

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Introduction au droit d'auteur</b>
<b>Section(s)</b>	- (2 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 3

Responsable(s)	Heures	Période
Nicolas SOTTIAUX	14	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Introduction au droit d'auteur	14h	Nicolas SOTTIAUX

Prérequis	Corequis
- Communication et vidéo	- Communication et design web

Répartition des heures
Introduction au droit d'auteur : 13h de théorie, 1h d'exercices/laboratoires

Langue d'enseignement
Introduction au droit d'auteur : Français

Connaissances et compétences préalables
Aucun acquis préalable

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<p><b>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés</li> <li>◦ Utiliser le vocabulaire adéquat</li> </ul> </li> <li>• Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Elaborer une méthodologie de travail</li> <li>◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates</li> </ul> </li> <li>• S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques</li> <li>◦ S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente</li> <li>◦ Développer une pensée critique</li> <li>◦ Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel</li> </ul> </li> <li>• S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Respecter le code du bien-être au travail</li> <li>◦ Participer à la démarche qualité</li> <li>◦ Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique</li> <li>◦ Intégrer les différents aspects du développement durable</li> </ul> </li> <li>• Développer sa créativité <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Observer et Analyser des « oeuvres » graphiques existantes</li> </ul> </li> </ul>

- Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles, dépasser les contraintes
- Concevoir et réaliser une communication interactive
  - Structurer et analyser la communication
  - Prendre en compte les contraintes liées à l'utilisation d'un média interactif (ergonomie, accessibilité, caractéristique du public cible, ...)

## Objectifs de développement durable



### Éducation de qualité

Objectif 4 Assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie

- 4.3 D'ici à 2030, faire en sorte que les femmes et les hommes aient tous accès dans des conditions d'égalité à un enseignement technique, professionnel ou tertiaire, y compris universitaire, de qualité et d'un coût abordable.
- 4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.
- 4.5 D'ici à 2030, éliminer les inégalités entre les sexes dans le domaine de l'éducation et assurer l'égalité d'accès des personnes vulnérables, y compris les personnes handicapées, les autochtones et les enfants en situation vulnérable, à tous les niveaux d'enseignement et de formation professionnelle.
- 4.6 D'ici à 2030, veiller à ce que tous les jeunes et une proportion considérable d'adultes, hommes et femmes, sachent lire, écrire et compter.
- 4.7 D'ici à 2030, faire en sorte que tous les élèves acquièrent les connaissances et compétences nécessaires pour promouvoir le développement durable, notamment par l'éducation en faveur du développement et de modes de vie durables, des droits de l'homme, de l'égalité des sexes, de la promotion d'une culture de paix et de non-violence, de la citoyenneté mondiale et de l'appréciation de la diversité culturelle et de la contribution de la culture au développement durable.



### Travail décent et croissance économique

Objectif 8 Promouvoir une croissance économique soutenue, partagée et durable, le plein emploi productif et un travail décent pour tous

- 8.3 Promouvoir des politiques axées sur le développement qui favorisent des activités productives, la création d'emplois décents, l'entrepreneuriat, la créativité et l'innovation et stimulent la croissance des microentreprises et des petites et moyennes entreprises et facilitent leur intégration dans le secteur formel, y compris par l'accès aux services financiers.

## Acquis d'apprentissage spécifiques

- En toute connaissance de cause, estimer le cadre théorique et législatif en matière de droit d'auteur et des autres droits intellectuels dans lequel vont s'inscrire les projets des étudiants dès leur entrée dans le monde professionnel ;
- Opérer une observation critique de ce cadre législatif, de l'évolution, des limites et de la jurisprudence en matière de droit d'auteur ;
- Afin de permettre une analyse des différents concepts du droit d'auteur, ce cours propose des questions concrètes et des problématiques à résoudre ainsi que des analyse de cas.

## Contenu de l'AA Introduction au droit d'auteur

- La propriété intellectuelle ;
- Histoire du droit d'auteur ;
- Le droit d'auteur et les autres droits intellectuels (marques, brevets, dessins et modèles) ;
- Le droit moral et les droits patrimoniaux ;
- Les droits voisins ;
- Actualité du droit d'auteur ;
- Le RGPD ;
- Le plagiat ;
- Le domaine public ;
- Les licences Creative Commons ;
- Le droit à l'image ;
- Oeuvres et contrats de travail ;
- Les banques d'images et la défense du Droit d'auteur ;
- Protection internationale et droit européen : droit d'auteur contre copyright ;
- Cas pratiques ;
- Cookies policy et charte de vie privée ;
- Les grandes plateformes de diffusion, les réseaux sociaux et le droit d'auteur ;
- Les sociétés de gestion des droits d'auteur ;
- Droit à l'oubli ;
- Nouvelle directive européenne sur le droit d'auteur ;
- L'IA et le droit d'auteur.

### Méthodes d'enseignement

**Introduction au droit d'auteur** : cours magistral, approche interactive, approche par situation problème, étude de cas

### Supports

**Introduction au droit d'auteur** : copies des présentations, syllabus

### Ressources bibliographiques de l'AA Introduction au droit d'auteur

- "Les droits d'auteur", M.D. Ziegels, 2016

- Site web du SPF Economie

- <https://www.jurifiable.com>

- Alain Berenboom, "Le nouveau droit d'auteur et les droits voisins", 3e édition, De Boeck et Larcier, Bruxelles, 2005

- "Introduction au droit d'auteur", syllabus de Magali Siroul, HEH (2016)

- Isabelle Marcus Mandel, Tamara Bootherstone, Pierre Massot, « Le droit du design. Entreprises et designers, comment protéger, exploiter et défendre vos créations », Dunod, 2012

- « Droits d'auteurs et Internet », Prof. Dr. Mireille BUYDENS, UCL

- [http://www.bibliotheque.enap.ca/Bibliotheque/docs/Renseignements\\_generaux/guide\\_references\\_bibliograph.pdf](http://www.bibliotheque.enap.ca/Bibliotheque/docs/Renseignements_generaux/guide_references_bibliograph.pdf)

### Évaluations et pondérations

<b>Évaluation</b>	Note d'UE = note de l'AA
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Introduction au droit d'auteur : Français
<b>Méthode d'évaluation de l'AA Introduction au droit d'auteur :</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Examen écrit : 100 %</li><li>• Présence au cours obligatoire : un étudiant absent à la moitié des séances peut se voir refuser l'accès à l'examen écrit de l'UE</li></ul>	

Année académique : **2023 - 2024**