



بسمه تعالی

شماره:

تاریخ:

پوست:

ماده 4 - نحوه اجرا

4-1- به منظور توسعه و اجرایی نمودن مفاد این تفاهم نامه، برای هر یک از بندهای زمینه های همکاری، اهداف قابل اندازه گیری تعیین خواهد شد.

4-2- جهت توسعه همکاری و اجرایی سازی مفاد تفاهم نامه، نمایندگان تام الاختیاری از سوی بنیاد و دانشکده (معاونت پژوهشی) تعیین و معرفی خواهند شد تا در کارگروهی مشترک امور مربوطه را پیگیری و به مرحله اجرا برسانند.

4-3- به منظور بررسی وضعیت همکاری طرفین لازم است نمایندگان هر طرف، هر سه ماه یکبار گزارشی قابل پایش از اهداف برنامه ریزی شده را به مدیران ارشد امضاکننده تفاهم نامه ارائه کنند.

4-4- در مورد هر یک از مواد تفاهم نامه، در صورت صلاح دید کارگروه، یک تفاهم نامه مجزا که جزئیات اجرایی و تعهدات طرفین در آن ذکر می شود، امضا و اجرایی خواهد شد.

ماده 5- توافقات

طرفین در قالب فعالیت های زیر همکاری خود را اعلام می دارند:

5-1- برگزاری هکاتون بازی های جدی با موضوع بازی های مدیریتی

با توجه به تجربه موفق برگزاری لیگ بازی های کسب و کار توسط دانشکده مدیریت، طرفین در قالب هکاتون بازی های جدی با هدف توسعه بازی های حوزه مدیریت و کسب و کار همکاری می نمایند. هکاتون بازی های مدیریت و کسب و کار یک رویداد 3 روزه خواهد بود که در آن بازی پژوهان و بازی سازان گرد هم آمده و با راهنمایی منتورهای فنی متخصص در توسعه بازی و منتورهای علمی متخصص در موضوعات مورد نظر دانشکده مدیریت، به طراحی و توسعه بازی های دیجیتال مدیریتی تا مرحله نمایی (دمو) می پردازند. انتظار می رود نتیجه این هکاتون تولید بازی های دیجیتال قابل استفاده در آموزش و شبیه سازی مدیریت و کسب و کار باشد. بنیاد دستمزد منتورها و داوران و هزینه های دبیرخانه را تقبل می کند و دانشکده نیز به عنوان میزبان رویداد، شرایط میزبانی را فراهم و با کمک برندهای اسپانسر جوایز رویداد را تقبل می نماید.



بسمه تعالی

شماره:

تاریخ:

پوست:

2-5- نشست‌های گفتمان بازی

با هدف گفتمان‌سازی میان صنعت، دانشگاه و دولت و همچنین ایجاد جریان رسانه‌ای در سطح گسترده برای مردم، مجموعاً شش نشست تخصصی تحت عنوان گفتمان بازی به صورت مشترک توسط معاونت پژوهشی بنیاد (دایرک)، مدیریت روابط عمومی بنیاد و دانشکده برگزار خواهد شد. برای هر یک از این نشست‌های دو ساعته، ابتدا موضوعی اولویت‌دار با جلب نظرات و بازخوردها از صنعت و با تکیه بر نیازها و چالش‌های فعالان صنعت که امکان برطرف شدن آن‌ها توسط دانشگاه و دولت وجود دارد تعیین شده و پس از هماهنگی‌های اولیه و طرح محورها و سوالات اصلی، در روز برگزاری نشست سه کارشناس هر یک به نمایندگی از صنعت، دولت و دانشگاه به علاوه یک مجری-کارشناس در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند. با ارائه مسائل توسط مجری، نماینده صنعت به طرح معضلات صنعت پرداخته و نماینده دولت و دانشگاه نیز بر نقش‌ها و راه‌حل‌های خود در آن موضوعات تمرکز می‌نمایند. دانشکده میزبانی این شش رویداد را در سالن شماره 2 الغدیر تقبل می‌نماید و در مقابل بنیاد متعهد می‌شود که در تمامی خروجی‌های رسانه‌ای این سلسله نشست‌ها، لوگوی دانشکده مدیریت دانشگاه تهران را به عنوان همکار برگزاری درج نماید و هزینه هدیه پنبلیست‌ها و پذیرایی و اجرا نیز بر عهده بنیاد خواهد بود.

3-5- برگزاری سایر رویدادهای مشترک علمی

طرفین قرارداد موافقت خود را برای برگزاری رویدادهای مشترک علمی همچون نشست‌ها، کنفرانس‌ها و سایر اشکال رویدادهای علمی به فراخور نیاز و به شکلی که در کارگروه تصویب می‌شود، اعلام می‌دارند.

