

3) « Créations »

En droit, il n'y a pas d'idée.

La question est de savoir si on a le droit d'utiliser un produit pour créer le notre.

Lorsque je crée un nouveau produit j'entre dans le domaine du brevet.

Si je veux industrialiser le process, je pose un dessin industriel ou des modèles à l'INPI (Institut National Protection Industriel) pour protéger mon produit.

A partir du moment, où l'on a créé une idée originale, on en est propriétaire, il n'est pas obligatoire de déposer des droits d'auteur, dans la vie il est fortement recommandé de le faire. On dépose ces droits à la société d'auteurs (SGDL / SACD / SACEM).

Quand on développe un programme ou un logiciel, on est a priori auteur de ce logiciel, « œuvre logiciel » L1985 Lang. Lorsque que l'on développe un programme, développement de puce... on doit vouloir protéger sa création (définition de la création très large) alors qu'il est difficile de déposer un brevet, on doit passer par un paiement.

Droit d'auteur : dépôt n'est pas obligatoire,

Brevet : dépôt obligatoire, payant.

On peut déposer une méthode en France, mais c'est plus compliqué de déposer une méthode en France qu'au Etats-Unis. La méthode, c'est un processus qui est décrit de manière très objective, et qui est décrit en plusieurs phases de développement. La méthode permet de défendre les droits d'auteurs et permet de l'industrialiser. Si une personne utilise une méthode de relooking, ça permet de pouvoir former d'autres personnes à cette méthode. Ça permet de créer des formateurs.

Si je crée une méthode, je la dépose (je peux faire des dessins, des modèles), je peux déposer une marque. Comme la méthode est déposée, il peut déployer la méthode dans le monde entier. Les personnes pour utiliser cette méthode doivent avoir une licence. A chaque licence ou produit dérivée donnée par la méthode, ça rapporte des sous à la personne qui a déposé la méthode.

Quand on veut protéger son produit, on peut commencer par poser un droit d'auteur pour ensuite déposer le brevet.

Avant de faire un produit, il faut que je me demande si j'ai le droit d'utiliser ce logiciel ou ce produit ?

Est-ce que j'ai droit d'utiliser ce logiciel ? Si oui, combien ça va me coûter ? Est-ce que j'ai le droit d'utiliser ce langage ?

3.1 Droit d'auteur

-> Création originale.

(Exemple de la photographie, « c'est moche donc ce n'est pas une empreinte de l'auteur », d'où le développement vers le minimum d'effort.

- empreinte de la personnalité de l'auteur
- minimum d'effort intellectuel consenti

Par définition, quand on est auteur on a des droits :

Droits moraux	droit patrimoniaux
- droit au nom - droit de divulgation - droit de la paternité de l'œuvre - droit de l'intégrité de l'œuvre	- droit de diffusion (le rendre publique) - droit de publication (le choix du support) - droits d'édition / de production - droits d'exploitation - droits voisin - droit de traduction - droit d'interprétation - droit d'adaptation
Incessible et pérenne (on les garde toujours, même le petit-fils peut porter plainte si on porte atteinte à l'œuvre de son arrière-grand père)	Cessible et limité dans le temps (50/70 ans après la mort de l'auteur) après elle tombe dans le domaine public, on a le droit de l'utiliser sans payer de droit d'auteur.

Il faut distinguer le support de l'œuvre elle-même, si je vois un tableau d'un grand peintre, si les 50 ou les 70 ans j'ai le droit de reproduire le tableau moi-même, mais le support tableau n'est pas devenu public pour autant et reste la propriété de son possesseur.

-> exceptions au droit d'auteur

- Citation (j'ai le droit de l'utiliser sauf si je l'utilise à l'encontre des idées de l'auteur les ayants droit peuvent porter plainte.)(Par exemple si Victor Hugo était contre la peine de mort, si je cite Victor Hugo en dehors de son contexte dans un texte prônant la peine de mort, ils peuvent attaquer)
- La satire : jusqu'où je peux aller ? Ça dépend des juges. Certains laissent tout passer d'autres sont plus sévères.
- Education – « fair use »

Nom de déposant	Noms d'auteur
Patrick	Sébastien, Audrey, Aurélien,
Titre de l'œuvre : « Depan Pro »	
☐ Autre	

Dans cet exemple, Patrick n'a aucun droit d'auteur car son nom n'apparaît pas dans les noms d'auteurs, (ça peut être mamie que l'on a envoyé déposer les droits alors qu'elle n'a pas de droit dessus, par ce qu'il faut faire ça rapidement et que l'on n'a pas le temps de le faire on a envoyé une tierce personne).

