

Regulamin

REGULAMIN WYDARZEŃ EDUKACYJNYCH ORGANIZOWANYCH W CENTRALNYM PRZYSTANKU HISTORIA

§ 1.

1. Podmiotem organizującym wydarzenia edukacyjne jest Instytut Pamięci Narodowej – Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, zwany dalej „Organizatorem”, z siedzibą przy ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa.
2. Komórką prowadzącą i nadzorującą przebieg wydarzeń edukacyjnych z ramienia Organizatora jest Biuro Przystanków Historia Instytutu Pamięci Narodowej – Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu z siedzibą przy ul. Marszałkowskiej 107 w Warszawie.

§ 2.

Celem wydarzeń edukacyjnych jest realizacja misji edukacyjnej Organizatora, o której mowa w art. 1 pkt 4 i art. 53 pkt 5 ustawy z dnia 18 grudnia 1998 r. o Instytucie Pamięci Narodowej – Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu (Dz. U. z 2023 r. poz. 102).

§ 3.

1. Przez wydarzenia edukacyjne należy rozumieć w szczególności:
 - 1) zajęcia edukacyjne;
 - 2) spacer edukacyjny;
 - 3) immersyjne lekcje historii.
2. Udział w wydarzeniach edukacyjnych:
 - 1) jest bezpłatny;
 - 2) nie wymaga od uczestnika pogłębionej wiedzy historycznej związanej z tematyką wydarzeń.
3. Zgłoszenia do udziału w wydarzeniu edukacyjnym dokonuje się przez rejestrację online na stronie internetowej: <https://cph.ipn.gov.pl/cph/rezerwacja>.
4. Zgłoszenie udziału może odbyć się po rejestracji konta.
5. Rejestracji dokonuje pełnoletni opiekun grupy, zwany dalej „zgłaszającym”. Nie ma możliwości rejestracji indywidualnej poszczególnych uczestników wydarzenia za wyjątkiem immersyjnych lekcji historii. Zgłaszający może wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych zamieszczonych na formularzu rejestracyjnym w celu świadczenia usługi newsletter.
6. W celu rejestracji konta należy wypełnić formularz zawierający następujące dane osobowe:
 - 1) w przypadku rejestracji grupowej:
 - a) imię,
 - b) nazwisko,
 - c) numer telefonu,

- d) adres e-mail,
- e) nazwę i adres placówki oświatowo-edukacyjnej;
- 2) w przypadku rejestracji indywidualnej (osoby powyżej 16 roku życia):

- a) imię,
- b) nazwisko,
- c) adres e-mail.

7. Założenie konta jest dobrowolne. Zgłaszający może w dowolnym czasie zrezygnować z konta wysyłając oświadczenie o rezygnacji na adres e-mail: przystanek.historia@ipn.gov.pl, czego skutkiem będzie usunięcie konta - w terminie 7 dni od otrzymania przez Organizatora oświadczenia o rezygnacji.

8. Zgłoszenie do udziału w wydarzeniu edukacyjnym jest równoznaczne z akceptacją regulaminu.

§ 4.

1. Zajęcia edukacyjne prowadzone są od poniedziałku do piątku w formie:

- 1) stacjonarnej – w Centralnym Przystanku Historia IPN im. Prezydenta Lecha Kaczyńskiego przy ul. Marszałkowskiej 107 w Warszawie o godz. 10:00 i 12:00;
- 2) zdalnej – na platformie MS Teams; godzinę rozpoczęcia zajęć wyznacza nauczyciel.

2. W sprawie zmiany godziny zajęć należy kontaktować się z Organizatorem na adres mailowy: przystanek.historia@ipn.gov.pl.

3. Wykaz zajęć edukacyjnych dla poszczególnych poziomów edukacyjnych znajduje się na stronie internetowej Centralnego Przystanku Historia: <https://cph.ipn.gov.pl>, w zakładce „Oferta edukacyjna”. Aby zapisać się na zajęcia należy kliknąć przycisk „Rezerwacje”.

