

** (IP Inventory & Chain of Title) — نسخه ۱,۰

هدف: این سند به طور جامع کلیه دارایی‌های فکری را فهرست کرده و زنجیره ShahnamehMap مرتبط با پروژه (Intellectual Property) شفاف و مستندی را برای انتقال این دارایی‌ها به (Chain of Title) مالکیت شرکت اصلی، ارائه می‌دهد. فقدان این شفافیت، ریسک حقوقی غیرقابل قبولی برای سرمایه‌گذاری ایجاد می‌کند.

** (IP Inventory) بخش ۱: فهرست دارایی‌های فکری **

تمامی موارد زیر، دارایی‌های فکری محسوب شده و متعلق به شرکت **"شاهنامه‌پ"** (یا نام رسمی ثبت‌شده شرکت) است.

** (Software & Source Code) نرم‌افزار و کد منبع ۱.۱ **

شامل: *

- * ****Front-end:**** کلیه کدهای نوشته شده برای رابط کاربری (React, Vue.js, CSS, HTML و ...).
- * ****Back-end:**** ها، منطق API کدهای سرور، پایگاه داده، (Python/Django, Node.js, PHP/Laravel و ...).
- * ****الگوریتم‌های اختصاصی:**** هرگونه الگوریتم منحصر به فرد برای
 - * ****اساطیری:**** الگوریتم Geocoding نقشه برداری تعاملی و تبدیل مکان‌های اساطیری به مختصات نقشه مدرن و ایجاد لایه‌های تعاملی
 - * ****بازی:**** الگوریتم‌های D&D/ سیستم شخصیت سازیآماري شخصیت‌ها، ایت‌ها و نژادهای برگرفته از (balancing) متعادل سازی شاهنامه
- * **** (Recommendation Engine):** سیستم پیشنهاد
 - * الگوریتم پیشنهاد شخصیت‌ها، داستان‌ها یا ایت‌ها بر اساس رفتار کاربر
- * **** (Database Schema):** پایگاه داده
 - * ساختار و طراحی جداول
 - * پایگاه داده، روابط بین آنها و مدل داده‌ای
- * **** (GitLab Private, GitHub Private, Bitbucket):** محل نگهداری:
 - * مخازن خصوصی گیت
- * ****وضعیت:**** در حال توسعه توسط تیم داخلی

*** **۱. ۲ داده‌ها و مجموعه داده‌ها (Data & Datasets)**

* **شامل:

* ** (Shahnameh Geodataset): دیتاست جغرافیای شاهنامه

مجموعه‌ای ساختاریافته و دسته‌بندی‌شده از مکان‌ها، شخصیت‌ها، و رویدادهای شاهنامه که به مختصات جغرافیایی مدرن (طول و عرض پیوند خورده‌اند. این هسته (metadata) جغرافیایی و اطلاعات فراداده اصلی پلتفرم است.

* ** (Game Rule Dataset): دیتاست قوانین بازی
از ویژگی‌های کمی (آمار، قدرتها، ضعف‌ها) برای شخصیت‌ها، موجودات، ایت‌ها طراحی شده‌اند RPG/D&D و نژادهای برگرفته از شاهنامه، که برای سیستم

* ** (Aggregated & Anonymized User Analytics): داده‌های ناشناس‌شده و تجمیع‌شده کاربران که الگوهای رفتاری، ترجیحات و تعامل آنان با محتوا را نشان می‌دهد (صرفاً برای تحلیل و بهبود محصول؛ رعایت کامل حریم خصوصی)

* ** وضعیت: در حال ایجاد و غنی‌سازی توسط تیم داخلی

*** **۱. ۳ طراحی‌ها و رابط کاربری (Designs & UI/UX)**

****شامل: ** ***

****شامل (UI Kit & Design System):**** طرح کلی رابط کاربری **** ***
رنگ‌ها، تایپوگرافی، آیکون‌های اختصاصی، کامپوننت‌ها و سبک بصری
منحصر به فرد پلتفرم

****طرح‌های (Wireframes & Mockups):**** طرح‌های صفحه‌ها **** ***
اولیه و نهایی تمام صفحات وبسایت/اپلیکیشن (صفحه نقشه، صفحه شخصیت،
صفحه ساخت شخصیت و ...)