Lorsque que je crée mon œuvre toute seule je n'ai pas de problème pour donner les droits de diffusion. Dans le cas d'œuvre plurale (collective ou de collaboration) on est plusieurs à avoir les droits sur l'œuvre. Il faut prendre le temps de faire un contrat entre nous, de façon à dire que l'on est coproducteur.

Si je gère le contrat, je négocie avec les fournisseurs, les investisseurs, les exploitants, je suis responsable coauteur, je suis au-dessus, je représente les autres. Les autres en dessous ne sont pas forcément au courant de tout ce qui se passe. (Œuvre collective).

Deuxième façon de gérer le contrat on est tous co-auteurs, on est tous au même niveau, on partage le gâteau. (Œuvre de collaboration)

Mettre en place ce contrat permet d'éviter aux personnes voulant exploiter, ou utiliser le produit de diviser pour régner.

On n'a pas intérêt à céder des droits d'auteur. On peut céder une partie des droits ou une partie. « Cession des droits d'auteur » : totale ou partielle.

Auteur -> Il faut que je défende l'initiative de la création, la personne qui possède les droits d'auteur est le créateur sauf si il y a une initiative de création. Il faut mettre en place un contrat de conception, il faut aussi protéger les informations, pour que je puisse le contrôler si ça fait faillite (exemple d'un site internet d'une entreprise).

Travailleur -> « Présomption de propriété des éléments développés par l'employé à l'employeur » CPI / code du travail. La création doit avoir lien « dans le cadre du contrat de travail ». Attention aux intitulés trop flous, trop vagues. Avoir les deux types de contrat permet d'avoir les deux statuts (exemple, technique et artiste). Ça permet en cas de problème ou de changement de ne pas perdre les deux statuts.

Il faut toujours se poser la question des statuts des personnes travaillant sur un projet. Diversifier les sources et les statuts permet un meilleur contrôle.

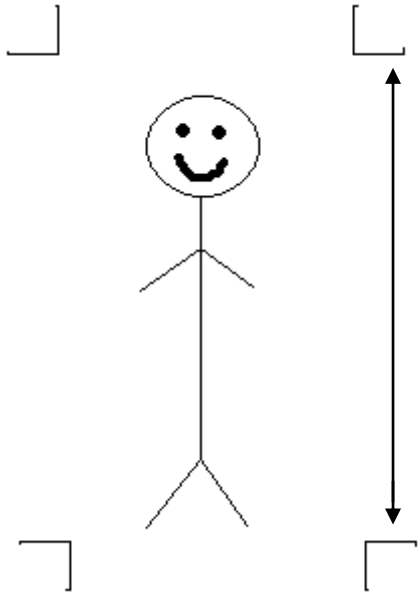
Un site internet est considéré comme une œuvre, (un site internet, une application mobil, un logiciel, ...)

Pour le projet, il faut faire un contrat reliant l'ensemble des membres.

Lulu by mjb©2010-2012 et non juste Lulu by mjb©2012 car il existe depuis 2010 il faut le garder.

3.2 Industrialisation (droit d'auteur)

-> faire un dessin industriel

	Description ➔ Encre bleue ➔ Epaisseur du trait Caractère : ➔ jovial
---	---

« Risque de confusion dans l'esprit du tiers non averti »

->modèle

Le personnage de dessin animé a plu, on veut le décliner en objet, en figurine, peluche...

J'ai mon dessin qui est déposé et je vais déposer mon modèle (le dessin sous tous les angles et en plus je vais parler de la façon de le fabriquer, et des matériaux utilisés).

Parfois pour faire le modèle, je vais avoir besoin d'une autre personne pour m'aider à le faire. Soit je le rémunère en prestation, soit je lui cède une partie de mes droits. On peut faire un contrat de conception de modèle.

J'ai protégé les droits d'auteurs, j'ai protégé la marque (d'un point de vue marketing et juridique).

Une marque c'est ce qui permet l'identification d'une personne, d'un produit ou d'un service.

Il y a différents types de marque :

- marque nominative (nom écrit)
- marque visuelle (nom + logo)
- marque sonore
- marque olfactive
- logo

On ne peut pas poser tout ce que l'on veut, on ne peut pas utiliser certains mots.

