

Conditions supplémentaires du développeur Adobe

Dernière mise à jour le 5 juin 2018. Remplace toutes les versions antérieures (y compris les versions antérieures des Conditions d'utilisation du développeur et l'accord Adobe Exchange) dans leur intégralité.

Les présentes Conditions supplémentaires régissent votre utilisation des SDK, des API, des Portails des développeurs et des Œuvres Adobe pour les Services et Logiciels Adobe Creative Cloud et Document Cloud et font partie intégrante des Conditions générales d'utilisation d'Adobe disponibles sur <http://www.adobe.com/legal/terms.html> (les Conditions supplémentaires et les Conditions générales sont collectivement dénommées les « **Conditions** »). Les termes commençant par une majuscule et non définis dans les présentes ont la signification donnée dans les définitions des Conditions générales d'utilisation d'Adobe.

Votre acceptation des présentes Conditions remplace tous les accords antérieurs entre vous et Adobe en ce qui concerne les SDK, API, Portails et Œuvres Adobe pour les Services et Logiciels Adobe Creative Cloud et Document Cloud. Les présentes Conditions ne régissent pas l'utilisation des SDK, des API et du site Exchange d'Adobe pour les produits ou services Adobe Experience Cloud.

1. Définitions.

- 1.1. Le terme « **Adobe ID** » désigne le nom d'utilisateur, le mot de passe et les informations de profil uniques que vous utilisez pour créer un compte de développeur et pour vous connecter et accéder au Service.
- 1.2. Le terme « **Services de traitement des paiements Adobe** » désigne le service de traitement des paiements tiers utilisé par Adobe et qui peut vous obliger à conclure un contrat séparé de traitement des paiements directs et à fournir certains renseignements supplémentaires.
- 1.3. Le terme « **Boutons et Modèle de connexion Adobe** » désigne le visuel de bouton et le modèle d'écran de connexion proposés par Adobe et devant impérativement figurer dans une interface utilisateur en tant qu'invite visuelle permettant de faciliter ou de lancer la connexion au Service, tels qu'indiqués et décrits dans les Directives de la stratégie de marque sur le Portail adobe.io.
- 1.4. Le terme « **Marques de commerce Adobe** » désigne les marques de commerce, noms, logos, icônes, Badges et la Stratégie de marque Creative, tels qu'indiqués et décrits dans les Directives de la stratégie de marque, sur le Portail adobe.io et tels que fournis sur le Portail Adobe Exchange dans le but de promouvoir la disponibilité de votre Logiciel de développement approuvé via le Service Adobe Exchange.
- 1.5. Le terme « **AIR SDK** » désigne les Outils de compilation AIR, les Éléments redistribuables du code objet AIR, les Composants d'exécution AIR, ainsi que les Fichiers source du AIR SDK et l'Exemple de code AIR.
- 1.6. Le terme « **Outils de compilation AIR** » désigne les compilateurs de fichiers et les bibliothèques d'exécution (mais pas l'ensemble du Logiciel d'exécution) fournis par le AIR SDK, parmi lesquels, entre autres, le contenu de la corbeille, de la bibliothèque et des répertoires d'exécution, adl.exe, adl.bat et adt.jar.
- 1.7. Le terme « **Éléments redistribuables du code objet AIR** » désigne les fichiers au format de code objet situés dans les répertoires /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib, /lib/android/lib/runtimeClasses.jar et /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, s'ils sont inclus avec la version du SDK fournie dans le cadre du présent contrat.
- 1.8. Le terme « **Composants d'exécution AIR** » désigne tous les fichiers individuels, les bibliothèques ou le code exécutable contenus dans le répertoire du Logiciel d'exécution (par exemple, le dossier runtime) ou les utilitaires du Logiciel d'exécution inclus dans le répertoire correspondant ou les fichiers d'installation. Les fichiers Adobe AIR.dll, runtime, template.exe et template.app constituent des exemples de Composants d'exécution.
- 1.9. Le terme « **Logiciel d'exécution AIR** » désigne le logiciel d'exécution Adobe au format de code objet dénommé « Adobe AIR » qui doit être installé par les utilisateurs finaux, ainsi que toutes les mises à jour de ce logiciel mises à disposition par Adobe.

- 1.10. Le terme « **Fichiers source du AIR SDK** » désigne les fichiers de code source inclus dans le répertoire « frameworks » qui accompagne le présent contrat.
- 1.11. Le terme « **API** » désigne les interfaces de programmation applicative, qui constituent un ensemble de routines, de protocoles et d'outils qui spécifient comment les composants logiciels interagissent. Les API peuvent être spécifiées dans les fichiers d'en-tête, les fichiers JAR, les API de plug-in SDK définies dans les fichiers d'en-tête et démontrées dans le code d'exemple de plug-in et les informations liées au format de code objet et/ou en tant que bibliothèques qu'Adobe a inclus dans le SDK pour les distribuer tels quels avec le Logiciel de développement qui permet l'accès aux Services et aux Logiciels et l'interopérabilité avec ceux-ci. Cette définition comprend toutes les API fournies dans le cadre des présentes Conditions supplémentaires, y compris le AIR SDK.
- 1.12. Le terme « **Clé API** » désigne les identifiants d'accès à l'API attribués à votre Logiciel de développement, liés à votre Adobe ID et utilisés par Adobe pour associer et identifier votre activité API et votre Logiciel de développement.
- 1.13. Le terme « **Badges** » désigne les marques de commerce, y compris les logos, les icônes et le texte identifiés en tant que badge dans les Directives de la stratégie de marque ou sur les Portails.
- 1.14. Le terme « **Directives de la Stratégie de marque** » désigne des instructions ou directives qui peuvent être publiées ou fournies par Adobe en relation avec votre utilisation des Marques de commerce Adobe.
- 1.15. Le terme « **Stratégie de marque Creative** » désigne les Badges, les Boutons et Modèles de connexion Adobe, ainsi que les Icônes de fonctionnalité, tels qu'indiqués et décrits dans les Directives de la stratégie de marque et sur le Portail adobe.io.
- 1.16. Le terme « **Logiciel de développement** » désigne les applications, programmes, modules complémentaires, extensions, plug-ins et autres technologies que vous développez avec ou à l'aide d'un SDK et d'une API pour accéder à, faire fonctionner ou interagir avec les Services et Logiciels, ou que vous développez pour ajouter des fonctions ou fonctionnalités aux Services ou Logiciels.
- 1.17. Le terme « **Icônes de fonctionnalité** » désigne l'icône graphique proposée par Adobe et requise pour un affichage dans ou sur une interface utilisateur afin d'identifier de façon unique certains composants, fonctionnalités ou fonctions de traitement distincts des Services et Logiciels.
- 1.18. Le terme « **Portails** » désigne le site des développeurs Adobe situé à l'adresse <https://www.adobe.io/>, le site Adobe Exchange et le Portail des producteurs situés à l'adresse <https://adobeexchange.com/> pour Creative Cloud et Document Cloud.
- 1.19. Le terme « **Données interdites** » désigne les données qui permettraient à Adobe d'identifier une personne physique spécifique (plutôt que son appareil), telles que son numéro de téléphone, son adresse électronique, son numéro d'identification délivré par le gouvernement, son nom et son adresse postale.
- 1.20. Le terme « **Exemple de code** » désigne le code objet et/ou le code source, à l'exclusion des Exemples de fichiers, que nous incluons afin que vous puissiez l'intégrer dans votre Logiciel de développement conformément aux présentes Conditions.
- 1.21. Le terme « **SDK** » désigne les kits de développement logiciel Adobe et tous les supports, fichiers système, Exemples de code, outils, programmes et utilitaires, plug-ins, Exemples de fichiers et documents connexes. Cette définition comprend tous les SDK fournis dans le cadre des présentes Conditions supplémentaires, y compris le AIR SDK et le SDK PhoneGap.
- 1.22. Le terme « **Œuvres** » désigne uniquement les images identifiées comme « standard » sur le site Internet Adobe Stock. Le terme Œuvre exclut spécifiquement les vidéos, le contenu 3D, le contenu Premium, le contenu identifié comme « à usage éditorial uniquement » et tous les autres contenus non désignés comme « standard ».

