

ANVÄNDARVILLKOR

1. SPELET

1.1 Allmänt

1.1.1 Good Learning Sweden, bifirma till JO Johansson Film & L Lindbom AB, organisationsnr 556474-9546, (nedan "**Good Learning**") har utvecklat ett webbaserat läromedel i vilket spelaren tränar på yrkeslivet som frilans (nedan "**Spelet**"). En mer utförlig beskrivning av Spelet finns på www.goodlearning.se (nedan "**Hemsidan**"). Good Learning har tecknat ett avtal avseende Spelet (nedan "**Kundavtalet**") med någon som utbildar användaren av Spelet (nedan "**Användaren**"). Good Learnings kunder är främst skolor men även företag, organisationer, myndigheter och privatpersoner. Kunden tecknar ett avtal avseende Spelet med Good Learning. Användaren av Spelet är oftast lärare och/eller utbildare samt studenter och/eller elever hos kunden.

1.1.2 För att nyttja Spelet måste Användaren först godkänna dessa användarvillkor (nedan "**Användarvillkoren**"). Om Användaren inte godkänner Användarvillkoren har Användaren inte rätt att nyttja Spelet. Genom att godkänna Användarvillkoren ingår Användaren ett bindande avtal med Good Learning på de villkor som närmare följer av dessa Användarvillkor (nedan "**Avtalet**"). Genom att godkänna de Användarvillkoren intygar Användaren att hen (i) är 18 år och har rätt att ingå detta Avtal, eller (ii) är under 18 år men har förälders/vårdnadshavares samtycke till att ingå detta Avtal.

1.2 Användarkonto

1.2.1 För att Användaren ska kunna nyttja Spelet måste Användaren skapa ett personligt användarkonto (nedan "**Användarkontot**"). Vid skapandet av Användarkontot åligger det Användaren att tillhandahålla korrekta och fullständiga användaruppgifter (nedan "**Användaruppgifterna**"). Användarkonto får endast skapas för Användaren. Så länge som dessa Användarvillkor följs får Användaren lämna annan i uppdrag att skapa ett Användarkonto för Användarens räkning. Användaren måste vara en fysisk person som är vid liv vid tidpunkten då Användarkontot skapas och endast ett Användarkonto får skapas per person. Good Learning äger rätt att säga upp Avtalet till omedelbart upphörande om Användarkontot har skapats i strid med dessa Användarvillkor.

1.2.2 För Användarkontot används Användarens e-mailadress som användarnamn och ett lösenord som Användaren själv väljer. Vid glömt lösenord begär Användaren ett automatiskt genererat lösenord via e-mail. Användaren åtar sig att utan oskäligt dröjsmål byta ut det automatiskt genererade lösenordet. Användarnamnet och lösenordet används när Användaren ska logga in på Hemsidan och/eller Spelet.

1.2.3 Good Learning kan inte kontrollera att det är Användaren som nyttjar Spelet utan endast att rätt användarnamn och lösenord angetts. Användaren åtar sig därför att inte avslöja eller på annat sätt tillgängliggöra sitt lösenord för någon obehörig samt tillse att inte obehörig på annat sätt kan få tillgång till lösenordet. Om lösenordet likväl används av annan än Användaren, eller om Användaren bryter mot de i punkten 1.2.4 angivna reglerna för lösenord, kan detta medföra att Good Learning stänger av Användaren från att nyttja Spelet.

1.2.4 Användaren åtar sig

- a) att välja ett lösenord som är svårt för andra än Användaren att avslöja. Lösenordet får därför inte bestå av t.ex. hela eller delar av Användarens, eller till denne närståendes, namn och/eller personnummer,
- b) att väl förvara eventuella noteringar om lösenordet,

- c) att inte avslöja lösenordet för någon obehörig, samt
- d) att omedelbart ändra lösenordet vid misstanke om att obehörig fått kännedom om detsamma.

1.2.5 Om det finns anledning att anta att användarnamnet och lösenordet missbrukats eller har missbrukats av obehörig ska Användaren genast anmäla detta till Good Learning. Nämnade anmälan ska innehålla uppgifter om Användarens namn, användarnamn och lösenord samt uppgift om under vilken tidsperiod Användaren misstänker att användarnamnet och lösenordet har missbrukats av obehörig. Användaren ansvarar för all skada som Good Learning kan åsamkas till följd av att Användarens användarnamn eller lösenord har missbrukats av obehörig. Detta ansvar ska gälla till dess Användaren, genom anmälan till Good Learning, spärrat sitt användarnamn och lösenord.

1.3 Nyttjande av Spelet

1.3.1 Under förutsättning att Användaren till fullo följer bestämmelserna i dessa Användarvillkor ger Good Learning Användaren en icke exklusiv rätt att nyttja Spelet för eget bruk enligt vad som tillåts av Spelets funktioner och närmare anges i dessa Användarvillkor. Användaren äger inte rätt att utan Good Learnings i förväg inhämtade skriftliga godkännande till annan överlåta, överföra eller underlicensiera sina rättigheter enligt detta Avtal.

1.3.2 Såsom angetts i punkten 1.1.1 är Spelet webbaserat. Det innebär att Spelet nås genom uppkoppling mot Internet. För sådan uppkoppling samt kommunikation erfordras t.ex. viss data- och/eller annan kommunikationsutrustning, programvara samt Internetabonnemang (nedan "**Utrustning**"). Good Learning har inget ansvar för sådan Utrustning. De tekniska krav som från tid till annan uppställs på Användarens Utrustning finns tillgängliga på Hemsidan. Good Learning svarar inte för skada som drabbar Användaren till följd av fel eller brist i dennes Utrustning. Användaren är införstådd med att uppgraderingar och/eller ändringar av Spelet kan komma att medföra ändringar avseende de tekniska krav som uppställs på Användarens utrustning. Detta för att Användaren ska kunna utnyttja de förbättringar som en uppgradering och/eller ändring innebär.

1.3.3 Användaren åtar sig att vid nyttjande av Spelet iaktta (i) Användarvillkoren, (ii) gällande lagar, förordningar och myndighetsbeslut, samt (iii) av Good Learning vid var tid lämnade anvisningar för nyttjandet av Spelet (se Hemsidan).

1.3.4 Användaren förbinder sig att vid nyttjandet av Spelet inte överföra något material till Hemsidan och/eller Spelet som kan innehålla virus, trojanska hästar eller någon annan kod (s.k. "malware") som kan skada, sätta ur funktion, överbelasta eller försämra Hemsidan och/eller Spelet eller inkräkta på Annan Användarens nyttjande av Hemsidan och/eller Spelet. Med "**Annan Användare**" avses annan Användare som genom avtal med Good Learning nyttjar Spelet på motsvarande sätt som Användaren.

1.3.5 Användaren åtar sig vidare att inte försöka kringgå Good Learnings säkerhetssystem – t.ex. genom att nyttja Annan Användarens användarnamn och lösenord eller att lämna ut sitt eget användarnamn och lösenord till annan – eller försöka testa säkerheten på Hemsidan och/eller Spelet utan att i förväg ha erhållit Good Learnings skriftliga godkännande.

1.3.6 Användaren åtar sig även att inte dekompilera (reverse engineer) Hemsidan och/eller Spelet.

1.3.7 Användaren åtar sig härutöver att inte försöka skaffa sig otilåten tillgång till något datasystem eller nätverk som omfattas av Hemsidan och/eller Spelet. Användaren åtar sig vidare att inte heller skaffa fram eller försöka skaffa fram material eller information som inte avsiktligt gjorts tillgängligt eller tillhandahållits via Hemsidan och/eller Spelet.

1.3.8 Brott mot eller försök till brott mot en, flera eller samtliga av bestämmelserna i punkterna 1.3.3 – 1.3.7 kan vara brottsligt och Good Learning kan därför vid behov komma att involvera berörda myndigheter för att hantera denna typ av brott.

1.4 Drift

- 1.4.1 Spelet tillhandahålls i regel 24 timmar per dygn, sju dagar i veckan och 365 dagar per år. Good Learning garanterar emellertid inte att Spelet och Hemsidan är fria från fel eller avbrott under ovanstående tid.
- 1.4.2 Då Spelet är webbaserat är Användaren införstådd med att tillfälliga avbrott och fördröjningar på Internet inte utgör ett fel eller avbrott i Spelet. Good Learning har ingen skyldighet att åtgärda fel eller avbrott som ligger utanför Good Learnings kontroll som Good Learning inte skäligen kunde förväntas ha räknat med och vars följder Good Learning inte skäligen kunde ha undvikit eller övervunnit som t.ex, men inte begränsat till, fel eller avbrott vad gäller Användarens Internetuppkoppling, Utrustningen eller förekomsten av sådan omständighet som anges i punkten 9.3.
- 1.4.3 Spelet kan från tid till annan tas ur bruk för att åtgärder (nedan "**Åtgärd**") som t.ex, men inte begränsat till, underhåll, service och uppdatering ska kunna vidtas. Good Learning förbehåller sig rätten att göra avbrott i tillhandahållande av Spelet för att vidta sådan Åtgärd. Sådana avbrott ska i möjligaste mån inplaneras på tider när nyttjandet av Spelet normalt sett är lågt.
- 1.4.4 Good Learning äger rätt att när som helst och utan föregående meddelande stänga av Hemsidan och/eller tillgången till Spelet för att skydda Hemsidan och/eller Spelet från obehöriga angrepp eller motsvarande.
- 1.4.5 Good Learning äger rätt att med omedelbar verkan och tillsvidare stänga av Användaren från nyttjande av Spelet om Användaren vid något tillfälle inte efterlever dessa Användarvillkoren eller om Good Learning på skälig grund antar att så är fallet.

