

REGULAMIN PRACOWNI WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI

Rozdział I

Postanowienia Ogólne

§ 1

Regulamin Pracowni Wirtualnej Rzeczywistości obowiązuje studentów, nauczycieli akademickich, pracowników technicznych i innych pracowników Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego oraz wszystkie inne osoby przebywające w pracowni lub korzystające ze sprzętu Pracowni.

§ 2

Ileokroć w regulaminie mowa o:

1. Pracowni rozumie się przez to pracownię Wirtualnej Rzeczywistości w Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego,
2. Uczelni – rozumie się przez to Krakowską Akademię im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego,
3. Regulaminie – rozumie się przez to Regulamin Pracowni Wirtualnej Rzeczywistości,
4. Opiekunie Pracowni – rozumie się przez to osobę wyznaczoną przez Dziekana Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej, odpowiedzialną za organizację i stan danej Pracowni.

§ 3

1. W Pracowni mogą przebywać wyłącznie osoby do tego upoważnione, w szczególności z tytułu prowadzenia i odbywania zajęć przewidzianych planem i harmonogramem studiów, bądź osoby zajmujące się konserwacją sprzętu i utrzymujące Pracowni w czystości, uczestnictwa w wydarzeniach organizowanych w Pracowni.
2. Studenci mogą przebywać w Pracowni wyłącznie pod opieką nauczyciela akademickiego prowadzącego zajęcia.
3. Lista osób upoważnionych do pobrania klucza do Pracowni, znajduje się na portierni budynku, w którym mieści się pracownia.
4. Osoby upoważnione do pobrania klucza mogą przebywać w Pracowni celem prowadzenia badań naukowych, zajęć dydaktycznych oraz czynności organizacyjnych lub porządkowych.

§ 4

1. Pracownia jest dostępna dla studentów w godzinach prowadzenia zajęć, przewidzianych planem i harmonogramem studiów na dany semestr.
2. Prowadzenie zajęć dydaktycznych poza wymienionymi w ust. 1 terminami, wymaga zgody Opiekuna Pracowni lub Dziekana Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej, w porozumieniu z Działem Nauczania.
3. Sprzęt znajdujący się w Pracowni, w tym gogle VR, może zostać wypożyczony prowadzącym zajęcia w innych pomieszczeniach Uczelni do celów naukowych lub dydaktycznych, za pisemną zgodą Opiekuna Pracowni.
4. Opiekun Pracowni prowadzi ewidencję wypożyczonego sprzętu oraz archiwizuje oryginały pisemnych zgód.

Rozdział II

Obowiązki osób korzystających z Pracowni

§ 5

1. Prowadzący zajęcia odpowiada za stan Pracowni i znajdujący się w nim sprzęt, w trakcie prowadzenia zajęć oraz za zabezpieczenie sprzętu i Pracowni po zakończonych zajęciach.
2. W przypadku zniszczenia lub uszkodzenia sprzętu i pomocy naukowych znajdujących się w Pracowni, prowadzący zajęcia obowiązany jest:
 - 1) niezwłocznie zgłosić szkodę Opiekunowi Pracowni,
 - 2) w przypadku nieobecności Opiekuna Pracowni sporządzić notatkę z opisem szkody, i doręczyć Opiekunowi Pracowni za pośrednictwem dziekanatu Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej przez prowadzącego zajęcia.
3. Notatki ze zgłoszenia szkody archiwizowane są przez Opiekuna Pracowni.

§ 6

Przed przystąpieniem do wykonywania ćwiczeń studenci zostają dokładnie zapoznani z ich przebiegiem.

