



CDIP/25/8
ORIGINAL : ANGLAIS
DATE : 18 MARS 2020

Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP)

**Vingt-cinquième session
Genève, 18 – 22 mai 2020**

PROPOSITION DE PROJET PRÉSENTÉE PAR LA RÉPUBLIQUE D'INDONÉSIE ET LES ÉMIRATS ARABES UNIS SUR LA PROMOTION DE L'UTILISATION DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE DANS LES PAYS EN DÉVELOPPEMENT EN FAVEUR DES INDUSTRIES DE LA CRÉATION 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 pays en développement en faveur des industries de la création 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.

2. La note verbale et la proposition de projet figurent à l'annexe du présent document.

3. *Le comité est invité à examiner l'annexe 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

PROPOSITION DE PROJET 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 pays en développement en faveur des industries de la création 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 développer et à renforcer les 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, ainsi qu'à renforcer 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 acteurs 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>	À déterminer
<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
<u>Liens avec les résultats escomptés dans le programme et budget</u>	<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 PMA 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>
<u>Durée du projet</u>	30 mois

<u>Budget du projet</u>	Budget total (dépenses autres que les dépenses de personnel) : à déterminer
2. DESCRIPTION DU PROJET	
2.1. <u>Introduction</u>	
<p>Les industries de la création sont l'un des secteurs économiques dont la croissance est la plus rapide dans de nombreux pays, en particulier dans les pays en développement. Sur la seule année 2018, les industries de la création ont contribué pour quelque 8800 milliards de dollars É.-U. au PIB mondial et leur croissance s'élevait à 3,9%¹.</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 collectif faisant intervenir de nombreux acteurs et parties prenantes ayant des besoins en matière de propriété intellectuelle qui leur sont propres. Il est établi depuis longtemps que le système de propriété intellectuelle est l'un des principaux moyens d'action en ce qui concerne la gouvernance de l'activité des industries de la création. Ces industries, qui sont le fruit de la créativité, des compétences et du talent de créateurs individuels et peuvent favoriser la création de richesse et d'emplois grâce à la production et à l'exploitation d'actifs de propriété intellectuelle, doivent être en mesure d'utiliser pleinement le système de propriété intellectuelle. Les acteurs de ce secteur créent des produits qui sont associés à un droit de propriété intellectuelle ou à un ensemble de droits différents, notamment le droit d'auteur, les brevets, les dessins et modèles et les marques.</p> <p>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 le rôle de la propriété intellectuelle afin d'assurer un développement socioéconomique durable, en particulier en sensibilisant et en formant les parties prenantes compétentes en ce qui concerne la protection, la gestion, l'exploitation et le respect des droits de propriété intellectuelle. Les industries de la création, qui doivent bénéficier de mesures d'encouragement significatives, pâtissent parfois d'importants déficits de connaissances; cet écosystème se compose d'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.</p> <p>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, et ont également changé la façon dont les produits et services créatifs sont commercialisés, distribués et consommés. La croissance de la numérisation a réduit les obstacles à l'entrée et a permis à toutes les personnes, quel que soit leur pays, et de manière plus équitable, de travailler dans les industries 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 créer plus d'idées et de produits que jamais.</p> <p>Toutefois, l'ère du numérique présente des difficultés particulières pour les entreprises du secteur de la création, en particulier dans le domaine de la propriété intellectuelle.</p>	

¹ Conseil mondial pour les voyages et le tourisme, "Travel & Tourism continue strong growth above global GDP", 27 février 2019, <https://www.wttc.org/about/media-centre/press-releases/press-releases/2019/travel-tourism-continues-strong-growth-above-global-gdp/>.

L'omniprésence des plateformes en ligne, en particulier de plateformes de commerce électronique, a rendu d'autant plus nécessaire la reconnaissance des marques et dessins et modèles, qui passe par l'utilisation de marques et de dessins et modèles industriels. En outre, 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, ainsi que comment les partager dans le cadre de contrats de licence ou d'autres moyens de collaboration. 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 ne protègent pas leurs actifs de propriété intellectuelle. Les atteintes aux droits 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, ces entreprises n'exploitent souvent pas toutes les possibilités qui s'offrent à elles, en particulier dans les pays en développement. Les autorités locales et les entreprises privées des pays en développement ont un niveau de connaissances informatiques moins élevé que leurs homologues des pays développés et sont toujours tributaires de la commercialisation hors ligne et de la distribution physique, sans aucune stratégie en matière de marque, ou presque, ce qui limite l'accessibilité des marchés potentiels et de l'information.

