

Regulamin korzystania z platformy itTicket

Poniższy regulamin określa zasady usług świadczonych przez spółkę itTicket sp. z o. o. z siedzibą we Wrocławiu (nr KRS 0000770857, zwana dalej „Spółką”, szczegółowe dane poniżej) za pośrednictwem aplikacji o nazwie „itTicket” dostępnej pod adresem www.itticket.pl (zwana dalej „itTicket” lub „aplikacją”).

Wstęp: czym jest itTicket ?

Z jednej strony itTicket to aplikacja mająca umożliwić rozwój i nabywanie nowych umiejętności tak początkującym jak i bardziej zaawansowanym programistom, z drugiej zaś strony dzięki możliwości mierzenia i nagradzania nabywanych umiejętności, jest to swego rodzaju miejsce spotkań dla programistów i potencjalnych pracodawców zainteresowanych osobami o określonych umiejętnościach.

Korzystanie z aplikacji jest możliwe jedynie po zaakceptowaniu poniższego regulaminu, który jasno określa zasady usług świadczonych na rzecz każdego użytkownika, zapraszamy do lektury.

§ 1

Definicje

1. „Spółka” – itTicket sp. z o. o. z siedzibą we Wrocławiu wpisana do Rejestru Przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego za numerem 0000770857, numer NIP 8952202181, numer REGON 38253437500000, kapitał zakładowy w wysokości 10 000 zł,
2. „Użytkownik” – osoba fizyczna, spełniająca warunki opisane w § 2 poniżej, która złożyła w dowolnej formie wobec Spółki oświadczenie o akceptacji niniejszego regulaminu i podjęła wymagane przez system działania niezbędne do utworzenia konta; czy to poprzez utworzenie nowego konta czy też poprzez logowanie za pomocą zewnętrznych serwisów takich jak Google czy Facebook.
3. Użytkownik poszukujący – osoba fizyczna, osoba prawna bądź jednostka organizacyjna, której celem jest oferowanie Użytkownikom możliwości rozwoju zawodowego lub naukowego.

4. „Umowa” – umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną zawarta pomiędzy Użytkownikiem a Spółką poprzez dokonanie czynności niezbędnych do uzyskania statusu Użytkownika.
5. „Konsument”- Użytkownik będący osobą fizyczną korzystającą z itTicket bez związku z prowadzoną przez nią działalnością gospodarczą lub zawodową, której definicja została określona w art. 22¹ Kodeksu cywilnego.
6. „itTicket” lub „System” – aplikacja, której dotyczy niniejszy regulamin, a która dostępna jest pod adresem www.itticket.pl.

§ 2

Konto Użytkownika i zawarcie umowy

1. Użytkownikiem itTicket może być każda osoba fizyczna, która ma co najmniej ograniczoną zdolność do czynności prawnych, to jest zgodnie z art. 15 ustawy Kodeks cywilny ukończyła lat trzynaście albo jest pełnoletnia lecz została ubezwłasnowolniona częściowo.
2. W celu uzyskania statusu Użytkownika i tym samym otrzymania dostępu do aplikacji osoba, o której mowa w ust. 1 powyżej powinna;
 - a. złożyć wobec Spółki oświadczenie o akceptacji niniejszego Regulaminu, np. poprzez zaznaczenie odpowiedniego pola/checkboxa w miejscu wskazanym przez System,
 - b. dokonać rejestracji według kroków wymaganych przez aplikację, to jest albo poprzez utworzenie nowego konta albo przez logowanie za pomocą serwisów zewnętrznych takich jak Facebook czy Google.
3. Z chwilą dokonania czynności opisanych w ust. 2 powyżej pomiędzy Użytkownikiem a Spółką zostaje zawarta umowa o świadczenie drogą elektroniczną usług opisanych w niniejszym Regulaminie a dostępnych w ramach itTicket.

§ 3

Odpłatność

1. Aplikacja w części wyznaczonej treścią wyświetlaną w jej ramach jest bezpłatna natomiast jej dodatkowe części, opatrzone odpowiednią informacją, o zawartości

rozszerzonej o dodatkowe treści/usługi są odpłatne według cennika stanowiącego załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.

2. Zakres treści oraz czas dostępu (będący czasem trwania umowy), stawki wraz ze stawką podatku dla poszczególnych planów został szczegółowo określony w załączniku nr 1
3. Opłaty za usługi według cennika stanowiącego załącznik nr 1 Użytkownik dokonuje bezpośrednio przed uzyskaniem dostępu do treści płatnych za pomocą usług płatności elektronicznych dostarczanych przez podmioty zewnętrzne, dostęp do płatnych części aplikacji jest odblokowywany po zweryfikowaniu płatności. Iticket korzysta w tym zakresie z zaufanych dostawców, niemniej Użytkownik jest zobowiązany każdorazowo zapoznać się z regulaminem i innymi informacjami udostępnianymi przez takiego dostawcę przed skorzystaniem z usługi płatności elektronicznych.

Dostawcą usług umożliwiających rozliczenia kartą i/lub e-przelewem jest **Dotpay.pl**

Dotpay Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie (numer KRS 0000700791)

ul. Wielicka 28 b, 30-552 Kraków,

tel. +48 12 688 26 00, e-mail: bok@dotpay.pl

4. Znakomita większość usług udostępnianych odpłatnie w ramach iticket ma charakter treści cyfrowych, które nie są zapisane na nośniku materialnym w rozumieniu art. 38 pkt 13 ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta, dlatego pragniemy poinformować, że:
 - a. zgodnie z brzmieniem przywołanego przepisu, osoba będąca konsumentem traci prawo do odstąpienia od umowy na zasadzie art. 27 ww. ustawy z momentem wyrażenia zgody na spełnienie świadczenia polegającego na dostarczeniu treści cyfrowych niezapisanych na nośniku materialnym przed upływem 14 dniowego okresu do odstąpienia od umowy,
 - b. zarówno akceptacja niniejszego regulaminu jak i moment złożenia zamówienia na plan płatny stanowią wyrażne żądanie niezwłocznego rozpoczęcia świadczenia usług dostępnych poprzez iticket, dlatego nie później niż z chwilą złożenia zamówienia Użytkownik będący konsumentem traci prawo do odstąpienia od umowy na zasadzie art. 27 ww. ustawy.

5. Możliwym jest odpłatne bądź nieodpłatne nabycie pewnej puli dostępów przez podmiot (niebędący Użytkownikiem) zainteresowany dalszym udostępnieniem bądź redystrybucją, musi jednak stać się to przedmiotem osobnej umowy lub odpowiedniego porozumienia ze Spółką.
6. Korzystanie z iTicket wymaga przesyłania danych, dlatego trzeba mieć na uwadze konieczność ponoszenia kosztów tej operacji naliczanych i pobieranych przez operatora/dostawcę internetu. UWAGA: w związku z możliwością późniejszej synchronizacji trzeba pamiętać, że takie działania jak przekraczanie granic poszczególnych państw może powodować zmianę operatora i skutkować naliczeniem dodatkowych opłat lub opłat w innej wysokości niż oczekiwana.

§ 4

Obowiązki Użytkownika

1. Użytkownik jest zobowiązany do używania aplikacji zgodnie z jej przeznaczeniem, którym jest:
 - a. podnoszenie poziomu już posiadanych oraz nabywanie nowych umiejętności z zakresu szeroko pojętego programowania,
 - b. sprawdzanie umiejętności, o których mowa w lit. a powyżej, poprzez udział w konkursach, „wyzwaniach” i innych formach sprawdzeń oferowanych przez aplikację,
 - c. umożliwienie kontaktowania się podmiotów zewnętrznych z wybranymi Użytkownikami, z pełnym poszanowaniem prywatności Użytkowników. Kontakt taki może być nawiązywany jedynie w celu stworzenia dla danego Użytkownika szansy rozwoju zawodowego lub naukowego.
2. Użytkownikowi nie wolno ingerować w jakikolwiek sposób w aplikację lub jej kod, ani czynić jakichkolwiek zmian, których wprowadzenie nie jest wprost dozwolone poprzez interface użytkownika. W szczególności zabronione jest wprowadzanie jakichkolwiek zmian, które mogłyby spowodować zakłócenie działania aplikacji.
3. Zabronione jest dostarczanie przez Użytkownika, wprowadzanie, przesyłanie lub udostępnianie w jakikolwiek sposób treści (w tym wypowiedzi) o charakterze bezprawnym, obraźliwym, naruszającym jakiekolwiek dobra osobiste innych osób, godzących w określone poglądy czy uczucia/przekonania religijne.
4. W przypadku naruszenia przez Użytkownika powyższych postanowień, Spółka jest uprawniona do podjęcia działań wskazanych w § 5 ust. 6 poniżej (całkowita lub

częściowa blokada konta) oraz rozwiązania umowy w trybie § 8 ust. 1 (rozwiązanie bez zachowania okresu wypowiedzenia).

