

La protection des logiciels, matériels informatiques et autres créations

Introduction

Définition du logiciel : « *le logiciel regroupe l'ensemble des programmes, procédés et règles, et éventuellement la documentation relatifs au fonctionnement d'un ensemble de traitement de données* »

Il y a plusieurs types de pillage :

- l'espionnage industriel : il y aura victime d'espionnage industriel si une personne non autorisée s'approprie l'ensemble de ses recherches menées en vue de la rédaction d'un programme.
- la copie servile ou piratage : la reproduction non autorisée par l'auteur d'un logiciel existant
- la contrefaçon : modification légères effectuées sur un logiciel, ressemblant étrangement à ce logiciel.

Au niveau mondial, le pillage représentait 62 milliards de francs en 1996 de manque à gagner. Cela a tendance à augmenter. Au niveau européen, la France est 4^{ème} au niveau du piratage, interdit bien entendu par la loi.

Article L122-4 du code de la propriété intellectuelle : « *toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation, la transformation, l'arrangement, ou la reproduction par un procédé quelconque* ».

Chap.1 **Le droit d'auteur, mode de protection principal des logiciels**

Depuis 1985, la législation relative à la propriété littéraire et artistique a compté l'ordinateur dans l'œuvre de l'esprit. Il y a eu une directive européenne en 1991. Ce sont ces textes qui régissent les droits d'auteur.

Section 1 - L'objet de la protection

1. Le logiciel

Tous les logiciels qui présentent un caractère original sont protégés, quel qu'en soit le genre, la forme d'expression, le mérite ou la destination.

Remarques :

- la finalité n'importe pas
- il est admis que personne ne peut s'approprier une idée. C'est la mise en œuvre de l'idée qui est protégeable.
 - au regard des droits d'auteur, il n'existe aucune distinction entre programme source et programme objet
- peu importe le support, seul le contenu importe
- la forme du programme tel qu'il apparaît à l'écran peut être aussi protégée, avec une protection particulière pour les dessins et modèles.

2. Le matériel de conception préparatoire

A) Définition

Le matériel de conception préparatoire est l'ensemble des travaux de conception aboutissant au développement d'un programme, à condition qu'il soit de nature à permettre la réalisation du programme. Ce sera le cas par exemple du dossier d'analyse et des ordigrammes.

B) Le régime de la documentation destinée à l'utilisateur

Le mode d'emploi, le cahier des charges ne sont pas protégeables en tant que tels. Selon les tribunaux, il faut distinguer deux types de documentation : la documentation auxiliaire en langage informatique et la documentation d'utilisation. La documentation est protégeable au même titre que le logiciel, car faisant partie du logiciel. Celle d'utilisation doit être exclue du logiciel sauf si elle présente un caractère d'originalité.

C) Droit sur la création d'un logiciel pour créer un autre logiciel

L'auteur qui crée un logiciel à partir d'un logiciel existant bénéficie de la protection par le droit d'auteur à condition que ce nouveau logiciel soit original et qu'il ne porte pas préjudice aux droits de l'auteur du logiciel initial. Il faut donc l'accord de l'auteur du logiciel initial.

3. Le cahier des charges

Il faudra prouver qu'il est original et dans ce cas, il bénéficiera de la protection des droits d'auteur. Ce cahier des charges peut prouver que le concepteur du logiciel a mis tout en œuvre pour satisfaire le client.

Attention : ce n'est pas parce que le cahier des charges est établi par l'éditeur qu'il a la propriété du logiciel.

4. Les nouvelles versions d'un logiciel

Les nouvelles versions d'un logiciel protégé sont automatiquement protégées si elles sont curatives. S'il s'agit d'une version évolutive, c'est un nouveau logiciel (nouvelles fonctionnalités). Pour être protégé, il faut qu'il soit lui-même original. S'il y a désaccord, ce sont les tribunaux qui décident.

5. Les interfaces et algorithmes

Interfaces : ensemble des moyens organisant les échanges entre systèmes ou entre système et utilisateur. Les interfaces physiques sont protégeables mais les interfaces graphiques ne sont protégeables que si elles sont originales. Les algorithmes ne sont pas protégeables.

6. Le freeware et le shareware

Le freeware est l'ensemble des logiciels dont les droits d'exploitation sont libres et gratuits. Le shareware est le logiciel contributif. C'est l'ensemble des programmes informatiques dont la mise sur le marché correspond à une diffusion particulière. Les droits d'auteur s'appliquent donc.

7. Les logiciels libres sur internet

Le logiciel libre est un logiciel mis à la disposition de tous, disponible sous forme de code source et librement distribuable et modifiable.

A) Caractéristiques générales du logiciel libre

Le logiciel libre doit répondre à 4 critères :

- la liberté d'exécuter le programme pour tous les usages.
- la liberté d'étudier le programme et de l'adapter à ses besoins.
- la liberté de le diffuser.
- la liberté de modifier ce logiciel et de publier ses modifications.

Ce n'est pas forcément un logiciel gratuit.

B) Différences principales entre logiciel libre et logiciel propriétaire sur le plan des droits d'auteur

Comme le logiciel auteur, le logiciel libre est une œuvre de l'esprit protégeable par les droits d'auteur. Mais l'auteur autorise le libre usage de son logiciel.

Dans le logiciel auteur, tout ce qui n'est pas autorisé est interdit. Dans le logiciel libre, tout ce qui n'est pas dit est autorisé.

Section 2 - Conditions de la protection par le droit d'auteur

1. Le logiciel doit être une œuvre de l'esprit

Il faut que le logiciel existe. A partir de quand existe-t-il ? Il semblerait qu'un logiciel inachevé puisse bénéficier de la protection, si le processus créatif est bien avancé (position actuelle des tribunaux).

Le logiciel doit être aussi une œuvre originale. C'était à l'auteur de prouver l'originalité de son œuvre. Le principe est maintenant inversé : le logiciel est par défaut original et c'est le contestataire qui doit prouver qu'il ne l'est pas.

2. Le logiciel doit être une œuvre originale

Pour être original, il doit y avoir un effort intellectuel de fait. Le logiciel doit révéler l'originalité de l'auteur, au niveau composition, expression, structure du programme, côté visuel ou sonore.

Section 3 - Modalités de la protection

Art L 111-1 du code de la propriété intellectuelle

A) Aucune formalité de dépôt

Il n'y en a aucune. La protection par le droit d'auteur d'une œuvre de l'esprit en France ne nécessite aucune formalité particulière. Elle découle automatiquement de la loi.

B) Le dépôt légal pour certains logiciels

C'est une loi ancienne qui impose à l'auteur d'une publication de déposer une copie de celle-ci à la bibliothèque nationale. Les progiciels (logiciels destinés au grand public) doivent être déposés (depuis 1992).

Section 4 - Le titulaire des droits d'auteur

Les droits d'auteur sur le logiciel appartiennent à celui qui a pris l'initiative de le créer ou de le réaliser. L'appartenance des droits dépend donc des conditions de réalisation du logiciel.

1. Le cas de l'auteur non salarié

A) Le logiciel est l'œuvre d'un auteur unique

Le logiciel est l'œuvre d'un auteur unique. Les droits d'auteur lui appartiennent et il est titulaire des droits moraux et patrimoniaux.