2. Informations d'identification du développeur.

2.1. **Adobe ID.** Vous devez créer un Adobe ID et un profil de compte de développeur en ligne afin d'obtenir et d'utiliser un SDK, une Clé API ou un Portail, ou pour créer un plug-in ou une extension. Vous devez faire en sorte que votre profil soit constamment à jour en actualisant les informations de compte nécessaires, notamment vos coordonnées. Vous êtes responsable de toute activité effectuée via votre compte. Si vous soupçonnez un usage non autorisé de votre compte, vous devez impérativement en informer le Service clientèle Adobe sans attendre. Vous ne pouvez en aucun cas (a) partager vos informations de compte (sauf avec un administrateur de compte autorisé) ou (b) utiliser le compte d'un autre utilisateur.

2.2. **Clé API.** Si une API requiert une clé API pour accéder aux Services et Logiciels, vous devez obtenir une clé API distincte pour chaque Logiciel de développement. Tant que nous n'avons pas approuvé la distribution de votre Logiciel de développement, la clé API ne peut être utilisée que pour la mise au point et les tests du Logiciel de développement réalisés en interne, et ne peut pas être associée à un Logiciel de développement mis à la disposition de tiers. Les détails relatifs au processus d'approbation sont inclus dans les présentes Conditions ou sur les Portails, ou vous seront communiqués par Adobe.

2.3. **Données d'utilisation d'API.** Nous sommes en droit de collecter des données d'utilisation globales pour tout Logiciel de développement utilisant un SDK, une API ou un Portail. Ces informations sont associées à votre Adobe ID et à votre profil de compte de développeur en ligne et nous permettent de maintenir la sécurité, de surveiller les performances et d'améliorer la qualité et les fonctionnalités.

3. Licences.

3.1. **Droits de propriété intellectuelle Adobe.** Les éléments contenus dans les Services et Logiciels sont notre propriété intellectuelle et celle de notre fournisseur et sont protégés par la loi, en particulier la législation américaine sur les droits d'auteur et les brevets, par les dispositions des traités internationaux et par les lois en vigueur dans le pays où ils sont utilisés. Vous vous engagez à faire figurer, sur chaque copie des SDK ou API (ou tout composant de ces derniers) que vous aurez reproduite pour quelque raison que ce soit, les mêmes mentions de droits d'auteur et, selon les cas, les mêmes mentions de droits de propriété que celles qui se trouvent dans les éléments fournis par Adobe. Nos fournisseurs et nous-mêmes conservons les titres et droits de propriété des éléments constituant les Services et Logiciels, des supports sur lesquels ils sont enregistrés et de toutes les copies ultérieures, quel que soit le support sur lequel se trouvent l'original et les autres copies, et quel qu'en soit le format.

3.2. **Licences que vous accordez à Adobe.** Vous nous accordez une licence mondiale, non exclusive, nous permettant d'utiliser, de reproduire et de tester votre Logiciel de développement pour approbation à des fins de distribution. Si vous soumettez un Logiciel de développement via un Portail (par exemple, le Portail Adobe Exchange) pour le rendre disponible sur un Service (par exemple, le service Adobe Exchange), vous nous accordez une licence mondiale, non exclusive, gratuite et payée en totalité pour afficher publiquement, modifier, exécuter publiquement, octroyer à un tiers et distribuer votre Logiciel de développement aux utilisateurs finaux via le Service. Vous nous accordez une licence mondiale et non exclusive pour utiliser votre nom, les logos ou autres marques et matériel descriptif et faire publiquement référence à vous ou à votre Logiciel de développement pour annoncer et promouvoir les Services et Logiciels ainsi que votre Logiciel de développement.

3.3. Licence qu'Adobe vous accorde.

(a) **Développement interne.** Sous réserve des présentes Conditions, nous vous accordons une licence non exclusive, non cessible et révocable pour utiliser et reproduire le SDK et la Clé API pour le développement et les tests de votre Logiciel de développement.

(b) **Distribution.** Sous réserve des présentes Conditions, y compris les droits d'approbation énoncés à l'alinéa 4, nous vous accordons une licence non exclusive, non cessible et révocable vous permettant d'utiliser, de reproduire et de distribuer le SDK et la Clé API uniquement dans le cadre de votre Logiciel de développement approuvé et avec celui-ci.

