

Términos Adicionales para Desarrolladores de Adobe

Última actualización 21 de diciembre de 2017. Este documento sustituye en su totalidad todas las versiones anteriores (incluidas las versiones anteriores de los Términos y condiciones de uso para el desarrollador).

Estos términos adicionales rigen el uso de los kits de desarrollo de software y del SDK de Adobe AIR (colectivamente, los "SDK"), así como de las interfaces de programación de aplicaciones y el API de Adobe AIR (colectivamente, las "API") para el Software y los Servicios de Adobe Creative Cloud que complementan las Condiciones de uso de Adobe.com y se incorporan a ellas (colectivamente, las "Condiciones") que encontrará en la dirección <http://www.adobe.com/es/legal/terms.html>. Los términos que no se definen aquí tienen el mismo significado que el que se incluye en las Condiciones.

La aceptación por parte de usted de estos términos sustituye a todos los acuerdos anteriores entre usted y Adobe con respecto a los SDK o las API de Adobe para el Software y los Servicios de Adobe Creative Cloud. Estos términos no rigen el uso de los SDK ni las API de Adobe para productos o servicios de Adobe Marketing Cloud.

1. Credenciales del desarrollador.

- 1.1. Adobe ID. Debe crear un Adobe ID y un perfil de cuenta de desarrollador en línea con la información de cuenta obligatoria a fin de obtener y usar un SDK o una Clave de API. Debe mantener el perfil de su cuenta actualizado con la información de la cuenta actual, incluida la información de contacto actual, en todo momento. Usted es responsable de toda la actividad que se produzca a través de su cuenta. Usted debe informar inmediatamente a Asistencia al cliente de Adobe si tiene conocimiento de cualquier uso no autorizado de su cuenta. Usted no puede (a) compartir la información de su cuenta (excepto con un administrador de cuentas autorizado) ni (b) utilizar la cuenta de otra persona.
- 1.2. Clave de API. Si el API pertinente requiere una Clave de API para acceder al software o a los servicios, usted debe obtener una Clave de API independiente para cada Software de desarrollador. Hasta que nosotros aprobemos su Software de desarrollador para su distribución, la Clave de API únicamente se podrá usar con fines de desarrollo y pruebas internos del Software de desarrollador, pero no en relación con ningún Software de desarrollador que se ponga a disposición de terceros. Los detalles sobre el proceso de aprobación se expondrán en el portal para desarrolladores de Adobe (ubicado en adobe.io) o bien se los comunicaremos a usted de otra manera.
- 1.3. Datos de uso del API. Podemos recopilar datos de uso agregados de cualquier Software de desarrollador que use un SDK o un API. Esta información está asociada a su cuenta de Adobe y nos permite mantener la seguridad, supervisar el rendimiento y mejorar la calidad y las características.

2. Licencias.

- 2.1. Derechos de propiedad. Los elementos que se incluyen en los Productos son propiedad intelectual nuestra y de nuestro proveedor. Además, están protegidos por la ley, incluidos los derechos de autor (copyright) y patentes de los Estados Unidos, las disposiciones de los tratados internacionales y las leyes vigentes del país en el que se utilizan. Usted deberá asegurarse de que todas las copias de los SDK o las API que usted reproduzca por cualquier motivo, así como todos los componentes de tales SDK o API, contengan los mismos avisos de derechos de autor (copyright) y de propiedad, según corresponda, que aparezcan en ellos o en los elementos maestros, tal cual los hayamos proporcionado. Nosotros y nuestros proveedores conservamos la titularidad y la propiedad sobre los elementos de los Productos, los soportes en los que se han grabado y todas las copias subsiguientes, con independencia de la forma o de los soportes en los que existan el original y las demás copias. A excepción de lo establecido en estos términos, no le otorgamos ningún derecho sobre patentes, derechos de autor (copyright), secretos comerciales, marcas comerciales ni de ningún otro tipo con respecto a los elementos de los Productos.
- 2.2. Licencias otorgadas por usted a Adobe. Usted nos otorga una licencia mundial y no exclusiva para usar, reproducir y probar de cualquier otro modo su Software de desarrollador con el fin de aprobar

su distribución. Usted nos concede una licencia mundial y no exclusiva para utilizar su nombre, sus logotipos y otras marcas y materiales descriptivos, así como para referirnos públicamente a usted y su Software de desarrollador con fines publicitarios y promocionales del Software y de los Servicios y de su Software de desarrollador.

2.3. Licencias que Adobe le otorga a usted.

2.3.1. Desarrollo interno. De conformidad con estos términos y con los Términos adicionales, le otorgamos una licencia no exclusiva, intransferible y revocable para usar y reproducir el SDK y la Clave de API con fines de desarrollo y pruebas internos de su Software de desarrollador.

2.3.2. Distribución. De conformidad con los presentes términos y con los Términos adicionales, lo que incluye los derechos de aprobación establecidos en la sección 4, le otorgamos una licencia no exclusiva, intransferible y revocable para usar, reproducir y distribuir el SDK y la Clave de API únicamente en su Software de desarrollador aprobado y con él.

