

Wprowadzony zarządzeniem nr 38/2022
Dyrektora Muzeum Hutnictwa w Chorzowie z dnia 02.06.2022 r.

Regulamin korzystania z „Wirtualnego Muzeum”

§ 1

Postanowienia ogólne

1. W ramach „Wirtualnego Muzeum” (dalej: WM) w siedzibie Oddziału Historii Miasta i Regionu Muzeum Hutnictwa w Chorzowie przy ul. Powstańców 25 (dalej: Muzeum) zwiedzający może uczestniczyć w trzech formach działania:

A) stanowisku z goglami VR (wirtualnej rzeczywistości)

B) stanowisku z monitorem dotykowym oraz

(współdzielonym z nim)

C) stanowisku audio dla osób słabo widzących umożliwiającym odtworzenie wszystkich nagrań lektorskich.

2. „Wirtualne Muzeum” zostało zrealizowane w ramach Budżetu Obywatelskiego Miasta Chorzów na rok 2020.

§ 2

Dostępność WM

1. WM dostępne jest w siedzibie Oddziału Historii Miasta i Regionu Muzeum Hutnictwa w Chorzowie w godzinach jego otwarcia oraz przy pomocy stron internetowych www.wirtualnemuzeumwchorzowie.pl, www.wmch.pl oraz na muzeumhutnictwa.pl, jak również aplikacji dostępnych w sklepach Google Play i App Store. Na stronach internetowych www.wirtualnemuzeumwchorzowie.pl oraz www.wmch.pl użytkownik może pobrać również samodzielnie paczkę z stanowiskiem WM, do użycia z goglami HTC Vive Pro™.

§ 3

Warunki uczestnictwa i korzystania z WM w Muzeum

1. Korzystanie z „Wirtualnego Muzeum” jest nieodpłatne.

2. WM przeznaczone jest dla widzów od 12 roku życia.

3. Przed przystąpieniem do korzystania z WM każdy widz zobowiązany jest do zapoznania się z niniejszym Regulaminem.

4. Widz bierze na siebie pełną odpowiedzialność za ewentualne negatywne skutki dla jego zdrowia mogące wynikać z korzystania ze sprzętu funkcjonującego w technologii wirtualnej rzeczywistości VR.

5. Korzystanie z WM w siedzibie Oddziału Muzeum wymaga dokonania wcześniejszej telefonicznej rezerwacji, przy czym nie później niż 24 godziny przed

planowaną wizytą. Tylko potwierdzona przez personel Muzeum rezerwacja jest obowiązująca.

6. Korzystanie z WM odbywa się po uzyskaniu w Muzeum nieodpłatnej wejściówki. Stosuje się dwa rodzaje wejściówek:

- "indywidualną", dla jednej osoby, która upoważnia do nieodpłatnego korzystania z WM do 30 minut;
- „rodzinną”, dla od dwóch do maksymalnie pięciu osób, chcących wspólnie skorzystać z WM, która upoważnia do nieodpłatnego, grupowego korzystania z WM do 30 minut;

§ 4

Zasady i przebieg WM

1. WM odbywa się przy użyciu specjalistycznego sprzętu umożliwiającego korzystanie z technologii wirtualnej rzeczywistości VR. Zasady korzystania ze sprzętu określa niniejszy Regulamin.

2. Każde uruchomienie WM poprzedzone jest instruktażem przeprowadzonym przez pracowników Muzeum, obejmującym szczegółowe informacje o sposobie korzystania z udostępnionego sprzętu. Jednorazowo użytkownik może korzystać z WM do 30 minut.

3. Widz zobowiązany jest do korzystania ze sprzętu w sposób zgodny z Regulaminem oraz wspomnianym instruktażem.

4. Za uszkodzenie sprzętu spowodowane niewłaściwym użytkowaniem, w tym w szczególności niezgodne z Instruktażem oraz niniejszym Regulaminem, odpowiada wyłącznie widz korzystający z tego sprzętu.

5. Na stanowisku z goglami VR może przebywać tylko jeden widz. Na stanowisku z monitorem dotykowym jednorazowo może przebywać do 4 osób.. Łącznie w pomieszczeniu może przebywać do 5 osób.

6. Przed rozpoczęciem korzystania ze stanowiska symulacyjnego należy upewnić się, że gogle są bezpiecznie zapięte na głowie, a słuchawki są założone w prawidłowy sposób.

7. Informujemy, że technologia wirtualnej rzeczywistości VR oddziałuje na błędnik, zmysł orientacji przestrzennej, zmysł wzroku oraz słuchu, co może skutkować wystąpieniem tzw. choroby symulatorowej, ataku epilepsji oraz innych objawów.

8. Informujemy, że poważnymi przeciwwskazaniami do użytkowania sprzętu są:

1) Drgawki

Jeśli w przeszłości odnotowano drgawki, utratę świadomości lub stany epileptyczne. 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.

2) Zakłócenia częstotliwości radiowych

Urządzenia emitują fale radiowe, które mogą mieć wpływ na znajdujące się w otoczeniu urządzenia elektroniczne, w tym na rozruszniki serca, dlatego też nie zaleca się korzystania ze sprzętu funkcjonującego w technologii wirtualnej rzeczywistości VR osobom z rozrusznikiem serca lub innymi wszczepionymi urządzeniami medycznymi, bez uprzedniego skonsultowania się z lekarzem.

9. W razie wystąpienia w czasie korzystania WM gogli jakichkolwiek niepokojących objawów, należy natychmiast zdjąć z głowy sprzęt i głośno powiadomić o tym obsługę WM. Należy bezzwłocznie zaprzestać korzystania ze stacjonarnego stanowiska gogli VR w przypadku doświadczenia któregośkolwiek z następujących objawów:

- napady drgawkowe,
- utrata świadomości,
- zmęczenie oczu,
- drganie oczu lub mięśni,
- ruchy mimowolne, zmienione, niewyraźne,
- podwójne widzenie lub inne zaburzenia widzenia,
- zawroty głowy,
- dezorientacja,
- zaburzenia równowagi,
- zaburzenia koordynacji oko-ręka,
- nadmierne pocenie się,
- zwiększenie wydzielania śliny,
- nudności,
- zawroty głowy,
- ból głowy lub oczu,
- senność,
- zmęczenie,
- jakiegokolwiek objawy podobne do choroby lokomocyjnej.

10. Wszystkie osoby znajdujące się na terenie WM, zobowiązane są do przestrzegania niniejszego Regulaminu, innych Regulaminów obowiązujących w Muzeum i stosowania się do zaleceń obsługi Muzeum.

11. Obsługa Muzeum nie odpowiada za rzeczy pozostawione przez widzów i osoby znajdujące się na terenie WM.

§ 5

Postanowienia końcowe

W pozostałych sprawach obowiązują przepisy Regulaminu zwiedzania Muzeum Hutnictwa w Chorzowie – Oddziału Historii Miasta i Regionu.