B) Le logiciel est l'œuvre d'un groupe de personnes

Le logiciel a été réalisé par un groupe de personnes.
Deux cas de figure sont possibles :

- soit il pourra être considéré comme une œuvre de collaboration. Il s'agit de l'œuvre à laquelle ont concouru plusieurs personnes physiques. Cette œuvre sera la propriété commune des coauteurs qui doivent exercer leur droit d'un commun accord. Toute décision va exiger l'unanimité. Un contrat de copropriété devra être mis en place.
- soit il pourra être considéré comme une œuvre collective. C'est l'œuvre créée à l'initiative d'une personne physique ou morale qui l'édite, la publie, la divulgue sous son nom et sous sa direction et dans laquelle la contribution personnelle de chacun n'est pas discernable. Statut plus avantageux que l'œuvre de collaboration car plus pratique.

2. L'auteur salarié

Art L 113-9 du code de la propriété intellectuelle : « *Sauf disposition statutaire ou stipulation contraire, les droits patrimoniaux sur les logiciels et leurs documentations créés par un ou plusieurs employés dans l'exercice de leur fonction, ou d'après instruction de leur employeur, sont dévolus à l'employeur qui est seul habilité à les exercer.* »

Remarques :

- seul le droit patrimonial est transféré
- la dévolution des droits porte à la fois sur le logiciel et sa documentation
- la dévolution est automatique, mais l'article cite deux exceptions (disposition statutaire, et stipulation contraire).

Exemple de stipulation contraire : le contrat de travail

Exemple de disposition statutaire : cela vise essentiellement les agents de l'état

Seuls les logiciels créés par des employés en dehors de leur fonction et indépendamment de leur employeur échappent à cette dévolution automatique.

Que faut-il entendre par « dans l'exercice de leur fonction » ?

Si le contrat de travail a pour objet l'écriture d'un logiciel, les droits patrimoniaux appartiendront à l'employeur. Un logiciel élaboré sur le lieu et pendant les heures de travail appartient aussi à l'employeur, sauf si le salarié a prouvé que ce logiciel n'a pas été créé dans l'exercice de ses fonctions.

Les contestations relatives à cette dévolution relèvent du TGI.

3. Les œuvres de commandes

A) Le programme est entièrement conçu et programmé par le prestataire

Dans ce cas, les droits d'auteur appartiennent au prestataire, cependant le contrat signé entre l'entreprise et le prestataire peut convenir de cette dévolution.

B) Le logiciel est conçu par le prestataire et le client (de façon conjointe)

C'est une collaboration active entre le prestataire et le client, et en toute logique, le logiciel appartient aux deux.

4. Cas particuliers

A) Cas des stagiaires

Un stagiaire peut être amené à développer un logiciel.

Soit le stagiaire est rémunéré (il perçoit un salaire, il est salarié de l'entreprise) auquel cas les droits patrimoniaux appartiendront à l'employeur, soit il ne l'est pas (il perçoit simplement une indemnité de stage) auquel cas le logiciel lui appartient, sauf mention contraire précisée sur la convention de stage.

B) Droits d'une junior-entreprise

La junior-entreprise doit vérifier qu'elle possède les droits d'utilisation des logiciels, outils de développement. La propriété est dévolue à la junior-entreprise si les étudiants perçoivent un salaire versé en contrepartie de leurs travaux.

C) Le cas des intérimaires

Les droits patrimoniaux sont pour l'intérimaire. L'agence d'intérim ne fait qu'une mise à disposition.

D) Le cas des agents de service public

Les logiciels créés par les agents de l'état, les collectivités publiques, les EPIC (établissements à caractère industriel et commerciaux) appartiennent à l'employeur.

E) Le cas des mandataires sociaux

Les mandataires sociaux sont des représentants de personnes morales (ex : pour une SARL, le gérant, pour une SA, le président, le directeur-général, pour une SAS, le président)

Le logiciel appartiendra à la société à partir du moment où le mandataire est salarié de l'entreprise.

Section 5 - L'étendue de la protection par le droit d'auteur

1. Le droit moral

C'est le droit de se dire créateur du logiciel. Ce droit est incessible, inaliénable. Ce droit est amoindri par la loi si l'auteur est salarié. Pour une œuvre autre que logicielle, le droit moral regroupe 4 prérogatives :

- le droit de divulgation : le droit exclusif de décider de la communication de l'œuvre. Ce droit a été supprimé pour les logiciels créés par des salariés.
- le droit à la paternité : le droit pour l'auteur de jouir du respect de son nom et d'apposer sur l'œuvre son nom et sa qualité
- le droit au respect de l'intégrité de son œuvre : le droit d'opposer à toute personne un devoir de respect de l'intégrité de son œuvre. L'œuvre ne peut pas être déformée ni dans son esprit ni dans sa forme. Ce droit a été amoindri pour les logiciels créés par des salariés
- le droit de repentir et de retrait : l'auteur, même postérieurement à la diffusion de son œuvre, peut décider de reprouver / retirer entièrement son œuvre. La loi du 10 mai 1994 est venue supprimer ce droit de repentir.

2. Les droits patrimoniaux

On parle indifféremment de droits patrimoniaux ou de droits d'exploitation. C'est la vocation de l'auteur à tirer profit de son œuvre par son exploitation. Ces droits sont cessibles.

Section 6 - Les droits de l'utilisateur

1. Droit à une copie de sauvegarde

Ce droit se limite à une copie et une seule. Ce droit ne peut être supprimé.

Art L 122-5e du code de la propriété intellectuelle : « *Aucune autre copie que celle de sauvegarde ne peut être établie.* »

En pratique, les droits de reproduction autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ne seront autorisés à l'utilisateur que si le contrat le prévoit explicitement.

2. Droit d'analyser le logiciel

Ce droit est également appelé droit d'observation. C'est la loi du 10 mai 1994 qui introduit ce nouveau droit.

3. Droit de corriger les erreurs du logiciel

Depuis la loi du 10 mai 1994, l'utilisateur peut sans autorisation de l'auteur, adapter le logiciel si cela se révèle nécessaire, pour permettre une utilisation conforme à sa destination.

L'utilisateur doit respecter deux conditions :

- il ne doit pas porter atteinte à l'exploitation normale du logiciel
- il ne doit pas porter préjudice injustifié aux intérêts légitimes de l'auteur.

4. Droit de modifier et adapter le logiciel

Droit autorisé par la loi du 10 mai 1994, mais généralement interdit par la licence.

5. Droit d'accès aux codes sources

En général, c'est l'auteur qui conserve les codes sources du logiciel. L'auteur n'a aucune obligation légale de déposer / communiquer son code source.

Il existe deux cas de figure : absence ou présence de clauses.

A) En l'absence de dispositions contractuelles

a) Le progiciel (= logiciel standard)

La jurisprudence estime que l'utilisateur n'a pas à avoir les codes sources.

b) Le logiciel spécifique

La jurisprudence estime que l'utilisateur puisse dans certains cas accéder aux codes sources.

c) Le logiciel de comptabilité

Loi de 1990 : l'administration est en droit d'exiger et de contrôler la documentation relative aux analyses, programmations, et exécutions des traitements, et ce pendant 6 ans après la dernière utilisation du logiciel de comptabilité.

d) Expertise judiciaire

Pour les besoins d'une procédure, il peut être demandé à l'auteur la communication des codes sources. Dans le cas d'une telle procédure judiciaire, le tribunal devant donner mission à l'expert, l'auteur ne peut pas s'y opposer.

B) En présence de clauses contractuelles

Il est important que le contrat prévoie des dispositions quant à la communication du code source.

