

CASSETTE / DISQUETTE



Présente

LA BATAILLE DES BREVETS®

Conception : Jacques WILLEMONT
avec la collaboration de
l'Association FORMEX

Edition M.P.S.

Préface	p 3
Pédagogie et imaginaire	p 4
Règle du Jeu	p 5
Plan du jeu	p 6
Description des cases	p 7
Aide-mémoire	p 14
Dictionnaire	p 16
Qui fait quoi ?	
I.N.P.I.	p 17
C.N.C.B.I. (Les Conseils en brevets)	p 19
L'ANVAR	p 20
LA COFACE	p 21
LA BOURSE	p 22
Informations pour les jeunes	p 22
Notes	p 23
Equipe technique	p 24

PREFACE

La bataille des brevets, c'est aussi celle de la vie de l'inventeur ou de l'entreprise. Le combat quotidien pour défendre une innovation, valoriser sa découverte, déjouer les pièges de la concurrence, gagner avec son équipe, voir son idée, son produit, s'affirmer sur un marché et, pourquoi pas, grâce à son brevet, faire fortune.

Pour apprendre le jeu subtil des interactions et des interdépendances, des développements et des évolutions qui font la trame de la vie, quoi de plus efficace qu'un jeu de simulation sur ordinateur ? Les enfants apprennent globalement une langue, des comportements, le monde qui les entoure, en jouant. C'est-à-dire en simulant la réalité, en construisant des modèles, en les testant dans un réseau d'interactions permanentes avec les événements et avec les autres.

La bataille des brevets est un intelligent jeu de simulation relevant d'une telle approche systémique. Loin de l'apprentissage linéaire, séquentiel, unidimensionnel, cher à nos études, voici venue l'éducation globale, multimedia, liée aux événements de la réalité, génératrice d'imprévus, forçant la réflexion et l'action. Dans un tel laboratoire d'innovation sociale, les organismes, aux rôles souvent complexes, apparaissent dans la simplicité et l'efficacité de leurs fonctions fondamentales : INPI, ANVAR, COFACE, Bourse, chacun prend sa place dans l'échiquier des aides à l'innovation, du développement des entreprises, du progrès économique.

Voilà la force d'un jeu de simulation sur ordinateur : condenser "in vitro" l'environnement, les règles de communication, les critères de perte et de gain, afin de permettre l'élaboration de stratégies et de tactiques grâce auxquelles on peut remporter la victoire ou ... se ruiner ! L'important est d'avoir acquis une expérience, un savoir-faire, en accélérant l'écoulement du temps, prêt ainsi à affronter, en vraie grandeur, la bataille de la vie.

Joël de ROSNAY (auteur de "Branchez-vous")

A propos de pédagogie

L'E.A.O. se cherche, il est banal de le dire. Toutefois, les enseignants ne peuvent pas attendre indéfiniment que les logiciens de la mythique deuxième génération arrivent enfin pour animer les classes incrédules et souvent blasées que l'on connaît. C'est pourquoi il importe de proposer dès maintenant toute une gamme d'outils de formation nouveaux, des produits qui bénéficient à la fois du savoir-faire des pédagogues et du savoir-faire-rêver de tous ceux qui ont le talent de raconter une histoire, tisser la trame d'un film, mettre en situation des personnages, susciter des émotions, faire tenir des rôles, en un mot, enchanter.

Et il n'en faut pas moins pour atteindre l'objectif que se fixent l'INPI et l'auteur : faire que dans dix ans, les inventeurs -les jeunes qui joueront aujourd'hui avec "La Bataille des Brevets"- déposent plus massivement des brevets que leurs prédécesseurs.

Pourquoi avoir choisi de faire un jeu ? Parce que toutes les cultures -qu'elles soient techniques ou non- s'assimilent par l'intermédiaire d'un ensemble de processus complémentaires. Si l'enseignement traditionnel sait alphabétiser, apprendre à compter et mémoriser le tableau de Mendéléïev, la devinette, le conte et le jeu -parce qu'ils possèdent la dimension symbolique- peuvent être également d'efficaces moyens d'initiation et d'enseignement.