2.3.3. Código muestra. Usted puede usar, modificar o integrar con su Software de desarrollador la totalidad o parte de cualquier Código muestra que proporcionemos con el SDK (esté o no etiquetado como "Código muestra" en las carpetas y los archivos incluidos con el SDK). Sujeto a los derechos de aprobación establecidos en la sección 3, usted puede distribuir el Código muestra y cualesquiera modificaciones de este como parte de su Software de desarrollador, pero exclusivamente en formato de código objeto. Usted se compromete a conservar y reproducir en su totalidad todos los avisos de Adobe sobre derechos de autor (copyright), exclusión de responsabilidad, propiedad y de otro tipo (tal y como aparecen en el Código muestra) en todas las copias, modificaciones e integraciones del Código muestra que está permitido a realizar de conformidad con este contrato. Todas las partes modificadas o integradas de cualquier Código muestra proporcionado por nosotros quedarán sujetas en todo momento a estos términos.

2.3.4. Archivos de contenido. Los Archivos de contenido se incluyen exclusivamente como ejemplos. A menos que se especifique otra cosa en los archivos de licencia independientes que se incluyen con los Archivos de contenido (por ejemplo, archivos "Léame"), usted no está autorizado a usar, modificar, reproducir ni distribuir ninguno de los Archivos de contenido.

2.4. Modificaciones de los SDK o de las API. Podemos modificar, actualizar o interrumpir cualquier SDK o API (incluida cualquiera de sus partes o características) en cualquier momento y sin previo aviso ni responsabilidad alguna ante usted ni ante ninguna otra persona.

2.5. API no públicas. Usted no puede mostrar ni divulgar públicamente ninguna de las API que no esté documentada públicamente en el momento en que se le proporcione acceso a ellas. El uso de tales API no públicas puede estar sujeto a obligaciones adicionales de confidencialidad.

2.6. Disponibilidad. Las páginas que describen los SDK y las API están accesibles en todo el mundo, pero esto no significa que todas las características estén disponibles en su país ni que su Software de desarrollador sea legal en una jurisdicción determinada. Puede suceder que bloqueemos el acceso a determinadas características en algunos países. Es responsabilidad de usted asegurarse de que su Software de desarrollador sea legal en aquellos lugares donde lo use o ponga a disposición de otros. Las características no se encuentran disponibles en todos los idiomas.

2.7. Términos de terceros. Los SDK o las API pueden contener software terceros (por ejemplo, software gratuito o de código abierto) y pueden estar sujetos a términos y condiciones adicionales, que suelen encontrarse en un contrato de licencia independiente o en un archivo "Léame" ubicado cerca de dichos materiales o en los avisos de software de terceros y/o los términos y condiciones adicionales que encontrará en "Third Party Notices, Additional Terms and Conditions" (Avisos, términos y condiciones adicionales de terceros) en la dirección http://www.adobe.com/go/thirdparty_es (colectivamente, los "Términos de licencia de terceros"). Los Términos de licencia de terceros pueden exigir que transmita los avisos a sus usuarios finales. Los Términos de licencia de terceros prevalecerán en caso de conflicto entre los términos de este contrato y los propios Términos de licencia de terceros.

