

# REGULAMIN APLIKACJI SMARTLEKCJA

## § 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (dalej: „Regulamin”) określa zasady i warunki korzystania z aplikacji SmartLekcja (dalej: „Aplikacja”) oraz usług świadczonych przez Usługodawcę.
2. Aplikacja służy do generowania interaktywnych zadań dla nauczycieli przy pomocy sztucznej inteligencji i jest przeznaczona wyłącznie dla konsumentów.
3. Regulamin jest regulaminem, o którym mowa w art. 8 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (dalej: „Ustawa o świadczeniu usług drogą elektroniczną”).
4. Dostawcą usług jest Jakub Trzeciak, osoba fizyczna nieprowadząca działalności gospodarczej (działalność nierejestrowana), adres do korespondencji: ul. Bramińskiego 1/32, 80-180 Gdańsk (dalej: „Usługodawca”).
5. Kontakt z Usługodawcą jest możliwy za pomocą poczty elektronicznej pod adresem: jm.trzeciak00@gmail.com.
6. Zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2065 (DSA), Usługodawca wyznaczył punkt kontaktowy do komunikacji w sprawach objętych DSA, dostępny pod adresem: jm.trzeciak00@gmail.com.
7. Przed rozpoczęciem korzystania z Aplikacji Usługobiorca zobowiązany jest zapoznać się z Regulaminem oraz Polityką prywatności.

**§ 2. Definicje** Użyte w Regulaminie wyrazy pisane wielką literą mają następujące znaczenie: 1) **Cennik** – dokument lub informacja w Aplikacji określająca aktualne pakiety, liczbę Iskier i inne warunki. 2) **Konsument** - osoba fizyczna dokonująca z Usługodawcą czynności prawnej niezwiązanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową. 3) **Konto** – panel w systemie informatycznym Aplikacji, umożliwiający Usługobiorcy korzystanie z funkcjonalności. 4) **Niezgodność** – niezgodność Usługi korzystania z Aplikacji z Umową (zgodnie z art. 43k ust. 1-2 Ustawy o prawach konsumenta). 5) **Iskry** – wirtualna waluta w Aplikacji, przyznawana w ramach wybranego planu (Free lub płatnego), służąca do realizacji funkcji takich jak generowanie i edycja zadań. 6) **Pakiet (Plan)** – jednorazowa usługa, na którą Usługodawca udostępnia określoną pulę Iskier i funkcji (ważnych maksymalnie do 30.06.2026 r.). 7) **Treści Usługobiorcy** – wszelkie dane, prompty, informacje i materiały zapisane na Koncie. 8) **Umowa** – umowa o dostarczanie usługi cyfrowej w rozumieniu Ustawy o prawach konsumenta, polegająca na dostarczaniu Usługi. Warunkiem zawarcia Umowy jest założenie Konta. 9) **Usługa** – usługa cyfrowa umożliwiająca korzystanie z funkcjonalności Aplikacji.

## § 3. Wymagania techniczne, zasady korzystania z usług i bezpieczeństwo

1. W celu korzystania z Aplikacji niezbędne jest połączenie z siecią Internet, posiadanie odpowiednich urządzeń oraz aktywnego konta e-mail.
2. Zabronione jest korzystanie z wirusów, botów czy kodów automatyzujących procesy w Aplikacji.
3. Usługodawca wykorzystuje kryptograficzną ochronę transferu elektronicznego (szyfrowanie). Mimo zabezpieczeń, korzystanie z Internetu wiąże się z ryzykiem, w celu minimalizacji którego zaleca się programy antywirusowe.
4. Usługobiorca zobowiązany jest podawać wyłącznie prawdziwe dane.

#### **§ 4. Umowa o dostarczanie Usługi i Rejestracja**

1. Usługodawca umożliwia Usługobiorcy korzystanie z Aplikacji w oparciu o plan darmowy lub wybrane pakiety płatne.
2. Korzystanie z Aplikacji wymaga rejestracji, założenia Konta oraz potwierdzenia rejestracji poprzez kliknięcie w link aktywacyjny przesłany e-mailem.
3. Po upływie dostępnych Iskier w darmowym planie, Usługobiorca może zakupić jeden z pakietów płatnych.
4. Przejście na inny plan (Pakiet) i sumowanie Iskier:
  - a. Usługobiorca ma prawo w dowolnym momencie trwania obecnego planu dokonać zakupu innego, wyższego Pakietu, na zasadach wskazanych w Cenniku.
  - b. W przypadku zakupu nowego Pakietu w trakcie ważności dotychczasowego, niewykorzystane przez Usługobiorcę Iskry z obecnego planu sumują się z pulą Iskier przypisaną do nowo zakupionego Pakietu.
  - c. Z chwilą zakupu nowego Pakietu, Usługobiorca otrzymuje dostęp do funkcjonalności i limitów zgodnie z nowo wybranym planem (np. zwiększona maksymalna liczba zadań w zestawie, większa liczba osób do współpracy).
  - d. Termin ważności wszystkich połączonych Iskier ulega wydłużeniu i jest tożsamy z nową datą ważności przypisaną do nowo zakupionego Pakietu.
5. Brak udzielenia dostępu do Usługi mimo opłacenia uprawnia Usługobiorcę do wezwania Usługodawcy do działania, a następnie odstąpienia od umowy, stosownie do przepisów Ustawy o prawach konsumenta.
6. Usługobiorca ma prawo do usunięcia Konta w każdym czasie (wypowiedzenie Umowy).
7. Aplikacja znajduje się w fazie „beta”. Usługodawca zastrzega możliwość blokowania zakupów w celach serwisowych (np. w wakacje) oraz limitowania ogólnej puli dostępnych pakietów (zależnie od limitów przychodowych Usługodawcy).

