

A



CDIP/36/17
الأصل: بالإنكليزية
التاريخ: 13 أبريل 2026

اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية

الدورة السادسة والثلاثون
جنيف، من 4 إلى 8 مايو 2026

مشروع بشأن تكوين الكفاءات في مجال الملكية الفكرية والذكاء الاصطناعي في العمليات الإبداعية للفنون البصرية والتصميم في البلدان النامية - اقتراح مشروع مقدم من شيلي

وثيقة من إعداد الأمانة

1. في رسالة بتاريخ 18 يونيو 2025، قدّم وفد شيلي اقتراحاً بخصوص مشروع رائد بشأن "تكوين الكفاءات في مجال الملكية الفكرية والذكاء الاصطناعي في العمليات الإبداعية للفنون البصرية والتصميم في البلدان النامية" لكي تنظر فيه اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية (لجنة التنمية) في دورتها السادسة والثلاثين.
2. ويرد في مرفقي هذه الوثيقة الاقتراح المذكور الذي أُعدّ بدعم من أمانة الويبو.
3. إن اللجنة مدعوة إلى النظر في مرفقي هذه الوثيقة.

[يلي ذلك المرفقان]

1. تقديم المشروع**1.1 رمز المشروع**

DA_01_03_04_10_11_12_30_01

2.1 عنوان المشروع

تكوين الكفاءات في مجال الملكية الفكرية والذكاء الاصطناعي في العمليات الإبداعية للفنون البصرية والتصميم في البلدان النامية

3.1 توصيات أجندة التنمية

التوصية 1: يجب أن تتميز أنشطة الويبو في مجال المساعدة التقنية بعدة ميزات منها أنها موجهة للتنمية وقائمة على الطلب وشفافة تأخذ بعين الاعتبار الأولويات والاحتياجات الخاصة بالبلدان النامية والبلدان الأقل نمواً على وجه الخصوص فضلاً عن مراعاة مختلف مستويات التنمية في الدول الأعضاء، وينبغي تضمين الأنشطة أطراً زمنية للاستكمال. وفي هذا الصدد، ينبغي أن يكون تصميم برامج المساعدة التقنية وآليات إنجازها وعمليات تقييمها خاصة لكل بلد.

التوصية 3: التوصية زيادة ما يخصص من أموال وموارد بشرية لبرامج المساعدة التقنية في الويبو للنهوض بجملته أمور، منها ثقافة الملكية الفكرية الموجهة للتنمية مع التأكيد على إدراج الملكية الفكرية في مختلف المستويات التعليمية وحفز اهتمام الجمهور بالملكية الفكرية.

التوصية 4: التأكيد بشكل خاص على احتياجات الشركات الصغيرة والمتوسطة والمؤسسات التي تعمل في مجال البحث العلمي والصناعات الثقافية، ومساعدة الدول الأعضاء، بطلب منها، على وضع الاستراتيجيات الوطنية المناسبة في مجال الملكية الفكرية.

التوصية 10: مساعدة الدول الأعضاء على تطوير كفاءاتها المؤسسية الوطنية في مجال الملكية الفكرية وتحسينها من خلال المضي في تطوير البنى التحتية وغيرها من المرافق بهدف جعل مؤسسات الملكية الفكرية أكثر فعالية والنهوض بتوازن عادل بين حماية الملكية الفكرية والمصلحة العامة. وينبغي أن تنسحب هذه المساعدة التقنية أيضاً على المنظمات الإقليمية ودون الإقليمية المعنية بالملكية الفكرية.

التوصية 11: مساعدة الدول الأعضاء على تعزيز كفاءاتها الوطنية لحماية أعمال الإبداع والابتكار والاختراع على الصعيد المحلي ودعم تطوير البنى التحتية الوطنية في مجال العلوم والتكنولوجيا كلما كان ذلك مناسباً ووفقاً لاختصاص الويبو.

التوصية 12: التوسع في تعميم الاعتبارات الإنمائية في أنشطة الويبو ومناقشاتها الموضوعية والمتعلقة بمساعدة التقنية، وفقاً لاختصاصها.