(c) **Exemple de code.** Vous pouvez utiliser, modifier ou intégrer tout ou partie de l'Exemple de code que nous fournissons avec le SDK (qu'il soit identifié comme « exemple de code » ou non dans les dossiers et fichiers inclus avec le SDK) avec votre Logiciel de développement. Sous réserve des droits d'approbation énoncés à l'alinéa 4, vous pouvez distribuer l'Exemple de code et ses modifications dans le cadre de votre Logiciel de développement sous forme de code objet uniquement. Vous acceptez de conserver et de reproduire intégralement les droits d'auteur, avis de non-responsabilité ou autres avis de propriété Adobe (tels qu'ils figurent dans l'Exemple de code) dans toutes les copies, modifications ou intégrations de l'Exemple de code que vous êtes autorisé à effectuer en vertu des présentes Conditions. Toute partie modifiée ou intégrée de l'Exemple de code fourni par Adobe reste soumise aux présentes Conditions.

3.4. **Modifications.** Nous sommes en droit de modifier, mettre à jour ou retirer les SDK, API (y compris certaines parties ou fonctionnalités) ou Portails à tout moment, sans préavis ni obligation envers vous ou qui que ce soit d'autre.

3.5. **API non publiques.** Vous ne pouvez pas afficher ou divulguer publiquement des API qui ne sont pas publiquement documentées au moment où vous y avez accès. L'utilisation de ces API non publiques peut être soumise à des obligations de confidentialité supplémentaires.

3.6. **Conditions relatives aux logiciels tiers.** Le SDK ou l'API peut contenir un logiciel tiers (tel qu'un logiciel libre ou gratuit) et peut être soumis à des conditions supplémentaires, généralement énoncées dans un contrat de licence distinct ou un fichier « Lisez-moi » ou dans la section « Avis aux Utilisateurs de Logiciels appartenant à des tiers et/ou Conditions supplémentaires » disponible à l'adresse <http://www.adobe.com/go/thirdparty> (collectivement, « Conditions de licence des logiciels tiers »). Vous pouvez être tenu, par ces Conditions de licence des logiciels tiers, de transmettre les avis concernés à vos utilisateurs finaux. En cas de conflit entre les présentes Conditions et les Conditions de licence des logiciels tiers, ces dernières prévalent.

3.7. **Autres services Adobe.** Ces conditions ne vous confèrent aucun droit sur les services et logiciels d'Adobe ou sur les contenus accessibles par leur intermédiaire.

4. Distribution du Logiciel de développement.

4.1. **Approbation par Adobe.** Sauf approbation de notre part, et à notre entière discrétion, nous nous réservons le droit de restreindre la distribution d'un Logiciel de développement (y compris l'accès aux Services et Logiciels par ledit Logiciel de développement). Dans le cadre de cette approbation, nous sommes en droit d'examiner votre Logiciel de développement afin de nous assurer de sa conformité vis-à-vis des présentes Conditions, en particulier pour identifier les éventuels problèmes de sécurité susceptibles d'affecter Adobe ou ses utilisateurs. Nous nous réservons également le droit d'exiger à nouveau une approbation en cas de nouvelle modification apportée au Logiciel de développement (y compris les correctifs, mises à jour, mises à niveau, révisions et nouvelles versions). Les détails relatifs au processus d'approbation seront énoncés sur les Portails. Nous sommes en droit de retirer l'approbation d'un Logiciel de développement à tout moment et pour quelque raison que ce soit, y compris en cas de non-respect des futures versions des Conditions générales d'utilisation d'Adobe ou des Conditions supplémentaires. Si l'approbation de votre Logiciel de développement est retirée, vous devez stopper sa distribution et cesser d'accéder aux Services et Logiciels par le biais de celui-ci dans les 10 jours suivant la notification.

4.2. **Canaux de distribution.** Nous nous réservons le droit d'exiger que le Logiciel de développement approuvé soit distribué par le biais du service Adobe Exchange et de restreindre la distribution du Logiciel de développement approuvé par l'intermédiaire de tout canal non approuvé par nous.

5. Exigences et restrictions.

5.1. **Modifications ou ingénierie inverse interdites.** Sauf autorisation expresse énoncée dans les présentes conditions, vous ne pouvez pas (a) modifier, transférer, adapter ou traduire une partie d'un SDK ou (b) procéder à l'ingénierie inverse, décompiler, désassembler ou tenter de révéler le code source ou toute partie d'un SDK ou d'une

API. Si les lois de votre juridiction vous donnent le droit de décompiler un SDK pour obtenir les informations nécessaires à l'interopérabilité des parties sous licence du SDK avec d'autres logiciels, vous ne pouvez le faire qu'après avoir d'abord demandé ces renseignements à Adobe. À notre entière discrétion, nous pouvons soit vous fournir ces informations, soit imposer des conditions raisonnables, y compris des frais raisonnables, sur l'utilisation du code source, afin de garantir que nos droits de propriété et ceux de nos fournisseurs sur le code source du SDK sont protégés.

5.2. Interférences avec les Services ou Logiciels interdites. Sauf autorisation des API, vous ne pouvez pas créer de Logiciel de développement qui (a) supprime les écrans ou pages « À propos » ou « Infos » des Services ou Logiciels, ou (b) interfère avec les fonctionnalités et/ou l'apparence des Services et Logiciels ou de tout composant de ceux-ci.

5.3. Localisation des Services ou Logiciels interdite. Vous ne pouvez pas utiliser les SDK pour développer un logiciel qui permettrait la Localisation des Services ou Logiciels. Le terme « **Localisation** », désigne la modification de la langue par défaut des Services et Logiciels installés, y compris, mais sans s'y limiter, de l'interface utilisateur de ces Services ou Logiciels.

5.4. Dégrouper interdit. Il se peut que les SDK contiennent divers utilitaires, applications et composants, qu'ils soient compatibles avec plusieurs plates-formes et langages, qu'ils vous soient fournis sur plusieurs supports ou que vous en receviez plusieurs copies. Cependant, chaque SDK est conçu et vous est fourni en tant que produit unique devant être utilisé comme tel sur les ordinateurs et plates-formes autorisés dans les présentes. Vous n'êtes pas tenu d'utiliser tous les composants d'un SDK, mais vous ne pouvez pas les dégroupier ou les regrouper à des fins de distribution, transfert, revente ou utilisation sur différents ordinateurs.