Deux objectifs principaux interdépendants doivent donc être atteints pour protéger les industries de la création dans les pays en développement. Le premier consiste à renforcer les capacités des entreprises locales du secteur de la création et des autorités nationales, y compris 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 à l'ère du numérique. Le deuxième, nécessaire à 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 les secteurs suivants : les applications et les jeux, 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, la radiodiffusion et les services touristiques.

Le tourisme est l'un des domaines dans lesquels le concept d'industries de la création peut s'appliquer. L'importance du tourisme pour les industries de la création tient à ce qu'il valorise les actifs culturels et créatifs, élargit le public pour les produits créatifs, favorise l'innovation, améliore l'image des pays et des régions, ouvre des marchés d'exportation, soutient les réseaux professionnels et favorise le développement des connaissances. Les industries de la création permettent à leur tour de mettre au point et de diversifier les produits et les formules touristiques, de redynamiser les produits touristiques existants, de mettre à disposition les technologies créatives nécessaires pour développer et améliorer l'offre touristique, d'insuffler une ambiance nouvelle aux destinations touristiques et de surmonter les limites des modèles traditionnels de tourisme culturel².

² OCDE (2014), *Le tourisme et l'économie créative*, Études de l'OCDE sur le tourisme, éditions OCDE, <http://dx.doi.org/10.1787/9789264222175-fr>.

2.2. Objectifs

Le projet proposé vise à développer et à renforcer les industries de la création des pays participants. Il vise notamment à :

- a) favoriser la compréhension de l'ampleur et des raisons de la sous-utilisation du système de propriété intellectuelle dans les industries de la création des pays participants;
- b) présenter 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) créer des centres régionaux et nationaux pour les industries de la création qui, dans la mesure du possible, seraient composés essentiellement de représentants d'organismes publics (offices de propriété intellectuelle, organisme chargé de l'économie de la création et autres organismes compétents) ainsi que de représentants d'entreprises et d'experts du domaine qui seraient principalement chargés :
 - 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 autorités locales et les entreprises du secteur de la création en ce qui concerne les stratégies de gestion et d'exploitation des droits de propriété intellectuelle, et donner à ces réseaux les moyens d'agir à cet égard;
 - iii) d'assurer la diffusion de l'information, notamment en ce qui concerne l'évolution du cadre réglementaire ou de la conjoncture, auprès des entreprises du secteur de la création;
- d) 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 ainsi que des activités de formation et de sensibilisation;
- e) mettre en place des programmes de formation et de sensibilisation incluant, mais sans s'y limiter, des séminaires et des ateliers, destinés à mieux faire connaître notamment :
 - i) le rôle que le système de la propriété intellectuelle peut jouer pour stimuler la créativité et l'innovation;
 - ii) les procédures d'enregistrement de droits de propriété intellectuelle, les coûts connexes et les moyens de faciliter l'utilisation du système de la propriété intellectuelle;

iii) l'importance primordiale que revêtent le respect et l'application des droits de propriété intellectuelle, qui constituent les actifs principaux des industries de la création.

f) mettre en place des plateformes régionales et nationales pour mettre en relation des entreprises du secteur de la création et des juristes qui pourront fournir à ces dernières une assistance et une formation juridiques, entre autres.

2.3. Stratégie de mise en œuvre

La réalisation de ces objectifs passera par l'obtention des résultats suivants et notamment par la mise en œuvre des activités correspondantes :

Résultat 1 : meilleure compréhension de l'ampleur et des raisons de la sous-utilisation du système de propriété intellectuelle dans les industries de la création

Activités :

- a) étudier des ouvrages et des articles sur la situation des entreprises du secteur de la création qui souhaitent accéder au système de la propriété intellectuelle et l'utiliser pour définir, gérer et protéger leurs actifs;
- b) recenser les pratiques recommandées, les modèles ainsi que les exemples de programmes et d'initiatives d'aide aux entreprises du secteur de la création grâce à la gestion et au respect des droits de propriété intellectuelle;

