

Regulamin korzystania z Wirtualnej Rzeczywistości (VR) w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Międzyzdrojach

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem zajęć z Wirtualnej Rzeczywistości (VR) jest Miejska Biblioteka Publiczna im. Jana Kochanowskiego w Międzyzdrojach.
2. Organizację zajęć z Wirtualnej Rzeczywistości (VR) określa niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”), który wchodzi w życie z dniem jej rozpoczęcia i obowiązuje do czasu jej zakończenia.
3. Miejsce wydarzenia: Miejska Biblioteka Publiczna w Międzyzdrojach, Plac Ratuszowy 1, 72-500 Międzyzdroje.
4. Sprzęt został dofinansowany ze środków Unii Europejskiej – Europejskiego Funduszu Morskiego i Rybackiego w Programie Operacyjnym „Rybacko i Morze” w ramach projektu „Międzyzdrojska Biblioteka – nowe horyzonty”.
5. Gry zostały zakupione przez Międzyzdrojskie Stowarzyszenie „Rodzina”.

2. ZASADY

1. Warunkiem uczestnictwa w zajęciach z VR jest zapisanie osoby dorosłej/dziecka w określonym przedziale wiekowym, tj. od 8 r.ż. osobiście w bibliotece bądź drogą mailową: biblioteka.mje.bibliotekarze@gmail.com w wyznaczony przez bibliotekę dzień i godzinę.
2. Warunkiem uczestnictwa w zajęciach z VR jest dokonanie płatności w wysokości 10zł/h za grupę 2-5 osób gotówką lub przelewem na konto MS „Rodzina” jako darowizna na cele statutowe Międzyzdrojskiego Stowarzyszenia „Rodzina”.
3. W przypadku rezygnacji bądź wystąpienia działań niepożądanych podczas zajęć pieniądze nie podlegają zwrotowi.
4. Warunkiem uczestnictwa osób niepełnoletnich w zajęciach z VR jest podpisanie pisemnej zgody rodzica/opiekuna prawnego (załącznik nr 1 do Regulaminu).
5. Rodzic/opiekun prawny zobowiązany jest do przyprowadzenia dziecka o godzinie rozpoczynającej zajęcia i odebrania go zaraz po ich zakończeniu.
6. Niepełnoletni uczestnicy mogą być odbierani z miejsca wydarzenia wyłącznie przez rodziców/opiekunów prawnych lub osoby upoważnione. Upoważnienia należy dokonać pisemnie w siedzibie Biblioteki.
7. Rodzice osób niepełnoletnich zobowiązani są do odebrania telefonu od Bibliotekarzy w momencie przebywania poza terenem Biblioteki.
8. Uczestnicy są zobowiązani do odpowiedniego zachowywania się, stosowania się do poleceń bibliotekarzy, zachowywania zasad bezpieczeństwa oraz dbania o mienie Biblioteki.
9. Z usługi VR mogą korzystać wyłącznie osoby posiadające kartę biblioteczną.
10. Sprzęt VR może być użytkowany tylko w obecności bibliotekarza.
11. Użytkownik ponosi odpowiedzialność materialną za uszkodzenie/zniszczenie sprzętu.
12. Biblioteka nie odpowiada za rzeczy pozostawione bez opieki przez osoby korzystające z zestawu VR.
13. Zabroniona jest zmiana konfiguracji urządzeń oraz instalowanie i uruchamianie oprogramowania innego niż zastane w momencie rozpoczęcia użytkowania zestawu.
14. Bibliotekarz może odmówić wydania do użytku sprzętu, gdy oceni, że może być zagrożone zdrowie i bezpieczeństwo czytelnika lub osób korzystających z urządzenia po nim.

