TD n°1 : Protéger une œuvre logicielle avec la propriété littéraire et artistique

Nadia vient de finir un B.U.T informatique. Ils ont tous les deux étés embauchés par une ESN. Lors de sa première mission, elle est envoyée chez Eudekso, une entreprise de restauration collective. Elle est chargée de créer une application qui va permettre dans les différents établissements de l’entreprise de :

* Diffuser les repas.
* Gérer les inscriptions.
* Gérer les stocks et les commandes des ingrédients.
* Présenter les risques d’allergie en fonction des ingrédients utilisés dans les plats.

Lors de la création de cette application elle réalise plusieurs tâches :

* Création des maquettes des différents écrans de l’application
* Conception et création de la base de données. Il y a notamment un gros travail pour enregistrer les liens entre les différents ingrédients et les allergènes.
* Création de l’application.
* Rédaction du cahier des charges.

L’application utilise des illustrations créées par Thomas, un salarié graphiste de l’ESN.

1. A l’aide du cours, rappeler les différents éléments qui sont protégés par la propriété intellectuelle

On retrouve les œuvres littéraires, musicales, graphiques, plastiques ainsi que les logiciels.

1. Pensez-vous que l’application doit être protégée par le droit d’auteur ou un brevet ? Pourquoi ?

L’application doit être protégé par un droit d’auteur car le logiciel n’est pas un objet physique et le logiciel ne sert pas à faire fonctionner un matériel.

1. A quelles conditions l’application bénéficie de la protection du droit d’auteur ?

L’application bénéficie de la protection du droit d’auteur si elle est matérialisée et si elle est originale, c’est-à-dire que l’auteur a créé son propre produit.

1. Quelles sont les démarches à effectuer pour que l’application soit protégée par le droit d’auteur ? Pourquoi ?

Aucune démarche n’est à effectuer pour que l’application soit protégée : elle est protégée à partir du jour où vous l’avez réalisée.

1. Quelle démarche peut-il être utile de faire pour protéger l’œuvre ? Pourquoi ? (visiter le site de l’APP)

Afin d’éviter les litiges et que des personnes vous volent votre création, il existe plusieurs méthodes :

* Lettre avec accusé de réception,
* Enveloppe Soleau,
* Constatation d’huissier,
* Etc.

1. Qui est le propriétaire des droits d’auteur de l’application ? Pourquoi ?

Le propriétaire des droits d’auteur de l’application est l’ESN qui emploie Nadia car les droits patrimoniaux reviennent automatiquement à l’employeur.

1. Qui est le propriétaire des illustrations ? Pourquoi ?

Le propriétaire des illustrations est le graphiste Thomas car les œuvres d’un graphiste en agence appartiennent à ce graphiste et non à l’agence.

1. A quelles dates prendront fin les droits patrimoniaux :
   * Relatifs à l’application ? Pourquoi ?

Le premier janvier qui suit les 70 ans de la première publication du logiciel. Le logiciel appartient à l’ESN qui est une personne morale.

* + Relatifs aux illustrations ? Pourquoi ?

Le premier janvier qui suivra les 70 ans après la mort de l’auteur.

1. Quelles sont les différentes parties de la base de données ? Qui est le propriétaire de chaque partie ? A quelle(s) condition(s) ?

Les différentes parties sont :

* La structure qui peut être protégée par les droits d’auteur si elle est originale
* Les données qui peuvent être protégées par les droits d’auteur
* Le contenu informationnel qui s’il est suffisant peut-être protégé par le droit des producteurs d’une BD

A considérer que ces éléments sont protégés

* La structure appartient à son auteur, ici Nadia. Attention une BD n’est pas un logiciel
* Les données appartiennent à leur auteur.
* Le contenu informationnel appartient à celui qui a pris le risque de financer, ici l’ESN.

1. Comment l’entreprise Eudekso peut-elle devenir propriétaire de l’application ?

Il doit y avoir un contrat de cession de droit d’auteur entre l’ESN et Eudekso.