4. Rezerwacji zajęć należy dokonać z co najmniej z dwutygodniowym wyprzedzeniem. Jedna placówka oświatowo-edukacyjna może zarezerwować maksymalnie 4 zajęcia w miesiącu. Rezerwacja może zostać odwołana najpóźniej na 2 dni robocze przed terminem wydarzenia.

5. W zajęciach mogą uczestniczyć klasy do 30 osób. Organizator nie przewiduje łączenia grup uczestniczących w wydarzeniu.

6. Czas trwania zajęć wynosi:

- 1) od 60 do 90 minut w zależności od poziomu edukacyjnego, formy oraz tematu – zajęcia stacjonarne dla grup szkolnych;
- 2) 90 minut – warsztaty specjalne dla grup szkolnych;
- 3) 45 minut – zajęcia online dla grup szkolnych;
- 4) od 30 do 45 minut – zajęcia dla grup przedszkolnych.

7. W szczególnie uzasadnionych przypadkach losowych Organizator zastrzega sobie prawo odwołania zajęć lub zmiany terminu ich przeprowadzenia.

8. Opiekun ma obowiązek pozostania z grupą przez cały czas pobytu w Centralnym Przystanku Historia IPN.

9. Podczas zajęć obowiązuje zakaz spożywania posiłków i napojów oraz używania telefonów komórkowych.

§ 5.

1. Zgłoszenie do udziału w spacerze edukacyjnym należy dokonać z co najmniej z dwutygodniowym wyprzedzeniem.

2. W spacerze może brać udział grupa maksymalnie 30-osobowa. Grupa musi mieć swojego opiekuna obecnego przez cały czas trwania spaceru.
3. Uczestnicy biorący udział w spacerze nie mogą mieć przeciwwskazań zdrowotnych do tego typu aktywności. Organizator nie zapewnia uczestnikom opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
4. Prowadzący spacer wyznaczy miejsce spotkania z grupą.
5. Spacer edukacyjny trwa maksymalnie 2 godziny. Organizator może dostosować sposób przeprowadzenia spaceru (czasu trwania, długości trasy) do wieku i możliwości uczestników.
6. Uczestnicy w trakcie spaceru poruszają się pieszo. W przypadku nabycia przez nich biletów komunikacji miejskiej w celu szybszego dotarcia do kolejnych punktów na trasie, Organizator nie zwraca kosztów takich biletów.
7. W razie bardzo złych warunków atmosferycznych lub z powodu innych przyczyn losowych, Organizator może przełożyć spacer na inny termin.

§ 6.

1. Rezerwacji miejsc na immersyjne lekcje historii można dokonać w trybie:
 - 1) grupowym – dla grup między 6-30 osób.
 - 2) indywidualnym – jedna osoba.
2. Rezerwacji grupowych dokonuje opiekun grupy.
3. W immersyjnych lekcjach historii brać mogą udział dzieci i młodzież powyżej 10 roku życia.
4. Z urządzeń VR może korzystać młodzież powyżej 13 roku życia.
5. Opiekun grupy jest zobowiązany do zapoznania i podpisania Informacji dotyczącej bezpieczeństwa użytkownika gogli VR stanowiącej załącznik do niniejszego Regulaminu. Obowiązek ten dotyczy również pełnoletniego uczestnika grupy, rodzica/ opiekuna prawnego niepełnoletniego uczestnika oraz pełnoletniego uczestnika indywidualnego.
6. Wszelkich zmian w zakresie rezerwacji należy dokonywać bezpośrednio przez system rezerwacyjny <https://cph.ipn.gov.pl/cph/rezerwacja> poprzez zalogowanie się na stronę.

§ 7.

1. Immersyjne lekcje historii prowadzone są od poniedziałku do soboty w Centralnym Przystanku Historia IPN im. Prezydenta Lecha Kaczyńskiego w Warszawie w godzinach 10-18.
2. Czas trwania lekcji wynosi do 60 minut.
3. W szczególnie uzasadnionych przypadkach losowych Organizator zastrzega sobie prawo odwołania zajęć lub zmiany terminu ich przeprowadzenia.
4. Opiekun ma obowiązek pozostania z grupą przez cały czas pobytu w Strefie Nowych Technologii.
5. Podczas zajęć obowiązuje zakaz spożywania posiłków i napojów oraz używania telefonów komórkowych.

