

Regulamin punktu VR

1. Punkt VR udostępnia stanowiska pozwalające na korzystanie ze sprzętu oraz programów, aplikacji i filmów do wirtualnej rzeczywistości.
2. Ze stanowisk mogą korzystać tylko posiadacze aktywnej karty biblioteczej.
3. Korzystanie ze stanowisk jest odpłatne wg cennika zamieszczonego na stronie internetowej www.biblioteka.piotrkow.pl.
4. Każdy klient zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem oraz Ostrzeżeniem Dotyczącym Zdrowia i Bezpieczeństwa Użytkownika Sprzętu.
5. Użytkowanie sprzętu wiąże się z wykonywaniem ruchu, oddziałuje na nasz błędnik, zmysł orientacji, zmysł wzorku oraz słuchu co może skutkować pojawieniem się tzw. choroby lokomocyjnej.
6. Wyrażenie chęci do skorzystania z usługi w Punkcie VR jest równoznaczne ze złożeniem przez Klienta oświadczenia, iż zapoznał się on z treścią Regulaminu oraz Ostrzeżeniem Dotyczącym Zdrowia i Bezpieczeństwa Użytkownika Sprzętu i akceptuje ich warunki.
7. W razie wystąpienia jakichkolwiek niepokojących objawów, należy natychmiast powiadomić o tym pracownika biblioteki oraz przerwać użytkowanie sprzętu.
8. W przypadku wady wzroku zaleca się korzystanie ze sprzętu (gogli VR) w szklach kontaktowych.
9. Dzieci poniżej 13 roku życia mogą korzystać ze sprzętu tylko w obecności opiekunów prawnych.
10. Młodzież powyżej 16 roku życia i osoby dorosłe korzystają z usług Punktu VR na własną odpowiedzialność.
11. Dzieci, które nie ukończyły 16 roku życia, mogą korzystać z usług Punktu VR wyłącznie za pisemną zgodą opiekuna prawnego zawierającą dane opiekuna oraz czytelny podpis wraz z datą.
12. Osoby chcące skorzystać z usług Punktu VR powinny zarezerwować sesję: w dziale Animacji Czytelniczej i Promocji Biblioteki, telefonicznie lub drogą elektroniczną na adres animacja@biblioteka.piotrkow.pl.

13. Zarezerwowane stanowisko będzie oczekiwać na umówionego Klienta przez 5 minut.
14. Każdy Klient Punktu VR uzyska informację o usłudze, instrukcję jak należy posługiwać się sprzętem oraz wsparcie pracownika podczas odbywanej sesji.
15. Za uszkodzenie sprzętu spowodowane nie właściwym użytkowaniem odpowiada osoba korzystająca ze sprzętu.
16. Obowiązuje zakaz przebywania na terenie Punktu VR osób nietrzeźwych, pod wpływem narkotyków oraz zakaz palenia tytoniu.
17. W części wyznaczonej do odbycia sesji zabrania się spożywania posiłków oraz picia napojów.
18. Punkt VR nie odpowiada za rzeczy pozostawione bez opieki przez osoby z niego korzystające.
19. Wszystkie osoby znajdujące się na terenie Punktu VR zobowiązane są do przestrzegania niniejszego Regulaminu i stosowania się do poleceń pracownika/opiekuna.
20. Nieprzestrzeganie Regulaminu może powodować wcześniejsze zakończenie usługi bez możliwości rekompensaty oraz czasowy zakaz wstępu na teren Punktu VR
21. Wszelkie zażalenia i opinie należy kierować wyłącznie pisemnie na adres: animacja@biblioteka.piotrkow.pl.

Ostrzeżenia Dotyczące Zdrowia i Bezpieczeństwa Użytkownika

Każdy użytkownik powinien przeczytać i dokładnie zapoznać się ze wskazówkami poniżej, aby zminimalizować ryzyko kontuzji, odczucia dyskomfortu lub uszkodzenia sprzętu.

Zapoznaj się z regulaminem Punktu VR oraz Ostrzeżeniem Dotyczącym Zdrowia i Bezpieczeństwa Użytkownika.

Osobom w ciąży, starszym, posiadającym zaburzenia wzrokowe, psychiatryczne lub mającym problemy z sercem lub inne problemy zdrowotne, zaleca się wizytę u lekarza przed skorzystaniem ze stanowisk symulacyjnych.

Zastanów się, czy wcześniej nie występowały u Ciebie drgawki lub inne stany epileptyczne, które mogą stanowić dla Ciebie zagrożenie w trakcie użytkowania stanowisk.