Il y a vingt ans, Michel TARDY (1) écrivait "les professeurs maîtrisent mal la dimension imaginaire de l'image". L'ordinateur ne vit-il pas aujourd'hui une situation semblable ? Pour quelques uns encore, il n'est qu'une calculatrice perfectionnée, alors que pour les jeunes, de même que le mot "cinéma" fait rêver du "cinoche", "informatique" évoque d'abord "le jeu vidéo".

C'est aux enseignants et aux formateurs qui l'ont compris, que notre équipe dédie ce "jeu d'entreprise", à tous ceux qui permettront qu'il n'y ait, peut-être pas, une "génération perdue" de l'Informatique pour tous.

Jacques WILLEMONT (2)

1) M. TARDY : "Le professeur et les images",

2) Enseigne à l'Université de Strasbourg 2 (Communication)

REGLE DU JEU

1) Objet du jeu

Inventer des produits, déposer des brevets, des marques, construire des usines : faire la preuve, en général, de son talent de gestionnaire.

La récompense : disposer d'un compte en banque confortable et de moyens financiers puissants pour investir.

En deux mots : faire fortune.

Les comportements des joueurs et les situations sont assez proches de ceux rencontrés dans la vie économique, toutefois, comme il s'agit d'un jeu, certaines simplifications ont été introduites.

Mais, pour conserver au jeu sa valeur éducative, des informations sur les brevets et sur les institutions et organismes cités figurent dans cette plaquette d'accompagnement (*).

2) Nombre de joueurs

Il est possible de jouer seul contre l'ordinateur ou à 2, 3, ou 4 joueurs l'un contre l'autre.

3) Durée des parties

La durée d'une partie est fixée d'un commun accord entre les joueurs (ou par le joueur solitaire face à l'ordinateur)

4) Capital de départ

Chaque joueur dispose d'un Capital de départ de 50 000 F. C'est le montant minimum du Capital Social d'une S.A.R.L (Société A Responsabilité Limitée)

5) Avancement de la partie

Les "pions" des joueurs avancent d'un nombre de cases égal à celui d'un nombre aléatoire compris entre 2 et 12, nombre fourni par les "dés" de l'ordinateur. L'ordinateur affiche la plupart des informations nécessaires à la poursuite de la partie.

Il est possible de jouer sans connaître au préalable la règle, mais on a plus de chance de gagner si on la connaît.

(*) Pages 16 à 22.

6) Le plan du jeu

Liste des 40 cases.

- 01 - CAPITAL
- 02 - FRANCE (F)
- 03 - INVENTION / MARCHES
- 04 - ANGLETERRE (GB)
- 05 - BREVET INTERNATIONAL
- 06 - ALLEMAGNE (D)
- 07 - INPI
- 08 - BANQUE
- 09 - ITALIE (I)
- 10 - INNOVATIONS
- 11 - BOURSE
- 12 - CHINE (RC)
- 13 - INVENTION / MARCHES
- 14 - COREE (ROK)
- 15 - GAINS ET PERTES
- 16 - JAPON (J)
- 17 - INVENTION / TAXES ANNUELLES
- 18 - RECHERCHE
- 19 - AUSTRALIE (AUS)
- 20 - INVENTION / AGENCE DE VOYAGES
- 21 - PROCES
- 22 - EGYPT (ET)
- 23 - INVENTION / MARCHES
- 24 - ALGERIE (DZ)
- 25 - CONSEIL EN BREVETS
- 26 - NIGERIA (WAN)
- 27 - INVENTION / AGENCE DE VOYAGES
- 28 - RECHERCHE
- 29 - COTE D'IVOIRE (CI)
- 30 - COFACE
- 31 - DEPOT DE MARQUE
- 32 - MEXIQUE (MEX)
- 33 - INVENTION / MARCHES
- 34 - BRESIL (BR)
- 35 - GAINS ET PERTES
- 36 - ETATS-UNIS (USA)
- 37 - INVENTION / ANNUITES ECHUES
- 38 - ANVAR
- 39 - CANADA (CDN)
- 40 - INVENTION / MARCHES

Description des cases

7) Les inventions

Elles sont la base du jeu. Les domaines choisis sont les suivants :

- BIOLOGIE, CHIMIE, ESPACE, PARFUM, ROBOTIQUE, VIDEO

Elles s'obtiennent lorsque le joueur s'arrête sur l'une des cases "Invention".

