

Charte multimédia de la Médiathèque Intercommunale

1) Conditions d'accès

Il est proposé à tous les abonnés 8 ordinateurs, une connexion wifi et deux consoles.

L'accès au pôle multimédia est réglementé par cette charte.

Une inscription valide au réseau de bibliothèques de la communauté de communes du Pilat Rhodanien est obligatoire.

L'accès au pôle se fait librement avec sa carte nominative.

L'accès aux ordinateurs et aux consoles est autorisé à partir de 8 ans.

Pour tout mineur, une autorisation parentale est requise.

2) services proposés

- Connexion à Internet
- Utilisation de différents logiciels de bureautique et autres logiciels libres.
- 4 ordinateurs équipés du jeu avec Minecraft (avec accès Pilatcraft), 2 ordinateurs polyvalents (le jeu y est possible mais sans Minecraft), 2 ordinateurs où les jeux ne sont pas autorisés.
- Impressions en noir et blanc à partir d'une carte payante disponible à l'accueil, 10 impressions maximum par jour. Cette carte permet de faire des photocopies uniquement de documents disponibles dans la médiathèque, dans les mêmes conditions.
- Possibilité d'utiliser vos propres périphériques.
- Un casque est disponible à l'accueil en échange de la carte de l'abonné. Celle-ci lui sera rendue au retour du casque.

2a) les ordinateurs :

- Il n'est pas autorisé d'être à deux derrière un ordinateur (debout ou assis). Le personnel pourra suspendre la connexion des abonnés ne respectant pas le règlement durant 8 jours ou plus...
- Les ordinateurs ne sont pas réservables. Une fois connecté, l'abonné dispose d'une heure au minimum (sauf fermeture imminente) et de 2 heures maximum pour les moins de 18 ans.
- Une seule session par jour est autorisée (quelle qu'en soit la durée), si l'abonné se déconnecte par mégarde, il devra en informer le personnel pour savoir s'il lui est possible de se connecter de nouveau.
- L'usage des ordinateurs est collectif et les données sont partagées. Il est important de se déconnecter de ses comptes (mails, forums, réseaux sociaux...) avant de terminer sa session.

2b) les consoles :

- Il est possible de prendre les consoles pour 1 session par jour de 1h (sauf fermeture imminente). Si d'autres joueurs veulent intégrer une partie en cours, ils devront respecter le temps de cette session et auront utilisé leur créneau de la journée.
- Il est possible de jouer à 4 joueurs maximum
- Chaque joueur doit confier sa carte à l'accueil de médiathèque pour accéder aux jeux. Elle sera restituée lorsque les manettes seront rendues et que le jeu aura été récupéré par le personnel.

- Il n'est plus possible de jouer s'il reste moins de 30 minutes d'ouverture.
- Dans la mesure du possible, les usagers seront vigilants à ne pas demander la console pour une utilisation de moins de 30 minutes.
- Un seul jeu par session, il n'est pas possible d'en changer une fois le jeu installé.
- Les consoles sont à usage collectif. De ce fait, il est possible de faire des sauvegardes de sa partie, mais la médiathèque n'en garantit pas la pérennité.
- Il est possible de mettre une « option » pour avoir la console lorsqu'elle se libère. Cette option sera conservée 5 minutes après l'heure prévue. L'utilisateur doit tout de même être vigilant à ce que la console ne se libère pas entre temps.

3) Engagements des usagers

- L'utilisateur doit prendre soin du matériel mis à sa disposition.
- Il ne peut installer, modifier ou supprimer un programme.
- Il s'engage à consulter uniquement les sites en adéquation avec la législation française ou européenne.

4) Rôle du personnel

- Le personnel de la médiathèque se réserve le droit d'écourter une séance en cas d'affluence et sera vigilant à une utilisation équitable des ressources numériques entre tous les usagers.
- Il est à disposition des usagers pour une aide ponctuelle ; en aucun cas il ne fait d'accompagnement individuel.
- Il est en charge du respect de la charte. En cas de manquement au règlement, il se réserve le droit d'interrompre toute connexion, voire d'interdire temporairement ou définitivement l'accès à l'espace multimédia.
- Il peut effectuer une surveillance en temps réel ou différé des sites consultés.
- Les URL consultées sont conservées et peuvent être fournies aux autorités à leur demande.