



make



i

t

modena

**PALESTRA
DIGITALE**

INNOVATION

LAB



REGOLAMENTO

ISCRIZIONE

Per accedere a qualunque servizio della palestra digitale occorre iscriversi.

L'età minima per l'iscrizione è 14 anni.

Per i minori di 14 anni è prevista una tessera Junior gratuita.

L'iscrizione avviene dietro presentazione di un documento di identità ed ha effetto immediato.

I minori di 18 anni devono presentare l'autorizzazione di un genitore.

La tessera rilasciata al momento dell'iscrizione è personale e viene richiesta per poter usufruire dei servizi.

L'iscrizione alla palestra digitale consente di:

- **accedere liberamente agli spazi durante l'orario di apertura**
- **partecipare ai corsi organizzati dalla palestra digitale, dietro pagamento, se previsto, della quota di iscrizione al corso**
- **utilizzare il collegamento Internet e i PC dedicati**
- **utilizzare la rete Wi-fi presente nella sede**
- **utilizzare, in accordo con il personale, i kit Arduino e Raspberry Pi disponibili in sede**
- **utilizzare le attrezzature speciali con il supporto del personale della struttura.**

SERVIZI

La palestra digitale mette a disposizione dei propri iscritti varie attrezzature per sperimentare forme di artigianato digitale e realizzare progetti innovativi o con fini sociali. I servizi prevedono corsi e realizzazione di progetti, sia individuali sia di gruppo o associativi. I materiali d'uso (polimeri, legni, vinile, etc.) sono a carico degli utilizzatori.

COLLABORARE CON LA PALESTRA DIGITALE

La palestra digitale collabora, in modalità diverse, con associazioni, scuole ed enti.

I progetti devono essere presentati al Comitato Scientifico della Palestra digitale e innovation lab Make it Modena con le modalità pubblicate sul sito:

www.makeitmodena.it

DIRITTI E DOVERI

Prestare la massima attenzione alla sicurezza propria e degli altri utenti e non danneggiare le attrezzature.

Aiutare nella pulizia, mantenimento e sviluppo della palestra digitale. L'area di lavoro utilizzata deve essere pulita dopo ogni utilizzo, per permettere ai successivi utenti di non trovare disordine, garantendo sempre che gli attrezzi siano al loro posto.

Quando si sviluppa un proprio progetto è utile contribuire alla documentazione e alle istruzioni relative, in modo che tutto quello che si fa all'interno della palestra digitale venga documentato.

I progetti e i processi sviluppati nella palestra digitale possono essere protetti e venduti come l'inventore preferisce, ma dovrebbero rimanere disponibili per l'utilizzo e l'apprendimento di chi frequenta la palestra digitale.

COME COMPORTARSI NELLA PALESTRA DIGITALE

.....

La palestra digitale e innovation lab Make it Modena è un servizio del Comune di Modena dove cittadini, associazioni, studenti e insegnanti possono coltivare e condividere l'interesse verso il making, il coding e le tecnologie digitali.

RESPONSABILITÀ

.....

Chi danneggia le attrezzature o gli arredi è tenuto al risarcimento del danno, anche nel caso di danni provocati a terzi.

Per i minori risponde il genitore.

La palestra digitale può sospendere un iscritto dai propri per i minori risponde il genitore servizi nel caso in cui:

- utilizzi il collegamento Internet in maniera inappropriata
- utilizzi gli spazi in maniera non coerente con i fini della palestra digitale
- ceda la tessera di iscrizione ad altri