

## Regulamin usługi aplikacji eventowej

### 1. Informacje wstępne

Usługa aplikacji eventowej jest realizowana przez **Visent Coders Sp. z o.o.** z siedzibą w Warszawie, ul. Marynarska 11, 02-674, wpisaną do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000572906, o kapitale zakładowym w wysokości 10.000 złotych, NIP: 1251635038, REGON 362396842, adres e-mail: hello@visentcoders.com.

### 2. Definicje

1. **Regulamin** – niniejszy „Regulamin korzystania z aplikacji eventowej” określa zasady korzystania przez Użytkowników z wybranej wersji aplikacji.
2. **Usługodawca** – Visent Coders Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Marynarska 11, 02-674, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000572906, o kapitale zakładowym w wysokości 10.000 złotych, NIP: 1251635038, REGON 362396842, adres e-mail: hello@visentcoders.com
3. **Aplikacja** – wybrana instancja (wdrożenie dla finalnego klienta – organizatora wydarzenia) dostępna do pobrania bezpłatnie z poziomu App Store bądź Google Play, której dane (treści) publikowane są za pośrednictwem panelu CMS zarządzanego przez Administratora. Aplikacja jest dostępna dla smartfonów z systemami iOS od wersji 9.0 oraz Android od wersji 4.4. Kit Kat.
4. **Instancja Aplikacji** – indywidualnie brandowana (tj. oznaczona logiem wydarzenia, nazwą, w identyfikacji wizualnej klienta – organizatora wydarzenia) z indywidualną treścią Aplikacji dostępna do pobrania z App Store i Google Play.
5. **Użytkownik** – osoba, która pobierze wybraną instancję aplikacji z konta developerskiego Google Play bądź App Store należącego do Usługodawcy.
6. **Zalogowany Użytkownik** – Zalogowanym Użytkownikiem aplikacji jest osoba, która pobierze aplikację na swój telefon i zaloguje się do części networkingowej (opisanej i wyróżnionej w menu bocznym aplikacji) danymi otrzymanymi na adres e-mail. Login i hasło są unikalne dla każdego użytkownika.
7. **Usługobiorca** – organizator wydarzenia, do którego stworzona została dana instancja Aplikacji.
8. **Wydarzenie** – kongres, konferencja, targi, impreza firmowa itp. organizowane przez Usługobiorcę, do którego wdrażana jest Instancja Aplikacji.
9. **Administrator** – osoba po stronie Usługobiorcy posiadająca najwyższy możliwy poziom uprawnień w panelu CMS do edycji treści aplikacji
10. **Panel CMS** – usługa dostępna z poziomu przeglądarki internetowej pozwalająca na edycję treści Aplikacji. Dostęp do panelu chroniony jest indywidualnym loginem i hasłem.
11. **Login** – stworzone przez Administratora, indywidualne i niepowtarzalne oznaczenie Użytkownika, mające formę adresu e-mail, wykorzystywane przy korzystaniu z Aplikacji w wersji rozszerzonej, tj. z modułem networkingowym.
12. **Hasło** – nadany przez Administratora losowy ciąg znaków, używany do zabezpieczenia dostępu do korzystania z Aplikacji w wersji rozszerzonej tj. z modułem networkingowym. Użytkownik w każdej chwili może zmienić nadane przez Administratora hasło na swoje własne.
13. **Wersja podstawowa Aplikacji** – wersja aplikacji o charakterze informacyjnym, w której nie ma modułu networkingowego wymagającego logowania Użytkownika. W tej wersji aplikacji żadne dane indywidualne użytkownika nie są pobierane przez Usługodawcę. Jediną daną, która jest pobierana przy korzystaniu Aplikacji w wersji podstawowej jest język telefonu.

14. **Wersja rozszerzona Aplikacji** – jest to wersja podstawowa Aplikacji rozszerzona o moduł networkingowy, który umożliwia kontakt między Użytkownikami Aplikacji w obrębie jednej Instancji Aplikacji.
15. **Konto Użytkownika w Aplikacji** – indywidualny dostęp danego Użytkownika Aplikacji do modułu networkingowego w danej instancji Aplikacji w wersji rozszerzonej, w której Użytkownik może (nie jest to obligatoryjne) podać następujące dane: imię, nazwisko, nazwę stanowiska, nazwę podmiotu, który reprezentuje lub w którym jest zatrudniony, zdjęcie oraz opublikować krótki komentarz - status (w formie tekstowej). Logowanie na wskazane konto odbywa się przy pomocy Loginu i Hasła nadanego przez Administratora na podstawie rejestracji na dane Wydarzenie, w którym uczestniczy Użytkownik.
16. **Umowa** – pisemna umowa między Usługodawcą a Usługobiorcą – organizatorem wydarzenia, w której uregulowane są takie kwestie jak: wersja aplikacji, okres dostępności w sklepach czy pozostały zakres jej funkcjonalności.

