

Comité de Desarrollo y Propiedad Intelectual (CDIP)

Trigésima sexta sesión
Ginebra, 4 a 8 de mayo de 2026

INFORME DE CONCLUSIÓN SOBRE EL PROYECTO DE PROMOCIÓN DEL USO DE
LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN LOS PAÍSES EN DESARROLLO PARA LAS
INDUSTRIAS CREATIVAS DE LA ERA DIGITAL

preparado por la Secretaría

1. Los Anexos del presente documento contienen el informe de conclusión sobre el proyecto de la Agenda para el Desarrollo de promoción del uso de la propiedad intelectual en los países en desarrollo para las industrias creativas de la era digital. El informe abarca el período completo de ejecución del proyecto, es decir, de abril de 2022 a diciembre de 2025.

2. *Se invita al CDIP a tomar nota de la información que figura en los Anexos del presente documento.*

[Siguen los Anexos]

INFORME DE CONCLUSIÓN

RESUMEN DEL PROYECTO	
<u>Código del proyecto</u>	DA_1_4_10_12_19_24_27_01
<u>Título</u>	<i>Promoción del uso de la propiedad intelectual en los países en desarrollo para las industrias creativas de la era digital</i>
Recomendaciones de la Agenda para el Desarrollo	Recomendaciones 1, 4, 10, 12, 19, 24 y 27.
<u>Presupuesto del proyecto</u>	Presupuesto total: 795 000 francos suizos asignados a recursos no relativos a personal.
<u>Duración del proyecto</u>	36 meses
<u>Principales sectores/ámbitos de la OMPI que participan en la ejecución del proyecto</u>	Sector encargado de la ejecución: Sector de Derecho de Autor e Industrias Creativas
<u>Breve descripción del proyecto</u>	<p>El proyecto tiene por objeto estimular las industrias creativas mediante la promoción de la utilización eficaz del sistema de propiedad intelectual (PI), la facilitación de la protección y la comercialización de la PI y el fomento de la cooperación y el intercambio de información entre las partes interesadas en las industrias creativas del ámbito local.¹ Asimismo, aspira a fortalecer las capacidades de las autoridades de PI de los países participantes de cara a su adaptación al dinámico panorama digital.</p> <p>En particular, el proyecto persigue los siguientes objetivos: 1) empoderar a las partes interesadas de las industrias creativas en la salvaguarda, administración, aprovechamiento y observancia de los derechos de PI. Esta asistencia propiciará la promoción y comercialización de productos y servicios creativos y culturales; y 2) crear redes entre industrias creativas locales para impulsar el intercambio de información, la colaboración y la mejora general del funcionamiento del mercado.</p>
<u>Dirección del proyecto</u>	Sr. Dimiter Gantchev, director adjunto y director principal de la Oficina del Director General Adjunto encargado del Sector de Derecho de Autor e Industrias Creativas
Vínculos con los resultados previstos en el programa de trabajo y presupuesto para 2024/25	4.1 Un uso más eficaz de un sistema equilibrado de PI para apoyar el crecimiento y el desarrollo de todos los Estados miembros y sus regiones y subregiones, entre otras cosas, mediante la implantación de las recomendaciones de la Agenda para el Desarrollo.

¹ Es decir, animación, edición, música, videojuegos, aplicaciones móviles y moda.

	<p>4.2 Desarrollo de ecosistemas equilibrados y eficaces de PI, innovación y creatividad en los Estados miembros.</p> <p>4.3 Aumento de los conocimientos y competencias en materia de PI en todos los Estados miembros.</p> <p>4.4 Más innovadores, creadores, pymes, universidades, instituciones de investigación y comunidades sacan provecho de la PI.</p>
<p><u>Visión de conjunto de la ejecución del proyecto</u></p>	<p>A continuación se ofrece una visión general de la ejecución del proyecto, sobre la base de la entrega de los productos del proyecto descritos en el documento de proyecto revisado aprobado (CDIP/26/5). También se puede consultar un resumen general del proyecto en el Catálogo de proyectos y productos de la AD, en: https://dacatalogue.wipo.int/projects/DA_1_4_10_12_19_24_27_01.</p> <p>Se celebraron eventos en cada país en los que se presentaron contribuciones en línea y participaron oradores invitados y representantes de los países beneficiarios. En los últimos tres años se han llevado a cabo las siguientes actividades:</p> <p><u>Uruguay</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ El “taller nacional de PI y aplicaciones móviles: aspectos empresariales y jurídicos”, celebrado los días 9 y 10 de marzo de 2023 en Montevideo.➤ El webinar sobre la función de la PI en el sector de la moda se organizó en Montevideo el 26 de abril de 2023 y contó con presentaciones de expertos sobre las aplicaciones del metaverso y la Web 3.0 en la moda y sobre la protección de la PI, desde la creación hasta la comercialización en el sector de la moda. Fue seguido de sesiones interactivas de preguntas y respuestas con los participantes.➤ Se celebraron dos sesiones de tutoría para desarrolladores de programas informáticos en Montevideo, el 13 de diciembre de 2024 y el 24 de febrero de 2025: <p><i>Sesión 1 de tutoría sobre propiedad intelectual para desarrolladores de programas informáticos – Montevideo (13 de diciembre de 2024):</i></p> <p>Esta sesión de tutoría sirvió para ofrecer formación práctica sobre PI adaptada a los desarrolladores de programas informáticos. Los resultados de una encuesta realizada tras la sesión indicaron un 100 % de satisfacción con el programa, sus objetivos y su claridad, así como altas calificaciones en cuanto a la experiencia y</p>

