

Comité de Desarrollo y Propiedad Intelectual (CDIP)

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

PROYECTO SOBRE FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES EN MATERIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL E INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) EN LOS PROCESOS CREATIVOS DE LAS ARTES VISUALES Y EL DISEÑO EN LOS PAÍSES EN DESARROLLO – PROPUESTA DE PROYECTO PRESENTADA POR CHILE

Documento preparado por la Secretaría

1. Mediante una comunicación de fecha 18 de junio de 2025, la Delegación de Chile presentó una propuesta de proyecto piloto “Fortalecimiento de las capacidades en materia de propiedad intelectual e inteligencia artificial (IA) en los procesos creativos de las artes visuales y el diseño en los países en desarrollo” a los fines de su examen en la trigésima sexta sesión del Comité de Desarrollo y Propiedad Intelectual (CDIP).
2. En los Anexos del presente documento figura dicha propuesta, elaborada con el apoyo de la Secretaría de la OMPI.

3. *Se invita al Comité a examinar los Anexos del presente documento.*

[Siguen los Anexos]

1. Introducción al proyecto
1.1 Código del proyecto
DA_01_03_04_10_11_12_30_01
1.2 Título del proyecto
Fortalecimiento de capacidades en materia de propiedad intelectual e inteligencia artificial (IA) en los procesos creativos de las artes visuales y el diseño en los países en desarrollo
1.3 Recomendaciones de la Agenda para el Desarrollo
<p><i>Recomendación 1.</i> La asistencia técnica de la OMPI deberá, entre otras cosas, estar orientada a potenciar el desarrollo y obedecer a una demanda, ser transparente y tener en cuenta las prioridades y necesidades especiales de los países en desarrollo, especialmente las de los PMA, así como los distintos niveles de desarrollo de los Estados miembros; además, las actividades deberán incluir su calendario de ejecución. A este respecto, el diseño, los mecanismos de ejecución y los procesos de evaluación de los programas de asistencia técnica deberán estar adaptados a cada país.</p> <p><i>Recomendación 3.</i> Aumentar la asignación de recursos humanos y financieros a los programas de asistencia técnica de la OMPI con el fin de fomentar, entre otras cosas, una cultura de PI orientada a impulsar el desarrollo, haciendo hincapié en la introducción de la PI en los diferentes niveles de enseñanza y en una mayor sensibilización del público acerca de la PI.</p> <p><i>Recomendación 4.</i> Destacar, en particular, las necesidades de las pequeñas y medianas empresas (pymes) y las instituciones de investigación científica, así como las industrias culturales, y asistir a los Estados miembros, cuando estos lo soliciten, en el establecimiento de estrategias nacionales adecuadas en el campo de la PI.</p> <p><i>Recomendación 10.</i> Ayudar a los Estados miembros a fomentar y mejorar la capacidad de las instituciones nacionales de PI mediante el desarrollo de la infraestructura y de otros servicios, para que dichas instituciones sean más eficaces y lograr un equilibrio adecuado entre la protección de la PI y el interés público. Este tipo de asistencia técnica debe beneficiar también a las organizaciones regionales y subregionales de PI.</p> <p><i>Recomendación 11.</i> Ayudar a los Estados miembros a fortalecer la capacidad nacional para la protección de las creaciones, las innovaciones y las invenciones nacionales, y fomentar el desarrollo de la infraestructura científica y tecnológica de los países, cuando sea necesario, con arreglo al mandato de la OMPI.</p> <p><i>Recomendación 12.</i> Facilitar la incorporación de las cuestiones de desarrollo a las actividades y los debates de asistencia técnica y de otra índole que lleva a cabo la OMPI, con arreglo a su mandato.</p> <p><i>Recomendación 30.</i> La OMPI debe colaborar con otras organizaciones intergubernamentales para proporcionar asesoramiento a los países en desarrollo que lo soliciten, sin olvidar a los PMA, sobre cómo acceder y aplicar la información de PI sobre tecnología, especialmente en ámbitos que revistan especial interés para los países que lo solicitaron.</p>

1.4 Duración del proyecto

24 meses

1.5 Presupuesto del proyecto

El presupuesto total del proyecto asciende a 469 200 francos suizos, destinados en su totalidad a gastos no relativos a personal.

