

Warunki dodatkowe Adobe dla Programistów

Ostatnia aktualizacja 21 grudnia 2017 r. Niniejszy dokument zastępuje w całości wszystkie wcześniejsze wersje (w tym wcześniejsze wersje Warunków użytkowania dla Programistów).

Niniejsze Warunki dodatkowe regulują korzystanie z pakietów Adobe Software Developer Kit oraz Adobe AIR SDK (zwanymi łącznie „pakietami SDK”) oraz interfejsów programistycznych API (Application Programming Interface) i interfejsu Adobe AIR API (zwanymi łącznie „interfejsami API”) do Oprogramowania i Usług Adobe Creative Cloud. Warunki te stanowią uzupełnienie i zostają włączone do Warunków użytkowania Adobe.com (zwanymi łącznie „Warunkami”), dostępnych pod adresem <http://www.adobe.com/pl/legal/terms.html>. Terminy rozpoczynające się wielkimi literami, o ile nie zostały zdefiniowane w niniejszym dokumencie, mają znaczenia zdefiniowane w Warunkach.

Akceptacja niniejszych warunków przez Programistę zastępuje wszelkie wcześniejsze umowy pomiędzy Programistą a Adobe w przedmiocie pakietów SDK lub interfejsów API do Oprogramowania i Usług Adobe Creative Cloud. Niniejsze warunki nie regulują korzystania z pakietów SDK lub interfejsów API Adobe do produktów lub usług Adobe Marketing Cloud.

1. Dane uwierzytelniające Programisty

- 1.1. Adobe ID. Aby uzyskać Klucz API lub SDK i korzystać z niego, należy utworzyć identyfikator Adobe ID i elektroniczny profil konta programisty zawierający wymagane informacje o koncie. Ponadto Programista zobowiązany jest do aktualizowania informacji o koncie w swoim profilu, a w szczególności do aktualizowania swoich danych kontaktowych. Programista ponosi odpowiedzialność za wszelkie działania podejmowane za pośrednictwem jego konta. Jeśli Programista uzyska informację o jakimkolwiek przypadku nieuprawnionego użycia swojego konta, powinien niezwłocznie powiadomić o tym dział obsługi klienta Adobe. Programista nie może (a) udostępniać danych konta innym osobom (poza uprawnionym administratorem konta) ani (b) korzystać z konta innego użytkownika.
- 1.2. Klucz API. Jeśli dany interfejs API wymaga stosowania Klucza API w celu uzyskania dostępu do Oprogramowania lub Usług, należy uzyskać oddzielny Klucz API dla każdego Rozwiązania Programisty. Do czasu wyrażenia przez Adobe zgody na dystrybucję Rozwiązania Programisty Klucz API można stosować tylko na wewnętrzne potrzeby związane z tworzeniem i testowaniem Rozwiązań Programisty. Nie wolno natomiast używać go w połączeniu z Rozwiązaniem Programisty udostępnianym osobom trzecim. Szczegółowe informacje na temat procesu akceptacji zostaną przedstawione w portalu Adobe dla programistów (pod adresem adobe.io) lub przekazane Programiście przez Adobe w inny sposób.
- 1.3. Statystyki wykorzystania interfejsu API. Adobe może gromadzić statystyki wykorzystania Rozwiązania Programisty, w którym zastosowano pakiet SDK lub interfejs API. Są to informacje powiązane z kontem Adobe Programisty, które umożliwiają utrzymanie bezpieczeństwa, monitorowanie wydajności oraz poprawę jakości i doskonalenie funkcji.

2. Licencje

- 2.1. Prawa własności. Elementy zawarte w Produktach stanowią majątek intelektualny należący do Adobe lub dostawców Adobe i podlegają ochronie prawnej, w tym prawom autorskim i patentowym USA, postanowieniom umów międzynarodowych oraz obowiązujących przepisów kraju, w którym Produkty te są używane. Programista zobowiązuje się, że wszystkie kopie pakietów SDK lub interfejsów API lub też dowolnych ich składników powielane z jakiegokolwiek powodu przez Programistę będą zawierać te same informacje o prawach autorskich lub innych prawach zastrzeżonych, które były uwzględnione w egzemplarzach źródłowych dostarczonych przez Adobe. Firma Adobe i jej dostawcy zachowują prawo własności do elementów zawartych w Produktach, nośnikach, na których je utrwalono, a także wszelkich ich dalszych kopii, niezależnie od postaci lub nośnika oryginału i innych kopii. Z zastrzeżeniem odmiennych przypadków określonych w niniejszych warunkach, Adobe nie udziela Programiście żadnych praw dotyczących patentów, tajemnic

handlowych, znaków towarowych, praw autorskich ani innych praw w odniesieniu do elementów zawartych w Produktach.