§ 5

Charakter i zakres świadczonych usług

1. Aplikacja zostaje udostępniona Użytkownikowi według stanu na chwilę akceptacji niniejszego Regulaminu zgodnie z § 2 ust. 2 lit. a powyżej, a w przypadku części płatnych Spółka jest zobowiązana dostarczyć aplikację wolną od wad obejmującą cechy wyszczególnione w cenniku dla danego planu.
2. Zakres usług świadczonych przez Spółkę za pośrednictwem aplikacji wyznacza pula funkcjonalności udostępnionych poprzez interface użytkownika.
3. Wygląd i działanie aplikacji mogą być zmieniane przez Spółkę ze względów technicznych w celu poprawy jej działania lub podniesienia jakości usług świadczonych za jej pośrednictwem, z zachowaniem jednak co najmniej funkcjonalności dostępnych na moment wskazany w ust. 1 powyżej.
4. Spółka może rozszerzać i/lub dodawać nowe funkcjonalności, co nie wymaga zmiany niniejszego Regulaminu, o ile nie wiąże się to z nowymi obowiązkami Użytkownika.
5. Spółka nie ponosi odpowiedzialności za przerwy w działaniu aplikacji bądź inne problemy z nią związane, jeśli nie wynikają z samej aplikacji a są spowodowane działaniami bądź zaniechaniami osób trzecich, w szczególności zewnętrznych dostawców takich usług jak hosting czy dostęp do sieci telefonii komórkowej/internet.
6. W przypadku naruszenia przez Użytkownika postanowień § 4, w szczególności poprzez podejmowanie działań mających na celu zakłócenie działania aplikacji czy naruszenie prywatności bądź dobrego imienia innych Użytkowników Spółka jest uprawniona do częściowego lub całkowitego zablokowania konta Użytkownika.

§ 6

Wymagania techniczne

1. Aby korzystać z iTicket Użytkownik musi dysponować:
 - a. dostępem do internetu,
 - b. urządzeniem stacjonarnym lub mobilnym z zainstalowaną przeglądarką Chrome 64.0 i nowsze albo Safari 11.0 i nowsze,
 - c. aktywnym kontem e-mail w przypadku zakładania konta za pomocą adresu e-mail,

- d. aktywnym kontem Facebook lub Google odpowiednio w przypadku logowania za pomocą tych serwisów.
2. Aplikacja została stworzona jako PWA (progressive web app), co oznacza, że jest to aplikacja uruchamiana jak standardowa strona internetowa działająca jednak podobnie do aplikacji instalowanej na danym urządzeniu.
3. W związku z ust. 2 powyżej, w przypadku przerwy w dostępie do sieci synchronizacja danych nastąpi po ponownym uzyskaniu dostępu do sieci.
4. **UWAGA:** w związku z możliwością późniejszej synchronizacji trzeba mieć na uwadze, że takie zachowania jak przekraczanie granic poszczególnych państw może powodować zmianę operatora i skutkować naliczeniem dodatkowych opłat lub opłat w innej wysokości niż oczekiwana.
5. W ramach aplikacji mogą być wykorzystywane następujące technologie: Java, Javascript, Adobe Flash, XML, DHTML. Wybrane podstrony serwisu mogą wymagać logowania lub korzystania z szyfrowanego protokołu transmisji SSL.