8) INPI (voir Note dans l'annexe)

Le joueur peut :

- effectuer une "Recherche d'inventions concurrentes" (**)
- déposer des "brevets" (**) en France
- payer ses "annuités" (**)

Recherche d'inventions concurrentes : elle est valorisée dans la case "PROCES".

Dépôt de brevets : il s'agit du dépôt initial, en France.

Coût : 5 000 F par brevet.

Annuités : Pour maintenir ses brevets en vigueur.

9) Brevet international (**)

Cette "case" permet de déposer des brevets de ses diverses inventions dans 3 pays de son choix.

10) La Banque

Le joueur qui s'arrête sur cette case peut demander un crédit.

Montant maximum : 100 000 F. Il doit le rembourser après 15 "tours". Un taux d'intérêt de 12% est pratiqué.

Le joueur a un crédit en cours : il ne lui est pas possible de solliciter un second crédit.

Si le joueur dispose d'assez de fonds pour rembourser l'emprunt, le prélèvement du montant du principal et des intérêts s'effectue automatiquement.

(**) Voir le Dictionnaire, page 16

Si le joueur ne dispose pas d'assez de fonds pour effectuer son remboursement, il perd l'une de ses inventions et les brevets qui s'y rapportent. Il a toutefois le choix de l'invention qui est vendue. C'est la "Banque" qui paie. Une autre invention, dans le même domaine, est remise en jeu. Le premier joueur qui tombe sur une case "Invention" en devient propriétaire (il devra toutefois effectuer à nouveau tous les dépôts de brevets dans tous les pays).

11) Bourse

Le joueur a la possibilité de placer de l'argent sur des valeurs françaises et étrangères.

Plafond : le 1/4 de son compte bancaire et 250 000 F quel que soit le montant de son compte.

Ses gains peuvent atteindre 60% de l'investissement; les pertes, 30%. Le joueur gagne 7 fois sur 10.

12) Recherche technique.

Il est conseillé d'investir dans la Recherche.

Plafond : le 1/10ème du montant du compte en banque, chaque fois que le joueur tombe sur cette case; les montants sont cumulatifs, avec un maximum de 200 000 F.

Des bénéfices exceptionnels sont obtenus à la case "Innovations". Remise à zéro après perception des bénéfices.

13) Gains et pertes

L'ordinateur sort d'une manière aléatoire l'une des 13 "cartes" que le jeu propose. Certains des gains et des pertes sont conditionnels; ils dépendent du patrimoine du joueur.

Liste des 13 "cartes".

- 1 - Economies d'énergie réalisées : 75 000 F
- 2 - Exportation en Argentine : Gain 100 000 F
- 3 - Impôts. Montant : 10 % de son compte en banque.
- 4 - Subvention de la DATAR. Montant : 100 000 F
- 5 - Exportation au Maroc. Montant : 85 000 F
- 6 - Oscar au concours des exportateurs. Montant: 70 000 F
- 7 - Intérêts d'un placement. Montant : 62 000 F

- 8 - Agios à payer. Montant : 33 500 F
- 9 - Votre dépôt de marque vous permet de distancer les concurrents. Revenus supplémentaires : 120 000 F
- 10 - Exportation en Belgique. Montant : 75 000 F
- 11 - Héritage. Un oncle lointain vous laisse 800 000 F ... mais 75 % de droits de succession.
- 12 - Annuités non payées? Perte d'une invention et des brevets correspondants (cette carte figure deux fois)

14) Taxes annuelles (**)

Le versement des taxes annuelles est obligatoire pour que les droits acquis en déposant un brevet soient maintenus au fil des années.