Par exemple, je ne peux pas utiliser le mot pomme ou orange en tant que vendeur de fruits.

➔ Principe d'antériorité

➔ Principe de spécialité (il y a différentes classes de produits et de services)

Lorsque l'on n'utilise pas la marque dans la classe effective, on peut faire sauter le droit de cette marque dans cette classe.

Propriété industrielle & créativité

f.grasdepot@laposte.net

logiciel œuvre de l'esprit

invention

bases de données

marques

dessins modèles

CPI

L1 objet droit d'auteur

T1 nature du droit d'auteur

Art L111.1

- l'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous.
- Le droit comporte des attributs d'ordre intellectuel et moral
- L'existence d'un contrat de travail ou de prestation de services n'emporte aucune dérogation à la jouissance droit (sauf exception)(article L113-9)

Dès que l'on crée un logiciel, on a des droits.

Les choses que lorsque l'on partage elles se transmettent, d'un autre côté il y a les produits qui se multiplient quand on les partage.

Le nom de l'auteur va être connu.

Les stagiaires font le stage mais ne mettent pas leur nom, si le nom du stagiaire n'apparaît pas sur le brevet, il n'a aucune valeur. Le droit peut servir à mettre notre carrière en valeur.

Un stagiaire n'est pas un salarié. Il a une convention de stage, mais il n'a pas de contrat de travail.

Dessin d'un mouton à deux :

Comment partager les droits ? Quel pourcentage sur le revenu ?

Dessin d'un mouton à plusieurs :

Comment répartir les droits ? La répartition devient de plus en plus difficile avec le nombre de personnes. Création d'entreprise, on n'a pas de droit d'auteur. Il peut y avoir un mélange entre la copropriété et le partage des droits d'auteur.

L6 protection des inventions et des connaissances techniques

Tout ce qui est savoir faire a une énorme valeur. Ce n'est pas la valeur que nous avons sur ce travail. Par ce que si on sait le faire, pour nous ça n'a aucune valeur. Ce que l'on veut c'est la valeur pour celui qui l'achète.

A partir du moment où l'on négocie avec quelqu'un, il va croire qu'il peut l'avoir sans nous, ou qu'il peut nous tabasser pour l'avoir sans payer.

Quand on crée un logiciel on a des droits, a nous de les prouver.

Quand on dépose un brevet à l'INPI, ça coûte 258€ et ça dure 20 ans.

A chaque fois que l'on répond à une question commençant pas comment on risque de divulguer des informations pour lesquelles il faut un accord de confidentialité.

Pour faire une invention c'est une solution à un problème. C'est pourquoi, il faut commencer par trouver des problèmes. Il faut trouver des problèmes techniques, qui nous embêtent tous les jours.

Le brevet est certifié pendant 20 ans. Pour les médicaments ont droit à un certificat complémentaire de protection allant de 7 à 10 ans (car c'est le temps qu'il faut pour qu'ils soient mis en vente)

Tout le monde peut faire des inventions. www.espacenet.com, uspto.gov

Si on ne veut pas vendre notre produit à l'étranger on peut vendre des titres du brevet à d'autre.

Solution à un problème :

L611-7 Inventions salariés :

- Invention de mission
- Invention hors mission
 - o Attribuable
 - o Non-attribuable
- Non rémunérée

C'est l'entreprise qui doit décider ça.

- Il faut faire une invention
- Ecrire l'invention
- Il faut informer l'employeur
- Il décide ou non de se l'attribuer

Si une entreprise s'attribue l'invention d'un salarié, c'est qu'elle est utile, donc l'entreprise doit l'utiliser.

L611-8 action en revendication

L611-9 Droit moral de l'inventeur.

Il y a un service brevet dans les entreprises, lorsque l'on trouve une invention envoyé cette invention au RH en copie au service des brevets de l'entreprise. Le mail est bien car il a une date précise.

Il faut exposer l'idée sans la dévoiler. Si on ne l'expose pas, on ne peut pas avoir le brevet. Mais si on en dit trop, on peut se faire piquer l'idée.

Invention :

Raquette de tennis avec une pince au bout qui permet de ramasser une balle sans avoir à se baisser.

- Mauvais design
- Esthétique
- Peu gêné la direction de la balle
- Trop lourd
- Peu percuter l'autre joueur
- Peu modifier le centre de gravité de la raquette
- Modifie la longueur
- Prise au vent