

## Condizioni Aggiuntive per lo Sviluppatore di Adobe

Ultimo aggiornamento 21 dicembre 2017. Sostituisce tutte le versioni precedenti (comprese le precedenti versioni di Termini e condizioni d'uso dello sviluppatore) nella loro interezza.

Queste Condizioni aggiuntive disciplinano l'utilizzo dei Software Developer Kits (SDK, kit dello sviluppatore di software) di Adobe e degli SDK di Adobe AIR (collettivamente gli "SDK"), nonché delle Application Programming Interfaces (API, interfacce di programmazione dell'applicazione) di Adobe e delle API di Adobe AIR (collettivamente le "API") per Software e Servizi di Adobe Creative Cloud che integrano e sono incorporati nelle Condizioni d'uso di Adobe.com (collettivamente le "Condizioni") consultabili all'indirizzo <http://www.adobe.com/it/legal/terms.html>. I termini contraddistinti dall'iniziale maiuscola non specificati qui hanno il medesimo significato di quelli riportati nelle Condizioni.

L'accettazione di queste Condizioni da parte dell'utente sostituisce qualsiasi accordo precedente tra l'utente stesso e Adobe in merito agli SDK o alle API di Adobe per il Software e i Servizi di Adobe Creative Cloud. Queste condizioni non disciplinano l'uso degli SDK o delle API di Adobe per i prodotti o i servizi di Adobe Marketing Cloud.

### 1. Credenziali dello sviluppatore.

- 1.1. Adobe ID. Per ottenere e utilizzare un SDK o una chiave API, è necessario creare un Adobe ID e un profilo account dello sviluppatore online con le necessarie informazioni dell'account. L'utente deve mantenere sempre aggiornato il profilo del proprio account con informazioni attuali, incluse le informazioni di contatto. L'utente è responsabile di tutte le attività che hanno luogo tramite il suo account. L'utente è tenuto a informare immediatamente l'Assistenza clienti di Adobe qualora venisse a conoscenza di un uso non autorizzato del proprio account. L'utente non può (a) condividere i dati del proprio account (con soggetti diversi da un amministratore account autorizzato) né (b) utilizzare l'account di un'altra persona.
- 1.2. Chiave API. Se l'API in questione richiede una chiave API per accedere al Software o ai Servizi, è necessario ottenerne una distinta per ciascun Software di Sviluppo. Fino a quando il Software di Sviluppo dell'utente non è stato approvato per la distribuzione da Adobe, la chiave API può essere utilizzata solo per lo sviluppo interno e per il test del Software di Sviluppo, pertanto non può essere utilizzata in relazione a eventuali Software di Sviluppo messi a disposizione di terze parti. I dettagli sulla procedura di approvazione saranno indicati sul portale degli sviluppatori Adobe (consultabile su [adobe.io](http://adobe.io)) o altrimenti comunicati da Adobe.
- 1.3. Dati di utilizzo delle API. Adobe può raccogliere dati di utilizzo aggregati per qualsiasi Software di Sviluppo utilizzando un SDK o un'API. Queste informazioni sono associate all'account Adobe dell'utente e consentono di mantenere la sicurezza, monitorare le prestazioni e migliorare la qualità e le funzionalità.

### 2. Licenze.

- 2.1. Diritti di proprietà. Gli elementi contenuti nei Prodotti sono proprietà intellettuale di Adobe e dei suoi fornitori e sono protetti dalla legge, compresi il diritto d'autore e i brevetti statunitensi, le disposizioni dei trattati internazionali e le leggi applicabili del paese in cui vengono utilizzati. L'utente si assicurerà che tutte le copie degli SDK o delle API, ovvero qualsiasi componente degli SDK o delle API, riprodotti per qualunque motivo dall'utente, contengano gli stessi avvisi relativi al diritto d'autore e agli altri diritti di proprietà intellettuale, a seconda dei casi, riportati sugli o negli elementi principali come forniti da Adobe. Adobe e i suoi fornitori mantengono il titolo e la proprietà connessi agli elementi relativi ai Prodotti, ai supporti su cui sono registrati e a tutte le copie successive, indipendentemente dalla forma o dai supporti in cui o su cui possono essere presenti l'originale e altre copie. Ad eccezione di quanto dichiarato in questi termini, Adobe non garantisce alcun diritto su brevetti, copyright, segreti commerciali, marchi o altri diritti relativi agli elementi contenuti nei Prodotti.

