

„Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”: Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

REGULAMIN BHP
obowiązujący podczas zajęć realizowanych
w projekcie „Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”
zadanie 4 „Przeprowadzenie zajęć w technologii wirtualnej rzeczywistości”

I. Podstawowe zasady bezpieczeństwa w związku z zapobieganiem, przeciwdziałaniem i zwalczaniem rozprzestrzeniania się wirusa SARS-CoV-2

1. Użytkownicy wchodzący do ogólnodostępnej sali lub laboratorium komputerowego zobligowani są do:
 - a) zachowania odpowiedniej odległości (min. 1,5 m) przed wejściem do laboratorium,
 - b) dezynfekcji rąk przed wejściem na salę (właściwe środki do tego celu będą zapewnione),
 - c) założenia i nieprzerwanej pracy w środkach ochrony indywidualnej (maseczki),
 - d) zachowania odległości pomiędzy współpracownikami minimum 1,5 m,
 - e) każdy uczestnik zajęć pracuje w wyznaczonych miejscach, należy ograniczyć przemieszczanie się po sali do niezbędnego minimum,
 - f) uprzątnięcia stanowiska pracy oraz dezynfekcji używanego sprzętu,
 - g) powiadomienia opiekuna grupy o zakończeniu pracy w laboratorium.
2. W zajęciach mogą brać udział wyłącznie osoby zdrowe, bez objawów chorobowych sugerujących chorobę zakaźną.
3. W zajęciach nie mogą brać udziału osoby objęte kwarantanną lub izolacją w warunkach domowych.
4. Pracownicy, doktoranci oraz studenci mają obowiązek niezwłocznego informowania kierownika projektu o podejrzeniu infekcji COVID-19, a następnie postępowania zgodnie z zaleceniami lekarza i komunikatami Głównego Inspektoratu Sanitarnego.

II. Wskazówki dotyczące bezpieczeństwa i odpowiedzialności podczas użytkowania sprzętu VR

1. Korzystanie ze sprzętu VR powinno być zgodne z dostępnymi instrukcjami, za wiedzą i zgodą jednej z osób uprawnionych.
2. Podczas korzystania z gogli VR należy zachować szczególną ostrożność, przede wszystkim podczas sesji odbywających się na stojąco. Kontrolery należy trzymać mocno i stabilnie, wypuszczenie ich z rąk może być przyczyną obrażeń lub szkód materialnych. Ze strefy VR należy usunąć wszystkie niepotrzebne przedmioty



„Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”: Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

(krzesła, plecaki). Osobom postronnym nie wolno wchodzić do strefy VR, ponieważ grozi to obrażeniami.

3. Osoba korzystająca ze sprzętu VR jest odpowiedzialna za uszkodzenia spowodowane niewłaściwym użytkowaniem przez siebie.
4. Wydział Matematyki i Nauk Informacyjnych Politechniki Warszawskiej nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek obrażenia i uszczerbki na zdrowiu lub szkody materialne, wynikłe z niestosowania się do Regulaminu oraz poleceń osób udostępniających sprzęt VR. Pełną odpowiedzialność ponoszą wtedy dorośli użytkownicy, a w wypadku osób niepełnoletnich ich rodzice lub opiekunowie prawni.

III. Ostrzeżenia dotyczące zdrowia

1. Przed przystąpieniem do używania sprzętu VR należy zapoznać się z poniższym ostrzeżeniem, aby uniknąć kontuzji i odczucia dyskomfortu.
2. Z urządzeń VR nie należy korzystać w przypadku choroby, zmęczenia, bycia pod wpływem alkoholu, środków odurzających, leków lub braku ogólnego dobrego samopoczucia, ponieważ mogą one przyczynić się do pogorszenia tego stanu.
3. **Korzystanie ze sprzętu VR oddziałuje na błędnik, zmysł orientacji przestrzennej, zmysł wzroku oraz słuchu, co w ograniczonej liczbie przypadków może być związane z występowaniem tzw. choroby symulacyjnej, ataku epilepsji oraz innych objawów.**
4. 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 wideo 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.
5. W przypadku wystąpienia któregoś z niżej wymienionych objawów należy natychmiast przerwać korzystanie z urządzeń VR: drgawki, ruchy mimowolne, zawroty głowy, podwyższenie tętna, nagłe skoki ciśnienia krwi, utrata świadomości, atak paniki, napady lękowe, zaburzenia widzenia, zaburzenia równowagi, nudności, ból głowy lub oczu, objawy podobne do choroby lokomocyjnej lub jakiegokolwiek inne niepokojące objawy.
6. Objawy choroby symulacyjnej mogą utrzymywać się i nasilać kilka godzin po skorzystaniu z urządzeń VR. Jeżeli trwają zbyt długo lub nasilają się, należy bezzwłocznie udać się do lekarza.
7. Objawy choroby symulacyjnej zwiększają ryzyko kontuzji podczas działań w świecie rzeczywistym. Do momentu ustania objawów nie należy prowadzić pojazdów, obsługiwać maszyn ani wykonywać innych wymagających skupienia i wysiłku fizycznego działań. W przypadku wystąpienia objawów nie jest zalecane ponowne korzystanie z urządzeń VR przez kilka godzin po ustaniu objawów.



„Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”: Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

8. W razie wcześniejszego występowania chorób serca, drgawek lub innych objawów epileptycznych, chorób układu nerwowego, zaburzeń psychicznych (stany lękowe, 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.
9. Osoby, u których występowały w przeszłości wyżej wymienione schorzenia, zobowiązane są poinformować o tym osobę uprawnioną do udostępnienia sprzętu przed rozpoczęciem sesji.
10. Urządzenia emitują fale radiowe, które mogą mieć wpływ na otaczającą elektronikę, np. na rozruszniki serca. Jeżeli osoba ma wszczepiony rozrusznik lub inne urządzenie medyczne, nie należy korzystać z urządzeń VR bez uprzedniego skonsultowania się z lekarzem.
11. Wyrażenie chęci skorzystania z urządzeń VR jest jednoznaczne ze złożeniem oświadczenia, że osoba zapoznała się z treścią Regulaminu, w szczególności w zakresie ostrzeżeń dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa użytkowania, i akceptuje jego warunki. Oświadcza również, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych oraz jest świadoma korzystania z urządzeń VR na własną odpowiedzialność.