### 3. Prawa i obowiązki Usługobiorcy

1. Usługobiorca oraz Użytkownicy są zobowiązani do niedostarczania i nieprzekazywania treści zabronionych przez przepisy prawa, w szczególności treści propagujących przemoc, znieważających lub naruszających dobra osobiste lub inne prawa osób trzecich.
2. Usługobiorca i Użytkownicy zobowiązani są do korzystania z Aplikacji zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu.
3. Usługodawca może wykorzystywać logo lub firmę Usługobiorcy w celach marketingowych poprzez ich umieszczenie na liście referencyjnej znajdującej się na stronie internetowej Usługodawcy, a Usługobiorca zgadza się na ich wykorzystanie w tym celu. Usługobiorca ma prawo wyrażenia sprzeciwu wobec wykorzystania jego logo lub oznaczenia firmy, w celu o którym mowa powyżej, drogą elektroniczną na adres e-mailowy Usługodawcy. Kwestia określona w zdaniu pierwszym powyżej może zostać uregulowana w odrębnej Umowie dwustronnej między Usługodawcą a Usługobiorcą.

### 4. Prawa i obowiązki Usługodawcy

1. Usługodawca zobowiązuje się do świadczenia usługi Aplikacji z najwyższą starannością oraz standardami określonymi w niniejszym Regulaminie.
2. Usługodawca nie odpowiada za skutki udostępnienia przez Użytkownika Loginu i Hasła osobom trzecim.
3. Usługodawca nie odpowiada za nieprawidłowe świadczenie Usługi spowodowane:
  - a. Niespełnieniem wymagań systemowych koniecznych do korzystania z Aplikacji opisanych w punkcie 2.3.
  - b. Działaniem osób trzecich.
  - c. Przyczynami niezależnymi od Usługodawcy.
4. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie Aplikacji, jeżeli wynika ono z nieprawidłowego użytkownika Aplikacji przez Usługobiorcę.
5. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za utracone korzyści ani szkody pośrednie.
6. Usługodawca ma prawo zawiesić lub dostęp do Usługi Aplikacji i Panelu CMS w przypadku korzystania z nich niezgodnie z niniejszym Regulaminem.
7. Usługodawca zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Aplikacji, w tym jej modyfikacji, wprowadzania dodatkowych funkcji, zmian wizualnych i sposobie działania poszczególnych elementów, z zastrzeżeniem, że wprowadzone zmiany nie spowodują zmniejszenia możliwości

Aplikacji dla Usługobiorcy w stosunku do stanu z dnia zawarcia Umowy między Usługodawcą a Usługobiorcą.

## 5. Bezpieczeństwo danych

1. Usługodawca zapewnia podjęcie wszelkich środków niezbędnych do bezpiecznego przechowywania i archiwizowania danych przechowywanych w Panelu CMS przez Usługobiorcę.
2. Usługodawca zapewnia, że dostęp do Panelu CMS możliwy jest wyłącznie poprzez szyfrowane połączenie SSL, autoryzowane odpowiednim certyfikatem.
3. Wszystkie dane wprowadzane bezpośrednio do Panelu CMS utrzymywane są na serwerze znajdującym się na terenie Europejskiego Obszaru Gospodarczego.
4. Kopie zapasowe danych tworzone są nie rzadziej niż co 24 godziny, archiwizowane i utrzymywane przez okres nie dłuższy niż 60 dni od dnia utworzenia kopii zapasowej.

## 6. Funkcjonalności usługi i zasady działania

- a. Aplikacja eventowa umożliwia wszystkim użytkownikom (jeśli dane zostały uzupełnione przez Administratora, a funkcjonalności udostępnione):
  - i. Przeglądanie agendy wydarzenia oraz tworzenie własnej, ulubionej agendy przy pomocy przycisku „Ulubione”
  - ii. Przeglądanie sylwetek i zdjęć prelegentów
  - iii. Przeglądanie informacji o kontakcie, dojeździe oraz pozostałych informacji udostępnionych za pośrednictwem aplikacji
  - iv. Przeglądanie mapy i planu wydarzenia
  - v. Przeglądanie załączonych przez prelegentów lub organizatora prezentacji
  - vi. Tworzenie notatek
  - vii. Głosowanie i ankietowanie
  - viii. Przeglądanie list wystawców wraz z udostępnionymi danymi takimi jak: załączone oferty, dane kontaktowe, logotypy, nazwy)
  - ix. Publikowanie bannerów reklamowych
- b. Aplikacja eventowa w wersji rozszerzonej umożliwia dodatkowo zalogowanym użytkownikom komunikację wewnętrzną w aplikacji przy pomocy czata ogólnego oraz czatów indywidualnych z innymi, zalogowanymi użytkownikami aplikacji po akceptacji zaproszenia drugiego użytkownika.
- c. **Dane użytkownika** – szczegółowy opis danych użytkownika, jakie przetwarzane są w aplikacji eventowej znajduje się w dodatkowo w Polityce Prywatności dostępnej na stronie [www.visentevents.com](http://www.visentevents.com) oraz Aplikacji.
- d. **Proces rejestracji użytkownika zalogowanego w aplikacji eventowej:**
  - i. Usługodawca otrzymuje od organizatora wydarzenia bazę osób zarejestrowanych na wydarzenie zawierającą co najmniej: adres e-mail, imię, nazwisko, a maksymalnie dodatkowo: firmę, stanowisko oraz numer telefonu.
  - ii. Usługodawca wgrywa bazę do panelu CMS aplikacji, za pomocą którego wysyła użytkownikom z bazy zaproszenia do aplikacji w imieniu organizatora. Zaproszenie zawiera:
    1. Indywidualny login
    2. Indywidualne hasło
    3. Link do pobrania aplikacji
- e. Użytkownik po otrzymaniu powyższych informacji może zalogować się do networkingu w aplikacji mobilnej i w dowolnym momencie edytować swoje dane łącznie z hasłem.