3. OSTRZEŻENIE DOTYCZĄCE ZDROWIA I BEZPIECZEŃSTWA

1. Przed przystąpieniem do używania sprzętu VR każdy użytkownik powinien zapoznać się z poniższym ostrzeżeniem, aby uniknąć kontuzji i odczucia dyskomfortu.
2. Ze sprzętu VR nie mogą korzystać osoby, u których odnotowano występowanie 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.
3. 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.
4. Gogle mogą być używane przy zachowaniu higieny rąk, twarzy oraz włosów. Nie należy ich udostępniać osobom cierpiącym na choroby zakaźne, schorzenia lub infekcje dotyczące oczu, skóry lub włosów.
5. Należy zachować szczególną ostrożność, ponieważ sesje w większości przypadków odbywają się na stojąco.
6. Zawartość wyświetlana za pomocą urządzenia może być intensywna, absorbująca i bardzo rzeczywista oraz może wyzwać odpowiednią reakcję mózgu i ciała. Niektóre rodzaje zawartości (np. silnie pobudzające) mogą prowadzić do niepożądanych efektów. Z tego powodu zaleca się by czas gry wynosił maks. 15 minut i 10 minut przerwy.
7. W przypadku wystąpienia któregoś z niżej wymienionych objawów, należy poinformować o tym bibliotekarza i natychmiast przerwać sesję: drgawki, ruchy mimowolne, zawroty głowy, podwyższenie tętna, nagłe skoki ciśnienia krwi, utrata świadomości, ataki paniki, napady lękowe, zaburzenia widzenia, zaburzenia równowagi, nudności, ból głowy lub oczu, objawy podobne do choroby lokomocyjnej lub jakiegokolwiek, a także inne niepokojące objawy.
8. Objawy „choroby posymulacyjnej” (w tym ww.) mogą utrzymywać się przez kilka godzin po zakończeniu sesji. Jeżeli trwają zbyt długo lub nasilają się, należy bezzwłocznie udać się do lekarza.
9. Objawy te mogą zwiększać ryzyko kontuzji, gdy angażujemy się w działania w świecie rzeczywistym - aż do ich ustąpienia nie należy prowadzić samochodu, jeździć na rowerze i wykonywać innych czynności wymagających nienagannej równowagi i koordynacji oraz pełnej sprawności psychicznej.
10. Drgawki: niektóre osoby mogą odczuwać bóle głowy, drgawki, drgawki epileptyczne, utraty świadomości spowodowane przez jasne rozbłyski i wzory. Drgawki spotykane są najczęściej u dzieci i młodzieży poniżej dwudziestego roku życia.
11. Kontuzje: zbyt intensywne korzystanie z urządzeń VR, a przede wszystkim z kontrolerów, może być przyczyną kontuzji mięśni czy stawów. Jeżeli podczas gry odczuwasz objawy z tym związane takie jak drętwienie, mrowienie, sztywność należy przestać korzystać ze sprzętu i odpocząć.
12. Podczas korzystania z kontrolerów ręcznych należy je stabilnie i mocno trzymać, aby nie wypuścić ich z rąk, co może być przyczyną obrażeń lub szkód materialnych. Nie wolno zdejmować ani luzować opasek zabezpieczających nałożonych na nadgarstki.
13. Po założeniu gogli VR użytkownik nie widzi otoczenia dlatego podczas sesji osoby postronne nie powinny wchodzić do strefy VR, ponieważ grozi to obrażeniami.
14. Wyrażenie chęci skorzystania z usługi VR jest równoznaczne ze złożeniem przez Uczestnika oświadczenia, iż zapoznał się on z treścią ostrzeżenia dot. zdrowia i bezpieczeństwa użytkownika i akceptuje jego warunki oraz oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do

korzystania z oferowanych usług, a także jest świadom korzystania z urządzeń VR na własną odpowiedzialność.

15. Biblioteka nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek obrażenia i uszczerbki na zdrowiu, szkody materialne wynikłe z niestosowania się do ostrzeżeń dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa użytkownika oraz poleceń obsługi.

4. ZASTRZEŻENIA PRAWNE

1. Uczestnictwo w zajęciach z VR jest równoznaczne z dzieleniem na rzecz Organizatora nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystania zdjęć z wizerunkiem uczestników, bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania.
2. W przypadku osób niepełnoletnich każdy rodzic/opiekun prawny udziela pisemnej zgody na nieodpłatne, wielokrotne wykorzystanie zdjęć z wizerunkiem swojego dziecka bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania.
3. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć, za pośrednictwem dowolnego medium wyłącznie w celu zgodnym z niekomercyjną działalnością prowadzoną przez Organizatora, przede wszystkim wykorzystanie w opracowaniu materiałów promocyjnych dotyczących Organizatora oraz umieszczenie na stronie internetowej Biblioteki i mediach społecznościowych Facebook, Instagram.

5. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNKU UCZESTNIKA

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. informują, iż:

1. Administratorem Pana/Pani danych osobowych jest Miejska Biblioteka Publiczna im. Jana Kochanowskiego z siedzibą w Międzyzdrojach 72-500 ul. Plac Ratuszowy 1.
2. Inspektorem ochrony danych w MBP w Międzyzdrojach jest Pani Joanna Wyrobek nr tel.: 91 50 65 021, adres mailowy: dyrektor@biblioteka.miedzyzdroje.pl
3. Wizerunek dziecka będzie udostępniony na stronie internetowej www.biblioteka.miedzyzdroje.pl, na profilu MBP w Międzyzdrojach na portalu Facebook, Instagram oraz lokalnych portalach internetowych.
4. Dane Pani/Pana dziecka nie będą udostępniane innym odbiorcom.
5. Pana/Pani dane będą przechowywane tylko na czas trwania zajęć.
6. Posiada Pan/Pani prawo do dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec takiego przetwarzania, prawo do cofnięcia zgody.
7. Ma Pan/Pani prawo wniesienia skargi do GIODO (później UODO), gdy uzna Pan/i, iż przetwarzanie danych Pana/Pani dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r.
8. Podanie przez Pana/Panią danych osobowych jest dobrowolne.
9. Dane Pana/Pani nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, ani również w formie profilowania.

6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Przystąpienie do zajęć z VR jest jednoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu.