

# MANUAL DE REGRAS DE USO DOS ÓCULOS DE REALIDADE VIRTUAL DO VÍRGULA HUB DE INOVAÇÃO VR

2023



O presente documento foi elaborado por Camila Aparecida Maciel da Silveira e Marcela Sayumi De Souza Ito e revisado pelos demais membros do Comitê Gestor.

O Comitê Gestor do Vírgula Hub de Inovação VR, composto pelos representantes das instituições fundadoras, no uso de suas atribuições resolve:

1º - Aprovar *Ad Referendum* o Manual de Regras de Uso dos Óculos de Realidade Virtual do Vírgula Hub de Inovação VR;

2º - Esta resolução entra em vigor na data de sua assinatura.

Volta Redonda, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 2023.

---

(nome e cargo do representante da PMVR)

---

(nome e cargo do representante da UFF)

---

(nome e cargo do representante da UNIFOA)

---

(nome e cargo do representante da UGB)

---

(nome e cargo do representante do SEBRAE)

---

(nome e cargo do representante da CDL)



## Manual de Regras de Uso dos Óculos de Realidade Virtual

### 1. APRESENTAÇÃO

Os Óculos de Realidade Virtual do Vírgula Hub de Inovação VR são indicados para assistir filmes, vídeos, imagens em 3D e jogos interativos, visando atender as necessidades relacionadas ao hub e das instituições parceiras, assim como do público em geral que tenha interesse em realizar atividades orientadas para tecnologia, inovação e empreendedorismo.

A disponibilização dos Óculos de Realidade Virtual (ORV) no Vírgula tem como principal objetivo propiciar experiências práticas ao usuário, estimulando as interações com tecnologias, incentivando a inovação e o empreendedorismo, de modo a promover o interesse da sociedade pela ciência.

### 2. OBJETIVO

O principal objetivo deste documento é regulamentar a utilização, conservação e manutenção dos óculos, a fim de potencializar as atividades realizadas com o mesmo.

As normas deste documento se aplicam a todos os possíveis usuários (docentes, técnicos, discentes, monitores, técnicos administrativos e pesquisadores) das instituições fundadoras e das parceiras do Vírgula e, também, aqueles que não estejam ligados diretamente às mesmas, mas que tenham acesso ou permanência autorizada nas dependências do Hub por meio de cadastro e agendamento prévio.

### 3. PÚBLICO-ALVO/USUÁRIOS

São considerados usuários dos ORV:

- 3.1. Todos os alunos regularmente matriculados nas instituições de ensino fundadoras e parceiras do Vírgula, desde que maiores de 13 anos (conforme o manual do equipamento);
- 3.2. Docentes e técnicos administrativos dessas instituições;
- 3.3. Pessoas interessadas em utilizar o espaço que estejam devidamente cadastradas no sistema, desde que maiores de 13 anos (conforme o manual do equipamento);
- 3.4. As crianças maiores de 13 anos poderão utilizar os ORV, desde que acompanhados por um adulto responsável.

### 4. ACESSO E PERMANÊNCIA

- 4.1. Os ORV atendem as demandas dos discentes, docentes e técnicos das instituições fundadoras e das instituições parceiras, bem como, demais pessoas interessadas, desde que devidamente cadastradas no sistema. Todos, sem exceção, deverão realizar o agendamento prévio, a fim de mantermos a ordem e o controle dos equipamentos.





- X. O supervisor poderá restringir a circulação de pessoas e/ou a utilização dos ORV para preservar o sigilo de alguma atividade e/ou segurança de parceiros e/ou usuários do espaço, para atender ao disposto neste regimento;
- XI. Realizar a verificação dos equipamentos no momento do check-in e do check-out dos usuários, que funcionará mediante o recolhimento e a devolução de documento com foto;
- XII. Os equipamentos de Podcast, os ORV e o Espaço Maker não poderão ser utilizados de forma simultânea, devendo ser alterados os horários.

## **6. NORMAS DE SEGURANÇA, MANUTENÇÃO E UTILIZAÇÃO**

### **6.1. Normas de segurança, manutenção e utilização gerais:**

- I. Fica expressamente proibido fumar, consumir alimentos e/ou bebidas, de qualquer tipo, dentro do espaço do Vírgula;
- II. Passar álcool nas mãos antes de utilizar os computadores, máquinas e equipamentos disponíveis no Vírgula;
- III. Zelar pela conservação do espaço, bem como de seus utensílios e equipamentos;
- IV. Para que o ambiente seja agradável a todos, é necessário que a gentileza e o respeito sejam fundamentais entre aqueles que utilizam o espaço;
- V. Não falar alto. Precisamos manter o decoro para a boa convivência;
- VI. O Vírgula não se responsabiliza por itens deixados no espaço;
- VII. Não deixar lixo no local após o uso do espaço;
- VIII. Não modificar a disposição dos aparelhos disponibilizados no local;
- IX. Manter uma correta disciplina para não interferir no trabalho dos demais usuários do Vírgula;
- X. Não é permitido modificar ou fazer qualquer alteração no software/hardware dos dispositivos provenientes do Vírgula (incluindo o Espaço Maker, Podcast e ORV);
- XI. Fica expressamente proibida a instalação de software não licenciado dentro das instalações do Vírgula, ficando o supervisor do espaço e o professor responsável por acompanhar a atividade/evento que está sendo realizada responsável por este controle;
- XII. Dar correto descarte a todos os resíduos gerados pela atividade/evento realizada no espaço;
- XIII. Sempre que ocorrer alguma dúvida, recorrer ao técnico ou ao professor responsável pela atividade realizada no espaço e não tentar manipular o equipamento ou utensílio sem o devido conhecimento;
- XIV. Manter todo o material no melhor estado de conservação possível. O usuário é responsável pelo material utilizado em sua atividade/evento, sendo de sua responsabilidade o correto acondicionamento;
- XV. Prever dentro do horário estipulado, tempo mínimo para a limpeza e organização ao final de cada atividade/evento.

