

发展与知识产权委员会（CDIP）

第二十五届会议

2020年11月9日至13日，日内瓦

印度尼西亚共和国和阿拉伯联合酋长国提交的
关于推动发展中国家的创意产业在数字时代运用知识产权
的项目修订提案

秘书处编拟

1. 印度尼西亚共和国常驻联合国、世界贸易组织和日内瓦其他国际组织代表团于2020年3月16日向秘书处发来的普通照会中，提交了一项关于“推动发展中国家的创意产业在数字时代运用知识产权”的项目提案，供CDIP第二十五届会议审议。常驻代表团在此普通照会中请秘书处“审查和补充上述提案，包括制定一项预算要求计划”。

2. 普通照会和项目修订提案载于本文件附件。

3. 请委员会审议本文件附件。

[后接附件]



印度尼西亚共和国常驻联合国、世贸组织和
日内瓦国际组织代表团

No. 30/POL-1/111/2020

印度尼西亚共和国常驻联合国、世界贸易组织和日内瓦其他国际组织代表团向世界知识产权组织（产权组织）致意，谨随函附上一份新的发展议程项目提案，供发展与知识产权委员会即将于 2020 年 5 月 18 日至 22 日举行的第二十五届会议审议。

为此，印度尼西亚共和国常驻代表团还想寻求产权组织秘书处的斡旋来审查和补充上述提案，包括制定一项预算要求计划，以确保产权组织成员在发展与知识产权委员会上快速通过该计划。

印度尼西亚共和国政府认为，提议的“推动发展中国家在数字时代运用知识产权促进创意产业发展”项目将通过改进当地企业对知识产权制度的定量和定性运用，帮助加强和培育创意产业，并提高参与国知识产权主管部门在当今数字时代的能力。

印度尼西亚共和国常驻联合国、世界贸易组织和日内瓦其他国际组织代表团借此机会再次向世界知识产权组织致以最崇高的敬意。

2019 年 3 月 16 日，日内瓦

瑞士日内瓦世界知识产权组织（产权组织）

抄送：发展与知识产权委员会主席

[后接附件二]

印度尼西亚代表团和阿拉伯联合酋长国代表团的项目修订提案项目提案

1. 概述	
<u>项目编号</u>	DA_1_4_10_12_19_24_27_01
<u>标题</u>	推动发展中国家的创意产业在数字时代运用知识产权
<u>发展议程建议</u>	1、4、10、12、19、24 和 27
<u>项目简介</u>	拟议项目旨在通过促进当地企业对知识产权制度的运用，加强创意产业，并提高参与国知识产权主管机关顺应数字时代变化的能力。该项目特别旨在：（1）使创意产业的利益攸关方能够保护、管理、利用和执行知识产权（IPR），支持创意和文化产品和服务的营销，以及（2）在当地创意产业之间建立网络，以便为信息交流、合作和发展提供便利。
<u>落实计划</u>	落实计划：计划 3 相关计划：计划 2、计划 17 和计划 30
<u>与其他相关计划/ 发展议程项目的联系</u>	DA_8_01、DA_8_02、DA_19_30_31、DA_16_20_01 和 DA_16_20_02、DA_16_20_03
<u>与计划和预算中预期成 果的联系</u>	三.2 发展中国家、最不发达国家、经济转型国家的人力资源能力得到加强，可以胜任在有效运用知识产权促进发展方面的广泛要求。 四.2 知识产权机构和公众为促进创新和创造，对知识产权信息的获取和利用得到加强。 三.6 中小企业、高校和研究机构成功运用知识产权支持创新的能力得到加强。
<u>项目期限</u>	24 个月
<u>项目预算</u>	795,000 瑞士法郎：非人事费用 535,000 瑞士法郎，人事费用 260,000 瑞士法郎。

2. 项目说明书

2.1. 项目介绍

创意产业是发展中国家等许多经济体快速增长的产业之一。这些产业在鼓励创造力、技术、文化和创新的同时，还促进了经济增长，提供了就业机会。随着技术的发展，尤其是数字革命的到来，教育和创新、创意和知识型产业已成为全球经济中充满活力的领域。