3. Distribución del Software de desarrollador.
 - 3.1. Aprobación por parte de Adobe. Nos reservamos el derecho de restringir la distribución de cualquier Software de desarrollador (incluido el acceso al Software o los Servicios por parte del Software de desarrollador) a no ser que lo aprobemos según nuestro exclusivo criterio. También nos reservamos el derecho de exigir que se repita la aprobación en caso de que se realicen cambios en el Software de desarrollador (lo que incluye las correcciones de errores, las actualizaciones, las mejoras, las revisiones y las nuevas versiones). Los detalles sobre el proceso de aprobación se harán constar en adobe.io. Podemos retirar la aprobación de cualquier Software de desarrollador en cualquier momento y por cualquier motivo, lo que incluye el incumplimiento de versiones futuras de los presentes términos o de los Términos adicionales. Si se retira la aprobación de su Software de desarrollador, usted deberá suspender su distribución y dejar de acceder al Software o a los Servicios a través de él dentro de los diez (10) días posteriores a la notificación.
 - 3.2. Canales de distribución. Nos reservamos el derecho de exigir que los Complementos de desarrollador se distribuyan a través de Adobe Exchange. Nos reservamos el derecho de restringir la distribución de las Aplicaciones de desarrollador aprobadas por nosotros a través de Adobe Exchange o a través de los canales que hayamos aprobado.
 - 3.3. Cumplimiento de términos futuros. El Software de desarrollador debe continuar siendo compatible con las versiones futuras de estos términos.
4. Requisitos y restricciones.
 - 4.1. Prohibición de modificaciones e ingeniería inversa. Excepto en la medida en que se permita expresamente en estos términos, usted no puede (a) modificar, portar, adaptar ni traducir ningún SDK en su totalidad ni en parte; ni (b) descompilar ni desensamblar la totalidad o parte del código fuente de ningún SDK o API, realizar la ingeniería inversa de dicho código fuente ni tampoco intentar descubrirlo de cualquier otro modo. Si las leyes de su jurisdicción le otorgan el derecho de descompilar un SDK con el fin de obtener la información necesaria para hacer que las partes con licencia del SDK sean interoperables con otro software, podrá hacerlo exclusivamente tras habernos solicitado previamente dicha información. En este caso, podremos, según nuestro exclusivo criterio, bien proporcionarle tal información, o bien imponerle condiciones razonables (lo que incluye una tasa razonable) aplicables al citado uso del código fuente, con objeto de garantizar la protección de los derechos de propiedad nuestros y de nuestros proveedores sobre el código fuente del SDK.
 - 4.2. Prohibición de interferencias con el Software o los Servicios. A excepción de lo permitido por las API, usted no puede crear Software de desarrollador que (a) elimine las pantallas o páginas de tipo "Acerca de" o "Información" de ningún Software o Servicio; ni que (b) interfiera con la funcionalidad y/o con el aspecto de cualquier Software o Servicio o componente de estos.
 - 4.3. Prohibición de Localización del Software o los Servicios. Usted no puede utilizar los SDK para desarrollar software que permita la Localización del Software o de los Servicios. Por "Localización" se entiende la modificación del idioma predeterminado del Software o de los Servicios instalados, que incluye, sin que sirva de limitación, la interfaz de usuario del Software o de los Servicios.
 - 4.4. Prohibición de separación. Los SDK pueden incluir diversas aplicaciones, utilidades y componentes, puede utilizarse con múltiples plataformas e idiomas y puede entregarse en varios soportes o copias. Sin embargo, los SDK se han diseñado y se le proporcionan a usted como un producto único para utilizarlo como tal en equipos y plataformas, según se establece en el presente. Usted no está obligado a utilizar todos los componentes de un SDK, pero no puede desagrupar ni volver a empaquetar los componentes de un SDK para su distribución, transferencia, reventa o uso en diferentes equipos.
 - 4.5. Malware. Usted no realizará ninguna acción que exponga ninguna parte del Software o de los Servicios a código malicioso o perjudicial, virus, caballos de Troya, gusanos, bombas de tiempo, cancelbots ni otros tipos de malware cuya finalidad sea la destrucción o la creación de interrupciones.

- 4.6. Software ilegal. Usted no puede usar los Productos para crear Software de desarrollador que infrinja cualquier ley, estatuto, ordenanza, normativa o derecho (lo que incluye las leyes, las normativas y los derechos sobre la propiedad intelectual, el spyware informático, la privacidad, el control de exportaciones, la competencia desleal, la lucha contra la discriminación o la publicidad engañosa) cuando se use de la manera prevista o comercializada.
 - 4.7. Revisión. Usted confirma y acepta que podemos revisar su Software de desarrollador para comprobar el cumplimiento de estos términos y de los Términos adicionales, lo que incluye la identificación de problemas de seguridad que podrían afectar a Adobe o a sus usuarios.
 - 4.8. Software de código abierto. Usted no combinará, integrará ni utilizará ningún SDK ni API, en su totalidad o en parte, con ningún software que esté sujeto a términos de licencia que requieran que se otorgue una licencia sobre cualquier propiedad intelectual de Adobe o que se comparta con cualquier tercero (solo como ejemplo, los términos de la licencia GPL).
 - 4.9. Límites de uso. Es posible que limitemos el número o el tipo de llamadas aceptadas realizadas o recibidas por un API si consideramos que el número de llamadas puede afectar negativamente al API, al Software o a los Servicios.
 - 4.10. Prohibición de otorgar sublicencias. Usted no está autorizado a sublicenciar ninguna API para que la use un tercero. Usted no puede (a) alquilar, arrendar ni prestar los SDK o las API, ni tampoco otorgar otros derechos sobre ellos, lo que incluye los derechos basados en un modelo de abono o suscripción; ni (b) permitir el uso de los SDK o de las API en empresas de servicios informáticos, en instalaciones o servicios de externalización a terceros, en acuerdos de oficinas de servicios, en redes ni en sistemas de tiempo compartido.
 - 4.11. Creación de software con funciones similares a las del API. Usted no puede crear un Software de desarrollador que no agregue funcionalidades o características significativas a aquellas que el API ya proporciona.
 - 4.12. Datos de los usuarios finales. Si usted recopila información de identificación personal de los usuarios finales mediante su Software de desarrollador, usted se compromete a: (a) cumplir todas las leyes y normativas sobre privacidad aplicables; (b) publicar un aviso de privacidad y hacer que sea fácilmente accesible para los usuarios de su Software de desarrollador, en el que describa de manera clara y precisa sus prácticas relativas a la recopilación, uso y distribución de información de identificación personal de los usuarios finales con Adobe y terceros; y (c) respetar la privacidad de los usuarios finales y cumplir y respetar sus compromisos de aviso de privacidad.
 - 4.13. Renuncia a bloquear el desarrollo de Adobe. Actualmente estamos desarrollando o podemos desarrollar tecnologías o productos que tienen o pueden tener un diseño o una funcionalidad similares a los de su Software de desarrollador. Nada de lo contenido en este contrato limita nuestro derecho a continuar nuestro desarrollo, mantenimiento o distribución de tales tecnologías o productos. Usted acepta no reivindicar ninguna patente suya que cubra su Software de desarrollador contra nosotros, nuestras subsidiarias o filiales, ni contra nuestros clientes, agentes o contratistas, para la fabricación, el uso, la importación, las licencias, la oferta de venta o la venta de cualquier Producto.
 - 4.14. Asistencia al usuario final. Usted es responsable de prestar soporte a los usuarios finales de su Software de desarrollador.
5. Restricciones adicionales para el SDK y el API de Adobe InDesign.
 - 5.1. El Código muestra del SDK y del API de InDesign pueden compilarse con un identificador (ID) de plug-in. Si distribuye versiones modificadas o combinadas del Código muestra, se compromete a sustituir cualquier ID de plug-in exclusivo incluido en cualquier Código muestra por un ID de plug-in específico de usted. Encontrará instrucciones sobre cómo solicitar un identificador de plug-in exclusivo en nuestro sitio web.
 - 5.2. Las API contenidas en el SDK de InDesign Server para World Ready Composer se han creado para usarlas con fines de desarrollo interno de software diseñado para utilizarlo con Adobe InDesign