- 2.2. Licenze concesse dall'utente ad Adobe. L'utente concede ad Adobe una licenza mondiale, non esclusiva, per l'uso, la riproduzione e il test effettuato in altro modo del Software di Sviluppo dell'utente stesso, ai fini dell'approvazione per la distribuzione. L'utente concede ad Adobe una licenza mondiale, non esclusiva, per l'uso del nome, dei logo, nonché di altri marchi e materiali descrittivi dell'utente stesso, licenza che concede ad Adobe il diritto di menzionare pubblicamente l'utente o il suo Software di Sviluppo per pubblicizzare e promuovere il Software e i Servizi, nonché il suo Software di Sviluppo.
  - 2.3. Licenza concessa all'utente da Adobe.
    - 2.3.1. Sviluppo interno. In base a questi termini e alle Condizioni aggiuntive, Adobe concede all'utente una licenza non esclusiva, non trasferibile e revocabile per l'utilizzo e la riproduzione dell'SDK e della chiave API per lo sviluppo interno e il test del suo Software di Sviluppo.
    - 2.3.2. Distribuzione. Fatti salvi questi termini e le Condizioni aggiuntive, compresi i diritti di approvazione di cui alla sezione 4, Adobe concede all'utente una licenza non esclusiva, non trasferibile e revocabile per utilizzare, riprodurre e distribuire l'SDK e la chiave API esclusivamente nel e con il suo Software di Sviluppo approvato.
    - 2.3.3. Codice campione. L'utente può utilizzare, modificare o integrare interamente o parzialmente qualsiasi Codice campione fornito da Adobe con l'SDK (etichettato o meno come "Codice campione" nelle cartelle e nei file inclusi nell'SDK) con il Software di Sviluppo dell'utente. Fatti salvi i diritti di approvazione di cui alla sezione 3, è possibile distribuire il Codice campione e qualsiasi sua modifica come parte del proprio Software di Sviluppo solo in forma di codice oggetto. L'utente accetta di conservare e riprodurre interamente qualsiasi copyright, dichiarazione di non responsabilità o altri avvisi di proprietà di Adobe (come appaiono nel Codice campione) in tutte le copie, modifiche o integrazioni del Codice campione che è consentito effettuare in base a questo accordo. Qualsiasi porzione modificata o integrata di qualunque Codice campione fornito da Adobe rimane soggetta a questi termini.
    - 2.3.4. File di contenuto. I file di contenuto vengono inclusi solo a titolo esemplificativo. Salvo diversa disposizione contenuta nei file di licenza separati, inclusi nei file di contenuto (ad es., file "Readme"), l'utente non può utilizzare, modificare, riprodurre o distribuire alcun file di contenuto.
  - 2.4. Modifiche agli SDK o alle API. Adobe potrà modificare, aggiornare o cessare qualsiasi SDK o API (incluse relative porzioni o funzionalità) in qualunque momento e senza preavviso o responsabilità nei confronti dell'utente o di terzi.
  - 2.5. API non pubbliche. Non è possibile mostrare o divulgare pubblicamente alcuna API che non sia documentata pubblicamente nel momento in cui all'utente viene concesso l'accesso alle stesse. L'utilizzo di tali API non pubbliche può essere soggetto a ulteriori obblighi di riservatezza.
  - 2.6. Disponibilità. Le pagine che descrivono gli SDK e le API sono accessibili in tutto il mondo, ma ciò non significa che tutte le funzionalità siano disponibili nel paese dell'utente, né che il Software di Sviluppo dell'utente sia legale in una determinata giurisdizione. Adobe può bloccare l'accesso a determinate funzionalità in determinati paesi. È responsabilità dell'utente assicurarsi che il suo Software di Sviluppo sia legale nel luogo in cui lo utilizza o lo rende disponibile ad altri. Le funzionalità non sono disponibili in tutte le lingue.
  - 2.7. Termini di terze parti. L'SDK o l'API possono contenere software di terze parti (come software open source o gratuito) e possono essere soggetti a termini e condizioni aggiuntivi che si trovano in genere in un contratto di licenza separato o in un file "ReadMe" situato vicino a tali materiali o nelle "Comunicazioni relative al software di terze parti e/o termini e condizioni aggiuntivi" all'indirizzo [http://www.adobe.com/go/thirdparty\\_it](http://www.adobe.com/go/thirdparty_it) (collettivamente, "Termini della licenza di terze parti"). Tali termini della licenza di terze parti potrebbero richiedere che l'utente passi le comunicazioni agli utenti finali. In caso di conflitto tra i termini del presente Accordo e i termini di licenza di terze parti, questi ultimi prevarranno.
3. Distribuzione del Software di Sviluppo.