relevancia de los oradores y una fuerte intención de utilizar y recomendar los conocimientos adquiridos. En la encuesta también se solicitó más tiempo de debate.

Sesión 2 de tutoría sobre propiedad intelectual para desarrolladores de programas informáticos – Montevideo (24 de febrero de 2025):

En esta segunda sesión de tutoría se introdujeron conceptos avanzados de PI para desarrolladores de programas informáticos y se recibieron evaluaciones positivas de manera consistente: todos los encuestados calificaron el programa y a los oradores como buenos o excelentes y la mayoría consideró que el contenido era relevante para su profesión y señaló que aplicaría y recomendaría lo que había aprendido.

- El 25 de marzo de 2025 se celebró el webinar “Protección de la creatividad: propiedad intelectual y aspectos tecnológicos del negocio en la industria de la moda”, en el que se trataron las estrategias de PI y los modelos de negocio en el sector de la moda. En este taller en línea se exploraron las perspectivas jurídicas, empresariales y prácticas sobre la PI y la inteligencia artificial (IA) en la moda. En él se combinaron puntos de vista del país e internacionales con una sesión de debate y preguntas y respuestas interactivas.

Los resultados de la encuesta indican que los objetivos de este formato se cumplieron en gran medida: hubo un 100 % de satisfacción con el programa en general y con los oradores, y a menudo se elogió la claridad, los ejemplos prácticos y la relevancia de los temas tratados.

- El “Webinar Internacional: Consideraciones legales y comerciales del rol de la Propiedad Intelectual en los videojuegos” se celebró en línea para Chile y el Uruguay el 17 de diciembre de 2025. En este webinar se combinaron presentaciones de expertos y debates interactivos de pequeños grupos sobre la situación jurídica, las dificultades en materia de PI y las consideraciones comerciales de los videojuegos en Chile y el Uruguay. Los resultados de la encuesta indican que pudieron cumplirse los objetivos: más del 94 % de los encuestados calificaron el webinar como excelente o bueno en general, el 100 % consideró que el tema era relevante para su actividad profesional y la experiencia de los oradores recibió valoraciones muy positivas de forma sistemática. Algunos participantes expresaron su deseo de disponer de más tiempo para profundizar en el debate.

Chile

- El taller sobre PI y videojuegos, sobre los aspectos jurídicos y empresariales, se celebró en Santiago durante dos días, los días 16 y 17 de noviembre de 2022. En él participaron expertos internacionales y chilenos para examinar las dimensiones empresariales, jurídicas y de PI del sector de los videojuegos. A través de presentaciones de expertos y debates interactivos, se abordaron temas como las tendencias del mercado, las licencias, el desarrollo y la distribución, la financiación, la resolución de disputas y cuestiones emergentes como la IA.
- El taller nacional “¿Cómo vivir de la música?” se celebró en Valparaíso el 5 de diciembre de 2023 y en Santiago los días 6 y 7 de diciembre de 2023. A través de presentaciones y debates de expertos, se exploró cómo los creadores musicales pueden generar ingresos en la era digital, y se estudiaron las fuentes de ingresos basadas en derechos de autor, el uso de la música en los medios audiovisuales y los mercados de música digital. Tras las palabras de clausura, el evento concluyó con una actuación musical en directo.
- El webinar sobre el papel del sector de la moda en el ámbito digital se organizó en Santiago el 8 de octubre de 2024. A través de presentaciones de expertos y debates interactivos, se ofreció una visión general de las cuestiones jurídicas y empresariales relacionadas con la PI en el sector de la moda. Se trataron temas como la protección y la infracción de la PI, las perspectivas de la industria nacional y las tecnologías emergentes, como la IA, el metaverso y las cadenas de bloques.
- El taller nacional “El mundo editorial en la economía creativa: impulsar el desarrollo económico, social y cultural” se celebró los días 4 y 5 de marzo de 2025 en Santiago. Se examinó el papel de la PI en el apoyo a la industria editorial y la promoción del crecimiento cultural y económico, centrándose en los aspectos jurídicos y empresariales de la edición digital. También se facilitó la creación de redes entre creadores y partes interesadas al reunir a seis asociaciones editoriales chilenas que acordaron continuar el diálogo para fortalecer la cooperación. Los resultados de la encuesta muestran que más del 93 % de los participantes se mostraron satisfechos o muy satisfechos con el programa en general, y los oradores recibieron una valoración muy alta. Con todo, algunos participantes señalaron retrasos en el inicio y problemas con la preparación logística.

- El “Webinar Internacional: Consideraciones legales y comerciales del rol de la Propiedad Intelectual en los videojuegos” se celebró en línea para Chile y el Uruguay el 17 de diciembre de 2023. En este webinar se combinaron presentaciones de expertos y debates interactivos de pequeños grupos sobre la situación jurídica, las dificultades en materia de PI y las consideraciones comerciales de los videojuegos en Chile y el Uruguay. Los resultados de la encuesta muestran que el 94 % de los encuestados calificaron el webinar como excelente o bueno en general y que el 100 % consideró que el tema era relevante para su actividad profesional. La experiencia de los ponentes también recibió valoraciones muy positivas de forma sistemática. Algunos participantes expresaron que les hubiese gustado disponer de más tiempo para profundizar en el debate.

Emiratos Árabes Unidos

- El taller sobre PI y aplicaciones móviles: aspectos empresariales y jurídicos, se celebró los días 24 y 25 de octubre de 2023. En el taller nacional de dos días se examinaron los aspectos empresariales y jurídicos de la PI en el desarrollo de aplicaciones móviles. A través de presentaciones y debates de expertos adaptados al contexto de los EAU, se trataron temas como los derechos de autor, las tendencias del sector de las aplicaciones, la protección de la PI a lo largo del ciclo de vida del desarrollo, los contratos, la aplicación de la ley y las repercusiones de la IA.

El taller nacional sobre PI y videojuegos: aspectos empresariales y jurídicos, se celebró también los días 1 y 2 de mayo de 2024. A través de presentaciones de expertos y mesas redondas adaptadas al contexto de los EAU, este taller de dos días exploró los aspectos empresariales y jurídicos de la PI en el sector de los videojuegos. Se trataron temas como las tendencias del sector, los fundamentos de la PI para el desarrollo y la distribución de videojuegos, la financiación, los deportes electrónicos, la observancia de los derechos de autor, las dificultades regionales y las repercusiones de la IA.

- El taller nacional sobre la construcción de una economía de la edición digital se celebró en Sharjah los días 11 y 12 de noviembre de 2024. A través de presentaciones de expertos y debates interactivos, se analizó cómo construir una economía sostenible de edición digital y se trataron las políticas editoriales de los EAU, la edición digital para consumidores y sector educativo, las dificultades académicas, la piratería, los mercados de derechos y la edición accesible. Los resultados de la encuesta muestran que el taller tuvo una muy buena

acogida en general, ya que casi el 94 % de los participantes se mostraron satisfechos con el programa y otorgaron altas calificaciones a la experiencia de los oradores, la claridad de las presentaciones y la relevancia para las actividades profesionales. La mayoría de los participantes indicaron una alta probabilidad de aplicar los conocimientos adquiridos, beneficiarse de la creación de redes y recomendar el taller. Una pequeña minoría expresó opiniones neutrales sobre los objetivos o sobre la profundidad de lo aprendido.