Section 7 - La contrefaçon du logiciel

Toute atteinte aux droits de l'auteur du logiciel peuvent être qualifiées de contrefaçons (reproduction non autorisée, distribution non autorisée...).

1. Sanctions de la contrefaçon

Les sanctions sont définies par l'article L 335-3 du code de la propriété intellectuelle. L'amende peut s'élever à 150.000 € et/ou 2 ans de prison. Cette sanction pénale peut être doublée en cas de récidive.

Le tribunal peut également ordonner la confiscation du logiciel ainsi que tout ou partie des recettes générées par cette contrefaçon. La publication du jugement peut être ordonnée.

L'entreprise peut avoir subi un préjudice, et demander des sanctions civiles (dommages et intérêts).

2. Les délits de contrefaçon

Il existe différentes formes de contrefaçon :

- la copie du logiciel : il s'agit d'un mode de reproduction illicite qui consiste pour l'utilisateur final d'un logiciel acquis légitimement à en faire une ou des copies sur plusieurs ordinateurs sans l'accord du propriétaire.
- la copie du logiciel sur le disque dur d'ordinateur : il s'agit pour des vendeurs, à des fins commerciales, d'installer sur le disque dur des logiciels pour mieux vendre leurs ordinateurs
- le non-respect des règles de commercialisation des produits OEM (original economic market) : le débiteur commercialise certains logiciels à un prix préférentiel quand ils sont associés à la vente d'un ordinateur. Ces logiciels portent alors une mention « commercialisés uniquement avec un ordinateur »
- la vente de produits éducation en lieu et place de produits complets
- la vente de produits mis à jour en lieu et place de produits complets

Au niveau pénal, le revendeur peut risquer dommages et intérêts versés à l'auteur du logiciel.

3. La procédure de saisie-contrefaçon

L'éditeur victime d'une contrefaçon doit prouver qu'il est véritablement propriétaire du logiciel. C'est une procédure de saisie-contrefaçon qu'il doit mettre en place préalablement à toute action.

Cette saisie-contrefaçon est exécutée en vertu d'une ordonnance rendue sur la requête du président du tribunal de grande instance.

Muni de cette ordonnance, l'éditeur va demander à l'huissier de se rendre sur le lieu de la contrefaçon avec l'huissier. Il sera très souvent accompagné d'un informaticien et éventuellement de la force publique. Le contrefacteur ne peut pas s'opposer à cette ordonnance.

4. L'action en contrefaçon

Sur le plan pénal, elle se passera devant le tribunal correctionnel.

Sur le plan civil, cela se passe devant les tribunaux civils : tribunal de grande instance, tribunal de commerce (lorsqu'il y a des relations commerciales entre l'éditeur et le contrefacteur), ou conseil des prud'hommes.

Il existe des listes d'experts disponibles à la Cour d'Appel. La partie défaillante en fin de litige doit normalement prendre en charge les frais d'expertise.

En moyenne, la durée d'une procédure en première instance est de 8 mois.

Section 8 - Durée des droits sur le logiciel

Avant, la durée des droits était de 25 ans.

Depuis la loi du 10 mai 1994, le logiciel est désormais protégé par les droits d'auteur pendant en principe toute la vie de l'auteur, et 50 ans après. La directive de 1993, entrée en vigueur en 1996, porte cette durée à 70 ans.

Cette durée ne concerne que les droits patrimoniaux. Le départ de la protection commence à la date de création du logiciel. Mais quand est-ce que le logiciel existe ? L'auteur a tout intérêt à conserver le calendrier de développement du logiciel, en guise de preuves.

Section 9 - Aspects critiques de la protection

Aucun formalisme, mais aucun moyen de preuve (de la date de création...) prévu par la loi. Problème de l'originalité

Chap.2 Le brevet : mode de protection du matériel et du logiciel

Section 1 - Les conditions d'obtention d'un brevet

1. Définition du brevet

Le brevet d'invention est un titre délivré par les pouvoirs publics, conférant un monopole temporaire d'exploitation à celui qui la révèle, en fournit une description suffisante et complète, et revendique ce monopole.

Le brevet peut être défini à titre public (INPI), conférant à son titulaire un droit privatif (le brevet confère à son titulaire un monopole d'exploitation opposable à tous pendant toute la durée où il est maintenu, avec une durée maximale de 20 ans) sur un territoire donné.

2. Intérêts du brevet

A) Les avantages

Il y a une procédure pour obtenir ce brevet. Cela permet de rentabiliser les efforts de recherche, de monnayer la création comme n'importe quel actif de l'entreprise.

B) Les inconvénients

Il y a des formalités longues pour obtenir ce brevet, c'est coûteux. Il faut décrire dans le détail, et donner le code source à d'autres personnes.

3. Moment opportun pour déposer une demande de brevet

Il existe des moments plus ou moins opportuns pour déposer un brevet. Il convient de rester discret sur son projet.

Il existe « l'enveloppe Soleau », une enveloppe double, une partie conservée à l'INPI, l'autre est renvoyée à l'éditeur qui la conserve fermée.

Section 2 - Les créations brevetables

1. Le domaine de brevetabilité

A) Principe

Pour être brevetable, la création doit d'abord être une invention.

Ne sont pas brevetables les méthodes mathématiques, les créations esthétiques, les théories scientifiques, les programmes d'ordinateur (un logiciel seul ne peut pas être breveté), les inventions dont la mise en place serait contraire à l'ordre public.

B) Problématique de la protection

Cette protection a suscité de nombreux débats, tant en France qu'en Europe. Le logiciel est exclu (sinon, l'INPI aurait été débordé par les demandes). Il faut que la création remplisse 3 conditions : invention, condition de nouveauté, et application industrielle.

Actuellement il existe, à l'état de travaux parlementaires, une proposition pour un « brevet » pour le logiciel seul.

2. Les conditions de la brevetabilité

A) Le caractère de nouveauté

Une invention, quelle qu'elle soit, doit remplir les trois caractères (nouveauté, résulter d'une activité inventive, susceptible d'une application industrielle).

L'invention est considérée comme nouvelle si elle n'est pas comprise dans l'état de la technique (tout ce qui a été rendu accessible au jour du dépôt de la demande de brevet, par une description écrite ou orale, ou par tout autre moyen), i.e. si elle n'est pas déjà à disposition du public.

Le public ici visé est toute personne qui n'est pas tenue au secret.

Il existe plusieurs cas de divulgation : deux ne font pas disparaître le caractère de nouveauté :

- lorsque l'inventeur expose son invention dans une exposition officielle – 6 mois de délai –
- lorsque l'invention est déposée à l'étranger (un dépôt à l'étranger ne fait pas obstacle à un dépôt en France) – 6 mois de délai –

B) L'activité inventive

Une invention est considérée comme impliquant une activité inventive, si pour un homme de métier, elle ne résulte pas de manière évidente de l'état de la technique.

Remarques :

- l'homme de métier, c'est le praticien qui a les compétences en la matière
- l'activité inventive, c'est ce qui dépasse l'état de la technique

C) L'application industrielle

Une invention a une application industrielle dès lors que son objet peut être fabriqué ou utilisé dans tout genre d'industrie, y compris l'agriculture.

