ستاد فرهنگ‌سازی اقتصاد دانش‌بنیان و توسعه صنایع نرم و خلاق
معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری

ریاست جمهوری
معاونت علمی و فناوری

شورای عالی انقلاب فرهنگی
۱۳۶۳

سند ملی توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم

خوشبختانه یک معاونت فرهنگی درست کردند در همین معاونت علمی که کار خوبی است؛ منتها سعی کنند این فعالیت فرهنگی سطح راقی‌ای داشته باشد.

(دیدار با نخبگان علمی جوان ـ ۱۳۹۵/۰۷/۲۸)

انتشارات دانش بنیان فناور
www.isti.ir

شورای عالی انقلاب فرهنگی
بر اساس مصوبه جلسه ۴۶
ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور

بسم الله الرحمن الرحيم

ستاد فرهنگ سازی اقتصاد دانش بنیان و توسعه صنایع نرم و خلاق
معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری

ریاست جمهوری
معاونت علمی و فناوری

سند ملی توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم

ناشر: دانش‌بنیان فناور

نوبت چاپ: اول

سال نشر: ۱۴۰۰

شابک: ۸-۵۵-۶۹۰۵-۶۲۲-۹۷۸

گزارش عملکرد برنامه توسعه زیست بوم
شرکت های خلاق

سند ملی توسعه فناوری های فرهنگی و نرم
دریک نگاه

میدان مهیاست

جهـان، جـای جنگیـدن بـا جهـل اسـت؛ جای مواجهـه با مـزاجِ جزم و ایسـتادن بـر اوج اعتلا و عزم. این، شـمایلی اسـت از جهـان ایرانی؛ ایرانی موحـد و مسـلمان. فلات ایران کهـن، از هزاره‌های پیش، محل شناسـایی محدودیت‌هـا و راه عبـور از آنها بوده اسـت. محدودیت‌های مربوط به آب، دما، غذا، پوشاک، کارمایه و امنیت. در دوره باستان، نوآوری‌ها و خلاقیت‌ها، آنچنـان ریشـه‌دار بـود که پـس از گذر هزاران سـال، غبار زمـان و طوفان حوادث، نتوانسته است همه آن دستاوردهای افتخارآمیز را از جامعه بشری بگیرد و هر روز و سال، نمایی تازه از این گذشته پرفروغ نمایان شده است.

اما ایران و جهان، در دوره طلایی علم، جوان شد. جهان اسلام، به کمک دانشـمندان مسـلمان ایـران، دسـت به انقلاب ایـده زدند. ایـن دگرگونی، آنچنـان پُربرکـت و شـورانگیز بود کـه همچنـان و هنوز، دنیـای امروز، از حاصل دسترنج ده قرن پیش‌تر، بهره می‌گیرد.

همه اینها، حول یک مدار می‌گردد و از سوی یک قطب، نیرو می‌گیرد؛ فرهنـــگ، نیروی محرکه همه رویدادها و تغییرهاســـت. فرهنگ، جانمایه همه اندیشه‌ها و راه حل‌هاست. بر همین اساس است که ما توانسته‌ایم در عبور از همه پیچ‌ها و تنگناهای تاریخی، اینک به نقطه‌ای برسیم که زور و جبر قدرت‌های بســیار، نمی‌تواند که زانوی ملت ما را خم کند و ســقف خواسته‌هایمان را کم. حتی آنجاها که به مصلحت، نرمش قهرمانانه کردیم و از نگاه دیگران، کمی خمیدیم، کمانی شده‌ایم برای برجستن به مرزهای تازه سربلندی و آبرومندی.

در این میان، صنایع و خلاقیت‌های فرهنگی، برایمان هم فال بوده است و هم تماشا. هم توانسته‌ایم که هویت‌مان را نگاه داریم و هم مشکلات‌مان را تباه ســازیم. از آنجا که فرهنگ به عموم مردم مرتبط اســت و با جزئی ترین مسائل‌شـــان کار دارد، صنایع و خلاقیت‌هـــای مرتبط با آن نیز بازار پُررونقی پیش رو دارد و محصولات رنگارنگ.

اینک، با ابلاغ «سند ملی توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم» از سوی رئیس جمهوری محترم، نه بهانه‌ای برای نادیده گرفتن بازار ثروت‌ساز صنایع فرهنگی و نرم باقی می‌ماند و نه خلاء قانونی و حقوقی قابل عرضی. میدان مهیاست و همه چیز در دستان نیروی جوان و با انگیزه و خلاق ایرانی. صبح فردای میهن، به دست نیروهای خلاق و نوآور، روشن و عطرآگین خواهد بود. ان‌شاءالله.

سورنا ستاری

معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری

و رئیس بنیاد ملی نخبگان

بیش از ۸ سال گذشت. ۸ سالی که قدم در میدانی تازه گذاشتیم. با تولد و تشکیل شرکت‌های دانش‌بنیان، بال‌زدن و پرکشیدن به سمت سرافرازی پرشتاب شد. غیرممکن‌ها صاحب امکان و امید خودکفایی و خود اتکایی در این سال‌ها همان‌گونه که آیین همیشگی ما ایرانیان است در دل‌ها زنده شد.

نسیم نوآوری در جای جای کشور وزید؛ دانش‌بنیان‌ها به جایگاهی رسیده بودند غرور آفرین. زیست بوم نوآوری و فناوری به گستره ایران اسلامی، با شکل‌گیری مراکز نوآوری، کارخانه‌ها، شتاب‌دهنده‌ها و خانه‌های خلاق و نوآوری جان گرفت. از خوان‌های ناخوانده زیادی گذر کردیم؛ از کویر وحشت "تحریم" تا اژدهای چند سَر "کرونا". از جادوی "نفرین نفت" تا دیو «ما نمی‌توانیم». اینک در خان آخر، دیو سیاه وابستگی را به نفس نفس انداخته‌ایم و تنها ساعتی تا سپیده سربلندی باقی مانده است.

به نقطه‌ای رسیدیم که دیدیم علاوه بر دانش‌بنیان‌ها توانمندی‌های دیگری نیز وجود دارد. پس حرکتی نو باید آغاز کرد. اینجا بود که خواستیم از ظرفیت پُر بار و بی‌انتهای فرهنگی، درگستره جغرافیایی، تاریخی و تمدنی ایران اسلامی عزیزمان استفاده کنیم. پس زیست بومی دیگر برای فناوری‌های نرم و شرکت خلاق‌ها شکل دادیم. جوانان کارآفرین و خلاق با شتاب توقف‌ناپذیری به میدان آمدند برای استفاده از ظرفیت‌های صنایع ملی و بومی.