- 3.1. **Approvazione di Adobe.** Adobe si riserva il diritto di limitare la distribuzione di qualsiasi Software di Sviluppo (incluso l'accesso a Software o Servizi da parte del Software di Sviluppo) a meno che non sia approvato da Adobe, a sua esclusiva discrezione. Adobe inoltre si riserva il diritto di richiedere una nuova approvazione per eventuali modifiche al Software di Sviluppo (incluse correzioni di bug, aggiornamenti, miglioramenti, revisioni e nuove versioni). I dettagli sulla procedura di approvazione verranno indicati su [adobe.io](https://adobe.io). Adobe può ritirare l'approvazione per qualunque Software di Sviluppo in qualsiasi momento e per qualsivoglia motivo, incluso il mancato rispetto delle versioni future di questi termini o delle Condizioni aggiuntive. Nel caso in cui venga ritirata l'approvazione per il Software di Sviluppo dell'utente, quest'ultimo dovrà cessarne la distribuzione e cessare l'accesso al Software o ai Servizi attraverso di essa entro 10 giorni dalla notifica.
- 3.2. **Canali di distribuzione.** Adobe si riserva il diritto di richiedere la distribuzione dei componenti aggiuntivi per lo sviluppatore tramite Adobe Exchange. Adobe si riserva il diritto di limitare la distribuzione delle Applicazioni di Sviluppo che ha approvato tramite Adobe Exchange o attraverso canali approvati da Adobe.
- 3.3. **Conformità alle condizioni future.** Il Software di Sviluppo deve rimanere conforme alle versioni future di questi termini.
4. **Requisiti e limitazioni.**
  - 4.1. **Divieto di modifica e decodifica.** Ad eccezione di quanto espressamente consentito in questi termini, l'utente non può (a) modificare, trasferire, adattare o tradurre alcuna parte di qualsiasi SDK o (b) decodificare, decompilare, disassemblare o tentare in altro modo di scoprire il codice sorgente o parte di qualsiasi SDK o API. Se le leggi della giurisdizione dell'utente danno il diritto di decompilare un SDK al fine di ottenere le informazioni necessarie a rendere interoperabili le porzioni di licenza dell'SDK con altri software, l'utente può farlo solo dopo aver richiesto tali informazioni ad Adobe. Adobe, a sua discrezione, può fornire tali informazioni all'utente o imporre condizioni ragionevoli, compresa una commissione ragionevole, su detto utilizzo del codice sorgente per garantire che siano protetti i diritti proprietari di Adobe e dei suoi fornitori sul codice sorgente dell'SDK.
  - 4.2. **Nessuna interferenza con software o servizi.** Ad eccezione di quanto consentito dalle API, l'utente non può creare un Software di Sviluppo che (a) rimuova qualsiasi schermata o pagina denominata "Informazioni" o "About" in qualsiasi software o servizio, o (b) interferisca con la funzionalità e/o l'aspetto di qualsiasi software o servizio o di qualunque suo componente.
  - 4.3. **Nessuna localizzazione del software o dei servizi.** Non è possibile utilizzare gli SDK per sviluppare software che consentano la localizzazione del software o dei servizi. Per "Localizzazione" si intende una modifica alla lingua predefinita del software o dei servizi installati, inclusa, a titolo esemplificativo, l'interfaccia utente del software o dei servizi.
  - 4.4. **Inscindibilità dei componenti del pacchetto software.** Gli SDK possono includere diverse applicazioni, utilità e componenti, possono supportare più piattaforme e lingue o possono essere forniti su più supporti oppure in copie multiple. Ciononostante, gli SDK sono ideati e forniti all'utente come un singolo prodotto per essere utilizzati esclusivamente come un singolo prodotto su computer e piattaforme nella forma consentita dal presente. Non è necessario utilizzare tutte le parti componenti di un SDK, ma non è possibile separare o riconfezionare le parti componenti di un SDK per la distribuzione, il trasferimento, la rivendita o l'uso su computer diversi.
  - 4.5. **Malware.** L'utente non adotterà alcuna misura che esponga alcuna parte del Software o Servizio a qualsiasi codice pericoloso o dannoso, virus, trojan, worm, bomba a tempo, cancelbot o altri malware che hanno lo scopo di causare distruzione o interruzione.
  - 4.6. **Software illegale.** L'utente non può utilizzare i Prodotti per creare Software di Sviluppo che violi leggi, statuti, ordinanze, regolamenti o diritti (incluse eventuali leggi, regolamenti o diritti relativi a proprietà intellettuale, spyware informatico, privacy, controllo delle esportazioni, concorrenza sleale, antidiscriminazione o pubblicità ingannevole) quando utilizzato nel modo in cui è inteso o commercializzato.

