioritaires.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dans les quatre pays ont été conçus des supports de formation et des activités de renforcement des capacités, qui sont adaptés aux besoins des pouvoirs publics et visent à montrer comment utiliser la gestion et l'application des droits de propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment élaborer des stratégies pour favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle.</li> <li>▪ Dans les quatre pays, des supports de formation et des activités de renforcement des capacités, qui sont adaptés aux besoins des entreprises des secteurs de la création jugés prioritaires, ont été conçus.</li> <li>▪ Des formations sur le marketing numérique et les autres questions liées au numérique pour les parties prenantes des industries de la création ont été organisées dans les quatre pays participants.</li> </ul>
<p>4. Meilleure connaissance par les autorités locales 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Des centres nationaux pour les industries de la création ont été créés dans chaque pays participant.</li> <li>▪ Un canal de diffusion d'informations sur les possibilités de collaboration, ainsi que sur la protection et la gestion des droits de propriété intellectuelle a été créé dans chaque pays participant.</li> </ul>

<p>décisions stratégiques à cet égard en connaissance de cause.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dans chaque pays participant, des événements nationaux ont été organisés avec succès 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, ainsi que les stratégies de propriété intellectuelle pour les entreprises.</li> <li>▪ Dans les quatre pays ont été conçus des supports de formation et des activités de renforcement des capacités, qui sont adaptés 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 élaborer des stratégies pour favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle.</li> </ul>
<p>5. Création de réseaux nationaux et régionaux, susceptibles d'offrir des programmes de mentorat entre les acteurs du secteur de la création.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Une liste de mentors et de protégés potentiels, où figurent les noms, attributions et coordonnées de chacun, a été établie et rendue accessible (en ligne ou hors ligne).</li> <li>▪ Dans chaque pays participant, deux événements de constitution de réseaux visant à mettre en relation les membres de ces réseaux ont été organisés avec succès.</li> <li>▪ Un coordonnateur national a été désigné et des pôles régionaux pour les entreprises du secteur de la création ont été créés.</li> </ul>

<i>Objectif du projet</i>	<i>Indicateurs de réussite dans la réalisation de l'objectif du projet (Indicateurs de résultats)</i>
<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 80% des participants aux activités de renforcement des capacités organisées dans le cadre du présent projet s'en disent satisfaits.</li> <li>▪ 70% des participants font état d'une meilleure compréhension de ce que la propriété intellectuelle peut apporter aux industries de la création.</li> </ul>

<p>économiques, ainsi que l'exige la transition numérique.</p>	
<p>2. Créer des réseaux regroupant les acteurs locaux du secteur de la création afin de favoriser le transfert d'information, la coopération et la croissance.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Nombre de participants aux événements et réseaux nationaux créés dans le cadre de la mise en œuvre du projet.</li><li>▪ Création de centres nationaux pour les industries de la création dans les pays participants.</li><li>▪ Nombre de mentors et de protégés figurant sur la liste prévue à cet effet.</li><li>▪ Niveau d'accès et d'utilisation des principaux résultats et conclusions issus de la mise en œuvre du projet, notamment des supports de formation.</li></ul>

[L'annexe III suit]

4. CALENDRIER DE MISE EN ŒUVRE<sup>3</sup>

Activités <sup>4</sup>	Trimestre							
	Année 1				Année 2			
	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
Activités préalables à la mise en œuvre du projet <sup>5</sup> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• sélection des pays pilotes;</li> <li>• désignation d'un coordonnateur national, qui agira en qualité de représentant du pays au niveau institutionnel;</li> <li>• mise en place d'une équipe chargée du projet.</li> </ul>								
Recensement, à l'échelle nationale, des coordonnateurs, des parties prenantes, des institutions, des organismes et des particuliers actifs sur le terrain, de même que des mentors potentiels, des entreprises du secteur de la création de premier plan, etc.	x							
Dans chaque pays participant, réalisation d'une étude exploratoire sur l'utilisation que les entreprises du secteur de la création font du système de propriété intellectuelle, ainsi que sur les raisons et l'ampleur de sa sous-utilisation.		x	x	x				
Dans chaque pays participant, recensement des bonnes pratiques, ainsi que des modèles et exemples de programmes et d'initiatives visant à aider les entreprises du secteur de la création à gérer et faire respecter leurs droits de propriété intellectuelle.		x	x					
Organisation de quatre collectes de données (une par pays) sur les procédures d'enregistrement de droits de propriété intellectuelle en vigueur et sur les difficultés auxquelles les industries de la création sont confrontées en ce qui concerne la protection de la propriété intellectuelle, en particulier celles qui ont trait à leur accès au système de propriété intellectuelle et à leur utilisation de ce dernier, ainsi que sur la protection et la commercialisation de droits de propriété intellectuelle sur des œuvres de création.		x	x					

<sup>3</sup> 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.