Résultat 2 : production de données de référence nationales dans quatre pays participants

Activités :

- a) collecter des données 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) collecter des données sur les procédures d'enregistrement de droits de propriété intellectuelle en vigueur et les obstacles auxquels les industries de la création des quatre pays peuvent être confrontées à chaque étape, et établir un lien entre ces procédures et ces obstacles;
- c) collecter des données sur les difficultés actuelles en ce qui concerne la gestion nationale de la propriété intellectuelle par les autorités nationales, y compris, mais sans s'y limiter, les offices de propriété intellectuelle;
- d) recenser, à l'échelle nationale, les coordonnateurs, les parties prenantes, les principaux producteurs d'œuvres de création et les principales entreprises de commercialisation, les entreprises de premier plan, les juristes disposés à fournir une assistance juridique, etc.

Résultat 3 : élaboration de supports de formation pour les parties prenantes concernées sur la protection, la gestion, l'exploitation et le respect des droits de propriété intellectuelle qui soient adaptés aux besoins des industries de la création

Activités :

- a) établir des documents à l'intention des pouvoirs publics sur les moyens d'utiliser la gestion et l'application des droits de propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, élaborer des stratégies visant à améliorer l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle, et améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle;
- b) établir des documents à l'intention des entreprises du secteur de la création sur la définition, la gestion et l'application de leurs droits de propriété intellectuelle en tant qu'actifs commerciaux.

Résultat 4 : meilleure connaissance par 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) collaborer avec des associations ou des organisations sectorielles nationales ou des organismes publics afin de créer des programmes conjoints de diffusion de connaissances concernant les possibilités de collaboration, la protection de la propriété intellectuelle et la gestion de la propriété intellectuelle;
- b) organiser trois événements nationaux à l'intention des entreprises du secteur de la création afin de les sensibiliser à l'importance que revêtent la protection de la propriété intellectuelle, la gestion de la propriété intellectuelle et les stratégies de propriété intellectuelle pour les entreprises;

Résultat 5 : création de réseaux et possibilités de mentorat entre les acteurs du secteur de la création

Activités :

- a) créer une base de données répertorient le nom, les attributions et les coordonnées de mentors et de bénéficiaires potentiels d'un programme de mentorat qui soit accessible en ligne et hors ligne dans les entreprises locales du secteur de la création;
- b) organiser deux événements de constitution de réseaux et de formation afin de mettre en relation les membres de ces réseaux et les mentors potentiels parmi les entreprises.

Résultat 6 : création de plateformes nationales et régionales pour les entreprises du secteur de la création axées sur la gestion de la propriété intellectuelle

Activités :

- a) créer une base de données répertorient le nom, les attributions et les coordonnées d'entreprises de commercialisation du secteur de la création qui soit accessible en ligne et hors ligne dans les centres régionaux et nationaux pour les industries de la création;
- b) désigner un coordonnateur national et créer des pôles régionaux pour les entreprises du secteur de la création.

Résultat 7 : amélioration de la connaissance et de la gestion du système de propriété intellectuelle par les autorités nationales, y compris, mais sans s'y limiter, les offices de propriété intellectuelle

Activité :

Créer un programme de formation sur les moyens de renforcer les industries de la création grâce à la gestion et à l'application des droits de propriété intellectuelle, élaborer des stratégies visant à accroître l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle, et améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle.

Quatre pays en développement ou PMA dans lesquels la croissance des industries de la création est importante seront sélectionnés pour le projet pilote. Le choix des trois pays pilotes, en plus de l'Indonésie, sera fondé sur les critères suivants :

1. existence d'un cadre national de protection de la propriété intellectuelle;
2. part de la population ayant accès à l'Internet égale ou supérieure à 50%;
3. existence d'un grand nombre d'entreprises du secteur de la création dont les produits correspondent aux critères relatifs à la propriété intellectuelle;
4. 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 et aptitude avérés des parties prenantes, notamment des entreprises et des associations, organisations et organismes publics précités, à prendre part de manière active à la mise en œuvre du projet;
6. contribution importante des industries de la création à l'économie régionale ou nationale;
7. ressources disponibles pour poursuivre les travaux une fois le projet achevé.

