

SIMT

L'utente Web loggandosi al sito puo' effettuare la registrazione nelle modalita' classiche di creazione nuovo account, la registrazione verra' gestita con il modo classico di invio mail per convalida.

A questo punto un utente diventa un SIMT senza SIMTER, si dovra' quindi procedere al passo di [Associazione a un SIMTER](#).

Proprieta' SIMT

Un SIMT possiede le seguenti proprieta' :

- Account
- E-Mail
- Logo

Associazione SIMT a un SIMTER

Un utente registrato puo' creare un nuovo territorio o aggiungersi ad uno esistente (partenza workflow di richiesta se si tratta di un Simter con frontiere chiuse).

Se si sceglie di creare un Simter iniziera' la fase di [Creazione Simter](#)

SIMTER

Per permettere la maggiore flessibilita' decisionale da parte delle istituzioni di un SIMTER, la tendenza e' di demandare quanto piu' possibile la sua organizzazione ai suoi SIMT.

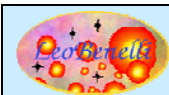
Quindi la sua organizzazione e' flessibile e cio' che e' precostruito e rigido e' il ruolo/abilitazione a determinate azioni, che si puo' assegnare all'istituzione/organizzazione.

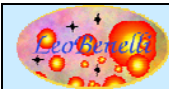
Nuovo SIMTER

Un SIMTER e' praticamente un paese all'interno di SIMTOT, i SIMT appartengono ad un SIMTER e ne guidano la sua evoluzione in base alle regole del gioco, da loro stessi determinate.

Chi crea il SIMTER diventera' il suo governatore per il periodo di tempo che verra' stabilito dalle leggi che governeranno il SIMTER (Ovviamente essendo il solo SIMT associato a quel SIMTER potra' anche impostare questo tempo infinito, ma poi difficilmente altri utenti si legheranno a quel SIMTER notando il clima "dittatoriale").

Dato che probabilmente la tendenza dominante da parte dei SIMT e' di creazione di un nuovo SIMTER fin dall'inizio, portando a una frammentazione degli utenti in tanti piccoli SIMTER, al fine di incentivare l'aggregazione di piu' SIMT (in modo da farli interoperare tra loro, scopo di SIMTOT) la vita iniziale di





un nuovo SIMTER e' legata alla sua capacita' di creare popolazione, si imporra' quindi un tempo limite (da determinarsi) oltre il quale il SIMTER si chiudera' automaticamente, e obbligando i suoi SIMT a migrare in altri SIMTER (o eventualmente ritentare a crearne nuovamente uno).

Con questo non si vuole inquadrare i SIMT a legarsi a SIMTER esistenti, ma piuttosto a fargli fare il passo di creazione nuovo SIMTER quando le condizioni lo permettono :

- Legami consolidati con altri SIMT
- Conoscenza della simulazione
- Esigenza della simulazione

Quindi e' immaginabile che a regime in un grande SIMTER si creeranno delle divergenze e magari una fetta dei suoi SIMT sara' portata a scorporarsi creando un nuovo SIMTER, con proprie regole e istituzioni.

Purtroppo non si potra' evitare che un utente allo scopo di non far chiudere il "proprio" SIMTER, si mettera' a creare nuovi SIMT fittizi legati magari a altri accont di posta in modo da superare il limite minimo di popolazione, questo porta ovviamente a una degenerazione nella simulazione e una irregolarita'. Essendo quindi come barare a carte, l'unica cosa possibile e' la chiusura coatta da parte delle istituzioni multi-simter che con indagini e eventualmente "infiltrazioni" nel SIMTER in questione sottoforma di SIMT, recuperano delle prove, dimostrando l'irregolarita'.

Istituzioni

Seguendo la premessa qui sopra le istituzioni non sono precostituite, ma sono a discrezione di chi possiede l'autorita' di crearle.

Si potra' pensare a una serie di template delle varie forme di istituzioni e di governo da utilizzare in fase di configurazione SIMTER.

Un istituzione viene creata da chi ha l'autorita' per farlo il quale specifica anche le regole, le facolta' e le modalita' di vita e di rinnovamento dell'istituzione stessa, inoltre al fine di catalogare i membri dell'istituzione, al suo interno vengono creati dei ruoli.

Ruoli

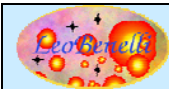
I ruoli non hanno (per il momento) funzionalita' particolari all'interno del programma, servono solo ad indicare durante la simulazione chi e' il SIMT (o i SIMT) che ha la competenza a fare qualcosa, e quindi i ruoli rivestono un modo di catalogazione dei SIMT all'interno di un'istituzione ma le loro specificita' sono descritte solo a livello di dati non strutturati (documenti, testi etc..).

