

ALLEGATO 2 - REGOLE VIGENTI IN MARE CULTURALE DIGITALE E MODALITA' PRIMO ACCESSO ALLA PIATTAFORMA.

REGOLE DI BASE: LA BUONA CONVIVENZA

La regola di base che dovrà essere chiara a tutti i giocatori è il **RISPETTO**, non sono ammesse volgarità, attacchi verbali, dispetti o quanto altro sia volto solo a disturbare, in caso di problemi sarà sempre possibile chiedere il supporto di un amministratore via mail all'indirizzo:

info@quartiredigitale.it o telefonicamente +39 02 92877408

Sarà attivo un server **DISCORD** a cui però possono accedere liberamente sia gli utenti maggiorenni che minorenni e non E' UN'AREA PROTETTA e controllata come invece cercheremo di mantenere in **MARE CULTURALE DIGITALE**. Su Discord si faccia riferimento alle policy di accesso della stessa piattaforma.

Vi ricordiamo che dovete prestare attenzione e/o insegnare ai ragazzi che **NON DEVONO** dare le loro informazioni quando sono **ON LINE**. Nessuno dei nostri incaricati chiederà mai agli utenti quando siamo **ON LINE**, di fornire le proprie informazioni poiché possiamo rintracciare la persona responsabile indicata nel modulo direttamente dal nome del giocatore.

Qualsiasi tentativo di manomissione del software verrà denunciato agli organi competenti e verrà perseguito come previsto dal codice penale.

SICUREZZA DELLE INFORMAZIONI E MODULO

Per poter tutelare la privacy e la sicurezza di tutti gli ospiti che avranno accesso alla piattaforma di gioco e progettazione di Mare Culturale Digitale, che è attiva all'interno del progetto **RECLAIM OUR FUTURE**, è stato deciso di identificare tutti i nominativi dei tutori dei minorenni che si prenderanno insieme a quest'ultimi, la responsabilità di quello che accadrà nello spazio digitale offerto all'interno del progetto Reclaim Our Future e che abbiamo chiamato **MARE CULTURALE DIGITALE (MCD)**.

Riassumendo: la persona indicata nel modulo sarà ritenuta responsabile di ogni azione che il ragazzo compirà on line o durante le sessioni di laboratorio presso le sedi di Mare Culturale Urbano a Milano.

A partire dal modulo di iscrizione vorremmo darvi lo spunto per riflettere sul mondo digitale e iniziare a capire cosa sia l'identità digitale e come questa ormai faccia parte integrante della nostra vita di tutti i giorni e a volte può anche essere divertente, come accadrà ad esempio in **MARE CULTURALE DIGITALE**.

IL SOPRANNOME O NOME UTENTE

Il soprannome serve a non svelare on line i propri dati personali quando ad esempio parliamo in una chat con altri giocatori di cui nel digitale non possiamo essere certi che siano esattamente chi dicono di essere. Mare Culturale Digitale è un ambiente ad accesso controllato ma abbiamo ritenuto positivo far partire dal soprannome il percorso di consapevolezza che tutti noi dovremmo fare.

Il soprannome dovrà essere rispettoso, non saranno accettati termini volgari e non dovrà dare indicazioni di informazioni personali. Si consiglia di **NON** usare riferimenti al proprio nome e cognome anagrafico, al quartiere dove si vive o altro che possa essere riconducibile alla persona nel fisico. Se avete dei dubbi, i nostri incaricati saranno a vostra disposizione per ogni consiglio necessario.

Il soprannome inoltre non deve contenere spazi e come caratteri speciali sono ammessi solo - (trattino meno) _ (underscore).

I nomi saranno tutti minuscoli e la password verrà creata dal giocatore al primo accesso.

IL SOPRANNOME sarà il **NOME UTENTE** da usare per accedere a Mare Culturale Digitale.

Il nome utente e la password non vanno mai ceduti o consegnati ad altri utenti e sono strettamente personali

Il nome utente dovrà essere unico su tutto il sistema, in caso di problemi le comunicazioni verranno inviate al numero di cellulare o alla mail indicata nel modulo. In caso di mancato riscontro entro 30gg di calendario il modulo verrà archiviato e distrutto secondo le policy interne e l'utente definitivamente cancellato.

La direzione si riserva il diritto insindacabile di bloccare, cancellare o sospendere anche temporaneamente qualsiasi NOME UTENTE ai fini di tutela della sicurezza dei giocatori.

CREAZIONE DELLA PASSWORD

Ogni volta che farete il PRIMO ACCESSO a uno dei mondi di MARE CULTURALE DIGITALE vi verrà chiesto di creare una password.

Si consiglia di farla almeno di 8 caratteri e non facilmente individuabile o riconducibile a voi.

Ribadiamo che utente e password sono personali e non vanno ceduti a nessuno.

CHAT

All'interno del gioco c'è una CHAT e il gioco NON SARA' PRESIDATO COSTANTEMENTE, tuttavia vi informiamo che come indicato nell'informativa privacy, tutti i testi saranno registrati e monitorati e usati ai soli fini di controllo e sicurezza, questo a tutela di tutti gli utenti della piattaforma.

INSTALLARE IL GIOCO E REQUISITI

Il progetto si basa sul software open source MINETEST che Quartiere Digitale ha deciso di utilizzare come strumento per insegnare la gestione della propria identità digitale ma anche per far vedere come due generazioni che oggi sembrano così lontane possano comunicare in modi diversi e di come anche il mondo dei videogame possa essere l'espressione di una CREATIVITA' che nel digitale NON HA CONFINI.

Per installare il software MINETEST segui le istruzioni all'indirizzo di seguito indicato oppure vieni a giocare sui nostri devices presso le sedi di MARE CULTURALE URBANO.

<https://www.minetest.net/downloads/> (NON disponibile per Ipad e Iphone).

Per le date e gli orari puoi vedere al seguente link : <https://www.loplop.it/reclaim-our-future/>

ALLEGATO 3 - INTRODUZIONE ALL'USO

Innanzitutto è tutto GRATIS!

COME INIZIARE A GIOCARE

IL PASSAPORTO

Senza il passaporto non è possibile entrare in Mare Culturale Digitale.

Per poter ottenere il passaporto dovrai iscriverti compilando l'apposito modulo e presentarti ad almeno uno dei laboratori organizzati nelle sedi di Mare Culturale Urbano a Milano per farti abilitare l'accesso ai mondi.

MONDO BASE

Dopo aver ottenuto il passaporto potrai accedere al mondo di base dove puoi incontrarti con gli altri abitanti di Mare Culturale Digitale. Successivamente verranno abilitati altri mondi e proposti nuovi progetti.

ACCESSO AI NUOVI MONDI

I nuovi MONDI che man mano verranno abilitati saranno accessibili solo a chi parteciperà alle attività e alle sfide che, a volte on line a volte nel fisico, i GAMER dovranno superare per ottenere i nuovi codici di accesso.

Ovviamente i primi ad accedere a un mondo hanno a disposizione un maggior numero di strumenti che possono aiutare nel superamento delle prove o che possono anche essere usati come materiali di scambio o per costruire nuovi oggetti, fino a dove la nostra fantasia deciderà di andare.