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 comprenant les éléments suivants :

- a) informations sur le système national de protection de la propriété intellectuelle et l'accès à l'Internet, de préférence avec des données sur les connaissances informatiques;
- b) indication des associations ou organisations nationales ou locales ou des organismes publics chargés spécifiquement de la protection et de la gestion de la propriété intellectuelle ainsi que de l'appui aux entreprises du secteur de la création et qui soient en mesure d'assurer la coordination avec le Secrétariat de l'OMPI;
- c) indication des lois et des organismes dédiés à la protection de la propriété intellectuelle conformément aux normes de l'OMPI;

- d) aptitude de l'organisme principal et des autres parties prenantes à poursuivre la mise en œuvre des stratégies proposées une fois le présent projet achevé.

Le processus de sélection susmentionné permettra à l'équipe chargée du projet (organisme principal au niveau national et équipe de gestion du projet de l'OMPI) 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 semestriel et un rapport sur son état d'avancement sera présenté au CDIP ainsi qu'aux associations, organisations et organismes publics nationaux. Une évaluation indépendante sera effectuée à la fin du projet et un rapport sera présenté au CDIP.

3.2. Auto-évaluation du projet

<i>Résultats du projet</i>	<i>Indicateurs d'exécution (indicateurs de résultats)</i>
1. Meilleure compréhension de l'ampleur et des raisons de la sous-utilisation du système de propriété intellectuelle dans les industries de la création	i. Rapports détaillés de chacun des quatre pays, établis à partir d'entretiens, d'enquêtes et d'autres moyens de collecte de données provisoires.
2. Production de données de référence nationales dans les quatre pays participants	<p>i. Compilation de données sur les problèmes rencontrés par les entreprises du secteur de la création en ce qui concerne la protection et la gestion de la propriété intellectuelle;</p> <p>ii. Établissement de liens entre les procédures d'enregistrement de droits de propriété intellectuelle et les obstacles auxquels les entreprises du secteur de la création peuvent être confrontées;</p> <p>iii. Liste des coordonnateurs nationaux et des parties prenantes définies comme étant les principales bénéficiaires de la mise en œuvre du projet.</p>

<p>3. Élaboration de supports de formation pour les parties prenantes concernées sur la protection, la gestion, l'exploitation et le respect des droits de propriété intellectuelle qui soient adaptés aux besoins des industries de la création</p>	<p>i. Liste d'instruments de propriété intellectuelle que les entreprises du secteur de la création pourraient utiliser.</p>
<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 du marketing numérique et renforcement des capacités de ces autorités et entreprises de prendre des décisions stratégiques à cet égard en connaissance de cause.</p>	<p>i. Pourcentage significatif de participants aux événements nationaux ayant fait état d'une meilleure compréhension de l'importance que revêtent la protection de la propriété intellectuelle, la gestion de la propriété intellectuelle et les stratégies de propriété intellectuelle pour les entreprises.</p>
<p>5. Création de réseaux et possibilités de mentorat entre les acteurs du secteur et les producteurs d'œuvres de création</p>	<p>i. Pourcentage significatif de participants aux événements nationaux ayant fait état d'une meilleure compréhension de l'importance que revêt la collaboration dans le développement des industries de la création. ii. Établissement d'une liste d'associations du secteur de la création et de mentors potentiels en vue de nouvelles activités nationales une fois le projet achevé.</p>
<p>6. Création de plateformes de mise en relation des entreprises du secteur de la création et des producteurs d'œuvres de création avec des entreprises de commercialisation du secteur de la création</p>	<p>i. Établissement d'un coordonnateur national et de pôles régionaux qui seront supervisés par les pouvoirs publics des pays participants afin de veiller à ce que le projet ait des retombées sur le long terme.</p>

<i>Objectif du projet</i>	<i>Indicateurs de réussite dans la réalisation de l'objectif du projet (Indicateurs de résultats)</i>
<p>1. Renforcement des capacités des entreprises locales du secteur de la création et des autorités nationales, y compris 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</p>	<p>i. Nombre d'entreprises locales du secteur de la création qui, une fois le projet achevé, ont mis en place des projets visant à utiliser et à mettre à profit des instruments de propriété intellectuelle pour valoriser leurs produits ou services. ii. Nombre et pertinence des activités de renforcement des capacités menées par les autorités nationales, y compris les offices de propriété intellectuelle, afin de fournir des</p>