§ 8.

1. Immersyjne lekcje historii odbywają się w Strefie Nowych Technologii w Centralnym Przystanku Historia przy ul. Marszałkowskiej 107 w Warszawie. 2. W Strefie dostępne są projekty Biura Nowych Technologii IPN: 1) „Lotnicy – wojna w przestworzach”, czyli gamingowy projekt edukacyjny, którego akcja dzieje się podczas II wojny światowej. Misje są spektakularne i oparte na prawdziwych wydarzeniach. By ukończyć grę, musisz wykazać się sprytem, logicznym myśleniem i refleksem. Produkcja dostępna jest w wersji na PC i VR; 2) „Gra szyfrów” – ukazująca wciąż mało znane dokonania polskich kryptologów. Zadaniem gracza jest złamanie bolszewickiego szyfru i unieszkodliwienie pociągów pancernych wroga. Rzeź dzieje się podczas wojny polsko-bolszewickiej w 1920 roku. Gra jest multiplatformowa – dostępna na PC, VR i urządzenia mobilne z systemem iOS i Android; 3) „Szybowcowa ‘87” – aplikacja, dzięki której masz możliwość zwiedzania peerelowskiego mieszkania we Wrocławiu, w którym drukowana była prasa podziemna. Mieszkanie jest w pełni interaktywne, możesz więc powielić kolejne kopie niepodległościowej prasy, podsłuchać przez radio rozmowy funkcjonariuszy Służby Bezpieczeństwa czy obejrzeć „Dziennik Telewizyjny”; 4) „Warsaw Rising”, czyli gra, w której gracz wciela się w dowódcę drużyny, a jego zadaniem jest przeprowadzenie zespołu przez 63 dni Powstania Warszawskiego. To wymaga sprytu, umiejętności strategicznego myślenia i podejmowania trudnych decyzji; 5) Świadek poMOCY – filmowa etiuda zrealizowana w technologii VR opowiadająca o historii błogosławionej rodziny Ulmów, która dała schronienie Żydom wbrew zakazom okupanta. Niestety, wskutek donosu cała rodzina, wraz z ukrywanymi Żydami, została zamordowana. To wzruszająca opowieść, zrealizowana w poruszający sposób.

3. Do dyspozycji dostępne są następujące urządzenia: 1) 3 kapsuły gamingowe ORB X; 2) Strefa VR z 2 stanowiskami VR z podglądem widoku na dużych ekranach; 3) strefa z tabletami, na których udostępnione są quizy i materiały edukacyjne dla nauczycieli oraz edukatorów; 4) stanowisko z hologramami postaci historycznych.

§ 9.

1. Administratorem danych osobowych jest Prezes Instytutu Pamięci Narodowej – Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa. Administrator danych osobowych zapewnia odpowiednie technologiczne, fizyczne, administracyjne i proceduralne środki ochrony danych w celu ochrony i zapewnienia poufności, poprawności i dostępności przetwarzanych danych osobowych, a także ochronę przed nieuprawnionym wykorzystaniem lub nieuprawnionym dostępem do danych osobowych oraz ochronę przed naruszeniami bezpieczeństwa danych osobowych.

2. Pozyskane dane osobowe przetwarzane będą w celach:

1) utworzenia i korzystania z konta użytkownika serwisu na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b (przetwarzanie niezbędne do wykonania umowy – regulamin wydarzeń edukacyjnych) rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE – dalej RODO;

2) zapisu na zajęcia za pośrednictwem serwisu na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b (przetwarzanie niezbędne do wykonania umowy – regulamin wydarzeń edukacyjnych) RODO;

3) zapisu na newsletter na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a (zgoda na przetwarzanie danych osobowych) RODO, art. 10 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą

elektroniczną).

3. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do realizacji powyższych celów.

4. Dane osobowe będą przetwarzane przez czas niezbędny do utworzenia i korzystania z konta – rejestracji na wydarzenie, do momentu usunięcia konta, wycofania zgody.

