

بنیاد ملی بازی های رایانه ای انستیتو ملی بازی سازی

اساسنامه آموزشی

فصل ۱: کلیات و اهداف

ماده ۱: نام

به منظور استفاده از ظرفیت های انستیتو ملی بازی سازی و ارتقای سطح آموزش تخصصی بازی سازی در کشور و نیز در جهت بسط و گسترش همکاری های آموزشی این انستیتو با سایر دستگاه ها و نهادهای مرتبط با مبحث آموزش در حوزه هنر-صنعت بازی های رایانه ای و نیز هم افزایی انستیتو با نهادهای مرتبط، اساس نامه این انستیتو به شرح ذیل تدوین می گردد.

تبصره ۱- در متن حاضر، به منظور رعایت اختصار از واژه «انستیتو» به جای «انستیتو ملی بازی سازی» و از واژه «بنیاد» به جای «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» استفاده شده است.

ماده ۲: تعریف

«انستیتو ملی بازی سازی»، به لحاظ حقوقی وابستگی تام به بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته و از سال ۱۳۹۰ فعالیت خود را در حوزه های علمی-تخصصی بازی سازی رایانه ای آغاز نموده است. انستیتو دارای مجوزهای لازمه برای فعالیت آموزشی از مراجع ذیصلاح بوده و پس از فارغ التحصیلی دانش پژوهان اجازه صدور Certificate برای ایشان را نیز دارا می باشد. انستیتو زیر نظر معاونت حمایت بنیاد فعالیت نموده و مدیر انستیتو، نماینده تام الاختیار بنیاد در حوزه آموزش بازی سازی در کشور خواهد بود.

تبصره ۱- با توجه به ماهیت بین-رشته ای (Interdisciplinary) هنر-صنعت بازی سازی رایانه ای، فعالیت های انستیتو در تمام شاخه های مرتبط با هنر-صنعت بازی های رایانه ای خواهد بود که از آن جمله می توان به ساحت فنی، هنری، طراحی، مدیریت پروژه و مطالعات بازی های رایانه ای اشاره نمود.

ماده ۳: چارچوب فعالیت

کلیه فعالیت های انستیتو بر اساس اساس نامه انستیتو صورت می پذیرد. انستیتو از قوانین جمهوری اسلامی ایران پیروی می کند و مشخصاً ملزم به رعایت مفاد اساس نامه بنیاد، مصوبه شماره ۵۸۴ سال ۱۳۸۵ شورای عالی آموزش عالی است.

ماده ۴: حوزه های فعالیت

- انستیتو در زمینه های آموزشی، علمی و پژوهشی مرتبط با حوزه های تخصصی بازی های رایانه ای فعالیت می کند. از جمله فعالیت های انستیتو موارد ذیل خواهد بود:
- ۱- برگزاری دوره های آموزشی عمومی و تخصصی بازی سازی رایانه ای در حوزه های فنی، هنری، طراحی و مدیریت پروژه به صورت کوتاه مدت و بلندمدت
 - ۲- برگزاری دوره های عمومی و تخصصی موضوعات مرتبط با مطالعات بازی از جمله علوم اجتماعی، روانشناسی، علوم شناختی و سایر علوم مرتبط
 - ۳- برگزاری دوره های تخصصی توانمندسازی (Power up) برای نخبگان هنر-صنعت بازی سازی با استفاده از اساتید مجرب داخلی و خارجی
 - ۴- برگزاری دوره های عمومی ارتقای سطح و آموزش های ضمن خدمت در قالب بسته های آموزشی برای نهادها و سازمان های همکار و یا دستگاه های مرتبط با حوزه بازی های رایانه ای
 - ۵- ارائه آموزش های حوزه بازی های رایانه ای در بستر آنلاین و آموزش از راه دور
 - ۶- معرفی دانش پژوهان نخبه به مرکز رشد بازی سازی بنیاد جهت بهره مندی از تسهیلات اعطایی

- ۷- برگزاری و راهبری جلسات «رویداد تجربه بازی ساز» با نام اختصاری GDx جهت به اشتراک گذاری تجارب حاصل از بخش صنعت به دانش پژوهان و سایر علاقمندان
- ۸- برگزاری نشست های عمومی و تخصصی مرتبط با مناسبت های ملی و بین المللی که دارای ارتباط جزئی یا کلی با موضوع بازی های رایانه ای باشند
- ۹- همکاری با اتحادیه انجمن های علمی بازی های رایانه ای دانشگاه ها و نیز معاونت فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
- ۱۰- انتشار کتب و نشریات علمی تخصصی در حوزه بازی های رایانه ای در سطح ملی و بین المللی
- ۱۱- برگزاری مسابقات ملی و Game Jam در حوزه بازی های رایانه ای در سطح بین المللی به منظور شناسایی استعداد های نهفته در حوزه بازی سازی رایانه ای در کشور و نیز حمایت معنوی از برگزاری رویداد های مذکور در سایر دانشگاه ها و مراکز آموزشی
- ۱۲- برگزاری کارگاه های آموزشی (Work Shop) در سطح ملی و بین المللی
- ۱۳- برگزاری سخنرانی های مرتبط با حوزه بازی های رایانه ای در دانشگاه ها و مراکز آموزش عالی و تامین سخنران از سوی انستیتو همراه با تبلیغات در فضای مجازی
- ۱۴- تامین مشاورین و منتورها و مدرسین مورد نیاز جهت برگزاری کارگاه های آموزشی، رویدادها و مسابقات بازی های رایانه ای برای نهادها، دستگاه ها و مراکز متقاضی
- ۱۵- فراهم نمودن زمینه برای کارآموزی دانشجویان علاقمند به حوزه بازی های رایانه ای که از طریق انجمن های علمی بازی های رایانه ای به انستیتو معرفی می شوند و نیز معرفی دانشجویان نخبه به شرکت های بازی ساز
- ۱۶- همکاری در اجرای همایش و کنفرانس و سمینارهای علمی در حوزه بازی های رایانه ای در سطح ملی و بین المللی
- ۱۷- نمایندگی علمی دانشجویان و انجمن های علمی عضو و ارتباط با نهادهای موثر در حوزه سیاست گذاری آموزشی و پژوهشی و کاربردی
- ۱۸- ارتباط با نهادها و انجمن های علمی و تخصصی داخلی و بین المللی مرتبط با حوزه بازی های رایانه ای
- ۱۹- برگزاری دوره های توانمندسازی برای دانشجویان معرفی شده از سوی انجمن های علمی بازی های رایانه ای دانشگاه ها و مراکز آموزش عالی و برگزاری اردوهای تخصصی
- ۲۰- فراهم آوردن بستر سخت افزاری و نرم افزاری جهت انتقال تجربیات علمی و مدیریتی مابین اعضای فعال انجمن های علمی دانشجویی بازی های رایانه ای
- ۲۱- ایجاد فضای کسب و کار و تبدیل نمودن انجمن های فعال عضو اتحادیه انجمن های علمی بازی های رایانه ای به مراکز کارآفرینی
- ۲۲- ساماندهی کمیته های علمی-پژوهشی در حوزه های فنی، هنری و مطالعات بازی های رایانه ای
- ۲۳- همکاری با نهاد و موسسات داخلی و خارجی به منظور انتقال تجربیات و یا انجام پروژه های علمی تحقیقاتی صنعتی
- ۲۴- ارتقای سطح دانش، مهارت و فعالیت های دانشجویان و انجمن های فعال عضو اتحادیه انجمن های علمی بازی های رایانه ای با رویکرد هم افزایی
- ۲۵- تاسیس کتابخانه تخصصی بازی های رایانه ای به هر دو صورت فیزیکی و الکترونیکی و امکان عضویت دانشجویان علاقمند در این کتابخانه ها و نیز فراهم نمودن امکان استفاده دانشجویان از پورتال ها و سامانه های الکترونیکی که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تهیه و اجرا گردیده است
- ۲۶- با توجه به اینکه بسیاری از دانشجویان علاقمند به حوزه بازی های رایانه ای از دانش فنی یا هنری پایه بهره مند بوده لیکن مهارت و تجربه استفاده از آن را ندارند لذا یکی از اهداف انستیتو مشارکت دادن دانشجویان کشور در طرح «دانش تا مهارت» و نیز طرح «بازی سازان فردا» خواهد بود.