Cio' significa che se un SIMT riveste il ruolo di presidente e un altro, di membro di un'istituzione, potenzialmente tutti e due hanno eventualmente il diritto a chiedere le modifiche alle proprieta' dell'istituzione stesse, e' solo un autoregolamento dell'istituzione che potrebbe impedire cio', ma il membro potrebbe comunque discrezionalmente trasgredirlo, sara' poi l'interazione dei vari SIMT che potra' prendere eventuali provvedimenti in merito.

Ogni ruolo possiede le seguenti proprieta' :

- Nome Ruolo
- Numero massimo di membri





Proprieta'

Ogni istituzione possiede delle proprietà che ne determinano la sua natura e ne influenzano il suo ciclo di vita :

- Proprieta' "anagrafiche"
 - Nome istituzione
 - Descrizione delle attivita'
 - Data di inizio
- Proprieta' "Ciclo di Vita"
 - Frequenza di rinnovamento
Ogni quanto (in giorni) si rieffettua una rielezione dei suoi membri (prevedere l'opzione MAI)
 - Composizione dei suoi Membri
 - Numero massimo di membri (prevedere numero massimo = a numero popolazione SIMTER)
 - Tempo composizione liste di rinnovamento
 - Tempo votazione di rinnovamento
 - Quorum Rinnovamento : Intera popolazione del SIMT o membri di una particolare istituzione
- Proprieta' "Votazioni Azioni"
 - Tempo di approvazione di una "Proposta di Cambiamento"
 - Approvazione con Maggioranza Relativa o Assoluta
 - Tipo di Voto : Palese (a termine della votazione e' visibile le scelta dei SIMT votanti) o Segreto (nessun informazione)
 - Quorum Minimo (In perc sul numero di membri o assoluto)

Azioni

Le azioni che puo' eseguire (se ne viene dato il diritto) sono :

- Azioni su istituzioni (se stessa o altre), in pratica un istituzione potrebbe avere il diritto a modificare le proprieta' di un'altra istituzione (o di se stessa, in questo caso l'istituzione e' autonoma e autogovernata e non soggetta a influenze o controlli esterni).
- Azioni su SIMTER.

Le azioni che subisce sono :

- Scioglimento
- Modifica delle sue proprieta' (anche quella di variare la Composizione dei suoi Membri)
- Abilitazione o revoca di autorizzazione a eseguire azioni.

Creazione Proposta di Cambiamento (CP)

Chi possiede il diritto a farlo puo' intraprendere l'azione di cambiamento o meglio crea una "Proposta di Cambiamento" (Changing Proposal), costituita da :

- Titolo Proposta





- Descrizione della proposta
- Elenco delle azioni di Cambiamento

Una CP puo' essere creata ma messa in attesa di approvazione, questa sara' visibile in modo tale da poter essere discussa prima di passare alla fase di approvazione.

Se l'istituzione e' prossima alla scadenza in fase di creazione del CP un messaggio viene dato quando il periodo e' entro il range : "Scadenza Istituzione" - "Tempo di approvazione CP"

Una CP una volta sottomessa all'approvazione non puo' piu' essere modificata, puo' eventualmente essere ritirata, per eventuali modifiche e quindi risottomessa, iniziando nuovamente il processo di approvazione.

Alla scadenza del tempo di approvazione se la CP e' considerata approvata sulla base delle proprieta' dell'istituzione, e la facolta' di cambiamento da parte del SIMT promotore viene resa attiva.

Se piu' istituzioni possiedono il diritto ad una determinata azione, le eventuali CP sono indipendenti quindi se una delle due intraprende una CP, l'altra non puo' impedirlo anche se contraria, eventualmente puo' intraprendere un tentativo di CP di rimozione del diritto di esecuzione per tale azione nei confronti dell'altra, all'istituzione competente (quella che ha il diritto di autorizzazione/revoca diritti).

Permettendo ai tutti i membri di un istituzione a creare CP e non solo a particolari ruoli abilitati, si agevola una maggiore interazione tra i suoi membri e anche il verificarsi di situazioni in cui i membri attivamente si accordano al fine di risolvere eventuali "anomalie istituzionali", immaginiamo ad esempio l'azione di un nuovo membro nella partenza di una nuova CP volta a spostare il diritto di azione di scioglimento dell'istituzione verso un'altra istituzione di cui lui e' diventato membro insieme a pochi altri "fedeli" SIMT, cio' provocherebbe una serie di "perturbazioni" alle quali i vari SIMT dell'istituzione dovrebbero porre rimedio (o eventualmente appoggiare il SIMT "dissidente" e creare cosi' "colpo di mano". Siccome tutto non e' preordinato qualunque ipotesi e' probabile ed e' solo conseguenza delle azioni concorrenti dei vari SIMT.