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> 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.

Recensement des difficultés actuelles en ce qui concerne la gestion nationale de la propriété intellectuelle par les autorités nationales, notamment les offices de propriété intellectuelle.		x	x					
Élaboration de supports de formation et mise en place d'activités de renforcement des capacités, qui soient adaptés aux besoins des pouvoirs publics et visent à montrer comment utiliser la gestion et l'application des droits de propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment élaborer des stratégies pour favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle.		x	x	x				
Élaboration de supports de formation et mise en place d'activités de renforcement des capacités, qui soient adaptés aux besoins des entreprises des secteurs de la création jugés prioritaires par chaque pays. 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				
Organisation de formations sur le marketing numérique et les autres questions liées au numérique pour les parties prenantes des industries de la création.				x	x	x		
Création de centres nationaux pour les industries de la création dans chaque pays participant.			x	x				
Création d'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			
Dans chaque pays participant, organisation d'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, ainsi que les stratégies de propriété intellectuelle pour les entreprises.				x	x	x		

Élaboration de supports de formation et mise en place d'activités de renforcement des capacités, qui soient adaptés 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 élaborer des stratégies pour 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		
Élaboration d'une liste de mentors et de protégés potentiels où figurent les noms, attributions et coordonnées de chacun et mise à disposition (en ligne ou hors ligne).					x	x	x	
Dans chaque pays participant, organisation de deux événements de constitution de réseaux afin de mettre en relation les membres de ces réseaux.						x	x	
Désignation d'un coordonnateur national et création de pôles régionaux pour les entreprises du secteur de la création.						x	x	
Établissement d'un rapport d'évaluation.								x



5. RESSOURCES TOTALES PAR RÉSULTAT<sup>6</sup>

Résultats du projet	Année 1		Année 2		Total
	Dépenses de personnel	Dépenses autres	Dépenses de personnel	Dépenses autres	
Réalisation de quatre études exploratoires (une par pays participant) sur l'utilisation que les entreprises du secteur de la création font du système de propriété intellectuelle, ainsi que sur les raisons et l'ampleur de sa sous-utilisation.		40 000			40 000
Dans les quatre pays, recensement des bonnes pratiques, ainsi que des modèles et exemples de programmes et d'initiatives visant à aider les entreprises du secteur de la création à gérer et faire respecter leurs droits de propriété intellectuelle.		20 000			20 000
Organisation de quatre <sup>7</sup> collectes de données sur les procédures d'enregistrement de droits de propriété intellectuelle en vigueur et sur les difficultés auxquelles les industries de la création sont confrontées en ce qui concerne la protection de la propriété intellectuelle, en particulier celles qui ont trait à leur accès au système de propriété intellectuelle et à leur utilisation de ce dernier, ainsi que sur la protection et la commercialisation de droits de propriété intellectuelle sur des œuvres de création.		40 000			40 000

<sup>6</sup> Le présent calendrier a été établi en partant de 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. Dans ce cas de figure, les dépenses affectées aux activités de renforcement des capacités ou aux voyages seront réduites en conséquence.

<sup>7</sup> Autrement dit, une par pays participant.

Dans les quatre pays, élaboration de supports de formation et mise en place d'activités de renforcement des capacités, qui soient adaptés aux besoins des pouvoirs publics et visent à montrer comment utiliser la gestion et l'application des droits de propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment élaborer des stratégies pour favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle.		60 000			60 000
Dans les quatre pays, élaboration de supports de formation et mise en place d'activités de renforcement des capacités, qui soient adaptés aux besoins des entreprises des secteurs de la création jugés prioritaires.		60 000			60 000
Dans les quatre pays participants, organisation de formations sur le marketing numérique et les autres questions liées au numérique pour les parties prenantes des industries de la création.				80 000	80 000
Dans chaque pays participant, création d'un canal de diffusion d'informations sur les possibilités de collaboration, ainsi que sur la protection et la gestion des droits de propriété intellectuelle.				40 000	40 000
Dans les quatre pays participants, organisation d'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, ainsi que les stratégies de propriété intellectuelle pour les entreprises.				80 000	80 000