#### **§ 5. Opłaty i Cennik**

1. Ceny pakietów wskazane w Aplikacji są cenami brutto. Z uwagi na działalność nierejestrowaną Usługodawca wystawia rachunki na wyraźną prośbę kupującego.
2. Płatności realizowane są przez zewnętrznego operatora (Stripe). Dostęp do zakupionych Iskier aktywowany jest automatycznie po pomyślnym przetworzeniu płatności.
3. Aplikacja oferuje unikalne zniżki na przyszłe subskrypcje (planowane od 01.09.2026 r.) pod warunkiem terminowego i merytorycznego wypełnienia ankiet.
4. Usługodawca zastrzega sobie prawo do niezakwalifikowania ankiety do minimalnej liczby wymaganej do uzyskania zniżki, jeżeli odpowiedź:
  - a. zawiera wulgaryzmy lub treści obraźliwe,
  - b. składa się z losowych ciągów znaków bez znaczenia,
  - c. jest krótsza niż 30 znaków,
  - d. w żaden sposób nie odnosi się do funkcjonalności Aplikacji, błędów lub propozycji jej ulepszeń.
5. Ocena spełnienia powyższych, obiektywnych kryteriów dokonywana jest przez administratora Aplikacji.

## **§ 6. Reklamacje i Niezgodność**

1. Usługodawca ponosi odpowiedzialność za Niezgodność ujawnioną w okresie dostarczania Usługi.
2. Usługobiorca może złożyć reklamację (żądanie doprowadzenia do zgodności z umową) na adres: [jm.trzeciak00@gmail.com](mailto:jm.trzeciak00@gmail.com).
3. Reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, adres e-mail oraz opis Niezgodności.
4. Usługodawca rozpatruje reklamacje w terminie 14 dni. W razie uzasadnionej reklamacji, Usługodawca doprowadza usługę do zgodności bez nadmiernych niedogodności dla konsumenta.

## **§ 7. Prawo odstąpienia od Umowy**

1. Konsument ma prawo odstąpić od Umowy w terminie 14 dni od jej zawarcia bez podania przyczyny, chyba że za jego wyraźną zgodą świadczenie usług (np. wykorzystanie Iskier) zostało w pełni wykonane.
2. Oświadczenie o odstąpieniu może zostać wysłane e-mailem. Po jego otrzymaniu Usługodawca niezwłocznie przesyła potwierdzenie.

## **§ 8. Treści i DSA**

1. Zabronione jest umieszczanie przez Usługobiorcę treści bezprawnych, nieprawdziwych, nawołujących do nienawiści, czy naruszających prawa autorskie (np. w promptach wpisywanych do generatora).
2. Każda osoba ma prawo zgłosić nielegalne treści e-mailem, z podaniem adresu URL i szczegółowego opisu zgłoszenia.

## **§ 9. Wykorzystanie sztucznej inteligencji (AI)**

1. Aplikacja wykorzystuje model AI (Anthropic Claude API) do generowania interaktywnych zadań z podanych promptów.
2. Usługobiorca przyjmuje do wiadomości, że wyniki AI mogą zawierać błędy ("halucynacje") i wymagają ludzkiej weryfikacji przez nauczyciela. Nie stanowią one oficjalnej porady ani pewnego źródła merytorycznego.
3. Usługodawca nie gwarantuje unikalności wyników AI i nie ponosi odpowiedzialności prawnej za treści wygenerowane wskutek zapytań użytkownika.

## **§ 10. Postanowienia końcowe**

1. Wszelkie elementy Aplikacji, jej logo, nazwa i interfejs podlegają ochronie praw autorskich.
2. Konsument ma możliwość skorzystania z pozasądowych sposobów rozwiązywania sporów (np. platforma ODR).
3. Regulamin podlega prawu polskiemu. W sprawach nieuregulowanych stosuje się m.in. Ustawę o prawach konsumenta.