5.5. Logiciels malveillants. Vous vous engagez à ne prendre aucune mesure susceptible d'exposer toute partie des Services et Logiciels à des codes malveillants ou nuisibles, virus, chevaux de Troie, vers, bombes à retardement, robots d'annulation ou tout autre logiciel malveillant destiné à détruire ou à perturber ces Services ou Logiciels.

5.6. Logiciels illicites. Vous ne pouvez pas utiliser les Services ou Logiciels dans le but de créer un Logiciel de développement qui viendrait enfreindre une loi, législation, ordonnance ou réglementation (y compris les lois, réglementations ou autres droits concernant la propriété intellectuelle, les logiciels espions, la confidentialité, le contrôle des échanges commerciaux, la concurrence déloyale, la lutte contre la discrimination ou la publicité mensongère) lorsqu'il est utilisé de la manière prévue ou mise en avant.

5.7. Contrôles des échanges commerciaux. Votre Logiciel de développement est soumis aux lois, restrictions et règlements américains et internationaux (collectivement, « **Lois commerciales** ») qui peuvent régir l'importation, l'exportation et l'utilisation de votre Logiciel de développement. Vous déclarez et garantissez que vous avez reçu toutes les autorisations nécessaires de la part des autorités gouvernementales compétentes pour l'importation, l'exportation et l'utilisation du Logiciel de développement. En outre, vous déclarez et garantissez que vous n'êtes pas un citoyen d'un pays sous embargo ou soumis à d'autres restrictions (y compris l'Iran, la Syrie, le Soudan, Cuba, la Crimée et la Corée du Nord).

5.8. Logiciels open source. Vous vous engagez à ne pas fusionner, intégrer ou utiliser un SDK ou une API, dans son intégralité ou en partie, avec un logiciel qui serait soumis à des dispositions nécessitant une licence de propriété intellectuelle Adobe ou partagées avec des tiers (à titre d'exemple uniquement, les dispositions d'une licence GPL).

5.9. Limites d'utilisation. Nous pouvons limiter le nombre ou le type d'appels acceptés par une API ou envoyés à celle-ci si nous jugeons que ce nombre peut nuire à l'API, aux Logiciels ou aux Services.

5.10. Octroi de sous-licence interdit. Vous ne pouvez en aucun cas octroyer à un tiers le droit d'utiliser une API en sous-licence. Il est formellement interdit de (a) louer, donner à bail, prêter ou concéder d'autres droits sur le SDK ou l'API, y compris les droits relatifs à une souscription ou un abonnement ; ou (b) permettre l'utilisation du SDK ou de l'API dans le cadre d'une activité de services informatiques, d'un établissement ou service de sous-traitance tiers, d'un dispositif de bureau de service, d'un réseau ou en temps partagé.

5.11. Création de logiciels au fonctionnement similaire à celui de l'API. Il est interdit de créer un Logiciel de développement qui ne propose pas de nouvelles fonctionnalités ayant un intérêt significatif par rapport à celles déjà

fournies par l'API. Vous ne pouvez pas créer de Logiciel de développement en concurrence avec les technologies ou produits Adobe ou similaires à ces derniers. Adobe se réserve le droit, à sa seule et entière discrétion, de rejeter ou de supprimer un Logiciel de développement similaire ou concurrent aux technologies ou produits Adobe.

5.12. Données des utilisateurs finaux. Si vous collectez des renseignements personnels concernant des personnes par le biais de votre Logiciel de développement, vous devez : (a) respecter toutes les réglementations et lois en vigueur sur la confidentialité, (b) publier un avis de protection des données personnelles facilement consultable par les utilisateurs au sein de votre Logiciel de développement et dans lequel vous décrivez clairement vos pratiques pour recueillir, exploiter et partager les données personnelles des utilisateurs finaux avec Adobe et des tiers, et (c) respecter la vie privée des utilisateurs finaux, et honorer et suivre vos engagements concernant le respect de la vie privée. Votre Logiciel de développement ne doit pas transmettre de Données interdites à Adobe.

5.13. Transmission de Données interdites. Votre Logiciel de développement (a) ne doit pas transmettre, fournir ou mettre à disposition d'Adobe des Données interdites, et (b) ne doit pas dériver des Données interdites par un lien, une combinaison ou une comparaison croisée des données que vous nous fournissez avec d'autres données que vous acquérez auprès de sources tierces.

5.14. Respect de la vie privée. La Charte de traitement des données personnelles d'Adobe (<http://www.adobe.com/go/privacy>) autorise le suivi des visites sur les sites Web et aborde en détail le sujet du suivi et de l'utilisation de cookies, de pixels invisibles et d'autres dispositifs semblables.

5.15. Absence d'obstacles au développement par Adobe. Nous sommes en train de développer ou sommes susceptibles de développer des technologies ou des produits qui ont ou pourraient avoir une conception ou des fonctionnalités semblables ou concurrentes à votre Logiciel de développement. Aucune disposition des présentes Conditions ne limite notre droit à développer, acquérir, accorder une licence, conserver ou distribuer les technologies ou produits. Vous acceptez de ne jamais invoquer un brevet que vous détenez concernant votre Logiciel de développement à notre encontre, celle de nos filiales ou sociétés affiliées, ou leurs clients, mandataires ou sous-traitants pour la fabrication, l'utilisation, l'importation, l'octroi de licence, l'offre ou la vente des Services ou Logiciels. Vous convenez également qu'il s'agit d'une relation non exclusive.

5.16. Assistance aux Utilisateurs finaux. Vous êtes chargé d'apporter une assistance aux utilisateurs finaux de votre Logiciel de développement.

6. Frais, part des revenus et traitement des paiements.

6.1. Frais facturés par Adobe. Nous nous réservons le droit, à tout moment, de fixer des prix ou de facturer des frais à vous-même ou aux utilisateurs finaux de votre Logiciel de développement (directement ou par le biais du partage des revenus) pour l'utilisation de nos Portails, SDK ou API ou de l'un/l'une de leurs fonctionnalités, composants ou fonctions de traitement inclus(es) qui sont susceptibles d'être intégré(e)s ou activé(e)s dans, à travers ou par votre Logiciel de développement. Les frais applicables seront spécifiés sur nos Portails ou dans les présentes Conditions.