§ 7

1. Studenci odbywający zajęcia w Pracowni obowiązani są:
 - 1) do niezwłocznego zgłaszania prowadzącemu zajęcia wszelkich zniszczeń i uszkodzeń sprzętu i pomocy naukowych znajdujących się w Pracowni;
 - 2) przestrzegać zasad BHP oraz zasad bezpiecznej obsługi urządzeń;
 - 3) przeprowadzać ćwiczenia według ścisłych zaleceń prowadzącego zajęcia oraz zapoznać się z informacją dotyczącą zdrowia i bezpieczeństwa w przypadku użytkowania gogli VR;
 - 4) wykonywać ćwiczenia i korzystać ze sprzętu tylko na polecenie prowadzącego zajęcia;
 - 5) nie korzystać z uszkodzonego sprzętu;
 - 6) utrzymywać porządek na stanowisku pracy w trakcie wykonywania ćwiczeń;
 - 7) pozostawić w czystości stanowisko pracy po skończonych ćwiczeniach.
2. Studentów oraz wszystkie osoby przebywające w Pracowni obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania napojów i posiłków.

§ 8

1. Pracownicy Uczelni utrzymujący Pracownię w czystości, konserwatorzy sprzętu, inni pracownicy służb technicznych oraz ochrony przebywają w Pracowni jedynie w związku z wykonywaniem przez nich obowiązków służbowych. Ewidencję osób utrzymujących Pracownię w czystości prowadzi osoba nadzorująca pracę zespołów sprzątających w Uczelni.
2. Osoby przebywające w Pracowni, szczególnie pracownicy Uczelni utrzymujący Pracownię w czystości i konserwatorzy sprzętu, obowiązani są stosować procedurę określoną w § 5 ust. 2 regulaminu w razie zniszczenia lub uszkodzenia sprzętu.

§ 9

Zabrania się wynoszenia z Pracowni jakichkolwiek przedmiotów, sprzętów, materiałów czy pomocy naukowych stanowiących jej wyposażenie, za wyjątkiem sprzętów przeznaczonych do użytkowania poza Pracownią, gdy konieczność ich użycia poza Pracownią wynika z tematyki zajęć dydaktycznych.

§ 10

Zabrania się użytkowania sprzętów w sposób niezgodny z ich przeznaczeniem. Osoba, która doprowadzi do uszkodzenia sprzętu na skutek niewłaściwego użytkowania będzie zobowiązana do naprawienia szkody.

Rozdział III

Informacje dotyczące zdrowia i bezpieczeństwa użytkowania gogli VR

§ 11

1. Przed przystąpieniem do używania sprzętu VR każdy użytkownik powinien zapoznać się z niniejszą informacją, aby uniknąć kontuzji i odczucia dyskomfortu.
2. W razie wcześniejszego występowania chorób serca, drgawek lub innych objawów epileptycznych, chorób układu nerwowego; zaburzeń psychicznych (np. stany lękowe lub zespół stresu pourazowego); schorzeń wpływających na zdolność bezpiecznego wykonywania aktywności fizycznych, a także w przypadku ciąży lub podeszłego wieku, przed rozpoczęciem korzystania z urządzeń VR należy skonsultować się z lekarzem.
3. Osoby, u których występowały w przeszłości schorzenia ,o których mowa w ust. 2, a także kobiety w ciąży zobowiązane są poinformować o tym osobę prowadzącą zajęcia przed rozpoczęciem sesji VR.
4. W przypadkach występowania schorzeń, o których mowa w ust. 2, korzystanie ze sprzętu VR jest możliwe po pozytywnym wyniku konsultacji lekarskiej. Każdy użytkownik przed przystąpieniem do używania sprzętu VR zobowiązany złożyć oświadczenie stanowiące załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
5. Z urządzeń VR nie należy korzystać w przypadku choroby, bycia pod wpływem alkoholu, środków odurzających, leków, ponieważ mogą one przyczynić się do pogorszenia tego stanu.