التوصية 30: ينبغي للويبو أن تتعاون مع منظمات حكومية دولية أخرى لإسداء النصح للبلدان النامية، بما فيها البلدان الأقل نمواً، بناء على طلبها، حول سبل النفاذ إلى المعلومات التكنولوجية المتعلقة بالملكية الفكرية وكيفية الانتفاع بها، ولا سيما في المجالات التي توليها الجهات صاحبة الطلب اهتماماً خاصاً.

4.1 مدة المشروع

24 شهراً

5.1 ميزانية المشروع

تبلغ الميزانية الإجمالية للمشروع 439,200 فرنك سويسري، وترتبط بأكملها بنفقات خلاف الموظفين.

2. وصف المشروع

معلومات أساسية

في العديد من البلدان النامية، تشهد الصناعات الإبداعية تحولاً كبيراً مدفوعاً باستخدام المتزايد لأدوات الذكاء الاصطناعي في مختلف العمليات الإبداعية، بما في ذلك الفنون البصرية، فضلاً عن قطاع التصميم. وفي حين يتيح الذكاء الاصطناعي فرصاً جديدة لتعزيز الإنتاجية والإبداع والقدرة التنافسية في السوق، فإنه يثير أيضاً تساؤلات معقدة في مجال الملكية الفكرية تتعلق بأبوة وملكية أي مصنوعات تُستحدث بواسطة أدوات الذكاء الاصطناعي، واحتمال انتهاك حقوق الملكية الفكرية عند استخدام محتوى محمي بحق المؤلف لتدريب تلك الأدوات. وفي كثير من الحالات، فاق الدمج السريع لأدوات الذكاء الاصطناعي في العمليات الإبداعية وتيرة فهم تلك القضايا المتعلقة بالملكية الفكرية.

ويتزايد استخدام المبدعين المستقلين والمنتجين الصغار والمصممين والشركات الصغيرة والمتوسطة لأدوات الذكاء الاصطناعي لدعم إنشاء المحتوى وتطوير التصميم وإنتاج الوسائط، وغالباً ما يتم ذلك دون الحصول على إرشادات كافية بشأن الاستخدام المسؤول للذكاء الاصطناعي وفهم حقوق الملكية الفكرية والمخاطر المرتبطة بها. وبالتالي، يعمل العديد من أصحاب المصلحة في ظروف يشوبها عدم اليقين القانوني، مما قد يعرضهم لمخاطر، ويحدّ من قدرتهم على تسويق مصنعاتهم، ويقوّض الابتكار.

وتُبرز تلك التحديات الحاجة إلى مبادرات هادفة لتكوين الكفاءات تزوّد المبدعين من المهنيين والشركات وكذلك المؤسسات الداعمة بالمعرفة والمهارات اللازمة لاستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي بفعالية في العمليات الإبداعية، والتمكّن في الوقت ذاته من إدارة حقوق الملكية الفكرية والمخاطر المرتبطة بها بطريقة مستنيرة. ويسعى هذا المشروع إلى تلبية تلك الاحتياجات من خلال تكوين الكفاءات اللازمة لاستخدام الذكاء الاصطناعي والملكية الفكرية في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم، مع التركيز بشكل خاص على الرسامين والنحاتين والمصورين والرسامين التوضيحيين والمصممين، من بين فئات أخرى. ويهدف البرنامج إلى توفير إرشادات عملية وتدريبات وفرص للتعلم التطبيقي، مدعومة بأنشطة توجيهية، تمكّن أصحاب المصلحة من تحسين فهمهم لأطر الملكية الفكرية، وتقييم المخاطر والتخفيف منها، ودمج أدوات الذكاء الاصطناعي في عملياتهم الإبداعية.

ويستند هذا المشروع إلى نتائج مشروع "أجندة التنمية" المعنون "تعزيز استخدام الملكية الفكرية في البلدان النامية ضمن الصناعات الإبداعية في العصر الرقمي" (CDIP/26/5) ويكمل تلك النتائج، وهو المشروع الذي كشف عن تزايد الطلب على الإرشادات بشأن التكنولوجيات الناشئة التي تؤثر في القطاعات الإبداعية. ومن خلال التركيز بشكل خاص على استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي في العمليات الإبداعية وما يترتب على ذلك من آثار في مجال الملكية الفكرية، وإدراج عناصر قوية لتكوين الكفاءات والتوجيه، يوسع هذا المشروع نطاق العمل السابق ليشمل معالجة التحديات المتغيرة في البيئة الرقمية.