- 4.7. **Revisione.** L'utente riconosce e accetta che Adobe potrebbe esaminare il suo Software di Sviluppo in conformità a questi termini e alle Condizioni aggiuntive, compresa l'identificazione di problemi di sicurezza che potrebbero interessare Adobe o i suoi utenti.
  - 4.8. **Software Open Source.** L'utente non unificherà, integrerà né utilizzerà un SDK o un'API, o qualsiasi parte di essi, con software soggetti a termini di licenza che richiedano che qualsiasi proprietà intellettuale di Adobe sia concessa in licenza o in altro modo condivisa con terzi (a titolo meramente esemplificativo, termini di licenza GPL).
  - 4.9. **Limiti di utilizzo.** Adobe può limitare il numero o il tipo di chiamate accettate dall'API, se ritiene che il numero delle chiamate possa influire negativamente sull'API, sul Software o sul Servizio.
  - 4.10. **Nessuna concessione di sublicenze.** L'utente non può concedere in sublicenza un API per l'utilizzo da parte di terzi. L'utente non può (a) affittare, noleggiare, prestare o concedere altri diritti relativi agli SDK o alle API, compresi i diritti in base a un'iscrizione o un abbonamento, come neppure (b) fornire l'uso dell'SDK o dell'API a un'attività di servizi informatici, una struttura o un servizio di outsourcing di terze parti, nell'ambito di una convenzione con un'agenzia di servizi, una rete o in timesharing.
  - 4.11. **Creazione di software che funzioni in modo simile all'API.** L'utente non può creare un Software di Sviluppo che non aggiunga funzionalità o caratteristiche significative oltre a quelle fornite dall'API.
  - 4.12. **Dati dell'utente finale.** Se l'utente raccoglie personalmente informazioni identificabili di chiunque tramite il suo Software di Sviluppo, sarà tenuto a procedere come segue: (a) agire in conformità a tutte le leggi e le normative applicabili sulla privacy, (b) pubblicare un avviso sulla privacy a cui gli utenti possano accedere facilmente dall'interno del Software di Sviluppo; tale avviso sulla privacy deve descrivere chiaramente e precisamente le prassi per la raccolta, l'utilizzo e la condivisione dei dati personali dell'utente finale con Adobe e terze parti e (c) rispettare la privacy degli utenti finali oltre a onorare e aderire agli impegni di comunicazione sulla privacy.
  - 4.13. **Non interruzione dello sviluppo da parte di Adobe.** Attualmente stiamo sviluppando o possiamo sviluppare tecnologie o prodotti che hanno o potrebbero avere design o funzionalità simili al Software di Sviluppo dell'utente. Nulla in questo accordo limita il diritto di Adobe di proseguire la sua attività di sviluppo, manutenzione o distribuzione di tali tecnologie o prodotti. L'utente accetta di non rivendicare alcun brevetto di sua proprietà che copra il suo Software di Sviluppo nei confronti di Adobe, le sue sussidiarie o affiliate, i suoi clienti, agenti o appaltatori per la produzione, l'uso, l'importazione, la licenza, l'offerta in vendita o la vendita di qualsiasi Prodotto.
  - 4.14. **Supporto per l'utente finale.** L'utente è responsabile di fornire supporto agli utenti finali del suo Software di Sviluppo.
5. **Restrizioni aggiuntive per SDK e API di Adobe InDesign.**
- 5.1. Il Codice campione nell'SDK e nell'API di InDesign può essere compilato con un ID plug-in univoco. Se l'utente distribuisce versioni modificate o unificate del Codice campione, accetta di sostituire eventuali ID plug-in univoci inclusi in qualsivoglia Codice campione con un suo ID di plug-in univoco specifico. Le istruzioni per la richiesta di un ID di plug-in univoco si trovano sul sito Web di Adobe.
  - 5.2. Le API contenute nell'SDK del server di InDesign per World Ready Composer sono progettate per essere utilizzate ai fini dello sviluppo interno di software concepito per funzionare con Adobe InDesign Server. Lo sviluppo interno di software concepito per funzionare con Adobe InDesign e/o Adobe InCopy utilizzando le API di World Ready Composer non è supportato da Adobe.
  - 5.3. Se l'utente utilizza l'SDK di InDesign per realizzare un Software di Sviluppo che esegua il rendering, estenda o utilizzi in altro modo i formati di file .folio e .indd proprietari (i "Formati di file") per la visualizzazione su dispositivi mobili (incluso, a titolo esemplificativo, l'uso di overlay InDesign nativo e funzioni interattive), tale uso è consentito a condizione che i Formati di file vengano distribuiti solo con un Content Viewer approvato. Ai fini di questa sezione, per "Content Viewer approvato" si intende il Content Viewer recante il marchio di Adobe e distribuito da Adobe, oppure la versione commerciale del Content Viewer di Adobe marcata e distribuita dall'utente. Non è consentito utilizzare l'SDK di InDesign allo scopo di sviluppare e/o distribuire Software di Sviluppo in grado di

leggere o convertire i Formati di file a scopo di visualizzazione su dispositivi mobili; a condizione, tuttavia, che questa restrizione non si applichi ad altri formati di file digitali come JPG, PNG, EPS, PS, EPUB, HTML, PDF, IDML, XML, FLA e SWF. L'utente può realizzare Software di Sviluppo utilizzando l'SDK di InDesign per visualizzare e distribuire tale contenuto con qualsiasi mezzo e su qualsiasi dispositivo, purché tale sviluppo e detta distribuzione siano coerenti con questi termini e solo quando il summenzionato software non includa i Formati di file.