创意经济也是全球贸易的重要组成部分。根据联合国贸易和发展会议（贸发会议）发布的报告，“2012 年创意产品和服务的全球交易市场总额为 5,470 亿美元。创意产品的跨境贸易在过去十年中一直在持续增长。从 2003 年到 2012 年，年增长率为 8.6%。”¹

创意产业作为文化、经济和技术之间的纽带而发展、兴盛。创意产业中的创新往往是一种协作进程，涉及对知识产权有具体需求的多个不同行为者和利益攸关方。知识产权制度一直被认为是创意产业的主要政策工具之一。创意产业是“起源于个人的创造力、技能和才能，并且通过知识产权的产生和利用而具有创造财富和创造就业机会的潜力”的产业²，需要能够充分利用知识产权制度。产业中的行为者经常生成涉及不同类型知识产权（包括版权、外观设计、商标，有时也包括专利）组合的产品。

当然，当今创意经济面临的最紧迫挑战之一是如何在创意经济发展中加强知识产权的运用，以促进社会经济持续发展。迫切需要更多的注意力集中在教育和培训相关利益攸关方如何保护、管理、利用和执行创意产业的知识产权上。创意产业是一个复杂多样的领域，其中的知识差距极为显著。创意产业由高度多样化的众多利益攸关方组成，从由微型、小型和中型企业占主导的传统文化和手工艺产业到新的数字企业，不一而足。

充分利用知识产权制度之必要性，在数字时代甚至变得更加重要。数字化和信息技术的发展为创意产业不仅带来了更多的机遇，也带来了新的挑战，并改变了创意产品和服务的创建、生产、销售、发行和消费的方式。数字化的发展降低了所有国家参与全球创意经济的进入障碍，同时也为其提供了各种机遇。在线获取信息和研究、提高创意产业本身在数字时代的相互连接度和参与力度，可以使创意企业能够向更广泛、更多样化的受众推销商品和服务。数字时代也使世界各地的人能够共同合作，产生比以往任何时候都更多的创意和产品。

数字化带来的更多合作机会，使创意部门迫切需要了解如何保护创意和创新，以及如何通过许可协议或其他合作方式分享知识和创新。然而，数字时代也给创意企业带来了自身独特的挑战，特别是在知识产权领域。在线平台的盛行，特别是与电子商务有关的平台，增加了人们对品牌名称和外观设计认知度的需求，由此也就产生了对运用商标和工业品外观设计的需要。数字时代提出的另一项重要挑战是，需要确保知识产权强有力的执行力。更高的互连性可能会为那些数字化普及率低和/或尚未采取措施保护其知识产权的利益攸关方带来风险。例如，对品牌、商标和产品外观设计知识产权侵权和仿冒会造成利润损失，并会带来更多无形但切实的影响，如丧失声誉。

¹ 《创意经济前景和国家概况：创意产业国际贸易的趋势》，贸发会议，2015 年，https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/webditcted2016d5_en.pdf

² 此定义由英国文化、传媒和体育部提供，

https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/523024/Creative_Industries_Economic_Estimates_January_2016_Updated_201605.pdf

与此同时，创意企业，特别是发展中国家的创意企业往往未能充分利用所提供的机会。与发达国家的同行相比，发展中国家的当地主管部门或国家政府和私营企业的数字化普及率普遍较低，仍然依靠线下的营销和实物发行，几乎没有品牌建设战略，这限制了潜在市场和信息的可获取性。

因此，在促进和加强发展中国家的创意产业方面，需要实现两个相互关联的主要目标。第一个目标是加强创意产业中所涉当地企业和包括知识产权局在内的国家主管部门的能力，以使其能够运用和利用知识产权工具和实施战略，给产品和服务增加独特的价值，并实现经济活动多样化。第二个目标对促使第一个目标得到落实至关重要，即在当地创意产业之间建立网络，为信息交流、合作和发展提供便利。

本项目中，创意产业可以涵盖、但不限于以下部门：移动应用和游戏、建筑、室内设计、视觉通信设计、产品设计、时尚、电影、动画片和视频、摄影、工艺品、烹饪、音乐、出版、广告、表演艺术、美术和广播电台广播等。

为了实施本项目，建议每个参与国建立重点创意部门，便于项目实施期间针对其开展工作。

2.2. 目标

拟议项目旨在加强参与国的创意产业，主要有以下两个目标：

一、加强创意产业中所涉当地企业和包括知识产权局在内的国家主管部门的能力，以使其能够运用和利用知识产权工具和实施战略，给产品和服务增加独特的价值，并根据向数字化过渡的要求，实现经济活动多样化；和