2. Descripción del proyecto

Antecedentes

En muchos países en desarrollo, las industrias creativas están experimentando una transformación significativa impulsada por el uso creciente de herramientas de inteligencia artificial (IA) en diversos procesos creativos de los sectores de las artes visuales y del diseño. Si bien la IA ofrece nuevas oportunidades para mejorar la productividad, la creatividad y la competitividad en el mercado, también plantea cuestiones complejas en materia de propiedad intelectual (PI) relacionadas con la autoría y la titularidad de cualquier obra creada mediante herramientas de IA, así como la posible infracción de los derechos de PI cuando se utiliza contenido protegido por la PI para entrenar dichas herramientas. En muchos casos, la rápida integración de las herramientas de IA en los procesos creativos ha superado el ritmo al que se comprenden estas cuestiones de PI.

Los creadores independientes, los pequeños productores, los diseñadores y las micro, pequeñas y medianas empresas (mipymes) utilizan cada vez más herramientas de IA para apoyar la creación de contenidos, el desarrollo de diseños y la producción mediática, a menudo sin acceso a una orientación adecuada sobre el uso responsable de la IA y sin comprender los derechos y riesgos relacionados con la PI. En consecuencia, muchas partes interesadas funcionan en condiciones de inseguridad jurídica, lo que podría exponerlas a riesgos, limitar su capacidad para comercializar sus obras y socavar la innovación.

Estos desafíos ponen de relieve la necesidad de iniciativas específicas de fortalecimiento de capacidades que doten a los profesionales creativos, las empresas y las instituciones de apoyo de los conocimientos y capacidades necesarios para que utilicen eficazmente las herramientas de IA en los procesos creativos, al tiempo que gestionen mejor informados los derechos de PI y los riesgos conexos. Este proyecto pretende responder a estas necesidades mediante el fortalecimiento de capacidades en el uso de la IA y la PI en los sectores de las artes visuales y del diseño, con especial atención a pintores, escultores, fotógrafos, ilustradores y diseñadores, entre otros. Su objetivo es proporcionar orientación práctica, formación y oportunidades de aprendizaje aplicado, complementadas con actividades de mentoría, que permitan a las partes interesadas comprender mejor los marcos de PI, evaluar y mitigar los riesgos, e integrar las herramientas de IA en sus procesos creativos.

El proyecto se basa en los efectos directos del proyecto de la AD "Promoción del uso de la propiedad intelectual en los países en desarrollo para las industrias creativas de la era digital" (CDIP/26/5) y los complementa, ya que este señaló una creciente demanda de orientación sobre las tecnologías emergentes que afectan a los sectores creativos. Al centrarse ahora específicamente en el uso de herramientas de IA en los procesos creativos y sus implicaciones en materia de PI, y al incorporar sólidos componentes de fortalecimiento de capacidades y mentoría, el proyecto amplía la labor anterior para abordar los nuevos desafíos del entorno digital.

Mediante el fortalecimiento de las capacidades relacionadas con el uso de herramientas de IA y sus implicaciones en materia de PI, y fomentando el aprendizaje entre pares y la orientación de especialistas a través de la mentoría, el proyecto tiene como objetivo apoyar un ecosistema creativo más resiliente, informado y competitivo en los países en desarrollo. Su enfoque está diseñado para generar un impacto sostenible más allá del período de ejecución del proyecto y para servir como modelo que pueda reproducirse en otros países en desarrollo que se enfrentan a desafíos similares debido a la rápida difusión de las herramientas de IA en las industrias creativas.

Partes interesadas

Las principales partes interesadas en este proyecto son:

- Creadores independientes, pequeños productores, diseñadores y micro, pequeñas y medianas empresas (mipymes) de los sectores de las artes visuales y del diseño.
- Profesionales del Derecho de PI y asesores en materia de PI que prestan asesoramiento a creadores de los sectores de las artes visuales y del diseño.
- Organizaciones y asociaciones de la industria creativa.
- Entidades públicas o privadas que participan en la promoción y/o el apoyo a las industrias creativas.
- Oficinas nacionales de PI, así como autoridades culturales y económicas nacionales.
- Especialistas en PI, inteligencia artificial e industrias creativas que contribuyen como formadores y mentores.