4-5- همکاری در رویدادهای مشترک دانشجویی

با توجه به اضافه شدن درس بازی‌های دیجیتال به طرح درس‌های دانشکده مدیریت در مقطع کارشناسی ارشد رشته مدیریت رسانه، بنیاد آمادگی خود را برای رویدادهای مشترک دانشجویی و نیز امور آموزشی و تحصیلی بدین شرح اعلام می‌دارد:

- همکاری در خصوص حضور فعالان صنعتی مرتبط در کلاس‌های درس به عنوان مطالعات موردی
- مشارکت در تدریس برخی سرفصل‌ها توسط بنیاد
- معرفی منابع، اساتید و طرح درس و همکاری در تولید و انتشار منابع درسی
- ارائه تخفیف ویژه برای دسترسی به منابع دیجیتال منتشر شده توسط بنیاد
- کمک به ترویج رسانه‌ای فعالیت‌های تحصیلی دانشکده جهت برندسازی دانشکده مدیریت به عنوان قطب تدریس بازی‌های دیجیتال



بسمه تعالی

شماره:

تاریخ:

پوست:

- انجام نامه‌نگاری‌ها و اقدامات قانونی مرتبط از سوی طرفین
- تسهیلگری برای فارغ‌التحصیلان به جهت ورود به صنعت

5-5- راه‌اندازی هسته پژوهشی ذیل اتاق بازی‌های دیجیتال

جهت ترویج بازی‌های دیجیتال با تولیدکنندگان ایرانی و تسهیل دانشجویان برای مطالعه این حوزه فعالیت و پیوستن به این صنعت، اتاقی در دانشکده به عنوان اتاق بازی‌های دیجیتال تاسیس خواهد شد که در حقیقت مقری برای ارتباط دانشکده با بنیاد بوده و فضایی برای تجربه بازی‌های دیجیتال توسط دانشجویان و پژوهشگران، اجرای پژوهش، بحث و تبادل نظر، شکل‌گیری و استقرار تیم‌های بازی و آشنایی با اکوسیستم بازی در ایران است.

فضای فیزیکی این اتاق در دانشکده مدیریت بوده و بنیاد تجهیزات مرتبط با بازی و سایر امکاناتی که برای انجام تحقیقات مرتبط مورد نیاز است، را مطابق مصوبات کارگروه فراهم می‌آورد.

در این اتاق شرکت‌های فعال در صنعت بازی‌های دیجیتال می‌توانند هفته‌های ویژه بازی خود را برگزار کنند و در این هفته‌های بازی، با حضور مدیران و بازی‌سازان، نحوه تولید بازی و نحوه فعالیت شرکت در صنعت را برای دانشجویان و فعالان تبیین کنند. و به این ترتیب دانشکده مدیریت به عنوان یک قطب علمی در زمینه صنعت بازی‌های دیجیتال تبدیل خواهد شد.

همچنین این اتاق محل تشکیل جلسات هسته پژوهشی بازی‌های دیجیتال است. فعالیت‌های مشترک دائمی و پیوسته این هسته پژوهشی علاوه بر اجرای کلیه اقدامات ذکر شده در بندهای پیشین، شامل موارد زیر است:

الف) برگزاری سلسله نشست‌های منوالی با هدف معرفی، بررسی و کاربردپذیری کتب، مقالات، پایان‌نامه‌ها و گفتگوهای مرتبط با اکوسیستم بازی‌های دیجیتال. دانشکده میزبانی این رویدادها و دعوت از صاحب‌نظران دانشگاهی را بر عهده خواهد داشت و اقدامات اصلی بنیاد شامل طرح مسائل صنعت، دعوت از خبرگان مرتبط، استفاده از توان رسانه‌ای برای جریان‌سازی و سایر اقدامات لازم خواهد بود.

ب) تعریف و حمایت از پایان‌نامه‌های مرتبط. در این زمینه بنیاد اعلام اولویت‌های پژوهشی و همکاری در دسترسی به منابع و خبرگان را بر عهده خواهد داشت و دانشکده نیز بر حسن اجرای پایان‌نامه‌ها نظارت می‌کند.

ج) تدوین مقالات و گزارش‌های علمی مشترک. در این زمینه بنیاد امکان دسترسی به داده‌های واقعی و موردهای قابل مطالعه صنعت را فراهم می‌آورد و دانشکده نیز در نگارش مقاله‌ها همکاری می‌کند.



بسمه تعالی

شماره:

تاریخ:

پیوست:

در زمینه هسته پژوهشی، بنیاد تمامی اقدامات همکارانه لازم را برای تسریع و تسهیل دریافت مجوز انجام خواهد داد. هسته پژوهشی شکل گرفته تدریجاً می تواند رشد یافته و صاحب مجلات علمی-ترویجی یا علمی-پژوهشی مرتبط نیز بشود. همچنین در قالب این هسته پژوهشی دائمی، می توان متعاقباً رویدادهای متنوع دیگری را نیز ترتیب داد.

ماده 6- فسخ تفاهم نامه

6-1- چنانچه هر یک از طرفین تمایل به فسخ این تفاهم نامه داشته باشند، لازم است موضوع فسخ حداقل سه ماه قبل به صورت مکتوب به اطلاع طرف مقابل برسد.

6-2- فسخ تفاهم نامه همکاری و یا بروز اختلاف و حل و فصل آن به هیچ وجه مانعی در اجرای تعهدات طرفین نسبت به پروژه های در دست اجرای موضوع این تفاهم نامه نخواهد بود.

6-3- این تفاهم نامه در 5 صفحه، 6 ماده و در 2 نسخه متحدالشکل که هر کدام حکم واحد را دارند در تاریخ 98/4/22 تنظیم شده و توسط دکتر بابک سهرابی ریاست محترم و نماینده دانشکده و مهندس سید صادق پژمان مدیر عامل محترم و نماینده بنیاد امضا گردیده است و از زمان امضاء لازم الاجرا است.

دانشکده مدیریت دانشگاه تهران
بابک سهرابی

بنیاد ملی بازی های رایانه ای
سید صادق پژمان