§ 7

Pliki Cookie

1. Aplikacja oraz serwis www wykorzystują pliki cookie. Są to krótkie pliki tekstowe, zawierające informacje, zapisywane w systemie informatycznym Użytkownika a możliwe do odczytania przez Spółkę. Pliki te pozwalają na późniejszą identyfikację Użytkownika w razie ponownego połączenia z urządzeniem, na którym zostały zapisane.
2. Cookies są wykorzystywane przez Spółkę w następujących celach: dla ułatwienia Użytkownikowi korzystania z zasobów udostępnianych przez Spółkę, w celu dostosowania wyglądu aplikacji i serwisu www do oczekiwań i potrzeb konkretnego Użytkownika (tzw. personalizacja), w celu monitorowania ruchu w ramach aplikacji i serwisu www, w tym porównania częstotliwości korzystania z określonych zasobów przez Użytkowników.
3. Użytkownik ma prawo w każdym czasie wyłączyć „cookies”. Wyłączenie obsługi „cookies” jest możliwe w przeglądarce Użytkownika.
4. Niektóre pliki Cookies mogą być niezbędne do korzystania z usług jak i prawidłowego działania aplikacji lub serwisu www, dlatego wprowadzenie przez użytkownika ograniczeń co do plików Cookies (np. ich zablokowanie lub usunięcie) może spowodować nieprawidłowe funkcjonowanie iTicket bądź serwisu www na urządzeniach użytkownika.

5. W serwisie mogą znajdować się przekierowania do innych serwisów internetowych będących własnością innych podmiotów, np.: Facebook, Instagram, Google+, YouTube czy Twitter. Serwisy te mają własne zasady dotyczące prywatności jak i plików Cookies. Dlatego przed skorzystaniem z tych stron zaleca się, aby użytkownik zapoznał się z panującymi tam zasadami dotyczącymi ochrony danych osobowych czy wykorzystywaniem plików Cookies.

§ 8

Rozwiązanie umowy

1. W przypadku naruszenia przez Użytkownika postanowień § 4 Spółka jest uprawniona do rozwiązania zawartej zgodnie z § 2 umowy bez zachowania okresu wypowiedzenia.
2. Zarówno Użytkownik jak i Spółka mogą rozwiązać umowę, o której mowa w § 2 ust. 3 z zachowaniem miesięcznego okresu wypowiedzenia ze skutkiem na koniec miesiąca kalendarzowego.
3. Dla ważności wypowiedzenia dokonanego zgodnie z ust. 2 powyżej koniecznym jest zachowanie formy dokumentowej.
4. W przypadku płatnych części aplikacji okresem trwania umowy jest okres dostępu do zasobów wskazany w cenniku dla danego planu a ust. 2 powyżej nie stosuje się, natomiast ust. 1 i 3 powyżej stosuje się odpowiednio.

§ 9

Reklamacje

1. Każdy Użytkownik jest uprawniony do złożenia reklamacji dotyczącej działania aplikacji, ze szczególnym uwzględnieniem takich problemów jak opóźnienia, błędy, przerwy techniczne, trudności z założeniem konta, a także innych kwestii związanych z usługami świadczonymi przez Spółkę poprzez aplikację lub udostępniony serwis www.
2. Reklamacje takie należy kierować na adres e-mail: kontakt@itticket.pl lub składać poprzez odpowiednią zakładkę widoczną w aplikacji (o ile została ona udostępniona) bądź składać osobiście w siedzibie Spółki.
3. Zgłoszenie reklamacyjne powinno zawierać dane zgłaszającego reklamację w postaci imienia i nazwiska, adresu e - mail wraz ze zwięzłym opisem zgłaszanych zastrzeżeń i uwag.

4. Spółka poinformuje składającego reklamację o wyniku jej rozpatrzenia za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres podany w zgłoszeniu reklamacji lub w przypadku gdy zgłaszający nie podał adresu e-mailowego na inny adres przez niego wskazany w terminie 30 dni, licząc od dnia jej doręczenia Spółce.
5. Jeśli reklamacja nie może zostać rozpatrzona w terminie 30 dni, Spółka poinformuje o tym fakcie zgłaszającego reklamację wskazując przyczyny opóźnienia i przewidywany termin rozpatrzenia.
6. Istnieje także możliwość pozasądowego rozwiązywania sporów. Spółka informuje, że pod adresem <http://ec.europa.eu/consumers/odr/> dostępna jest platforma internetowego systemu rozstrzygania sporów pomiędzy konsumentami i przedsiębiorcami na szczeblu unijnym (platforma ODR).