Server. Adobe no presta asistencia en relación con el desarrollo interno de software diseñado para funcionar con Adobe InDesign y/o con Adobe InCopy mediante las API de World Ready Composer.

- 5.3. Si usa el SDK de InDesign para desarrollar Software de desarrollador que representa, amplía o utiliza de cualquier otro modo nuestros formatos de archivo patentados .folio e .indd (en adelante, los "Formatos de archivo") para su visualización en dispositivos móviles (lo que incluye, sin que sirva de limitación, el uso por parte de usted de las características nativas de superposición e interactivas de InDesign), dicho uso se permite siempre y cuando los Formatos de archivo únicamente se distribuyan con un Visor de contenido aprobado. A efectos de esta sección, "Visor de contenido aprobado" se refiere, bien a nuestro visor de contenido de la marca Adobe e implementado por nosotros, o bien a la versión con la marca comercial de usted e implementada por usted del visor de contenido de Adobe. Usted no está autorizado a usar el SDK de InDesign con fines de desarrollo y/o distribución de Software de desarrollador que pueda leer o convertir los Formatos de archivo para su visualización en dispositivos móviles. Sin embargo, esta restricción no se aplica a otros formatos de archivo digitales, tales como JPG, PNG, EPS, PS, EPUB, HTML, PDF, IDML, XML, FLA y SWF. Usted puede desarrollar Software de desarrollador utilizando el SDK de InDesign para ver y distribuir dicho contenido por cualquier medio y en cualquier dispositivo, siempre y cuando dicho desarrollo y distribución sean coherentes con estos términos y solamente cuando no se incluyan los Formatos de archivo.
6. Restricciones adicionales para el SDK y el API de Adobe Stock.
 - 6.1. Almacenamiento en caché. No puede almacenar en caché ni guardar ninguna Obra u otros datos obtenidos a través de las API excepto durante periodos razonables y nunca más allá de lo necesario para el funcionamiento del Software de desarrollador. En caso de resolución de este contrato o de que Adobe lo solicite, usted eliminará de inmediato todas y cada una de las versiones de las Obras.
 - 6.2. Comparación. Usted no utilizará las API para realizar comparaciones entre Adobe Stock y sus competidores, ya sea en relación con los precios o con cualquier otro aspecto, ni tampoco para promocionar de ningún otro modo los productos o servicios de cualquier competidor de Adobe Stock.
 - 6.3. Exclusión de responsabilidad. Usted debe incluir el siguiente aviso de exclusión de responsabilidad en su Cliente de API: "Este producto utiliza el API de Adobe Stock, no cuenta con la certificación, el endoso ni el patrocinio de Adobe. [Nombre de usted] no es filial de Adobe ni está relacionado con este".
 - 6.4. Exposición de las Obras. Las Obras son propiedad nuestra y de nuestros colaboradores y están protegidas por las leyes de propiedad intelectual, incluidas las leyes relativas a derechos de autor (copyright), marcas comerciales y otros derechos semejantes. Usted debe asegurarse de que las Obras no se puedan copiar, distribuir, alterar ni exponer (excepto de conformidad con lo permitido en este contrato). Usted debe asegurarse de que los nombres de los colaboradores correspondientes queden visibles en cada Obra o en un lugar adyacente a ella en su Software de desarrollador, con el formato siguiente: "Nombre del autor/Adobe Stock". Usted no debe indicar de manera implícita ni explícita que usted ha creado cualquier Obra o es propietario de ella. Usted no colocará ni permitirá que terceros coloquen anuncios ni otros materiales que enmascaren o modifiquen las Obras o la atribución de estas. Usted no colocará ni permitirá que terceros coloquen materiales cerca de las Obras cuando tales materiales contengan o muestren contenido para adultos, promocionen actividades ilegales o la venta de tabaco, o sean por cualquier otro motivo difamatorios, ilegales, obscenos o indecentes, lo que incluye, sin que sirva de limitación, pornografía, servicios de acompañantes, clubes de entretenimiento para adultos u otros lugares parecidos.
 - 6.5. En su Software de desarrollador se debe mostrar de forma clara y en un lugar bien visible la atribución a Adobe Stock con el siguiente formato "Powered by Adobe Stock", con un hipervínculo a <http://stock.adobe.com>, de forma que esté visible para los Usuarios finales de su Software de desarrollador.
 - 6.6. Excepto en la medida en que autoricemos otra cosa en un documento escrito independiente, usted no puede utilizar las API para mostrar contenido disponible en Adobe Stock ni otorgar licencias de

