

Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP)

Trente-sixième session
Genève, 4 – 8 mai 2026

PROJET DE RENFORCEMENT DES CAPACITES EN MATIERE DE PROPRIETE INTELLECTUELLE ET D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LES DOMAINES DES ARTS VISUELS ET DES PROCESSUS DE CONCEPTION CREATIFS DANS LES PAYS EN DEVELOPPEMENT – PROPOSITION DE PROJET SOUMISE PAR LE CHILI

Document établi par le Secrétariat

1. Dans une communication en date du 18 juin 2025, la délégation du Chili a soumis une proposition de projet pilote visant à “renforcer les capacités en matière de propriété intellectuelle et d’intelligence artificielle dans les domaines des arts visuels et des processus de conception créatifs dans les pays en développement”, pour examen par le Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP) à sa trente-sixième session.
2. Les annexes du présent document contiennent cette proposition, établie avec l’appui du Secrétariat de l’OMPI.
3. *Le comité est invité à examiner les annexes du présent document.*

[Les annexes suivent]

1. Présentation du projet

1.1 Code du projet

DA_01_03_04_10_11_12_30_01

1.2 Intitulé du projet

Renforcer les capacités en matière de propriété intellectuelle et d'intelligence artificielle dans les domaines des arts visuels et des processus de conception créatifs dans les pays en développement

1.3 Recommandations du Plan d'action pour le développement

Recommandation n° 1 : L'assistance technique de l'OMPI doit être, entre autres, axée sur le développement, déterminée par la demande et être transparente, en tenant compte des priorités et des besoins particuliers des pays en développement, notamment les PMA, ainsi que des différents niveaux de développement des États membres, les activités devant comporter des délais d'exécution. À cet égard, la conception, les mécanismes d'exécution et les processus d'évaluation des programmes d'assistance technique devraient être spécifiques à chaque pays.

Recommandation n° 3 : Accroître les ressources humaines et financières en faveur des programmes d'assistance technique de l'OMPI pour promouvoir notamment une culture de la propriété intellectuelle axée sur le développement, en mettant l'accent sur l'initiation à la propriété intellectuelle dans les programmes d'enseignement de différents niveaux et la sensibilisation accrue de l'opinion publique à la propriété intellectuelle.

Recommandation n° 4 : Accorder une attention particulière aux besoins des petites et moyennes entreprises (PME), des institutions chargées de la recherche scientifique et des industries culturelles et aider les États membres, à leur demande, à élaborer des stratégies nationales appropriées dans le domaine de la propriété intellectuelle.

Recommandation n° 10 : Aider les États membres à développer et à améliorer les capacités institutionnelles nationales en propriété intellectuelle par le développement des infrastructures et autres moyens en vue de renforcer l'efficacité des institutions nationales de propriété intellectuelle et de concilier protection de la propriété intellectuelle et préservation de l'intérêt général. Cette assistance technique devrait également être étendue aux organisations sous-régionales et régionales œuvrant dans le domaine de la propriété intellectuelle.

Recommandation n° 11 : Aider les États membres à renforcer leur capacité nationale de protection des créations, innovations et inventions nationales et soutenir au besoin le développement des infrastructures scientifiques et technologiques nationales, conformément au mandat de l'OMPI.

Recommandation n° 12 : Intégrer davantage les considérations de développement dans les activités et débats de fond et d'assistance technique de l'OMPI, conformément à son mandat.

Recommandation n° 30 : L'OMPI devrait coopérer avec d'autres organisations intergouvernementales pour fournir aux pays en développement, y compris les PMA, sur demande, des conseils sur les moyens d'accéder à l'information technologique en rapport avec la propriété intellectuelle et d'en faire usage, notamment dans les domaines présentant un intérêt particulier pour les demandeurs.

1.4 Durée du projet

24 mois

1.5 Budget du projet

Le budget total du projet s'élève à 439 200 francs suisses; il est entièrement consacré à des dépenses autres que des dépenses de personnel.