## 6. Restrizioni aggiuntive per SDK e API di Adobe Stock.

- 6.1. Caching. L'utente non memorizzerà nella cache né salverà le Opere, come neppure altri dati ottenuti tramite le API, se non per periodi ragionevoli e non più a lungo del necessario per utilizzare il Software di Sviluppo. In caso di risoluzione del presente accordo o su richiesta da parte di Adobe, l'utente rimuoverà immediatamente tutte le versioni delle Opere.
- 6.2. Confronto. L'utente non utilizzerà le API per dimostrare un confronto tra Adobe Stock e i suoi concorrenti in relazione a prezzi o altri aspetti, come neppure per promuovere in altro modo i prodotti o servizi di qualsiasi concorrente Adobe Stock.
- 6.3. Esclusione di garanzia. L'utente deve inserire la seguente dichiarazione di non responsabilità sul client API: "Questo prodotto utilizza l'API di Adobe Stock, ma non è certificato, approvato o sponsorizzato da Adobe. [Nome dell'utente] non è affiliato o collegato ad Adobe".
- 6.4. Esposizione delle Opere. Le Opere sono proprietà di Adobe e dei suoi contributori e sono protette dalle leggi sulla proprietà intellettuale, incluse le leggi relative a copyright, marchio commerciale e altri diritti simili. È necessario assicurarsi che le Opere non possano essere copiate, distribuite, alterate o visualizzate (se non in base a quanto consentito in questo accordo). L'utente deve assicurarsi che i nomi dei contributori siano visibili su o accanto a ogni Opera visualizzata nel suo Software di Sviluppo, nel seguente formato: "Nome autore/Adobe Stock". L'utente non deve dichiarare né sottintendere che qualsiasi Opera sia stata creata o posseduta dall'utente medesimo. L'utente non dovrà collocare o consentire a terzi di inserire annunci pubblicitari o altri materiali che oscurino o alterino le Opere o l'attribuzione alle Opere. L'utente non dovrà collocare né consentire a terzi di collocare materiali vicino o accanto alle Opere se i tali materiali contengono o visualizzano contenuti per adulti, promuovono attività illegali o la vendita di tabacco, o sono altrimenti diffamatori, illegali, osceni o indecenti, a titolo esemplificativo ma non esaustivo pornografia, servizi di escort o club di intrattenimento per adulti o ancora luoghi simili.
- 6.5. Il Software di Sviluppo dell'utente deve mostrare in modo chiaro ed evidente l'attribuzione ad Adobe Stock nel seguente formato "Powered by Adobe Stock", che deve avere un collegamento ipertestuale a <http://stock.adobe.com> ed essere visibile agli utenti finali del Software di Sviluppo dell'utente stesso.
- 6.6. Ad eccezione di quanto espressamente autorizzato da Adobe in un accordo scritto a parte, non è possibile utilizzare le API per visualizzare o concedere in licenza contenuto disponibile da Adobe Stock che non sia definito come "Opera" ai sensi del presente accordo (cioè, video, contenuti 3D, contenuti Premium, contenuti designati come "solo per uso editoriale" e tutti gli altri contenuti non designati come "standard").
- 6.7. L'utente non può vendere né concedere in licenza le Opere, come neppure consentire il download delle Opere dal suo Software di Sviluppo come file autonomo.
- 6.8. L'utente può utilizzare le API di ricerca esclusivamente per visualizzare le versioni in miniatura o con filigrana delle Opere tramite il suo Software di Sviluppo e reindirizzare gli utenti al sito Web di Adobe Stock affinché tali utenti possano acquistare le licenze o scaricare le Opere direttamente da Adobe Stock.
- 6.9. L'utente può ricavare entrate dall'utilizzo delle API solo attraverso la partecipazione a un affiliato, a un referente o a un programma partner simile in base a un accordo scritto a parte con Adobe. L'utente non può utilizzare le API per nessun altro scopo commerciale e, salvo diversamente convenuto per iscritto da Adobe, nessun costo sarà addebitato agli utenti del suo Software di Sviluppo.

- 6.10. L'utente può utilizzare le API di licenza esclusivamente per (a) le Opere soggette a licenza in base al suo accordo Adobe Stock, oppure (b) abilitare gli utenti che hanno effettuato l'accesso ad Adobe Stock tramite il suo Software di Sviluppo a concedere in licenza le Opere prepagate in base al loro accordo con Adobe. Qualsiasi utilizzo delle Opere concesse in licenza attraverso il Client API viene disciplinato dall'accordo Adobe Stock applicabile.
- 6.11. L'utente può utilizzare le API di accesso esclusivamente per consentire ai suoi utenti di accedere ai propri account cliente Adobe Stock tramite il suo Software di Sviluppo, a condizione che ciascuno di tali utenti conceda espressamente l'autorizzazione ad accedere al proprio account cliente Adobe Stock tramite il suddetto Software di Sviluppo.
- 6.12. L'utente può memorizzare i token che gli vengono forniti quando un cliente Adobe Stock autentica il suo Software di Sviluppo sul suo account Adobe Stock.
- 6.13. L'utente è tenuto a eliminare immediatamente qualsiasi contenuto o altre informazioni del cliente Adobe Stock, inclusi i token, su richiesta di tale cliente o di Adobe, oppure quando detto cliente chiude il suo account con l'utente.
- 6.14. Adobe può interrompere la concessione di licenze di qualunque Opera e negare il download di qualsiasi Opera in qualsivoglia momento.

## 7. Commissioni.

- 7.1. Commissioni addebitate da Adobe. Adobe si riserva il diritto, in qualsiasi momento, di fissare i prezzi o addebitare una commissione all'utente o agli utenti finali del suo Software di Sviluppo (direttamente o tramite la ripartizione dei ricavi) per l'uso degli SDK o delle API di Adobe o ancora di qualsiasi loro caratteristica, componente o funzione di elaborazione separata inclusa che possa essere integrata o abilitata nel, tramite il o dal Software di Sviluppo dell'utente. Le commissioni applicabili saranno specificate sul portale dello sviluppatore di Adobe e/o su Adobe Exchange.
- 7.2. Imposte e commissioni di terzi. L'utente è tenuto a pagare eventuali tasse e commissioni di terzi applicabili (tra cui, ad esempio, commissioni di telefonia fissa e mobile, commissioni ISP, commissioni per il piano dati, commissioni per carta di credito e tassi di cambio). Adobe non è responsabile di queste commissioni. Se ad Adobe vengono addebitate commissioni, potrà prendere provvedimenti per richiederne il rimborso all'utente. L'utente sarà responsabile di tutte le spese e di tutti i costi correlati al recupero del credito.