صنایع خلاق، محصولات فرهنگی و فناوری‌های نرم، که قابلیت بالایی برای اشتغال‌زایی و ثروت‌افزایی در دنیا دارند. انتخابی استوار و بی‌عیب و محاسبه شده صورت گرفت؛ ستاد فرهنگ‌سازی اقتصاد دانش‌بنیان و توسعه صنایع نرم و خلاق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، حمایتی ویژه از تاسیس شرکت‌های خلاق را بنا نهاد. این حرکت جهادی، مطابق با تاکیدات رهبر فرزانه انقلاب انجام شد و در راستای تحقق بیانات ایشان در پیوست حکم دوره جدید فعالیت شورای عالی انقلاب فرهنگی بر اهمیت راهبردی و اقتصادی فناوری‌های فرهنگی و نرم پیش رفت.

درخت تلاش‌های عزیزان‌مان درشورای عالی انقلاب فرهنگی و همکاری همکارانم در معاونت علمی و فناوری مثمر شد و رئیس جمهوری«سند ملی توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم» را ابلاغ کرد. آن هم در نخستین روزهای گرم تابستان ۱۴۰۰. سندی که دستیابی به نظام نوآوری کارآمد صنایع فرهنگی کشور و ارتقای کمی و کیفی محصولات و صنایع فرهنگی بومی را یکی از اهداف خود قرار داده است. باشد که این سند جایگاه نخست تولید و صادرات صنایع خلاق در منطقه را به زودی از آنِ ایران کند و در حوزه‌های زیرمجموعه‌اش، محصولات ایران ساخت، از سرآمدان زمانه باشد.

از جایگاه دبیری ستاد از همه عزیزان مسئول در شورای عالی انقلاب فرهنگی، دبیر و مسئولین قبلی به‌ویژه دکتر مخبر دزفولی و دبیر محترم شورا دکتر سعید رضا عاملی و سایر همکاران شورا و همچنین همکاران خوبم درمعاونت علمی و فناوری و به‌ویژه جناب آقای دکتر سورنا ستاری معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری کمال تشکر را دارم.

پرویز کرمی

مشاور معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری

و دبیرستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت‌ساز

فهرست

مقدمه..... ۱

ماده ۱: تعاریف..... ۲

ماده ۲: ارزش‌ها..... ۴

ماده ۳: چشم‌انداز..... ۵

ماده ۴: اصول..... ۶

ماده ۵: اهداف..... ۶

ماده ۶: راهبردها و اقدامات ملی..... ۸

ماده ۷: ساختار اجرایی..... ۱۵

ماده ۸: بودجه و تشکیلات..... ۱۷

ماده ۹:..... ۱۷

«سند ملی توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم»

که در جلسه ۸۱۰ مورخ ۱۳۹۷/۰۴/۲۶

شـــورای عـــالی انـــقلاب فـــرهنگـــی و

بـــراساس مصوبه جلسه ۴۶ ستاد راهبری

اجرای نقشه جامع علمی کشور به تصویب رسیده است،

به شرح ذیل در تاریخ ۱۴۰۰/۰۴/۰۹

برای اجرا ابلاغ می‌شود.

مقدمه

صنایع خلاق و محصولات فرهنگی و فناوری‌های نرم با قابلیت تولید دو هزار و دویست و پنجاه میلیارد دلار ارزش اقتصادی و ایجاد حدود سی میلیون شغل در دنیا، روز به روز مورد توجه کشورهای بیشتری قرار می‌گیرد. گسترش نفوذ فرهنگی و تقویت جایگاه کشور در عرصه‌های بین‌المللی، حراست از هویت ملی و متمایزسازی فرهنگ ملی در برابر فرهنگ‌های بیگانه و فرآیند جهانی‌سازی، توسعه اجتماعی و احیا و ترویج سبک زندگی اسلامی ـ ایرانی، بهره‌مندی از فناوری‌های اجتماعی در راستای رفع معضلات کشور و ارتقای کیفیت حکمرانی، افزایش سطح دسترسی عموم شهروندان به خدمات و محصولات فرهنگی بومی، توسعه اقتصاد مقاومتی از طریق کمک به گذار از اقتصاد منبع پایه تک محصولی به اقتصاد خلاق و دانش‌بنیان و همچنین فرهنگ‌زایی، مقاومت در برابر تهاجم فرهنگی و توسعه فرهنگ انقلاب اسلامی از آثار توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم است.

با توجه به تأکیدات مقام معظم رهبری از جمله در پیوست حکم دوره جدید فعالیت شورای عالی انقلاب فرهنگی، اهمیت راهبردی و اقتصادی فناوری‌های فرهنگی و نرم، پیچیدگی این حوزه، متولیان متعدد و لزوم همگرا کردن آن‌ها و همچنین با توجه به اینکه «فناوری‌های نرم و فرهنگی» جزو اولویت‌های الف توسعه فناوری در نقشه جامع علمی کشور قرار گرفته و اقدام ملی ۵ ذیل راهبرد کلان ۹ از نقشه مهندسی فرهنگی مبنی بر تدوین و اجرای سند توسعه صنایع فرهنگی و هنری کشور به این موضوع پرداخته است، سند پیش رو به‌منظور تبیین جهت‌گیری‌های اساسی و کلان کشور، تنظیم مناسبات دست‌اندرکاران و بهره‌گیری هر چه بیشتر از قابلیت‌های موجود و ایجاد ظرفیت‌های جدید در سطح ملی به تصویب می‌رسد.

همچنین جهت‌گیری کلان کشور در «بیانیه گام دوم انقلاب اسلامی»، تأکیدات مکرر مقام معظم رهبری در تقویت حرکت‌های جهادی و فعالیت‌های خودجوش و فراگیر مردمی در عرصه فرهنگ و اجتماع و حضور و مشارکت مردم و علی‌الخصوص جوانان در حل مسائل کشور، افق جدیدی را پیش روی نهادهای حکمرانی در کشور گشوده است. در حال حاضر گروه‌های مردمی فراوان در کشور وجود دارند که با ایده‌هایی از جنس «نوآوری اجتماعی» در جهت

حل آسـیب‌های اجتماعی قدم‌هایی مؤثر برداشته‌اند و برای رشد و انتشار این ایده‌ها نیازمند حمایت‌های نهادی در کشور هستند. در این میان لازم است که دستگاه‌های سیاست‌گذار و برنامه‌ریز در کشور ضمن شناسایی این گروه‌های مردمی، به تسهیل و رفع موانع فعالیت آنها بپردازند و زیرساخت‌های حمایتی لازم جهت انتشار و رشد نمونه‌های موفق را فراهم سازند. توجه به این مهم از دیگر اهداف نگارش سند حاضر در شورای عالی انقلاب فرهنگی است.

ماده ۱: تعاریف

۱- صنایع فرهنگی

صنایع فرهنگی که بعضا با عنوان صنایع خلاق نیز شـناخته می‌شوند؛ گونه‌ای از صنعت هستند که به خلق ایده، تولید و توزیع محصولات و خدماتی می‌پردازند که ماهیت فرهنگی دارند. این صنایع عمدتا با قابلیت دانش‌بنیانی و مبتنی بر خلاقیت، مهارت، نوآوری و فناوری هسـتند و نوعاً از طریق حق نشر و مالکیت معنوی مورد حمایت قرار می گیرند.

۲- فناوری‌های فرهنگی

مجموعه‌ای از روش‌ها، ابزارها و فرآیندهای تبدیل دانش و منابع فرهنگی به کالاها و خدمات فرهنگی می‌باشد که ایجاد کننده و یا منتقل کننده ارزش‌های فرهنگی مورد نظر فناوران حوزه فرهنگی می‌باشد.

۳- فناوری‌های نرم

مجموعه‌ای از هنجارها، رویه‌ها، مقررات، نهادها و سامانه‌های دانشی را در بر می‌گیرد که رفتار انسان و نیازهای روحی ـ روانی، فرهنگی و اجتماعی او را هدف قرار داده و موجبات کارایی و اثربخشی مطلوب‌تر فناوری‌های سـخت را فراهم می‌سـازد. ویژگی بارز فناوری نرم آن است که به جای بهره‌گیری از مواد اولیه طبیعی و معدنی از بروندادهای فکری و خلاقیت انسان که ماهیت نوآورانه، فرهنگی و هنری دارد استفاده می کند. محدوده فناوری‌های نرم در این سند، بر اساس تبصره ۱ مشخص می‌شود.

تبصره ۱: «حوزه های مهم» فناوری‌های فرهنگی و نرم در این سند عبارتند از: تولید محتوا و نشر مکتوب و رقومی[۱]، طراحی، اسباب‌بازی، ، نوشت‌افزار،

---

[۱] Digital

ظواهر و سبک پوشش، صنایع‌دستی و گردشگری، فناوری‌های اجتماعی، نوآوری‌های اجتماعی، بازی‌های ویدئویی، پویانمایی و پی‌نمایی، سینما، هنرهای تجسمی، هنرهای نمایشی، تبلیغات، فناوری‌های مهندسی انگیزه، ساز و کارهای مدیریت بهره‌وری و حکمرانی در حوزه فرهنگی و اجتماعی، بازی‌وار سازی، ارتباطی و رسانه‌ای، آموزشی و یادگیری.

تبصره ۲: ستاد توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم (موضوع بند ۳ ماده ۷ این سند) موظف است ظرف شش ماه پس از ابلاغ سند، از میان حوزه‌های مهم، حوزه‌های اولویت‌دار را با ارائه اسناد پشتیبان مشخص نموده و در ستاد نقشه جامع به تصویب برساند.

۴- فناوری‌های اجتماعی

فناوری نرمی است که تعامل بین افراد را تسهیل کند؛ فضا، ابزار و امکانات را برای بهره‌مندی از رایانش اجتماعی یا به اشتراک‌گذاری دانش و اطلاعات در موضوعات مختلف فراهم آورد یا از طریق طراحی و به‌کارگیری ساز و کارها، رویه‌های کارآمد و سامانه‌های فناورانه، مشکلات اجتماعی را حل کند.

۵- نوآوری اجتماعی

راه‌حل‌هایی نو (از جنس محصول، خدمت، مفهوم و مدل، فرآیند) باهدف پاسخگویی به یک نیاز اجتماعی یا حل یک مسئله اجتماعی که اثربخش‌تر، کاراتر، عادلانه‌تر و یا پایدارتر از راه‌حل‌های کنونی باشد و ارزش‌هایی را برای کل اجتماع خلق کند. همچنین این نوآوری‌ها، معمولا شامل روش‌هایی برای سازماندهی و توانمندسازی جامعه جهت اقدام جمعی در جهت حل مسائل است.

۶- نظام نوآوری صنایع و محصولات فرهنگی

شبکه‌ای است از نهادها؛ شامل کنشگران، سازمان‌ها، فرآیندها، راهکارها و همچنین رفتارها و روابط بین آن‌ها که در تبدیل معرفت و گنجینه معانی، باورها و ارزش‌های اسلامی ـ ایرانی ـ انقلابی از عرصه‌ی نظر به عرصه‌ی عمل؛ به‌واسطه جذب، تولید، انتشار و به‌کارگیری ایده و دانش در تولید نمادها، محصولات، ابزارها و

روش‌های جدید یا بسیار بهتر شده‌ی مؤثر بر فرهنگ، احساسات، خواست‌های زیبایی‌شناسی و تقاضای فکری جامعه، نقش‌آفرینی می‌نمایند. این نظام، به موازات تأثیرگذاری فرهنگی و اجتماعی، مزیت‌های اقتصادی چشم‌گیری را نیز به دنبال دارد.

۷- محصولات فرهنگی بومی

عبارت است از محصولات منطبق با ویژگی‌های فرهنگی اسلامی ـ ایرانی و انقلابی.

۸- حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم

شامل تمامی دستگاه‌ها و نهادهای دولتی و غیردولتی، شرکت‌های تولیدی و خدماتی به‌ویژه شرکت‌های دانش‌بنیان و شرکت‌های خلاق، استادان حوزه و دانشگاه و مراکز پژوهشی، فرهنگی و فناوری، هنرمندان، متخصصان، پژوهشگران و دانشجویانی که در زمینه صنایع فرهنگی و فناوری‌های نرم به فعالیت می‌پردازند.

ماده ۲: ارزش‌ها

در چارچوب مبانی ارزشی نظام جمهوری اسلامی ایران و همسو با ارزش‌های بنیادین نقشه جامع علمی و نقشه مهندسی فرهنگی همانند عدالت‌محوری، اخلاق‌مداری، عقلانیت، خلاقیت و نوآوری، تحول‌گرایی، ثروت‌آفرینی و تقدم مصالح عمومی بر منافع فردی، مهرورزی، انفاق و ایثار، عزت و مدارا، معرفت دینی و هویتی، امر به معروف و نهی از منکر، کار و تلاش و انضباط اجتماعی، مبانی ارزشی حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم کشور عبارت‌اند از:

۱- توجه به فرهنگ بومی به‌عنوان جانمایه‌ی محصولات فرهنگی و کارآفرینی تعالی بخش؛

۲- توجه به اصل وحدت بین مسلمین، احترام به تنوع و تفاوت‌های فرهنگی و مذهبی اقوام مختلف کشور و جلوگیری از ایجاد و گسترش تفرقه؛

۳- جذابیت، زیبایی و نوآوری محصولات فرهنگی ـ هنری در چارچوب مبانی اسلام و شرع مقدس اسلام؛

۴- تأکید بر مبارزه و مقابله با استکبار و تقابل جدی با جبهه فرهنگی غرب؛

۵- توجه به آگاهی، اخلاق و امید و نشاط با رویکرد مهدویت؛
۶- تأکید بر استحکام خانواده و نقش متعالی زن در تربیت فرزندان؛
۷- تکریم سرمایه‌های انسانی، نخبگان، شکوفایی استعدادها و رشد خلاقیت به‌عنوان مهم‌ترین عنصر در ایجاد محصولات فرهنگی.