2. Description du projet

Contexte

Dans de nombreux pays en développement, les industries de la création se transforment en profondeur en raison d'un recours croissant à des outils fondés sur l'intelligence artificielle dans différents processus créatifs, notamment les arts visuels mais aussi le secteur de la conception. Si l'intelligence artificielle offre de nouvelles perspectives pour améliorer la productivité, la créativité et la compétitivité sur les marchés, elle pose également des questions complexes dans le domaine de la propriété intellectuelle, notamment au regard de la paternité et de la titularité des droits sur les œuvres créées à l'aide d'outils d'intelligence artificielle, ainsi que des atteintes potentielles à des droits de propriété intellectuelle lorsque des contenus protégés par celle-ci ont été employés pour entraîner ces outils. Dans de nombreux cas, l'intégration rapide d'outils d'intelligence artificielle dans des processus créatifs a pris de vitesse l'examen de ces questions de propriété intellectuelle.

Les créateurs indépendants, les petits producteurs, les concepteurs et les micro, petites et moyennes entreprises ont recours de manière croissante aux outils d'intelligence artificielle pour faciliter la création de contenus, l'élaboration de nouvelles conceptions et la production de médias, souvent sans avoir accès à des orientations pertinentes sur l'emploi responsable de l'intelligence artificielle et sans comprendre les droits et les risques liés à la propriété intellectuelle. Dès lors, beaucoup de parties prenantes agissent dans des conditions d'incertitude juridique, ce qui peut éventuellement les exposer à des risques, limiter leurs possibilités de commercialiser leurs œuvres et compromettre l'innovation.

Ces problèmes mettent en lumière la nécessité de mener des initiatives ciblées en matière de renforcement des capacités afin de transmettre aux professionnels de la création, aux entreprises et aux institutions qui les appuient les connaissances et les compétences nécessaires pour faire un usage efficace des outils d'intelligence artificielle dans les processus créatifs tout en tenant compte de manière éclairée des droits et des risques liés à la propriété intellectuelle. Le présent projet est destiné à répondre à ces besoins en renforçant les capacités requises pour utiliser l'intelligence artificielle et la propriété intellectuelle dans le domaine des arts visuels ainsi que dans le secteur de la conception. Il s'adresse tout particulièrement (mais pas uniquement) aux peintres, aux sculpteurs, aux photographes, aux illustrateurs et aux concepteurs. Il vise à offrir des orientations pratiques, des formations et un apprentissage par l'expérience, et à les compléter par des activités de mentorat afin que les parties prenantes puissent mieux comprendre les cadres de propriété intellectuelle, évaluer et atténuer les risques, et intégrer des outils d'intelligence artificielle dans leurs processus créatifs.

Le projet poursuit et complète les résultats du projet du Plan d'action pour le développement relatif à la "Promotion de l'utilisation de la propriété intellectuelle dans les industries de la création des pays en développement à l'ère du numérique" (CDIP/26/5), qui avaient mis en évidence une demande croissante d'orientations sur les technologies émergentes ayant une incidence sur les industries de la création. En portant plus particulièrement sur l'emploi des outils d'intelligence artificielle dans les processus créatifs et sur leurs conséquences en

matière de propriété intellectuelle, et en intégrant une forte composante de renforcement des capacités et de mentorat, le projet offre une suite aux précédents travaux qui visaient à relever des défis en constante évolution dans l'environnement numérique.

Par le renforcement des capacités liées à l'emploi des outils d'intelligence artificielle et à ses conséquences en matière de propriété intellectuelle, et par la mise en place d'un mentorat qui facilite l'apprentissage entre pairs et les conseils d'experts, ce projet devrait favoriser l'instauration d'un écosystème de la création plus résilient, mieux informé et plus compétitif dans les pays en développement. Son organisation est conçue pour produire une incidence durable au-delà de la période de mise en œuvre du projet, et pour offrir un modèle reproductible aux autres pays en développement qui rencontrent des problèmes analogues en raison de la diffusion rapide des outils d'intelligence artificielle dans l'ensemble des industries de la création.