5. Dane kontaktowe Inspektora Ochrony Danych Osobowych w IPN – KŚZpNP:

inspektorochronydanych@ipn.gov.pl, adres do korespondencji: ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa.

6. Osoba, której dane przetwarza Administratorowi przysługuje prawo dostępu do treści danych osobowych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, prawo przenoszenia danych.

7. Osobie, której dane przetwarza Administrator przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, iż przetwarzanie jego danych osobowych narusza przepisy RODO.

8. Osoba, której dane przetwarza Administrator posiada prawo do wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych w zakresie, w jakim przetwarzanie odbywało się na podstawie zgody, wysyłając wiadomość na adres: przystanek.historia@ipn.gov.pl. Cofnięcie zgody nie będzie wpływać na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.

§ 10.

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym regulaminie. Wszelkie zmiany stają się obowiązujące po ogłoszeniu regulaminu na stronie internetowej: <https://cph.ipn.gov.pl>.

2. Szczegółowe informacje dotyczące poszczególnych wydarzeń edukacyjnych będą umieszczane na stronie internetowej: <https://cph.ipn.gov.pl> w odpowiednich zakładkach.

Załącznik do regulaminu

Informacje dotyczące bezpieczeństwa użytkownika gogli VR

§ 1.

1. Przed przystąpieniem do używania sprzętu VR każdy uczestnik powinien zapoznać się z niniejszą informacją, aby uniknąć kontuzji i odczucia dyskomfortu.

2. W razie wcześniejszego występowania 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, przed rozpoczęciem korzystania z urządzeń VR należy skonsultować się z lekarzem.

3. Osoby, u których występowały w przeszłości schorzenia, o których mowa w ust. 2, a także kobiety w ciąży zobowiązane są poinformować o tym obsługę przed rozpoczęciem sesji VR.

4. W przypadkach występowania schorzeń, o których mowa w ust. 2, korzystanie ze sprzętu

VR jest możliwe po pozytywnym wyniku konsultacji lekarskiej. Każdy uczestnik przed przystąpieniem do używania sprzętu VR zobowiązany złożyć oświadczenie stanowiące załącznik nr 1 do niniejszej informacji.

5. 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.

§ 2.

1. Zawartość wyświetlana za pomocą urządzenia może być intensywna, absorbująca i prezentowana w sposób rzeczywisty oraz może wyzwać odpowiednią reakcję mózgu i ciała. Niektóre rodzaje zawartości mogą prowadzić do niepożądanych objawów wskazanych w ust. 2.

2. W przypadku wystąpienia: drgawek, ruchów mimowolnych, zawrotów głowy, podwyższonego tętna, nagłych skoków ciśnienia krwi, ataków paniki, napadów lękowych, zaburzenia widzenia, zaburzenia równowagi, nudności, bólu głowy lub oczu, objawów podobnych do choroby lokomocyjnej lub innych niepokojących, należy niezwłocznie poinformować o tym obsługę i natychmiast przerwać sesję.

3. Objawy „choroby posymulacyjnej” wskazane w ust. 2 mogą utrzymywać się przez kilka godzin po zakończeniu sesji. Jeżeli trwają zbyt długo lub nasilają się, należy bezzwłocznie udać się do lekarza. Objawy te mogą zwiększać ryzyko kontuzji podczas aktywności podejmowanych w świecie rzeczywistym, dlatego do czasu ich ustąpienia nie należy, w szczególności: prowadzić samochodu, jeździć na rowerze i wykonywać innych czynności wymagających nienagannej równowagi i koordynacji oraz pełnej sprawności psychicznej.

4. Niektóre osoby (około 1 na 4000) mogą odczuwać bóle głowy, drgawki, drgawki epileptyczne oraz może występować u nich również utrata świadomości spowodowana przez jasne rozbłyski i wzory. Wskazane objawy spotykane są najczęściej u dzieci i młodzieży poniżej 20 roku życia.

5. Samodzielne korzystanie ze sprzętu przez osoby niepełnoletnie jest możliwe jedynie za pisemną zgodą opiekuna prawnego stanowiącą załącznik nr 2 do regulaminu.