## 8. Marchi commerciali.

- 8.1. Licenza. In base a queste Condizioni (comprese le linee guida sul branding di Adobe e le linee guida sull'utilizzo dei marchi commerciali di Adobe), Adobe concede all'utente, il quale accetta, una licenza limitata, non esclusiva, non trasferibile e revocabile per utilizzare i marchi commerciali Adobe nel suo Software di Sviluppo, sul suo sito Web, come pure nelle comunicazioni stampate ed elettroniche, esclusivamente al fine di indicare che il suo Software di Sviluppo fornisce una connessione al Software o ai Servizi oppure è compatibile con gli stessi ed è coerente con le linee guida sul branding di Adobe e qualsiasi altra linea guida o restrizione applicabile stabilita su adobe.io. L'utente riconosce che l'utilizzo dei marchi commerciali di Adobe in conformità a queste Condizioni non costituisce il conferimento di alcun altro diritto, titolo o interesse in alcun marchio commerciale di Adobe. L'utente riconosce la proprietà di Adobe sui marchi commerciali di Adobe, constata il valore dell'avviamento associato ai marchi commerciali e prende atto che tale avviamento opera esclusivamente a beneficio di Adobe, a cui appartiene. L'utente accetta di non utilizzare i marchi commerciali di Adobe in alcun modo che possa screditare Adobe, il Software o i Servizi, danneggiare o interferire con l'avviamento di Adobe relativamente ai marchi commerciali di Adobe, violare la proprietà intellettuale di Adobe o rilasciare una dichiarazione falsa o fuorviante riguardante il suo Software di Sviluppo. L'utente accetta di utilizzare i marchi commerciali di Adobe solo in connessione con il Software di Sviluppo che (a) è conforme a queste Condizioni, (b) è conforme agli standard di qualità stabiliti da Adobe e (c) è conforme a tutte le leggi applicabili nella giurisdizione in cui il Software di Sviluppo viene realizzato o utilizzato. Su richiesta, l'utente ci comunicherà tutte le sedi di utilizzo dei marchi commerciali di Adobe e ci fornirà campioni rappresentativi di tale utilizzo. Su richiesta, l'utente assisterà Adobe nel

monitoraggio e nel mantenimento della qualità e della forma di utilizzo dei marchi commerciali di Adobe. Previa notifica, l'utente è tenuto a interrompere qualsiasi utilizzo dei marchi commerciali di Adobe che, ad esclusiva discrezione di Adobe, siano ritenuti in contrasto con l'intento di questa concessione di licenza. L'utente è l'unico responsabile per eventuali costi associati alla rimozione o alla modifica dell'uso dei marchi commerciali di Adobe.

## 8.2. Limitazioni.

- 8.2.1. L'utente può utilizzare i Simboli unicamente per commercializzare e promuovere la sua Applicazione di Sviluppo. L'utente non può utilizzare i Simboli nella IU della sua Applicazione di Sviluppo o su di essa.
- 8.2.2. L'utente può utilizzare i pulsanti e il modello di accesso di Adobe nella IU della sua Applicazione di Sviluppo o su di essa esclusivamente allo scopo di identificare, avviare o facilitare il meccanismo di accesso ai Servizi. L'utente non può utilizzare i pulsanti o il modello di accesso di Adobe all'interno o all'esterno della IU della sua Applicazione di Sviluppo per individuare caratteristiche, componenti o funzioni di elaborazione separate offerte dai Servizi, né per commercializzare o promuovere la sua Applicazione di Sviluppo.
- 8.2.3. L'utente può utilizzare solo le icone delle funzioni necessarie nella IU della sua Applicazione di Sviluppo o su di essa per identificare caratteristiche, componenti o funzioni di elaborazione separate del Servizio. L'utente non può utilizzare le icone delle funzioni all'interno o all'esterno della IU dell'Applicazione di Sviluppo come mezzo per avviare il meccanismo di accesso ai Servizi, né per commercializzare o promuovere la sua Applicazione di Sviluppo.
- 8.2.4. Denominazione e descrizione del Software di Sviluppo dell'utente. Nel nome del suo Software di Sviluppo l'utente non può utilizzare il branding Creative e i marchi commerciali di Adobe o qualsiasi nome di prodotto di Adobe, interamente, in parte o in forma abbreviata, come pure non può registrare un nome di dominio o un marchio commerciale di un sito Web che li contenga o la cui somiglianza a uno di essi possa indurre confusione.