Parties prenantes

Les principales parties prenantes de ce projet sont les suivantes :

- les créateurs indépendants, les petits producteurs, les concepteurs et les micro, petites et moyennes entreprises exerçant leurs activités dans les arts visuels ainsi que dans le domaine de la conception;
- les professionnels du droit de la propriété intellectuelle et les conseils en propriété intellectuelle qui accompagnent les créateurs dans les secteurs des arts visuels et de la conception;
- les organisations et associations des industries de la création;
- les entités publiques ou privées qui contribuent à faire connaître ou à aider les industries de la création;
- les offices de propriété intellectuelle nationaux ainsi que les organismes nationaux chargés de la culture et de l'économie;
- les spécialistes de la propriété intellectuelle, de l'intelligence artificielle et des industries de la création qui contribuent au projet à titre de formateurs ou de mentors.

2.1 Concept du projet

L'adoption et l'emploi croissants d'outils d'intelligence artificielle dans les processus créatifs entraînent un bouleversement des industries de la création dans les pays en développement. Si les outils d'intelligence artificielle permettent d'améliorer la productivité et la compétitivité, beaucoup de parties prenantes ne sont pas encore en mesure de comprendre et de gérer les conséquences de leur emploi au regard de la propriété intellectuelle. Il leur est donc difficile d'utiliser des outils d'intelligence artificielle de manière responsable, d'atténuer les risques liés à la propriété intellectuelle et de faire un usage efficace des droits de propriété intellectuelle pour protéger ou commercialiser leurs œuvres créatives.

Le présent projet vise à renforcer la capacité des parties prenantes des pays bénéficiaires à comprendre et à gérer les conséquences, en matière de propriété intellectuelle, de l'emploi des outils d'intelligence artificielle dans les industries de la création choisies, notamment les arts visuels et le secteur de la conception. Il est destiné à aider les créateurs, les entreprises et les institutions pertinentes en leur proposant des activités de renforcement des capacités portant spécifiquement sur les problèmes pratiques qu'ils rencontrent pour atténuer les risques d'atteinte à la propriété intellectuelle et pour régler les problèmes de paternité, de titularité et de gestion des droits lorsqu'ils emploient l'intelligence artificielle dans leurs processus créatifs. Le projet, qui accorde une importance particulière à l'apprentissage par l'expérience, associe une formation structurée et un système de mentorat pour que les participants puissent utiliser leurs connaissances de manière pratique grâce aux conseils de spécialistes expérimentés.

Il s'appuie sur une organisation intégrée combinant formation et mentorat. Il permet d'analyser et d'évaluer l'emploi d'outils d'intelligence artificielle ainsi que les problèmes qui en découlent au regard de la propriété intellectuelle dans les arts visuels et la conception, d'élaborer des supports et des outils de formation adaptés et de proposer une formation pratique et un mentorat aux participants. Par cette organisation, le projet vise à renforcer les capacités, à promouvoir un emploi éclairé et responsable de l'intelligence artificielle et à contribuer à la mise en place d'écosystèmes de la création résilients, informés et compétitifs dans les pays en développement.

2.2 Objectifs, résultats et réalisations du projet

L'**objectif** général du projet consiste à renforcer la capacité des parties prenantes des pays bénéficiaires à comprendre et à gérer les conséquences, en matière de propriété intellectuelle, de l'emploi des outils d'intelligence artificielle dans les arts visuels et le secteur de la conception.

Son **résultat** escompté est le suivant :

- 1) Une meilleure exploitation par les parties prenantes de connaissances sur l'emploi des outils d'intelligence artificielle et ses conséquences au regard de la propriété intellectuelle dans les arts visuels et le secteur de la conception.

Le projet conduira aux **réalisations** suivantes :

Réalisation 1 – Une analyse et une évaluation de l'emploi des outils d'intelligence artificielle et des problèmes et perspectives qui en découlent en matière de propriété intellectuelle dans les arts visuels et le secteur de la conception dans les pays bénéficiaires.

