

**REGULAMIN
CENTRUM BADAWCZE
„Centrum Badań Gier Wideo”**

§ 1

Powołanie Centrum

1. Centrum Badań Gier Wideo (w skrócie: CBGW), zwane dalej Centrum, jest jednostką organizacyjną Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, zwanego dalej Uniwersytetem, powołaną na podstawie §11 ust. 2 Statutu UMCS z dnia 14 czerwca 2006 r.
2. Centrum powołuje i rozwiązuje Rektor Uniwersytetu, który zatwierdza regulamin jednostki.
3. Centrum działa na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej jako jednostka pozawydziałowa.
4. Nadzór merytoryczny nad działalnością Centrum sprawuje prorektor właściwy ds. badań naukowych.

§ 2

Cele działania

1. Komercjalizacja badań, zarządzanie własnością intelektualną i prawami autorskimi w obszarze interdyscyplinarnych badań nad grami.
2. Prowadzenie prac badawczo-rozwojowych i wdrożeniowych w obszarze interdyscyplinarnych badań nad grami dla potrzeb rozwoju przemysłu kreatywnego, ze szczególnym uwzględnieniem Lublina i Lubelszczyzny.
3. Opracowanie i wdrożenie nowoczesnego modelu funkcjonowania badań nad grami w obszarze europejskiej przestrzeni badawczej.
4. Współpraca z podmiotami gospodarczymi, instytucjami kultury, jednostkami samorządu terytorialnego i organizacjami pozarządowymi w realizacji projektów badawczo-rozwojowych i edukacyjnych oraz przedsięwzięć wdrożeniowych w obszarze badań nad grami.
5. Promowanie przedsiębiorczości akademickiej i innowacyjności w obszarze badań nad grami oraz przemysłu gier wideo wśród studentów, absolwentów i pracowników UMCS.
6. Podnoszenie atrakcyjności Uniwersytetu jako partnera w międzynarodowych projektach badawczo-rozwojowych w sektorze przemysłów kreatywnych.

§ 3

Zadania

1. Działalność badawcza poświęcona grom video i komputerowym oraz cyberkulturze i mediom cyfrowym podejmowana w formie projektów badawczych, seminariów i programów interdyscyplinarnych, współpracy międzyśrodowiskowej i międzynarodowej.

2. Inicjowanie, wspieranie i monitorowanie rozwoju przemysłu w zakresie gier wideo na Lubelszczyźnie poprzez tworzenie dedykowanych projektów, powoływanie konsorcjów, współtworzenie podmiotów gospodarczych, w tym inicjatyw typu spin-off czy spin-out.
3. Specjalistyczna działalność konsultingowa i ekspercka w odpowiedzi na potrzeby jednostek akademickich oraz podmiotów zewnętrznych – przygotowywanie ekspertyz, analiz, programów edukacyjnych i publikacji.
4. Wspieranie i udział w opracowywaniu gier wideo, ze szczególnym wskazaniem na edukacyjną rolę gier wideo.
5. Budowanie partnerstwa publiczno-publicznego i publiczno-prywatnego w sferze przemysłu gier wideo.
6. Utworzenie i prowadzenie internetowej platformy komunikacji i kooperacji dla podmiotów z sektorów nauki i edukacji, otoczenia biznesowego i organizacji pozarządowych w dziedzinach przemysłu gier wideo.
7. Utworzenie archiwum polskiego dziedzictwa kulturowego w dziedzinie gier wideo we współpracy z podmiotami z sektorów nauki i edukacji oraz podmiotami gospodarczymi z przemysłu gier wideo.
8. Inicjowanie i koordynowanie działań mających na celu przygotowanie studentów i doktorantów UMCS do potrzeb rynku pracy, ze szczególnym uwzględnieniem przemysłu gier, z wykorzystaniem staży i praktyk zawodowych oraz akademickiego inkubatora przedsiębiorczości.
9. Zarządzanie produktami powstałymi w ramach współpracy Centrum z innymi podmiotami.
10. Promowanie działalności Centrum jako pomostu współpracy w dziedzinie gier wideo pomiędzy środowiskami akademickimi, przemysłem gier wideo, krytyką gier wideo oraz konsumentami.