## 9. Risoluzione e rimozione.

- 9.1. Risoluzione del rapporto da parte dell'utente. L'utente può interrompere l'utilizzo degli SDK o delle API oppure l'accesso al Software o ai Servizi tramite il suo Software di Sviluppo in qualsiasi momento. Tale risoluzione non solleva l'utente dall'obbligo di pagamento di eventuali costi in sospeso. In caso di risoluzione, l'utente interromperà la distribuzione del suo Software di Sviluppo, l'utilizzo degli SDK e delle API, l'accesso al Software o ai Servizi tramite il suo Software di Sviluppo e la compatibilità della pubblicità con qualsiasi Software o Servizio.
- 9.2. Risoluzione del rapporto da parte di Adobe. Adobe può risolvere il presente accordo o rifiutare le richieste di accesso al Software o al Servizio da parte dell'utente, o ancora revocare le chiavi API assegnate all'utente, per qualsiasi motivo. La risoluzione da parte di Adobe per qualsiasi motivo non renderà Adobe responsabile nei confronti dell'utente o di terze parti per: (a) eventuali perdite di utilizzo, dati, avviamento, profitto, prevedibili o meno; e (b) eventuali danni speciali, incidentali, indiretti, consequenziali o punitivi di qualsiasi tipo (anche se Adobe è a conoscenza della possibilità di tali danni), compresi quelli basati su eventuali presunzioni di responsabilità, tra cui violazione del contratto o della garanzia, negligenza o altre azioni illecite. La limitazione di responsabilità in questa sezione è in aggiunta alle limitazioni di responsabilità stabilite nei Termini.
- 9.3. Sopravvivenza. Dopo la scadenza o la risoluzione del presente accordo, eventuali licenze perpetue concesse dall'utente, gli obblighi di indennizzo di quest'ultimo, le esclusioni di garanzia o le limitazioni di responsabilità di Adobe e le disposizioni per la composizione delle controversie ivi contenuti restano validi.

## 10. Limitazioni.

- 10.1. Nessuna distribuzione o modifica degli Strumenti per lo sviluppo AIR. L'utente può installare gli Strumenti per lo sviluppo AIR e i Componenti runtime AIR unicamente allo scopo di realizzare il Software di Sviluppo. All'utente non è permesso modificare né distribuire in alcun modo gli Strumenti

per lo sviluppo AIR (fatta eccezione per i file coperti da licenze di terzi che lo consentono) o il Software runtime AIR.

- 10.2. Ridistribuibili con Codice oggetto AIR. L'utente può distribuire i Ridistribuibili con Codice oggetto AIR solo come integrati automaticamente (cioè, integrati esclusivamente come sottoprodotto dell'utilizzo da parte dell'utente degli Strumenti per lo sviluppo AIR) nel suo Software di Sviluppo utilizzando i Ridistribuibili con Codice oggetto AIR nelle cartelle /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib, /lib/android/lib/runtimeClasses.jar, e /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, rispettivamente.
- 10.3. Distribuzione dei file sorgente SDK AIR modificati. L'utente può distribuire i file sorgente SDK AIR materialmente modificati in formato codice sorgente o codice oggetto separatamente oppure insieme ad altri componenti utili agli sviluppatori, purché (A) venga inserito un avviso di copyright indicante la proprietà del copyright nei file modificati, e (B) non vengano utilizzati "mx", "mxml", "flex", "flash", "ff" o "adobe" in nessuno dei nuovi pacchetti o nomi di classi distribuiti con i file sorgente SDK AIR.
- 10.4. Nessun uso non autorizzato. L'utente non può creare o distribuire alcun software, compresi eventuali Software di Sviluppo, che interagiscano con singoli Componenti runtime AIR in modo non documentato da Adobe. L'utente non può creare o distribuire alcun software, compresi eventuali Software di Sviluppo, progettati per interagire con un'istanza non installata di Software runtime AIR. L'utente non può creare o distribuire alcun Software di Sviluppo che possa essere eseguito senza installazione. All'utente non è consentito di installare o utilizzare gli Strumenti per lo sviluppo AIR o altre parti dell'SDK AIR per sviluppare software proibito dal presente accordo.
- 10.5. Uso di Codec AVC. Il presente prodotto viene concesso in licenza in conformità al portfolio di brevetti AVC per uso personale e non commerciale da parte dell'utente per (a) codificare video in conformità agli standard AVC ("video AVC") e/o (b) decodificare un video AVC codificato da un utente per motivi personali e non commerciali e/o ottenuto da un fornitore di video in possesso di licenza per la fornitura di video AVC. Nessuna licenza viene concessa o verrà considerata implicita per qualsiasi altro uso. Ulteriori informazioni possono essere ottenute da MPEG LA, L.L.C. <http://www.mpegla.com>.
- 10.6. Uso di Codec MP3. L'utente può accedere ai codec MP3 all'interno delle librerie di runtime solo utilizzando gli API di runtime pubblicati. Lo sviluppo, l'uso o la distribuzione di un'Applicazione di Sviluppo che operi su dispositivi diversi da computer e che decodifichi dati MP3 non contenuti in un SWF, FLV o altro formato di file che non contiene solo dati MP3 possono richiedere una o più licenze di terzi.