Réalisation 2 – Un ensemble de supports de formation et d'activités d'apprentissage adaptés concernant l'emploi des outils d'intelligence artificielle et les problèmes de propriété intellectuelle qui en découlent dans les arts visuels et le secteur de la conception; ces supports et activités seront fondés sur l'analyse et l'évaluation précitées.

Réalisation 3 – Un programme de mentorat établi, mis en œuvre et intégré au sein d'institutions partenaires à l'intention des parties prenantes des arts visuels et du secteur de la conception.

2.3 Stratégie de mise en œuvre du projet

Les résultats et réalisations du projet seront obtenus grâce aux activités ci-après :

Réalisation 1 – Une analyse et une évaluation de l'emploi des outils d'intelligence artificielle et des problèmes et perspectives qui en découlent en matière de propriété intellectuelle dans les arts visuels et le secteur de la conception dans les pays bénéficiaires.

Activités :

- a) Mener des enquêtes ou des entrevues auprès des parties prenantes pertinentes qui interviennent dans les arts visuels et le secteur de la conception pour évaluer leur emploi d'outils d'intelligence artificielle et recenser les principaux problèmes et perspectives en matière de propriété intellectuelle.
- b) Examiner les cadres pertinents en matière de propriété intellectuelle et de politique, et notamment le cadre du droit d'auteur et des droits connexes, ainsi que les évolutions récentes et la jurisprudence liées à l'emploi des outils d'intelligence artificielle et à ses conséquences en matière de propriété intellectuelle dans les arts visuels et le secteur de la conception, afin de recenser les tendances, les lacunes, les risques et les bonnes pratiques.
- c) Rédiger et publier un rapport d'analyse et d'évaluation pour résumer les observations, les conclusions et les recommandations concernant l'emploi des outils d'intelligence artificielle et les problèmes et perspectives qui en découlent au regard de la propriété intellectuelle dans les arts visuels et le secteur de la conception dans les pays bénéficiaires.

Réalisation 2 – Un ensemble de supports de formation et d'activités d'apprentissage adaptés concernant l'emploi des outils d'intelligence artificielle et les problèmes de propriété intellectuelle qui en découlent dans les arts visuels et le secteur de la conception; ces supports et activités seront fondés sur l'analyse et l'évaluation précitées.

Activités :

- a) Définir la portée, la structure et les publics cibles des supports de formation et des ressources d'apprentissage, compte tenu du rapport d'analyse et d'évaluation.
- b) Élaborer des modules de formation contenant des orientations et des études de cas pratiques sur les conséquences, au regard de la propriété intellectuelle, de l'emploi des outils d'intelligence artificielle dans les arts visuels et le secteur de la conception.
- c) Organiser des activités d'apprentissage telles que des formations, des ateliers ou des séminaires en s'appuyant sur les supports de formation.

Réalisation 3 – Un programme de mentorat établi, mis en œuvre et intégré au sein d'institutions partenaires à l'intention des parties prenantes des arts visuels et du secteur de la conception.

Activités :

- a) Concevoir la structure du programme de mentorat, et notamment ses objectifs, sa durée, son thème principal et les critères de sélection des mentors et des bénéficiaires.
- b) Recenser les mentors et établir une liste de ces personnes par secteur en précisant s'ils sont spécialistes de l'intelligence artificielle, de la propriété intellectuelle ou des industries de la création, et les mettre en correspondance avec les parties prenantes participant à titre de bénéficiaires.
- c) Organiser et tenir des sessions régulières de mentorat, qu'il s'agisse de réunions de groupe ou individuelles, entre les mentors et les bénéficiaires choisis, en associant à ces réunions les institutions partenaires pour faire en sorte que le mentorat se poursuive après la fin du projet.