6. Urządzenia używane w technologii VR mogą mieć wpływ na otaczającą elektronikę, m.in. rozruszniki serca. Osoby korzystające z rozrusznika serca lub innego urządzenia medycznego o podobnym charakterze, mogą korzystać z zestawu VR po uprzedniej konsultacji lekarskiej. W przypadku zakłócenia działania urządzeń medycznych należy zaprzestać korzystania z zestawu VR.

7. Zbyt intensywne korzystanie z urządzeń VR, przede wszystkim z kontrolerów, może być przyczyną kontuzji mięśni i stawów. Jeżeli podczas gry występują objawy z tym związane takie jak: drętwienie, mrowienie, sztywność zalecany jest odpoczynek. Podczas korzystania z kontrolerów ręcznych należy je stabilnie i mocno trzymać. Brak stabilności kontrolerów ręcznych może być przyczyną obrażeń lub szkód materialnych.

8. Po założeniu gogli VR użytkownik nie widzi otoczenia. Dlatego podczas sesji osoby postronne nie powinny wchodzić do strefy VR, gdyż grozi to obrażeniami.

9. Instytut Pamięci Narodowej – Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, zwany dalej „IPN”, nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek obrażenia i uszczerbek na zdrowiu oraz szkody materialne wynikłe z niestosowania się do informacji dotyczących bezpieczeństwa użytkownika oraz poleceń obsługi salonu. Pełną odpowiedzialność ponoszą dorośli użytkownicy, a w wypadku osób niepełnoletnich ich rodzice lub opiekunowie prawni.

§ 3.

1. Aby komfortowo korzystać z doznań rzeczywistości wirtualnej, należy posiadać niezachwiane poczucie równowagi i pełną sprawność ruchową. Nie należy używać gogli, jeśli występują którekolwiek z poniższych zjawisk, ponieważ mogłyby zwiększyć podatność na występowanie niekorzystnych objawów:

- 1) zmęczenie lub wyczerpanie;
- 2) senność;
- 3) bycie pod wpływem alkoholu lub środków odurzających;
- 4) zatrucie alkoholowe;
- 5) mdłości lub problemy z układem trawiennym;
- 6) niepokój lub stres;
- 7) przeziębienie, grypa, bóle głowy, migrena lub ból ucha.

2. U niektórych osób (około 7 na 4000) mogą występować: zawroty głowy, epilepsja, drgania powiek lub mięśni bądź zapaści wywołane migotaniem światła lub sekwencjami światła. Może do tego dochodzić w przypadku oglądania telewizji, grania w gry wideo lub korzystania z rzeczywistości wirtualnej, nawet jeśli osoby te nigdy wcześniej nie doznały epilepsji ani zapaści oraz nie stwierdzono u nich takich problemów zdrowotnych. Objawy te mogą występować częściej u dzieci i osób w młodym wieku. Każda osoba, u której te objawy występują, powinna zaprzestać korzystania z gogli i skonsultować się z lekarzem.

§ 4.

1. Dzieci w wieku powyżej 13 roku życia powinny unikać długotrwałego korzystania z gogli VR, ponieważ mogłoby to negatywnie wpłynąć na ich koordynację wzrokowo-ruchową, równowagę ciała i podzielność uwagi.

2. Dorośli powinni nadzorować dzieci powyżej 13 roku życia podczas obsługi gogli i po zakończeniu korzystania z nich.

3. Należy zapewnić korzystanie przez dzieci powyżej 13 roku życia z treści odpowiedziach do ich poziomu rozwoju emocjonalnego.

§ 5.

1. Obsługę gogli należy rozpocząć od regulacji ich ustawienia. Wskazane są regularne przerwy (co najmniej raz na 30 minut lub częściej jeżeli uczestnik odczuwa taką potrzebę) w korzystaniu z gogli VR.

2. Należy stopniowo wydłużać czas korzystania z gogli VR, aby przyzwyczaić się do urządzenia.

3. Bezwzględnie należy przerwać korzystanie z gogli VR w przypadku pojawienia się dyskomfortu i nie wznowiać użycia, dopóki dyskomfort nie ustąpi.

§ 6.