Section 3 - La procédure de délivrance du brevet

Le déposant peut avoir droit au brevet français, au brevet européen (délivré par l'OEB (Office Européen des Brevets), Munich), ou au brevet PCT (Patent Cooperation Treaty) (brevet « mondial », pour les pays extérieurs à l'UE, principalement USA, Russie, Japon)

Il existe deux types de demande en France :

- brevet, pour un monopole de 20 ans
- certificat d'utilité, pour un monopole de 6 ans (pour les inventions dont on sait qu'elles seront obsolètes rapidement)

Pour une même invention, il n'est pas possible de déposer simultanément une demande de brevet et une demande de certificat d'utilité. Toutefois, celui qui a déposé une demande de brevet, peut la convertir en certificat d'utilité, l'inverse n'étant pas possible.

La date de dépôt de la demande marque le point de départ du monopole, à condition que la demande aboutisse. Quand une demande est déposée, dans les 15 jours du dépôt, l'INPI envoie un accusé de réception.

1. Le dépôt de la demande

Le droit de demander un brevet appartient à l'inventeur ou son ayant-droit (ses héritiers).

Le dépôt peut être fait par l'inventeur lui-même, soit par le biais d'un mandataire qui est conseil en propriété industrielle. La demande de brevet se fait auprès de l'INPI ou de la préfecture

L'INPI est un établissement public qui a pour mission d'assurer la délivrance des brevets, l'enregistrement des marques, le dépôt des dessins et modèles. L'INPI est dirigé par un directeur, elle a des ramifications en province.

Le dépôt de la demande n'est effectif que si le dossier est complet. Dans les 15 jours, l'INPI attribue un numéro d'enregistrement national à la demande.

2. Le contenu de la demande

Le dossier de la demande doit comporter un certain nombre de documents : requête en délivrance, description, dessins, revendications, abrégé et éventuellement droit de priorité.

A) La requête en délivrance

La requête est une déclaration selon laquelle un titre privatif d'exploitation est demandé. Cette requête a un rôle fondamental dans la mesure où elle fixe juridiquement la date du dépôt de la demande.

Une fois le dépôt fait, le demandeur est prioritaire sur toute autre demande.

Cette requête doit contenir la nature du titre demandé (brevet, certificat), le titre de l'invention, le nom de l'inventeur.

B) La description

Cette description doit être faite de façon suffisamment claire et complète pour qu'un homme de métier puisse l'exécuter et créer l'invention.

C) Les dessins

Ils représentent visuellement l'objet de l'invention. Ils servent à la bonne compréhension de la description « littéraire ».

D) Les revendications

C'est le domaine de protection que revendique le déposant. C'est le périmètre de l'invention qu'il entend protéger avec le brevet.

Une fois faites, les revendications ne sont pas modifiables.

Elles doivent comprendre la partie caractérisante de l'invention. C'est là-dessus que l'INPI se base pour juger du caractère de nouveauté de l'invention.

E) L'abrégé

C'est simplement un résumé.

F) Le droit de priorité

Il est facultatif dans la demande. On a un droit de priorité si on a été déposant pour la même invention dans un autre pays, ou si l'invention a été présentée lors d'une exposition

3. Examen de la demande

Lorsqu'une demande est déposée, pour les besoins de la défense nationale, l'Etat dispose d'un certain nombre de prérogatives qui lui permettront d'obtenir ce brevet, si l'invention possède un intérêt.

A) Contrôle de la régularité de la demande

L'INPI contrôle la régularité de la demande. Pour rejeter une demande, elle doit l'expliquer. Le demandeur peut faire recours contre cette décision, devant la cour d'appel.

B) La publication de la demande

La demande de brevet est publiée par les soins de l'INPI au BOPI (bulletin officiel de la propriété industrielle). A compter du jour de la publication, tout intéressé peut demander à prendre connaissance du dossier de l'invention.

C) Le rapport de recherche

L'INPI doit établir un rapport de recherche préliminaire dans lequel elle va préciser les éléments de la technique qui peuvent être pris en considération pour apprécier la nouveauté.

Ce rapport va être communiqué au demandeur et rendu public, le demandeur peut présenter des observations, puis l'INPI établit le rapport définitif.

4. Le sort de la demande

Le dépôt d'une demande aboutit normalement à la délivrance d'un brevet, mais il peut y avoir des « incidents » de parcours :

A) Le retrait de la demande

Le demandeur peut décider de retirer sa demande.

B) La transformation de la demande

Après avoir sollicité un brevet, le demandeur sollicite un certificat.

C) La rectification de la demande

Le demandeur s'aperçoit qu'il y a des erreurs matérielles, et en demande la rectification.

D) La restauration de la demande

Le demandeur peut demander une restauration s'il justifie légitimement le non respect d'un délai (de paiement...)

5. La délivrance du titre demandé

La délivrance consiste en l'apposition du sceau de l'INPI et par une inscription au registre national des brevets de l'INPI.

Section 4 - Propriété et exploitation des brevets

1. La propriété des brevets

A) Principe général

Le brevet est délivré au déposant.

B) Le régime des inventions des salariés

Il faut déterminer qui est propriétaire de l'invention (l'inventeur salarié, ou l'entreprise). 80% des inventions sont développées dans le cadre du travail

a) Détermination de la qualité de salarié

Pour être salarié, il faut une prestation de travail, un salaire et un lien de subordination.

b) Classification des inventions des salariés

Les droits respectifs sur le brevet de l'employé et de l'employeur sont déterminés en fonction du classement de l'invention selon 3 catégories :

- l'invention de mission

C'est l'invention qui a été réalisée dans l'exécution, soit d'un contrat de travail comportant une mission inventive, soit d'étude et de recherche qui lui sont explicitement confiées

Les inventions de mission restent la propriété de l'employeur, l'employeur dispose librement du choix de faire breveter l'invention ou non, toutefois le salarié doit obtenir une rémunération supplémentaire déterminée selon les conditions fixées par la convention collective

- l'invention hors mission attribuable

C'est l'invention qui tout en ne relevant pas d'une mission spécifique prévue par le contrat de travail, se rattache à l'exploitation de l'entreprise ou aux fonctions du salarié.

Ces inventions hors mission attribuable appartiennent au salarié mais l'employeur a le droit de se faire attribuer la propriété ou la jouissance de tout ou partie des droits attachés au brevet, et dans ce cas, le salarié doit en obtenir le juste prix.

- l'invention hors mission non attribuable

A contrario, c'est l'invention qui ne relève pas des deux autres catégories. Ces inventions appartiennent au salarié sans attribution possible à l'employeur (sauf volonté du salarié)

a) La procédure de classification

C'est le salarié qui a l'initiative du classement. Il doit informer l'employeur qu'il a réalisé une invention. Cette information peut se faire par lettre recommandée avec accusé de réception (avec description et classification qu'il retient pour son invention), ou par le biais de l'INPI.

L'employeur a deux mois pour se manifester, et trois cas sont possibles :

- il y a accord pour la classification proposée par l'employé
- il fait part au salarié de la classification que lui-même retient
- il demande au salarié de compléter sa déclaration parce que certaines mentions obligatoires y font défaut.

Si la demande est justifiée, le délai de deux mois court à partir de cette déclaration. Passé ce délai de deux mois, l'employeur est présumé accepter le classement proposé par l'employé. Lorsque l'employeur rejette la proposition, cela passe au tribunal de grande instance qui est compétent.

C) Le contrat de recherche

Il est aussi appelé contrat de prestation de service. Si rien n'est dit dans le contrat, l'invention appartient à celui qui l'a créée. Le cas le plus fréquent est la mention dans le contrat. Autre possibilité : la copropriété.