طرح‌های گرافیکی و تصاویر اختصاصی: **** هرگونه تصویر، ** ***
اینفوگرافیک، کاراکتر دیزاین و طرح گرافیکی که به صورت اختصاصی برای
ایجاد شده و از منابع عمومی/آزاد گرفته نشده است ShahnamehMap

Adobe، Figma وضعیت: **** ایجاد شده در نرم‌افزارهایی مانند ** ***
توسط تیم داخلی یا فریلنسرهای تحت قرارداد کارفرمایی Creative Suite

**** (Creative Content) محتوای متنی و خلاقانه ۴. ۱. ** ###**

****شامل: ** ***

**** متن بازنویسی شده و تفسیری شخصیت‌ها و داستان‌ها: **** بازنویسی **** ***
مدرن، خلاصه‌نویسی، تفسیر و روایت مجدد داستان‌های شاهنامه به زبانی
مناسب برای نسل جدید و کاربران بازی. **** نکته حیاتی: **** این محتوا

****مشتق شده**** از شاهنامه است اما بیان و چینش خاص تیم محتواست.
است **** (Public Domain)**** متن اصلی شاهنامه متعلق به حوزه عمومی

(Adventure داستان‌ها/ماژول‌های بازی اختصاصی **** * ***
کاملاً جدید که در RPG سناریوها، کارزارها و داستان‌های **** (Modules)****
دنای شاهنامه جریان دارند اما توسط تیم محتوا خلق شده‌اند

، API مستندات فنی و راهنماهای کاربری: **** هرگونه مستند فنی ** ***
راهنمای استفاده، و ویکی داخلی

وضعیت: ****** ایجاد شده توسط تیم محتوای داخلی **** ***

Brand, Trademarks & Domain)** برند، نام تجاری و دامنه ۱.۵ **** ###**

**** شامل: ** ***

، "ShahnamehMap" نام **** (Trademark)**** نام تجاری/لوگو **** ***
مرتبط. ****** (نیاز به ثبت رسمی (tagline) شاهنامه‌مپ"، لوگو و هر شعار"
**** دارد)**

**** دامنه‌های اینترنتی ** ***

***** (دامنه اصلی) **`shahnamehmap.com`**

***** **`shahnamehmap.ir`**

- * هر دامنه مشابه دیگر که برای حفاظت از برند ثبت شده است *
- * حساب‌های رسانه‌های اجتماعی: ** صفحات رسمی در توییتر، **
اینستاگرام، لینکدین، تلگرام و غیره با نام کاربری مرتبط با برند *

** (Chain of Title) بخش ۲: زنجیره مالکیت **

این بخش چگونگی انتقال مالکیت تمام دارایی‌های فهرست‌شده در بخش ۱ به شرکت را توضیح می‌دهد. اصل کلیدی: ** "هر دارایی فکری که برای شرکت ایجاد می‌شود، باید صراحتاً و مکتوب، به شرکت منتقل شود"

** انتقال از بنیان‌گذاران و کارمندان به شرکت ۲.۱ **

مکانیزم قانونی: "موافقت‌نامه انتقال مالکیت فکری و محرمانگی **
(Proprietary Information and Inventions Assignment Agreement - PIIAA)". **

چه کسی باید امضا کند؟ ** تمامی بنیان گذاران، کارمندان ** *

.تمام وقت و پاره وقت، و حتی کارآموزان

:چه چیزی را انتقال می دهد؟ ** شخص متعهد می شود که ** *

هرگونه اختراع، ایده، طراحی، کد یا محتوایی که ** در حیطه 1.

کسب و کار شرکت ** و ** در طول دوره همکاری ** ایجاد می کند، مالکیت

.آن را ** به طور انحصاری و دائم ** به شرکت منتقل می کند

را ** (Pre-existing IP) کلیه دارایی های فکری از پیش موجود ** 2.