1.5 Fel eller avbrott i Spelet

- 1.5.1 Vid fel eller avbrott i Spelet kan Användaren anmäla detta till Good Learning per e-mail via formulär på Hemsidan eller via e-mail till info@goodlearning.se. Med "fel eller avbrott i Spelet" avses i dessa Användarvillkor att Spelet inte fungerar på avsett sätt eller inte är tillgängligt i avtalad omfattning.
- 1.5.2 Vid felanmälan ska Användaren ange hur fel yttrar sig. Härutöver åligger det Användaren att, om den personal som arbetar med felavhjälpning så påkallar, förevisa hur fel yttrar sig.
- 1.5.3 Good Learning har ingen skyldighet att avhjälpa fel eller avbrott i Spelet som beror på oriktigt nyttjande av Spelet eller som orsakats av fel eller avbrott i Utrustningen.

1.6 Support

- 1.6.1 Good Learning tillhandahåller Support vad avser Spelet i följande omfattning. Med "**Support**" avses stöd för att Användaren ska kunna nyttja Spelet på avsett sätt. Support tillhandahålls *i första hand* via hjälpavsnittet på Hemsidan, *i andra hand* per e-mail via formulär på Hemsidan eller via e-mail till support@goodlearning.se. Good Learning tillhandahåller endast support per e-mail under kontorstid (nedan "**Kontorstid**"), dvs. mellan kl 08.00 och 17.00 (svensk tid), måndag till fredag med undantag för svenska helgdagar då någon felavhjälpning inte sker och dag före Svenska Helgdagar då felavhjälpning endast sker mellan kl 08.00 och 12.00 (svensk tid). Med "**Svenska Helgdagar**" avses s.k. röda dagar samt påskafton, midsommarafton, julafton och nyårsafton.
- 1.6.2 Användaren är skyldig att vid Support per e-mail tydligt ange vad problemet består i. Härutöver är Användaren, om den personal som arbetar med support-ärendet så påkallar, skyldig att förevisa problemet.
- 1.6.3 Good Learning tillhandahåller inte support avseende utrustning som Användaren ansvarar för t.ex, men inte begränsat till, Utrustningen.

2. IMMATERIELLA RÄTTIGHETER

- 2.1 Samtliga immateriella rättigheter och tekniska lösningar avseende Hemsidan och/eller Spelet är Good Learnings egendom alternativt egendom tillhörande tredje man med vilken Good Learning samarbetar och får inte nyttjas av Användaren utöver vad som krävs för Spelets nyttjande enligt Användarvillkoren.
- 2.2 Användaren får inte ändra, publicera, vidarebefordra, distribuera, förevisa eller delta i överlåtelse eller försäljning, skapa sekundära verk av eller på annat sätt kommersialisera (exempelvis i tryckt form eller på annan webbsida eller nätansluten dator eller mobil enhet), vare sig helt eller delvis, något av innehållet på/i Hemsidan och/eller Spelet utan att i förväg ha erhållit Good Learnings skriftliga godkännande.