§ 4

Organizacja Centrum

1. Centrum zarządza Dyrektor Centrum.
2. W przypadku nieobecności Dyrektora Centrum bądź jego niezdolności do wypełniania regulaminowych obowiązków, Centrum zarządza Zastępca Dyrektora Centrum.
3. Dyrektora i Zastępcę Dyrektora Centrum na czteroletnie kadencje powołuje i odwołuje Rektor, na wniosek prorektora właściwego ds. badań naukowych, spośród pracowników naukowych UMCS posiadających co najmniej stopień naukowy doktora i zatrudnionych na podstawie umowy o pracę.
4. W Centrum funkcjonuje Rada Programowa Centrum, która pełni funkcję opiniodawczą i wspierającą działalność Centrum. Członków Rady Programowej powołuje i odwołuje Rektor na wniosek Dyrektora Centrum.
5. Rada Programowa Centrum składa się z:
 - 1) prorektora właściwego ds. badań naukowych jako przewodniczącego;
 - 2) przedstawicieli Wydziałów UMCS biorących udział w pracach Centrum;
 - 3) przedstawicieli innych ośrodków akademickich, zarówno polskich jak i zagranicznych;
 - 4) przedstawicieli środowisk pozaakademickich związanych z branżą gier wideo: dziennikarzy i przedstawicieli przemysłu gier.
6. Do realizacji zadań Centrum powołuje się zespoły projektowe. Ich strukturę, przedmiot działania, budżet i harmonogram określa Dyrektor Centrum.

§ 5

Obowiązki Dyrektora i Zastępcy Dyrektora Centrum

1. Organizowanie i nadzorowanie działalności Centrum.
2. Inicjowanie projektów, przygotowanie planów ich realizacji oraz źródeł finansowania.
3. Przygotowywanie budżetu Centrum i prowadzenie dokumentacji związanej z działalnością Centrum.
4. Zawieranie, rozliczanie i potwierdzanie wykonania umów, związanych z działalnością Centrum.
5. Przedstawianie Prorektorowi właściwemu ds. badań naukowych rocznego planu rzeczowo-finansowego Centrum do zatwierdzenia.
6. Składanie Prorektorowi właściwemu ds. badań naukowych rocznych sprawozdań z działalności Centrum w terminie do końca lutego roku następującego po okresie sprawozdawczym.

§ 6

Gospodarka finansowa

1. Centrum funkcjonuje na zasadach samofinansowania. Mienie pozyskane w trakcie działania Centrum pozostaje w jego dyspozycji, stanowiąc wydzieloną część mienia Uniwersytetu.
2. Dyrektor i Zastępca Dyrektora Centrum nie pobierają wynagrodzenia z racji pełnionych stanowisk.
3. Centrum prowadzi działalność w oparciu o roczny plan rzeczowo-finansowy, podlegający zatwierdzeniu przez Prorektora właściwego ds. badań naukowych.
4. Dyrektor przedstawia plan rzeczowo-finansowy na rok następny w terminie określonym w przepisach wewnętrznych Uniwersytetu.
5. Centrum pozyskuje środki na działalność statutową ze źródeł zewnętrznych, prowadząc również działalność komercyjną w zakresie edukacji, zarządzania prawami autorskimi i własnością intelektualną i przemysłów kreatywnych.

§ 7

Przepisy przejściowe i końcowe

1. Połączenia, podziału lub likwidacji Centrum dokonuje Rektor w trybie i na zasadach określonych w obowiązujących przepisach.
2. Zmiany regulaminu mogą być dokonane w trybie właściwym dla jego nadania.