2.1 Concepto del proyecto

La creciente adopción y el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA) en los procesos creativos están transformando las industrias creativas de los países en desarrollo. Si bien las herramientas de IA ofrecen oportunidades para mejorar la productividad y la competitividad, muchas partes interesadas carecen de la capacidad suficiente para comprender y gestionar las implicaciones en materia de PI vinculadas a su uso. Esto limita su capacidad para adoptar herramientas de IA de forma responsable, mitigar los riesgos relacionados con la PI y utilizar eficazmente los derechos de PI para proteger y/o comercializar sus obras creativas.

El proyecto tiene por objeto fortalecer las capacidades de las partes interesadas de los países beneficiarios para comprender las implicaciones en materia de PI vinculadas al uso de herramientas de IA en las industrias creativas seleccionadas, en particular en las artes visuales y el diseño, y aplicar esos conocimientos. Prestará apoyo a los creadores, las empresas y las instituciones pertinentes mediante actividades específicas de fortalecimiento de capacidades centradas en los desafíos prácticos relacionados con la mitigación de los riesgos de infracción de la PI, la autoría, la titularidad y la gestión de derechos en los procesos creativos asistidos por IA. Reconociendo la importancia del aprendizaje aplicado, el proyecto combina la formación estructurada con la mentoría, lo que permite a los participantes poner en práctica los conocimientos adquiridos con la orientación de especialistas experimentados.

El proyecto adopta un enfoque integrado que combina formación y mentoría. Analizará y evaluará el uso de herramientas de IA y los desafíos conexos en materia de PI en los sectores creativos de las artes visuales y del diseño, elaborará materiales y herramientas de formación a medida, y proporcionará formación práctica y mentoría a los participantes. A través de este enfoque, el proyecto tiene como objetivo fortalecer las capacidades, promover un uso

informado y responsable de la IA, y contribuir al desarrollo de ecosistemas creativos resilientes, informados y competitivos en los países en desarrollo.

2.2 Objetivos, efectos directos y productos

El objetivo general del proyecto es fortalecer las capacidades de las partes interesadas de los países beneficiarios para comprender las implicaciones en materia de PI vinculadas al uso de herramientas de IA en los sectores de las artes visuales y del diseño, y aplicar esos conocimientos.

El **efecto directo** previsto es:

- 1) Mejora de la aplicación de los conocimientos relacionados con el uso de herramientas de IA y sus implicaciones en materia de PI por parte de las partes interesadas de los sectores de las artes visuales y del diseño.

El proyecto generará los siguientes **productos**:

Producto 1: un informe de análisis y evaluación sobre el uso de herramientas de IA y los desafíos y oportunidades conexos en materia de PI en los sectores de las artes visuales y del diseño, en los países beneficiarios.

Producto 2: un conjunto de materiales de formación y actividades de aprendizaje adaptados al uso de herramientas de IA y las cuestiones conexas en materia de PI en los sectores de las artes visuales y del diseño, elaborados sobre la base del informe de análisis y evaluación mencionado anteriormente.

Producto 3: un programa de mentoría establecido, aplicado e integrado en las instituciones asociadas, y dirigido a las partes interesadas de los sectores de las artes visuales y del diseño.

2.3 Estrategia de ejecución

Los efectos directos y productos del proyecto se lograrán mediante las siguientes actividades:

Producto 1: un informe de análisis y evaluación sobre el uso de herramientas de IA y los desafíos y oportunidades conexos en materia de PI en los sectores de las artes visuales y del diseño, en los países beneficiarios.