2. Les droits du propriétaire du brevet

Ces droits sont un droit moral et un monopole d'exploitation. Le droit moral autorise l'inventeur à se prévaloir de sa qualité, il est incessible. Le monopole d'exploitation permet au propriétaire d'utiliser l'invention et d'en tirer un profit.

A) Droit d'exploitation du propriétaire du brevet

a) Le principe

Le brevet confère à son titulaire le droit exclusif d'exploiter son invention pour laquelle il a été demandé. Toute personne non autorisée ne peut exploiter ce brevet.

b) L'exception : les droits du possesseur antérieur

Toute personne qui, de bonne foi, à la date du dépôt d'un brevet, était en possession de l'invention objet du brevet, a le droit à titre personnel d'exploiter l'invention malgré l'existence d'un brevet.

B) Transmission du droit d'exploitation

a) la cessation de brevet

Le titulaire du brevet peut se dessaisir de son monopole d'exploitation à un tiers

b) la concession de licence de brevet

Le propriétaire peut louer son brevet, moyennant finance. Il autorise l'utilisation et la commercialisation de son invention.

3. Obligations du propriétaire du brevet

A) Obligation de payer les redevances annuelles

Le propriétaire du brevet doit payer à l'INPI les redevances annuelles pour le maintien de son monopole, sinon le breveté est déchu de ses droits

B) Obligation d'exploiter l'invention

Si l'inventeur ne le fait pas, un tiers doit pouvoir le faire. L'insuffisance d'exploitation autorise les pouvoirs publics à imposer au breveté des concessions de licence

C) Les licences obligatoires

Une telle licence peut être demandée par tout intéressé si à l'expiration de quatre années à compter de la demande, si le breveté n'a pas commencé à exploiter l'invention.

D) Les licence de dépendances

Une telle licence a pour objet de permettre au propriétaire du produit portant sur un perfectionnement à une invention brevetée par un tiers, d'obtenir une licence lui permettant d'exploiter l'invention de base, objet du premier brevet.

E) Les licences d'office

Une telle licence a pour objet d'obliger le titulaire du brevet à exploiter ou faire exploiter son invention afin de satisfaire à certaines exigences d'intérêt national

4. Extinction du brevet

Il y a 4 causes d'extinction d'un brevet :

- au terme des 20 ans du brevet (6 ans pour certificat d'utilité)
- la renonciation de son titulaire
- la déchéance pour non paiement de la redevance
- l'annulation du brevet

5. Comment faire respecter ses droits

Le TGI est compétent en cas de contrefaçon, sur le plan civil. Préalablement, il y a possibilité d'une procédure de saisie-contrefaçon.

Chap.3 **Les autres modes de protection juridique**

On peut compléter ces protections par d'autres protections juridiques qui ne se substituent pas aux droits d'auteur et aux brevets, mais qui sont complémentaires

Section 1 – La protection par la législation des dessins et modèles déposés

Définition : Le dessin ou modèle est une création de forme qui permet de donner à un objet un aspect extérieur qui le caractérise. Il présente un intérêt pour l'industrie dans la mesure où il peut être copié.

1. Le domaine de la protection

A) Les créations protégeables

Un dessin est la combinaison de lignes et de couleurs qui donne à un objet une certaine ornementation, ou tout du moins un aspect particulier. Les modèles se distinguent des dessins car ils sont représentés en trois dimensions. Peu importe le mérite, la destination, la qualité artistique de l'œuvre, c'est le dessin ou le modèle qui est protégeable.

B) Conditions de protection

a) Un caractère de nouveauté

Cette notion de nouveauté n'est pas restrictive. Les dessins représentant des éléments naturels ne sont pas protégeables.

b) Exigence d'une forme apparente

Les dessins et modèles doivent être visibles et matérialisés pour être protégeables. Pour les programmes, cela nécessite une matérialisation visuelle. Une idée n'est pas protégeable, seule sa mise en œuvre peut l'être.

C) L'obtention de la protection

Elle se fait par un dépôt dessin ou modèle auprès de l'INPI. Ce dépôt peut être réalisé à tout moment. Il résulte d'un envoi à l'INPI d'un certain nombre de documents :

a) Le contenu du dépôt

Ce dépôt doit comprendre :

- une déclaration de dépôt précisant l'identité du déposant indiquant le nombre de dessins et modèles déposés

- une reproduction graphique ou photographique accompagnée d'une description
- le paiement de la redevance

On ne peut déposer plus de 100 modèles ou dessins à la fois. Le déposant qui dépose un dessin/modèle en France a un droit de priorité de 6 mois à l'étranger (pays qui ont signé le traité de l'union, dans les années 1950, i.e. la plupart des pays européens, sauf la Russie, Amérique du sud...), et vice-versa.

b) L'examen par l'INPI

L'INPI va examiner la demande tant sur la forme que sur le fond. Le directeur de l'INPI va rejeter ou enregistrer la demande selon le cas.

c) L'enregistrement du dépôt et publicité

Le dépôt est enregistré et publié au BOPI.

d) Effet du dépôt

Le dépôt a seulement un caractère déclaratif. Il crée une présomption de propriété du déposant sur l'œuvre, et autorise le déposant à protéger son objet contre toute copie par le biais de l'action en contrefaçon de dessin ou modèle.

e) Durée de la protection

La durée de la protection est de 25 ans à compter de la date du dépôt, prorogables une fois.

2. Les droits attachés à la protection

A) Les principaux droits menus

a) Un monopole d'exploitation

L'auteur a le droit exclusif d'exploiter son œuvre sous quelque forme que ce soit, et d'en tirer un profit pécuniaire. Ce monopole peut être vendu, concédé en licence d'utilisation.

b) Un droit moral

C'est le droit de se dire créateur de l'œuvre. Il est perpétuel et inaliénable, hors commerce.

B) Moyens de protection de ces droits

L'action en contrefaçon de dessin et modèle est facile à mettre en œuvre.

3. Intérêts de la protection

L'intérêt de la protection est de protéger indirectement un programme par le biais des écrans auxquels un programme peut donner lieu sous forme de photographie (icônes, jeux vidéo, images de CAO, pages web, ...) L'autre intérêt est de faire échec à la multiplication des secondes sources par espionnage industriel (photographie électronique des circuits intégrés).

Section 2 – La protection par la marque

La marque est un signe distinctif susceptible de représentation graphique servant à identifier les produits ou services d'une personne physique ou morale.

1. Le choix de la marque

Le déposant ne peut pas choisir n'importe quel signe pour la marque. Trois conditions sont à remplir : le signe de la marque doit être licite, distinctif et disponible.

A) Le choix d'un signe licite

La loi du 4 janvier 1991 a établi une liste non limitative de signes autorisés pouvant constituer une marque.

a) Les dénominations sous toutes les formes

Ce sont des mots, assemblages de mots, dénominations fantaisistes, noms patronymiques, noms géographiques (sous certaines conditions), lettres, chiffres, sigles, devises, slogans...

b) Les signes sonores

Ces signes sont licites, à condition qu'ils puissent faire l'objet d'une écriture (car ils sont susceptibles d'être écrits).

c) Les signes figuratifs

Ce sont des dessins, logos, images, combinaisons de couleurs (les couleurs ont des numéros et des désignations précises).

d) Les signes interdits

Sont interdits :

- les armoiries, drapeaux, emblèmes nationaux et internationaux
- les emblèmes de type Croix-Rouge, décorations françaises ou étrangères
- les signes « contraires à l'ordre public » (notion évoluant)
- les signes défectifs, de nature à tromper le public sur les qualités / l'origine du produit.