6.2. Frais payés par Adobe. Si nous proposons des frais ou une part de revenus pour la vente de votre Logiciel de développement via un Service, nous vous paierons conformément à la section correspondante des présentes Conditions et Politiques de paiement du Service (par exemple, section 13.2 pour Adobe Exchange). Les Politiques de paiement peuvent faire l'objet de modifications ponctuelles et il est de votre responsabilité de les vérifier régulièrement. En continuant de soumettre ou de télécharger votre Logiciel de développement via un Service, ou en ne supprimant pas le Logiciel de développement, vous acceptez toutes les nouvelles Politiques de paiement, telles que révisées ponctuellement. Vous pouvez signaler votre Logiciel de développement comme étant un logiciel gratuit, auquel cas, nous pouvons distribuer le Logiciel de développement sans responsabilité envers vous et sans vous rémunérer. Sauf disposition contraire énoncée dans les Conditions, nous n'avons aucune obligation de paiement envers vous. Si nous proposons d'évaluer et de tester le Logiciel de développement, nous ne sommes pas soumis aux obligations de paiement des présentes Conditions.

6.3. Services de traitement des paiements Adobe. Nous sommes susceptibles d'utiliser les Services de traitement des paiements Adobe pour faciliter le paiement et la vente du Logiciel de développement via un Service. Les

Services de traitement des paiements Adobe peuvent vous obliger à conclure un contrat séparé de traitement des paiements directement avec ces Services et à fournir certains renseignements supplémentaires. Si le paiement du Logiciel de développement est traité ou géré par les Services de traitement des paiements Adobe, vous reconnaissez qu'Adobe n'est aucunement responsable du retard ou de l'inexactitude des paiements et vous acceptez de résoudre tout litige relatif au traitement des frais directement avec les Services de traitement des paiements Adobe. En outre, Adobe peut partager des informations à votre sujet avec les Services de traitement des paiements Adobe et les fournisseurs de services Adobe si nécessaire pour vous permettre d'utiliser le Service. Adobe ne peut pas accéder aux fonctionnalités utilisées par un tiers ou les contrôler, ainsi le traitement des données par des sites Web tiers n'est pas régi par la Charte de traitement des données personnelles ou par les Conditions d'Adobe.

6.4. Taxes et frais de tiers. Vous êtes tenu de payer toutes les taxes en vigueur et tous les frais de tiers applicables (y compris, par exemple, les frais téléphoniques, d'opérateurs de téléphonie mobile, de fournisseur d'accès Internet, de données mobiles, de carte bancaire ou de change). Nous ne sommes pas responsables de ces frais. Si des frais nous sont facturés, nous sommes en droit de prendre les mesures nécessaires pour vous répercuter les montants correspondants. L'ensemble des coûts et dépenses d'encaissement connexes vous sont imputables.

7. Marques de commerce.

7.1. Licence sur les marques. Nous vous accordons et vous acceptez une licence limitée, non exclusive, non cessible et révocable vous permettant d'utiliser les Marques de commerce Adobe dans votre Logiciel de développement, sur votre site Internet et dans vos communications papier ou électroniques, uniquement pour indiquer que votre Logiciel de développement approuvé fournit une connexion à, interagit, est compatible avec ou est disponible via les Services ou Logiciels, tant que cette utilisation est conforme aux présentes Conditions, y compris aux Directives d'utilisation des marques de commerce Adobe disponibles sur le site Web Adobe (adobe.com), aux Directives de la stratégie de marque ainsi qu'à toute autre directive ou restriction de marque énoncée sur les Portails. Ces directives peuvent être révisées et mises à jour à tout moment par Adobe et vous devez toujours respecter la version des directives en vigueur. Les présentes Conditions ne vous accordent pas le droit d'utiliser une autre marque de commerce Adobe.

(a) Votre utilisation des Marques de commerce Adobe conformément aux présentes Conditions ne vous confère aucun autre droit, titre ou intérêt dans les Marques de commerce Adobe. Vous admettez que les Marques de commerce Adobe appartiennent à Adobe, vous reconnaissez la valeur des actifs incorporels associés aux Marques de commerce Adobe, et vous acceptez que les actifs incorporels en question profitent et appartiennent exclusivement à Adobe. Vous acceptez de ne pas utiliser les Marques de commerce Adobe de manière à dénigrer Adobe ou les Services ou Logiciels, endommager ou interférer avec les actifs incorporels d'Adobe dans les Marques de commerce Adobe, enfreindre la propriété intellectuelle d'Adobe, ou faire une déclaration fausse ou trompeuse concernant votre Logiciel de développement.

(b) Vous acceptez d'utiliser les Marques de commerce Adobe uniquement dans le cadre d'un Logiciel de développement qui (a) respecte les présentes Conditions, (b) est conforme aux normes de qualité définies par Adobe et (c) respecte toutes les lois applicables pour la juridiction dans laquelle ledit Logiciel de développement est fabriqué ou utilisé. Sur demande, vous nous aviserez de tous les endroits où vous utilisez les Marques de commerce Adobe et vous nous fournirez des échantillons représentatifs d'une telle utilisation. Sur demande, vous nous aiderez à surveiller et à maintenir la qualité et le mode d'utilisation des Marques de commerce Adobe. Sur préavis, vous devrez cesser toute utilisation des Marques de commerce Adobe que nous jugerons, à notre entière discrétion, contraire à l'intention de cet octroi de licence. Vous êtes l'unique responsable des coûts associés à la suppression ou à la modification de votre utilisation des Marques de commerce Adobe.

7.2. Restrictions concernant la Marque de commerce.

(a) Vous pouvez uniquement utiliser les Badges pour commercialiser et promouvoir votre Logiciel de développement. Vous ne pouvez pas utiliser les Badges sur ou dans l'interface utilisateur de votre Logiciel de développement.