este, salvo en caso de que se haya definido como una "Obra" en virtud de este contrato (a saber, vídeos, contenido 3D, contenido premium, contenido designado como "Solo para uso editorial" y cualesquiera otros contenidos no designados como contenido "estándar").

- 6.7. Usted no puede vender ni otorgar bajo licencia las Obras, ni permitir que estas se descarguen desde su Software de desarrollador como archivos independientes.
 - 6.8. Usted puede utilizar las API de búsqueda únicamente para mostrar versiones en miniatura o con marca de agua de las Obras a través de su Software de desarrollador, así como para redirigir a los usuarios al sitio web de Adobe Stock con el fin de que dichos usuarios adquieran licencias de las Obras o las descarguen directamente desde Adobe Stock.
 - 6.9. Usted únicamente puede obtener ingresos derivados del uso de las API a través de su participación en un programa de afiliación o de referencias o en un programa para socios similar, y de conformidad con un contrato por escrito independiente con nosotros. Usted no puede utilizar las API para ningún otro fin comercial y, a menos que nosotros lo aceptemos por escrito, no podrá cobrar ningún tipo de tasa a los usuarios de su Software de desarrollador.
 - 6.10. Usted puede usar las API de concesión de licencias únicamente para: (a) obtener licencias de las Obras de conformidad con su contrato de cliente de Adobe Stock; o para (b) permitir que los usuarios de usted que hayan iniciado sesión en Adobe Stock a través de su Software de desarrollador obtengan licencias de las Obras prepagadas de conformidad con los contratos que los clientes hayan suscrito con nosotros. Todo uso de las Obras cuyas licencias se obtengan a través de su Cliente de API se registrará por el contrato del cliente de Adobe Stock aplicable.
 - 6.11. Usted puede usar las API de inicio de sesión únicamente para permitir que sus usuarios inicien sesión en sus cuentas de clientes de Adobe Stock a través de su Software de desarrollador, si bien cada usuario deberá darle a usted permiso expreso para acceder a su cuenta de cliente de Adobe Stock a través de su Software de desarrollador.
 - 6.12. Usted puede almacenar los tokens que le proporcionamos a usted cuando un cliente de Adobe Stock autentica el Software de desarrollador de usted en la cuenta de Adobe Stock de dicho cliente.
 - 6.13. Debe eliminar inmediatamente todo el contenido del cliente y otra información de Adobe Stock, incluidos los tokens, si el cliente o nosotros lo solicitamos o en el momento en que dicho cliente cierre la cuenta de usted que tiene abierta.
 - 6.14. Adobe puede interrumpir las licencias y denegar la descarga de cualquier Obra en cualquier momento.
7. Tasas.
 - 7.1. Tasas que cobramos nosotros. Nos reservamos el derecho de, en cualquier momento, establecer precios o cobrarle una tasa a usted o a los usuarios finales de su Software de desarrollador (directamente o mediante el reparto de ingresos) por el uso de nuestros SDK o API o de cualquiera de las características, los componentes o las funciones de procesamiento concretos integrados o activados mediante su Software de desarrollador, en este último o a través de él. Las tasas aplicables se especificarán en nuestro portal para desarrolladores y/o en Adobe Exchange.
 - 7.2. Impuestos y tasas de terceros. Usted debe pagar las tasas aplicables y cualquier tasa de terceros aplicable (lo que incluye, por ejemplo, costes de llamadas telefónicas, tarifas de proveedores de telefonía móvil, de proveedores de servicios de Internet, de planes de datos o de tarjetas de crédito, así como de las tasas por cambio de divisas). No somos responsables de estas tasas. Si nos cobran alguna tasa, podremos adoptar medidas para cobrárselas a usted. Usted es responsable de todos los gastos relacionados con el cobro.
 8. Marcas.
 - 8.1. Licencia. De conformidad con estos Términos (incluidas las Directrices de marcas de Adobe y las Directrices de uso de marcas de Adobe), le otorgamos a usted y usted acepta una licencia limitada, no exclusiva, intransferible y revocable para utilizar las Marcas de Adobe en su Software de