Ne pas le faire provoque la perte immédiate d'une invention et des brevets correspondants.

15) Innovations.

Il est possible de réaliser des bénéfices exceptionnels suite aux développements techniques des inventions, obtenus grâce aux investissements effectués en Recherche Technique. Leur montant varie de 2 à 5 fois le total des investissements effectués (chiffre aléatoire).

16) Agence de voyages

Cette case permet d'effectuer un voyage dans le pays de son choix (sauf en France). Cette facilité permet d'étudier le marché et d'y déposer des brevets ou d'y construire une usine.

Après avoir payé le prix de son voyage et de séjour, le joueur se retrouve sur la case choisie.

Tarif : 40 000 F pour voyage et séjour. Prévoir les investissements publicitaires d'un montant de 20 000 F.

17) Procès

Cette case permet de valoriser les investissements effectués pour la "Recherche d'inventions concurrentes" et la consultation d'un "Conseil en brevets".

18) Conseil en brevets

Il est conseillé d'en consulter un. Si le joueur ne le fait pas, il risque de perdre un procès ultérieurement, lorsqu'il tombera dans la case "Procès".

19) COFACE

La COFACE permet d'obtenir un pré-financement d'un montant de 50 000 F des frais de prospection à l'étranger (1). Le dossier est parrainé par une banque. Le joueur n'a plus qu'à organiser son séjour à "L'Agence de Voyages".

20) Dépôt de marque

Le joueur peut faire un dépôt de marque afin de distancer la concurrence en vendant mieux ses produits. Coût : 4 000 F. Les joueurs paient à chaque arrêt sur la case. Valorisation sur la "carte" n° 9 des "Gains et Pertes".

21) Annuités échues (**)

Il est signalé au joueur que ses annuités arrivent à échéance. S'il ne les paye pas avant de tirer la "carte 12" des "Gains et pertes", il perd une invention et les brevets correspondants.

22) Anvar

Un prêt à long terme vous est accordé. Montant : 100 000 F.

23) Capital Social

Chaque fois qu'un joueur s'arrête sur cette "case", un apport en Capital de 100 000 F est acquis.

24) PAYS - Dépôt de brevets.

Il est possible de déposer un brevet dans le pays où se trouve le joueur, pour chacune de ses inventions.

Coût unitaire : 5 000 F.

Royalties : Lorsque le joueur s'arrête sur une case "Pays" dans lequel des brevets ont été déposés par un autre joueur, il doit lui payer des royalties d'un montant de 3 000 F par brevet.

Dividendes : Lorsque le joueur a déjà déposé des brevets dans le pays où il se trouve, il touche ses dividendes. Montant : 20 000 F par brevet déposé.

1) En réalité, la COFACE peut, si la prospection n'entraîne pas un niveau de vente suffisant sur la zone concernée, être amené à rembourser une partie des frais engagés.

PAYS - Création d'une usine.

Il est possible d'installer une usine dans tous les pays étrangers (sauf en Chine).

Coût : 500 000 F dont 100 000 F comptant dans tous les pays. Un Crédit est accordé pour le solde, crédit remboursable en 20 "tours". Le remboursement est effectué automatiquement. Intérêt : 7 %

Si le compte en banque est insuffisant pour effectuer le remboursement, l'usine est vendue au prix de 350 000 F.

Dans le cas où cette vente ne permet pas, avec le cumul du compte courant, de rembourser l'emprunt, le joueur est sanctionné par une interdiction de jouer pendant 5 tours.

25) Marchés.

Plusieurs sortes de "Marchés" sont offerts au joueur.

Marchés A) Concession d'une licence (**) à un fabricant local (forfait + avance éventuelle sur les redevances)

Marchés B) Vente de produits manufacturés

Remarque : Ce qui suit peut vous paraître bien compliqué. Mais rassurez-vous, l'ordinateur effectue tous les calculs à votre place.

Marchés A

1) Le joueur qui a obtenu le marché possède l'invention concernée

Cas 1. Il a déposé le brevet : il touche l'intégralité du prix de la concession de la licence et de la redevance.