## 11. Definizioni.

- 11.1. Per "Adobe ID" si intendono il nome utente, la password e le informazioni di profilo univoci utilizzati dall'utente per creare un account dello sviluppatore, effettuare il login e accedere al Servizio.
- 11.2. Per "Pulsanti e modello di accesso di Adobe" si intendono la grafica distintiva del pulsante e il modello di interfaccia della schermata di accesso resi disponibili da Adobe e necessari per la visualizzazione nell'interfaccia utente o su di essa quale prompt visivo per facilitare o avviare il meccanismo di accesso al Servizio.
- 11.3. Per "marchi registrati Adobe" si intendono i marchi, i nomi, i logo e le icone di Adobe, come pure i Simboli e il branding Creative forniti per l'utilizzo da parte degli sviluppatori, come illustrato e descritto nelle Linee guida del marchio Adobe e su [adobe.io](http://adobe.io).
- 11.4. Per "SDK AIR" si intendono gli Strumenti per lo sviluppo AIR, i Ridistribuibili con Codice oggetto AIR, i Componenti Runtime AIR e i File sorgente SDK AIR, nonché il Codice campione AIR.
- 11.5. Per "Strumenti per lo sviluppo AIR" si intendono i file per generazione, i compilatori, le librerie di runtime (ma non il software Runtime completo) forniti dall'SDK AIR, inclusi, ad esempio, i contenuti delle directory bin, lib e runtime, adl.exe, adl.bat, e adt.jar.

- 11.6. Per "Ridistribuibili con Codice oggetto AIR" si intendono quei file in formato codice oggetto ubicati nelle cartelle /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib e /lib/android/lib/runtimeClasses.jar e /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, se inclusi nella versione dell'SDK fornita all'utente insieme al presente accordo.
- 11.7. Per "Componenti runtime AIR" si intendono i singoli file, le librerie o il codice eseguibile contenuti nella directory di installazione del Software runtime (ad esempio, la cartella runtime) oppure i programmi di utilità del Software runtime inclusi nella directory dei programmi di utilità o i file del programma di installazione. Adobe AIR.dll, eseguibili runtime, template.exe, e template.app sono tutti esempi di componenti Runtime.
- 11.8. Per "Software runtime AIR" si intende il software runtime di Adobe in formato codice oggetto denominato "Adobe AIR" che deve essere installato degli utenti finali e tutti gli aggiornamenti di tale software messi a disposizione da Adobe.
- 11.9. Per "File sorgente SDK AIR" si intendono i file del codice sorgente inclusi nella directory "frameworks" allegati al presente accordo.
- 11.10. Per "API" si intendono le interfacce di programmazione delle applicazioni, che sono un insieme di routine, protocolli e strumenti destinati a specificare in che modo interagiscono i componenti. Le API possono essere specificate nei file di intestazione, nei file JAR, nelle API dei plug-in SDK come definite nei file di intestazione e dimostrate nel codice di esempio plug-in e nelle informazioni correlate in formato codice oggetto e/o come librerie che Adobe ha incluso quali parte dell'SDK per la distribuzione non modificata con il Software di Sviluppo che facilita l'accesso e l'interoperabilità con il Software e i Servizi.
- 11.11. Per "Chiavi API" si intendono le credenziali di accesso all'API assegnate al Software di Sviluppo dell'utente e collegate all'Adobe ID dello stesso, che vengono utilizzate da Adobe per associare e autenticare l'attività API e il Software di Sviluppo dell'utente.
- 11.12. Per "Simbolo" si intende qualsiasi logo o marchio messo a disposizione da Adobe per la commercializzazione e la promozione della disponibilità e della compatibilità del Software di Sviluppo dell'utente con il Software o i Servizi.
- 11.13. Per "Linee guida del branding" si intende qualsiasi istruzione o linea guida che può essere pubblicata o fornita all'utente da Adobe in relazione all'uso dei marchi commerciali o del branding Creative di Adobe.
- 11.14. Per "branding Creative" si intendono i Simboli, il Modello e i Pulsanti di accesso come pure le Icone di funzione di Adobe.
- 11.15. Per "Aggiunta dello sviluppatore" si intende qualsiasi applicazione software, programma e altra tecnologia sviluppata per aggiungere funzionalità o caratteristiche al Software o ai Servizi.
- 11.16. Per "Applicazione di Sviluppo" si intendono le applicazioni, i programmi e altre tecnologie del software sviluppate dall'utente con l'utilizzo di un SDK e un'API per accedere, far funzionare o interagire con il Software o i Servizi.
- 11.17. Per "Software di Sviluppo" si intendono le Aggiunte e le Applicazioni di Sviluppo.
- 11.18. Per "Icône di funzione" si intende l'iconografia varia messa a disposizione da Adobe e necessaria per la visualizzazione in un'interfaccia utente o su di essa per identificare determinate caratteristiche, componenti o funzioni di elaborazione separate del Software o del Servizio.
- 11.19. Per "Prodotti" si intendono gli SDK, le API, il Software, i Servizi e le Opere.
- 11.20. Per "Codice campione" si intende il codice oggetto e/o il codice sorgente, esclusi i file di contenuto, che vengono inclusi a beneficio dell'utente affinché li integri nel suo Software di Sviluppo in conformità a queste Condizioni.
- 11.21. Per "SDK" si intendono i kit di sviluppo di Adobe e tutti i materiali, i file di sistema, il Codice campione, gli strumenti, i programmi e le utilità, i plug-in, i file di contenuto e la relativa documentazione.

11.22. Per "Opere" si intendono unicamente le immagini designate come "standard" sul sito Web di Adobe Stock. Il termine "Opera" esclude specificamente video, contenuti 3D, contenuti Premium, contenuti designati come "solo per uso editoriale" e tutti gli altri contenuti non designati come "standard".