DATACRAFT / MENTOR JĘZYKOWY

Umowa ramowa zakupu pakietów treningowych

Mentor Językowy — zakup kodów aktywacyjnych i dostęp do lekcji.

Zawarta w dniu ..... pomiędzy:

DataCraft spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Poznaniu, os. Jana III Sobieskiego 40/2N, 60-688 Poznań, KRS 0001161128, NIP 9721363039, kapitał zakładowy 5 000 zł, wpisaną do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy KRS, zwaną dalej „DataCraft”,

a

.....

z siedzibą/adresem: .....

NIP: ..... KRS/CEIDG: ..... reprezentowaną przez: ....., zwaną dalej „Kupującym”.

DataCraft i Kupujący są dalej łącznie nazywani „Stronami”.

Wersja wzoru: 1 listopada 2026 r.

§ 1 Przedmiot współpracy

1. Kupujący nabywa od DataCraft kody umożliwiające wskazanym przez niego osobom korzystanie z określonej liczby lekcji w serwisie mentorjezykowy.pl („Platforma”).

2. Jedna lekcja oznacza jedną sesję treningu językowego z lektorem AI o maksymalnym czasie 45 minut. Każdy kod można aktywować jednokrotnie; aktywacja przypisuje do konta użytkownika liczbę lekcji określoną w zamówieniu.

3. Kupujący może udostępniać kody swoim pracownikom, uczniom i klientom, również w ramach świadczonych przez siebie usług. Samodzielna odsprzedaż kodów jako odrębnego produktu wymaga wcześniejszego uzgodnienia z DataCraft.

4. Aktywacja kodu nie uruchamia płatnej subskrypcji ani automatycznych opłat wobec użytkownika. Użytkownik zakłada konto i korzysta z Platformy na zasadach Regulaminu Serwisu.

§ 2 Zamówienia, ceny i płatności

1. Ceny są ustalane indywidualnie przed zakupem. Zamówienie wymaga potwierdzenia przez obie Strony i określa co najmniej liczbę kodów, liczbę lekcji na kod, rodzaj treningu oraz cenę.

2. Kupujący opłaca zamówienie z góry, w terminie 7 dni od potwierdzenia zamówienia, na rachunek wskazany przez DataCraft. DataCraft przekaże kody w ciągu 3 dni roboczych od zaksięgowania płatności, w sposób umożliwiający bezpieczne ich pobranie.

3. Ceny określone w zamówieniu są cenami netto, do których dolicza się podatek VAT zgodnie z obowiązującymi przepisami. Faktury wystawiane są zgodnie z przepisami prawa.

4. DataCraft może zmieniać ceny przyszłych zamówień. Zmiany nie wpływają na zamówienia już potwierdzone i opłacone.

§ 3 Ważność kodów i rozliczanie lekcji

1. Każdy kod pozostaje ważny i może zostać aktywowany przez co najmniej 12 miesięcy od dnia przekazania go Kupującemu. Lekcje przyznane po aktywacji można wykorzystać przez co najmniej 12 miesięcy od tego samego dnia. Aktywacja kodu nie przedłuża tego okresu. DataCraft przekazuje dokładne daty ważności wraz z kodami; nie mogą być one wcześniejsze niż wskazane powyżej.

2. Kod przed aktywacją można przekazać innemu uprawnionemu odbiorcy. Po aktywacji lekcje pozostają przypisane do konta użytkownika i nie mogą być przenoszone pomiędzy kontami.

3. Lekcja zostaje wykorzystana po skutecznym rozpoczęciu treningu. Jeżeli trening nie może zostać przeprowadzony lub zostaje istotnie przerwany z przyczyn leżących po stronie Platformy, DataCraft przywraca uprawnienie do odpowiedniej lekcji.

4. Niewykorzystanie kodów lub lekcji z decyzji Kupującego albo użytkownika nie stanowi samoistnej podstawy zwrotu wynagrodzenia. Nie dotyczy to niewykonania lub nienależytego wykonania zobowiązań przez DataCraft ani praw wynikających z obowiązujących przepisów.

§ 4 Utrzymanie Platformy i zakupionych funkcjonalności

1. DataCraft zobowiązuje się przez 12 miesięcy od dnia przekazania kodów w ramach danego zamówienia zapewniać dostęp do Platformy jako usługi internetowej oraz utrzymywać zakres funkcjonalności objętych tym zamówieniem na poziomie nie niższym niż w dniu jego potwierdzenia.

2. Zobowiązanie obejmuje możliwość wykorzystania zakupionych lekcji oraz funkcje wchodzące w zakres danego produktu, w szczególności rozmowę głosową z lektorem AI, dostępne dla produktu języki i lektorów, tłumacza, informację zwrotną po treningu oraz materiały pomocnicze.