که قصد استفاده از آن در پروژه شرکت دارد، فهرست کند. اگر فهرست نشود،

به صورت ضمنی مجوز استفاده به شرکت داده می شود، اما مالکیت منتقل

نمی شود

وضعیت کنونی: ** لازم است ** همین حالا ** این موافقت نامه توسط ** *

.تمامی اعضای تیم (بنیان گذاران و هر کارمند/همکار فعلی) امضا شود

.استاندارد توسط وکیل PIIAA اقدام فوری: ** تهیه و امضای قرارداد ** *

** انتقال از فریلنسرها و پیمانکاران خارجی به شرکت ۲.۲ ** ####

Work for Hire (مکانیزم قانونی: "قرارداد کارفرمایی" Agreement). **

* ** چرا حیاتی است؟ ** طبق قانون کپی‌رایت در بسیاری از کشورها (و ** * اصول عرفی)، مالک اثر خلاقانه، خالق آن است ** مگر آنکه صراحتاً در تعریف شده " (Work for Hire) قراردادی، به عنوان "کار در ازای مزد باشد. ** و مالکیت به کارفرما منتقل شود.

* ** چه کسی باید امضا کند؟ ** هر فریلنسر، طراح، نویسنده، مترجم یا ** * توسعه‌دهنده خارجی که برای شرکت کار می‌کند.

* ** محتویات ضروری قرارداد: ** باید به صراحت قید کند که ** *

1. (Work Made for Hire) خروجی کار، یک ** "اثر کار در ازای مزد است و از زمان ایجاد، مالکیت انحصاری آن متعلق به شرکت ** (Hire) می‌باشد.

2. در صورتی که اثر مشمول این تعریف قانونی نباشد، پیمانکار ** هم‌اکنون و به صورت قطعی ** کلیه حقوق مالکیت فکری خود را به شرکت منتقل می‌کند.

3. است و حقوق (Original) پیمانکار تضمین می‌کند که اثر اصیل شخص ثالثی را نقض نمی‌کند.

وضعیت کنونی: ** برای هرگونه همکاری گذشته یا آینده با پیمانکاران *
خارجی، ** باید این قرارداد وجود داشته باشد **. اگر برای همکاری‌های
گذشته وجود ندارد، باید ** موافقت‌نامه تأیید و انتقال گذشته
امضا شود ** (Retroactive Assignment Agreement)

Founders' (دارایی‌های فکری از پیش موجود بنیان‌گذاران ۲.۳) ***
Pre-existing IP)**

مثال: ** یکی از بنیان‌گذاران ممکن است قبلاً یک کتابخانه نرم‌افزاری *
یا یک دیتاست اولیه جغرافیایی شاهنامه را ایجاد کرده باشد
Pre- اقدام لازم: ** این دارایی‌ها باید در ** ضمیمه مربوط به *
بخش ۲.۱) ** به‌طور دقیق فهرست (PIIAA) در قرارداد ** existing IP
شوند **.

** انتقال مالکیت یا اعطای مجوز *

ایده‌آل این است که مالکیت **: (Assignment) انتقال مالکیت *
این دارایی‌ها نیز به شرکت منتقل شود. در ازای آن، ممکن است سهام
بیشتری به آن بنیان‌گذار تعلق گیرد.

Exclusive Perpetual) اعطای مجوز دائمی و انحصاری ** *

اگر انتقال مالکیت ممکن نباشد، شرکت باید یک **مجوز** (License):

دائمی، انحصاری، قابل واگذاری، جهانی و معاف از حق امتیاز** برای استفاده از آن دارایی در کسب و کار خود دریافت کند