desarrollador, en su sitio web y en las comunicaciones impresas y electrónicas únicamente para indicar que su Software de desarrollador proporciona una conexión con el Software o los Servicios o es compatible con ellos y, además, es coherente con las Directrices de marcas de Adobe y con todas las demás directrices y restricciones aplicables establecidas en adobe.io. Usted acepta que su uso de las Marcas de Adobe de acuerdo con estos Términos no le confiere ningún otro derecho, titularidad ni interés sobre ninguna Marca de Adobe. Usted reconoce que Adobe es el propietario de las Marcas de Adobe, el valor del fondo de comercio asociado a las Marcas de Adobe y que dicho fondo de comercio ha de redundar exclusivamente en beneficio de Adobe y pertenece a este último. Usted se compromete a no utilizar las Marcas de Adobe de ninguna manera que menosprecie a Adobe, el Software o los Servicios, perjudique el fondo de comercio de Adobe relativo a las Marcas de Adobe o interfiera con él, infrinja los derechos de propiedad intelectual de Adobe o constituya una afirmación falsa o engañosa relativa al Software de desarrollador. Usted se compromete a utilizar las Marcas de Adobe exclusivamente en relación con el Software de desarrollador que (a) cumpla los presentes Términos; (b) cumpla los estándares de calidad establecidos por Adobe; y (c) cumpla todas las leyes aplicables en la jurisdicción donde se haya creado o se utilice el Software de desarrollador. Previa solicitud, nos notificará todas las ubicaciones donde utilice las Marcas de Adobe y nos proporcionará muestras representativas de dicho uso. Si así se lo solicitamos, usted nos ayudará a supervisar y mantener la calidad y la forma de uso de las Marcas de Adobe. Tan pronto como se lo notifiquemos, usted dejará de usar por completo aquellas Marcas de Adobe cuando consideremos, según nuestro exclusivo criterio, tal uso es contrario a la intención de esta concesión de licencia. Usted es el único responsable de los costes asociados a la eliminación o modificación del uso por parte de usted de las Marcas de Adobe.

8.2. Restricciones.

- 8.2.1. Usted únicamente podrá utilizar las Insignias para comercializar y promocionar su Aplicación de desarrollador. No podrá utilizar las Insignias en la interfaz de usuario de su Aplicación de desarrollador.
- 8.2.2. Usted únicamente podrá utilizar los Botones de inicio de sesión y plantilla de inicio de sesión de Adobe en la interfaz de usuario de su Aplicación de desarrollador para identificar, iniciar o facilitar el inicio de sesión en los Servicios. Usted no podrá utilizar los Botones de inicio de sesión y plantilla de inicio de sesión de Adobe ni dentro ni fuera de la interfaz de usuario de su Aplicación de desarrollador para identificar características, componentes o funciones de procesamiento concretos ofrecidos por los Servicios, ni tampoco para comercializar o promocionar su Aplicación de desarrollador.
- 8.2.3. Usted únicamente podrá utilizar los Iconos de características en la interfaz de usuario de su Aplicación de desarrollador para identificar características, componentes o funciones de procesamiento concretos de los Servicios. Usted no podrá utilizar los Iconos de características ni dentro ni fuera de la interfaz de usuario de su Aplicación de desarrollador como medio para activar el inicio de sesión en los Servicios, ni tampoco para comercializar o promocionar su Aplicación de desarrollador.
- 8.2.4. Nombre y descripción de su Software de desarrollador. Usted no puede usar las Marcas Creative, las Marcas de Adobe ni ningún nombre de producto de Adobe, en su totalidad, en parte o en forma abreviada, en el nombre de su Software de desarrollador, ni tampoco registrar un nombre de dominio de sitio web o una marca comercial que contenga cualquiera de los elementos citados o presente un parecido con ellos que pueda inducir a confusión.

9. Resolución y eliminación.

- 9.1. Resolución por parte de usted. Usted puede dejar de usar los SDK o las API o de acceder al Software o a los Servicios a través de su Software de desarrollador en cualquier momento. Dicha resolución no le exime a usted de ninguna de sus obligaciones de abonar las tasas pendientes. En el momento de la resolución, usted dejará de distribuir su Software de desarrollador, de usar los SDK y las API, de acceder al Software o a los Servicios a través de su Software de desarrollador y de publicitar la compatibilidad con cualquier Software o Servicio.