§ 12

1. Zawartość wyświetlana za pomocą urządzenia może być intensywna, absorbująca i prezentowana w sposób rzeczywisty oraz może wyzwać odpowiednią reakcję mózgu i ciała. Niektóre rodzaje zawartości mogą prowadzić do niepożądanych objawów wskazanych w ust. 2.
2. W przypadku wystąpienia: drgawek, ruchów mimowolnych, zawrotów głowy, podwyższonego tętna, nagłych skoków ciśnienia krwi, ataków paniki, napadów lękowych, zaburzenia widzenia, zaburzenia równowagi, nudności, bólu głowy lub oczu, objawów podobnych do choroby lokomocyjnej lub innych niepokojących, należy niezwłocznie poinformować o tym obsługę i natychmiast przerwać sesję.
3. Objawy „choroby posymulacyjnej” wskazane w ust. 2 mogą utrzymywać się przez kilka godzin po zakończeniu sesji. Jeżeli trwają zbyt długo lub nasilają się, należy bezzwłocznie udać się do lekarza. Objawy te mogą zwiększać ryzyko kontuzji podczas aktywności podejmowanych w świecie rzeczywistym, dlatego do czasu ich ustąpienia nie należy, w szczególności, prowadzić samochodu, jeździć na rowerze i wykonywać innych czynności wymagających nienagannej równowagi i koordynacji oraz pełnej sprawności psychicznej.
4. Niektóre osoby (około 1 na 4000) mogą odczuwać bóle głowy, drgawki, drgawki epileptyczne oraz może występować u nich również utrata świadomości spowodowana przez jasne rozbłyski i wzory. Wskazane objawy spotykane są najczęściej u osób poniżej 20 roku życia.

5. Samodzielne korzystanie ze sprzętu przez osoby niepełnoletnie, jest możliwe jedynie za pisemną zgodą opiekuna prawnego stanowiącą załącznik nr 2 do regulaminu.
6. Urządzenia używane w technologii VR mogą mieć wpływ na otaczającą elektronikę, m.in. rozruszniki serca. Osoby korzystające z rozrusznika serca lub innego urządzenia medycznego o podobnym charakterze, mogą korzystać z zestawu VR po uprzedniej konsultacji lekarskiej. W przypadku zakłócenia działania urządzeń medycznych należy zaprzestać korzystania z zestawu VR.
7. Zbyt intensywne korzystanie z urządzeń VR, przede wszystkim z kontrolerów, może być przyczyną kontuzji mięśni i stawów. Jeżeli podczas gry występują objawy z tym związane takie jak: drętwienie, mrowienie, sztywność zalecany jest odpoczynek. Podczas korzystania z kontrolerów ręcznych należy je stabilnie i mocno trzymać. Brak stabilności kontrolerów ręcznych może być przyczyną obrażeń lub szkód materialnych.
8. Po założeniu gogli VR użytkownik nie widzi otoczenia. Dlatego podczas sesji osoby postronne nie powinny wchodzić do strefy VR, gdyż grozi to obrażeniami.
9. Uczelnia nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek obrażenia i uszczerbek na zdrowiu oraz szkody materialne, wynikłe z niestosowania się do informacji dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa użytkownika oraz poleceń obsługi salonu. Pełną odpowiedzialność ponoszą dorośli użytkownicy, a w wypadku osób niepełnoletnich ich rodzice lub opiekunowie prawni.

§ 13

1. Aby komfortowo korzystać z doznań rzeczywistości wirtualnej, należy posiadać niezachwiane poczucie równowagi i pełną sprawność ruchową. Nie należy używać gogli, jeśli występują którekolwiek z poniższych zjawisk, ponieważ mogłyby zwiększyć podatność na występowanie niekorzystnych objawów:
 - 1) zmęczenie lub wyczerpanie;
 - 2) senność;
 - 3) bycie pod wpływem alkoholu lub środków odurzających;
 - 4) zatrucie alkoholowe;
 - 5) mdłości lub problemy z układem trawiennym;
 - 6) niepokój lub stres;
 - 7) przeziębienie, grypa, bóle głowy, migrena lub ból ucha.
2. U niektórych osób (około 7 na 4000) mogą występować zawroty głowy, epilepsja, drgania powiek lub mięśni bądź zapaści wywołane migotaniem światła lub sekwencjami świateł. Może do tego dochodzić w przypadku oglądania telewizji, grania w gry wideo lub korzystania z rzeczywistości wirtualnej, nawet jeśli osoby te nigdy wcześniej nie doznały epilepsji ani zapaści oraz nie stwierdzono u nich takich problemów zdrowotnych. Objawy te mogą występować częściej u dzieci i osób w młodym wieku. Każda osoba, u której te objawy występują, powinna zaprzestać korzystania z gogli i skonsultować się z lekarzem.

