

Regulamento do Laboratório de Realidade Virtual e Jogos Digitais

Jun/2019

Contents

1. Consumo de alimentos e bebidas	2
2. Empréstimos de materiais	2
2.1 Materiais disponíveis para uso no laboratório.	2
2.2 Materiais disponíveis para empréstimo.	2
2.3 Disposições gerais de uso.	2
3 Riscos	2
3.1 Gerais	2
3.2 Uso de materiais	3

1. Consumo de alimentos e bebidas

Visando a integridade dos equipamentos do laboratório, fica vetado o consumo de bebidas e alimentos nas dependências do mesmo, a exceção de garrafas herméticas.

2. Empréstimos de materiais

Os materiais ficam disponíveis para uso irrestrito dentro das dependências do laboratório, contanto que seja para a produção de projetos acadêmicos, existem também materiais que poderão ser emprestados e utilizados fora das dependências do laboratório mediante assinatura de termo de compromisso.

Para o uso de qualquer equipamento o aluno deverá pedir ao técnico para que esse verifique o equipamento, e instrua o aluno no uso do mesmo.

É terminantemente proibido o acesso do aluno aos equipamentos sem expressa autorização do técnico ou professor responsável.

2.1 Materiais disponíveis para uso no laboratório.

Os materiais abaixo ficam disponíveis para uso **exclusivo** nas dependências do laboratório.

- 15 HTC Vive;
- 2 HTC Vive Pro;
- 1 Oculus Rift;
- 1 HoloLens;
- 1 Vuzix Blade;
- 1 Magic Leap;
- 1 Monitor Digitalizador Huion;
- 5 Xbox One;
- 5 Kinect + Adaptador;
- 1 Xbox One X;
- 1 PS4 + PSVR;
- 1 Nintendo Switch;
- 1 Nintendo New 3DS;
- 1 Microsoft Surface;

2.2 Materiais disponíveis para empréstimo.

- 1 Camera 360 Theta;
- 1 Camera 180 Estéreo Lucidcam;
- 1 Camera 180 Estéreo Weeview;
- 1 Gimbal Weeview;
- 5 Leap Motion;
- 1 Google Daydream;

2.3 Disposições gerais de uso.

O aluno compromete-se a devolver o material nas mesmas condições em que lhe foi entregue, caso haja avaria ao produto as devidas medidas serão tomadas.

3 Riscos

3.1 Gerais

- O aluno está ciente de que as tomadas do laboratório são 220V 60Hz;

3.2 Uso de materiais

- Para evitar riscos de lesões enquanto usando sistemas de realidade virtual é responsabilidade do aluno garantir que tem espaço suficiente para a aplicação que utilizará.
 - O Técnico irá auxiliar caso seja necessário alterar a estrutura móvel da sala para manter a segurança e espaço apropriado.