Cas 2. Il n'a pas déposé le brevet : le fabricant local exploite librement l'invention. Le joueur ne touche rien.

2) Le joueur qui a obtenu le marché ne possède pas l'invention concernée

Cas 1. Un autre joueur possède l'invention et a déposé le brevet. Celui-ci concède une licence au premier qui concède à son tour une sous-licence au fabricant local.

Les deux joueurs partagent les recettes (50% pour chacun). Le propriétaire du brevet peut toutefois refuser cette concession : les deux joueurs ne perçoivent rien.

Cas 2. Le brevet concerné n'est pas déposé : le fabricant local exploite librement l'invention. Pas de recette.

Marchés B

1) Le joueur qui a obtenu le marché est propriétaire du brevet pour l'invention concernée ou bien, aucun brevet n'a été déposé pour celle-ci.

Cas 1. Le joueur qui a le marché n'a pas d'usine : il ne peut alimenter le marché et il ne gagne rien.

Cas 2. Le joueur qui a le marché a également une usine : les bénéfices lui sont acquis.

2) Un brevet a été déposé par un autre joueur (appelé le breveté) pour l'invention concernée.

Cas 1. Le breveté a une usine : il accorde simplement une commission au joueur qui a eu le marché, à titre d'intermédiaire. Montant de la commission : 20 % des bénéfices.

Cas 2. Le breveté n'a pas d'usine.

- Le joueur qui a obtenu le marché n'a pas d'usine non plus : le marché est perdu.
- Le joueur qui a le marché dispose d'une usine : le breveté peut lui accorder une licence et partager les bénéfices avec lui, à raison de 50% par joueur. Si le breveté n'accorde pas la licence, le marché est perdu.

Enfin, il faut tenir compte du fait que l'emplacement de l'usine par rapport au pays concerné par le marché influe sur le montant des bénéfices par rapport au C.A. (Chiffre d'Affaires)

L'usine de fabrication se trouve.... I % du C.A. qui sert
I de base de calcul

- | | | |
|-----------------------------------|---|------|
| 1) ... dans le pays concerné | I | 20 % |
| 2) ... sur le même continent (1) | I | 10 % |
| 3) ... sur un autre continent (1) | I | 5 % |

(1) En raison des frais de transport et d'importation.

26) Intérêts sur découvert

Dès que le compte du joueur est négatif, des agios de 1% du montant du découvert lui sont comptés à chaque fois qu'il joue.

27) Utilitaires

1) Tableau des brevets : il permet de connaître l'état du dépôt des brevets dans tous les pays.

2) Tableau des usines : liste des pays où le joueur a construit une usine.

3) Dictionnaire : disponible dans la version T09 seulement (il donne une définition de tous les mots spécialisés rencontrés dans le jeu).

28) Sortie du jeu

Une touche de fonction permet de sortir du jeu à tout moment

Le patrimoine de chaque joueur est alors calculé.

Il prend en compte :

- Valeur du compte courant
- Nombre d'inventions x 100 000 F
- Nombre de brevets déposés x 20 000 F
- Nombre d'usines x 1 000 000 F
- Investissements en Recherche x 5
- Crédits en cours : déduits.

Il est recommandé de photocopier cette double page ...

INVENTIONS							
PAYS	BIO	CHI	ESP	PAR	ROB	VID	USINES
FRANCE							
ANGLETERRE							
ALLEMAGNE							
ITALIE							
CHINE							
COREE							
JAPON							
AUSTRALIE							

RECHERCHE D'INVENTIONS CONCURRENT.	
DEPOT DE MARQUE	
CONSEIL EN BREVETS	

INVENTIONS							
PAYS	BIO	CHI	ESP	PAR	ROB	VID	USINES
EGYPTE							
ALGERIE							
NIGERIA							
COTE IVOIRE							
MEXIQUE							
BRESIL							
ETATS-UNIS							
CANADA							

INVESTISSEMENT RECHERCHE	
EMPRUNT BANQUE	
EMPRUNT USINE	

Brevet

Titre de propriété accordant l'exclusivité de l'exploitation de l'invention nouvelle dans le pays dans lequel le brevet est déposé. Ces brevets sont examinés, puis publiés et constituent une source de documentation technologique.