- 9.2. Resolución por nuestra parte. Podemos resolver estos términos o denegar sus solicitudes de acceso al Software o a los Servicios, o revocar sus Claves de API asignadas por cualquier motivo. En caso de resolución por nuestra parte por cualquier motivo, no seremos responsables ante usted ni ante nadie por: (a) las pérdidas de uso, datos, fondo de comercio o beneficios, ya fueran previsibles o no; y (b) los daños especiales, incidentales, indirectos, consecuentes o punitivos (incluso si hemos sido advertidos de la posibilidad de tales daños), lo que incluye los basados en cualquier teoría de responsabilidad, ya sea la infracción de contrato o garantía, la negligencia u otra acción delictiva. La limitación de responsabilidad contemplada en esta sección se suma a las limitaciones de responsabilidad establecidas en las Condiciones.
- 9.3. Supervivencia. A la caducidad o la resolución de estos términos, perdurarán todas las licencias vitalicias que haya otorgado, sus obligaciones de indemnización, nuestras exclusiones de garantía o limitaciones de responsabilidad y las disposiciones sobre resolución contenidas en estos términos.

10. Restricciones.

- 10.1. Prohibición de distribución o modificación de las Herramientas de generación de AIR. Usted puede instalar y usar las Herramientas de generación de AIR y los Componentes de tiempo de ejecución de AIR con la única finalidad de desarrollar el Software de desarrollador. Usted no puede modificar las Herramientas de generación de AIR (excepto los archivos cubiertos por licencias de terceros que le permitan hacerlo) ni el Software de tiempo de ejecución de AIR en modo alguno.
- 10.2. Redistribuibles de código objeto de AIR. Usted puede distribuir exclusivamente aquellos Redistribuibles de código objeto de AIR que se incorporen automáticamente (es decir, que solo se incorporen como consecuencia del uso por parte de usted de las Herramientas de generación de AIR) en su Software de desarrollador mediante el uso de los Redistribuibles de código objeto de AIR en las carpetas `/runtimes/air-captivate/mac`, `/runtimes/air-captivate/win`, `lib/aot/lib`, `/lib/android/lib/runtimeClasses.jar` y `/runtimes/air/android/device/Runtime.apk`, según proceda.
- 10.3. Distribución de Archivos fuente del SDK de AIR modificados. Usted puede distribuir Archivos fuente del SDK modificados de forma sustancial en formato de código fuente o código objeto, de forma independiente o integrado con otros componentes útiles para los desarrolladores, siempre y cuando (A) incluya un aviso de derechos de autor (copyright) que refleje los derechos de propiedad en tales archivos modificados; y (B) no utilice "mx", "mxml", "flex", "flash" o "adobe" en ningún nuevo nombre de paquete o clase distribuido con sus Archivos fuente del SDK de AIR modificados.
- 10.4. Prohibición de uso no autorizado. Usted no puede crear ni distribuir ningún software, lo que incluye el Software de desarrollador que interactúa con los Componentes de tiempo de ejecución de AIR individuales de una manera no documentada por Adobe. Usted no puede crear ni distribuir ningún software, lo que incluye todo el Software de desarrollador que esté diseñado para interactuar con una instancia desinstalada del Software de tiempo de ejecución de AIR. Usted no puede crear ni distribuir ningún Software de desarrollador que se ejecute sin instalación. Usted no está autorizado a instalar ni utilizar las Herramientas de generación de AIR ni otras partes del SDK de AIR para desarrollar software prohibido en virtud de este contrato.
- 10.5. Uso del códec AVC. Este producto se cede bajo licencia en virtud de la licencia del portafolio de patentes de AVC con fines de uso personal y no comercial de un consumidor para (a) codificar vídeo de manera compatible con el estándar AVC (el "Vídeo AVC") y/o (b) decodificar Vídeo AVC que haya sido codificado por un consumidor implicado en una actividad personal y no comercial y/o se haya obtenido de un proveedor de vídeo con licencia para proporcionar Vídeo AVC. No se concede ninguna licencia de manera implícita o explícita para ningún otro uso. Para obtener información adicional de MPEG LA, L.L.C., consulte <http://www.mpegla.com>.
- 10.6. Uso del códec MP3. Usted no puede acceder a codecs MP3 dentro de las bibliotecas de tiempo de ejecución excepto a través de las API de tiempo de ejecución publicadas. El desarrollo, el uso o la distribución de una Aplicación de desarrollador que funciona en dispositivos que no sean PC y que descodifica datos MP3 no contenidos en un archivo SWF, FLV u otro formato que no solo contiene datos MP3 puede requerir una o varias licencias de terceros.