- El taller nacional sobre cómo vivir de la música en la era digital se celebró los días 22 y 23 de abril de 2025 en Dubái y se centró en la PI, la distribución digital y las estrategias de monetización para los creadores musicales. A través de sesiones dirigidas por expertos y mesas redondas adaptadas al contexto de los EAU, se trató la monetización de la música, las fuentes de ingresos por derechos de autor, la gestión colectiva, las plataformas digitales, la IA y el desarrollo de marcas. En la evaluación de la encuesta, todos los encuestados valoraron el taller, en general, de forma positiva. Apreciaron especialmente la relevancia del contenido y la experiencia de los oradores en cuestiones prácticas relacionadas con el negocio de la música.
- Un segundo taller nacional sobre cómo vivir de la música en la era digital se celebró los días 24 y 25 de abril de 2025 en Abu Dabi, lo que permitió un mayor alcance nacional y participación de las partes interesadas del sector de la música. En el evento se desarrollaron temas similares y, mediante el uso de paneles y debates basados en casos, se hizo hincapié en la gestión de artistas, la gestión colectiva, la tecnología, la IA y el papel de la música en el desarrollo económico. Los resultados de la encuesta indican un alto grado de satisfacción con el contenido y los objetivos, lo que confirma que la orientación práctica hacia las fuentes de ingresos reales y la estructura del sector tuvo una fuerte acogida entre los participantes.

Indonesia

- El webinar sobre la importancia del derecho de autor en el sector de la música en un entorno digital se celebró el 9 de marzo de 2023. A través de presentaciones de expertos y sesiones interactivas de preguntas y respuestas, reunió a expertos internacionales para debatir sobre la importancia de los derechos de autor en el sector de la música digital, centrándose en las fuentes de ingresos de los artistas, las dificultades relativas a los derechos de autor digitales, el papel de los datos y los modelos de negocio en evolución para la distribución

musical. Los resultados de la evaluación indican que el webinar tuvo una acogida muy positiva: más del 93 % de los encuestados se mostraron satisfechos o muy satisfechos con el programa en general, los objetivos, la organización y la experiencia de los oradores, y se obtuvieron altas calificaciones en cuanto a la relevancia para las actividades profesionales. Más del 80 % indicó una probabilidad alta o muy alta de utilizar los conocimientos adquiridos y recomendar el seminario. Se elogió la claridad, la utilidad y la inspiración proporcionadas por los ponentes, pero también se propuso mejorar el ritmo y la divulgación.

- El taller nacional de dos días sobre el dominio de la PI en el sector de los videojuegos: aspectos empresariales y jurídicos, se celebró los días 19 y 20 de mayo de 2023. En él se reunieron expertos indonesios e internacionales para explorar las dimensiones empresariales, jurídicas y de PI del sector de los videojuegos. A través de charlas de expertos, sesiones interactivas y debates sobre el sector, se trataron temas como el desarrollo y la distribución de videojuegos, la monetización y la concesión de licencias de PI, los marcos jurídicos y de inversión, y las dificultades futuras del sector.
- El taller nacional de dos días sobre PI y aplicaciones móviles: aspectos empresariales y jurídicos, se celebró los días 4 y 5 de septiembre de 2023 con el fin de examinar las dimensiones empresariales y jurídicas de la PI en el desarrollo de aplicaciones móviles. A través de presentaciones, paneles y debates de expertos centrados en el contexto de Indonesia, se trataron temas como las tendencias mundiales del sector de las aplicaciones, la protección de la PI a lo largo del ciclo de vida de la aplicación, los contratos, la resolución de litigios, la experiencia del usuario y las repercusiones de la IA.
- El taller nacional sobre PI en la industria de la animación: aspectos empresariales y jurídicos, se celebró también los días 14 y 15 de mayo de 2024. En él participaron encargados de la formulación de políticas y profesionales del sector para abordar temas como los marcos de PI, los mercados mundiales de animación, la monetización, los contratos y la distribución impulsada por la tecnología. Los resultados de la encuesta confirman claramente el alcance del taller al mostrar un alto grado de satisfacción en todas las categorías, una alta probabilidad de aplicar los conocimientos adquiridos y una gran disposición a recomendar el taller.
- El webinar sobre el uso de la PI para comercializar productos creativos en línea: primer plano sobre la industria de la moda, fue organizado el 27 de mayo de 2025 en Yakarta. En él se estudiaron las estrategias

de comercialización impulsadas por la PI para los productos de moda en los mercados digitales, centrando la atención en el ciclo de vida completo de la moda protegida por la PI, desde la creación hasta la comercialización en línea. Se estudiaron los marcos jurídicos, los estudios de casos y las perspectivas del sector nacional. Los resultados de la encuesta respaldan plenamente la eficacia de este enfoque, ya que el 100 % de los participantes se mostraron satisfechos o muy satisfechos con cada uno de los aspectos. El contenido del webinar se describió con frecuencia como útil y directamente aplicable.