Actividades:

- a) Realizar encuestas y/o entrevistas con las partes interesadas pertinentes de los sectores de las artes visuales y del diseño, para evaluar el uso de herramientas de IA y determinar los principales desafíos y oportunidades conexos en materia de PI.
- b) Examinar los marcos normativos y de PI pertinentes, incluidos los derechos de autor y derechos conexos, así como la evolución reciente y la jurisprudencia relacionadas con el uso de herramientas de IA y la PI en los sectores de las artes visuales y del diseño, con el fin de determinar tendencias, deficiencias, riesgos y buenas prácticas.
- c) Elaborar y poner a disposición un informe de análisis y evaluación que resuma los resultados, conclusiones y recomendaciones sobre el uso de herramientas de IA y los desafíos y oportunidades conexos en materia de PI en los sectores de las artes visuales y del diseño, en los países beneficiarios.

Producto 2: un conjunto de materiales de formación y actividades de aprendizaje adaptados al uso de herramientas de IA y las cuestiones conexas en materia de PI en los sectores de las artes visuales y del diseño, elaborados sobre la base del informe de análisis y evaluación mencionado anteriormente.

Actividades:

- a) Definir el alcance, la estructura y los destinatarios de los materiales de formación y los recursos de aprendizaje, sobre la base del informe de análisis y evaluación.
- b) Elaborar módulos de formación que incluyan materiales de orientación y casos prácticos, abordando las implicaciones en materia de PI vinculadas al uso de herramientas de IA en los sectores de las artes visuales y del diseño.
- c) Organizar actividades de aprendizaje, como cursos de formación, talleres o seminarios, utilizando los materiales de formación.

Producto 3: un programa de mentoría establecido, aplicado e integrado en las instituciones asociadas, y dirigido a las partes interesadas de los sectores de las artes visuales y del diseño.

Actividades:

- a) Diseñar la estructura del programa de mentoría, que incluya los objetivos, la duración, el enfoque temático y los criterios de selección de los mentores y mentorizados.
- b) Elaborar una lista de posibles mentores procedentes de los sectores pertinentes, con experiencia en IA, PI e industrias creativas, y determinar el mentor idóneo para cada parte interesada seleccionada que participe en calidad de mentorizado.
- c) Organizar y celebrar sesiones de mentoría periódicas, incluidas reuniones grupales o individuales, entre los mentores y mentorizados seleccionados, junto con las instituciones asociadas, para garantizar la continuidad de la mentoría más allá del periodo del proyecto.

2.4 Indicadores del proyecto

<u>Objetivo del proyecto:</u>	<u>Indicador del objetivo:</u>
Fortalecer las capacidades de las partes interesadas de los países beneficiarios para comprender las implicaciones en materia de PI vinculadas al uso de herramientas de IA en los sectores de las artes visuales y del diseño, y aplicar esos conocimientos.	- Al final del proyecto, al menos el 80 % de las partes interesadas participantes que completan las evaluaciones previas y posteriores al proyecto demuestran una mayor capacidad para comprender las implicaciones en materia de PI vinculadas al uso de herramientas de IA en los sectores de las artes visuales y del diseño, y aplicar esos conocimientos.