§ 14

1. Obsługę gogli należy rozpocząć od regulacji ich ustawienia. Wskazane są regularne przerwy (co najmniej raz na 30 minut lub częściej jeżeli uczestnik odczuwa taką potrzebę) w korzystaniu z gogli VR.
2. Należy stopniowo wydłużać czas korzystania z gogli VR, aby przyzwycząć się do urządzenia.
3. Bezwzględnie należy przerwać korzystanie z gogli VR w przypadku pojawienia się dyskomfortu i nie wznowiać użycia, dopóki dyskomfort nie ustąpi.

§ 15

1. Należy bezzwłocznie zaprzestać używania gogli, jeśli kiedykolwiek wystąpiły lub wystąpi którykolwiek z poniższych objawów:
 - 1) epilepsja;
 - 2) utrata świadomości;
 - 3) przemęczenie wzroku;
 - 4) drganie powiek lub mięśni;
 - 5) bezwolne ruchy ciała;
 - 6) zmienione, niewyraźne lub podwójne widzenie lub inne zaburzenia widzenia;
 - 7) oszołomienie;
 - 8) dezorientacja;
 - 9) zakłócenie równowagi;
 - 10) zakłócenie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
 - 11) nadmierne pocenie;
 - 12) wzmożone wydzielanie śliny;
 - 13) mdłości;
 - 14) zawroty głowy;
 - 15) dyskomfort lub bóle głowy lub oczu;
 - 16) senność;
 - 17) zmęczenie;
 - 18) dowolne objawy podobne do choroby lokomocyjnej;
 - 19) zmniejszona podzielność uwagi.

2. Używać gogli należy zaprzestać również w przypadku, jeśli kiedykolwiek osoba leczyła się na schorzenia, o których mowa w ust. 1.
3. Objawy towarzyszące rzeczywistości wirtualnej mogą się utrzymywać i nasilać kilka godzin po użyciu gogli, mogą zwiększyć ryzyko obrażeń ciała podczas wykonywania normalnych czynności w świecie fizycznym.
4. Do chwili ustąpienia wszystkich objawów nie należy prowadzić pojazdów, obsługiwać maszyn ani podejmować działań wymagających zaangażowania wzrokowego lub fizycznego, które mogłyby mieć poważne konsekwencje (tj. działań, podczas których występujące objawy mogłyby spowodować śmierć, obrażenia ciała lub szkody materialne) lub takich, które wymagają niezakłóconej równowagi i koordynacji wzrokowo-ruchowej (np. uprawianie sportu lub jazda rowerem).
5. Nie należy używać gogli do czasu całkowitego ustąpienia wszystkich objawów i oczekania kilku godzin.
6. Jeśli objawy są poważne lub utrzymują się przez dłuższy czas należy skonsultować je z lekarzem. Za wystąpienie objawów Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego nie ponosi odpowiedzialności.
7. W celu ograniczenia ryzyka porażenia prądem elektrycznym:
 - 1) nie należy modyfikować ani otwierać komponentów dołączonych do zestawu;
 - 2) nie należy ładować urządzenia, jeśli którakolwiek część dołączonego do zestawu lub zatwierdzonego kabla zasilacza jest przedarta, przewody są nieosłonięte, a komora baterii uległa uszkodzeniu;
 - 3) nie wolno wkładać do gniazda ładowania żadnych metalowych, przewodzących przedmiotów ani ciał obcych;
 - 4) nie należy narażać urządzenia na kontakt z wodą ani inną cieczą.