## 7. Ochrona praw własności intelektualnej

1. Usługodawca oświadcza, że jest uprawniony do świadczenia usługi Aplikacji eventowej.
2. Układ graficzny, zastosowane rozwiązania, układ treści i koncepcja korzystania z Aplikacji stanowią utwory w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych i jako takie korzystają z ochrony przewidzianej w przepisach prawa.
3. Korzystanie z Aplikacji przez Usługobiorcę lub Użytkowników oraz inne osoby nie oznacza nabycia przez nich jakichkolwiek praw na dobrach niematerialnych do udostępnionych utworów.
4. Zabronione jest kopiowanie, modyfikowanie lub rozpowszechnianie Aplikacji w całości lub części, a także modyfikowanie czy wykorzystywanie w sposób inny niż określony w Regulaminie bez pisemnej zgody Usługodawcy.

## 8. Zamawianie i świadczenie usługi aplikacji eventowej – punkt ten dotyczy tylko Usługobiorcy

1. Aby dokonać zamówienia własnej Instancji Aplikacji eventowej należy złożyć zamówienie poprzez kontakt udostępniony na stronie: [www.visentevents.com](http://www.visentevents.com)
2. Treść Umowy pomiędzy Usługobiorcą a Usługodawcą oraz opcjonalnie Umowa Powierzenia Przetwarzania Danych Osobowych w przypadku Aplikacji w wersji Rozszerzonej dostępna jest do pobrania na stronie: [www.visentevents.com](http://www.visentevents.com)

## 9. Obsługa zgłoszeń Usługobiorcy

1. Usługodawca ma prawo do ingerencji w strukturę danych, ustawienia aplikacji oraz uprawnienia Użytkowników, jeżeli realizuje zlecenia zgłoszone przez Usługobiorcę lub gdy są to działania wymagane do prawidłowego działania Aplikacji i nie spowodują utraty danych.
2. Zgłoszenia związane ze wsparciem w korzystaniu z Aplikacji, w tym z jej ewentualnym błędnym działaniem mogą być przesyłane przez Usługobiorcę pocztą elektroniczną na adres [support@visentcoders.com](mailto:support@visentcoders.com) lub telefonicznie, jeżeli wybrany przez Usługodawcę pakiet przewiduje te formy świadczenia wsparcia technicznego.
3. Usługodawca nie ma obowiązku wprowadzania zgłoszonych zmian, w szczególności zmian dotyczących aplikacji oraz wprowadzonych danych. W ustalonych okolicznościach Usługodawca może zaproponować wprowadzenie określonych zmian odpłatnie, na bazie indywidualnie przygotowanej wyceny lub w ramach wsparcia świadczonego w związku z wybranym przez Usługobiorcę pakietem.

## 10. Postanowienia końcowe

1. Niniejszy Regulamin jest dostępny na stronie internetowej [www.visentevents.com](http://www.visentevents.com). Usługodawca zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu w szczególności gdy będzie to wymagane aktualizacją lub innymi zmianami w świadczeniu Usługi lub przepisami prawa.
2. W przypadku zmian Regulaminu Usługobiorca oraz Użytkownicy będą informowani o wprowadzonej zmianie niezwłocznie, nie później niż na 7 dni przed wejściem jej w życie, poprzez udostępnienie zaktualizowanej wersji Regulaminu na wspomnianych wyżej stronach internetowych w wersji umożliwiającej jej zapis na dysku oraz informacji wewnątrz Aplikacji mobilnej.
3. Wszelkie zmiany w Regulaminie obowiązują od dnia opublikowania ich na stronie internetowej [www.visentevents.com](http://www.visentevents.com). Korzystanie z usługi oznacza akceptację Regulaminu.