- 2.2. Licencje udzielane Adobe przez Programistę. Programista udziela Adobe ogólnoświatowej, niewyłącznej licencji na używanie, powielanie i testowanie Rozwiązania Programisty w inny sposób w celu wyrażenia zgody na jego dystrybucję. Programista udziela Adobe ogólnoświatowej, niewyłącznej licencji na wykorzystanie jego nazwy lub nazwiska, logo i innych znaków oraz materiałów opisowych oraz publicznego przywoływania Programisty i Rozwiązania Programisty w materiałach reklamowych i działaniach promujących Oprogramowanie i Usługi oraz Rozwiązania Programisty.
- 2.3. Licencje udzielane Programiście przez Adobe
 - 2.3.1. Wewnętrzne prace programistyczne. Z zastrzeżeniem warunków niniejszego dokumentu oraz Warunków dodatkowych, Adobe udziela Programiście niewyłącznej, niepodlegającej przenoszeniu, odwołalnej licencji na używanie i powielanie pakietu SDK i Klucza API na potrzeby wewnętrznych prac programistycznych i testów Rozwiązania Programisty.
 - 2.3.2. Rozpowszechnianie. Z zastrzeżeniem warunków niniejszego dokumentu oraz Warunków dodatkowych, w tym praw dotyczących akceptacji przedstawionych w paragrafie 4, Adobe udziela Programiście niewyłącznej, niepodlegającej przenoszeniu, odwołalnej licencji na używanie, powielanie i rozpowszechnianie pakietu SDK i Klucza API wyłącznie w ramach zaakceptowanego Rozwiązania Programisty i w połączeniu z takim Rozwiązaniem.
 - 2.3.3. Kod Przykładowy. W ramach Rozwiązania Programisty można wykorzystywać, modyfikować lub integrować w całości lub w części Kod Przykładowy dostarczony wraz z pakietem SDK (przy czym kod taki może, ale nie musi być oznaczony etykietą „kod przykładowy” w folderach i plikach dołączonych do pakietu SDK). Z zastrzeżeniem praw dotyczących akceptacji przedstawionych w paragrafie 3, Programista może rozpowszechniać Kod Przykładowy oraz wszelkie jego modyfikacje w ramach swojego Rozwiązania Programisty wyłącznie w postaci kodu wynikowego. Programista zobowiązuje się zachować i powielić wszelkie informacje o prawach autorskich Adobe, zastrzeżenia i inne informacje prawne (w takiej postaci, w jakiej się znajdują w Kodzie Przykładowym) we wszystkich kopiach, modyfikacjach lub integracjach tego Kodu Przykładowego, które Programista ma prawo wykonywać na podstawie niniejszej umowy. Wszelkie zmodyfikowane lub zintegrowane fragmenty Kodu Przykładowego dostarczonego przez Adobe podlegają niniejszym warunkom.
 - 2.3.4. Pliki Treści. Pliki Treści są dołączone tylko w charakterze przykładów. O ile w odrębnych plikach licencji dołączonych do Plików Treści (np. plikach „Czytaj to”) nie określono inaczej, Programista nie ma prawa używać, modyfikować, powielać ani rozpowszechniać jakichkolwiek Plików Treści.
- 2.4. Modyfikacje pakietów SDK lub interfejsów API. Adobe może w dowolnym czasie modyfikować i aktualizować pakiety SDK lub interfejsy API (w tym wszelkie ich elementy i funkcje) lub zaprzestać ich udostępniania, przy czym nie ma obowiązku powiadamiać o tym ani nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu wobec Programisty ani jakiegokolwiek innego podmiotu.
- 2.5. Niepubliczne interfejsy API. Programista nie ma prawa publicznie prezentować ani ujawniać interfejsów API, które nie zostały publicznie udokumentowane w momencie udostępnienia ich Programiście. Korzystanie z takich niepublicznych interfejsów API może podlegać dodatkowym zobowiązaniom do zachowania poufności.
- 2.6. Dostępność. Strony opisujące pakiety SDK i interfejsy API są dostępne na całym świecie, ale nie oznacza to, że wszystkie funkcje są dostępne w każdym kraju lub że Rozwiązanie Programisty spełnia wymagania legalności w danym systemie prawnym. Adobe może zablokować dostęp do pewnych funkcji w niektórych krajach. Programista jest odpowiedzialny za sprawdzenie, czy Rozwiązanie Programisty jest legalne w miejscu jego użytkowania lub udostępniania innym osobom. Niektóre funkcje nie są dostępne we wszystkich językach.
- 2.7. Warunki osób trzecich. Pakiet SDK lub interfejs API może zawierać oprogramowanie osób trzecich (na przykład oprogramowanie bezpłatne lub o otwartym dostępie do kodu źródłowego) i podlegać w