Processo Rinnovamento Istituzione

Alla scadenza del "mandato" si avvia un processo di rinnovamento dei membri della istituzione, le sue attivita' vengono congelate e ogni CP pendente viene annullato, quindi inizia l'attivita' di composizione liste per il periodo "Tempo composizione liste di rinnovamento" dove ogni SIMT del SIMTER si puo' inserire nelle liste e definire per quale ruolo si candida (solo un ruolo e' permesso).

Al termine di tale periodo parte la votazione dei membri, ogni SIMT autorizzato a votare (sulla base delle proprieta' dell'istituzione), votera' un candidato.

Al termine del tempo di votazione di rinnovamento, sulla base dei limiti di membri per ogni ruolo avverranno le assegnazioni dei SIMT, in caso di parita' di voti, sara' prioritario la sua data di entrata nel SIMTER.

Proprieta' SIMTER

Come per le istituzioni il SIMTER possiede delle proprieta' che ne influenzano la sua vita, quella dei suoi membri e la sua interazione con l'esterno.





Tra le proprietà si segnala :

- Proprietà "anagrafiche"
 - Nome
 - Simbolo
 - Descrizione storica
 - Descrizione Organizzazione
 - Statuto
- Proprietà "economiche"
 - Nome Valuta
- Proprietà "sociali"
 - Frontiere Aperte (qualunque SIMT può entrare a far parte del SIMTER) o Chiuse (viene richiesta l'approvazione all'istituzione competente)
-

Azioni

Le azioni sul SIMTER vengono promosse e approvate dalle sue istituzioni che secondo la loro organizzazione e profilazione ne possiedono l'autorità.

Le azioni che subisce sono :

- Ingresso nuovo SIMT nel SIMTER (in caso di frontiere chiuse)
- Modifica delle sue proprietà.

Altre Sezioni

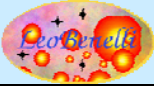
Da Approfondire in Analisi

- Log Book ogni utente deve avere una scheda con i ruoli che ha svolto e il periodo in modo da mostrare la storia e i meriti di un SIMT.
- Approfondire modalità di interfacciamento tra SIMTER, in modo da fare alleanze, accordi commerciali e altro.
- Esigenza di meccanismi di collaborazione tra utenti : tutto esterno (mail, forum etc..) o gestito anche tramite strumenti interni.

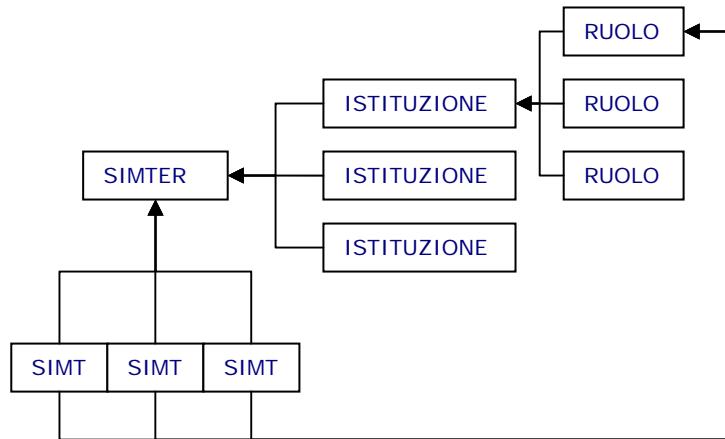
Info Tecniche

- Le proprietà indicate nelle istituzioni, nel simter etc.. non corrispondono necessariamente alle tabelle del DB, queste saranno diversamente distribuite e con più elementi.





- La simulazione e' interamente Web e basata sul linguaggio Ruby, con framework "Rails", il supporto DB e' MYSQL.



Evoluzioni future

- Si potra' pensare a aggregazioni di SIMTER con lo scopo di creare istituzioni multi-simter.
- Prevedere una storia delle varie entita' (es. con nuove elezioni memorizzare come era prima).
- Richieste di modifiche e implementazioni su SIMTOT direttamente dai SIMT

Evoluzioni Tecniche future

- Prevedere multilingua, solo inglese, lingua locale
-

GLOSSARIO

- **SIMTER** : Territorio/Paese in SimTot
- **SIMT** : Utente di SimTot