3. UPPHÖRANDE

- 3.1 Användaren kan när som helst säga upp Avtalet till omedelbart upphörande genom (i) att per e-mail skicka en skriftlig uppsägning till order@goodlearning.se, eller (ii) att avsluta Användarkontot.
- 3.2 Good Learning äger rätt att säga upp Avtalet till omedelbart upphörande om
- Användaren agerat i strid med de regler i punkterna 1.1.2, 1.2.1, 1.3.1 och 1.3.3 – 1.3.6 som gäller för nyttjandet av Spelet,
 - Användaren bryter mot andra delar av de Användarvillkoren och inte vidtar full rättelse inom sju (7) dagar från det att skriftlig anmodan att vidta rättelse kommit Användaren tillhanda,
 - Användaren fortsätter att nyttja Spelet utan att godkänna Ändring (definieras i punkten 6.2.2) enligt punkten 6.2.3,
 - Användaren återkallar det samtycke till behandling av uppgifter som Användaren lämnat i punkten 5,
 - Good Learning upphör att tillhandahålla Spelet, eller
 - Good Learning är skyldigt att säga upp Avtalet till följd av ändring i lag eller annan författning eller myndighets beslut.
- 3.3 Good Learning äger rätt att säga upp Avtalet med trettio (30) dagars uppsägningstid om Användaren aktivt väljer att inte acceptera Ändring (definieras i punkten 6.2.2) enligt punkten 6.2.3.
- 3.4 Oavsett om Avtalet sägs upp eller inte, ska Part gottgöras skada som uppkommit genom den andra Partens avtalsbrott.
- 3.5 Oavsett skälet till Avtalets upphörande ska även efter Avtalets upphörande bestämmelserna i punkterna 3 (Upphörande), 4 (Skadestånd m.m.), 5 (Personuppgifter), 6 (Övrigt) och 7 (Tvist) äga fortsatt tillämpning mellan Parterna.

4. SKADESTÅND M.M.

- 4.1 Bryter Part, eller annan som Part svarar för, mot bestämmelse i dessa Användarvillkor ska Part, oavsett om oaktsamhet, grov oaktsamhet eller uppsåt kan påvisas, utge ersättning till den andra Parten för direkt skada som brottet mot de Användarvillkoren orsakat. Med direkt skada avses skäligena och verifierbara merkostnader som den andra Parten orsakats. Skadestånd i anledning av avtalsbrott utgår ej för indirekta skador såsom t.ex, men inte begränsat till, hinder att uppfylla förpliktelse mot tredje man och utebliven nytta av Avtalet. Denna begränsning gäller emellertid inte om uppsåt eller grov oaktsamhet kan läggas den andra Parten till last.

- 4.2 För tydlighets skull noteras det att Användarens skyldighet att utge skadestånd enligt punkten 4.1 innefattar en skyldighet att hålla Good Learning skadeslöst för krav riktade mot bolaget från tredje man på grund av Användarens nyttjande av Spelet i strid med de Användarvillkoren.
- 4.3 Part är befriad från påföljd för underlåtenhet att fullgöra viss förpliktelse enligt detta Avtal om underlåtenheten har sin grund i omständighet som är utanför Parts kontroll och som Part inte rimligen kunnat förutse eller undvika, såsom t.ex, men inte begränsat till, väpnad konflikt eller liknande tillstånd, upplopp, myndighetsåtgärd, nytillkommen eller ändrad lagstiftning, konflikt på arbetsmarknaden, handels- eller valutarestriktioner, blockad, brand, blixtnedslag, explosion, översvämning och extrema väderförhållanden. Så snart hindret upphört ska förpliktelsen fullgöras på avtalat sätt. Det åligger Part som önskar återropa befrielsegrund enligt denna bestämmelse att utan dröjsmål underrätta den andra Parten om uppkomsten därav, liksom dess upphörande. Om så ej sker är Part inte befriad från påföljd för sin underlåtenhet att fullgöra avtalsförpliktelsen.
- 4.4 Eventuella ersättningskrav ska framföras inom tre (3) månader från det att skadan upptäckts. Om Part inte framställt ersättningskrav mot den andra Parten inom föreskriven tid förfaller Parts rätt att göra kravet gällande.

5. PERSONUPPGIFTER

- 5.1 Genom (i) att vid skapandet av Användarkontot lämna Användarupp_gifterna, samt (ii) godkänna de Användarvillkoren, samtycker Användaren till den behandling av uppgifter som anges nedan. Det är frivilligt att lämna uppgifterna men Användaren är införstådd med att Avtalet inte kan ingås om Användaruppgifterna inte lämnas. Good Learning är ansvarigt för Användaruppgifterna. Utöver Användaruppgifterna samlar Good Learning fortlöpande in uppgifter om Användaren i samband med dennes nyttjande av Spelet. Uppgifterna om Användaren samlas in och behandlas i syfte att tillhandahålla Spelet, administrera Avtalet, för affärs- och produktutveckling samt för marknadsföringsändamål. För utförandet av Spelet och administration av Avtalet kan personuppgifter komma att lämnas ut till tredje man. Användaren kan när som helst återkalla sitt samtycke genom att meddela detta till Good Learning. Om samtycket återkallas äger Good Learning rätt att säga upp Avtalet till omedelbart upphörande (se punkten 3.2 d)). Good Learning äger dock inte rätt att säga upp Avtalet på denna grund om Användaren endast återkallar sitt samtycke vad gäller Good Learnings behandling av personuppgifter för marknadsföringsändamål.