2.4 Indicateurs du projet

| | |
|--|---|
| <p style="text-align: center;"><u>Objectif du projet :</u></p> <p>Renforcer la capacité des parties prenantes, dans les pays bénéficiaires, de comprendre et de gérer les conséquences de l'emploi des outils d'intelligence artificielle au regard de la propriété intellectuelle dans les arts visuels et le secteur de la conception.</p> | <p style="text-align: center;"><u>Indicateur de l'objectif :</u></p> <p>– À la fin du projet, au moins 80% des parties prenantes participantes ayant rempli les évaluations au début et à la fin du projet auront démontré une meilleure capacité à comprendre et gérer les conséquences de l'emploi des outils d'intelligence artificielle au regard de la propriété intellectuelle dans les arts visuels et le secteur de la conception.</p> |
| <p style="text-align: center;"><u>Résultats du projet :</u></p> <p>1. Une meilleure exploitation par les parties prenantes de connaissances sur l'emploi des outils d'intelligence artificielle et ses conséquences au regard de la propriété intellectuelle dans les arts visuels et le secteur de la conception.</p> | <p style="text-align: center;"><u>Indicateurs de résultats :</u></p> <p>– À la fin du projet, au moins 80% des parties prenantes participantes ayant répondu aux enquêtes de suivi auront démontré qu'elles exploitent mieux les connaissances sur l'emploi des outils d'intelligence artificielle et ses conséquences au regard de la propriété intellectuelle dans les arts visuels et le secteur de la conception.</p> |
| <p style="text-align: center;"><u>Réalisations du projet :</u></p> <p>1. Une analyse et une évaluation de l'emploi des outils d'intelligence artificielle et des problèmes et perspectives qui en découlent en matière de propriété intellectuelle dans les arts visuels et le secteur de la conception dans les pays bénéficiaires.</p> | <p style="text-align: center;"><u>Indicateurs de réalisations :</u></p> <p>– Au moins 80% des parties prenantes participantes confirment que le rapport d'analyse et d'évaluation contient des explications pertinentes et des recommandations pratiques sur l'emploi des outils d'intelligence artificielle et les problèmes et perspectives qui en découlent en matière de propriété intellectuelle dans les arts visuels et le secteur de la conception.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>2. Un ensemble de supports de formation et d'activités d'apprentissage adaptés concernant l'emploi des outils d'intelligence artificielle et les problèmes de propriété intellectuelle qui en découlent dans les arts visuels et le secteur de la conception; ces supports et activités sont fondés sur l'analyse et l'évaluation précitées.</p> | <p>– Au moins 80% des parties prenantes participantes se déclarent satisfaites des supports de formation et des activités d'apprentissage concernant l'emploi des outils d'intelligence artificielle et les problèmes de propriété intellectuelle qui en découlent dans les arts visuels et le secteur de la conception.</p> |
| <p>3. Un programme de mentorat établi, mis en œuvre et intégré au sein d'institutions partenaires à l'intention des parties prenantes des arts visuels et du secteur de la conception.</p> | <p>– Au moins 80% des parties prenantes participantes déclarent que le programme de mentorat les a aidées de manière pertinente et pratique à utiliser des outils d'intelligence artificielle et à gérer les questions de propriété intellectuelle dans les arts visuels et le secteur de la conception.</p> |

2.5 Stratégie de pérennisation

La pérennisation de ce projet repose sur son organisation intégrée qui associe la formation et le mentorat afin de mettre en place des capacités institutionnelles et professionnelles durables dans les pays en développement. En visant à combler des lacunes dans les connaissances aussi bien que dans les structures liées à la compréhension des outils d'intelligence artificielle et de leurs conséquences au regard de la propriété intellectuelle dans les arts visuels et le secteur de la conception, le projet restera utile bien au-delà de sa période de mise en œuvre. La phase initiale d'analyse et d'évaluation permettra aux parties prenantes locales de continuer à exploiter leurs connaissances dans le cadre de futures initiatives.