### **6.2. Normas de segurança, manutenção e utilização específicas dos Óculos de Realidade Virtual:**





XIX. A utilização dos ORV somente é permitida durante os horários de funcionamento disponibilizados e com um funcionário presente para acompanhar.

## **7. AVISOS DE SAÚDE E SEGURANÇA PARA UTILIZAÇÃO DOS ORV**

- 7.1. Use os ORV somente quando o mesmo estiver intacto.
- 7.2. Uma experiência de realidade virtual confortável requer um senso de movimento e equilíbrio inalterados.
- 7.3. Não use os ORV quando estiver experimentando qualquer um dos seguintes sintomas (pois pode aumentar sua suscetibilidade a sintomas adversos):

- I. Cansaço ou exaustão;
- II. Precisar dormir;
- III. Sob efeito de álcool ou drogas;
- IV. Ressaca;
- V. Tem problemas digestivos;
- VI. Sob estresse emocional ou ansiedade; ou
- VII. Ao sofrer de resfriado, gripe, dores de cabeça, enxaquecas ou dores de ouvido.

### 7.4. Condições médicas pré-existentes:

- I. Consulte o seu médico antes de usar os ORV se for idoso, tiver anormalidades pré-existentes na visão binocular ou distúrbios psiquiátricos ou sofrer de problemas cardíacos ou outros problemas médicos graves;
- II. Convulsões: Algumas pessoas (cerca de 1 em 4.000) podem ter tonturas graves, convulsões, espasmos oculares ou musculares ou desmaios desencadeados por flashes ou padrões de luz. Isso pode ocorrer enquanto assiste à TV, joga videogame ou experimenta a realidade virtual, mesmo que nunca tenha tido uma convulsão ou desmaio antes, ou não tenha histórico de convulsões ou epilepsia. Esses sintomas surgem mais comumente em crianças e jovens. Qualquer pessoa que apresentar algum desses sintomas deve parar de usar os ORV e consultar um médico. Se você já teve uma convulsão, perda de consciência ou outros sintomas relacionados a uma condição epiléptica, consulte um médico antes de usar os ORV.

### 7.5. Interferência com dispositivos médicos:

O headset e o(s) controlador(es) podem conter ímãs ou componentes que emitem ondas de rádio, o que pode afetar a operação de eletrônicos próximos, incluindo marcapassos cardíacos, aparelhos auditivos e desfibriladores. Se você tiver um marca-passo ou outro dispositivo médico implantado, consulte seu médico ou o fabricante do dispositivo médico antes de usar os ORV. Mantenha uma distância segura entre o headset e o controlador e seus dispositivos médicos. Pare de usar os ORV se observar interferência persistente com seu dispositivo médico.

### 7.6. Exigência de idade/Crianças:



- I. Óculos de Realidade Virtual não são brinquedos e não devem ser usados por crianças menores de 13 anos. O headset não é dimensionado para crianças e o tamanho inadequado pode causar desconforto ou efeitos adversos à saúde, e crianças menores estão em um período crítico no desenvolvimento visual;
- II. O uso prolongado por crianças com mais de 13 anos deve ser evitado, pois isso pode afetar negativamente a coordenação motora, o equilíbrio e a capacidade multitarefa;
- III. Os adultos devem monitorar crianças com mais de 13 anos durante e após o uso dos ORV.

#### 7.7. Desconfortos:

Interrompa imediatamente o uso dos ORV se ocorrer algum dos seguintes sintomas:

- I. Convulsões;
- II. Tensão ocular;
- III. Espasmos oculares ou musculares;
- IV. Movimentos involuntários;
- V. Visão alterada, turva ou dupla ou outras anormalidades visuais;
- VI. Tontura;
- VII. Desorientação;
- VIII. Equilíbrio prejudicado;
- IX. Coordenação mão-olho prejudicada;
- X. Suor excessivo;
- XI. Salivação aumentada;
- XII. Náusea;
- XIII. Tontura;
- XIV. Desconforto ou dor na cabeça ou nos olhos;
- XV. Sonolência;
- XVI. Fadiga; ou
- XVII. Qualquer sintoma semelhante ao enjoo.

### 8. AGENDAMENTO

- 8.1. O horário de utilização dos ORV é definido conforme agendamento, em consonância com o horário de funcionamento do shopping.
- 8.2. Poderão ser solicitadas reservas para uso dos ORV. A confirmação da reserva se dará baseada na disponibilidade do equipamento, de um membro da equipe para acompanhar a atividade, entre outros aspectos técnicos que o comitê gestor julgar pertinentes.

### 9. MEDIDAS DISCIPLINARES

- 9.1. Os usuários que praticarem qualquer infração prevista neste manual ou qualquer outro dispositivo que regule as atividades inerentes ao Vírgula Hub de Inovação VR estarão sujeitos a sanções.



- 9.2. O não cumprimento do Manual de Regras de Uso dos Óculos de Realidade Virtual implicará nas seguintes sanções:
- I. Suspensão das atividades/eventos no Vírgula por um período de até seis meses, sujeita a agravamento por reincidência;
  - II. Ressarcimento de equipamentos e/ou materiais utilizados indevidamente.

## **10. INFORMAÇÕES GERAIS**

- 10.1. Casos omissos a este regulamento serão tratados com o comitê gestor e somente após avaliação e parecer, o pleito poderá ou não ser atendido.