二、在创意产业部门的当地利益攸关方之间建立网络，为信息交流、合作和发展提供便利。

本项目尤其旨在：

(a) 了解参与国创意产业未能充分利用知识产权制度的原因和程度；

(b) 制定战略指导方针，说明可以如何利用知识产权制度支持每个参与国的独特创意产业生态系统，特别是在知识产权保护、管理、利用和执法方面；

(c) 创建国家创意产业中心（“CCI”），由政府机构（知识产权局、创意经济机构和其他相关机构，如果有的话，酌情而定）以及创意企业和律师组成。他们的主要职责是确保项目完成后的可持续性，并且：

(i) 帮助协调有关提高创意产业知识产权意识的倡议和公共-私营部门联合项目；

(ii) 成为活动（包括研讨会和讲习班）的主要协调方和发起方，旨在提供教育，增强能力，加强创意产业利益攸关方之间的网络，以促进知识产权管理，并帮助制定知识产权的利用战略；以及，

(ii) 向创意产业的企业传播知识产权相关信息；

(d) 通过举办社交活动和聚会，加强创意产业利益攸关方之间的行业间和行业内部交流，以推动合作，促进知识转让；

(e) 制定培训和教育计划，包括但不限于研讨会和讲习班，以提高对下列问题的认识：

(i) 知识产权制度在促进创造力和创新创业方面可以发挥的作用；

(ii) 知识产权注册程序，及其为创意产业利益攸关方带来最大程度的收入流方面的作用；

(iii) 尊重和执行知识产权的必要性，因为它是大多数创意企业的主要无形资产。

(f) 支持在国家和区域各级酌情建立创意产业基础设施，以促进基于知识产权的交易运作或运用知识产权制度促进企业发展。

2.3. 交付战略

项目目标将通过以下成果和活动实现：

成果 1-加强了解参与国的创意产业运用知识产权的现状。

活动：

(a) 就参与国创意企业运用知识产权制度的情况以及未能充分利用知识产权制度的原因和程度编制范围界定研究报告；

(b) 收集旨在支持创意企业运用知识产权良好管理和执法的计划与举措的良好做法、模式和实例；

成果 2-摸底调查四个参与国创意产业的现状

活动：

(a) 收集信息，内容涉及现有知识产权注册流程和创意产业在知识产权保护方面所面临的各种问题，特别是与其获取和运用知识产权制度以及在四个国家保护创意知识产权并对其商业化相关的问题；

(b) 就国家主管部门（其中包括但不限于知识产权局）与国家知识产权管理相关的现有问题进行总结；

成果 3-为创意产业利益攸关方提供知识产权保护、管理、利用和执法以及数字营销方面的、为重点关注的创意产业部门量身定制的培训材料。

活动：

(a) 为各国政府量身定制培训材料，开展能力建设活动，介绍如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业的政策战略，增加知识产权制度运用的无障碍性，完善知识产权体系的管理；

(b) 为每个参与国重点关注的创意产业部门编制材料，开展能力建设活动。这些材料应涉及如何确定、管理和执行其作为特定部门商业资产的知识产权。

(c) 为创意产业部门的利益攸关方举办涉及数字营销和数字化其他相关领域的培训。

成果 4-增强当地政府和创意产业的企业对利用知识产权制度重要性的认识，提高其就相关事项做出知情战略选择的能力。

活动：

- (a) 在每个参与国建立国家创意产业中心；
- (b) 创建信息渠道，促进传播关于合作机会、知识产权保护和知识产权管理的知识；
- (c) 在每个参与国为创意产业的企业举办国家活动，旨在提高对知识产权保护、知识产权管理和企业知识产权战略重要性的认识；
- (e) 为国家主管部门（包括但不限于知识产权局）的代表量身定制培训材料并开展能力建设活动，介绍如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业的政策战略，增加知识产权制度运用的无障碍性，完善知识产权体系的整体管理。