Brevet International

Expression simplifiée qui signifie que plusieurs brevets ont été déposés dans plusieurs pays choisis par le breveté. La limitation à 3 pays qui est imposée dans le jeu n'existe pas dans la réalité.

Contrefaçon

Reproduction non autorisée de l'invention brevetée. Devant un tribunal, le breveté pourra obtenir l'arrêt de contrefaçon, la confiscation des objets contrefaisants ainsi que des dommages et intérêts.

Licence

Le titulaire d'un brevet dans un pays donné peut concéder une licence à un fabricant local (appelé licencié) qui est alors autorisé à exploiter l'invention dans le pays concerné, moyennant le paiement au breveté, d'une somme généralement constituée d'un forfait et de redevances calculées en fonction de la production estimée du licencié.

Recherche d'inventions concurrentes

La consultation des brevets publiés permet de connaître les techniques nouvelles et évite d'être contrefacteur ou de réinventer ce qui existe déjà.

Taxes annuelles (= Annuités)

Chaque brevet déposé dans chaque pays doit être maintenu en vigueur par le paiement de taxes annuelles dont le montant varie selon les pays. Dans le jeu, les annuités sont payées globalement, mais en réalité, le breveté peut choisir de maintenir en vigueur certains brevets en payant les taxes annuelles dans les pays concernés et d'abandonner les autres brevets dans les autres pays.

Création et innovation ont toujours été la source du progrès économique et social; elles sont à l'origine du dynamisme de la vie industrielle et commerciale. La protection accordée par les brevets et les marques est leur indispensable complément.

Brevets d'invention

Sont notamment protégeables par brevets :

- les produits nouveaux considérés dans leur structure (ex : le sabot de Denvers), leur composition (ex : une nouvelle molécule pharmaceutique), leur configuration fonctionnelle (ex : une selle de bicyclette).
- les procédés nouveaux de fabrication (ex : un procédé de moulage) remplissant par ailleurs les autres conditions prévues par les règlements.

A noter que le brevet n'est pas réservé aux seules grandes innovations. Il peut également s'appliquer à des réalisations relativement modestes (ex : planche à voile, skis, ...) qui pour autant, n'en sont pas moins commercialement intéressantes.

Dessins et modèles

La protection des dessins et modèles s'applique à la forme ou à l'aspect extérieur donné à un produit industriel ou artisanal (ex : un hublot de poêle à mazout).

Marques de fabrique, de commerce et de service

La marque est le signe quelconque (nom, emblème, dessin) qui permet à une entreprise de distinguer ses produits de ceux des autres entreprises (ex : CARTIER, pour des articles de bijouterie, une tête de lion pour les automobiles PEUGEOT). C'est le signe de ralliement de la clientèle.

C'est l'I.N.P.I. qui est chargé des procédures internes de dépôt, d'examen et de délivrance des brevets d'invention et de l'enregistrement des marques et des dessins et modèles industriels.

1) Institut National de la Propriété Industrielle

Les autres interventions de l'I.N.P.I. :

- Informer les acteurs de la vie économique sur le milieu dans lequel ils évoluent, en mettant à leur disposition des renseignements recueillis sur l'état de la technique (révélés par les brevets français et étrangers), les monopoles d'exploitation (brevets, marques, dessins et modèles), leurs partenaires commerciaux ou industriels (recensés par le registre du commerce et des sociétés).
- Diffuser. L'I.N.P.I. est un des premiers producteurs de banques de données dont certaines sont directement accessibles sur serveur (I.N.P.I. brevets, I.N.P.I. marques et dénominations commerciales, I.N.P.I. sociétés et entreprises)

L'I.N.P.I., ce sont 700 personnes dont 180 ingénieurs et cadres juridiques répartis entre le siège, sis à Paris et 17 centres régionaux ou associés.