(b) Vous pouvez avoir recours aux Boutons et au Modèle de connexion Adobe exigés sur ou dans l'interface utilisateur de votre Logiciel de développement uniquement pour identifier, initier ou faciliter l'accès aux Services. Vous ne pouvez pas utiliser les Boutons et le Modèle de connexion Adobe dans ou en dehors de l'interface utilisateur de votre Logiciel de développement pour identifier des fonctionnalités, composants ou fonctions de traitement proposé(e)s par les Services, pour commercialiser ou promouvoir votre Logiciel de développement, ou de toute autre manière.

(c) Vous pouvez avoir recours aux Icônes de fonctionnalité nécessaires sur ou dans l'interface utilisateur de votre Logiciel de développement uniquement pour identifier les fonctionnalités, composants ou fonctions de traitement distinct(e)s du Service. Vous ne pouvez pas utiliser les Icônes de fonctionnalité dans ou en dehors de l'interface utilisateur de votre Logiciel de développement comme moyen d'initier la connexion aux Services, de commercialiser ou de promouvoir votre Logiciel de développement, ou de toute autre manière.

(d) Vous ne pouvez utiliser aucune Marque de commerce, aucun mot ou logo Adobe, ni aucun nom de produit Adobe ou nom ou conception similaire, en entier, en partie ou sous une forme abrégée, au nom de votre Logiciel de développement ou de l'icône du produit pour votre Logiciel de développement, ou enregistrer ou chercher à enregistrer un nom de domaine de site Web ou une marque de commerce qui contient ou est excessivement similaire à l'un des éléments susmentionnés.

8. Résiliation et suppression

8.1. **Résiliation par vous-même.** Vous êtes en droit de cesser d'utiliser les SDK ou les API ou d'accéder aux Services ou Logiciels via votre Logiciel de développement à tout moment. Ladite résiliation ne vous libère pas de l'obligation de payer les frais dus. En cas de résiliation, vous devrez cesser de distribuer votre Logiciel de développement, d'utiliser les SDK et les API, d'accéder aux Services ou Logiciels via votre Logiciel de développement et de promouvoir la compatibilité avec tout Logiciel ou Service.

8.2. **Résiliation par Adobe.** Nous nous réservons le droit de résilier les présentes Conditions ou de refuser vos demandes d'accès aux Services ou aux Logiciels ou de révoquer les Clés d'API qui vous ont été attribuées pour quelque raison que ce soit.

8.3. **Survie.** À l'expiration ou à la résiliation des présentes Conditions, toute licence permanente que vous avez accordée, vos obligations d'indemnisation, nos exclusions de garantie ou limitations de responsabilités et les dispositions de résolution de conflits mentionnées dans les présentes Conditions restent en vigueur.

9. Restrictions supplémentaires applicables à AIR.

9.1. **Distribution et modification des Outils de compilation AIR interdites.** Vous ne pouvez installer et utiliser les outils de compilation AIR et les composants d'exécution AIR qu'à des fins de mise au point de Logiciels de développement. Vous n'êtes pas autorisé à modifier ou à distribuer les Outils de compilation AIR (à l'exception des fichiers régis par une licence tierce qui vous en donne l'autorisation) ou les Logiciels d'exécution AIR de quelque manière que ce soit.

9.2. **Éléments redistribuables du code objet.** Vous pouvez distribuer les éléments redistribuables du code objet AIR uniquement tels qu'incorporés automatiquement (c'est-à-dire comme sous-produit de votre utilisation des Outils de compilation AIR) dans votre Logiciel de développement en les utilisant dans les répertoires `/runtimes/air-captivate/mac`, `/runtimes/air-captivate/win`, `lib/aot/lib`, `/lib/android/lib/runtimeClasses.jar` et `/runtimes/air/android/device/Runtime.apk` respectivement.

9.3. **Distribution des fichiers source du AIR SDK modifiés.** Vous pouvez distribuer les fichiers source du AIR SDK modifiés au format de code source ou de code objet, à titre individuel ou groupés avec d'autres éléments utiles pour les développeurs, à condition que vous ajoutiez (a) une mention de droits d'auteur qui reflète la propriété de droits d'auteur dans lesdits fichiers modifiés, et que (b) vous n'utilisiez pas les mentions « mx », « mxml », « flex »,

« flash », « fl » ou « adobe » dans les nouveaux noms de package ou de classe distribués avec vos fichiers source du AIR SDK modifiés.

9.4. Pas d'utilisation non autorisée. Vous n'êtes pas en droit de créer ou de distribuer un logiciel, y compris tout Logiciel de développement, qui interagit avec des Composants d'exécution AIR individuels d'une manière non documentée par Adobe. Vous n'êtes pas en droit de créer ou de distribuer un logiciel, y compris tout Logiciel de développement, conçu pour interagir avec une instance non installée du Logiciel d'exécution AIR. Vous n'êtes pas autorisé à créer ou à distribuer des Logiciels de développement qui s'exécutent sans installation. Vous n'êtes pas autorisé à installer ou à utiliser les Outils de compilation AIR ou d'autres parties du AIR SDK pour développer des logiciels interdits par les présentes Conditions.

9.5. Utilisation du codec AVC. Ce produit fait l'objet d'une concession de licence conformément au contrat de licence de portefeuille de brevets AVC pour l'usage personnel et non commercial du consommateur dans le but (a) d'encoder des vidéos au format AVC (« Vidéo AVC ») et/ou (b) de décoder des vidéos AVC encodées par un consommateur dans le cadre d'un usage personnel et non commercial et/ou fournies par un prestataire autorisé à fournir des vidéos AVC. Aucune licence n'est concédée à titre explicite ou implicite pour tout autre usage quel qu'il soit. Des informations complémentaires peuvent être obtenues auprès de MPEG LA, L.L.C. à l'adresse <http://www.mpegla.com>.

9.6. Utilisation du codec MP3. Vous n'êtes pas autorisé à accéder aux codecs MP3 dans les bibliothèques d'exécution autrement que via les API d'exécution publiées. Le développement, l'utilisation ou la distribution d'un Logiciel de développement qui fonctionne sur des périphériques hors PC et qui décode des données MP3 non contenues dans un format de fichier SWF, FLV ou autre ne contenant pas uniquement des données MP3 peut requérir une ou plusieurs licences tierces.