L'un des éléments essentiels de cette pérennité tient au renforcement des connaissances et au système de mentorat. Les ateliers et les supports de formation seront établis selon des processus inclusifs et consultatifs pour garantir une large participation des parties prenantes. Les supports seront largement diffusés avec l'aide des institutions partenaires pour faire en sorte qu'ils soient utilisés de manière durable et qu'ils soient adaptés par des professionnels de la création, des micro, petites et moyennes entreprises, des universités et des établissements de formation. Le programme de mentorat, qui met en relation des spécialistes expérimentés et des institutions partenaires, favorisera l'établissement de relations professionnelles à long terme et une culture d'apprentissage entre pairs qui resteront en place bien après la fin du projet.

En outre, le fait de mettre toutes les ressources disponibles à disposition sur une page Web du projet spécialement créée à cette fin garantira un accès permanent aux supports de formation et aux possibilités de bénéficier d'un mentorat. Ces atouts numériques constitueront des éléments de référence pour d'autres pays souhaitant reprendre la méthode du projet, ce qui renforcera l'incidence à long terme de celui-ci et son évolutivité.

2.6 Critères de sélection des pays pilotes/bénéficiaires

Le projet sera mis en œuvre au Chili et dans trois autres pays en développement. La sélection des pays pilotes sera notamment fondée sur les critères suivants :

1. La présence d'une communauté diversifiée de créateurs, de micro, petites et moyennes entreprises et de grandes entreprises dans les arts visuels et le secteur de la conception pour lesquels l'adoption d'outils d'intelligence artificielle dans leurs processus de création présente un potentiel de croissance.
2. L'existence d'entités publiques ou privées et d'organismes publics chargés de promouvoir et d'aider les industries de la création.
3. Un besoin prouvé de renforcer la capacité des parties prenantes à comprendre et gérer les conséquences, en matière de propriété intellectuelle, de l'emploi de l'intelligence artificielle en vue de développer l'écosystème de la création de manière durable et responsable. Il peut s'agir par exemple de démontrer l'existence de lacunes et de problèmes immédiats.
4. Un engagement à consacrer les ressources nécessaires à la mise en œuvre concrète du projet et à sa pérennité.

Le choix des pays pilotes dépendra aussi de critères tels que la diversité géographique et les différents niveaux de développement de l'économie et des industries de la création afin de garantir une représentation équilibrée des régions.

2.7 Entité de mise en œuvre au sein de l'Organisation

Secteur du développement régional et national, Secteur du droit d'auteur et des industries de la création, Secteur des marques et des dessins et modèles.

2.8 Liens avec d'autres entités au sein de l'Organisation

Secteur de l'infrastructure et des plateformes.

2.9 Liens avec d'autres projets du Plan d'action pour le développement

Projet du Plan d'action pour le développement concernant la *promotion de l'utilisation de la propriété intellectuelle dans les industries de la création des pays en développement à l'ère du numérique* ([CDIP/26/5](#))

2.10 Contribution aux résultats escomptés dans le programme et budget de l'OMPI

Lien vers les résultats escomptés du programme et budget pour l'exercice biennal 2026-2027 :

4.2 : Mise en place d'écosystèmes équilibrés et efficaces en matière de propriété intellectuelle, d'innovation et de création dans les États membres.

4.3 : Mise en valeur des connaissances et des compétences en matière de propriété intellectuelle dans tous les États membres.

4.4 : Davantage d'innovateurs, de créateurs, de PME, d'universités, d'instituts de recherche et de communautés tirent profit de la propriété intellectuelle.

2.11 Risques et atténuation

Risque n° 1 : Un chevauchement des résultats du projet avec des supports et des activités de formation existants de l'OMPI.

Mesure d'atténuation n° 1 : Le chef de projet coordonnera les travaux avec les secteurs concernés pour examiner les supports et les activités de formation existants ainsi que les résultats du projet du Plan d'action pour le développement afin de s'assurer de la complémentarité des travaux et éviter tout chevauchement.

Risque n° 2 : L'évolution rapide des technologies d'intelligence artificielle rend obsolète le contenu du projet.