成果 5——尽可能在创意产业的利益攸关方之间建立国家和区域网络及指导关系。

活动：

- (a) 创建一个可供线上和线下访问的潜在导师和学员姓名、组合和联系方式名册；
- (b) 举办两次社交活动，帮助上述网络中每个参与国的成员彼此建立联系；
- (c) 成立国家工商企业协调中心和区域中心。

将为试点项目选定创意产业有增长潜力的四个发展中国家和/或最不发达国家。除印度尼西亚和阿联酋外，另外两个试点国家的遴选工作将基于以下标准：

1. 任命国家协调员担任国家的机构代表；
2. 具有知识产权保护的国家框架；
3. 有大量创意企业，其产品符合知识产权标准；
4. 最好有专门支持创意企业的国家或地方协会或组织，和/或负责上述产业的政府机构；
5. 成员国的知识产权机构表现出意愿；
6. 参与国承诺为有效落实该项目及实现可持续性提供必要的资源；以及，
7. 具有支持创意产业获取和了解知识产权制度的实际需要。

此外，遴选试点国家时还将努力确保社会经济的地域平衡和多样性。

有意作为试点国家参与项目的成员国可以提交一份提案，简要说明上述要素。

遴选过程将使项目团队能够评估潜在候选国对进程中投入时间和资源的承诺以及实际能力。

2.4. 潜在风险及缓解战略

风险 1：可能没有建立与知识产权制度相关联的创意产业国家网络

缓解 1：项目经理将与相关政府机构进行接触，并将项目的落实与政府目前在创意产业发展中的优先事项相结合；

风险 2：企业可能看不到利用知识产权制度带来的实际利益

缓解 2：应当在选择国家之前对当地参与者从事的企业类型和市场条件进行彻底评估。

3. 审查与评价	
3.1. <u>项目审查时间表</u>	
该项目将每年审查一次，并向 CDIP 提交进展报告。项目结束时，将进行独立评价，评价报告将提交给 CDIP。	
3.2. <u>项目自我评价</u>	
项目成果	圆满完成的指标（成果指标）
1. 加强了解参与国的创意产业运用知识产权的现状。	<ul style="list-style-type: none"> ● 就参与国创意企业运用知识产权制度的情况以及未能充分利用知识产权制度的原因和程度进行了最终范围界定研究，并经过了受益国的当地联络点和产权组织秘书处的共同批准； ● 编制了四套旨在通过良好的知识产权管理和知识产权执法来支持创意企业的良好做法、模式以及计划和举措的范例。
2. 摸底调查四个参与国创意产业的现状。	<ul style="list-style-type: none"> ● 提供了所收集的信息，内容涉及现有知识产权注册流程和创意产业在知识产权保护方面所面临的各种问题，特别是与其获取和运用知识产权制度以及保护创意知识产权并对其商业化相关的问题； ● 提供了就国家主管部门（其中包括但不限于知识产权局）与国家知识产权管理相关的现有问题进行的总结。
3. 为创意产业利益攸关方提供知识产权保护、管理、利用和执法以及数字营销方面的、为重点关注的创意产业部门量身定制的培训材料。	<ul style="list-style-type: none"> ● 为各国政府量身定制了四份培训材料，并开展了能力建设活动，介绍了如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业的政策战略，增加知识产权制度运用的无障碍性，完善知识产权体系的管理； ● 为每个参与国重点关注的创意产业部门量身定制了四份材料，并开展了能力建设活动； ● 在四个参与国为创意产业部门的利益攸关方举办了涉及数字营销和数字化其他相关领域的培训。
4. 增强当地政府和创意产业的企业对利用知识产权制度重要性的认识，提高其就相关事项做出知情战略选择的能力。	<ul style="list-style-type: none"> ● 在每个参与国都建立了国家创意产业中心； ● 在每个参与国都建立了信息渠道，促进传播了关于合作机会、知识产权保护和知识产权管理的知识； ● 在每个参与国都为创意产业的企业成功举办了旨在提高对知识产权保护、知识产权管理和企业知识产权战略重要性的认识的国家活动；

	<ul style="list-style-type: none"> ● 为国家主管部门（包括但不限于知识产权局）的代表成功量身定制、分发了四份培训材料，并开展了能力建设活动，介绍了如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业的政策战略，增加知识产权制度运用的无障碍性，完善知识产权体系的管理。
5. 尽可能在创意产业的利益攸关方之间建立国家和区域网络及指导关系。	<ul style="list-style-type: none"> ● 创建了一个可供线上和线下访问的潜在导师和学员姓名、组合和联系方式名册； ● 成功举办了两次社交活动，帮助上述网络中每个参与国的成员彼此建立了联系； ● 成功建立了国家工商企业协调中心和区域中心。