10. Restrictions supplémentaires applicables au SDK et à l'API d'Adobe InDesign

10.1. L'Exemple de code utilisé dans le SDK et l'API InDesign peut être compilé avec un identifiant de plug-in unique. Si vous distribuez des versions modifiées ou fusionnées de l'Exemple de code, vous acceptez de remplacer l'identifiant de plug-in unique qui est compris dans tout Exemple de code par un identifiant de plug-in unique qui vous est propre. Pour savoir comment demander un identifiant de plug-in unique, reportez-vous à notre site Internet.

10.2. Les API contenues dans le SDK InDesign Server pour le World Ready Composer sont conçues pour être utilisées aux fins de développement interne de logiciels devant fonctionner avec Adobe InDesign Server. Le développement interne de logiciels devant fonctionner avec Adobe InDesign et/ou Adobe InCopy à l'aide des API World Ready Composer n'est pas pris en charge par Adobe.

10.3. Si vous avez recours au SDK InDesign pour mettre au point un Logiciel de développement qui convertit, étend ou utilise de toute autre manière que ce soit nos formats de fichier propriétaires .folio et .indd (les « Formats de fichier ») pour l'affichage sur mobile (y compris, sans s'y limiter, votre utilisation d'incrustations natives et de fonctionnalités interactives d'InDesign), cette utilisation est autorisée à condition que les Formats de fichier soient exclusivement distribués avec un lecteur de contenu approuvé. Aux fins de la présente clause, « lecteur de contenu approuvé » désigne notre lecteur déployé sous la marque Adobe ou votre version déployée et commercialisée du lecteur de contenu d'Adobe. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser le SDK InDesign afin de mettre au point et/ou de distribuer des Logiciels de développement capables de lire ou de convertir les Formats de fichiers à des fins d'affichage sur mobile ; à condition, toutefois, que cette restriction ne s'applique pas à d'autres formats de fichier numérique tels que JPG, PNG, EPS, PS, EPUB, HTML, PDF, IDML, XML, FLA ou SWF. Vous pouvez mettre au point un Logiciel de développement en utilisant le SDK InDesign pour visualiser et distribuer ledit contenu par quelque moyen que ce soit et sur n'importe quel appareil, à condition que la mise au point et la distribution soient en conformité avec les présentes Conditions et uniquement lorsque cela n'inclut pas les Formats de fichier.

11. Restrictions supplémentaires applicables au SDK et à l'API d'Adobe Stock

11.1. **Mise en cache.** Vous ne pouvez pas mettre en cache ou stocker des Œuvres ou d'autres données obtenues par l'intermédiaire des API, sauf pendant des périodes raisonnables et pas plus longtemps que nécessaire pour faire fonctionner le Logiciel de développement. En cas de résiliation du présent contrat ou sur demande d'Adobe, vous vous engagez à supprimer immédiatement toutes les versions des Œuvres.

11.2. **Comparaison.** Vous vous engagez à ne pas utiliser les API pour établir un comparatif entre Adobe Stock et ses concurrents en ce qui concerne les prix ou tout autre aspect, ou pour promouvoir les produits ou services de tout concurrent d'Adobe Stock.

11.3. **Avertissement.** Vous devez placer l'avertissement suivant sur votre client d'API : « Ce produit utilise l'API Adobe Stock, mais n'est pas certifié, approuvé ou sponsorisé par Adobe. [Votre nom] n'est en aucun cas affilié ou lié à Adobe. »

11.4. **Affichage des Œuvres.** Les Œuvres sont notre propriété et celles de nos collaborateurs et sont protégées par les lois sur la propriété intellectuelle, y compris les lois relatives aux droits d'auteur, aux marques de commerce et autres droits similaires. Vous devez vous assurer que les Œuvres ne peuvent pas être copiées, distribuées, modifiées ou affichées (autrement que selon ce qui est autorisé dans le présent contrat). Vous devez vous assurer que les noms des contributeurs sont visibles sur ou à côté de chaque Œuvre affichée dans votre Logiciel de développement et au format suivant : « Nom de l'auteur/Adobe Stock ». Vous ne devez pas indiquer ou laisser entendre que toute Œuvre est créée ou détenue par vous. Vous vous engagez à ne pas insérer ou à ne pas permettre à des tiers d'insérer des publicités ou d'autres documents qui occultent ou altèrent les Œuvres ou les informations relatives à leurs auteurs. Vous vous engagez à ne pas insérer ou à ne pas permettre à des tiers d'insérer des éléments aux côtés des Œuvres si ceux-ci comportent ou présentent du contenu réservé aux adultes, font la promotion d'activités illicites ou de la vente de tabac, ou sont de nature diffamatoire, illicite, vulgaire ou indécente, y compris, sans s'y limiter, la pornographie, les services d'escorte, les clubs de divertissement pour adultes et autres lieux similaires.

11.5. Votre Logiciel de développement doit clairement et ostensiblement faire référence à Adobe Stock selon le format « Powered by Adobe Stock », avec un lien hypertexte vers le site <http://stock.adobe.com> bien visible des Utilisateurs finaux de votre Logiciel de développement.

11.6. Sauf autorisation expresse de notre part dans un accord écrit distinct, vous ne pouvez pas utiliser les API pour afficher ou vendre sous licence des fichiers disponibles sur Adobe Stock qui ne sont pas définis comme étant une « Œuvre » dans le cadre du présent contrat (ex. : vidéos, contenu 3D, contenu Premium, contenu « à usage éditorial uniquement » et tout autre contenu non désigné comme « standard »).

11.7. Vous n'êtes pas en droit de vendre des Œuvres, de les proposer sous licence ou d'autoriser leur téléchargement à partir de votre Logiciel de développement en tant que fichier autonome.

11.8. Vous pouvez utiliser les API de recherche uniquement pour afficher des versions miniatures ou filigranées des Œuvres via votre Logiciel de développement, et rediriger vos utilisateurs vers le site web Adobe Stock pour qu'ils puissent acheter les licences des Œuvres qui les intéressent ou les télécharger directement à partir d'Adobe Stock.

11.9. Vous ne pouvez tirer des revenus de votre utilisation des API qu'en participant à un programme d'affiliation, de parrainage ou de partenariat similaire, conformément à un accord écrit distinct conclu avec Adobe. Vous ne pouvez pas utiliser les API à d'autres fins commerciales et, sauf accord contraire écrit de notre part, vous ne pourrez facturer aucuns frais aux utilisateurs de votre Logiciel de développement.