§ 16

Ochrona danych osobowych

Zgodnie z art. 13 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych (...) („Rozporządzenie Ogólne”) Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego informuję, że:

1. Administratorem Pana(i) danych osobowych jest Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego z siedzibą przy ul. Gustawa Herlinga-Grudzińskiego 1, 30-705 Kraków.
2. W Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego został powołany Inspektor Ochrony Danych Osobowych, z którym można skontaktować się drogą elektroniczną na adres e-mail: iodo@afm.edu.pl.
3. Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane w celu skorzystania z urządzeń i sprzętów stanowiących wyposażenie Pracowni Wirtualnej Rzeczywistości Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego na podstawie udzielonej zgody na przetwarzanie danych osobowych (art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia Ogólnego).
4. Podanie przez Panią/Pana danych osobowych jest niezbędne i konieczne w celu skorzystania z urządzeń i sprzętów stanowiących wyposażenie Pracowni Wirtualnej Rzeczywistości Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego.
5. Podane przez Panią/Pana dane osobowe będą przetwarzane przez okres niezbędny w celu dochodzenia ewentualnych praw lub roszczeń.

6. Posiada Pani/Pan prawo do: dostępu do treści swoich danych oraz ich sprostowania, a także prawo do usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania – w przypadkach i na warunkach określonych w Rozporządzeniu Ogólnym.
7. Pana/Pani dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzecich oraz organizacji międzynarodowych.
8. Pani/Pana dane nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu.
9. Posiada Pani/Pan prawo do wycofania zgody w dowolnym momencie, przy czym wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania danych dokonanego przed jej wycofaniem. Wycofanie zgody na przetwarzanie danych osobowych można przesłać e-mailem na adres: iodo@afm.edu.pl. Wycofanie zgody może oznaczać niemożność dokonania czynności objętych niniejszym upoważnieniem.
10. Ma Pani/Pan prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego ochrony danych osobowych.

Załącznik nr 1 do Regulaminu Pracowni Wirtualnej Rzeczywistości

Kraków, dnia

Imię i nazwisko:

Adres zamieszkania:

Oświadczenie użytkownika gogli VR

Ja niżej podpisana/y oświadczam, iż zapoznałam/em się z *Informacją dotyczącą zdrowia i bezpieczeństwa użytkowania gogli VR* i jestem świadoma/y ryzyka wynikającego z użytkowania technologii wirtualnej rzeczywistości w Pracowni z pełną świadomością przystępuję do użycia gogli VR.

Przyjmuję do wiadomości, że Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego nie ponosi odpowiedzialności za objawy mogące wystąpić na skutek użytkowania gogli VR w ramach technologii wirtualnej rzeczywistości.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych. Potwierdzam zapoznanie się z Informacją dotyczącą przetwarzania danych osobowych.

.....
(czytelny podpis uczestnika)

Załącznik nr 2 do Regulaminu Pracowni Wirtualnej Rzeczywistości

Kraków, dnia

Imię i nazwisko rodzica/ opiekuna prawnego:

Imię i nazwisko dziecka:

Adres zamieszkania:

Oświadczenie rodzica/opiekuna prawnego dziecka korzystającego z gogli VR

Ja niżej podpisana/y oświadczam, iż zapoznałam/em się z *Informacją dotyczącą zdrowia i bezpieczeństwa użytkowania gogli VR* i świadomy ryzyka wynikającego z użytkowania technologii wirtualnej rzeczywistości w Pracowni wyrażam zgodę na użycie gogli VR przez moje dziecko
(imię i nazwisko dziecka).

Przyjmuję do wiadomości, że Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego nie ponosi odpowiedzialności za objawy mogące wystąpić na skutek użytkowania gogli VR w ramach technologii wirtualnej rzeczywistości.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka, jak również moich danych osobowych. Potwierdzam zapoznanie się z Informacją dotyczącą przetwarzania danych osobowych.

.....
(czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego)