



Zasady uczestnictwa w warsztatach/szkoleniach VR w Fablab

1. Cel i zakres dokumentu

- Niniejszy dokument określa zasady udziału w warsztatach z wykorzystaniem technologii wirtualnej rzeczywistości (VR) organizowanych przez Agencję Rozwoju Małopolski Zachodniej S.A.
- Zasady skierowane są do wszystkich uczestników tych warsztatów/szkoleń. W przypadku uczestników niepełnoletnich do przestrzegania instrukcji zobowiązani są również ich rodzice lub opiekunowie prawni.
- Niniejszy dokument ma na celu zapewnienie bezpiecznego i efektywnego przebiegu warsztatów/szkoleń dla wszystkich uczestników.

2. Zasady uczestnictwa

- **Wiek uczestników:** Minimalny wiek uczestnika warsztatów VR wynosi 13 lat (chyba że program danego warsztatu/szkolenia przewiduje inaczej). Osoby młodsze nie zostaną dopuszczone do udziału z uwagi na zalecenia producentów sprzętu VR dotyczące wieku użytkowników.
- **Zgoda opiekuna dla niepełnoletnich:** Osoby niepełnoletnie (poniżej 18. roku życia) mogą uczestniczyć w warsztatach/szkoleniach wyłącznie za pisemną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego. Organizator ma prawo zażądać okazania takiej zgody przed rozpoczęciem zajęć, a w razie jej braku – odmówić udziału niepełnoletniemu uczestnikowi.
- **Rejestracja i akceptacja instrukcji:** Warunkiem dopuszczenia do warsztatów/szkoleń jest wcześniejsze zgłoszenie uczestnictwa (rejestracja) oraz akceptacja niniejszego dokumentu. Przed rozpoczęciem warsztatów/szkoleń uczestnik (lub w przypadku osoby niepełnoletniej – jej opiekun) musi potwierdzić pisemnie, że zapoznał się z zasadami (np. poprzez podpisanie stosownego oświadczenia).
- **Przestrzeganie zasad:** Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania poleceń instruktora/prowadzącego warsztaty/szkolenia oraz do korzystania ze sprzętu VR zgodnie z otrzymanym instruktażem. Wszelkie wskazówki dotyczące bezpieczeństwa i obsługi sprzętu muszą być bezwzględnie respektowane. Nieprzestrzeganie poleceń może skutkować upomnieniem, a w skrajnych przypadkach – wykluczeniem uczestnika z dalszego udziału w warsztatach/szkoleniach.
- **Stan trzeźwości i zachowanie:** Uczestnik nie może znajdować się pod wpływem alkoholu ani środków odurzających w trakcie warsztatów/szkoleń. Organizator ma prawo odmówić dopuszczenia do zajęć osobie, wobec której istnieje podejrzenie, że jest nietrzeźwa lub znajduje się pod wpływem



substancji psychoaktywnych. Uczestnicy powinni zachowywać się w sposób niezagrażający innym – wymagany jest wzajemny szacunek i ostrożność, zwłaszcza podczas korzystania z urządzeń VR.

3. Oświadczenie o zapoznaniu się z czynnikami zdrowotnymi i bezpieczeństwa

- Przed przystąpieniem do korzystania z technologii VR podczas warsztatów każdy uczestnik (a w przypadku osoby niepełnoletniej – również jej rodzic lub opiekun) musi potwierdzić, że został poinformowany o potencjalnych czynnikach ryzyka dla zdrowia i bezpieczeństwa związanych z użytkowaniem VR. Organizator przed rozpoczęciem zajęć przekazuje uczestnikom informacje o możliwych skutkach ubocznych i zasadach bezpiecznego korzystania z VR.
- Uczestnik poprzez podpisanie odpowiedniego oświadczenia potwierdza, że **zapoznał się z informacją o potencjalnych skutkach zdrowotnych korzystania z VR**, w tym m.in. o możliwym wystąpieniu: zawrotów głowy, nudności (objawy tzw. „choroby symulatorowej”), dezorientacji przestrzennej, zmęczenia wzroku, suchości oczu czy bólu głowy. Uczestnik został także poinformowany o rzadkich, ale możliwych reakcjach neurologicznych (np. napadach padaczkowych u osób z epilepsją fotogenną) spowodowanych szybko zmieniającymi się bodźcami wizualnymi.
- Ponadto uczestnik potwierdza, że **zapoznał się z zasadami bezpieczeństwa korzystania z VR**, obejmującymi m.in.: konieczność zachowania ostrożności przy poruszaniu się w trakcie używania gogli VR (ze względu na ryzyko potknięcia się lub zderzenia z przedmiotami w otoczeniu), potrzebę robienia regularnych przerw w użytkowaniu oraz obowiązek przerywania sesji VR w przypadku pojawienia się niepokojących objawów. Uczestnik/rodzic jest świadomy tych zaleceń i wyraża zgodę na udział w warsztatach z pełną wiedzą o wymienionych czynnikach ryzyka.
- Dodatkowe informacje dotyczące **zasad bezpieczeństwa korzystania z VR** znajdują się na stronach:
<https://www.meta.com/pl/legal/quest/health-and-safety-warnings/quest-3s/?srltid=AfmBOoo1JBnSnRevAddT6pX95851VtVF5mFhJ4Q6opgNKtk8XIbgpDQZ>
<https://www.instrukcjaobslugipdf.pl/htc/vive-xr-elite/instrukcja>
https://www.classvr.com/wp-content/uploads/kb/ClassVR_Userguide_CVR_155_polskie.pdf

4. Oświadczenie dotyczące stanu zdrowia uczestnika

- Uczestnik warsztatów/szkoleń (a w przypadku osoby niepełnoletniej – jej/jego rodzic lub opiekun prawny) oświadcza, że **stan zdrowia uczestnika pozwala na bezpieczny udział w zajęciach z wykorzystaniem technologii VR**. Oświadczenie to oznacza, iż według najlepszej wiedzy uczestnika nie występują u niego żadne schorzenia ani dolegliwości, które stanowiłyby przeciwwskazanie do korzystania z VR.
- W szczególności uczestnik potwierdza, że nie cierpi na: padaczkę (epilepsję) lub inne zaburzenia neurologiczne mogące wywołać napady pod wpływem bodźców świetlnych, poważne zaburzenia równowagi (np. chroniczne zawroty głowy, zaburzenia błędnika), poważne wady wzroku niekorygowane szklami, choroby serca, ciężkie choroby psychiczne ani inne dolegliwości, które **mogłyby ulec pogorszeniu wskutek korzystania z wirtualnej rzeczywistości**.
- Uczestnik zobowiązuje się, że w przypadku pojawienia się jakichkolwiek nowych okoliczności zdrowotnych (np. uraz, nagła choroba) przed lub w trakcie trwania cyklu warsztatów, niezwłocznie poinformuje o tym organizatora. W razie wątpliwości co do stanu zdrowia, uczestnik (lub jego opiekun) skonsultuje się z lekarzem przed udziałem w zajęciach i zastosuje do jego zaleceń.

5. Zalecenia dotyczące korzystania z VR

- **Czas korzystania i przerwy:** Zaleca się, aby pojedyncza sesja korzystania z gogli VR podczas warsztatów nie trwała dłużej niż około 15–30 minut. Po każdej takiej sesji uczestnik powinien zrobić przynajmniej kilkuminutową przerwę na odpoczynek. Regularne przerwy są wymagane nawet wtedy, gdy uczestnik nie odczuwa jeszcze zmęczenia – pozwala to zmniejszyć obciążenie wzroku i zapobiegać objawom choroby symulatorowej.
- **Bezpieczna przestrzeń:** W trakcie korzystania z VR uczestnik powinien pozostawać w pozycji siedzącej lub stać w wyznaczonej **strefie bezpieczeństwa**, zwłaszcza jeśli doświadczenie VR wymaga ruchu. Należy upewnić się, że przestrzeń wokół uczestnika jest wolna od przeszkód (mebli, przedmiotów, kabli), aby uniknąć potknięć, upadków czy zderzeń z otoczeniem podczas zanurzenia w wirtualnym świecie.
- **Reakcja na niepożądane objawy:** Jeżeli w trakcie korzystania z VR uczestnik poczuje jakiegokolwiek niepokojące objawy – takie jak zawroty głowy, mdłości, utrata równowagi, dezorientacja, zaburzenia widzenia, nadmierne zmęczenie, przyspieszone bicie serca czy nagłe uczucie lęku/paniki – **powinien natychmiast przerwać sesję**. Należy bez zwłoki zdjąć gogle VR i usiąść w bezpiecznym miejscu. Uczestnik powinien poinformować

prowadzącego warsztaty o swoim samopoczuciu, aby w razie potrzeby otrzymać pomoc (np. szklankę wody, dostęp do świeżego powietrza, pomoc medyczną).

- **Regeneracja po sesji:** Po zakończeniu korzystania z VR zaleca się odczekanie kilku minut przed powrotem do normalnych aktywności. Uczestnik powinien upewnić się, że czuje się w pełni dobrze (odzyskał pełne poczucie równowagi, ostrość widzenia i orientację), zanim opuści miejsce warsztatów czy podejmie czynności wymagające koncentracji (np. prowadzenie pojazdu). W razie potrzeby należy dłużej odpocząć, napić się wody lub wykonać proste ćwiczenia rozciągające po intensywnym doświadczeniu VR.