B) Le choix d'un signe distinctif

Le caractère distinctif d'un signe s'apprécie à l'égard des produits et services désignés. Sont dépourvus de caractère les signes suivants :

a) Les signes génériques, nécessaires ou usuels

Les signes qui sont exclusivement la désignation nécessaire du produit ou service ne présentent pas un caractère distinctif (ex : programme de transport Metro, car nom jugé pas distinctif, terme MOS, car utilisé couramment).

b) Les signes tombés dans le domaine public

Ce sont les signes utilisés à l'origine par une entreprise pour désigner les produits fabriqués par elle, et qui atteignent une telle renommée qu'ils finissent par désigner couramment tous les objets similaires.

c) Les signes descriptifs

Ce sont les signes qui indiquent la nature / la qualité du produit.

C) Le choix d'un signe disponible

Un signe est disponible s'il n'est pas déjà couvert par des droits antérieurs.

a) Indisponibilité des signes déjà retenus comme marques

Cependant, on peut déposer un signe identique si les produits ou services qu'il concerne sont différents.

b) Indisponibilité des dénominations sociales, enseignes et noms commerciaux

La dénomination sociale est le nom d'une société.

c) Indisponibilité de certaines dénominations géographiques

Certaines dénominations, telles que « Champagne », peuvent être interdites dans certains cas.

d) Indisponibilité des signes protégés par les droits d'auteur ou la législation des dessins et modèles

Ces signes ne peuvent pas être utilisés à titre de marque par quelqu'un d'autre.

e) Indisponibilité du droit de la personnalité d'un tiers

Un signe ne peut pas être choisi comme marque lorsqu'il porte atteinte au droit de la personnalité d'un tiers, notamment au nom patronymique, pseudonyme. En particulier, les titres nobiliaires ne sont réservés qu'à ceux qui ont le droit de les porter.

2. Acquisition de la propriété de la marque

A) Enregistrement de la marque

La propriété de la marque s'acquiert par l'enregistrement, qui produira ses effets lors du dépôt de la demande.

a) Dépôt de la demande d'enregistrement

Toute personne physique ou morale peut déposer une marque, à l'INPI ou auprès de tribunal (commerce ou grande instance). Ce dépôt doit comporter l'identité du déposant, le modèle de la marque (sa représentation graphique), l'énumération des produits ou services pour lesquels on veut la marque.

Si on bénéficie d'un droit de propriété, on peut la revendiquer au moment du dépôt. Il y a toujours versement de redevance. Si le dépôt est jugé recevable, le déposant reçoit un numéro d'immatriculation.

b) Examen de la demande d'enregistrement

L'INPI va examiner si la marque remplit les trois conditions.

c) Décision de l'INPI

Il peut y avoir rejet :

- si le dossier est incomplet
- si le signe déposé est interdit
- si une opposition par un tiers a été formée et reconnue fondée

L'INPI doit motiver toute décision de rejet.

En cas d'enregistrement, lorsque le signe choisi est conforme, le directeur de l'INPI enregistre cette marque au registre nationale des marques, et adresse un certificat au déposant. Le délai varie entre 4 et 6 mois.

B) Effets de l'enregistrement et maintien des droits qui y sont rattachés

Ce droit à la marque s'analyse en un monopole d'exploitation de 10 ans reconductibles à compter de la date de dépôt. Le propriétaire de la marque peut renouveler, avec 6 mois d'avance, le monopole, pour une nouvelle durée décennale.

C) Actions judiciaires se rapportant à l'enregistrement

a) Recours contre les décisions du directeur de l'INPI

Ce recours doit être fait auprès de la cour d'appel compétente, et dans les 2 mois de la décision, il y a possibilité de se pourvoir en cassation auprès de la Cour de Cassation.

b) Revendication de la marque

Toute personne qui estime avoir un droit sur une marque déposée par un tiers peut la revendiquer en justice si l'enregistrement a été demandé soit en fraude de ses droits, soit en violation d'une obligation légale ou conventionnelle. L'action en revendication est possible dans les 3ans, et est traitée par le tribunal de grande instance.

3. Propriété et exploitation de la marque

A) Contenu du monopole d'exploitation

L'enregistrement confère à son titulaire un droit de propriété sur cette marque pour les produits ou services désignés. Ce droit est absolu.

Pour les marques françaises (déposées en France à l'INPI), le monopole est limité au territoire français. Ce monopole permet au propriétaire de la marque de s'opposer à l'importation ou la commercialisation en France de produits ou services couverts à l'étranger d'une marque identique à la sienne.

Il y a possibilité de déposer une marque européenne (à Genève).

B) Limitations apportées au monopole d'exploitation

L'enregistrement d'une marque ne fait pas obstacle à l'utilisation du signe ou d'un signe similaire comme dénomination, lorsque cette utilisation est antérieure à l'enregistrement. L'enregistrement n'empêche pas un homonyme de faire usage de son nom.

C) Durée du monopole d'exploitation

La période est de 10 ans renouvelables indéfiniment.

4. Transmission des droits sur les marques

Les droits sur les marques sont transmissibles en totalité ou en partie, par cession ou licence de marque.

A) Cession de marque

La marque est vendue, moyennant finance

B) Concession de licence de marque

La marque est louée pour une durée déterminée, sur un secteur géographique déterminé.

C) Publicité de ces contrats

Que ce soit cession ou licence, il doit y avoir publicité auprès de l'INPI dans le but d'informer les tiers.

5. Perte des droits sur les marques

A) Renonciation à la marque

Le propriétaire d'une marque enregistrée peut à tout moment renoncer aux effets de cette marque, c'est la renonciation express à la marque.

B) Déchéance de la marque

Une marque peut être déchue :

- si la marque est inexploitée : dans ce cas, les tribunaux peuvent autoriser la déchéance pour défaut d'exploitation, sans autre motif, s'il n'y a pas eu exploitation pendant cinq années
- si la marque est devenue générique ou trompeuse ; une marque peut en raison de sa notoriété et de la généralisation de son usage, devenir la désignation du produit ou service sur lequel elle est apposée, cette généralisation fait disparaître le caractère distinctif de cette marque et il y a déchéance.

C) Annulation de la marque

Une marque peut être annulée si :

- la marque est irrégulière (lorsqu'il y a un vice au niveau du signe choisi)
- la marque porte atteinte à des droits régulièrement protégés

6. Marquage des programmes

La marque doit apparaître sur le conditionnement du produit, mais également dans le produit lui-même aussi, de sorte que toute tentative de suppression de la marque soit impossible.

Section 3 – Les autres modes de protection

1. Le droit pénal

A) Les atteintes aux systèmes de traitement de données

Art 323-1 à 323-3 du code pénal : « *Le fait d'accéder ou de se maintenir frauduleusement dans tout ou partie d'un traitement automatisé de données et puni d'une peine d'un an de prison et/ou d'une amende de 15.000 €. Lorsqu'il en résulte, soit la suppression, soit la modification, l'altération des données contenues, la peine peut atteindre 2 ans.* »

Le délit d'entrave dans un système est punissable d'une peine de 3 ans d'emprisonnement et/ou une amende de 45.000 €.

Le délit d'introduction frauduleuse de données est punissable d'une peine de 3 ans d'emprisonnement et/ou une amende de 45.000 €.

B) Le vol

Le vol de matériel est un délit de droit commun. Le vol de logiciel n'est pas puni par les dispositions de droit commun, c'est du délit de contrefaçon.