6. ÖVRIGT

6.1 Allmänt

- 6.1.1 Dessa Användarvillkor utgör det fullständiga avtalet mellan Good Learning och Användaren. Innehållet i de Användarvillkoren ersätter alla tidigare avtal mellan Good Learning och Användaren avseende Spelet.
- 6.1.2 Om någon bestämmelse i dessa Användarvillkor blir olaglig, ogiltig eller av annan anledning blir verkningslös ska sådan bestämmelse anses som åtskild från de Användarvillkorens övriga bestämmelser och sådant åtskiljande ska inte påverka giltigheten och verkställigheten av de återstående bestämmelserna. I sådant fall ska den ogiltiga bestämmelsen ersättas med en giltig bestämmelse som Parterna skulle ha enats om för att uppnå samma resultat i alla relevanta avseenden.
- 6.1.3 Part får inte helt eller delvis överlåta eller pantsätta sina rättigheter och/eller skyldigheter enligt detta Avtal utan den andra Partens skriftliga godkännande. Oaktat detta äger Good Learning rätt att till annan fritt överlåta sina rättigheter och skyldigheter enligt detta Avtal vid omstrukturering av Good Learning-koncernen eller vid en överlåtelse av hela eller delar av den av Good Learning bedrivna verksamheten.

6.2 Ändringar

- 6.2.1 Good Learning har alltid rätt att göra ändringar i eller tillägg till de Användarvillkoren som är av ringa betydelse för Användaren. Sådana ändringar träder i kraft omedelbart och Good Learning är inte skyldigt att underrätta Användaren om sådana ändringar för att de ska vara gällande för Användaren.
- 6.2.2 Härutöver äger Good Learning rätt att göra ändringar i eller tillägg till de Användarvillkoren (nedan gemensamt "**Ändringar**") som är påkallade av (i) ändring av lag eller annan författning, (ii) domstolsavgörande, eller (iii) myndighetsbeslut. Sådana Ändringar träder i kraft trettio (30) dagar efter det att underrättelse om Ändring har kommit Användaren tillhanda.
- 6.2.3 Andra Ändringar (än sådana som anges i punkterna 6.2.1 och 6.2.2) måste godkännas av Användaren för att vara gällande. Användaren underrättas om sådan Ändring genom ett meddelande när Användaren loggar in på Hemsidan. Om Användaren fortsätter att nyttja Spelet i mer än trettio (30) dagar efter det att underrättelse om Ändring har kommit Användaren tillhanda (utan att godkänna Ändringen) ska Användaren anses ha godkänt Ändringen genom sitt fortsatta nyttjande av Spelet. Genom att godkänna sådan Ändring (antingen aktivt eller genom fortsatt nyttjande av Spelet i mer än trettio (30) dagar efter det att underrättelse om Ändring har kommit Användaren tillhanda) ingår Användaren ett bindande avtal med Good Learning på de villkor som följer av de ändrade Användarvillkoren.

6.3 Meddelanden

- 6.3.1 Uppsägning eller andra meddelanden enligt detta Avtal (nedan "**Meddelande**") ska vara skriftliga och översändas per e-mail. Meddelanden till Good Learning ska skickas till info@goodlearning.se. Meddelanden till Användaren ska lämnas som ett meddelande när Användaren loggar in på Spelet eller skickas till den e-mailadress som vid tidpunkten då Meddelandet skickas anges i Användarens Användaruppgifter eller är kopplad till tredjepartskontot. Ett Meddelande ska anses ha kommit mottagande Part tillhanda fem (5) dagar efter det att Meddelandet skickades (om Meddelandet inte de facto mottagits tidigare).

7. TVIST

- 7.1 På Avtalet och Användarvillkoren ska svensk lag tillämpas.
- 7.2 Tvister i anledning av detta Avtals eller dessa Användarvillkors tillkomst, tillämpning eller tolkning, så ock annan tvist som har sin upprinnelse i detta Avtal eller dessa Användarvillkor ska avgöras av allmän domstol i Sverige.