Mesure d'atténuation n° 2 : Le projet sera axé sur la formation aux principes fondamentaux de la propriété intellectuelle applicables à l'ensemble des technologies; son contenu sera adaptable et modulaire et les experts associés disposeront de connaissances techniques de pointe afin de garantir que les supports de formation restent pertinents.

Risque n° 3 : Une coordination insuffisante entre les nombreux groupes de parties prenantes.

Mesure d'atténuation n° 3 : Des rôles clairs seront attribués et des voies de communication seront établies entre les parties prenantes dans le cadre du projet; le chef de projet coordonnera les activités et des mécanismes de retour d'information structurés seront employés pour garantir la cohérence des travaux.

3. CALENDRIER DE MISE EN ŒUVRE PROVISOIRE

| Résultats escomptés du projet | Trimestres | | | | | | | |
|---|------------|----|----|----|---------|----|----|----|
| | Année 1 | | | | Année 2 | | | |
| | T1 | T2 | T3 | T4 | T1 | T2 | T3 | T4 |
| Activités préalables à la mise en œuvre du projet ¹ : - Sélection des pays bénéficiaires - Désignation d'un coordonnateur national qui agira en qualité de représentant du pays au niveau institutionnel - Mise en place d'une équipe chargée du projet | | | | | | | | |
| Analyse et évaluation de l'emploi des outils d'intelligence artificielle et des problèmes et perspectives qui en découlent au regard de la propriété intellectuelle | X | X | X | | | | | |
| Élaboration de supports de formation | | | X | X | | | | |
| Organisation d'activités d'apprentissage adaptées | | | | X | X | X | x | |
| Conception de la structure du programme de mentorat et création d'une liste de mentors | | | X | X | X | | | |
| Activités de mentorat auprès des parties prenantes participant à titre de bénéficiaires | | | | | X | X | X | |
| Élaboration d'une stratégie de communication visant à promouvoir les supports de formation et à diffuser le programme de mentorat | | | | X | X | X | X | |
| Évaluation du projet | | | | | | | | X |
| Événement en marge de la session du CDIP | | | | | | | | X |

¹ La mise en œuvre du projet commencera uniquement lorsque les activités préalables auront été achevées.

4. BUDGET DU PROJET PAR RÉALISATION

| <i>(en francs suisses)</i> | Année 1 | Année 2 | Total |
|---|---|---|----------------|
| Réalisations du projet | Dépenses autres que les dépenses de personnel | Dépenses autres que les dépenses de personnel | |
| Coordination du projet | 101 100 | 101 100 | 202 200 |
| Analyse et évaluation de l'emploi des outils d'intelligence artificielle et des problèmes et perspectives qui en découlent en matière de propriété intellectuelle | 40 000 | – | 40 000 |
| Élaboration de supports de formation adaptés | 45 000 | – | 45 000 |
| Organisation d'activités d'apprentissage adaptées | 10 000 | 90 000 | 100 000 |
| Conception de la structure du programme de mentorat et création d'une liste de mentors | 3 000 | 1 000 | 4 000 |
| Activités de mentorat auprès des parties prenantes participant à titre de bénéficiaires | – | 8 000 | 8 000 |
| Élaboration et mise en œuvre d'une stratégie de communication visant à promouvoir les supports de formation et à diffuser le programme de mentorat | – | 10 000 | 10 000 |
| Évaluation du projet | – | 15 000 | 15 000 |
| Événement en marge de la session du CDIP | – | 15 000 | 15 000 |
| Total | 199 100 | 240 100 | 439 200 |