项目目标	圆满完成项目目标的指标（成果指标）
1. 加强创意产业中所涉当地企业和包括知识产权局在内的国家主管部门的能力，以使其能够运用和利用知识产权工具和实施战略，给产品和服务增加独特的价值，并根据向数字化过渡的要求，实现经济活动多样化。	<ul style="list-style-type: none"> ● 参与者对上述项目框架内开展的能力建设活动的满意度为 80%； ● 70%的参与者表示加强了对知识产权对创意产业的潜在贡献的了解。
2. 在创意产业部门的当地利益攸关方之间建立网络，为信息交流、合作和发展提供便利。	<ul style="list-style-type: none"> ● 项目实施过程中所举办的国家活动和所创建网络的参与者数量； ● 在参与国建立了国家创意产业中心； ● 名册中登记的人数； ● 项目完成后可以获取和使用项目期间开发的主要产出，特别是培训材料。

[后接附件三]

4. 落实时间表³

活动 ⁴	季度							
	第一年				第二年			
	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
实施前活动 ⁵ ： <ul style="list-style-type: none"> • 遴选试点国家； • 任命国家协调员担任国家的机构代表； • 建立项目团队。 								
确定活跃于该领域的国家联络点、利益攸关方、相关机构、组织和个人，以及潜在的指导者、产业中的当地领先企业等	X							
就每个参与国的创意企业运用知识产权制度的情况以及未能充分利用知识产权制度的原因和程度编制范围界定研究报告		X	X	X				
在每个参与国，收集旨在通过良好的知识产权管理和知识产权执法来支持创意企业的良好做法、模式以及计划和举措的范例		X	X					
在四个参与国，收集信息，内容涉及现有知识产权注册流程和创意产业在知识产权保护方面所面临的各种问题，特别是与其获取和运用知识产权制度以及保护创意知识产权并对其商业化相关的问题		X	X					
就国家主管部门（其中包括但不限于知识产权局）与国家知识产权管理相关的现有问题进行总结		X	X					
为各国政府量身定制培训材料，开展能力建设活动，介绍如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业的政策战略，增加知识产权制度运用的无障碍性，完善知识产权体系的管理		X	X	X				

³ 编制此时间表时依据的是以下假设：没有与公共卫生相关的进一步限制。但是，将来可能会修改此时间表，以遵守与 COVID-19 疫情相关的任何限制。

⁴ 待项目的所有受益国遴选结束并在每个国家指定了联络点之后，便开始实施。

⁵ 项目的有效实施工作预计将于 2022 年 1 月开始，实施前活动将于 2021 年底开始。

为每个参与国重点关注的创意产业部门编制材料，开展能力建设活动。这些材料应涉及如何确定、管理和执行作为其特定部门商业资产的知识产权		X	X	X				
为创意产业部门的利益攸关方举办涉及数字营销和数字化其他相关领域的培训				X	X	X		
在每个参与国建立国家创意产业中心			X	X				
创建信息渠道，促进传播关于合作机会、知识产权保护 and 知识产权管理的知识			X	X	X			
在每个参与国为创意产业的企业举办国家活动，旨在提高对知识产权保护、知识产权管理 and 企业知识产权战略重要性的认识				X	X	X		
为国家主管部门（包括但不限于知识产权局）的代表量身定制培训材料并开展能力建设活动，介绍如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业的政策战略，增加知识产权制度运用的无障碍性，完善知识产权体系的整体管理				X	X	X		
创建一个可供线上和线下访问的潜在导师和学员的姓名、组合和联系方式名册					X	X	X	
举办两次社交活动，帮助上述网络中每个参与国的成员彼此建立联系						X	X	
成立国家工商企业协调中心和区域中心						X	X	
评价报告								X