związku z tym dodatkowym warunkom ujętym zazwyczaj w odrębnej umowie licencyjnej, pliku „Czytaj to” dołączonym do takich materiałów lub w dokumencie „Informacje o oprogramowaniu osób trzecich i/lub dodatkowych warunkach i postanowieniach” dostępnym na stronie http://www.adobe.com/go/thirdparty_pl (zwanym łącznie „Warunkami licencji osób trzecich”). Takie Warunki licencji osób trzecich mogą nakładać na Programistę obowiązek przekazywania zawartych w nich informacji użytkownikom końcowym. W przypadku sprzeczności postanowień niniejszej Umowy i Warunków licencji osób trzecich znaczenie rozstrzygające będą mieć Warunki licencji osób trzecich.

3. Dystrybucja Rozwiązania Programisty

- 3.1. Akceptacja ze strony Adobe. Adobe zastrzega sobie prawo do zakazu dystrybucji Rozwiązania Programisty (w tym dostępu Rozwiązania Programisty do Oprogramowania lub Usług), jeśli nie zostanie ono zaakceptowane do dystrybucji według wyłącznego uznania Adobe. Ponadto Adobe zastrzega sobie prawo do poddawania ponownej akceptacji wszelkich zmian w Rozwiązaniu Programisty (w tym zmian wprowadzających poprawki, aktualizacje, rozszerzenia, modyfikacje i nowe wersje). Szczegółowe informacje o procesie akceptacji zostaną przedstawione w serwisie adobe.io. Adobe może w dowolnym momencie i z dowolnego powodu wycofać akceptację Rozwiązania Programisty; przyczyny takiego wycofania akceptacji mogą obejmować nieprzestrzeganie warunków nowych wersji niniejszego dokumentu lub Warunków dodatkowych. W przypadku, gdy akceptacja Rozwiązania Programisty zostanie cofnięta, należy zaprzestać dystrybucji tego Rozwiązania i uzyskiwania przez nie dostępu do Oprogramowania lub Usług w ciągu 10 dni od otrzymania stosownego powiadomienia.
- 3.2. Kanały dystrybucji. Adobe zastrzega sobie prawo do żądania, aby Dodatki Programisty były dystrybuowane za pośrednictwem serwisu Adobe Exchange. Adobe zastrzega sobie prawo do ograniczenia rozpowszechniania zaakceptowanych Aplikacji Programisty do dystrybucji w serwisie Adobe Exchange lub kanałach zatwierdzonych przez Adobe.
- 3.3. Przestrzeganie warunków opublikowanych w przyszłości. Rozwiązanie Programisty musi zachować zgodność z nowymi wersjami niniejszych warunków opublikowanymi w przyszłości.

4. Wymagania i ograniczenia

- 4.1. Zakaz modyfikowania i odtwarzania kodu źródłowego. Z wyjątkiem przypadków wyraźnie dozwolonych w niniejszych warunkach, Programista nie może (a) modyfikować, przenosić, adaptować ani tłumaczyć jakiegokolwiek części pakietu SDK ani (b) odtwarzać kodu źródłowego, dekompilować, dezasemblować ani podejmować innych prób odkrycia kodu źródłowego lub jakiegokolwiek fragmentu pakietu SDK lub interfejsu API. Jeśli przepisy w systemie prawnym Programisty dopuszczają dekompilację pakietu SDK w celu uzyskania informacji niezbędnych do zapewnienia zgodności operacyjnej licencjonowanych fragmentów tego pakietu z innym oprogramowaniem, Programista przed przystąpieniem do dekompilacji musi zwrócić się o takie informacje do Adobe. Adobe może według własnego uznania przekazać te informacje Programiście lub nałożyć uzasadnione warunki (w tym opłatę) z tytułu użycia kodu źródłowego w taki sposób, aby chronić prawa majątkowe Adobe i jej dostawców do kodu źródłowego pakietu SDK.
- 4.2. Zakaz zakłócania działania Oprogramowania i Usług. Z wyjątkiem przypadków dozwolonych przez interfejsy API, Programista nie może tworzyć Rozwiązania Programisty, które (a) usuwa ekrany lub strony „Opis” lub „Informacje” z Oprogramowania lub Usług lub (b) zakłóca działanie lub wygląd Oprogramowania lub Usług albo dowolnych ich składników.
- 4.3. Zakaz lokalizowania Oprogramowania lub Usług. Programista nie może używać pakietów SDK w celu tworzenia programów umożliwiających Lokalizowanie Oprogramowania lub Usług. „Lokalizowanie” oznacza modyfikację domyślnego języka zainstalowanego Oprogramowania lub Usług, a w szczególności ich interfejsu użytkownika.
- 4.4. Zakaz osobnego użytkowania części składowych. W skład pakietu SDK mogą wchodzić różne aplikacje, narzędzia i elementy. Pakiet może obsługiwać różne platformy i języki lub może być udostępniany na wielu nośnikach i w wielu egzemplarzach. Bez względu na powyższe, pakiet SDK