۲۷- حمایت مادی و معنوی از ابتکارات، خلاقیت‌های علمی و فعالیت‌های پژوهشی دانشجویان عضو اتحادیه انجمن‌های علمی بازی‌های رایانه‌ای

۲۸- آموزش اصول و فنون مذاکره، ارائه و کسب و کار بازی‌های رایانه‌ای به منظور فروش محصول به مشتری

ماده ۵: اهداف

اهدافی که از طریق فعالیت‌های انستیتو پیگیری می‌شود به قرار زیر است:

- ۱- ایجاد زمینه مناسب برای تجلی استعدادها و خلاقیت و شکوفایی علمی دانش‌پژوهان در حوزه بازی‌های رایانه‌ای
- ۲- شناسایی نیازهای آموزشی کشور در حوزه بازی‌سازی رایانه‌ای و تلاش برای برطرف نمودن معضلات و مشکلات
- ۳- تلاش برای فراگیر شدن انستیتو در سطح ملی از طریق عضویت کلیه انجمن‌های علمی دانشجویی بازی‌های رایانه‌ای وزارت علوم و حمایت از راه‌اندازی و تشکیل انجمن‌های علمی دانشجویی بازی‌سازی رایانه‌ای در دانشگاه‌ها
- ۴- ارتقای نقش انستیتو به عنوان نقطه کانونی برای فعالیت انجمن‌های علمی دانشجویی بازی‌های رایانه‌ای وزارت علوم از طریق هم‌افزایی و همکاری مشترک
- ۵- مدیریت، هماهنگی و نظارت بر فعالیت‌های آموزشی بازی‌های رایانه‌ای در کلیه نقاط کشور
- ۶- ایجاد زمینه همکاری با مراکز علمی، پژوهشی کارآفرینی و صنعتی داخلی و بین‌المللی در عرصه بازی‌های رایانه‌ای
- ۷- ارتقای سطح علمی کشور در بازی‌سازی رایانه‌ای از طریق برگزاری رویدادها، گردهمایی کنفرانس سمینارهای علمی-تخصصی

فصل ۲: مدیران گروه‌های آموزشی، اختیارات و وظایف

ماده ۶: مدیران گروه‌های آموزشی

مدیران گروه‌های آموزشی (مدیران دپارتمان‌ها) در قالب گروه‌های آموزشی فنی، هنری، طراحی و مطالعات بازی توسط مدیر انستیتو منصوب می‌شوند. این مدیران از افراد با سابقه در صنعت بازی‌سازی بوده و دارای تجربه کافی در این حوزه می‌باشند. مدیران آموزشی انستیتو باید دارای ویژگی‌های زیر باشند:

(۱) امکان تخصیص وقت کافی (حداقل دو روز حضور فیزیکی در محل انستیتو و حداقل ۶۴ ساعت در ماه)

(۲) شهرت اخلاقی، علمی و آکادمیک

(۳) مدیر و منظم در امور

تبصره ۱- قرارداد همکاری مدیران گروه‌های آموزشی مستقیماً با رییس انستیتو و با نظارت بنیاد منعقد گردیده و هرگونه عزل و نصبی مستقیماً با دستور مدیر انستیتو صورت خواهد پذیرفت.

تبصره ۲- مدیران گروه در صورتی که مشاور بنیاد باشند باید گزارش کار ماهانه خود را به مدیر انستیتو تحویل دهند. این گزارش باید بر اساس فرم شماره (۲۱) به مدیر انستیتو ارائه گردد.

ماده ۷: اختیارات و وظایف مدیران گروه‌های آموزشی

مهم‌ترین وظایف و اختیارات مدیران گروه‌های آموزشی انستیتو موارد زیر است:

۱- طرح، بررسی و تبادل نظر پیرامون مشکلات و مسائل گروه مربوطه با مدیر انستیتو و تصمیم‌گیری با هماهنگی مدیر انستیتو

- ۲- برگزاری جلسات با سایر مدیران گروه های آموزشی در جهت هماهنگی و انسجام تیم آموزشی انستیتو و یکپارچگی آموزشی
- ۳- انتخاب اساتید واجد شرایط برای تدریس در انستیتو و هدایت کارگاه ها و اخذ نظر نهایی مدیر انستیتو در این خصوص
- ۴- ارائه گزارش کار ماهانه به مدیر انستیتو در خصوص فعالیت های انجام شده در گروه آموزشی مورد نظر
- ۵- تشکیل کمیته های تخصصی و نظارت بر فعالیت ایشان.
- ۶- عنداللزوم حضور در مجامع علمی و دانشگاهی به نمایندگی از مدیر انستیتو
- ۷- برگزاری جلسات ماهانه با اساتید و اعضای کمیته های تحت مدیریت
- ۸- برگزاری جلسات حداقل دوهفتگی با مدیر انستیتو
- ۹- پیشنهاد دادن افراد واجد شرایط به مدیر انستیتو جهت کارگاه های آموزشی، سخنرانی ها و سایر رویدادها
- ۱۰- ارتباط با مجامع تخصصی داخلی و بین المللی در جهت منافع انستیتو
- ۱۱- بررسی و رصد مشکلات گروه آموزشی مربوطه و ارائه برنامه به مدیر انستیتو برای حل مشکلات.
- ۱۲- احصای نظرات بازی سازان کشور و تدوین برنامه درسی گروه آموزشی مربوطه به صورت هماهنگ با نیازمندی ها و توقعات آموزشی بازی سازان از انستیتو.
- ۱۳- تدوین برنامه های ملی و بین المللی در خصوص آموزش بازی سازی در گروه آموزشی مربوطه

ماده ۸: شورای مشاوران

عنداللزوم از سوی مدیر انستیتو جلساتی با مشارکت مدیران گروه های آموزشی و مشاوران و اعضای کادر آموزشی انستیتو برای ارتقای سطح فعالیت های انستیتو تشکیل می شود. بنا به ضرورت و دعوت مدیر انستیتو ممکن است برخی صاحب نظران داخلی و بین المللی، ادوار قبلی انستیتو و دانش آموختگان موفق، صاحبان حرفه و کسب و کارهای موفق و نیز مشاوران معرفی شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این جلسات حضور داشته باشند. حضور کلیه افرادی که با انستیتو قرارداد همکاری دارند در این جلسات اجباری است و در صورت غیبت غیرموجه، مطابق مقررات اداری باغایبین رفتار خواهد شد.