5. 按成果开列的总费用⁶

项目成果	第一年		第二年		合计
	人事	非人事	人事	非人事	
就创意企业运用知识产权制度的情况以及未能充分利用知识产权制度的原因和程度编制四份范围界定研究报告（每个参与国一份）		40,000			40,000
编制四套旨在通过良好的知识产权管理和知识产权执法来支持创意企业的良好做法、模式以及计划和举措的范例		20,000			20,000
进行四次评估 ⁷ ，以收集信息，内容涉及现有知识产权注册流程和创意产业在知识产权保护方面所面临的各种问题，特别是与其获取和运用知识产权制度以及保护创意知识产权并对其商业化相关的问题		40,000			40,000
为各国政府量身定制四份培训材料，并开展能力建设活动，介绍如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业的政策战略，增加知识产权制度运用的无障碍性，完善知识产权体系的管理		60,000			60,000
为每个参与国重点关注的创意产业部门量身定制四份培训材料，并开展能力建设活动		60,000			60,000
在四个参与国为创意产业部门的利益攸关方举办涉及数字营销和数字化其他相关领域的培训				80,000	80,000
在每个参与国建立信息渠道，促进传播关于合作机会、知识产权保护 and 知识产权管理的知识				40,000	40,000
在每个参与国都为创意产业的企业举办旨在提高对知识产权保护、知识产权管理和企业知识产权战略重要性的认识的国家活动				80,000	80,000
为国家主管部门（包括但不限于知识产权局）的代表量身定制四份培训材料，并开展能力建设活动，介绍如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业的政策战略，增加知识产权制度运用的无障碍性，完善知识产权体系的管理				60,000	60,000

⁶ 编制此预算时依据的是以下假设：没有与公共卫生相关的进一步限制。但是，将来可能会修改此预算，以遵守与 COVID-19 疫情相关的任何限制。这种情况下，划拨给能力建设活动和/或差旅的预算将相应减少。

⁷ 四次，即每个参与国一次。

举办两次社交活动，帮助上述网络中每个参与国的成员彼此建立联系				40,000	40,000
评价				15,000	15,000
总人事费用⁸	130,000		130,000		260,000
总非人事费用		220,000		315,000	535,000
总计	130,000	220,000	130,000	315,000	795,000

⁸ P2 级全职工作人员。

6. 按费用类别开列的非人事资源

活动	(瑞士法郎)							合计
	差旅、培训和补助金			订约承办事务				
	员工出差	第三方差旅	培训及相关差旅 补助金	会议	出版	个人订约承 办事务	其他订约承 办事务	
就创意企业运用知识产权制度的情况以及未能充分利用知识产权制度的原因和程度编制四份 ⁹ 范围界定研究报告（每个参与国一份）		20,000				20,000		40,000
编制四套旨在通过良好的知识产权管理和知识产权执法来支持创意企业的良好做法、模式以及计划和举措的范例						20,000		20,000
进行四次评估，以收集信息，内容涉及现有知识产权注册流程和创意产业在知识产权保护方面所面临的各种问题，特别是与其获取和运用知识产权制度以及保护创意知识产权并对其商业化相关的问题	20,000					20,000		40,000
为各国政府量身定制四份培训材料，并开展能力建设活动，介绍如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业的政策战略，增加知识产权制度运用的无障碍性，完善知识产权体系的管理	20,000			12,000		20,000	8,000	60,000
为每个参与国重点关注的创意产业部门量身定制四份培训材料，并开展能力建设活动	20,000			20,000		20,000		60,000

⁹ 四份，即每个参与国一份

在四个参与国为创意产业部门的利益攸关方举办涉及数字营销和数字化其他相关领域的培训	20,000			20,000		420,000		80,000
在每个参与国建立信息渠道，促进传播关于合作机会、知识产权保护 and 知识产权管理的知识						40,000		40,000
举办四次旨在提高对知识产权保护、知识产权管理和企业知识产权战略重要性的认识的国家活动（已在每个参与国成功举办）	20,000			20,000		40,000		80,000
为国家主管部门（包括但不限于知识产权局）的代表量身定制四份培训材料，并开展能力建设活动，介绍如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业的政策战略，增加知识产权制度运用的无障碍性，完善知识产权体系的管理	20,000	10,000		12,000		10,000	8,000	60,000
举办两次社交活动，帮助上述网络中每个参与国的成员彼此建立联系	20,000			12,000			8,000	40,000
评价						15,000		15,000
总计								535,000

[附件三和文件完]