5. BUDGET DU PROJET PAR CATÉGORIE DE COÛT

| <i>(en francs suisses)</i> | Voyages, formations et indemnités | | Services contractuels | | | | | Total |
|---|-----------------------------------|-----------------|-----------------------|--------------|------------------------------------|-------------------|------------------------------|----------------|
| | Missions de fonctionnaires | Voyage de tiers | Conférences | Publications | Services contractuels de personnes | Bourses de l'OMPI | Autres services contractuels | |
| Coordination du projet | – | – | – | – | – | 202 200 | – | 202 200 |
| Analyse et évaluation de l'emploi des outils d'intelligence artificielle et des problèmes et perspectives qui en découlent au regard de la propriété intellectuelle | – | – | – | – | 40 000 | – | – | 40 000 |
| Élaboration de supports de formation adaptés | – | – | – | – | 35 000 | – | 10 000 | 45 000 |
| Organisation d'activités d'apprentissage adaptées | 20 000 | 15 000 | 65 000 | – | – | – | – | 100 000 |
| Conception de la structure du programme de mentorat et création d'une liste de mentors | – | – | – | – | 4 000 | – | – | 4 000 |
| Activités de mentorat auprès des parties prenantes participant à titre de bénéficiaires | – | – | – | – | – | – | 8 000 | 8 000 |
| Élaboration et mise en œuvre d'une stratégie de communication visant à promouvoir les supports de formation et à diffuser le programme de mentorat | – | – | – | – | – | – | 10 000 | 10 000 |
| Évaluation du projet | – | – | – | – | 15 000 | – | – | 15 000 |
| Événement en marge de la session du CDIP | – | – | – | – | 15 000 | – | – | 15 000 |
| Total | 20 000 | 15 000 | 65 000 | - | 109 000 | 202 200 | 28 000 | 439 200 |

[L'annexe II suit]

6. DEMANDE DE PARTICIPATION EN TANT QUE PAYS PILOTE/BÉNÉFICIAIRE

| MODÈLE DE SOUMISSION DES DEMANDES DE PARTICIPATION EN TANT QUE PAYS PILOTE/BÉNÉFICIAIRE | |
|--|---|
| Critères de sélection | Brève description |
| 1. Manifestation d'intérêt | Confirmation que les organismes de propriété intellectuelle du pays demandeur sont intéressés par une participation au projet. |
| 2. Institutions et cadre juridique | <p>Veillez indiquer l'organisme ou l'institution nationale qui supervise l'objet de propriété intellectuelle visé par le projet (technologies et innovations liées à l'adaptation au changement climatique et à l'atténuation de ses effets).</p> <p>Des liens vers le site Web de l'institution et des textes juridiques doivent être fournis, dans la mesure du possible.</p> |
| 3. Critères selon le document de projet du Plan d'action pour le développement de l'OMPI | <ul style="list-style-type: none"> • La présence d'une communauté diversifiée de créateurs, de micro, petites et moyennes entreprises et de grandes entreprises dans les arts visuels et le secteur de la conception, présentant un potentiel de croissance grâce à l'adoption d'outils d'intelligence artificielle dans leurs processus de création. • L'existence d'entités publiques ou privées et d'organismes publics chargés de promouvoir et d'aider les industries de la création. • Un besoin prouvé de renforcer la capacité des parties prenantes de comprendre et gérer les conséquences, en matière de propriété intellectuelle, de l'emploi de l'intelligence artificielle en vue de développer l'écosystème de la création de manière durable et responsable. Il peut s'agir par exemple de démontrer l'existence de lacunes et de problèmes immédiats. • Un engagement à consacrer les ressources nécessaires à la mise en œuvre effective du projet et à sa pérennité. |
| 4. Besoin de soutien | Brève justification du besoin réel du soutien que le projet fournira. |
| 5. Engagement | Confirmation que le pays demandeur s'engage à consacrer les ressources et le soutien logistique nécessaires à la mise en œuvre concrète du projet et à sa pérennisation. |
| 6. Coordonnateur national | Le pays demandeur doit désigner une personne, en indiquant la fonction qu'elle occupe et l'organisation à laquelle elle appartient, qui agira en qualité de coordonnateur national pendant toute la durée du projet et fera office de représentant du pays au niveau institutionnel. |
| 7. Commentaires | Toute autre information que le pays demandeur souhaite fournir. |