فصل ۳: مقررات آموزشی

ماده ۹: تعاریف و اصطلاحات

ترم: هر سال تحصیلی آموزشی انستیتو متشکل از ۳ ترم تحصیلی است. این ترم ها و نیز تقویم آموزشی انستیتو همراه با ایام تعطیلات آموزشی در جداول زیر قابل مشاهده است:

جدول ۱- تقویم آموزشی انستیتو ملی بازی سازی

ردیف	دوره ها	تاریخ آغاز و پایان
۱	ترم تابستان	۱۳ تیرماه الی ۳۱ شهریور
۲	ترم پاییز	۹ مهر الی ۳۰ آذر
۳	ترم بهار/ زمستان	۱ بهمن الی ۱۳ خرداد

جدول ۲- تقویم تعطیلات آموزشی انستیتو ملی بازی سازی

ردیف	بازه	تاریخ	توضیحات
۱	فروردین ماه	۱۱ الی ۱۳ فروردین	تعطیلات نوروز
۲	خرداد / تیر ماه	۱۴ خرداد تا ۱۰ تیر	امتحانات ترم دوم دانشجویان
۳	مهر ماه	۱ الی ۷	شروع سال تحصیلی جدید
۴	دی ماه	۱ الی ۳۰	امتحانات ترم اول دانشجویان
۵	اسفند ماه	۲۵ الی ۲۹	تعطیلات پایان سال

واحد: هر واحد درسی در ترم برابر با یک ساعت آموزش در هفته می باشد.

درس: عناوین با سیلابس مشخص، که در دپارتمان های تخصصی انستیتو وضع می شوند.

رشته: مجموعه از دروس عمومی، پایه و تخصصی که با زمانبندی پیشنهادی برای کسب تخصص با عنوان رشته به دانش پژوهان ارائه می گردد.

کلاس: برنامه آموزشی برای هر درس که در طول یک ترم مطابق با زمانبندی رشته ها توسط استاد مشخص ارائه می گردد.

کارگاه: عبارت است از برنامه آموزشی کوتاه مدت با موضوعات خاص که خارج از سیلابس آموزشی برگزار می شود.

متقاضی: به کسی گفته می شود که تقاضای ثبت نام در انستیتو داشته باشد و وارد فرآیند تعیین سطح گردد.

دانش پژوه: پس از طی نمودن فرآیند تعیین سطح و پرداخت کلیه شهریه ها و هزینه های مترتب و ثبت نام، وضعیت فرد متقاضی به فرد دانش پژوه تغییر می یابد.

مدیر گروه: فردی که از سوی مدیر انستیتو برای سرپرستی و مدیریت یکی از گروه های فنی، هنری، طراحی یا مطالعات بازی انتخاب شده و نقطه هماهنگ کننده بین مدیر انستیتو، دانشجویان و اساتید می باشد. مدیر گروه معمولاً مدیر دپارتمان نیز نامیده می شود.

استاد: فردی که پس از اخذ مجوزهای لازم و تایید مدیر انستیتو به تدریس کلاسی یا کارگاهی در انستیتو شاغل می گردد.

ماده ۱۰: شرایط ورود دانش پژوهان به انستیتو

شرایط لازم برای پذیرش دانش پذیران به شرح زیر است:

۱- حداقل شرط سنی برای پذیرش در دوره های ویژه دانش آموزی، دارا بودن ۱۰ سال تمام و حداقل شرط سنی برای سایر دوره ها دارا بودن ۱۵ سال تمام می باشد.

تبصره ۱- برای افراد زیر ۱۵ سال در صورتی که والدین فرد اصرار بر قرار گرفتن فرزند خود جزو گروه بزرگسال داشته باشند باید ضمن پر کردن فرم تعهدنامه رافع مسئولیت از انستیتو درخواست خود را در قالب سازوکار تدوین شده توسط انستیتو به مدیر انستیتو تسلیم نمایند. بدیهی است نظر نهایی پس از احراز شرایط متقاضی از سوی انستیتو اعلام خواهد شد.

۲- کلیه افراد باید در بدو ورود و قبل از ثبت نام در آزمون تعیین سطح که به صورت کتبی یا شفاهی انجام خواهد شد شرکت نمایند. بدیهی است دانشجو حق هیچگونه اعتراض نسبت به نتیجه آزمون تعیین سطح نخواهد داشت.

- ۳- پس از قبولی در آزمون ورودی، درس یا دروس مناسب برای دانشجو توسط مدیر گروه مربوطه تعیین خواهد شد.
- ۴- در مواردی که تعداد دانش پژوه واجد شرایط بیش از ظرفیت مصوب انستیتو در درس (دروس) مورد نظر دانشجو باشد انستیتو مجاز است متقاضیان با مشخصات زیر را در اولویت ثبت نام قرار دهد:
- متقاضیانی به صورت رشته ای و تمام دوره ثبت نام کرده باشند.
 - متقاضیانی که به صورت رشته ای و ترم به ترم ثبت نام کرده باشند
 - متقاضیانی که به صورت آزاد ثبت نام کرده باشند. در این حالت، اولویت با کسانی است که پروژه مرتبطی را انجام داده باشند.
- گروه های آموزشی انستیتو مشتمل بر سه گروه فنی، هنری و طراحی (دیزاین) مطابق با جدول زیر می باشد:

جدول ۳- گروه های آموزشی انستیتو ملی بازی سازی

مقررات آموزشی	توضیحات
گروه های آموزشی	فنی: برنامه نویسی و کد نویسی بازی
	گیم دیزاین: طراحی بازی و تجزیه و تحلیل ایده، داستان و استراتژی بازی
	هنر: طراحی کاراکتر، پس زمینه و شناخت گرافیک بازی در دوبخش مجزای 3 D و 2 D

ماده ۱۱: انواع آموزش ها در انستیتو

تحصیل در انستیتو به دو صورت حضوری و آنلاین است که گروه آنلاین با توجه به نوع ارائه در هر ترم اعلام می شود.

جدول ۴- انواع روش های تحصیل در انستیتو

مقررات آموزشی	توضیحات
انواع تحصیل در انستیتو	حضوری: کلاس ها با حضور دانش پژوهان و اساتید در انستیتو ملی بازی سازی به صورت حضوری برگزار می شود
	آنلاین (آموزش از راه دور): کلاس ها با حضور دانش پژوهان و اساتید به صورت مجازی (اینترنیتی) برگزار می شود

ماده ۱۲: آموزش های حضوری

آموزش های حضوری انستیتو در انواع زیر ارائه می شود:

- مبانی بازی سازی: دروس پایه ای و پیش نیاز در جهت آشنایی با حوزه گیم و کشف علاقمندی دانش پژوهان در انتخاب رشته و گروه آموزشی
- مقدماتی سطح یک: مقدماتی بر دروس بازی سازی
- مقدماتی سطح دو: دوره تکمیلی و مبانی و مقدماتی
- پاورآپ (ترم یک، دو و سه): دوره ی حرفه ای گروه های سه گانه آموزشی در امر بازی سازی
- دوره تکمیلی (دروس آزاد): به دروسی گفته می شود که دانش پژوه می تواند آن ها را به عنوان دروس آزاد اختیار کند بدون آن که الزاما بخواهد واحد های بعدی آن درس و یا دیگر دروس را بگذراند.

