



Regulamin pracowni komputerowej

Postanowienia ogólne

1. Pracownia przeznaczona jest przede wszystkim do prowadzenia zajęć dydaktycznych na Wydziale Elektrotechniki i Informatyki (WEil) Politechniki Rzeszowskiej (PRz). Może być również wykorzystywana indywidualnie przez pracowników PRz oraz uprawnionych studentów WEil.
2. Klucze do pracowni komputerowej znajdują się w portierni budynku F i są wydawane wyłącznie pracownikom i uprawnionym studentom WEil. Osoba pobierająca klucze bierze na siebie odpowiedzialność za zachowanie porządku w Pracowni. Po zamknięciu pracowni, klucz należy oddać w portierni.
3. Podczas zajęć grupowych studenci mogą przebywać w pracowni jedynie pod opieką nauczyciela akademickiego, wstęp do pracowni dozwolony jest tylko za jego zgodą i wiedzą.
4. Po wejściu do pracowni, każdy student zajmuje wskazane przez prowadzącego zajęcia stanowisko i nie zmienia go bez zezwolenia.
5. Osoby przebywające w pracowni zobowiązane są do podporządkowania się przepisom BHP, obowiązującym w obiektach PRz i podczas pracy na stanowisku komputerowym. Mają również obowiązek zachować ład i porządek na stanowiskach.
6. Po zakończeniu zajęć stanowisko powinno zostać uporządkowane i przywrócone do stanu pierwotnego. Student może opuścić salę po uzyskaniu zgody prowadzącego zajęcia.
7. Zabrania się wnoszenia do pracowni walizek, toreb podróжных, toreb z zakupami, odzieży wierzchniej, parasoli itp. Odzież wierzchnią należy pozostawić w szatni.
8. W pracowni obowiązuje zakaz spożywania posiłków i napoi.
9. Osoby zachowujące się głośno, łamiące regulamin, wykonujące pracę inną niż zadana przez prowadzącego mogą zostać wyproszone z pracowni.

Praca na stanowiskach

1. Przed przystąpieniem do pracy na stanowisku, student zobowiązany jest do sprawdzenia jego stanu technicznego i zgłoszenia zauważonych usterek i braków prowadzącemu zajęcia.
2. Komputery w pracowni przeznaczone są do prac edytorskich, obliczeń, korzystania z baz bibliotecznych, poczty elektronicznej i Internetu. Z Internetu można korzystać jedynie do celów dydaktycznych. Zabrania się korzystania z gier, wchodzenia na strony o tematyce pornograficznej i wykorzystania komputerów do celów niezgodnych z aktualnie obowiązującymi przepisami prawa.
3. Studenci mają prawo korzystać z danych i programów udostępnionych na stanowiskach komputerowych pracowni. Mają również prawo, po uzyskaniu zgody prowadzącego zajęcia, do korzystania z własnych materiałów, pobranych z Internetu lub przyniesionych na wymiennych nośnikach danych (po uprzednim sprawdzeniu ich za pomocą programu antywirusowego).



Wydział Elektrotechniki i Informatyki
Katedra Informatyki i Automatyki

4. Bez uzgodnienia z prowadzącym zajęcia zabrania się:
 - a. instalowania oprogramowania;
 - b. dokonywania jakichkolwiek napraw czy zmian w konfiguracji sprzętu;
 - c. przełączania lub odłączania klawiatur, urządzeń wskazujących, monitorów, kabli zasilających i sieciowych;
 - d. rozkręcania jednostek centralnych itp.
5. Jakiegokolwiek zmiany w sprzęcie i oprogramowaniu mogą być wykonywane tylko po uprzednim uzgodnieniu z prowadzącym zajęcia.
6. Użytkownicy zestawów komputerowych zapisują swoje pliki wyłącznie w wyznaczonym miejscu. Dane tymczasowe i wyniki otrzymana podczas pracy, należy po jej zakończeniu usunąć.
7. Użytkownicy mają obowiązek dbać o bezpieczeństwo danych, w szczególności nie udostępniać innym swoich haseł i danych dostępowych.
8. Prowadzący zajęcia ma prawo blokowania dostępu do określonych danych lub usług oraz monitorowania poczynąń osób korzystających z pracowni.
9. W przypadku zauważania iskrzenia, wydobywającego się z komputera dymu, wycucia swędu tłącej się izolacji lub spostrzeżenia innych objawów mogących spowodować pożar należy natychmiast wyłączyć zasilanie główne i powiadomić o tym fakcie prowadzącego zajęcia.
10. W przypadku wystąpienia wypadku (np. porażenia prądem, pożaru urządzenia) osoba, która pierwsza zauważy sytuację ostrzega o niebezpieczeństwie pozostałe osoby przebywające w pracowni, wyłącza zasilanie główne, przystępuje do ratowania poszkodowanego i w razie potrzeby do gaszenia obiektu gaśnicą proszkową znajdującą się na wyposażeniu pracowni.

Postanowienia końcowe

1. Regulamin pracowni komputerowej obowiązuje wszystkie osoby korzystające z pracowni zarówno podczas planowanych zajęć dydaktycznych, jak również poza nimi. Za szkody wynikłe z nieprzestrzegania niniejszego regulaminu lub niewłaściwego użytkowanie wyposażenia pracowni winni będą pociągnięci do odpowiedzialności finansowej.
2. W kwestiach nie wymienionych w niniejszym regulaminie stosuje się przepisy statutu Uczelni oraz powszechnie obowiązującego prawa.
3. Studenci zostają zapoznani z niniejszym regulaminem na pierwszych zajęciach w danej pracowni. Regulamin znajduje się na biurku prowadzącego zajęcia lub jest wywieszony na ścianie pracowni.