- El webinar sobre cómo vivir de la música en la era digital se organizó el 30 de junio de 2025 en Yakarta y se centró en la gestión de la PI y la generación de ingresos en el ecosistema de la música digital. Se analizaron los ingresos por derechos de autor, las tendencias de la música digital y el ecosistema musical indonesio, y el seminario finalizó con un debate prospectivo sobre el desarrollo de las políticas y del sector. Las respuestas a la encuesta muestran una satisfacción generalizada. Aunque algunos participantes solicitaron un contenido más detallado o más personalizado, hay que tener en cuenta que el webinar se diseñó a modo de introducción en la materia.

El proyecto ha demostrado un progreso constante y un fuerte compromiso en todos los países beneficiarios. Los efectos observados hasta la fecha incluyen lo siguiente:

- Desde el inicio del proyecto se han organizado un total de 22 eventos nacionales, lo que refleja implementación y alcance sostenidos:
 - Uruguay: seis eventos, uno de los cuales fue un evento regional con Chile,
 - Emiratos Árabes Unidos: cinco eventos,
 - Indonesia: seis eventos,
 - Chile: seis eventos, uno de los cuales fue un evento regional con Uruguay.

En general, gracias a la implementación del proyecto pudo lograrse una cobertura geográfica equilibrada y una diversidad temática, al tiempo que se ayudó a mejorar la sensibilización y la capacidad de las partes interesadas del sector creativo en cuanto al uso estratégico de la PI en la economía digital.

Resultados principales e incidencia del proyecto

1. En el marco del proyecto se desarrollaron publicaciones y herramientas concretas, con el objetivo de profundizar en la comprensión del papel de la PI en los diferentes sectores creativos en el entorno digital. Estos efectos respaldan las actividades de los titulares de derechos, creadores, desarrolladores y usuarios al hacer frente a las dificultades y oportunidades de PI específicas del sector. Como parte de los proyectos se desarrollaron los siguientes elementos:

Publicación:

La naturaleza jurídica de los videojuegos (2025)

- El estudio de 2025 sobre la naturaleza jurídica de los videojuegos representa una evolución importante en la forma en que el derecho conceptualiza la autoría, la propiedad y la creatividad en los medios digitales interactivos. Más allá del enfoque descriptivo y jurisdiccional del estudio de la OMPI de 2013, el estudio de 2025 replantea los videojuegos como sistemas culturales híbridos y dinámicos en los que se combina la creatividad humana, la IA y la participación de los usuarios. El estudio analiza la contribución creativa de los jugadores en los videojuegos modernos a la hora de generar derechos de PI a través del juego, así como las obras generadas por IA en los videojuegos, estudiando los últimos avances en materia jurídica.

Herramientas:

El panorama mundial de la música digital (2024)

- Esta herramienta ofrece una visión general completa del ecosistema musical digital mundial al analizar las tendencias en la creación, distribución y consumo de la música, así como el papel central de la PI en el sostenimiento del sector musical.
- En enero de 2026, se registraron 33 577 descargas y 11 536 visitantes únicos, lo que convierte a la herramienta en una de las publicaciones más consultadas del proyecto.

El papel de los derechos de propiedad intelectual en la industria de la moda: de la concepción a la comercialización (2023)

- Mediante esta herramienta se examina cómo la PI respalda la cadena de valor de la moda, desde el diseño y la creación de marcas hasta la comercialización y la expansión del mercado, con información práctica para diseñadores y empresas de moda.
- La publicación registró 10 373 descargas y 4123 visitantes únicos en enero de 2026.

La construcción de una economía de la edición digital: oportunidades y marco de desarrollo (2023)

- Mediante esta herramienta se analiza el ecosistema de edición digital en constante evolución y se estudian factores tecnológicos, de mercado y relacionados con la PI que configuran el desarrollo de las industrias de edición digital.
- En enero de 2026, alcanzó 4059 descargas y 2435 visitantes únicos.

Propiedad intelectual en aplicaciones móviles: resumen y cuestiones clave (2023)

- Mediante esta herramienta se analiza el papel de la PI en las aplicaciones móviles, tratando cuestiones jurídicas, económicas y operativas relevantes para los desarrolladores de aplicaciones y los encargados de la formulación de políticas.
- En enero de 2026, registró 7356 descargas y 3703 visitantes únicos.

Comprender la propiedad intelectual en los videojuegos (2023)

- Esta herramienta se centra en cuestiones relacionadas con la PI en la industria de los videojuegos, y abarca los derechos de autor, las marcas, la concesión de licencias y los nuevos modelos de negocio. También ilustra cómo la PI sustenta la innovación y la monetización en el sector.
- Se registraron 29 643 descargas y 12 993 visitantes únicos en enero de 2026, lo que refleja un interés especialmente fuerte por parte de la comunidad de desarrolladores de videojuegos.

Sensibilización sobre la propiedad intelectual para las industrias creativas en el entorno digital (2022)

- Esta herramienta ofrece una visión general introductoria de las cuestiones relacionadas con la PI que afectan a las industrias creativas que operan en mercados digitales, destacando la importancia de la PI para la creatividad, la comercialización y el crecimiento sostenible.
- En enero de 2026, la herramienta registró 12 057 descargas y 5938 visitantes únicos, lo que demuestra el interés sostenido de un amplio público creativo.

Aprovechar la creatividad, derecho de autor para profesionales de la industria de la animación: una herramienta de formación (2022)

- Esta herramienta de formación está diseñada específicamente para profesionales de la animación

y ofrece orientación práctica sobre cuestiones relacionadas con los derechos de autor que surgen a lo largo del proceso de producción y distribución de animaciones.

- En enero de 2026, la herramienta registró 4719 descargas y 2360 visitantes únicos, lo que refleja su relevancia para los profesionales y educadores del sector de la animación.

En conjunto, estas herramientas demuestran un interés fuerte y sostenido en múltiples sectores creativos. El elevado número de descargas y visitantes únicos indica que el proyecto respondió con éxito a las necesidades concretas de orientación práctica y específica del sector sobre la PI en el entorno digital y contribuyó a sensibilizar y mejorar las capacidades de los profesionales creativos, las partes interesadas del sector y los encargados de la formulación de políticas. En enero de 2026, las siete herramientas desarrolladas en el marco del proyecto se habían descargado más de 100 000 veces, lo que demuestra su relevancia y el gran interés que suscitan en múltiples sectores creativos.

2. El proyecto también tenía como objetivo establecer redes nacionales y regionales entre las partes interesadas de las industrias creativas. Esto se llevó a cabo mediante un sistema para proporcionar información relevante y actualizada sobre las industrias creativas seleccionadas, conectando a creadores de diferentes sectores de la industria creativa.

- De esta manera, se crearon cuatro directorios digitales y un [portal web](#) para apoyar el uso eficaz de la PI en las industrias creativas de los países beneficiarios. Utilizando la arquitectura de WordPress, en el trabajo se establecieron clasificaciones estandarizadas de las partes interesadas a través de directorios digitales para mostrar a todos los creadores como parte de las seis industrias creativas diferentes² en las que se centró el proyecto. Se desarrolló un directorio digital para cada país, traducido al idioma nacional.
- En el proyecto también se desarrolló un [portal web](#) para difundir información, promocionar eventos con la posibilidad de inscribirse en línea, alojar recursos de conocimiento y publicar noticias relacionadas con el sector. Todos los sistemas se alojaron, probaron y sometieron a controles de calidad en una infraestructura temporal, y se proporcionó documentación completa, guías de migración y manuales para administradores y usuarios.

² Véase la nota 1.

	<p>3. El proyecto despertó un gran interés entre los Estados miembros que no son beneficiarios directos del mismo: estos mostraron interés en los resultados concretos del proyecto y preguntaron sobre la posible implementación de proyectos similares en sus países.</p>
<p><u>Experiencia adquirida y enseñanzas extraídas</u></p>	<p>Estas son las experiencias adquiridas y las enseñanzas extraídas hasta la fecha:</p> <ul style="list-style-type: none">• Las actividades deberían planificarse en función de los sectores prioritarios indicados por cada país beneficiario y de los materiales de formación elaborados en los ámbitos correspondientes. Esto requiere un enfoque individual para cada beneficiario.• Se debe dar prioridad a los eventos presenciales a la hora de tratar las áreas prioritarias seleccionadas por cada país beneficiario y reservar la posibilidad de asistir en línea para el resto de temas.• Los beneficiarios otorgan una clara prioridad a la comercialización de sus productos creativos mediante la PI y se decantan por las presentaciones orientadas a la práctica.• La elaboración de material específico para cada país exige mayor atención y la participación de profesionales locales.
<p><u>Riesgos y medidas de mitigación</u></p>	<p><u>Riesgo 1:</u> Ausencia de una red nacional de industrias creativas vinculada al sistema de PI.</p> <p><u>Medida de mitigación 1:</u> En colaboración con los coordinadores, las actividades del proyecto estuvieron en consonancia con las prioridades vigentes de los gobiernos en el desarrollo de las industrias creativas. Se mantuvo una interacción permanente con las instituciones y las asociaciones de las industrias creativas con vistas a detectar sinergias.</p> <p><u>Riesgo 2:</u> Dificultades en la captación de mentores.</p> <p><u>Medida de mitigación 2:</u> Se establecieron contactos más amplios con posibles mentores. Se dio prioridad a favorecer los contactos entre empresas.</p> <p><u>Riesgo 3:</u> Cambios en el entorno de PI.</p> <p><u>Medida de mitigación 3:</u> No se preveía la rápida expansión de la IA cuando empezó el proyecto. El creciente interés entre los beneficiarios por estos temas exige una mayor adaptación del contenido.</p>

	<p><u>Riesgo 4</u>: Fenómenos naturales.</p> <p><u>Medida de mitigación 4</u>: Diversos fenómenos naturales, como inundaciones, afectaron a algunas de las actividades programadas. En esos casos, se adoptaron medidas para distribuir el contenido en formato híbrido.</p>
<p><u>Porcentaje de ejecución del proyecto</u></p>	<p>El porcentaje de utilización del presupuesto a finales de enero de 2026, proporcional al presupuesto total asignado al proyecto, era de un 98 %.</p> <p>Para más información, véase el Anexo II del presente documento.</p>
<p><u>Informes previos</u></p>	<p>El primer informe de situación figura en el Anexo VII del documento CDIP/29/2, el segundo se incluye en el Anexo IV del documento CDIP/31/3, el tercero figura en el Anexo II del documento CDIP/33/3 y el cuarto en el Anexo I del documento CDIP/35/3.</p>
<p><u>Seguimiento y difusión</u></p>	<p><u>Seguimiento</u>:</p> <p>Se anima a cada país beneficiario a utilizar la experiencia, los conocimientos y el material de sensibilización generados a través de este proyecto para ayudar a los beneficiarios a comprender el papel de la PI en las industrias creativas.</p> <p><u>Difusión</u>:</p> <p>La página web de la OMPI dedicada a este proyecto incluye toda la documentación del proyecto y el material de sensibilización elaborado en el marco del mismo. La página web está disponible en los seis idiomas oficiales de las Naciones Unidas y seguirá accesible en el sitio web de la OMPI, donde se actualizará según proceda.</p> <p>El proyecto inspiró la creación de una página web de la OMPI dedicada a la PI intelectual en la moda, en la que se presentó el estudio elaborado como parte del proyecto (Derechos de propiedad intelectual en la industria de la moda: de la concepción a la comercialización). Una sección de la página web se dedicó a los derechos de autor en la industria de la moda. La difusión del contenido desarrollado como parte del proyecto a través de diferentes medios de sensibilización de la OMPI permitirá la sostenibilidad del proyecto más allá de su finalización.</p>

EVALUACIÓN INTERNA DEL PROYECTO

Clave de colores:

****	***	**	SA	ND
Plenamente logrado	Avance notable	Avance parcial	Sin avances	No disponible (sin evaluar/actividad interrumpida)

<u>Productos del proyecto</u> ⁴ (resultado previsto)	<u>Indicadores de éxito Finalización</u> (Indicadores de los productos)	<u>Datos sobre el rendimiento</u>	<u>Clave de colores</u>
Adopción de un enfoque estratégico viable para lograr mejoras en los sectores creativos seleccionados en los países beneficiarios	Elaboración de un estudio exploratorio sobre los sectores creativos seleccionados en los países participantes, en el que se examinen la utilización del sistema de PI por las empresas creativas, las prioridades estratégicas nacionales, los motivos y el alcance de la infrutilización del sistema de PI, y se proponga un enfoque viable para lograr los objetivos estratégicos	Plenamente logrado: El estudio exploratorio se presentó en diciembre de 2022.	****
	Estudio exploratorio validado por los beneficiarios y la Secretaría de la OMPI.	Plenamente logrado: El estudio exploratorio fue validado por los países beneficiarios y se presentó en la trigésima sesión del CDIP, celebrada en abril de 2023. Está disponible en: https://www.wipo.int/meetings/es/doc_details.jsp?doc_id=602191 .	****
Mejora de las competencias de las partes interesadas en las industrias creativas en materia de protección, gestión, explotación y observancia de los	Elaboración de los materiales genéricos sobre la gestión y la comercialización de la PI en el entorno digital para las instituciones gubernamentales.	Plenamente logrado: Se crearon contenidos sobre gestión y comercialización de la PI en el ámbito digital diseñados específicamente para instituciones gubernamentales.	****