1. Należy bezzwłocznie zaprzestać używania gogli, jeśli wystąpi którykolwiek z poniższych objawów:

- 1) epilepsja;
- 2) utrata świadomości;
- 3) przemęczenie wzroku;
- 4) drganie powiek lub mięśni;
- 5) bezwolne ruchy ciała;
- 6) zmienione, niewyraźne lub podwójne widzenie lub inne zaburzenia widzenia;
- 7) oszołomienie;
- 8) dezorientacja;
- 9) zakłócenie równowagi;
- 10) zakłócenie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- 11) nadmierne pocenie;
- 12) wzmożone wydzielanie śliny;
- 13) mdłości;
- 14) zawroty głowy;
- 15) dyskomfort lub bóle głowy lub oczu;
- 16) senność;
- 17) zmęczenie;
- 18) dowolne objawy podobne do choroby lokomocyjnej;
- 19) zmniejszona podzielność uwagi.

2. Objawy towarzyszące rzeczywistości wirtualnej mogą się utrzymywać i nasilać kilka godzin po użyciu gogli, mogą zwiększyć ryzyko obrażeń ciała podczas wykonywania normalnych czynności w świecie fizycznym.

3. Do chwili ustąpienia wszystkich objawów nie należy prowadzić pojazdów, obsługiwać maszyn ani podejmować działań wymagających zaangażowania wzrokowego lub fizycznego, które mogłyby mieć poważne konsekwencje (tj. działań, podczas których występujące objawy mogłyby spowodować śmierć, obrażenia ciała lub szkody materialne) lub takich, które wymagają niezakłóconej równowagi i koordynacji wzrokowo-ruchowej (np. uprawianie sportu lub jazda rowerem).

4. Nie należy używać gogli do czasu całkowitego ustąpienia wszystkich objawów i odczekania kilku godzin.

5. Należy pamiętać o rodzaju treści używanej przed wystąpieniem objawów, ponieważ może występować podatność na takie objawy w przypadku danej treści.

6. Jeśli objawy są poważne lub utrzymują się przez dłuższy czas należy skonsultować je z lekarzem.

7. W celu ograniczenia ryzyka porażenia prądem elektrycznym:

- 1) nie należy modyfikować ani otwierać komponentów dołączonych do zestawu;
- 2) nie należy ładować urządzenia, jeśli którakolwiek część dołączonego do zestawu lub zatwierdzonego kabla zasilacza jest przedarta, przewody są nieosłonięte, a komora baterii uległa uszkodzeniu;
- 3) nie wolno wkładać do gniazda ładowania żadnych metalowych, przewodzących przedmiotów ani ciał obcych;
- 4) nie należy narażać urządzenia na kontakt z wodą ani inną cieczą.

1. Gogle VR są zaawansowanymi urządzeniami elektronicznymi, które służą IPN do realizacji jego misji edukacyjnej w nowoczesny sposób i nie mogą być używane przez dzieci poniżej 13 roku życia. 2. U młodszych dzieci występuje większe ryzyko obrażeń i niepożądanych skutków niż w przypadku starszych użytkowników.

Załącznik do informacji dotyczącej bezpieczeństwa użytkownika gogli VR

Oświadczenie pełnoletniego użytkownika gogli VR

.....
(miejscowość, data)

Oświadczam, iż zapoznałam/em się z Informacją dotyczącą bezpieczeństwa użytkowania gogli VR i świadomy ryzyka wynikającego z użytkowania technologii wirtualnej rzeczywistości z pełną świadomością przystępuję do projekcji z użyciem gogli VR.

.....
(czytelny podpis)

Załącznik do informacji dotyczącej bezpieczeństwa użytkownika gogli VR

Oświadczenie rodzica/opiekuna niepełnoletniego użytkownika gogli VR

.....
(miejscowość, data)

Oświadczam, iż zapoznałam/em się z Informacją dotyczącą bezpieczeństwa użytkowania gogli VR i świadomy ryzyka wynikającego z użytkowania technologii wirtualnej rzeczywistości i wyrażam zgodę na udział mojego dziecka.

.....
(czytelny podpis)