ومن خلال تعزيز القدرات المتعلقة باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وإدراك آثارها على الملكية الفكرية، وتشجيع التعلم من الأقران وتلقي الإرشادات من الخبراء عن طريق التوجيه، يهدف المشروع إلى دعم نظام إيكولوجي إبداعي يتسم بقدر أكبر من المرونة والاستنارة والقدرة التنافسية في البلدان النامية. وقد صُمم نهجه لإحداث تأثير مستدام يتجاوز فترة تنفيذ المشروع، وليكون بمثابة نموذج قابل للتطبيق في البلدان النامية الأخرى التي تواجه تحديات مماثلة نتيجة الانتشار السريع لأدوات الذكاء الاصطناعي على جميع مستويات الصناعات الإبداعية.

أصحاب المصلحة

أصحاب المصلحة الرئيسيون المعنيون بهذا المشروع هم:

- المبدعون المستقلون، والمنتجون الصغار، والمصممون، والشركات الصغيرة والمتوسطة ممن يعملون في مجال الفنون البصرية، وكذلك في مجال التصميم.
- أخصائيو قانون الملكية الفكرية والمستشارون في مجال الملكية الفكرية ممن يقدمون المشورة للمبدعين في قطاع الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.
- منظمات وجمعيات الصناعات الإبداعية.
- الكيانات العامة أو الخاصة المعنية بتعزيز و/أو دعم الصناعات الإبداعية.
- مكاتب الملكية الفكرية الوطنية، والهيئات الثقافية والاقتصادية الوطنية.

- الخبراء في مجالات الملكية الفكرية والذكاء الاصطناعي والصناعات الإبداعية ممن يساهمون كمدرسين وموجهين.

1.2 مفهوم المشروع

يسهم تزايد اعتماد أدوات الذكاء الاصطناعي واستخدامها في العمليات الإبداعية في تغيير وجه الصناعات الإبداعية في البلدان النامية. وفي حين تتيح أدوات الذكاء الاصطناعي فرصاً لتعزيز الإنتاجية والقدرة التنافسية، فإن كثيراً من أصحاب المصلحة يفتقرون إلى الكفاءات الكافية لفهم وإدارة الآثار المترتبة على استخدام تلك الأدوات من حيث الملكية الفكرية. ويحد ذلك من قدرتهم على استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي بطريقة مسؤولة، والتخفيف من المخاطر المتعلقة بالملكية الفكرية، واستخدام حقوق الملكية الفكرية بفعالية لحماية مصنعاتهم الإبداعية و/أو تسويقها.

ويسعى المشروع إلى تكوين كفاءات أصحاب المصلحة في البلدان المستفيدة لتمكينهم من فهم وتطبيق الآثار المترتبة على استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي من حيث الملكية الفكرية في صناعات إبداعية مختارة، ولا سيما الفنون البصرية، وكذلك قطاع التصميم. وسيدعم المشروع المبدعين والشركات والمؤسسات المعنية من خلال أنشطة هادفة لتكوين الكفاءات تركّز على التحديات العملية المتعلقة بالحد من مخاطر انتهاك حقوق الملكية الفكرية، وأبوة المصنعات وملكيته، وإدارة الحقوق في العمليات الإبداعية المدعومة بالذكاء الاصطناعي. واعترافاً منه بأهمية التعلم التطبيقي، يجمع المشروع بين التدريب المنظم والتوجيه، مما يمكن المشاركين من تطبيق المعرفة على أرض الواقع بإرشاد من خبراء متمرسين.