Dans les quatre pays, élaboration de supports de formation et mise en place d'activités de renforcement des capacités, qui soient adaptés 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 élaborer des stratégies pour favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle.				60 000	60 000
Dans chaque pays participant, organisation de deux événements de constitution de réseaux afin de mettre en relation les membres de ces réseaux.				40 000	40 000
Réalisation de l'évaluation.				15 000	15 000
<b>Total des dépenses de personnel<sup>8</sup></b>	<b>130 000</b>		<b>130 000</b>		<b>260 000</b>
<b>Total des dépenses autres</b>		<b>220 000</b>		<b>315 000</b>	<b>535 000</b>
<b>Total</b>	<b>130 000</b>	<b>220 000</b>	<b>130 000</b>	<b>315 000</b>	<b>795 000</b>

<sup>8</sup> Fonctionnaires de grade P-2 à plein temps.

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

Activités	<i>(en francs suisses)</i>							Total
	Voyages, formations et subventions			Services contractuels				
	Missions de fonctionnaires	Voyages de tiers	Formations et frais de voyage connexes	Conférences	Publications	Services contractuels de personnes	Autres services contractuels	
Réalisation de quatre <sup>9</sup> études exploratoires sur l'utilisation que les entreprises du secteur de la création font du système de propriété intellectuelle, ainsi que sur les raisons et l'ampleur de sa sous-utilisation.		20 000				20 000		<b>40 000</b>
Dans les quatre pays, recensement des bonnes pratiques, ainsi que des modèles et exemples de programmes et d'initiatives visant à aider les entreprises du secteur de la création à gérer et faire respecter leurs droits de propriété intellectuelle.						20 000		<b>20 000</b>

<sup>9</sup> Autrement dit, une par pays participant.

<p>Organisation de quatre collectes de données (une par pays) sur les procédures d'enregistrement de droits de propriété intellectuelle en vigueur et sur les difficultés auxquelles les industries de la création sont confrontées en ce qui concerne la protection de la propriété intellectuelle, en particulier celles qui ont trait à leur accès au système de propriété intellectuelle et à leur utilisation de ce dernier, ainsi que sur la protection et la commercialisation de droits de propriété intellectuelle sur des œuvres de création.</p>	20 000					20 000		<b>40 000</b>
<p>Dans les quatre pays, élaboration de supports de formation et mise en place d'activités de renforcement des capacités, qui soient adaptés aux besoins des pouvoirs publics et visent à montrer comment utiliser la gestion et l'application des droits de propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment élaborer des stratégies pour favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle.</p>	20 000			12 000		20 000	8 000	<b>60 000</b>

Dans les quatre pays, élaboration de supports de formation et mise en place d'activités de renforcement des capacités, qui soient adaptés aux besoins des entreprises des secteurs de la création jugés prioritaires.	20 000			20 000		20 000		<b>60 000</b>
Dans les quatre pays participants, organisation de formations sur le marketing numérique et les autres questions liées au numérique pour les parties prenantes des industries de la création.	20 000			20 000		420 000		<b>80 000</b>
Dans chaque pays participant, création d'un canal de diffusion d'informations sur les possibilités de collaboration, ainsi que sur la protection et la gestion des droits de propriété intellectuelle.						40 000		<b>40 000</b>
Dans les quatre pays participants, organisation d'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, ainsi que les stratégies de propriété intellectuelle pour les entreprises.	20 000			20 000		40 000		<b>80 000</b>

Dans les quatre pays, élaboration de supports de formation et mise en place d'activités de renforcement des capacités, qui soient adaptés 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 élaborer des stratégies pour favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle.	20 000	10 000		12 000		10 000	8 000	<b>60 000</b>
Dans chaque pays participant, organisation de deux événements de constitution de réseaux afin de mettre en relation les membres de ces réseaux.	20 000			12 000			8 000	<b>40 000</b>
Réalisation de l'évaluation.						15 000		<b>15 000</b>
<b>Total</b>								<b>535 000</b>

[Fin de l'annexe III et du document]