11. Definiciones.

- 11.1. "Adobe ID" se refiere al nombre de usuario único, la contraseña y la información de perfil que usted utiliza para crear una cuenta de desarrollador e iniciar sesión en el Servicio y acceder a él.
- 11.2. "Botones de inicio de sesión y plantilla de inicio de sesión de Adobe" se refiere al gráfico del botón distintivo y la plantilla de interfaz de la pantalla de inicio de sesión separada que Adobe proporciona y debe aparecer en una interfaz de usuario como indicación visual para facilitar o activar el mecanismo de inicio de sesión en el Servicio.
- 11.3. "Marcas de Adobe" se refiere a las marcas, los nombres, los logotipos y los iconos de Adobe, así como a las Insignias y las Marcas Creative, proporcionados para uso del desarrollador, como se muestra y describe en las Directrices de marcas de Adobe y en adobe.io.
- 11.4. "SDK de AIR" se refiere a las Herramientas de generación de AIR, los Redistribuibles de código objeto de AIR, los Componentes de tiempo de ejecución de AIR, los Archivos fuente del SDK de AIR y el Código muestra de AIR.
- 11.5. "Herramientas de generación de AIR" se refiere a los compiladores de archivos generados y a las bibliotecas de tiempo de ejecución (pero no al software de tiempo de ejecución completo) proporcionados por el SDK de AIR, lo que incluye, por ejemplo, el contenido de los directorios bin, lib y los directorios de tiempo de ejecución, adl.exe, adl.bat y adt.jar.
- 11.6. "Redistribuibles de código objeto de AIR" se refiere a los archivos en formato de código objeto situados en las carpetas /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib, /lib/android/lib/runtimeClasses.jar y /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, si se incluyen con la versión del SDK que se le ha suministrado en relación con este contrato.
- 11.7. "Componentes de tiempo de ejecución de AIR" se refiere a cualquiera de los archivos individuales, bibliotecas o código ejecutable contenidos en el directorio de instalación del Software de tiempo de ejecución (por ejemplo, la carpeta de tiempo de ejecución) o las utilidades de Software de tiempo de ejecución incluidas en el directorio de utilidades o los archivos del instalador. Adobe AIR.dll, ejecutables de tiempo de ejecución, template.exe y template.app son ejemplos de Componentes de tiempo de ejecución.
- 11.8. "Software de tiempo de ejecución de AIR" se refiere al software de tiempo de ejecución de Adobe en formato de código objeto denominado "Adobe AIR" que los usuarios finales deben instalar, así como a todas las actualizaciones de dicho software que Adobe ponga a su disposición.
- 11.9. "Archivos fuente del SDK de AIR" se refiere a los archivos de código fuente incluidos en el directorio "frameworks" adjunto a este contrato.
- 11.10. "API" se refiere a las interfaces de programación de aplicaciones, que son un conjunto de rutinas, protocolos y herramientas que especifican cómo interactúan los componentes del software. Las API pueden especificarse en archivos de encabezado, en archivos JAR, en API de plug-in del SDK definidas en los archivos de encabezado e ilustradas en los ejemplos de código y otra información relacionada en formato de código objeto, así como en bibliotecas que Adobe ha incluido como parte del SDK para su distribución sin modificaciones con el Software de desarrollador que facilita el acceso al Software y los Servicios y que interopera con ellos.
- 11.11. "Clave de API" se refiere a la credencial de acceso al API asignada a su Software de desarrollador y vinculada al Adobe ID de usted, que Adobe utiliza para asociar y autenticar la actividad de API y el Software de desarrollador de usted.
- 11.12. "Insignias" se refiere a cualquier logotipo o marca comercial que Adobe pone a su disposición para comercializar y promocionar la disponibilidad y compatibilidad del Software de desarrollador con el Software o los Servicios.
- 11.13. "Directrices de marcas" se refiere a cualquier instrucción o directriz que Adobe publique o le proporcione en relación con su uso de las Marcas de Adobe o las Marcas Creative.

- 11.14. "Marcas Creative" se refiere a las Insignias, los Botones de inicio de sesión y plantilla de inicio de sesión de Adobe y los Iconos de características.
- 11.15. "Complementos de desarrollador" se refiere a cualquier aplicación de software, programa y otra tecnología que usted desarrolle para agregar características o funcionalidades al Software o a los Servicios.
- 11.16. "Aplicaciones de desarrollador" se refiere a las aplicaciones de software, programas y otras tecnologías que usted desarrolle utilizando un SDK o API para acceder al Software o los Servicios, emplearlos o interactuar con ellos.
- 11.17. "Software de desarrollador" se refiere a los Complementos de desarrollador y a las Aplicaciones de desarrollador.
- 11.18. "Iconos de características" se refiere a la diversa iconografía proporcionada por Adobe y necesaria para su inclusión en una interfaz de usuario para identificar determinadas características, componentes o funciones de procesamiento concretos del Software o los Servicios.
- 11.19. "Productos" se refiere a los SDK, las API, el Software, los Servicios y las Obras.
- 11.20. "Código muestra" se refiere al código objeto y/o al código fuente, excluidos los Archivos de contenido, que incluimos para que los incorpore al Software de desarrollador de acuerdo con estos Términos.
- 11.21. "SDK" se refiere a los kits de desarrollo de software de Adobe y a todos los materiales asociados, archivos del sistema, Código muestra, herramientas, programas y utilidades, plug-ins, Archivos de contenido y documentación relacionada.
- 11.22. "Obras" se refiere únicamente a las imágenes designadas como "estándar" en el sitio web de Adobe Stock. El término "Obra" excluye expresamente los vídeos, el contenido 3D, el contenido premium, el contenido designado como "Solo para uso editorial" y cualesquiera otros contenidos no designados como contenido "estándar".