ويعتمد المشروع نهجاً متكاملاً يجمع بين التدريب والتوجيه. وسيعمل على تحليل وتقييم استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي والتحديات ذات الصلة المترتبة على ذلك من حيث على الملكية الفكرية في قطاعي الفنون البصرية والتصميم الإبداعي، ووضع مواد وأدوات تدريبية مخصصة، وتقديم تدريب عملي وتوجيه للمشاركين. وابتداءً من هذا النهج، يهدف المشروع إلى تكوين الكفاءات، وتشجيع الاستخدام المستنير والمسؤول للذكاء الاصطناعي، والمساهمة في تطوير أنظمة إيكولوجية إبداعية تتمتع بالمرونة والاستنارة والقدرة التنافسية في البلدان النامية.

2.2 هدف المشروع ونتيجته ونواتجه

يتمثل هدف المشروع عموماً في تكوين كفاءات أصحاب المصلحة في البلدان المستفيدة لتمكينهم من فهم وتطبيق الآثار المترتبة على استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي من حيث الملكية الفكرية في مجال الفنون البصرية، وكذلك قطاع التصميم.

وأما النتيجة المرتقبة منه فهي:

(1) تعزيز تطبيق المعرفة المتعلقة باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وآثاره على الملكية الفكرية من قبل أصحاب المصلحة في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.

وسيحقق المشروع النواتج التالية:

النتيجة 1 – تحليل وتقييم استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وما يرتبط بذلك من تحديات وفرص من حيث الملكية الفكرية في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم، في البلدان المستفيدة.

النتيجة 2 – التمكّن، استناداً إلى التحليل والتقييم المذكورين أعلاه، من وضع مجموعة من المواد التدريبية والأنشطة التعليمية المخصصة بشأن استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وقضايا الملكية الفكرية ذات الصلة في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.

النتيجة 3 – التمكّن من وضع برنامج توجيهي وتنفيذه ودمجه داخل المؤسسات الشريكة لفائدة أصحاب المصلحة في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.

3.2 استراتيجية تنفيذ المشروع

سيتم تحقيق نتيجة المشروع ونواتجه من خلال الأنشطة التالية:

الناتج 1 – تحليل وتقييم استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وما يرتبط بذلك من تحديات وفرص من حيث الملكية الفكرية في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم، في البلدان المستفيدة.

الأنشطة:

- (أ) إجراء استقصاءات و/أو مقابلات مع أصحاب المصلحة المعنيين في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم، لتقييم استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وتحديد التحديات والفرص الرئيسية المتعلقة بالملكية الفكرية.
- (ب) استعراض الأطر ذات الصلة الخاصة بالملكية الفكرية والسياسة العامة، بما في ذلك حق المؤلف والحقوق المجاورة، فضلاً عن آخر التطورات والسوابق القضائية المتعلقة باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي والملكية الفكرية في الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم، بهدف تحديد الاتجاهات والفجوات والمخاطر والممارسات الجيدة.
- (ج) إعداد وإثارة تقرير تحليلي وتقييمي يلخص النتائج والاستنتاجات والتوصيات المتعلقة باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وما يرتبط بذلك من تحديات وفرص من حيث الملكية الفكرية في الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم، في البلدان المستفيدة.

الناتج 2 – التمكن، استناداً إلى التحليل والتقييم المذكورين أعلاه، من وضع مجموعة من المواد التدريبية والأنشطة التعليمية المخصصة بشأن استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وقضايا الملكية الفكرية ذات الصلة في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.

الأنشطة:

- (أ) تحديد نطاق المواد التدريبية وموارد التعلم وهيكلها والجمهور المستهدف، بالاستناد إلى تقرير التحليل والتقييم.
- (ب) تطوير وحدات تدريبية تتضمن مواد إرشادية ودراسات حالة عملية، وتتناول الآثار المترتبة على استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي من حيث الملكية الفكرية في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.
- (ج) تنظيم أنشطة تعليمية، مثل الدورات التدريبية أو حلقات العمل أو الندوات، باستخدام المواد التدريبية.
- الناتج 3** – التمكن من وضع برنامج توجيهي وتنفيذه ودمجه داخل المؤسسات الشريكة لفائدة أصحاب المصلحة في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.