§ 10

Dane osobowe i inne dane

1. W związku ze świadczonymi usługami Spółka przetwarza dane osobowe Użytkowników.
2. Szczegółowy opis zakresu przetwarzanych danych, celów tego przetwarzania oraz przesłanek legalności opisano w Polityce Prywatności itTicket.
3. Oprócz danych osobowych podanych Spółce przez Użytkownika na potrzeby rejestracji/logowania aplikacja przetwarza także dane zgromadzone w plikach cookie wskazanych w § 7 powyżej oraz m. in. danych o zachowaniach Użytkowników, sposobie poruszania się po aplikacji i dokonywanych wyborów, z użyciem takich narzędzi jak Google Analytics czy Hotjar. Dane te są wykorzystywane w celu podnoszenia jakości świadczonych usług, a w związku z połączeniem tych danych z innymi informacjami przetwarzanymi przez aplikację mogą stanowić również dane osobowe. Z tego względu wszelkie informacje o zasadach przetwarzania danych osobowych zawarte w Polityce Prywatności itTicket należy odnosić także do tych danych w zakresie, w jakim stanowią one dane osobowe.

§ 11

Postanowienia końcowe

1. Niniejszy regulamin może być zmieniany przez Spółkę, jednak dla Użytkownika wersją wiążącą Regulaminu jest wersja obowiązująca w chwili akceptacji

Regulaminu przez Użytkownika (w momencie zawarcia umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną).

2. Bieżąca wersja regulaminu została opracowana dnia 21 czerwca 2020 r.
3. Zmiany w nowym Regulaminie będą doręczane Użytkownikowi poprzez ich umieszczenie w serwisie internetowym lub/oraz w aplikacji.
4. W stosunku do Użytkowników, którzy złożyli wobec Spółki oświadczenie o akceptacji regulaminu i pozostają stroną umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną, zmiana Regulaminu wchodzi w życie z chwilą akceptacji nowej wersji Regulaminu, lecz nie później niż w terminie 30 dni od dnia doręczenia regulaminu w sposób wskazany w ust. 2 powyżej.
5. W razie braku akceptacji nowej wersji Regulaminu we wspomnianym terminie umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną zostaje rozwiązana z chwilą upływu tego terminu.
6. Wobec Użytkowników, którzy zawarli umowę na czas określony, przez cały czas trwania umowy zastosowanie znajduje Regulamin wg. wersji obowiązującej w chwili złożenia zamówienia.
7. W stosunku do pozostałych Użytkowników zmiany Regulaminu wchodzi w życie w terminie 7 dni od daty opublikowania na stronie Serwisu Internetowego lub/i w ramach iTicket.
8. Materiały oraz treści udostępnione bądź zamieszczone w serwisie www lub/i w aplikacji podlegają ochronie w zakresie praw autorskich zgodnie z treścią ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2018, poz. 1191).
9. Żadne z materiałów wskazanych w ust. 8 powyżej czy ich części nie mogą być powielane lub rozpowszechniane w jakiejkolwiek formie bez uprzedniej zgody Spółki, która to zgoda dla swej ważności wymaga zachowania formy dokumentowej.
10. We wszelkich sprawach nie objętych niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdują powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego.

Załącznik nr 1 - cennik

nazwa	Opis	cena	czas obowiązywania
PLAN PODSTAWOWY	<ol style="list-style-type: none"> 1. +50 lekcji HTML 2. Dostęp do testów sprawdzających 3. Podstawowa ekspozycja na pracodawcę 	darmowy dostęp	-
PLAN ABONAMENTOWY	<ol style="list-style-type: none"> 1. +50 lekcji HTML 2. +50 lekcji CSS 3. +50 lekcji JS 4. Dostęp do testów sprawdzających 5. Pełna ekspozycja na pracodawcę z personalizowanymi ofertami pracy 6. Pełne statystyki Twojego postępu 7. Wirtualne CV 8. Odblokowana opcja zamówienia konsultacji z doświadczonym developerem 9. Odblokowana opcja zamówienia konsultacji z doświadczonym rekruterem 	195,13 PLN netto + 23% VAT	12 miesięcy
INDYWIDUALNY TOK NAUCZANIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. 5 godzin konsultacji, opinii, pomocy w rozwiązywaniu problemów. 2. Dowolność w wyborze mentora podczas konsultacji 3. Możliwość zrobienia CodeReview, indywidualnego wytłumaczenia zagadnienia, wspólny udział w projekcie z doświadczonym programistą 4. Możliwość przeprowadzenia próbnej rekrutacji wraz z feedback 5. Przebieg zajęć dopasowany do twoich indywidualnych predyspozycji 6. Dostęp do pomocy poprzez Slack 	406,51 PLN netto + 23% VAT	5h konsultacji do wykorzystania w przeciągu 3 miesięcy od daty zakupu