I.N.P.I

26bis, rue de Léninegrad 75800 PARIS Cedex 08

42 93 21 20

Formex

Association pour la promotion de la propriété industrielle

Créée à l'initiative de l'I.N.P.I et de l'ensemble des membres de la profession (conseils en brevets, spécialistes de l'industrie, avocats), FORMEX a pour but de développer la notion et l'intérêt de la Propriété Industrielle dans les milieux éducatifs, les Instituts de Recherche et les milieux industriels et commerciaux.

FORMEX

7, avenue de Clichy 75017 PARIS

42 93 63 52

' CONSEILS EN BREVET D' INVENTION '

La C.N.C.B.I., la Compagnie Nationale des Conseils en Brevet d'Invention est un organisme officiel et indépendant (1). Pour être inscrit sur la liste nationale des Conseils en Brevets d'Invention et faire partie de la Compagnie, il est nécessaire de répondre à des critères sévères de qualification, aussi bien technique que juridique, et de justifier d'une expérience sérieuse. Il faut par ailleurs souligner que la formation juridique que doivent posséder les Conseils en Brevets s'étend largement au-delà du domaine des brevets d'invention et couvre également les marques, les dessins et modèles, le droit d'auteur et le droit des contrats.

Le Conseil en Brevets d'Invention a une triple vocation :
PROTEGER - NEGOCIER - DEFENDRE

1) **PROTEGER** : Assurer la protection des innovations et créations en France et à l'étranger. Procéder à la préparation et au dépôt des brevets, modèles et marques, suivre les procédures de délivrance et d'enregistrement devant les Offices concernés.

2) **NEGOCIER** : Assister les titulaires de titres ou de droits de propriété industrielle ou intellectuelle dans leurs négociations avec des partenaires. Procéder à la rédaction des contrats de licence, de cession et de transfert de technologie.

3) **DEFENDRE** : Participer aux côtés des avocats à la répression des contrefaçons en matière de brevets, modèles, marques, droits d'auteur, concurrence déloyale.

En résumé, assurer par une efficace protection la valorisation de la recherche française au plan national et international.

Compagnie Nationale des Conseil en Brevet d'Invention
21, rue de Léningrad 75008 PARIS
45 22 55 11

1) Créée par décret en 1976

LES 3 MISSIONS DE L'ANVAR (1)

Ses trois missions ?

- valoriser la recherche -comme son nom l'indique-
- encourager l'innovation et le progrès technologique
- participer à la modernisation de l'industrie française

Qui peut la solliciter ?

Le chercheur. L'ANVAR fait tout son possible pour rapprocher les laboratoires et les entreprises.

Elle aide les chercheurs à déposer un brevet, à négocier ou coopérer avec un partenaire industriel.

Pour cela, elle n'hésite pas à financer un prototype, une étude de marché ou une étude de faisabilité. Cela facilite toujours le transfert des résultats d'une recherche vers un industriel.

Enfin, l'ANVAR aide le chercheur à mieux définir son projet et à recourir à des services appropriés -ceux, par exemple, de la propriété industrielle-

L'industriel. L'ANVAR permet souvent de passer du concept au prototype ou à la pré-série. Elle partage le risque financier de la mise au point du produit ou du procédé. Elle peut accorder une avance financière : c'est l'aide à l'innovation. Elle est remboursable en cas de succès commercial de l'opération.

L'ANVAR contribue également au développement des performances industrielles des chefs d'entreprise. Elle finance le lancement industriel et commercial d'un produit nouveau ainsi que les investissements matériels et immatériels nécessaires à un programme de modernisation.

ANVAR

43, rue Caumartin 75436 PARIS Cedex 09

L'ANVAR est aussi accessible dans chaque région par l'intermédiaire de ses 24 délégations.

1) Agence Nationale de Valorisation de la Recherche.

LA COFACE (1)

L'exportation est une des priorités de l'économie française. Le jeu en rend compte sous une forme un peu simplifiée, aussi est-il important de savoir comment cela se passe dans la réalité. Obtient-on facilement ces Assurances Prospection qui sont proposées par la COFACE ?