الأنشطة:

- (أ) تصميم هيكل برنامج التوجيه، بما في ذلك الأهداف والمدة ومحاور التركيز ومعايير اختيار الموجهين والمستفيدين من التوجيه.
- (ب) تحديد وإنشاء قائمة بالموجهين من القطاعات الملائمة، ممن يتمتعون بخبرة في مجالات الذكاء الاصطناعي والملكية الفكرية والصناعات الإبداعية، ومطابقتهم مع أصحاب المصلحة المختارين المشاركين بصفة المستفيدين من التوجيه.
- (ج) تنظيم وعقد جلسات توجيه منتظمة، بما في ذلك اجتماعات جماعية أو فردية، بين المجموعة المختارة من الموجهين والمستفيدين من التوجيه، بالتعاون مع المؤسسات الشريكة، لضمان استمرار عملية التوجيه بعد انتهاء فترة المشروع.

4.2 مؤشرات المشروع

مؤشر الهدف:	هدف المشروع:
- بحلول نهاية المشروع، يُظهر ما لا يقل عن 80 في المائة من أصحاب المصلحة المشاركين الذين أكملوا عمليات التقييم السابقة للمشروع واللاحقة له كفاءات معززة على فهم وتطبيق الآثار المترتبة على استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي من حيث الملكية الفكرية في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع	تكوين كفاءات أصحاب المصلحة في البلدان المستفيدة لتمكينهم من فهم وتطبيق الآثار المترتبة على استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي من حيث الملكية الفكرية في مجال الفنون البصرية، وكذلك قطاع التصميم.

التصميم.	
<p><u>مؤشرات النتيجة:</u></p> <p>- بحلول نهاية المشروع، يُظهر ما لا يقل عن 80 في المائة من أصحاب المصلحة المشاركين الذين أكملوا استقصاءات المتابعة تحسناً في تطبيق المعرفة المتعلقة باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وآثاره على الملكية الفكرية في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.</p>	<p><u>نتيجة المشروع:</u></p> <p>1. تعزيز تطبيق المعرفة المتعلقة باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وآثاره على الملكية الفكرية من قبل أصحاب المصلحة في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.</p>
<p><u>مؤشرات النواتج:</u></p> <p>- يؤكّد ما لا يقل عن 80 في المائة من أصحاب المصلحة المشاركين أن تقرير التحليل والتقييم يقدم رؤى وجيهة وتوصيات عملية بشأن استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وما يرتبط بذلك من تحديات وفرص من حيث الملكية الفكرية في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.</p>	<p><u>نواتج المشروع:</u></p> <p>1. تحليل وتقييم استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وما يرتبط بذلك من تحديات وفرص من حيث الملكية الفكرية في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم، في البلدان المستفيدة.</p>
<p>- يُبدي ما لا يقل عن 80 في المائة من أصحاب المصلحة المشاركين رضاهم عن المواد التدريبية والأنشطة التعليمية المتعلقة باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وقضايا الملكية الفكرية ذات الصلة في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.</p>	<p>2. التمكن، استناداً إلى التحليل والتقييم المذكورين أعلاه، من وضع مجموعة من المواد التدريبية والأنشطة التعليمية المخصصة بشأن استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وقضايا الملكية الفكرية ذات الصلة في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.</p>
<p>- يفيد ما لا يقل عن 80 في المائة من المشاركين المستفيدين من التوجيه بأن البرنامج كان وجيهاً وعملياً في دعم استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي والملكية الفكرية في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.</p>	<p>3. التمكن من وضع برنامج توجيهي وتنفيذه ودمجه داخل المؤسسات الشريكة لفائدة أصحاب المصلحة في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم.</p>
5.2 استراتيجية الاستدامة	
<p>تستند استدامة هذا المشروع إلى نهجه المتكامل الذي يجمع بين التدريب والتوجيه لتكوين كفاءات مؤسسية ومهنية مستدامة في البلدان النامية. ومن خلال معالجة كل من الفجوات المعرفية والهيكلية في فهم أدوات الذكاء الاصطناعي والملكية الفكرية ضمن صناعتي الفنون البصرية والتصميم، يضمن المشروع أن تمتد فوائده لفترة تتجاوز فترة تنفيذه بكثير. وستتيح مرحلة التحليل والتقييم الأولية لأصحاب المصلحة المحليين مواصلة تطبيق نتائجهم في المبادرات المستقبلية.</p> <p>ويكمن أحد العناصر الأساسية للاستدامة في مكونات تكوين الكفاءات والتوجيه. وسيتم إعداد حلقات العمل والمواد التدريبية من خلال عمليات شاملة وتشارورية لضمان مشاركة واسعة من قبل أصحاب المصلحة. وسيتم نشر تلك المواد على نطاق واسع، من خلال المؤسسات الشريكة، لدعم استخدامها وتكييفها باستمرار من قبل المهنيين المبدعين، والشركات الصغيرة والصغيرة والمتوسطة، والجامعات، ومؤسسات التدريب. وسيعمل برنامج التوجيه، الذي يربط المشاركين بخبراء متمرسين ومؤسسات شريكة، على تعزيز العلاقات المهنية على المدى البعيد ونشر ثقافة التعلم من الأقران لتستمر بعد انتهاء المشروع.</p> <p>وبالإضافة إلى ذلك، ستضمن إتاحة جميع الموارد على صفحة ويب مخصصة للمشروع إمكانية النفاذ المستمر إلى المواد التعليمية وفرص التوجيه. وستشكّل تلك الأصول الرقمية مرجعاً للبلدان الأخرى التي تسعى إلى تطبيق منهجية المشروع، مما يعزّز تأثير المشروع وقابلية تطبيقه على المدى البعيد.</p>	
6.2 معايير اختيار البلدان الرائدة/المستفيدة	
<p>سيتم تنفيذ المشروع في شبلي وثلاثة بلدان نامية إضافية. وسيستند اختيار البلدان الرائدة، إلى جملة أمور منها، المعايير</p>	

التالية:

1. وجود مجتمع متنوع من المبدعين والشركات الصغيرة المصغرة والصغيرة والمتوسطة والمؤسسات في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم، يتمتع بإمكانات للنمو من خلال اعتماد أدوات الذكاء الاصطناعي في عملياته الإبداعية.
 2. وجود كيانات عامة أو خاصة وسلطات حكومية تعمل على تعزيز ودعم الصناعات الإبداعية.
 3. حاجة مثبتة إلى تعزيز قدرات أصحاب المصلحة على فهم وإدارة الآثار المترتبة على الذكاء الاصطناعي من حيث الملكية الفكرية، بهدف تحقيق التنمية المستدامة والمسؤولية للنظام الإيكولوجي الإبداعي، ويمكن إثباتها، مثلاً، بتقديم أدلة على الفجوات والتحديات الحالية.
 4. التزام بتخصيص الموارد اللازمة لتنفيذ المشروع بفعالية وضمن استدامته.
- وستراعي عملية اختيار البلدان الرائدة أيضاً التنوع الجغرافي والمستويات المختلفة للتنمية الاقتصادية وتطور الصناعات الإبداعية، لضمان تمثيل إقليمي متوازن.

7.2 الكيان القائم بالتنفيذ داخل المنظمة

قطاع التنمية الإقليمية والوطنية (RNDS)، وقطاع حق المؤلف والصناعات الإبداعية (CCIS)، وقطاع العلامات والتصاميم (BDS).

8.2 ارتباط المشروع بكيانات أخرى داخل المنظمة

قطاع البنية التحتية والمنصات (IPS).

9.2 ارتباط المشروع بغيره من مشاريع أجندة التنمية

مشروع أجندة التنمية بشأن "تعزيز استخدام الملكية الفكرية في البلدان النامية ضمن الصناعات الإبداعية في العصر الرقمي" ([CDIP/26/5](#))

10.2 مساهمة المشروع في تحقيق النتائج المتوقعة من برنامج الويبو وميزانيتها

الصلة بالنتائج المرتقبة للبرنامج والميزانية 27/2026:

- 2.4: تطوير أنظمة إيكولوجية متوازنة وفعالة للملكية الفكرية والابتكار والإبداع في الدول الأعضاء.
- 3.4: زيادة المعارف والمهارات المتعلقة بالملكية الفكرية في جميع الدول الأعضاء.
- 4.4: نجاح المزيد من المبتكرين والمبدعين والشركات الصغيرة والمتوسطة والجامعات ومؤسسات البحث والمجتمعات في الاستفادة من الملكية الفكرية.