Open Source, Third-Party APIs, Assets) استفاده از منابع شخص ثالث ۲.۴ *** ###

، Mapbox، Google Maps API ها: ** استفاده از API/نقشه‌ها ** *

و ... تحت **مجوزهای تجاری خاص** خودشان. مالکیت این Leaflet

سرویس‌ها نزد ارائه‌دهنده است و ما فقط مجوز استفاده داریم

Open Source Software - OSS): ** کتابخانه‌های متن‌باز ** *

و ... تحت مجوزهای متن‌باز React, Django استفاده از فریمورک‌هایی مانند

باید **مجوز هر کتابخانه به دقت بررسی (MIT, Apache 2.0 عمدتاً)

شود** تا اطمینان حاصل شود استفاده تجاری از آن مجاز است و تعهدی

GPL مثلاً مجوز) برای بازکردن سورس کد اختصاصی ما ایجاد نمی‌کند

می‌تواند مشکل‌زا باشد

آیکون‌ها/فونت‌ها/دارایی‌های گرافیکی: ** باید از منابعی استفاده شود ** *

مانند) ارائه می‌دهند ** (Commercial License) که **مجوز تجاری

Creative یا تحت مجوزهای آزاد مانند (Envato Elements Commons با اجازه استفاده تجاری هستند

(Third-Party Software Bill of Materials - SBoM) اقدام: ایجاد یک **فهرست نرم افزارهای شخص ثالث** * که شامل نام، ** (Party Software Bill of Materials - SBoM) نسخه، و مجوز هر جزء خارجی استفاده شده در پلتفرم است

بخش ۳: بررسی ریسک ها و اقدامات فوری ##

ریسک های موجود (با فرض عدم انجام اقدامات فوق)* ##

1. ادعای مالکیت توسط یک بنیان گذار جدا شده: ** بنیان گذار می تواند **
ادعا کند بخشی از کد یا ایده متعلق به اوست و شرکت را تهدید به تعطیلی کند.
2. ادعای مالکیت توسط یک فریلنسر: ** طراح رابط کاربری می تواند **
مانع استفاده شرکت از طراحی هایش شود مگر اینکه پول بیشتری دریافت کند.

3. Due مشکل در سرمایه گذاری: ** سرمایه گذاران در مرحله **
بررسی دقیق)، مستندات انتقال مالکیت را می خواهند. نبود آن (Diligence
به معنی ریسک حقوقی بالا و ** رد شدن قطعی سرمایه گذاری ** است.
4. نقض ناخواسته کپی رایت: ** استفاده از یک دارایی گرافیکی بدون **
مجوز تجاری می تواند منجر به شکایت حقوقی صاحب اثر شود.

** (Checklist): اقدامات فوری و ضروری **

- توسط ** تمام ** بنیان گذاران و ** PIIAA تدوین و امضای قرارداد ** [] -
اعضای فعلی تیم
- با تمام ** "Work for Hire" بایگانی کلیه قراردادهای ** [] -
فریلنسرهای گذشته و آینده
- ثبت دامنه ها ** به نام شرکت ** [] -
- ثبت رسمی برند و لوگو ** در اداره ثبت مالکیت صنعتی ** [] -
- هر بنیان گذار و تصمیم گیری ** Pre-existing IP تهیه فهرست ** [] -
درباره انتقال مالکیت یا اعطای مجوز
- برای نرم افزارهای متن باز و سرویس های ** SBOM تهیه فهرست ** [] -
شخص ثالث

(Data) نگهداری متمرکز تمام این مستندات** در یک داده‌نما** [] -
با (Google Drive, Dropbox Business مانند) مجازی (Room)
دسترسی محدود.

در مراحل ShahnamehMap نتیجه‌گیری نهایی:** دارایی اصلی**
اولیه، **همان مالکیت فکری آن** است. بدون یک زنجیره مالکیت تمیز،
شفاف و مستند، اساساً چیزی برای سرمایه‌گذاری وجود ندارد. انجام اقدامات
فوق نه تنها یک الزام حقوقی، بلکه **پایه‌ای برای جذب سرمایه، ارزش‌گذاری
و رشد آینده** شرکت است. این کار باید با اولویت بالا و مشورت با یک
وکیل متخصص در قراردادهای استارت‌آپی و مالکیت فکری انجام
پذیرد.