<p>services de ceux d'autres acteurs, et diversifier leurs activités économiques à l'ère du numérique.</p>	<p>iii. services de conseil sur l'utilisation des instruments de propriété intellectuelle dans le secteur des industries de la création. Pourcentage de participants nationaux ayant fait état d'une meilleure compréhension de ce que la propriété intellectuelle peut apporter aux industries de la création.</p>
<p>2. Création de réseaux regroupant les acteurs des industries de la création locales afin de favoriser le transfert d'information, la coopération et la croissance</p>	<p>i. Nombre de participants aux événements et réseaux nationaux créés dans le cadre de la mise en œuvre du projet. ii. Niveau d'accès et d'utilisation de la compilation des principaux résultats et conclusions des projets par les autres États membres et parties prenantes intéressés.</p>

[L'annexe II suit]

4. CALENDRIER DE MISE EN ŒUVRE

Année 2020

Résultat	Activité	Trimestres 2020	
		3 ^e	4 ^e
1	Étudier des ouvrages et des articles sur la situation des entreprises du secteur de la création qui souhaitent accéder au système de la propriété intellectuelle et l'utiliser.	x	x
2	Recenser les pratiques recommandées, les modèles ainsi que les exemples de programmes et d'initiatives d'aide aux entreprises du secteur de la création.	x	x
3	Procéder à une évaluation de chaque pays participant afin de recenser les difficultés et les obstacles auxquels les entreprises du secteur de la création sont confrontées en ce qui concerne leur accès au système de propriété intellectuelle et leur utilisation de ce dernier.	x	x
4	Recenser, à l'échelle nationale, les coordonnateurs, les parties prenantes, les institutions, les organismes et les particuliers actifs sur le terrain, de même que des mentors potentiels, les entreprises du secteur de la création de premier plan, etc.	x	x
5	Élaborer des programmes de sensibilisation qui soient adaptés aux besoins et aux exigences des différentes catégories de parties prenantes.	-	x
6	Élaborer du matériel de présentation à utiliser dans le cadre d'ateliers ou d'événements nationaux dans le cadre de la mise en œuvre du projet	x	x
4	Réunir le matériel existant à l'OMPI pouvant servir à la création d'un module de formation.	x	x

Année 2021

Résultat	Activité	Trimestres 2021			
		1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	Procéder à une évaluation de chaque pays participant afin de recenser les difficultés et les obstacles auxquels les entreprises du secteur de la création sont confrontées en ce qui concerne leur accès au système de propriété intellectuelle et leur utilisation de ce dernier.	x	-	-	-
2	Sélectionner une institution, un centre ou un organisme dans chaque pays participant, puis créer un service ou désigner un coordonnateur chargé de fournir un appui aux entreprises locales du secteur de la création.	x	x	x	x
3	Mettre sur pied des programmes de renforcement des capacités pour les centres sélectionnés chargés de fournir un appui aux entreprises du secteur de la création.	-	x	-	x
4	Établir une liste d'entreprises du secteur de la création de premier plan.	-	x	x	x
5	Au besoin, établir des partenariats avec des entreprises ou d'autres parties prenantes afin d'élargir le réseau de partenaires potentiels aux fins de la mise en œuvre du projet.	-	x	x	x
6	Organiser des événements propices à la constitution de réseaux afin de donner la possibilité aux entreprises du secteur de la création ainsi qu'à des investisseurs potentiels de se rencontrer et de partager leur expérience, de recenser les problèmes communs et de chercher des solutions.	-	x	x	x

Année 2022

Résultats	Activité	Trimestres 2022			
		1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	À l'issue du projet, créer un recueil présentant : i) la méthode suivie pour la mise en œuvre du projet, ii) les enseignements tirés et iii) le matériel créé dans le cadre du projet pouvant être utilisé dans d'autres projets similaires.	x	x	x	-
2	Rapport d'évaluation	-	-	-	x

[Fin de l'annexe II et du document]