11.2 المخاطر والتخفيف من وطأتها

- الخطر 1: ازدواجية مخرجات المشروع مع المواد والأنشطة التدريبية الحالية للويبو.
- تدبير التخفيف من الخطر 1: سيقوم مدير المشروع بالتنسيق مع القطاعات ذات الصلة لاستعراض مواد وأنشطة التدريب الحالية ونتائج مشروع أجندة التنمية لضمان التكامل وتفادي الازدواجية.
- الخطر 2: تطور سريع لتكنولوجيات الذكاء الاصطناعي بما يتجاوز محتوى المشروع.
- تدبير التخفيف من الخطر 2: سيسعى المشروع إلى تركيز التدريب على المبادئ الأساسية للملكية الفكرية المنطبقة على مختلف

التكنولوجيات، وإدراج محتوى قابل للتكيف ومكون من وحدات، وإشراك خبراء يتمتعون بمعرفة تقنية حديثة لضمان استمرار
وجاهة المواد التدريبية.

الخطر 3: عدم كفاية التنسيق بين مختلف مجموعات أصحاب المصلحة.

تدبير التخفيف من الخطر 3: سيعمل المشروع على تحديد الأدوار وقنوات الاتصال بوضوح بين أصحاب المصلحة؛ وتنسيق
الأنشطة من خلال مدير المشروع؛ واستخدام آليات منظمة لتلقي التعليقات لضمان التوافق.

3. الجدول الزمني المؤقت للتنفيذ

الفصول								مخرجات المشروع
العام 2				العام 1				
الفصل 4	الفصل 3	الفصل 2	الفصل 1	الفصل 4	الفصل 3	الفصل 2	الفصل 1	
								أنشطة مرحلة ما قبل التنفيذ: ¹ - اختيار البلدان المستفيدة. - تعيين منسقين وطنيين سيتصرفون بصفة ممثلين مؤسسين للبلد - إنشاء فريق المشروع
					X	X	X	تحليل وتقييم استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وما يرتبط بذلك من تحديات وفرص من حيث الملكية الفكرية
				X	X			إعداد مواد تدريبية مخصصة
	X	X	X	X				تنظيم أنشطة تعليمية مخصصة
			X	X	X			تصميم هيكل برنامج التوجيه وإنشاء قائمة بالموجهين
	X	X	X					أنشطة توجيهية مع المجموعة المختارة من أصحاب المصلحة المشاركين كمستفيدين من التوجيه
	X	X	X	X				وضع استراتيجية اتصال للترويج للمواد التدريبية ونشر برنامج التوجيه
X								تقييم المشروع
X								فعالية جانبية تنظمها لجنة التنمية

¹ لن تشرع عملية التنفيذ إلا بعد استكمال الأنشطة السابقة للتنفيذ.

4. ميزانية المشروع حسب المخرجات

المجموع	السنة 2	السنة 1	(بالفرنك السويسري)
	خلاف الموظفين	خلاف الموظفين	نواتج المشروع
202,200	101,100	101,100	تنسيق المشروع
40,000	-	40,000	تحليل وتقييم استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وما يرتبط بذلك من تحديات وفرص من حيث الملكية الفكرية
45,000	-	45,000	إعداد مواد تدريبية مخصصة
100,000	90,000	10,000	تنظيم أنشطة تعليمية مخصصة
4,000	1,000	3,000	تصميم هيكل برنامج التوجيه وإنشاء قائمة بالموجهين
8,000	8,000	-	أنشطة توجيهية مع المجموعة المختارة من أصحاب المصلحة المشاركين كمستفيدين من التوجيه
10,000	10,000	-	وضع وتنفيذ استراتيجية اتصال للترويج للمواد التدريبية ونشر برنامج التوجيه
15,000	15,000	-	تقييم المشروع
15,000	15,000	-	تنظيم لجنة التنمية لأحداث جانبية
439,200	240,100	199,100	المجموع