został opracowany i udostępniony Programiście jako jeden produkt przeznaczony do całościowego zastosowania na platformach i komputerach zgodnie z postanowieniami niniejszej umowy. Programista nie ma obowiązku korzystać ze wszystkich składników pakietu SDK, jednak nie może ich rozdzielać ani przepakowywać w celu dystrybucji, przeniesienia, odsprzedaży lub użytkowania na innych komputerach.

- 4.5. Szkodliwe oprogramowanie. Programista nie będzie podejmował żadnych działań narażających jakiegokolwiek części Oprogramowania lub Usługi na działanie destrukcyjnego lub złośliwego kodu, wirusów, koni trojańskich, robaków, bomb czasowych, cancelbotów lub innego szkodliwego oprogramowania stworzonego w celu zakłócania usług i powodowania szkód.
- 4.6. Nielegalne oprogramowanie. Programista nie może wykorzystywać Produktów do tworzenia Rozwiązań Programisty, które są sprzeczne z prawem lub naruszają statuty, zarządzenia, przepisy albo uprawnienia (w tym wszelkie prawa, przepisy, lub regulacje dotyczące poszanowania własności intelektualnej, oprogramowania szpiegującego, ochrony prywatności, kontroli eksportu, nieuczciwej konkurencji, antydyskryminacji lub wprowadzającej w błąd reklamy) w wyniku ich użycia zgodnie z przeznaczeniem lub celem wprowadzenia na rynek.
- 4.7. Recenzja. Programista przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że Adobe może dokonywać recenzji Rozwiązania Programisty pod kątem zgodności z niniejszymi warunkami oraz Warunkami dodatkowymi, między innymi w celu wykrycia problemów z bezpieczeństwem, które mogą wpływać na firmę Adobe lub jej użytkowników.
- 4.8. Oprogramowanie o otwartym dostępie do kodu źródłowego (Open Source). Programista zobowiązuje się nie scalać, nie integrować ani nie używać pakietu SDK lub interfejsu API ani jakiegokolwiek ich części w połączeniu z oprogramowaniem podlegającym licencji, której warunki wymagają udzielenia licencji lub udostępnienia w innej formie jakichkolwiek przedmiotów własności intelektualnej Adobe osobom trzecim (jednym z przykładów takiej licencji jest licencja GPL).
- 4.9. Limity wykorzystania. Adobe może ograniczyć liczbę lub rodzaj wywołań przyjmowanych przez interfejs API lub prowadzących do niego, jeśli uzna, że większa liczba wywołań może niekorzystnie wpływać na działanie interfejsu API, Oprogramowania lub Usługi.
- 4.10. Zakaz udzielania dalszych licencji. Programista nie ma prawa udzielać osobom trzecim dalszych licencji na używanie interfejsu API. Programista nie może (a) wynajmować, dzierżawić, wypożyczać ani w inny sposób udzielać praw do pakietu SDK lub interfejsu API, w tym praw na zasadzie członkostwa lub subskrypcji; lub (b) umożliwiać korzystania z pakietu SDK lub interfejsu API w ramach działalności polegającej na świadczeniu usług komputerowych, ośrodka outsourcingowego lub usługi osoby trzeciej, w formie biura usługowego, w sieci lub na zasadzie podziału czasu.
- 4.11. Tworzenie oprogramowania o funkcjonalności podobnej do interfejsu API. Programista nie może tworzyć Rozwiązań Programisty, która nie udostępnia funkcjonalności lub możliwości zasadniczo rozszerzających funkcje udostępniane przez interfejs API.
- 4.12. Dane użytkowników końcowych. Programista, który za pośrednictwem swoich Rozwiązań Programisty gromadzi informacje umożliwiające identyfikację osób, zobowiązuje się: (a) przestrzegać wszelkich obowiązujących praw i przepisów o ochronie prywatności; (b) opublikować — w sposób łatwo dostępny dla użytkowników wewnątrz Rozwiązania Programisty — informację o zasadach ochrony prywatności zawierającą szczegółowy i zrozumiały opis stosowanych metod zbierania, wykorzystywania i udostępniania informacji umożliwiających identyfikację użytkowników końcowych Adobe i osobom trzecim; oraz (c) szanować prywatność użytkowników końcowych oraz przestrzegać przyjętych zobowiązań zawartych w opublikowanej informacji o zasadach ochrony prywatności.
- 4.13. Brak przeszkód w opracowywaniu własnych rozwiązań przez Adobe. Adobe obecnie opracowuje lub może w przyszłości opracować technologie i produkty o budowie lub funkcjonalności podobnej do Rozwiązania Programisty. Żadne ze sformułowań w niniejszej umowie nie ogranicza prawa Adobe do dalszego opracowywania, serwisowania lub rozpowszechniania takich technologii lub produktów. Programista zobowiązuje się nie wykorzystywać jakiegokolwiek własnego patentu uzyskanego w związku z Rozwiązaniem Programisty przeciwko firmie Adobe, jej przedsiębiorstwom

