**GAMES学术沙龙申请表**

GAMES主页：[http://games-cn.org](http://games-cn.org/)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 沙龙研讨主题 | |  |
| 拟定时间 | |  |
| 举办地点 | |  |
| 组织者 | 姓名 |  |
| 单位 |  |
| 邮箱 |  |
| 个人简介 |  |
| 个人主页 |  |
| 拟邀嘉宾  （建议不超过12人） | 姓名 |  |
| 单位 |  |
| 邮箱 |  |
| 个人简介 |  |
| 个人主页 |  |
|  |  |
| 姓名 |  |
| 单位 |  |
| 邮箱 |  |
| 个人简介 |  |
| 个人主页 |  |
|  |  |
| 姓名 |  |
| 单位 |  |
| 邮箱 |  |
| 个人简介 |  |
| 个人主页 |  |
| 其他说明 | |  |

注：

1. 有关GAMES学术沙龙的详细信息可参考GAMES主页（[http://games-cn.org](http://games-cn.org/)）中的”GAMES学术沙龙”或是微信推文(<https://mp.weixin.qq.com/s/GxrgjNUSJ0SlMzpQurhRxA>)。
2. 学术沙龙以线下交流的形式举办。与会者需围绕某个具体的学科问题进行较为深入的研讨，秉持真理越辩越明的原则，敢于对主题内容持有与发表自己的观点和意见。
3. 沙龙发言嘉宾需有**1-2位助手**对本场嘉宾的发言做详细的文字整理。
4. 如有意愿创办GAMES学科沙龙的老师或同仁，请将**申请表填写好后发送至GAMES技术秘书处（games.webinar.cn@gmail.com）**，之后将由GAMES常务委员会讨论通过后再进行下一步的沟通与确认。