5. ميزانية المشروع بحسب فئة التكلفة

المجموع	الخدمات التعاقدية				الأسفار والتدريب والمنح			الأنشطة (بالفرنك السويسري)
	الخدمات التعاقدية الأخرى	زمالات الويبو	البلد المضيف / الجهات المستفيدة	النشر	المؤتمرات	أسفار الغير	بعثات الموظفين	
202,200	-	202,200	-	-	-	-	-	تنسيق المشروع
40,000	-	-	40,000	-	-	-	-	تحليل وتقييم استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي وما يرتبط بذلك من تحديات وفرص من حيث الملكية الفكرية
45,000	10,000	-	35,000	-	-	-	-	إعداد مواد تدريبية مخصصة
100,000	-	-	-	-	65,000	15,000	20,000	تنظيم أنشطة تعليمية مخصصة
4,000	-	-	4,000	-	-	-	-	تصميم هيكل برنامج التوجيه وإنشاء قائمة بالموجهين
8,000	8,000	-	-	-	-	-	-	أنشطة توجيهية مع المجموعة المختارة من أصحاب المصلحة المشاركين كمستفيدين من التوجيه
10,000	10,000	-	-	-	-	-	-	وضع وتنفيذ استراتيجية اتصال للترويج للمواد التدريبية ونشر برنامج التوجيه
15,000	-	-	15,000	-	-	-	-	تقييم المشروع
15,000	-	-	15,000	-	-	-	-	تنظيم لجنة التنمية لأحداث جانبية
439,200	28,000	202,200	109,000	-	65,000	15,000	20,000	المجموع

[يلي ذلك المرفق الثاني]

6. طلب المشاركة بصفة بلد رائد/مستفيد

نموذج تقديم الطلبات من أجل المشاركة بصفة بلد رائد/مستفيد	
معايير الاختيار	وصف موجز
1. الإعراب عن الاهتمام	تأكيد الاهتمام بالمشاركة لدى الهيئات المعنية بالملكية الفكرية في البلد الذي يطلب المشاركة.
2. المؤسسات والإطار القانوني	يُرجى الإشارة إلى الهيئات أو المؤسسات الوطنية التي تشرف على الموضوع المتعلق بالملكية الفكرية الذي يتناوله المشروع (التكنولوجيات والابتكارات المرتبطة بالتكيف مع تغير المناخ والتخفيف من حدته) وحيثما أمكن، ينبغي توفير روابط الموقع الإلكتروني للمؤسسات والنصوص القانونية.
3. المعايير وفقاً لوثيقة مشروع أجندة التنمية	<ul style="list-style-type: none"> وجود مجتمع متنوع من المبدعين والشركات الصغيرة والمصغرة والصغيرة والمتوسطة والمؤسسات في مجال الفنون البصرية، وكذلك في قطاع التصميم، يتمتع بإمكانات للنمو من خلال اعتماد أدوات الذكاء الاصطناعي في عملياته الإبداعية. وجود كيانات عامة أو خاصة وسلطات حكومية تعمل على تعزيز ودعم الصناعات الإبداعية. حاجة مثبتة إلى تعزيز قدرات أصحاب المصلحة على فهم وإدارة الآثار المترتبة على الذكاء الاصطناعي من حيث الملكية الفكرية، بهدف تحقيق التنمية المستدامة والمسؤولية للنظام الإيكولوجي الإبداعي، ويمكن إثباتها، مثلاً، بتقديم أدلة على الفجوات والتحديات الحالية. التزام بتخصيص الموارد اللازمة لتنفيذ المشروع بفعالية وضمان استدامته.
4. الحاجة إلى الدعم	تبرير موجز للحاجة إلى الدعم الذي سيقدمه المشروع.
5. الالتزام	تأكيد بالالتزام البلد الطالب بتخصيص ما يلزم من الموارد والدعم اللوجستي من أجل التنفيذ الفعّال للمشروع واستدامته.
6. المنسق الوطني / جهة التنسيق الوطنية	ينبغي للبلد الطالب أن يقترح شخصاً، وأن يذكر منصبه المهني والمنظمة التي يعمل فيها، للعمل كمنسق وطني وممثل مؤسسي طوال مدة المشروع.
7. التعليقات	أي معلومات أخرى يودّ البلد المُودع للطلب أن يذكرها في الطلب.

[نهاية المرفق الثاني والوثيقة]