6. Wyłączenie odpowiedzialności organizatora

- **Odpowiedzialność uczestnika za przestrzeganie zasad:** Organizator warsztatów dokłada wszelkich starań, aby zapewnić uczestnikom bezpieczne warunki udziału (zapewnia sprawny technicznie sprzęt VR, instruktaż oraz nadzór osób prowadzących). Jednak **organizator nie ponosi odpowiedzialności** za jakiegokolwiek negatywne skutki zdrowotne, urazy lub szkody powstałe w wyniku niestosowania się przez uczestnika do zasad niniejszej instrukcji bądź do instrukcji przekazanych przez prowadzącego warsztaty.
- **Zatajone przeciwwskazania zdrowotne:** Organizator nie odpowiada za pogorszenie stanu zdrowia uczestnika ani za wypadki, jeżeli uczestnik (lub jego opiekun) zatai przed organizatorem istotne informacje o stanie zdrowia mające wpływ na bezpieczny udział w warsztatach VR. Innymi słowy, jeśli uczestnik przemilczał istniejące przeciwwskazania zdrowotne lub zlekceważył przekazane mu ostrzeżenia, **odpowiedzialność za ewentualne konsekwencje spoczywa na uczestniku.**
- **Akceptacja ryzyka związanego z VR:** Uczestnik, biorąc udział w zajęciach, przyjmuje do wiadomości, że korzystanie z technologii VR wiąże się z opisanymi wyżej potencjalnymi dolegliwościami (takimi jak krótkotrwałe zawroty głowy, nudności, zmęczenie wzroku itp.) i świadomie akceptuje to ryzyko. Organizator nie może być pociągnięty do odpowiedzialności za przejściowy dyskomfort uczestnika, który mieści się w typowych i przewidywanych skutkach ubocznych korzystania z VR, o których uczestnik został wcześniej poinformowany.
- **Szkody niezawinione przez organizatora:** Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody spowodowane okolicznościami niezależnymi od niego, takimi jak nagła awaria sprzętu z przyczyn losowych czy przerwy w dostawie prądu, **o ile** dołożył należytej staranności, by im zapobiec, oraz



niezwłocznie podjął działania w celu zapewnienia bezpieczeństwa uczestnikom. Powyższe postanowienia nie ograniczają uprawnień uczestnika wynikających z powszechnie obowiązujących przepisów prawa, lecz mają na celu wyjaśnienie zakresu odpowiedzialności organizatora w kontekście specyfiki warsztatów VR.

7. Postanowienia końcowe

- **Akceptacja niniejszego dokumentu:** Uczestnictwo w warsztatach/szkoleniach jest jednoznaczne z akceptacją niniejszych zasad. Osoba biorąca udział w warsztatach/szkoleniach (a w przypadku osoby niepełnoletniej – także jej rodzic/opiekun) zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego dokumentu od momentu rozpoczęcia warsztatów.
- **Zmiany zasad:** Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym dokumencie. O wszelkich istotnych zmianach uczestnicy zostaną poinformowani z wyprzedzeniem (np. poprzez informację na stronie internetowej organizatora, komunikat w mediach społecznościowych lub wiadomość e-mail wysłaną do zarejestrowanych uczestników). W przypadku braku akceptacji wprowadzonych zmian uczestnik ma prawo zrezygnować z udziału w warsztatach/szkoleniach przed ich rozpoczęciem. Aktualna wersja **zasad** będzie zawsze dostępna u organizatora oraz na jego stronie internetowej.
- **Rozstrzyganie wątpliwości:** W sprawach nieuregulowanych niniejszym dokumentem zastosowanie mają odpowiednie powszechnie obowiązujące przepisy prawa. W sytuacjach spornych lub niejasnych dotyczących interpretacji postanowień „**zasad uczestnictwa w warsztatach/szkoleniach VR**” ostateczną decyzję podejmuje organizator, kierując się przepisami prawa oraz względami bezpieczeństwa i dobrem uczestników.
- **Kontakt do organizatora:** Wszelkie pytania, uwagi lub wnioski związane z warsztatami VR lub niniejszą instrukcją można kierować bezpośrednio do organizatora. **Dane kontaktowe organizatora:**

Agencja Rozwoju Małopolski Zachodniej S.A.

Ul. Grunwaldzka 5, 32-500 Chrzanów

Tel: 508448987 ; biuro@armz.pl ; fablab@armz.pl ; www.armz.pl



Fundusze Europejskie
dla Małopolski



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



MAŁOPOLSKA

Załącznik nr 1 do Regulaminu Fablab
„

Załącznik:

- Zgoda na uczestnictwo w warsztatach/szkoleniach z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości
- Zgoda na uczestnictwo w warsztatach/szkoleniach z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości os. małoletniej