<p style="text-align: center;"><u>Efectos directos del proyecto:</u></p> <p>1. Mejora de la aplicación de los conocimientos relacionados con el uso de herramientas de IA y sus implicaciones en materia de PI por parte de las partes interesadas de los sectores de las artes visuales y del diseño.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Indicadores de los efectos directos</u></p> <p>- Al finalizar el proyecto, al menos el 80 % de las partes interesadas participantes que completen las encuestas de seguimiento demuestran una mejor aplicación de los conocimientos relacionados con el uso de herramientas de IA y sus implicaciones en materia de PI en los sectores de las artes visuales y del diseño.</p>
<p style="text-align: center;"><u>Productos del proyecto:</u></p> <p>1. Un informe de análisis y evaluación sobre el uso de herramientas de IA y los desafíos y oportunidades conexos en materia de PI en los sectores de las artes visuales y del diseño, en los países beneficiarios.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Indicadores de los productos</u></p> <p>- Al menos el 80 % de las partes interesadas participantes confirman que el informe de análisis y evaluación ofrece información relevante y recomendaciones prácticas sobre el uso de herramientas de IA y los desafíos y oportunidades conexos en materia de PI en los sectores de las artes visuales y del diseño.</p>
<p>2. Un conjunto de materiales de formación y actividades de aprendizaje adaptados al uso de herramientas de IA y las cuestiones conexas en materia de PI en los sectores de las artes visuales y del diseño, elaborados sobre la base del informe de análisis y evaluación mencionado anteriormente.</p>	<p>- Al menos el 80 % de las partes interesadas participantes se muestran satisfechas con los materiales de formación y las actividades de aprendizaje sobre el uso de herramientas de IA y las cuestiones conexas en materia PI en los sectores de las artes visuales y del diseño.</p>
<p>3. Un programa de mentoría establecido, aplicado e integrado en las instituciones asociadas, y dirigido a las partes interesadas de los sectores de las artes visuales y del diseño.</p>	<p>- Al menos el 80 % de los mentorizados participantes declaran que el programa de mentoría fue pertinente y práctico para apoyar el uso de herramientas de IA y la PI en los sectores de las artes visuales y del diseño.</p>
2.5 Estrategia de sostenibilidad	
<p>La sostenibilidad de este proyecto se basa en su enfoque integrado, que combina la formación y la mentoría para crear capacidades institucionales y profesionales duraderas en los países en desarrollo. Al abordar tanto las brechas de conocimientos como las estructurales en lo referente a la comprensión de las herramientas de IA y la PI en los sectores de las artes visuales y del diseño, el proyecto garantiza que sus beneficios se extiendan mucho más allá de su período de ejecución. La fase inicial de análisis y evaluación permitirá a las partes interesadas locales seguir aplicando sus conclusiones en iniciativas futuras.</p> <p>Un elemento clave de la sostenibilidad reside en los componentes de fortalecimiento de capacidades y mentoría. Los talleres y los materiales de formación se elaborarán mediante procesos inclusivos y consultivos para garantizar una amplia participación de las partes interesadas. Los materiales se difundirán ampliamente, a través de las instituciones asociadas, para apoyar su uso y adaptación sostenidos por parte de los profesionales</p>	

creativos, las micro, pequeñas y medianas empresas (mipymes), las universidades y las instituciones de formación. El programa de mentoría, que pone en contacto a los participantes con especialistas experimentados e instituciones asociadas, fomentará relaciones profesionales a largo plazo y una cultura de aprendizaje entre pares que perdurará más allá de la finalización del proyecto.

Además, la puesta a disposición de todos los recursos en una página web dedicada al proyecto garantizará el acceso continuo a los materiales de aprendizaje y a las oportunidades de mentoría. Estos recursos digitales servirán de punto de referencia para otros países que deseen reproducir la metodología del proyecto, lo que reforzará sus efectos a largo plazo y su escalabilidad.

2.6 Criterios de selección de los países piloto/países beneficiarios

El proyecto se ejecutará en Chile y en otros tres países en desarrollo. La selección de países piloto se basará, entre otros, en los siguientes criterios:

1. Existencia de una comunidad diversa de creadores, micro, pequeñas y medianas empresas (mipymes) y empresas de los sectores de las artes visuales y del diseño, con potencial de crecimiento mediante la adopción de herramientas de IA en sus procesos creativos.
2. Existencia de entidades públicas o privadas y autoridades gubernamentales comprometidas con la promoción y el apoyo a las industrias creativas.
3. Una necesidad demostrada —por ejemplo, mediante pruebas de las deficiencias y los desafíos actuales— de fortalecer las capacidades de las partes interesadas para comprender las implicaciones de la IA en materia de PI para el desarrollo sostenible y responsable del ecosistema creativo, y aplicar esos conocimientos.
4. Los países beneficiarios deben estar dispuestos a dedicar los recursos necesarios para la ejecución eficaz del proyecto y su sostenibilidad.

La selección de los países piloto también tendrá en cuenta la diversidad geográfica y los distintos niveles de desarrollo económico y de las industrias creativas para garantizar una representación regional equilibrada.

2.7 Dependencia encargada de la ejecución

Sector de Desarrollo Regional y Nacional (RNDS), Sector de Derechos de Autor e Industrias Creativas (CCIS), Sector de Marcas y Diseños (BDS).

2.8 Vínculos con otras dependencias

Sector de Infraestructura y Plataformas (IPS).

2.9 Vínculos con otros proyectos de la AD

Proyecto de la AD “Promoción del uso de la propiedad intelectual en los países en desarrollo para las industrias creativas de la era digital” ([CDIP/26/5](#))

2.10 Contribución a los resultados previstos del programa de trabajo y presupuesto de la OMPI

Vínculo con los resultados previstos recogidos en el Programa de trabajo y presupuesto para 2026/27:

4.2 Desarrollo de ecosistemas equilibrados y eficaces de PI, innovación y creatividad en los Estados miembros.

4.3 Aumento de los conocimientos y competencias en materia de PI en todos los Estados miembros.

4.4 Más innovadores, creadores, pymes, universidades, instituciones de investigación y comunidades sacan provecho de la PI.

2.11 Riesgo y medidas de mitigación

Riesgo 1: duplicación de los aportes concretos del proyecto con los materiales y actividades de formación existentes de la OMPI.

Medida de mitigación 1: el director del proyecto coordinará con los sectores relacionados la revisión de los materiales y actividades de formación actuales y de los efectos directos del proyecto de la AD para garantizar la complementariedad y evitar la duplicación.

Riesgo 2: la rápida evolución de las tecnologías de IA rebasa el contenido del proyecto.

Medida de mitigación 2: el proyecto centrará la formación en los principios fundamentales de la PI aplicables a todas las tecnologías, incluirá contenidos adaptables y modulares, y contará con la participación de especialistas con conocimientos técnicos actualizados para garantizar la continua pertinencia de los materiales.

Riesgo 3: coordinación insuficiente entre los distintos grupos de partes interesadas.

Medida de mitigación 3: el proyecto establecerá funciones y canales de comunicación claros entre las partes interesadas; coordinará las actividades a través del director del proyecto; y utilizará mecanismos de retroalimentación estructurados para garantizar una coordinación eficaz.

3. CALENDARIO PROVISIONAL DE EJECUCIÓN

Aportes concretos del proyecto	Trimestres							
	1.º año				2.º año			
	T1	T2	T3	T4	T1	T2	T3	T4
Actividades previas a la ejecución: ¹ - Selección de los países beneficiarios. - Designación de un coordinador nacional que actuará como representante institucional del país. - Creación de un equipo de proyecto.								
Análisis y evaluación sobre el uso de herramientas de IA y los desafíos y oportunidades conexos en materia de PI	X	X	X					
Elaboración de materiales de formación a medida			X	X				
Organización de actividades de aprendizaje a medida				X	X	X	X	
Diseño de la estructura del programa de mentoría y elaboración de una lista de mentores			X	X	X			
Actividades de mentoría con las partes interesadas seleccionadas que participen en calidad de mentorizados					X	X	X	
Elaboración de una estrategia de comunicación para promocionar los materiales de formación y dar a conocer el programa de mentoría				X	X	X	X	
Evaluación del proyecto								X
Acto paralelo del CDIP								X

¹ La ejecución comenzará cuando se hayan llevado a cabo las actividades previas.

4. PRESUPUESTO DEL PROYECTO POR PRODUCTO

<i>(en francos suizos)</i>	1.º año	2.º año	Total
Productos del proyecto	No relativos a personal	No relativos a personal	
Coordinación del proyecto	101 100	101 100	202 200
Análisis y evaluación sobre el uso de herramientas de IA y los desafíos y oportunidades conexos en materia de PI	40 000	-	40 000
Elaboración de materiales de formación a medida	45 000	-	45 000
Organización de actividades de aprendizaje a medida	10 000	90 000	100 000
Diseño de la estructura del programa de mentoría y elaboración de una lista de mentores	3 000	1 000	4 000
Actividades de mentoría con las partes interesadas seleccionadas que participen en calidad de mentorizados	-	8 000	8 000
Elaboración y aplicación de una estrategia de comunicación para promocionar los materiales de formación y dar a conocer el programa de mentoría	-	10 000	10 000
Evaluación del proyecto	-	15 000	15 000
Acto paralelo del CDIP	-	15 000	15 000
Total	199 100	240 100	439 200