derechos de PI, y de comercialización digital, que sean de interés para los sectores creativos seleccionados.	Se desarrollaron siete herramientas destinadas a los sectores creativos seleccionados sobre protección, gestión y comercialización de la PI para creadores.	Plenamente logrado: Se completaron y publicaron siete herramientas. Las herramientas y los materiales están disponibles en: https://www.wipo.int/cooperation/es/technical_assistance/developing-countries.html .	****
	Realización de eventos de fortalecimiento de capacidades en cada uno de los países beneficiarios en los sectores creativos seleccionados.	Plenamente logrado: Se organizaron eventos de fortalecimiento de capacidades en cuatro países beneficiarios. Las agendas pueden consultarse en: https://www.wipo.int/cooperation/es/technical_assistance/developing-countries.html	****
	Puesta en marcha de cuatro fructíferos programas de tutoría (uno en cada país).	Avance notable: Se llevaron a cabo tres actividades de tutoría, dos en Uruguay y una en Chile y Uruguay como actividad regional de dos sesiones. No se organizaron actividades de tutoría en Indonesia ni en los Emiratos Árabes Unidos debido a la falta de disponibilidad en esos países.	***
Aumentar la sensibilización de los gobiernos locales y las empresas creativas sobre la importancia de utilizar el sistema de PI para adoptar decisiones estratégicas fundamentadas al respecto	Establecimiento de un canal de información para divulgar conocimientos sobre oportunidades de colaboración, protección y gestión de la PI en todos los países participantes	Plenamente logrado: Los canales de información nacionales son la principal fuente de distribución, a través de la preparación de cuatro directorios digitales y un portal IP.	****
	Celebración satisfactoria de cuatro eventos nacionales (uno en cada país participante) para empresas creativas, con miras a sensibilizar sobre la importancia de la protección y gestión de la PI, y de las estrategias empresariales de PI, en todos los países participantes.	Plenamente logrado: Se organizaron actividades nacionales en todos los países beneficiarios.	****

	<p>Desarrollo y divulgación satisfactorios de un conjunto de directrices de sensibilización sobre los ámbitos seleccionados, adaptadas a los representantes de las autoridades nacionales, comprendidas, entre otras, las Oficinas de PI, sobre la manera en que la gestión y la observancia de los derechos de PI pueden mejorar las industrias creativas, las estrategias de políticas destinadas a aumentar la accesibilidad para utilizar el sistema de PI y la gestión de los sistemas de PI</p>	<p>Plenamente logrado: Se ha elaborado y difundido la Guía de sensibilización. Estas directrices están pensadas expresamente para los representantes de las autoridades nacionales, entre ellas, las Oficinas de PI, y en ellas se abordan temas como la utilización de la gestión y la observancia de la PI para fomentar las industrias creativas, la formulación de estrategias de políticas para aumentar la accesibilidad del sistema de PI y la optimización de la gestión general de los sistemas de PI.</p> <p>La Guía está disponible en: www-dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_ip_san_22/wipo_ip_san_22_wipow_615992.pdf.</p>	****
Redes establecidas a escala nacional y regional entre los agentes de las industrias creativas	<p>Creación de un sistema que proporcione información de interés actualizada sobre las industrias creativas seleccionadas y que sea utilizado por las partes interesadas.</p>	<p>Plenamente logrado: Los canales de información nacionales se utilizan a través de la preparación de cuatro directorios digitales y un portal IP.</p>	****
	<p>Celebración satisfactoria de dos eventos de establecimiento de redes para poner en contacto a los miembros de las redes de todos los países participantes.</p>	<p>Avance notable: Se ha logrado parcialmente mediante talleres y webinarios, así como una actividad regional de tutoría entre Chile y Uruguay.</p>	***
	<p>Establecimiento de centros nacionales y, cuando proceda, regionales para las empresas creativas.</p>	<p>Plenamente logrado: En parte a través de talleres y webinarios, y una actividad de tutoría regional entre Chile y Uruguay.</p>	****

[Sigue el Anexo II]

Proyecto de la AD sobre la promoción del uso de la propiedad intelectual en los países en desarrollo para las industrias creativas de la era digital

Utilización de los recursos a finales de diciembre de 2025

(en francos suizos)

Categoría de gasto	Presupuesto del proyecto	Gastos ¹	Utilización del presupuesto
Recursos de personal	-	-	-
Recursos no relativos a personal	795 000	779 274	98 %
Total	795 000	779 274	98 %

¹ No incluye los gastos de evaluación de los proyectos.

[Fin del Anexo II y del documento]