

INSTRUKCJA DOTYCZĄCA PRZESTRZEGANIA PRZEPISÓW ORGANIZACYJNYCH ORAZ PRZEPISÓW BHP I PPOŻ. W LABORATORIUM KOMPUTEROWYM KATEDRY INFORMATYKI

Każdy ze studentów zajmuje miejsce w laboratorium wyznaczone przez prowadzącego.

Zmiany miejsca w laboratorium muszą być uzgodnione z prowadzącymi zajęcia.

1. Warunkiem przystąpienia do pracy w laboratorium jest zapoznanie się z niniejszym regulaminem potwierdzonym własnoręcznym podpisem.
2. Uprawnionymi do korzystania z laboratorium są osoby odbywające zajęcia dydaktyczne w wyznaczonym czasie. Wstęp do laboratorium dozwolony jest tylko z prowadzącym zajęcia.
3. Płaszczce, kurtki, większe torby itp. należy pozostawić w szatni.
4. Użytkownik pracuje w ramach przydzielonej grupy w swoim folderze oraz w oparciu o oprogramowanie mu udostępnione bądź uzgodnione z prowadzącym zajęcia. Użytkownikowi nie wolno dokonywać zmian zawartości lub uprawnień plików i folderów, które nie stanowią jego własności.
5. Po zakończeniu pracy użytkownik jest zobowiązany do pozostawienia stanowiska pracy w należyтым porządku.
6. Użytkownikowi nie wolno manipulować bez polecenia prowadzącego zajęcia przy jakichkolwiek urządzeniach znajdujących się w laboratorium. W przypadku awarii urządzenia Użytkownik zobowiązany jest niezwłocznie zgłosić to prowadzącemu zajęcia.
7. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność materialną za uszkodzenia wynikające z niewłaściwej obsługi sprzętu i oprogramowania.
8. Użytkownik powinien zapoznać się z INSTRUKCJĄ ALARMOWĄ, regulującą czynności na wypadek pożaru oraz z INSTRUKCJĄ P. POŻAROWĄ wywieszonymi w laboratorium.
9. Na odbywanie w sali Laboratorium zajęć innych niż ćwiczenia laboratoryjne może wyrazić zgodę Opiekun Laboratorium w porozumieniu z Kierownikiem Katedry, a odpowiedzialność za aparaturę i bezpieczeństwo osób znajdujących się w pomieszczeniach laboratorium przejmuje organizator tych zajęć.
10. W przypadku nieprzestrzegania zasad niniejszego regulaminu Użytkownik może być pozbawiony prawa korzystania z laboratorium komputerowego Katedry Informatyki.