Poważne przeciwwskazania do użytkowania stanowisk w Punkcie VR

Drgawki: Jeśli w przeszłości odnotowano drgawki, utratę świadomości lub inne podobne stany epileptyczne przed skorzystaniem z sesji VR zaleca się wizytę u lekarza. Niektóre osoby (około 1 na 4000) mogą odczuwać bóle głowy, drgawki, drgawki epileptyczne, utraty świadomości spowodowane przez jasne rozbłyski i wzory, objawy te mogą występować przy oglądaniu telewizji, graniu w gry video lub doświadczając wirtualnej rzeczywistości, nawet jeśli nie odnotowano wcześniej przypadków ataku drgawek lub epilepsji. Drgawki takie spotykane są najczęściej u dzieci i młodzieży poniżej 20 roku życia.

Zakłócenia częstotliwości radiowych: Urządzenia emitują fale radiowe, które mogą mieć wpływ na otaczającą elektronikę jak również rozruszniki serca. Jeżeli masz wszczepiony rozrusznik lub inne urządzenie medyczne, nie należy korzystać z zestawu bez uprzedniego skonsultowania się z lekarzem.

Ogólne wskazówki i środki ostrożności:

Upewnij się, że okulary są właściwie dopasowane, wygodne, obraz jest pojedynczy i czysty.

Pozwól swoim zmysłom stopniowo dopasować się do wirtualnego świata. Rozglądanie się dookoła pomoże Ci zauważyć różnicę pomiędzy Twoimi ruchami w wirtualnym i realnym świecie.

Udane doświadczenie wirtualnej rzeczywistości wymaga dobrego poczucia zmysłu ruchu i równowagi. Nie zaleca się korzystania ze stanowisk w przypadku odczuwania zmęczenia, potrzeby snu, odczucia niestrawności, osłabienia, cierpienia na gorączkę, gripę, bóle głowy, migreny, bóle uszu. Korzystanie w złym stanie zdrowia może nasilić efekty.

Co każde 30 minut, należy zrobić kilka minut przerwy, nawet jeśli nie odczuwa się takiej potrzeby. Każdy człowiek jest inny, jeżeli odczuwasz dyskomfort, należy dokonywać częstszych przerw.

Głośne dźwięki mogą spowodować uszkodzenie słuchu. Ze względu na wciągającą naturę wirtualnej rzeczywistości, nie należy używać słuchawek na wysokim poziomie głośności, aby utrzymać świadomość otoczenia i zmniejszyć ryzyko uszkodzenia słuchu.

Należy bezzwłocznie zaprzestać korzystania w przypadku doświadczenia któregośkolwiek z następujących objawów: napady drgawkowe, utrata świadomości, zmęczenie oczu, drganie oczu lub mięśni, ruchy mimowolne, zmienione niewyraźne lub podwójne widzenie lub inne zaburzenia widzenia, zawroty głowy, dezorientacja, zaburzenia równowagi, zaburzenia koordynacji oko-ręka, nadmierne pocenie się, zwiększenie wydzielania śliny, nudności, ból głowy lub oczu, senność, zmęczenie lub jakiegokolwiek objawy podobne do choroby lokomocyjnej.

Podobnie jak w przypadku choroby morskiej, objawy choroby posymulacyjnej mogą utrzymywać się i nasilać kilka godzin po użyciu. Objawy mogą obejmować wyżej wymienione symptomy oraz senność i obniżoną zdolność wykonywania wielu zadań na raz. Objawy te mogą narazić Cię na zwiększone ryzyko kontuzji, gdy angażujesz się w działania w świecie rzeczywistym.

Do momentu ustania objawów, nie należy prowadzić pojazdów, obsługiwać maszyn, ani wykonywać innych wizualnie i fizycznie wymagających działań, które mają

potencjalnie poważne konsekwencje (czyli działania, w których doświadczenie w/w objawów może prowadzić do śmierci, uszkodzenia ciała lub uszkodzenia mienia) lub innych działań, które wymagają nienaganej równowagi i koordynacji ręka-oko (takie jak gry sportowe lub jazda na rowerze, itp.). nie zaleca się ponownego użytku, do kilku godzin po ustąpieniu objawów. Upewnij się, że stanowisko jest poprawnie skonfigurowane przed ponownym użyciem.

Należy pamiętać o rodzaju treści przy których wystąpiły negatywne objawy, ponowne ich wyświetlanie może spowodować ich nasilenie. W przypadku poważnych i utrzymujących się objawów należy udać się na wizytę lekarską.

Granie w gry video może spowodować kontuzje mięśni, stawów lub skóry. Jeżeli doznasz kontuzji podczas gry lub poczujesz takie objawy jak mrowienie, drętwienie, pieczenie lub sztywność należy zaprzestać korzystania i odpocząć kilka godzin. Jeżeli dolegliwości nie ustępują należy udać się na wizytę lekarską.