ماده ۱۳: دوره های درسی

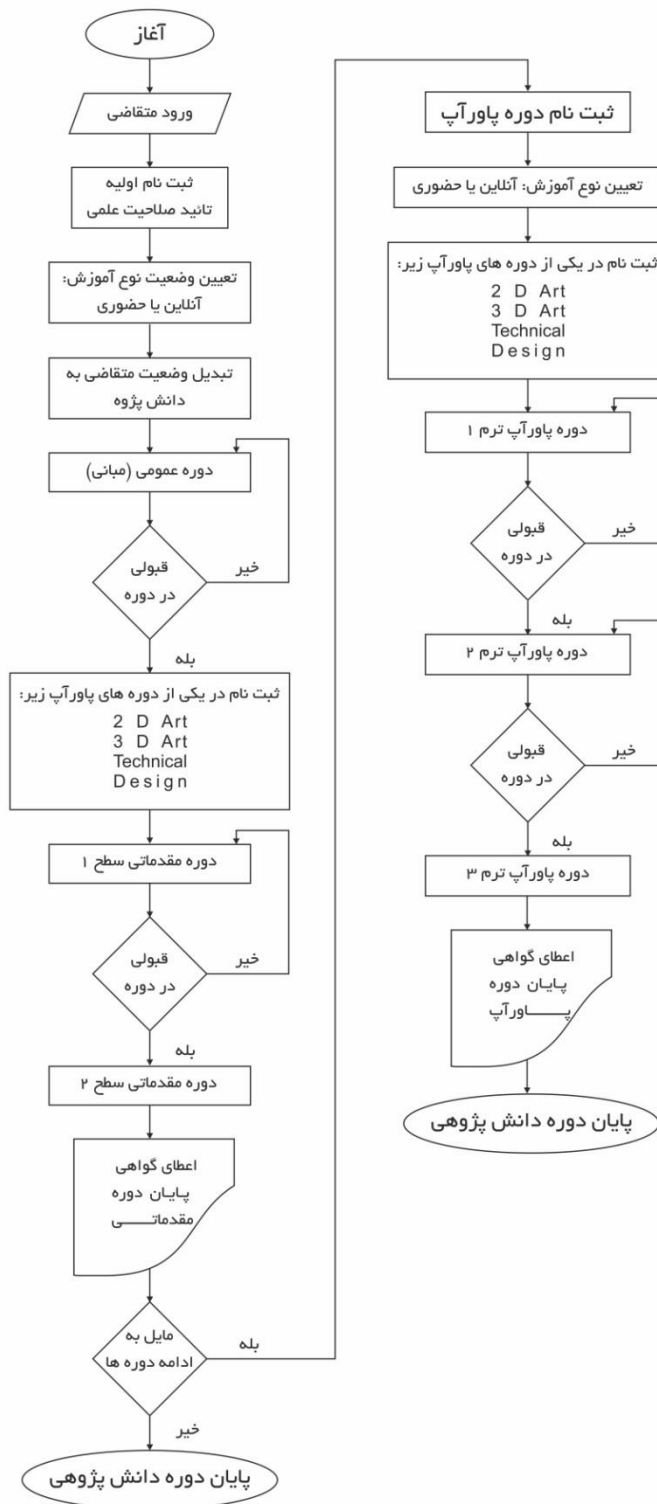
دوره های انستیتو شامل دوره عمومی (مبانی)، دوره مقدماتی، دوره پاورآپ و دروس آزاد می باشد. مشخصات این دوره ها در جدول زیر درج شده است.

تبصره ۱- تعیین نوع درس، تعداد واحد، ریزمواد، نحوه ارائه و زمان تدریس دروس پیش نیاز بر عهده شورای آموزشی انستیتو است.

جدول ۵- دوره های آموزشی انستیتو ملی بازی سازی

توضیحات		مقررات آموزشی
مبانی بازی سازی		دوره های ترمیک
مقدماتی سطح یک		
مقدماتی سطح دو		
ترم یک	پاورآپ	
ترم دو		
ترم سه		
<p>تذکر ۱: گروه آموزشی هنر در دوشاخه ی مجزای هنر دویعدی و سه بعدی با سرفصل های آموزشی جداگانه ارائه می شود.</p> <p>تذکر ۲: عناوین دوره ها برای هر سه گروه آموزشی یکسان می باشد</p> <p>تذکر ۳: دوره پاورآپ دوره ی آموزشی حرفه ای می باشد که ورود به این دوره مبتنی بر قبولی آزمون ورودی است و متقاضی می بایست از اطلاعات کافی بیش از پایه مبانی و مقدماتی یک برخوردار باشد.</p>		
دروس آزاد ها: این دروس به صورت دروس آزاد ارائه می شوند و دانش پژوه الزامی برای گذراندن واحد های بعدی آن را ندارد و یا معمولاً به صورت تک واحدی ارائه می شوند.		دوره های آزاد

نمودار گردشی دوره های آموزشی انستیتو در شکل زیر نمایش داده شده است:



شکل ۱- نمودار کردشی دوره های آموزشی انستیتو ملی بازی سازی

همچنین جدول دروس هر دوره به تفکیک در جداول ۶ الی ۱۴ نمایش داده شده است.

جدول ۶- دروس دوره مبانی (مشترک همه رشته ها)

نام درس	دوره
۱- مبانی طراحی بازی	مبانی
۲- مبانی برنامه نویسی	
۳- مبانی هنر در بازی سازی	
۴- درآمدی بر بازی سازی	

جدول ۷- دروس دوره مقدماتی رشته فنی

نام درس	سطح	دوره
۱- برنامه نویسی به زبان C#	سطح ۱	مقدماتی
۲- حل مسئله های الگوریتمی		
۱- ریاضیات بازی	سطح ۲	
۲- بازی سازی با یونیتی و ابزارهای آن		
۳- پروژه فنی یک		

جدول ۸- دروس دوره PowerUp رشته فنی

نام درس	سطح	دوره
۱- رابطه سخت افزار و نرم افزار	ترم ۱	پاورآپ
۲- معماری موتورهای بازی یک		
۳- پروژه فنی دو		
۱- برنامه نویسی به زبان C++ (۱)	ترم ۲	
۲- هوش مصنوعی در بازی		
۳- سیستم های گیم پلی		
۱- برنامه نویسی به زبان C++ (۲)	ترم ۳	
۲- بازی سازی شبکه ای یک		
۳- پروژه فنی سه		

جدول ۹- دروس دوره مقدماتی رشته طراحی

نام درس	سطح	دوره
۱- طراحی بازی دیجیتال (۱)	سطح ۱	مقدماتی
۲- طراحی بازی غیر دیجیتال و مروری بر احتمالات		
۱- طراحی بازی دیجیتال (۲)	سطح ۲	
۲- ترسیم ایده و مستند سازی		
۳- پروژه		

جدول ۱۰- دروس دوره PowerUp رشته طراحی

نام درس	سطح	دوره
۱- طراحی بازی پیشرفته (۱)	ترم ۱	پاورآپ
۲- ادیتور یونیتی		
۳- مبانی طراحی مرحله		
۱- طراحی بازی پیشرفته (۲)	ترم ۲	
۲- Game mechanics		
۱- طراحی بازی پیشرفته (۳)	ترم ۳	
۲- پروژه عملی		

جدول ۱۱- دروس دوره مقدماتی رشته هنر دو بعدی (2D Art)

نام درس	سطح	دوره
۱- اصول طراحی	سطح ۱	مقدماتی
۲- اصول رنگ آمیزی دیجیتال		
۳- برترین های هنر دیجیتال		
۱- طراحی پرسپکتیو پیشرفته	سطح ۲	
۲- دیجیتال پینت پیشرفته		
۳- طراحی فضا با محوریت ترکیب بندی و Value		

جدول ۱۲- دروس دوره PowerUp رشته هنر دوبعدی (2D Art)

نام درس	سطح	دوره
۱- اصول انیمیت	ترم ۱	پاورآپ
۲- طراحی فضای پیشرفته		
۳- آرت استایل		
۱- طراحی کاراکتر در بازی	ترم ۲	
۲- گرافیک و UI		
۳- استوری بورد		
۱- کانسپت آرت	ترم ۳	
۲- کارگردانی هنری		

جدول ۱۳- دروس دوره مقدماتی رشته هنر سه بعدی (3D Art)

نام درس	سطح	دوره
۱- اصول هنر سه بعدی	سطح ۱	مقدماتی
۲- اصول رنگ آمیزی دیجیتال		
۳- برترین های هنر دیجیتال		
۱- مدلسازی Low poly و Texturing	سطح ۲	
۲- مجسمه سازی سه بعدی		
۳- مبانی طراحی دوبعدی		

جدول ۱۴- دروس دوره PowerUp رشته هنر سه بعدی (3D Art)

نام درس	سطح	دوره
۱- اصول انیمیت	ترم ۱	پاورآپ
۲- Texturing پیشرفته		
۳- نورپردازی و رندرینگ		
۱- فیگوراتیو / گرایش مدل سازی کاراکتر	ترم ۲	
۲- مجسمه سازی سه بعدی / گرایش مدل سازی کاراکتر		
۳- انجین های بازی سازی / گرایش مدل سازی محیط و اشیا		
۴- مدل سازی و Texturing پیشرفته / گرایش مدل سازی محیط و اشیا	ترم ۳	
۱- Concept Development / هردو گرایش		
۲- طراحی فیگوراتیو پیشرفته / گرایش مدل سازی کاراکتر		
۳- مدل سازی و Texturing پیشرفته کاراکتر / گرایش مدل سازی کاراکتر		
۴- Hard Surface / گرایش مدل سازی محیط و اشیا		
۵- مدل سازی پیشرفته محیط / گرایش مدل سازی محیط و اشیا		

همچنین جدول دروسی که به صورت دروس آزاد ارائه می شوند در جداول ۱۵ الی ۱۸ نمایش داده شده است.

جدول ۱۵- دروس آزاد ارائه شده به صورت عمومی

نام درس	سطح دوره	نام گروه	ردیف
۱- کسب و کار اصولی	دروس آزاد	عمومی	۱
۲- بازاریابی			
۳- مدیریت پروژه			
۴- فن بیان			

جدول ۱۶- دروس آزاد ارائه شده برای رشته فنی

نام درس	سطح دوره	نام گروه	ردیف
۱- آشنایی با C و C++	دروس آزاد	Tech	۱
۲- داده ساختارها و الگوریتم های بازی ها			
۳- زبان های اسکریپت نویسی			
۴- بهینه سازی کارایی و مصرف منابع			
۵- بازی شبکه ای دو			
۶- آشنایی با شبکه			
۷- هوش مصنوعی			
۸- ریاضی بازی			
۹- شی گرابی			
۱۰- الگوریتم و کارایی			
۱۱- C# 1			
۱۲- C# 2			
۱۳- Unity 1			
۱۴- Unity 2			

جدول ۱۷- دروس آزاد ارائه شده برای رشته طراحی

ردیف	نام گروه	سطح دوره	نام درس
۱	Game Design	دروس آزاد	۱- سبک شناسی
			۲- آفرینش ۱
			۳- آفرینش ۲
			۴- اصول درام در داستان ۱
			۵- اصول درام در داستان ۲
			۶- از استالکر تا استاکر
			۷- طراحی بازی دیجیتال
			۸- طراحی بازی غیر دیجیتال

جدول ۱۸- دروس آزاد ارائه شده برای رشته هنر

ردیف	نام گروه	سطح دوره	نام درس
۱	Art	دروس آزاد	۱- طراحی فیگوراتیو ۱
			۲- طراحی فیگوراتیو ۲
			۳- طراحی دیجیتال ۱
			۴- طراحی دیجیتال ۲
			۵- طراحی کانسبت و متپیتینگ ۱
			۶- طراحی کانسبت و متپیتینگ ۲
			۷- پرسپکتیو ۱
			۸- پرسپکتیو ۲
			۹- طراحی سه بعدی با نرم افزار (Rhino Matrix)
			۱۰- طراحی کاراکتر مانگا
			۱۱- 3 D Studio
			۱۲- Photoshop

تبصره ۱- گذراندن دروس مبانی برای متقاضیان مبتدی الزامی می باشد.

تبصره ۲- دانش پژوهان می توانند با تعیین سطح در دوره مقدماتی سطح دو بدون گذراندن دروس مبانی و مقدماتی سطح یک وارد سطح دو شوند.

تبصره ۳- شرکت در آزمون ورودی از شرایط الزامی برای ورود به دوره پاورآپ می باشد.

تبصره ۴- دوره های آزاد با نظر شورای آموزشی در هر فصل تدوین و اعلام می شود و دروس قید شده در جدول فوق قابل تغییر می باشند.

ماده ۱۴: آزمون ها

آزمون های انستیتو به صورت های زیر ارائه می شود:

- حضوری (مصاحبه / آزمون عملی / آزمون تئوری)
- آنلاین

تبصره ۱- برای افرادی که دارای مهارت کافی در یک یا چند واحد درسی خاص هستند و تمایلی برای شرکت در کلاس های درسی ندارند، می توانند با پرداخت هزینه ی مشخص شده از سوی انستیتو در آزمون پایانی دروس ثبت نام نموده و در صورت قبولی، نمره آن ها در سیستم آموزش انستیتو ثبت شده و در نهایت می توانند با گذراندن سایر دروس لازم گواهی نامه رشته را اخذ نمایند.

ماده ۱۵: تعیین سطح

تعیین سطح توانایی دانش پژوه از جانب مدیران گروه های آموزشی انستیتو صورت می پذیرد و متقاضیان منحصراً پس از صدور مجوز مربوطه قادر خواهند بود نسبت به ثبت نام اقدام نمایند. فرآیند تعیین سطح از سوی انستیتو اعلام می شود.

ماده ۱۶: ثبت نام

پذیرفته شدگان آزمون ورودی، موظفند در مهلت هایی که توسط انستیتو اعلام می شود، برای نام نویسی و انتخاب واحد مراجعه نمایند. عدم مراجعه برای نام نویسی در نخستین نیمسال تحصیلی پس از اعلام نتایج آزمون، انصراف از تحصیل تلقی خواهد شد. اطلاعات اولیه مربوط به ثبت نام بر اساس روش های مندرج در جدول ذیل به آگاهی عموم می رسد:

جدول ۱۹- رسانه های مرتبط با ثبت نام انستیتو

مقررات آموزشی	توضیحات
رسانه های مرتبط با ثبت نام انستیتو	پیگیری از طریق سایت انستیتو ملی بازی سازی به آدرس irangdi.ir
	پیگیری از طریق کانال تلگرام انستیتو ملی بازی سازی به آدرس @irangdi
	تماس با شماره تلفن های: ۰۲۱-۸۸۳۰۵۹۰۱
	تماس مستقیم با واحد آموزش به شماره تلفن: ۰۲۱-۸۸۳۰۵۹۰۴

دانش پژوه به منظور ثبت نام باید فرم های شماره (۱) الی (۷) را با توجه به رشته مورد درخواست خود تکمیل نموده و به واحد آموزش تحویل دهد.

تبصره ۱- دانش پژوهانی که قصد دارند از امکان بورس آموزشی انستیتو استفاده کنند باید فرم شماره (۱۶) را نیز تکمیل کنند. این فرم پس از امضای تفاهمنامه فیما بین شرکت بازی ساز (سازمان بورس کننده) و انستیتو ملی بازی سازی توسط مسئولین مربوطه تایید خواهد شد.