11.10. Vous pouvez utiliser les API de licence uniquement pour (a) proposer des Œuvres sous licence conformément à votre contrat client Adobe Stock, ou (b) permettre à vos utilisateurs connectés à Adobe Stock via votre Logiciel de développement d'obtenir la licence d'Œuvres prépayées conformément à leur contrat client conclu avec Adobe. Toute utilisation des Œuvres sous licence via votre client API est régie par le contrat client Adobe Stock applicable.

11.11. Vous pouvez utiliser les API de connexion uniquement pour permettre à vos utilisateurs de se connecter à leur compte client Adobe Stock via votre Logiciel de développement, à condition que chaque utilisateur vous donne l'autorisation expresse d'accéder à son compte client Adobe Stock via votre Logiciel de développement.

11.12. Vous pouvez stocker les jetons que nous vous fournissons lorsqu'un client Adobe Stock authentifie votre Logiciel de développement sur son compte Adobe Stock.

11.13. Vous devez immédiatement supprimer tout contenu d'un client Adobe Stock ou d'autres informations le concernant, y compris des jetons, à la demande de ce client ou d'Adobe, ou lorsque ce client ferme son compte chez vous.

11.14. Adobe se réserve le droit d'interrompre la vente sous licence d'une Œuvre et de refuser le téléchargement d'une Œuvre à tout moment.

12. Restrictions supplémentaires applicables à l'API Adobe Typekit

12.1. **Kits Typekit pour les sites Web publiés.** L'API Web Font Preview ou le format de police Web Open police Format (WOFF) ne doivent pas être utilisés pour charger des polices Typekit pour les sites Web publiés ; à la place, vous devez utiliser un kit Typekit afin de charger les polices Typekit pour les sites Web publiés.

12.2. **Création Web.** Les Web Fonts Typekit peuvent être utilisés uniquement pour la création Web de contenu publié en HTML et incluant un kit Typekit. Il vous est interdit de convertir ou de rastériser des Web Fonts Typekit dans un autre format tel que PDF ou tout autre format graphique.

12.3. **Logo Typekit.** Votre Logiciel de développement doit clairement et ostensiblement afficher la marque de logo Typekit disponible à l'adresse <https://platform-assets.typekit.net/typekit-logo.svg> pour indiquer que les Polices Typekit sont fournies par Adobe. Votre utilisation du logo Typekit est soumise aux Directives de la stratégie de marque.

12.4. **Contrat de Licence d'Utilisateur final.** Vous devez inclure votre propre contrat de licence d'utilisateur final avec votre Logiciel de développement. Votre contrat de licence d'utilisateur final ne doit pas contenir de termes incompatibles avec les Conditions d'Adobe.

12.5. **Soumission de votre Logiciel de développement.** Avant le lancement de votre Logiciel de développement, vous devez nous soumettre votre Logiciel de développement pour approbation. Les termes de la section 4.1 s'appliquent à votre Logiciel de développement et nous pouvons accepter ou rejeter votre Logiciel de développement à notre seule discrétion.

13. Restrictions supplémentaires applicables à Adobe Exchange

13.1. **Contrat de Licence d'Utilisateur final.** Vous devez inclure votre propre contrat de licence d'utilisateur final avec le Logiciel de développement soumis pour distribution via le Portail Adobe Exchange.

13.2. **Frais et Part des revenus.** Pour le Logiciel de développement soumis sur le Portail Adobe Exchange et distribué via le service Adobe Exchange, nous vous paierons conformément aux présentes Conditions et aux Politiques de paiement disponibles à l'adresse <https://partners.adobe.com/exchange/program/creativecloud/support/ae-payment-policy.html> (ou site web successeur) (« collectivement, **Politiques de paiement Adobe Exchange** ») pour les ventes, moins les annulations, les retours et les remboursements. Les Politiques de paiement Adobe Exchange peuvent faire l'objet de modifications ponctuelles et il est de votre responsabilité de les consulter régulièrement. En continuant de soumettre ou de télécharger votre Logiciel de développement sur le Portail Adobe Exchange, ou en maintenant le Logiciel de développement sur le Service Adobe Exchange, vous acceptez toutes les nouvelles Politiques de paiement Adobe Exchange, telles que révisées ponctuellement. Vous pouvez signaler votre Logiciel de développement comme étant un logiciel gratuit, auquel cas, nous pouvons distribuer le Logiciel de développement sans responsabilité envers vous et sans vous rémunérer. Sauf disposition contraire énoncée dans les Conditions, nous n'avons aucune obligation de paiement envers vous. Si nous vous offrons d'évaluer et de tester le Logiciel de développement, nous ne sommes pas soumis aux termes des Politiques de paiement Adobe Exchange ou à toute obligation de paiement.

13.3 Soumission de votre Logiciel de développement. La version de votre Logiciel de développement que vous soumettez via le Portail Adobe Exchange doit être conforme à nos directives d'approbation et aux politiques standard en vigueur sur le Portail Adobe Exchange et aux Directives de la stratégie de marque, et avoir subi vos propres tests d'assurance qualité. Les exigences d'approbation de la section 4.1 s'appliquent à votre Logiciel de développement et nous pouvons accepter ou rejeter votre Logiciel de développement à notre seule discrétion. Vous aurez le droit de commercialiser votre Logiciel de développement approuvé uniquement lorsque nous l'aurons rendu disponible sur le Service Adobe Exchange. Adobe peut retirer le Logiciel de développement du Service Adobe Exchange à tout moment et pour quelque raison que ce soit, sans responsabilité envers vous.

14. Restrictions supplémentaires applicables à Document Cloud.

14.1. API non publiques. Vous ne pouvez pas afficher ou divulguer publiquement des API qui ne sont pas publiquement documentées au moment où vous y avez accès. L'utilisation de ces API non publiques peut être soumise à des obligations supplémentaires de confidentialité.

14.2. Vous ne pouvez pas permettre à un tiers de modifier, remplacer ou tenter de valider toute capacité ou fonctionnalité de validation de signature numérique d'un service de signature électronique Adobe sans l'autorisation écrite d'Adobe.

14.3. Vous ne pouvez pas inclure l'utilisation de la fonctionnalité MegaSign dans votre Logiciel de développement.