Oui, à priori, si votre entreprise propose des produits compétitifs sur les plans techniques, qualitatifs et financiers, qu'elle dispose des moyens humains et financiers de mener un programme de longue durée et qu'elle puisse se développer, une fois que cette prospection aura apporté des marchés...

Non, si l'ensemble de ces conditions ne sont pas remplies.

En effet, il ne s'agit pas d'une subvention, mais d'un relais de trésorerie remboursable. Aussi, la COFACE, souvent associée à une banque, par le biais du parrainage bancaire, va-t-elle étudier très attentivement le dossier que vous allez lui soumettre. S'il est convaincant, vous pourrez alors partir plus confiant à la conquête des marchés étrangers.

Pourquoi une telle aide de la part des Pouvoirs Publics ?

L'Assurance Prospection repose sur une constatation simple : les entreprises qui souhaitent prospecter les marchés étrangers et y développer une action de promotion doivent faire face à des frais immédiats qui sont de plus en plus lourds. De plus, l'amortissement de ces frais est souvent aléatoire (2). Sans cette garantie, de nombreuses entreprises renonceraient rapidement.

COFACE

32, rue Marbeuf 75008 PARIS

- 1) Compagnie Française d'Assurance pour le Commerce Extérieur.
- 2) Si les ventes sur la zone prospectée ne sont pas suffisantes, l'Assurance Crédit Coface protège l'entreprise contre le risque de non-paiement des acheteurs étrangers.

LA BOURSE

Le progrès économique d'un pays dépend de ses investissements. Destinés à la production de biens ou services, aux infra-structures ou encore au cadre de vie, ils préservent l'acquis de notre richesse économique. Plus encore, ils permettent de faire face aux constantes mutations du monde moderne et commandent notre mieux-être futur.

Investir est la marque d'un effort. C'est un acte qui traduit une renonciation volontaire à la consommation immédiate d'une partie de ses revenus. Ainsi, ces dernières années, la France a consacré aux investissements un cinquième de ses ressources, ce qui la situe sur ce plan aux premiers rangs des pays hautement industrialisés. C'est pourquoi la Bourse est un rouage de la vie économique.

Compagnie des Agents de Change

Direction des Relations Extérieures et du Développement

4, place de la Bourse 75080 PARIS Cedex 02

Pour les jeunes

L'ANVAR joue un rôle dans le développement de la culture technique et de l'esprit d'innovation en aidant financièrement des projets techniques et scientifiques menés par des jeunes dans les lycées et collèges.

De même, elle soutient des projets d'étudiants de grandes écoles ou d'Instituts universitaires de technologie réalisés pour l'industrie.

VOUS ETES INVENTIF. L'ASSOCIATION "EUREKA" PEUT VOUS AIDER.

Si vous avez besoin de conseils (comment déposer un brevet, où vous adresser, que faire de votre prototype) envoyez un descriptif d'une dizaine de lignes à l'Association EUREKA qui, en retour, vous adressera un dossier.

Après étude de votre dossier, un responsable prendra contact avec vous.

Votre innovation sera présentée à la prochaine réunion du jury de l'Association qui, selon la décision qui sera prise, vous mettra en contact avec des entreprises ou vous attribuera une bourse.

Association EUREKA (1)
76, boulevard Saint-Germain
75005 PARIS

1) Association pour la promotion des jeunes inventeurs.

Notes

Producteurs

FORMEX et M.P.S.

Conception

Jacques WILLEMONT (IMAGINE)

Moyens techniques

Equipe M.P.S.

Documentation (I.N.P.I.)

Jean Pierre CARDON, Pierre WILLOQUET

Avec le Concours de :

ANVAR

A.S.P.I. (Association des SPécialistes en brevets et marques de l'Industrie)

CHAMBRE DES SPECIALISTES EN MARQUES ET MODELES

COMPAGNIE NATIONALE DES CONSEILS EN BREVETS D'INVENTION

COMPAGNIE DES AGENTS DE CHANGE

COFACE

Copyright : FORMEX, Jacques WILLEMONT - 1986 (c)

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de reproduction par tous procédés, réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.