3. DataCraft może aktualizować Platformę i zmieniać rozwiązania techniczne, dostawców usług oraz wygląd interfejsu, o ile nie powoduje to istotnego ograniczenia zakresu lub użyteczności funkcji objętych zamówieniem.

4. Dopuszczalne są uzasadnione przerwy techniczne i przejściowe awarie. DataCraft podejmuje działania w celu niezwłocznego przywrócenia działania Platformy. Za każdy pełny dzień niedostępności zakupionych lekcji z przyczyn, za które DataCraft ponosi odpowiedzialność, okres ich wykorzystania wydłuża się o jeden dzień.

5. Powyższe zobowiązanie dotyczy każdego zamówienia osobno i pozostaje skuteczne mimo wypowiedzenia albo wygaśnięcia Umowy ramowej.

§ 5 Pomoc techniczna i reklamacje

1. Zgłoszenia dotyczące kodów, lekcji lub działania Platformy Kupujący przesyła na datacraft.biuro@gmail.com. DataCraft odpowiada w ciągu 14 dni od otrzymania zgłoszenia; usterki istotnie uniemożliwiające korzystanie z zakupionych lekcji traktuje priorytetowo.

2. DataCraft w pierwszej kolejności przywraca działanie danej funkcji, zapewnia równoważną możliwość skorzystania z lekcji lub przywraca niewykorzystane uprawnienia.

3. Jeżeli istotna wada lub niedostępność usługi leżąca po stronie DataCraft nie zostanie usunięta w ciągu 14 dni od zgłoszenia, Kupujący może zrezygnować z niewykonanej części zamówienia. DataCraft zwróci odpowiednią część ceny, ustaloną proporcjonalnie do liczby niewykorzystanych lekcji w tym zamówieniu, w terminie 14 dni od rezygnacji. Nie ogranicza to praw Kupującego wynikających z przepisów prawa.

§ 6 Dane i zasady korzystania

1. DataCraft odpowiada za działanie Platformy i samodzielnie administruje danymi użytkowników w zakresie korzystania z kont i lekcji, zgodnie z Polityką Prywatności Platformy. Kupujący odpowiada za zgodne z prawem przekazywanie kodów swoim odbiorcom i przetwarzanie ich danych we własnym zakresie.

2. Kupujący zachowuje poufność nieaktywowanych kodów i przekazuje je tylko uprawnionym odbiorcom. Prawa do oprogramowania i materiałów Platformy pozostają przy DataCraft lub właściwych uprawnionych podmiotach.

§ 7 Czas trwania i zakończenie umowy

1. Umowa zostaje zawarta na czas nieoznaczony. Każda ze Stron może wypowiedzieć ją z 14-dniowym wyprzedzeniem, przesyłając oświadczenie e-mailem na adres używany do współpracy.

2. Wypowiedzenie wstrzymuje składanie nowych zamówień na podstawie Umowy, lecz nie unieważnia zamówień już opłaconych. Wydane kody, aktywowane lekcje oraz 12-miesięczne zobowiązanie do utrzymania Platformy z § 4 pozostają ważne na uzgodnionych zasadach.

§ 8 Odpowiedzialność

1. Strony odpowiadają za naruszenie swoich obowiązków na zasadach prawa polskiego. DataCraft nie odpowiada za brak możliwości korzystania z Platformy wynikający wyłącznie z urządzenia, łącza internetowego lub działań użytkownika, na które nie ma wpływu.

2. Odpowiedzialność odszkodowawcza DataCraft związana z danym zamówieniem jest ograniczona do kwoty netto zapłaconej za to zamówienie. Ograniczenie nie dotyczy szkód wyrządzonych umyślnie, obowiązku zwrotu należnej części ceny ani przypadków, w których ograniczenie odpowiedzialności jest prawnie niedopuszczalne.

3. Platforma jest narzędziem do nauki języków; korzystanie z niej nie gwarantuje określonego wyniku egzaminu ani osiągnięcia konkretnego poziomu znajomości języka. Nie ogranicza to zobowiązania do zapewnienia uzgodnionych funkcji.

§ 9 Postanowienia końcowe

1. Uzgodnienia, zamówienia i oświadczenia związane z Umową mogą być składane w formie dokumentowej, w szczególności przez wiadomości e-mail pozwalające ustalić nadawcę. Zmiana istotnych warunków już opłaconego zamówienia wymaga wyraźnej zgody obu Stron.

2. Kontakt do DataCraft: datacraft.biuro@gmail.com. Kontakt do Kupującego: .....

3. W sprawach nieuregulowanych stosuje się prawo polskie. Spory rozpoznają sądy właściwe zgodnie z obowiązującymi przepisami.

DataCraft sp. z o.o. — data i podpis / akceptacja

Kupujący — data i podpis / akceptacja