ماده ۳: چشم‌انداز

با توکل به خداوند متعال، فناوری‌های فرهنگی و نرم در افق ۱۴۰۴ حوزه‌ای است:

«توانمند در تولید و ارائه محصولات و خدمات منبعث از فرهنگ بومی اسلامی ـ ایرانی و انقلابی، تعالی‌بخش، تمدن‌ساز، گفتمان‌ساز، برخوردار از مشارکت مردمی، پیشران در توسعه قدرت نرم، اقتصاد ملی و اقتصاد مقاومتی، پیشتاز در بازار منطقه؛ در قالب نظام نوآوری سامان‌یافته و برخوردار از ظرفیت تبدیل ایران به قطب فرهنگی جهان اسلام و منطقه».

فناوری‌های فرهنگی و نرم جمهوری اسلامی ایران در افق چشم‌انداز، از چنین ویژگی‌هایی برخوردار خواهند بود:

۱- فرهنگ بومی (اسلامی ـ ایرانی و انقلابی)؛ معرفت‌آفرین، کمال‌آفرین، پاک، اخلاقی، الهام‌بخش، حافظ نهاد خانواده، هویت‌ساز، مصونیت‌بخش و اقتدارآفرین؛
۲- پیشران در توسعه قدرت نرم، اقتصاد ملی و اقتصاد مقاومتی؛ درون‌زایی و برون‌گرایی، توجه به ساز و کار مدیریت بهره‌وری و مهندسی انگیزش در اقتصاد ملی با بهره‌گیری از فناوری‌های اجتماعی و اقتصادی در جهت توسعه قدرت نرم و ارتقای تاب‌آوری کشور و شفافیت‌سازی با تأکید بر مشارکت حداکثری عموم جامعه به‌ویژه جوانان؛
۳- پیشتاز در بازار داخل و منطقه و مورد توجه در جهان؛ جذاب، پویا، متنوع، رقابت‌پذیر، دست‌یافته به سهم برتر از بازار منطقه و با قابلیت نفوذ و تاثیر گذار بر مردم جهان؛
۴- نظام نوآوری سامان یافته؛ مبتنی بر شبکه‌ی سامان یافته و به هم پیوسته تمامی افراد و نهادهای مرتبط با تأکید بر ظرفیت و مشارکت بخش خصوصی، سازمان‌های مردم‌نهاد و صنوف، در راستای تبدیل مفاهیم اسلامی ـ ایرانی و انقلابی به محصولات فرهنگی خلاق،

دانش‌بنیان و هم‌افزا به مثابه یک کل واحد؛

۵- قطب فرهنگی جهان اسلام و منطقه؛ کانون جهانی و مرجعیت تولید و باز تولید مفاهیم اسلام ناب محمدی(صلی الله علیه و آله) و انتشار آن در دنیا از طریق محصولات فرهنگی با تأکید بر ارزش‌های مشترک.

ماده ۴: اصول

۱- اتخاذ و تقویت رویکرد اسلامی ـ ایرانی در توسعه صنایع و محصولات فرهنگی؛

۲- اولویت‌دهی به بخش غیردولتی به‌ویژه بخش خصوصی در اجرا با تأکید بر حفظ نقش سیاست‌گذاری و نظارتی دولت؛

۳- تأکید حداکثری بر مشارکت مردمی به‌ویژه نسل جوان؛

۴- اتخاذ رویکرد درون‌زا و برون‌نگر در توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم؛

۵- خوداتکایی در صنایع و محصولات فرهنگی و توسعه صادرات کالا و خدمات مبتنی بر فناوری‌های نرم؛

۶- نگاه نوآورانه، آینده‌نگارانه و عدم غفلت از نیازهای روز جامعه در عرصه‌ها و سطوح مختلف از آموزش و پژوهش تا تولید، توزیع، بازار؛

۷- تقویت هم‌افزایی، هم‌تکاملی، شبکه‌سازی، همکاری و هماهنگی و تعامل در سطوح مختلف ملی درون شاخه‌ها و بین شاخه‌های صنایع فرهنگی؛

۸- توجه به ظرفیت‌ها، قابلیت‌ها و توانمندی‌های فرهنگی، دانشی، فناورانه و صنعتی کشور.

ماده ۵: اهداف

الف: اهداف کلان

۱- دستیابی به نظام نوآوری کارآمد صنایع فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و ارتقای کمی و کیفی تولید و مصرف محصولات فرهنگی بومی؛

۲- دستیابی به الگوی کارآمد کاربرد فناوری‌های نرم با تأکید بر حوزه‌های علوم انسانی، اسلامی و اجتماعی در راستای ارتقای سبک زندگی اسلامی ـ ایرانی و انقلابی در جامعه.

ب: اهداف کیفی

۱- گسترش مخاطبان ملی و فراملی (با تأکید بر جهان اسلام) و افزایش

رضایت‌مندی مردم از محصولات فرهنگی بومی؛

۲- افزایش تولید محصولات فرهنگی دانش‌بنیان و دانش فنی و فناوری‌های مربوطه؛

۳- دستیابی به شبکه تعاملی کارآمد و هم‌افزای داخلی، منطقه‌ای و جهانی به‌ویژه جهان اسلام؛ در تبدیل ایده، دانش و معرفت به محصولات فرهنگی اقتدارآفرین، استحکام‌بخش ساخت درونی نظام، معرفت‌آفرین و جذاب در هر شاخه و بین شاخه‌های صنایع فرهنگی؛

۴- توسعه زیرساخت‌های ملی و بین‌المللی در زمینه فناوری اطلاعات و ارتباطات جهت تسهیل ارتباطات میان فعالان، ارتباطات میان اجزای زنجیره‌های ارزش و ارتباطات با بازار عرضه محصولات و فناوری‌های فرهنگی و نرم؛

۵- بهبود فضای کسب و کار و تقویت نظام نوآوری صنایع و محصولات فرهنگی اسلامی ـ ایرانی و انقلابی؛

۶- افزایش بهره‌وری و توسعه نظام فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی مبتنی بر فناوری‌های نرم؛

۷- رشد نوآوری‌های اجتماعی جهت نقش آفرینی بیشتر گروه‌های مردمی در حل آسیب‌های اجتماعی اولویت‌دار در کشور.

ج: اهداف کمی (تا افق ۱۴۰۴)

۱- دستیابی به جایگاه نخست تولید و صادرات محصولات فرهنگی بومی در منطقه و جهان اسلام؛

۲- ایجاد حداقل پنج نمانام معتبر جهانی در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم؛

۳- کسب سهم ۲ درصد بازار سینمای جهان؛

۴- کسب حداقل رتبه چهارم گردشگری در منطقه و جذب بیست میلیون گردشگر؛

۵- رسیدن به سهم ۳۰ درصدی بازی‌های دیجیتال از بازار کشور؛

۶- ایجاد حداقل پنج بن‌سازه[۲] جدید و موفق[۳] فناوری نرم؛

---

[۲] Platform

[۳] برخی تعاریف نمونه موفق شبکه‌های اجتماعی با حداقل یک میلیون کاربر فعال ماهانه؛ پلتفرم‌های جمع سپاری با حداقل ۱۰ میلیارد تومان جذب سرمایه سالانه؛ بازارهای اپلیکیشن با حداقل ۵۰ میلیارد تومان گردش مالی سالیانه؛ پلتفرم‌های خدمات اجتماعی با حداقل ۵۰۰ هزار کاربر فعال ماهانه

۷- تولید ۲۷۰ عنوان پی‌نما[۴] با میانگین شمارگان حداقل ۵۰۰۰ نسخه؛
۸- تولید و اکران بین‌المللی حداقل سی پویانمایی سینمایی تا افق چشم‌انداز؛
۹- دستیابی اسباب‌بازی‌های تولید داخل به سهم حداقل ۲۰ درصدی از ارزش بازار اسباب‌بازی کشور در سال چشم‌انداز؛
۱۰- ارتقای سهم تولید محصولات دانش‌بنیان از کل بازار صنایع فرهنگی؛
۱۱- تعیین سهم تولید محصولات فرهنگی و فناوری‌های نرم از تولید ناخالص داخلی؛
۱۲- ارتقای سهم پخش برنامه‌های فرهنگی تولید داخل در شبکه‌های تلویزیونی کشورهای جهان اسلام؛
۱۳- افزایش سهم تولید لوازم‌التحریر بومی از بازار نوشت‌افزار کشور؛
۱۴- افزایش سهم انتشارات بومی از بازار نشر بین‌المللی (نشر رقومی و مکتوب)؛
۱۵- افزایش سهم طراحی و تولید پوشاک ایرانی از بازار داخل؛
۱۶- افزایش تعداد سازمان‌ها، شرکت‌ها و افراد فعال در فعالیت‌های نوآوری اجتماعی در حوزه آسیب‌های اجتماعی؛
۱۷- افزایش تعداد طرح‌های نوآوری اجتماعی اثربخش در حوزه آسیب‌های اجتماعی بر اساس ارزیابی نهادهای تخصصی.

تبصره: ستاد موظف است ظرف مدت ۶ ماه پس از ابلاغ سند مقادیر اهداف کمی بدون مقدار را با ارائه اسناد پشتیبان تعیین نموده و به تصویب ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور برساند.

ماده ۶: راهبردها و اقدامات ملی

راهبرد ۱: رصد و ارزیابی نیاز و رضایت مخاطبان و پیامد محصولات و صنایع فرهنگی بومی و فناوری‌های نرم

۱- طراحی و استقرار نظام یکپارچه پایش و ارزیابی بازار ملی و فراملی محصولات فرهنگی بومی؛
۲- تقویت و حمایت از آینده‌نگاری، نیازسنجی، ذائقه‌سنجی و اثرسنجی در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم جهت بهبود رضایت مخاطبان و افزایش سهم محصولات فرهنگی بومی با کیفیت و کمیت مطلوب

[۴] Comic Strip

در سبد هزینه خانوار؛

۳- ارزیابی تأثیرات اجتماعی و فرهنگی فناوری‌های فرهنگی و نرم ناظر به اسناد بالادستی.

راهبرد ۲: حمایت از نمانام‌های صنایع و محصولات فرهنگی بومی و تقویت آن

۱- طراحی و استقرار نظام ارزیابی و رتبه‌بندی کیفی و کمی نمانام‌ها، آثار و محصولات متناسب با معیارهای اسلامی ـ ایرانی و انقلابی و استانداردهای کیفی؛

۲- شناسایی، ترویج و تشویق نمانام‌های برتر ملی و فراملی در جشنواره‌های صنایع و محصولات فرهنگی و رسانه ملی.

راهبرد ۳: حمایت از کارآفرینی، تجاری‌سازی و صادرات محصولات فرهنگی بومی و فناوری‌های نرم با محوریت بخش غیر دولتی و فعالیت‌های مرتبط با تولید، بازاریابی، عرضه، فروش، تبلیغات و بسته‌بندی در بازار ملی، منطقه‌ای و جهانی

۱- راه‌اندازی و حمایت از مسیرها[۵] و مراکز نوآوری، تجاری‌سازی، شکوفایی، شتاب‌دهی، مراکز رشد، پارک‌های علم و فناوری و نهادهای داوری و میانجی به‌منظور رشد شرکت‌ها، سمن‌ها و گروه‌های فعال در فناوری‌های فرهنگی، نرم و نوآوری اجتماعی با هدف گسترش و بهره‌گیری از ظرفیت‌های اسلامی ـ ایرانی؛

۲- طراحی و ترویج برنامه‌ها و رویدادهای صنایع فرهنگی و فناوری‌های نرم با محوریت فرهنگ بومی در بازارهای هدف با بهره‌گیری از ظرفیت مناسک، شعائر و آیین اسلامی؛

۳- ایجاد ساز و کارهای اجرایی، حقوقی و فناورانه برای حمایت از مالکیت فکری آثار و محصولات فرهنگی بومی از قبیل فناوری‌های پنهان‌نگاری و سازمان جمعی پدیدآورندگان آثار؛

۴- ساماندهی شبکه منسجم توزیع، تبلیغات و بازاریابی محصولات و خدمات صنایع فرهنگی بومی و فناوری‌های نرم در سطح ملی و بین‌المللی با تأکید بر توسعه زیرساخت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات؛

---

[۵] کریدورهای نوآوری

۵- راه‌اندازی، حمایت از و توسعه شهرک‌های تخصصی و بنگاه‌های کوچک و متوسط، مناطق ویژه بخشی، چند بخشی، فناورانه و ملی در صنایع و محصولات فرهنگی و فناوری‌های نرم؛
۶- تقویت فعالیت‌های تحقیقاتی مشترک و همکاری‌های فنی میان صاحبان صنایع و مؤسسات تحقیقاتی داخلی و خارجی با تأکید بر فناوری‌های کلیدی، نوین و نوظهور در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم؛
۷- برگزاری نمایشگاه‌های ملی و بین‌المللی جهت معرفی و ایجاد بازار در حوزه‌های مختلف صنایع فرهنگی و نرم؛
۸- ایجاد جایزه ملی نوآوری اجتماعی و چالش‌های نوآوری باز برای حل مسائل اولویت‌دار اجتماعی در کشور.

راهبرد ۴: ایجاد و توسعه صنایع و محصولات فرهنگی دانش‌بنیان و فناوری‌های نرم
۱- توسعه ایده‌پردازی و تشکیل هیأت‌های اندیشه‌ورزی در مراکز طراحی و نوآوری تولید محتوا و محصولات و صنایع فرهنگی و فناوری‌های نرم و اتصال آن با شبکه فعالان صنایع فرهنگی و نوآوری اجتماعی؛
۲- حمایت از شرکت‌های طراحی و تولید محصولات فرهنگی، هنربنیان و فرهنگ‌بنیان در قالب قانون حمایت از شرکت‌های دانش‌بنیان و خلاق؛
۳- حمایت از بازارسازی و بازاریابی در قالب ایجاد ایده بازارها، مؤسسات ثبت و بازاریابی ایده و نهادهای میانجی در سطح ملی و بین‌المللی؛
۴- طراحی و اجرای ساز و کار خریدهای دولتی از فناوری‌ها، محصولات و خدمات صنایع فرهنگی بومی و بهره‌برداری از آنها توسط دستگاه‌های دولتی و عمومی؛
۵- حمایت از تحقیقات کاربردی برای توسعه فناوری و نوآوری صنایع فرهنگی دانش‌بنیان، فناوری‌های نرم و نوآوری اجتماعی؛
۶- حمایت از صنایع و کسب و کارهای خرد و خانگی با به رسمیت شمردن آنها به‌عنوان واحدهای تولیدی خویش‌فرما؛
۷- تشویق سرمایه‌گذاری در حوزه مسئولیت اجتماعی توسط شرکت‌ها در مسائل اولویت‌دار اجتماعی کشور.

راهبرد ۵: جامع‌نگری، هم‌افزایی و توسعه زنجیره ارزش و سبد محصولات در شاخه‌های مختلف صنایع فرهنگی و فناوری‌های نرم

۱- حمایت از ایجاد شرکت‌ها و مراکز مشاوره تخصصی غیر دولتی به منظور توسعه و تلفیق زنجیره ارزش محصولات فرهنگی و فناوری‌های نرم؛

۲- آسیب‌شناسی، بازنگری، شفاف‌سازی و اصلاح قوانین، مقررات و شاخص‌ها به‌منظور هماهنگ‌سازی شاخه‌های مختلف صنایع فرهنگی؛

۳- مقررات‌گذاری برای تسهیم منصفانه ارزش بین اجزای زنجیره ارزش در حوزه صنایع خلاق از قبیل اپراتورها و ناشران تولید محتوا.

راهبرد ۶: ساماندهی، کارآمدسازی و تقویت راهکارهای مالی

۱- ایجاد و حمایت از صندوق‌های تأمین مالی و سرمایه‌گذاری‌های خطرپذیر در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم؛

۲- حمایت دولت از تشکیل صندوق‌های حوزه‌های فرهنگی خصوصی با قابلیت ورود به فرابورس و بورس اوراق بهادار؛

۳- اعطای جوایز صادراتی به تولیدکنندگان و صادرکنندگان محصولات فرهنگی بومی و حمایت از آنها با توجه به نتایج صادراتی؛

۴- کاهش حقوق ورودی قطعات و مواد اولیه در ساخت و تولید محصولات فرهنگی بومی و افزایش عوارض ورود محصولات فرهنگی خارجی با رعایت تشریفات قانونی؛

۵- ایجاد نهادها و زیرساخت‌های سرمایه‌گذاری و مشارکت مردمی در حوزه اجتماعی جهت تأمین مالی جمعی فعالیت‌های نوآورانه اجتماعی و قوانین و راهکارهای ضمانتی لازم جهت حفاظت از حقوق سرمایه‌گذاران؛

۶- حمایت دولت از سرمایه‌گذاری در مسائل اولویت‌دار اجتماعی کشور متناسب با صرفه‌جویی مالی حاصل از نوآوری‌های اجتماعی.

راهبرد ۷: گفتمان‌سازی و توسعه مشارکت‌های مردمی به‌منظور بهبود فضای بازار مصرف صنایع و محصولات فرهنگی بومی و فناوری‌های نرم

۱- ایجاد بستر مشارکت‌های مردمی از طریق سازمان‌ها، دستگاه‌ها، سمن‌ها انجمن‌های تخصصی و شبکه‌های مجازی در تولید و عرضه محصولات فرهنگی و مبتنی بر فناوری‌های نرم و بهره‌گیری از ظرفیت‌های

مردمـی در رصـد و نظـارت بر بـازار محصولات فرهنگـی منطبق با ارزش‌های بومی و رویگردانی از محصولات فرهنگی غیر مجاز؛

۲- استفاده از ظرفیت رسانه ملی در تبلیغ، ترویج و فرهنگ‌سازی استفاده از صنایع و محصولات فرهنگی بومی و ترویج مشـارکت مردمی در توسعه خدمات مبتنی بر فناوری‌های نرم؛

۳- تسهیل بهره‌مندی کسب و کارها و مشاغل فعال در صنایع فرهنگی و فناوری‌هـای نـرم از فضاهـای کاری در اختیـار بخـش عمومی یا دولتـی، ماننـد دانشـگاه‌ها، فرهنگ‌سـراها و مراکـز و کانون‌هـای فرهنگی برای ارائه خدمات و محصولات بومی؛

۴- طراحی بسترهای مشارکت‌های گسترده مردمی در تشخیص مسائل، نظارت و ارائه راه حل برای آنها؛

۵- حمایت از بـه‌کارگیری نمادها و محصولات فرهنگی اسلامی ـ ایرانی در مهـد کودک‌هـا، مـدارس، مراکـز تفریحـی و مراکـز آموزشـی و پرورشـی کـودکان و نوجوانـان و اطلاع‌رسـانی پیرامـون مضـرات محصولات غیربومی یا ناهنجار به خانواده‌ها؛

۶- معـرفی، تـرویج، تسهیل و مـدیریت فضای کسب و کـار و مشاغل فرهنگی بومی برای جوانان به‌ویژه دانش‌آموزان و دانشجویان؛

۷- حمایـت از تبلیغات کمپین‌های اطلاع‌رسانی مرتبط با فعالیت‌های نوآوران اجتماعی و ترغیب عموم مردم به مشـارکت، در رسـانه‌های عمومی و شهری.

راهبرد ۸: بـه‌کارگیری، ظـرفیت‌سازی و تـوسعه زیرساخت‌های نرم‌افزاری و سخت‌افزاری

۱- حمایت از توسعه زیرساخت‌های فیزیکی و فناورانه[۶] در حوزه تولید، توزیـع، مصـرف و تبلیغ محصـولات فرهنگی، با رویکرد اشـتراکی و فرابنگاهی و با فراهم‌سازی زمینه‌های حضور حداکثری ذی‌نفعان؛

۲- ایجاد نظام ملی آمار و اطلاعات اقتصادی صنایع و محصولات فرهنگی و فناوری‌های نرم و بانک اطلاعات محصولات تولید داخل و فعالان صنایع فرهنگی و فناوری‌های نرم، با مشارکت بخش عمومی و غیر دولتی؛

[۶] اماکن، استودیوهای پیشرفته، شبکه‌های داخلی و بین‌المللی، خطوط ارتباطی و مانند آن

۳- ایجاد شبکـه و درگـاه اطلاعـاتی کنشگران اصلی صنایع فرهنگی و نوآوری اجتماعی در سطح ملی؛
۴- تدوین استانداردهای ملی تولید و عرضه محصولات فرهنگی و محصولات مبتنـی بـر فناوری‌های نرم با توجـه به اسـتانداردهای بین‌المللی و اقتضائات داخلی؛
۵- ایجاد سامانه و بانک اطلاعاتی برخط از گلوگاه‌ها و مسائل تشخیص، تصمیم‌گیری و پیاده‌سازی در اجرای برنامه‌های کشور؛
۶- تـدوین الزامات مقررات‌گذاری مطلوب و پایش سالانه میزان تطابق مقررات‌گـذاری کشـور در حـوزه فناوری‌های فرهنگی و نـرم، با آن الزامات؛
۷- مقابله با محصولات فرهنگی غیرمجاز، غیر قانونی و قاچاق؛
۸- ایجاد نظام رتبه‌بندی اعتباری ملی از پایبندی کلیه فعالان حوزه‌های فرهنگی نسبت به تعهدات اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی؛
۹- ایجاد نهادهای پژوهشی و دانشگاهی بـرای آزمون ایده‌ها و ارزیابی تأثیـرات اجتماعـی اقدامـات نـوآوری اجتماعی با همـکاری تأمین کنندگان مالی، تأمین‌کنندگان خدمات و حاکمیت؛
۱۰- به رسمیت شمردن کسب و کارهای اجتماعی به‌عنوان یکی از انواع شرکت‌های تجاری.

راهبرد ۹: بهـره‌مندی از ظـرفیت‌ها و همکاری‌های بین‌المللی با تأکید بر کشورهای اسلامی و دارای قرابت فرهنگی

۱- بهره‌گیری از دیپلماسی فعال در توسعه همکاری‌های بین‌المللی به‌ویژه با کشـورهای اسلامی به‌منظور شکل‌گیری پیمان مشترک در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم؛
۲- تأسیس اتحادیه مشترک استودیوهای فیلم‌سازی، شرکت‌های بازی‌های رایانه‌ای، گردشگری و مد و لباس و سایر حوزه‌ها به‌ویژه با کشورهای اسلامی؛
۳- حضور فعال و عضویت در مجامع بین‌المللی مرتبط با سیاست‌گذاری، قانون‌گـذاری، مالکیـت فکـری و... در پیونـد بـا صنایـع فرهنگـی و فناوری‌های نرم؛
۴- تقویت و توسعه نظام‌مند همکاری دانشگاه‌های کشور با دانشگاه‌های

بزرگ و معتبر جهانی، به‌ویژه دانشگاه‌های جهان اسلام در عرصه صنایع فرهنگی؛

۵- جلب مشارکت مؤثر متخصصان حوزه صنایع فرهنگی به‌ویژه ایرانی‌های داخل و خارج از کشور در ساخت و تولید محصولات فرهنگی بومی؛

۶- حمایت از شکل‌گیری بازارهای مشترک با شرکت‌های پیشروی خارجی و تسهیل دسترسی به بازارهای جهانی با قابلیت رقابت در عرصه بین‌الملل با تأکید ویژه بر تجارت محتوا و طرح‌های بومی با رعایت ارزش‌ها و سیاست‌های سند؛

۷- شناسایی و تقویت فرصت‌ها و توانمندی‌های فرهنگی موجود در شهرها و شهرستان‌های کشور و توسعه گردشگری و صنایع خلاق در آنها از طریق تبدیل شدن به شهرهای خلاق.

راهبرد ۱۰: ارتقای کمی و کیفی سرمایه‌های انسانی و ساماندهی ارتباط نظام‌های آموزشی و مهارتی با نیازهای حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم

۱- بازبینی و گسترش آموزش‌ها و مقاطع تحصیلی مورد نیاز فناوری‌های نرم، صنایع فرهنگی و نوآوری اجتماعی در نظام آموزش عمومی و آموزش عالی و ضمن خدمت؛

۲- راه‌اندازی مدارس تخصصی و ایجاد رشته‌های دانشگاهی و بازنگری در محتوای رشته‌های دانشگاهی موجود با رویکرد اسلامی ـ ایرانی، مورد نیاز فناوری‌های نرم، صنایع و محصولات فرهنگی؛

۳- تربیت نیروی انسانی کارآمد و توسعه یافته در حوزه صنایع فرهنگی و گردشگری با مهارت طراحی و تولید محصولات مبتنی بر مفاهیم اسلامی ـ ایرانی با رویکرد اقتصادی و تجاری‌سازی؛

۴- بازتعریف نظام ارتقای هنرمندان، اعضای هیئت علمی و پژوهشگران حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم

۵- برگزاری کارگاه‌های آموزشی فناوری نرم برای کارشناسان مرتبط با موضوع در دستگاه‌های کشور؛

۶- ارتقای سواد دیجیتال و رسانه‌ای و جذب فناوری از طریق توسعه سواد فضای مجازی؛

۷- ارائه خدمات آموزشی و مشاوره‌های فنی جهت ارزیابی مداخلات در سطح آزمایشی و نگارش طرح توجیهی توسط مراکز نوآوری اجتماعی به فعالان حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم.

ماده ۷: ساختار اجرایی

۱- شورای عالی انقلاب فرهنگی وظیفه سیاست‌گذاری کلان، هماهنگی کلان و نظارت کلان بر اجرای این سند را بر عهده دارد.

۲- ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور وظیفه رصد اجرای این سند را بر عهده داشته و بازنگری‌های لازم در سند و گزارش کلان مربوطه را در فواصل زمانی یک ساله به شورای عالی انقلاب فرهنگی ارائه خواهد نمود.

۳- ستاد توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم که در این سند ستاد خوانده می‌شود، در معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری استقرار یافته و وظیفه سیاست‌گذاری اجرایی، برنامه‌ریزی، هماهنگی، نظارت، پایش شاخص‌ها و تسهیل اجرای سند را بر عهده دارد.

۴- اعضای ستاد عبارت‌اند از:

۱) معاون علمی و فناوری رئیس جمهور (رئیس ستاد)؛

۲) وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یا معاون ذی‌ربط؛

۳) وزیر کشور یا معاون ذی‌ربط؛

۴) وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات یا معاون ذی‌ربط؛

۵) وزیر میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری یا معاون ذی‌ربط؛

۶) وزیر علوم تحقیقات و فناوری یا معاون ذی‌ربط؛

۷) وزیر صنعت، معدن و تجارت یا معاون ذی‌ربط؛

۸) وزیر آموزش و پرورش یا معاون ذی‌ربط؛

۹) وزیر ورزش و جوانان یا معاون ذی‌ربط؛

۱۰) رئیس مرکز ملی فضای مجازی؛

۱۱) نماینده مرکز مدیریت حوزه‌های علمیه؛

۱۲) رئیس سازمان صدا و سیما یا معاون ذی‌ربط؛

۱۳) رئیس سازمان تبلیغات اسلامی؛

۱۴) معاون امور علمی، فرهنگی و اجتماعی سازمان برنامه و بودجه؛

۱۵) فرمانده سازمان بسیج مستضعفین یا نماینده وی؛
۱۶) یک نفر نماینده دبیرخانه شورای عالی انقلاب فرهنگی؛
۱۷) رئیس جهاد دانشگاهی؛
۱۸) رئیس مرکز همکاری‌های فناوری و نوآوری ریاست جمهوری؛
۱۹) دو نفر صاحب‌نظر در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم به پیشنهاد ستاد؛
۲۰) دو نفر صاحب‌نظر در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم به پیشنهاد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی
۲۱) دبیر ستاد.

تبصره ۱: دبیر ستاد به انتخاب رئیس ستاد، به مدت ۴ سال منصوب می‌شود و انتصاب مجدد ایشان بلامانع است.

تبصره ۲: افراد مذکور در بندهای ۱۹ و ۲۰، برای مدت ۴ سال منصوب می‌شوند و انتصاب مجدد ایشان بلامانع است.

تبصره ۳: حسب مورد از وزرا و رؤسای دستگاه‌های مرتبط با حق رأی دعوت خواهد شد.

۵- وظایف ستاد عبارت است از:

۱. برنامه‌ریزی، هماهنگی و نظارت و ایجاد ارتباطات بین دستگاهی، تقسیم کار بین دستگاه‌ها و رصد اقدامات بر اساس این سند؛
۲. تهیه و تدوین برنامه عملیاتی و نقشه راه اجرایی‌سازی سند در هر سال؛
۳. بررسی سالانه تحولات داخلی و بین‌المللی فناوری‌های فرهنگی و نرم و ارائه پیشنهاد اصلاحات لازم برای بازنگری و به‌روزرسانی سند؛

تبصره: برنامه عملیاتی و نقشه راه اجرایی‌سازی بایستی ظرف مدت شش ماه از تاریخ ابلاغ در تمام حوزه‌های اولویت‌دار سند، تهیه و به ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور ارائه شود.

۴. حمایت مادی، معنوی، علمی، اطلاعاتی و تسهیل‌گری از شرکت‌های دانش‌بنیان و شرکت‌های خلاق و طرح‌های فناورانه و تجاری‌سازی آن‌ها مبتنی بر آیین‌نامه‌های مصوب در ستاد؛
۵. ایجاد هماهنگی و هم‌افزایی بین دستگاهی برای دستیابی به اهداف این سند؛

۶. هدایت و هماهنگی منابع و امکانات مالی و سرمایه‌های انسانی کشور در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم؛
۷. تدوین شاخص‌های مورد نیاز پایش سند و نظارت بر آن؛
۸. پایش شاخص‌ها و ارائه گزارش سالانه به ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور؛

تبصره ۱: این گزارش شامل میزان تحقق اهداف و مقادیر شاخص‌های سند و همچنین فرآیند استخراج آن‌ها خواهد بود.

تبصره ۲: ستاد موظف است ظرف مدت شش ماه پس از ابلاغ سند، عناوین شاخص‌های سند را در چهار سرفصل شاخص‌های ورودی، فرآیندی و زیرساختی، خروجی و پیامدی تدوین نموده و به تأیید ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور برساند.

۹. ارزیابی مستمر و نظارت بر حسن اجرای برنامه‌های محول شده به دستگاه‌ها و نظارت بر جذب، تفکیک و تخصیص بودجه و ارائه گزارش سالانه به شورای عالی انقلاب فرهنگی.

ماده ۸: بودجه و تشکیلات

۱- ساختار تشکیلاتی و شرح وظایف دبیرخانه ستاد با رعایت قوانین و مقررات اداری و استخدامی کشور، در ستاد تهیه و به تصویب مراجع ذی‌صلاح قانونی خواهد رسید.

۲- دستگاه‌های عضو موظفند برنامه‌های مصوب در این ستاد را در راستای اجرایی‌سازی این سند در برنامه سالانه خود در نظر گرفته و به سازمان برنامه و بودجه کشور ارائه نمایند.

ماده ۹: این مصوبه مشتمل بر یک مقدمه، ۹ ماده و ۹ تبصره بر اساس مصوبه جلسه ۹۴ مورخ ۱۳۹۶/۰۴/۱۳ ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور، در جلسه ۸۱۰ مورخ ۱۳۹۷/۰۴/۲۶ شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب رسید و از تاریخ تصویب (۱۴۰۰/۰۴/۰۹) لازم‌الاجراست و کلیه مصوبات و سیاست‌های قبلی مغایر، لغو و بلا اثر خواهد بود.

حسن روحانی
رئیس جمهور و رئیس شورای عالی انقلاب فرهنگی