C) L'abus de confiance

Art 314-1 du code pénal : « *L'abus de confiance est le fait pour une personne de détourner au préjudice d'autrui des fonds, des valeurs, ou un bien quelconque qui lui ont été remis et qu'elle a acceptés à charge de les rendre, de les représenter ou d'en faire un usage déterminé.* »

L'abus de confiance est punissable d'une peine de 3 ans d'emprisonnement et/ou une amende de 375.000 €, pouvant être doublée en cas de récidive.

D) L'escroquerie

Art 313-1 du code pénal : « *L'escroquerie est le fait soit par l'usage d'un faux nom ou d'une fausse qualité, soit par l'abus d'une qualité vraie, soit par l'emploi de manœuvres frauduleuses, de tromper une personne physique ou morale et de la déterminer ainsi à son préjudice ou au préjudice d'un tiers à remettre des fonds, des valeurs ou un bien quelconque, à fournir un service rendu ou à consentir un acte opérant obligation ou décharge.* »

L'escroquerie est punissable d'une peine de 5 ans d'emprisonnement et/ou une amende de 375.000 €.

2. Le secret de fabrique

Si le nombre d'utilisateurs du matériel ou du logiciel est restreint, il peut être préférable de ne pas faire de publicité et de conserver ce programme secret.

A) Les différents cadres d'organisation du secret en matière informatique

L'obligation de secret peut avoir une base légale, et la divulgation peut être un délit et relever du droit pénal. Elle peut avoir une base conventionnelle (cas le plus fréquent), et relever de la responsabilité conflictuelle.

B) Champ de la protection

Le secret est une protection de fait qui ne connaît aucune restriction dans son champ d'application. Il faut une distribution restreinte, et une organisation conventionnelle du secret qui prévoit des dommages et intérêts pour non-respect. Le secret n'est pas opposable au tiers.

C) Valeur de la protection par le secret

La protection par le secret ne peut être qu'une protection de courte durée (2 ans). Elle ne peut s'appliquer pour le concurrent. Le secret n'est possible que si le nombre de personnes est limité.

3. Le dépôt privé des logiciels

Le droit d'auteur est opposable à tous. Le dépôt du logiciel n'est pas obligatoire (contrairement au dépôt légal), mais en pratique il est conseillé.

Il existe des intérêts au dépôt privé, pour pouvoir faire valoir ses droits dans le cadre d'une action en contrefaçon :

- pour se pré-constituer une preuve de la création
- pour donner une date certaine de la création
- pour prouver sa paternité sur le logiciel.

A) Le moment du dépôt

Avant la mise au point du logiciel pourront être déposés tous les documents concernant sa création (cahier des charges, documentation...). En général, le dépôt se fait pour un logiciel totalement achevé.

B) L'objet du dépôt

Le logiciel peut être déposé sous toute forme et tout support, les codes source devant être déposés obligatoirement.

C) Le lieu du dépôt

a) L'envoi à soi-même ou auto-envoi

Cet envoi se fait par lettre recommandée avec accusé de réception, le cachet de la poste faisant foi. Les tribunaux considèrent que c'est une présomption simple de preuve (une preuve contraire pourra être apportée), à la différence de la présomption irréfragable.

b) Dépôt à l'INPI au moyen d'une enveloppe Soleau

Ce dépôt a un faible coût, dans les 50 €. Pas de disquette, pas de support magnétique, seuls les documents papier (5mm d'épaisseur max) sont autorisés. L'enveloppe est conservée pendant 5 ans à l'INPI.

c) Dépôt chez un huissier ou pli scellé d'huissier

L'huissier va apposer des scellés sur l'enveloppe où sont les codes sources. Un procès-verbal sera établi par l'huissier qui conserve les documents.

d) Dépôt auprès d'un cabinet de conseils en propriété industrielle

Ce dépôt présente le risque rarissime dans la pratique que le cabinet de conseil en propriété industrielle disparaisse, et il n'y a alors aucune garantie que les archives soient reprises par un autre cabinet.

e) Dépôt dans une banque

Il n'y a aucune preuve de la teneur du document, comme pour l'envoi à soi-même.

f) Dépôt chez un notaire

C'est le même cas de figure que pour l'huissier.

g) Dépôt à la SCAM

La SCAML (Société Civile des Auteurs Multimédias) est un organisme agréé par le ministère de la culture. Le dépôt se fait par lettre recommandée et est conservé 4 ans, son coût est de 23€ pour une personne physique, 168 € pour une personne morale.

h) Dépôt auprès du CESTA

Le CESTA (Centre d'Etudes des Systèmes Techniques Avancés) est un EPIC (établissement public à caractère industriel et commercial) rattaché au ministère de l'industrie. On ne peut y déposer que des logiciels d'enseignement.

i) Dépôt à l'APP (Agence pour la Protection des Programmes)

L'APP, association de loi 1901, a pour objet de défendre les auteurs de programmes informatiques, de jeux vidéo, de logiciels et d'œuvre numériques. Elle est constituée de créateurs indépendants, de SSII, d'éditeurs et d'utilisateurs de logiciels. Pour pouvoir déposer à l'APP, il faut y être adhérent.

L'APP s'occupe de faciliter des actions amiables et judiciaires tendant à la réparation des préjudices subis par le titulaire des droits du fait de la contrefaçon. Elle peut ester en justice (se constituer partie civile), et peut désigner des agents assermentés pour rechercher les preuves de contrefaçon.

Le logiciel doit être déposé sur un support pérenne.

Trois types de dépôts sont proposés :

- le dépôt classique : l'auteur confie à l'APP un exemplaire de la version source et de sa documentation associée qui la conserve dans ses coffres et laisse une copie au déposant
- le dépôt enrichi : consiste à ajouter des revendications d'originalité et des pièges contre les contrefacteurs.
- le dépôt sécurisé : procédure qui conditionne le dépôt à un certain nombre de tests par des experts agréés, le contrôle porte sur le contenu du programme source, la conformité du programme source déposé avec celui du support magnétique.

Modalités d'inscription à l'APP : sous forme de référencement (logiciels non aboutis), soit sous forme de base de données ou de données numériques, soit sous forme de dépôt des codes sources.

Coût du dépôt à l'APP : 110 € l'adhésion pour une personne physique, 420 € pour une personne morale, et frais de dépôt : 190 € prix de base.

Intérêt du dépôt : le déposant reçoit un identifiant IDDN ~ carte d'identité de l'œuvre ; c'est un moyen de preuve en cas de litige.

j) Dépôt à la LOGITAS

La LOGITAS est une société qui effectue des dépôts certifiés. Elle n'est pas spécialisée en logiciels, contrairement à l'APP.

4. L'information des utilisateurs

C'est un moyen préventif de protection. L'éditeur informe l'utilisateur des droits et obligations quant à l'utilisation du logiciel.

5. Les protections physiques

Ces protections sont licites, elles visent à défendre les intérêts de l'auteur contre des pratiques illicites.

A) Les dispositifs interdisant la reproduction du logiciel

Depuis la loi du 10 mai 1994, l'utilisateur a droit à une copie de sauvegarde. Elle est licite si toutes les copies de sauvegarde ont été délivrées par l'auteur aux utilisateurs.

B) Les dispositifs entraînant la destruction des données traitées

Ces dispositifs sont illicites même si l'utilisateur a été averti des risques qu'il encourait en cas de déplombage.

6. L'assurance

L'assurance est généralement chère !