ماده ۱۷: انتخاب واحد دانش پژوه

دانش پژوه موظف است در هر ترم، در زمانی که انستیتو اعلام می کند، برای ادامه تحصیل و انتخاب واحد به واحد آموزش انستیتو مراجعه کند. در صورت عدم مراجعه دانش پژوه برای نام نویسی بدون اطلاع و عذر موجه، در یک ترم، در صورتی که حداکثر دو جلسه از ترم سپری شده باشد تصمیم گیری بر عهده آموزش خواهد بود و در صورتی که بیش از دو جلسه سپری شده باشد از دانش پژوه هیچگونه ثبت نامی به عمل نخواهد آمد و باید تا ترم بعدی منتظر بماند.

دانش پژوه به منظور تکمیل انتخاب واحد باید فرم شماره (۹) و در صورت تقسیط فرم (۱۰) را که شامل مباحث مالی و هزینه است با توجه به رشته مورد درخواست خود تکمیل نموده و به واحد آموزش تحویل دهد.

ماده ۱۸: انصراف از تحصیل دانش پژوه

در صورتی که دانش پژوه تا قبل از شروع دوره اعلام انصراف نماید ۹۰٪ از مبلغ شهریه واریز شده از جانب انستیتو مسترد خواهد شد. در صورتی که هنگام اعلام انصراف دانش پژوه، یک جلسه از درس سپری شده باشد ۷۰٪ از مبلغ شهریه واریز شده از جانب انستیتو مسترد خواهد شد. در صورتی که هنگام اعلام انصراف دانش پژوه، دو جلسه از درس سپری شده باشد هیچ مبلغی از شهریه واریز شده به دانشجو عودت داده نخواهد شد.

تبصره ۱- دانش پژوه منصرف از تحصیل موظف است به کلیه تعهداتی که در دوران تحصیل سپرده است، عمل کند.

دانش پژوه به منظور انصراف از تحصیل باید فرم شماره (۱۲) را با توجه به رشته مورد درخواست خود تکمیل نموده و به واحد آموزش تحویل دهد.

ماده ۱۹: غیبت دانش پژوه در کلاس

حداکثر تعداد غیبت غیرمجاز دانشجو برای هر کلاس درس دوره پاورآپ دو جلسه و برای سایر دوره ها سه جلسه می باشد. در صورتی که تعداد جلسات غیبت دانش پژوه از حد مجاز فوق الذکر تخطی کند درس مربوطه حذف شده و شهریه ای مسترد نخواهد شد.

ماده ۲۰: غیبت دانش پژوه در امتحان

غیبت غیرموجه در امتحان هر درس به منزله گرفتن نمره صفر در امتحان آن درس است و غیبت موجه در امتحان هر درس موجب حذف آن درس می گردد. تشخیص موجه بودن غیبت در جلسات درس و در امتحان برعهده شورای آموزشی انستیتو یا کمیته آموزش و پژوهش است.

ماده ۲۱: حذف درس دانش پژوه

در صورت اضطرار، دانش پژوه می تواند تا ۵ هفته به پایان دوره ترم، فقط یکی از درسهای نظری خود را با تأیید گروه آموزشی مربوطه حذف کند، مشروط بر آنکه غیبت دانشجو در آن درس بیش از ۲ جلسه نباشد. دانش پژوه به منظور حذف درس باید فرم شماره (۱۱) را با توجه به رشته مورد درخواست خود تکمیل نموده و به واحد آموزش تحویل دهد.

فصل ۴: شهریه دانش پژوه

ماده ۲۲: شرایط شهریه

شهریه هر درس/ دوره از سوی انستیتو در ابتدای هر دوره اعلام عمومی می شود. بدیهی است ثبت نام از دانش پژوه صرفاً بر اساس

جداول شهریه جدید صورت خواهد پذیرفت.

ماده ۲۳: تقسیط شهریه

تقسیط شهریه دانشجوی، تسهیلاتی است که به منظور مساعدت به دانشجویانی که در پرداخت کل شهریه خود بصورت یکجا دچار مشکل می باشند ایجاد شده است. مطابق با این تسهیلات، مبلغ مورد درخواست از طرف دانشجو را حداکثر ۵۰٪ شهریه ترم جاری (تا سقف تعیین شده) دانشجوی به عنوان شهریه باقیمانده در نظر گرفته و در قبال آن یک فقره چک از دانش پژوه دریافت می شود. بدیهی است دانشجو باید مابه التفاوت شهریه کامل و شهریه پرداخت شده توسط خود را به امور مالی انستیتو محاسبه نماید و عین مبلغ تقسیط شده توسط انستیتو را که در ذیل این نامه آمده است بدون کم و یا اضافه نمودن آن به حسابی که انستیتو ملی بازی سازی اعلام می نماید، واریز و در پایان سررسید چک، کلیه فیشهای پرداخت کننده را به واحد مالی انستیتو ارائه و چک مربوطه دریافت گردد در غیر اینصورت در ترمهای بعدی برای این دسته از دانشجویان تقسیط انجام نخواهد گرفت و از ادامه تحصیل در انستیتو نیز منع خواهند شد. انستیتو در صورت درخواست دانش پژوه و موافقت مدیر انستیتو صرفاً حداکثر ۵۰٪ از مبلغ شهریه را با شرایط زیر تقسیط خواهد نمود:

- ۱- چک ضمانت بایستی فراگیر بدون خط خوردگی در وجه انستیتو ملی بازی سازی به مبلغ ۱۲۰٪ تقسیط صادر گردد.
- ۲- کلیه دانش پژوهانی که تاخیر و عدم تعهد پرداخت داشته اند تقسیط شهریه به ایشان تعلق نمی گیرد.
- ۳- تقسیط شهریه صرفاً جهت ترم جاری و حداکثر ۵۰٪ شهریه می باشد.
- ۴- به کلیه دانش پژوهانی که معدل کل آنها کمتر از ۱۴ باشد تقسیط تعلق نمی گیرد.
- ۵- کلیه دانشجویانی که از قبل بابت شهریه بدهکار می باشند تقسیط تعلق نمی گیرد.
- ۶- حداکثر مهلت پرداخت اقساط تا هفته هشتم ترم می باشد.
- ۷- نام و نام خانوادگی دانش پژوه به همراه رشته یا دوره تحصیلی در انستیتو در پشت چک و سمت راست به همراه ردیف نوشته شود. دانش پژوه به منظور تقسیط شهریه باید فرم شماره (۱۰) را با توجه به رشته مورد درخواست خود تکمیل نموده و به واحد آموزش تحویل دهد.

فصل ۵: مقررات ارزشیابی دانش پژوه

ماده ۲۴: بخش های ارزیابی پیشرفت دانش پژوه

ارزیابی پیشرفت دانش پژوه در هر درس بر اساس میزان حضور و فعالیت در کلاس، انجام تکالیف درسی و نتایج امتحانات پایان ترم صورت می گیرد و استاد هر درس مرجع ارزیابی دانشجو در آن درس است. تبصره ۱- برگزاری امتحان پایان ترم برای هر درس الزامی است.

ماده ۲۵: نمره ارزیابی پیشرفت دانش پژوه

معیار ارزیابی پیشرفت تحصیلی دانش پژوه، نمره درس است و نمرات دانشجو در هر درس بصورت عدد بین ۰ تا ۲۰ تعیین می شود.

ماده ۲۶: مردودی دانش پژوه

حداقل نمره قبولی هر درس ۱۲ است. دانش پژوهی که در هر یک از دروس الزامی مردود شود، در اولین فرصت، ملزم به تکرار آن است. با این حال نمرات کلیه دروس اعم از قبولی و مردودی در کارنامه دانشجو ثبت و در محاسبه میانگین منظور می شود.

تبصره ۱- دانشجوی مردود شده باید برای انتخاب واحد ترم بعد تعهد آموزشی بدهد.

دانش پژوه به منظور سپردن تعهد آموزشی باید فرم شماره (۸) را با توجه به رشته مورد درخواست خود تکمیل نموده و به واحد آموزش تحویل دهد.

ماده ۲۷: درس ناتمام

نمرات دروسی را که در برنامه آموزشی مصوب، توأم با پروژه ارائه می شوند، در صورتیکه به تشخیص استاد و تأیید گروه آموزشی مربوطه، تکمیل آنها در طول یک ترم میسر نباشد، ناتمام تلقی می گردد. نمره ناتمام باید حداکثر تا پایان ترم بعد به نمره قطعی تبدیل گردد.

ماده ۲۸: اعلام نمرات

استاد موظف است گزارش نمره نهایی هر درس را حداکثر ظرف ۱۰ روز پس از برگزاری امتحان آن درس به واحد آموزش انستیتو تسلیم نماید.

ماده ۲۹: میانگین نمرات

در پایان هر ترم، میانگین نمرات دانشجو در آن ترم و میانگین کل نمرات او تا پایان آن ترم و در پایان دوره تحصیلی، میانگین کل نمرات دانشجو، محاسبه و در کارنامه وی ثبت می شود.

تبصره ۱- برای محاسبه میانگین نمرات، تعداد واحدهای هر درس در نمره آن درس ضرب می شود و مجموعه حاصل ضرب ها در تمام دروسی که دانشجو برای آنها نمره گرفته است (اعم از مردودی یا قبولی) بر تعداد کل واحدهای اخذ شده تقسیم می شود.

ماده ۳۰: صدور مدرک

صدور مدرک پایان ترم، دروس آزاد و نیز مدرک پایان دوره حسب تقاضای دانش پژوه از سوی انستیتو صورت می گیرد.

ماده ۳۱: اخذ دروس جبران معدل

دانش پژوهانی که نمره قطعی آنها در دوره مورد نظر ثبت گردیده است در صورتی که قصد ارتقای نمره خود را در دروسی از دوره مورد نظر داشته باشند می توانند با تأیید گروه آموزشی مربوطه و تأیید مدیر انستیتو نسبت به اخذ مجدد دروس مورد نظر اقدام نمایند. در صورتی که در پایان ترم مربوطه نمره اخذ شده توسط دانش پژوه کمتر از نمره قبلی وی در همان درس باشد همان نمره قبلی (نمره بالاتر) در کارنامه کما فی السابق حفظ می شود.

دانش پژوه به منظور اخذ درس جبران معدل باید فرم شماره (۱۴) را با توجه به رشته مورد درخواست خود تکمیل نموده و به واحد آموزش تحویل دهد.

فصل ۶: تغییر رشته دانش پژوه

ماده ۳۲: شرایط تغییر رشته

دانش پژوه در طول دوران تحصیل در انستیتو می تواند، با داشتن شرایط زیر و موافقت گروه آموزشی ذیربط از یک دپارتمان به دپارتمان دیگر تغییر رشته دهد:

۱- تسویه حساب دوره قبلی

۲- تایید شدن سابقه تجربیات قبلی دانش پژوه از سوی مدیر گروه مربوطه

۳- قبولی در مصاحبه و آزمون عملی رشته جدید

۴- تایید نهایی موضوع تغییر رشته توسط مدیر انستیتو

تبصره ۱- دانش پژوه در هر یک از مقاطع تحصیلی، تنها یکبار می تواند تغییر رشته بدهد.

دانش پژوه به منظور تغییر رشته باید فرم شماره (۱۳) را با توجه به رشته مورد درخواست خود تکمیل نموده و به واحد آموزش تحویل دهد.

ماده ۳۳: سطح تغییر رشته

تغییر رشته در مقاطع تحصیلی هم سطح، صورت می گیرد. در غیر این صورت، فقط از مقطع بالاتر به مقطع پایین تر، امکان پذیر

است.

ماده ۳۴: مهلت تغییر رشته

در صورت موافقت با تقاضای تغییر رشته، دانش پژوه موظف است در مدت یک هفته در رشته جدید نام نویسی کند و پس از نام-

نویسی، دانش پژوه حق بازگشت به رشته قبلی را ندارد.

ماده ۳۵: معادل سازی دروس رشته جدید با رشته قدیم

دروسی که دانش پژوه در رشته قبلی گذرانده است در گروه آموزشی رشته جدید بررسی و معادل سازی می شود و فقط دروسی

از وی پذیرفته می شود که به تشخیص گروه آموزشی، با دروس رشته جدید، اشتراک محتوایی داشته باشد و نمره هر یک از آن دروس

نیز کمتر از ۱۴ نباشد.

فصل ۷: گواهینامه پایان دوره

ماده ۳۶: شرایط فارغ التحصیلی

دانش پژوهی که کلیه واحدهای درسی یکی از دوره ها را طبق مصوب و براساس مقررات این آیین نامه با موفقیت گذرانده باشد،

فارغ التحصیل آن دوره شناخته می شود.

ماده ۳۷: تاریخ فارغ التحصیلی

تاریخ فراغت از تحصیل، روزی است که آخرین نمره درسی دانش پژوه توسط استاد به واحد آموزش انستیتو تحویل می شود.

ماده ۳۸: شرایط اعطای تسهیلات به فارغ التحصیل

هرگونه تسهیلات احتمالی اعم از مادی و معنوی که از سوی بنیاد برای فارغ التحصیلان اعلام شود در درجه اول به فارغ التحصیلانی اعطا خواهد شد که معدل کل آن‌ها در دوره مورد نظر ۱۷ یا بالاتر باشد. اعطای تسهیلات به سایر فارغ التحصیلان در صورت امکان و با بررسی سایر شرایط انجام خواهد پذیرفت

دانش پژوه به منظور دریافت گواهینامه پایان دوره باید فرم شماره (۱۷) را با توجه به رشته مورد درخواست خود تکمیل نموده و به واحد آموزش تحویل دهد.

فصل ۸: آیین نامه انضباطی دانش پژوهان

ماده ۳۹ - تفکیک تنبیهات

تنبیهاتی که با حکم شوراهای انضباطی انستیتو نسبت به دانش پژوهان می تواند اعمال شود به قرار زیر است:

۱. اخطار شفاهی
۲. اخطار کتبی بدون درج در پرونده دانش پژوه
۳. تویخ کتبی و درج در پرونده دانش پژوه
۴. محرومیت از تسهیلات رفاهی انستیتو از قبیل کارگاه‌های آموزشی، سخنرانی‌ها، نمایشگاه‌ها و غیره
۵. دریافت خسارت از دانش پژوه در مواردی که تخلف منجر به ایجاد ضرر و زیان شده باشد
۶. منع موقت از تحصیل به مدت یک ترم
۷. اخراج دائمی دانش پژوه از انستیتو

ماده ۴۰ - تفکیک تخلفات و تخصیص تنبیهات

نوع تخلف و جریمه هر تخلف با توجه به ماده اخیر به شرح زیر است:

الف - رسیدگی به جرائم عمومی دانش پژوهان

الف/۱ - تهدید، تطمیع، توهین، فحاشی، هتاکی، افتراء

الف/۲ - ضرب و جرح

مرتکب هر یک از بندهای فوق به یکی از بندهای ۱ الی ۷ محکوم می شود. در صورتی که شاکی یکی از اعضای هیات علمی انستیتو یا مسئولان یا کارمندان انستیتو باشد می تواند مستقیماً بند ۶ یا ۷ اعمال شود.

الف/۳ - جعل

الف/۳/۱ - جعل اسناد دولتی (خارج از انستیتو):

در صورت محکومیت قضایی، انستیتو می تواند متخلف را متناسب با احکام قضائی که در مورد وی صادر شده باشد، به یکی از تنبیهات مندرج در بندهای ۶ تا ۷ محکوم کند.

الف/۳/۲ - جعل امضای اساتید یا مسئولان انستیتو:

متخلف به یکی از تنبیهات مندرج در بندهای ۶ تا ۷ محکوم می شود.

الف/۳/۳ - ارائه اسناد جعلی به انستیتو:

متخلف به یکی از تنبیهات مندرج در بندهای ۶ تا ۷ محکوم می شود.

الف/۳/۴ - جعل اسناد انستیتو و استفاده از آن (اعم از استفاده مکتوب یا نرم افزاری)

متخلف به یکی از تنبیهات مندرج در بندهای ۶ تا ۷ محکوم می شود.

در صورتی که متخلف، گواهی مبنی بر فراغت از تحصیل را جعل نماید به تنبیه بند ۷ محکوم می شود.

الف/۴ - سرقت اموال انستیتو

در صورتی که متخلف، اموال انستیتو را سرقت کرده باشد به تنبیه بند ۷ محکوم می شود

الف/۳/۴ - سرقت و یا خرید، فروش یا افشای سوالات یا ورقه های امتحانی:

متخلف به تنبیه بند ۶ الی ۷ محکوم می شود .

الف/۲/۵ - اخذ یا دادن رشوه به یکی از دانش پژوهان یا پرسنل انستیتو

متخلف به یکی از بندهای ۶ تا ۷ محکوم می شود.

ب- رسیدگی به تخلفات آموزشی و اداری

ا/ب - تقلب در امتحان

متخلف به یکی از بندهای ۳ یا ۶ محکوم می شود و در صورت تکرار، مجازات وی تا بند ۷ تشدید می شود.

ا/ب - فرستادن شخص دیگری بجای خود به امتحان یا شرکت بجای دیگری در امتحان

متخلف به بند ۶ مجازات می شود و در صورت تکرار، مجازات وی تا بند ۷ تشدید می شود.

ا/ب - اخلال یا ایجاد وقفه در برنامه ها یا نظم انستیتو:

متخلف به یکی از بندهای ۲ الی ۶ محکوم می شود و در صورت تکرار، مجازات وی تا بند ۷ تشدید می شود.

در صورتی که اخلال یا آشوب همراه با ضرب و جرح باشد تنبیه می تواند مستقیماً با بند ۷ انجام گیرد.

ا/ب - عدم رعایت مقررات انستیتو:

متخلف به یکی از بندهای ۲ الی ۶ محکوم می شود و در صورت تکرار، مجازات وی تا بند ۷ تشدید می شود.

ا/ب - دادن اطلاعات ناصحیح به انستیتو یا کتمان حقایق:

متخلف به یکی از بندهای ۳ یا ۶ محکوم می شود و در صورت تکرار، مجازات وی تا بند ۷ تشدید می شود.

ا/ب - ایراد خسارت به اموال عمومی یا خصوصی و یا خیانت در امانت

متخلف به یکی از بندهای ۵ یا ۶ محکوم می شود و در صورت تکرار، مجازات وی تا بند ۷ تشدید می شود.

ج - رسیدگی به تخلفات سیاسی

- ج/۱ - دادن اطلاعات خلاف واقع یا کتمان واقعیات از روی عمد نسبت به خود یا گروهک های محارب یا مفسد یا افراد وابسته به آنها.
- ج/۲ - عضویت در گروهک های محارب یا مفسد یا ملحد یا هواداری و انجام دادن هر عملی به نفع آنها.
- ج/۳ - فعالیت و تبلیغ به نفع گروهک ها و مکاتب الحادی غیرقانونی
- ج/۴ - توهین به شاعران اسلامی یا ملی و ارتکاب اعمالی بر ضد نظام جمهوری اسلامی (مانند فحاشی و استعمال الفاظ رکیک بطور شفاهی یا کتبی از طریق شعار نویسی، پخش اعلامیه و ...)
- ج/۵ - ایجاد بلوا و آشوب در محیط انستیتو
- متخلف به تنبیه مندرج در بند ۷ محکوم می شود.

د - رسیدگی به تخلفات اخلاقی

- د/۱ - استعمال مواد مخدر یا شرب خمر یا قمار یا مداخله در خرید و فروش و توزیع این گونه موارد
- د/۲ - استفاده از نوارهای ویدئویی یا صوتی یا لوح های رایانه ای مستهجن یا مداخله در خرید و فروش یا تکثیر و توزیع این گونه وسایل.
- د/۴ - استفاده یا توزیع تکثیر کتب، مجلات، عکسهای مستهجن و یا آلات لهو و لعب
- د/۴ - انجام عمل منافی عفت
- متخلف به یکی از بندهای ۶ یا ۷ محکوم می شود.

ماده ۴۱ - شوراهای انضباطی انستیتو می توانند به کلیه گزارشهای رسیده در مورد دانش پژوهان از سوی هر یک از اشخاص حقیقی یا حقوقی در داخل یا خارج از انستیتو رسیدگی و در صورت احراز وقوع تخلف در حد اختیارات خود حکم صادر نمایند.

به منظور سپردن تعهد انضباطی باید فرم شماره (۱۵) توسط مقام مسئول در انستیتو تکمیل شده و صورتجلسه به امضای دانش پژوه نیز برسد.

فصل ۹: اساتید انستیتو

ماده ۴۲: شرایط انعقاد قرارداد اساتید

قرارداد همکاری اساتید پس از معرفی استاد از جانب مدیر گروه و تایید مدیر گروه و نیز تایید نهایی توسط مدیر انستیتو بر اساس فرمتی که با صلاحدید بنیاد تهیه می شود منعقد خواهد شد. پیش از شروع همکاری استاد با انستیتو، فرم شماره (۲۰) به قرارداد ضمیمه خواهد گردید.

ماده ۴۳: ارزشیابی اساتید

در پایان هر ترم، نظرسنجی از دانشجویان در خصوص اساتید به عمل خواهد آمد. همچنین ارزشیابی جداگانه ای نیز توسط مدیر گروه و آموزش انستیتو به عمل خواهد آمد و نظر نهایی مدیر انستیتو منضم به این فرم ارزشیابی گردیده و ممضی به امضای استاد، مدیر گروه و مدیر انستیتو می گردد. تصمیم گیری در خصوص همکاری یا قطع همکاری با استاد برای ترم بعد بر اساس نتیجه دو ارزشیابی مذکور انجام خواهد پذیرفت.

ماده ۴۴: پیشنهاد کارگاه توسط اساتید

اساتیدی که مایل به برگزاری کارگاه در انستیتو هستند باید حداقل یک ماه قبل از برگزاری کارگاه مورد نظر، فرم شماره (۲۲) را تکمیل نموده و به مدیر آموزش انستیتو تحویل دهند.

ماده ۴۵: ماده پایانی

این اساسنامه مشتمل بر ۹ فصل و ۴۵ ماده توسط انستیتو ملی بازی سازی رایانه ای تهیه شده و در بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب و تایید رسیده است.