5. PRESUPUESTO DEL PROYECTO POR CATEGORÍA DE GASTO

<i>(en francos suizos)</i>	Viajes, formación y subvenciones		Servicios contractuales					Total
	Misiones del personal	Viajes de terceros	Conferencias	Publicaciones	Servicios de contratistas particulares	Becas de la OMPI	Otros servicios contractuales	
Coordinación del proyecto	-	-	-	-	-	202 200	-	202 200
Análisis y evaluación sobre el uso de herramientas de IA y los desafíos y oportunidades conexos en materia de PI	-	-	-	-	40 000	-	-	40 000
Elaboración de materiales de formación a medida	-	-	-	-	35 000	-	10 000	45 000
Organización de actividades de aprendizaje a medida	20 000	15 000	65 000	-	-	-	-	100 000
Diseño de la estructura del programa de mentoría y elaboración de una lista de mentores	-	-	-	-	4 000	-	-	4 000
Actividades de mentoría con las partes interesadas seleccionadas que participen en calidad de mentorizados	-	-	-	-	-	-	8 000	8 000
Elaboración y aplicación de una estrategia de comunicación para promocionar los materiales de formación y dar a conocer el programa de mentoría	-	-	-	-	-	-	10 000	10 000
Evaluación del proyecto	-	-	-	-	15 000	-	-	15 000
Acto paralelo del CDIP	-	-	-	-	15 000	-	-	15 000
Total	20 000	15 000	65 000	-	109 000	202 200	28 000	439 200

[Sigue el Anexo II]

6. SOLICITUD DE PARTICIPACIÓN COMO PAÍS PILOTO O BENEFICIARIO

PLANTILLA DE PRESENTACIÓN DE SOLICITUDES PARA PARTICIPAR COMO PAÍS PILOTO O BENEFICIARIO	
Criterios de selección	Descripción breve
1. Manifestación de interés	Confirmación del interés de los organismos de PI del país solicitante por participar en el proyecto.
2. Instituciones y marco jurídico	Indicar los organismos o instituciones nacionales que supervisan el tema relacionado con la PI que aborda el proyecto (tecnologías e innovación relacionadas con la adaptación al cambio climático y la mitigación de sus efectos) En la medida de lo posible, deberán facilitarse enlaces al sitio web de la institución y a los textos jurídicos.
3. Criterios con arreglo al documento del proyecto de la Agenda para el Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Existencia de una comunidad diversa de creadores, micro, pequeñas y medianas empresas (mipymes) y empresas de los sectores de las artes visuales y del diseño, con potencial de crecimiento mediante la adopción de herramientas de IA en sus procesos creativos. • Existencia de entidades públicas o privadas y autoridades gubernamentales comprometidas con la promoción y el apoyo a las industrias creativas. • Una necesidad demostrada —por ejemplo, mediante pruebas de las deficiencias y los desafíos actuales— de fortalecer las capacidades de las partes interesadas para comprender las implicaciones de la IA en materia de PI para el desarrollo sostenible y responsable del ecosistema creativo, y aplicar esos conocimientos. • Los países beneficiarios deben estar dispuestos a dedicar los recursos necesarios para la ejecución eficaz del proyecto y su sostenibilidad.
4. Necesidad de apoyo	Breve justificación de la necesidad del apoyo que proporcionará el proyecto.
5. Compromiso	Confirmación de que el país solicitante se compromete a dedicar los recursos y el apoyo logístico necesarios para la ejecución eficaz del proyecto y su sostenibilidad.

PLANTILLA DE PRESENTACIÓN DE SOLICITUDES PARA PARTICIPAR COMO PAÍS PILOTO O BENEFICIARIO	
6. Coordinador nacional	El país solicitante deberá proponer a una persona, indicando el puesto que ocupa y la organización en la que trabaja, a fin de que actúe como coordinador nacional durante la ejecución del proyecto y como representante institucional del país.
7. Observaciones	Cualquier otra información que el país solicitante desee aportar.

[Fin del Anexo II y del documento]