7. Les associations de lutte contre le piratage

Toutes ces associations ont été créées par des éditeurs de logiciels. Parmi elles figure la BSA (Business Software Association), très dynamique.

Chap.4 Le statut et la protection des semi-conducteurs, jeux vidéo, DAO et images de synthèse

Section 1 – La protection des produits semi-conducteurs

Loi du 4 novembre 1987 - Art L-622-1 sqq. du code de la propriété intellectuelle

1. Objet de la protection

Ce que l'on va protéger, c'est la série d'images représentant la configuration tridimensionnelle des couches qui composent le semi-conducteur.

2. Bénéficiaire de la protection

La protection est accordée au créateur de la topographie, le déposant est réputé être le créateur (présomption simple). Le tiers lésé pourra pendant trois ans revendiquer la propriété. La création d'un salarié appartient en principe à l'employeur.

3. Conditions de la protection

L'œuvre doit remplir 4 conditions :

- la création doit traduire un travail intellectuel
- la création ne doit pas être courante
- la création doit faire l'objet d'un dépôt spécifique à l'INPI moyennant redevance
- le dépôt doit être fait dans un certain délai (2 ans à compter du début de l'exploitation si celle-ci a débuté, ou alors 15 jours à compter de la fixation et du codage de la topographie si celle-ci n'a pas encore fait l'objet d'une exploitation)

4. La portée de la protection

L'enregistrement par l'INPI du dépôt confère à son titulaire un certain nombre de droits pour une durée de 10 années :

- le droit d'exploitation
- le droit de reproduire la topographie
- le droit d'interdire la reproduction et l'exploitation par un tiers

Section 2 – La protection des jeux vidéo

Ce sont les logiciels, dessins, sons, scénarii, musiques.

1. Protection par le droit d'auteur

Un jeu vidéo peut être protégé par le droit d'auteur, tant dans sa confection informatique (logicielle) que dans sa représentation graphique (dessins), à condition qu'il soit original.

2. Autres types de protection

Les jeux vidéo sont aussi protégeables par les modèles et dessins, par les marques.

Section 3 – La protection des dessins assistés par ordinateur (DAO)

Les DAO sont l'ensemble de techniques de visualisation graphique et de réalisation de plans nécessaires à la fabrication d'un produit (industrie, bureau d'études, architectes). Les DAO jouissent de la même protection que les dessins (protection des dessins et modèles), à condition qu'ils aient un caractère d'originalité.

Section 4 – La protection des images de synthèse

Les images de synthèse ont pour objet la visualisation sur un écran d'une scène de l'espace tridimensionnel, de manière aussi réaliste que possible. Elles sont protégeables par le droit d'auteur et les dessins et modèles.

La maintenance des produits informatiques

Introduction

Elle représente 1/5 du chiffre d'affaires global des entreprises informatiques.

Définition de la maintenance : Le terme maintenance en lui-même renvoie à un certain nombre de prestations disparates. La maintenance est l'ensemble des opérations permettant de maintenir ou rétablir un système, un matériel, un appareil, un logiciel dans un état donné ou de lui restituer des caractéristiques de fonctionnement spécifiques.

Il faut différencier maintenance, garantie contractuelle et garantie légale.

La garantie légale est la garantie pour vices cachés que tout fournisseur doit à son client. Le client peut invoquer l'annulation de la vente s'il prouve l'existence d'un vice affectant le bien vendu et non apparent au jour de la livraison de celui-ci. Cette garantie est due même si le contrat de vente ne le prévoit pas. Cette garantie est d'une durée d'un an maximum, mais le client doit le cas échéant réagir le plus tôt possible.

La garantie contractuelle est facultative. C'est le fournisseur qui garantit contractuellement son client pendant un certain temps. Elle doit être prévue dans le contrat. Cette garantie commence au jour de la réception du bien par le client, et elle est généralement de 6 mois à 1 an pour du matériel, et de 3 mois à 1 an pour un logiciel. Elle est généralement gratuite. Elle a pour objet de corriger les bugs durant cette période.

La maintenance est une prestation rémunérée, elle peut être aussi bien corrective qu'évolutive. A la différence de la garantie contractuelle, la maintenance peut être exercée par un tiers (différent du fournisseur du bien).

Section 1 – Les acteurs de la maintenance

Elle peut être assurée par le constructeur même du matériel, l'auteur du logiciel, le distributeur ou alors un prestataire de services. L'avantage de passer par un tiers est la proximité et le fait de faire jouer la concurrence.

Section 2 – Les différents niveaux de la maintenance

En pratique, on distingue 3 niveaux de maintenance :

1. La maintenance préventive

Cette maintenance est effectuée selon des critères prédéterminés dans l'intention de réduire la probabilité de défaillance d'un bien ou la dégradation d'un service rendu. Elle s'inscrit dans une stratégie préventive. Les opérations de maintenance seront prévues à l'avance selon un calendrier prédéfini (vérifications, contrôles, tests).

Le prestataire a intérêt à faire signer au client un procès-verbal à la fin de chacun de ses interventions pour avoir des preuves plus tard.

Le prix de la maintenance préventive peut être forfaitaire, ou être fixé au temps d'intervention.

2. La maintenance curative ou corrective

Elle intervient en cas de défaillance. Elle comprend le diagnostic, et la correction des défauts de fonctionnement.

Dans le contrat, le prestataire aura intérêt à mettre que le client doit noter tous les dysfonctionnements qu'il a constatés dans un cahier de liaison. Il faut aussi préciser ce que l'on entend par défaillance. Les parties doivent prévoir dans le contrat les modalités d'intervention (délais, hotline ...).

3. La maintenance évolutive

Elle correspond à une mise à niveau du bien. Elle porte essentiellement sur le logiciel. Le prestataire s'engage à installer les nouvelles versions du logiciel.

Section 3 – Les obligations des parties

Un tel contrat est dit « synallagmatique », c'est-à-dire qu'il comporte des obligations réciproques.

1. Les obligations du client

A) Obligation de payer le prix

Le fournisseur, s'il n'est pas payé, ne peut pas arrêter l'assistance. Il doit faire constater un défaut d'obligation, et doit porter le litige devant un tribunal.

B) Obligation d'assurer au prestataire toutes facilités pour l'exécution de sa prestation

Le client doit laisser le libre accès au matériel. Il doit informer le prestataire des incidents qu'il a rencontrés.

C) Obligation d'utiliser le matériel suivant les spécifications du constructeur et du mainteneur

Ces spécifications doivent être suivies par le client

D) Obligation de sauvegarder

Le client s'engage à effectuer une sauvegarde de données avant toute opération de maintenance.

E) Autres obligations

D'autres obligations peuvent se rajouter à la liste ci-dessus.

2. Les obligations du prestataire

A) Fourniture d'une maintenance de qualité

Le prestataire est soumis à une obligation de moyens, mais pas de résultats.

B) Autre obligation

Le prestataire peut s'engager à mettre à jour les documents, peut sécuriser les codes sources.

Section 4 – Le prix de la maintenance

Le prix peut être forfaitaire, ou alors facturé au coût par coût. Il eut y avoir des pénalités de retard en cas de non paiement par le client. Le prix de la redevance est révisable selon un indice Syntec.

Section 5 – Détermination de la période de maintenance

Le point de départ de la période de maintenance correspond en général à la signature du contrat de maintenance. La durée est généralement de 1 à 3 ans, elle est généralement renouvelable par tacite reconduction (si par exemple 6 mois avant terme il n'y a pas eu dénonciation de contrat, le contrat est reconduit).