podporządkowanym i afiliowanym, a także ich klientom, przedstawicielom lub wykonawcom w związku z wytwarzaniem, użytkowaniem, importowaniem, licencjonowaniem, oferowaniem do sprzedaży lub sprzedawaniem Produktów.

- 4.14. Pomoc dla użytkownika końcowego. Programista odpowiada za zapewnienie pomocy technicznej użytkownikom końcowym Rozwiązania Programisty.

5. Dodatkowe ograniczenia dotyczące pakietu SDK i interfejsu API Adobe InDesign

- 5.1. Kod Przykładowy w pakiecie SDK i interfejsie API programu InDesign może być kompilowany z użyciem niepowtarzalnego identyfikatora wtyczki. Rozpowszechniając zmodyfikowane lub scalone wersje tego Kodu Przykładowego, Programista zobowiązuje się zastąpić niepowtarzalny identyfikator wtyczki zawarty w takim kodzie własnym niepowtarzalnym identyfikatorem wtyczki specyficznym dla Programisty. Instrukcje zgłoszenia żądania takiego niepowtarzalnego identyfikatora wtyczki można znaleźć w serwisie internetowym Adobe.
- 5.2. Interfejsy API zawarte w pakiecie InDesign Server SDK dla modułu World Ready Composer są przeznaczone do użycia na potrzeby wewnętrznych prac programistycznych mających na celu opracowanie oprogramowania współdziałającego z produktem Adobe InDesign Server. Adobe nie umożliwia wewnętrznego opracowywania oprogramowania współdziałającego z produktem Adobe InDesign lub Adobe InCopy za pomocą interfejsów API World Ready Composer.
- 5.3. Dozwolone jest natomiast używanie pakietu InDesign SDK w celu opracowywania Rozwiązania Programisty, które wyświetla, rozszerza lub w inny sposób wykorzystuje zastrzeżone formaty plików .folio i .indd (zwane dalej „Formatami Plików”) na urządzeniach mobilnych (co może między innymi polegać na wykorzystaniu rodzimych nakładek i funkcji interaktywnych programu InDesign), pod warunkiem, że te Formaty Plików będą dystrybuowane wyłącznie w połączeniu z Zaakceptowaną Przeglądarką Zawartości. Na potrzeby niniejszego paragrafu termin „Zaakceptowana Przeglądarka Zawartości” oznacza przeglądarkę zawartości Adobe — sygnowaną marką Adobe i wdrażaną przez Adobe albo sygnowaną komercyjną marką Programisty i wdrażaną przez Programistę. Programista nie może używać pakietu InDesign SDK w celu opracowywania lub dystrybucji Rozwiązania Programisty, które umożliwia odczytywanie lub konwertowanie Formatów Plików w celu ich wyświetlania na urządzeniach mobilnych, z zastrzeżeniem, że ograniczenie to nie dotyczy innych formatów plików cyfrowych, takich jak JPG, PNG, EPS, PS, EPUB, HTML, PDF, IDML, XML, FLA i SWF. Programista może użyć pakietu InDesign SDK w celu opracowania Rozwiązania Programisty przeznaczonego do wyświetlania i dystrybucji takiej zawartości dowolnymi metodami i na dowolnym urządzeniu, pod warunkiem, że jego opracowywanie i dystrybucja odbywają się w zgodzie z niniejszymi Warunkami oraz nie obejmują Formatów Plików.

6. Dodatkowe ograniczenia dotyczące pakietu SDK i interfejsu API Adobe Stock

- 6.1. Buforowanie. Programista zobowiązuje się nie buforować ani nie przechowywać Prac i innych danych uzyskanych za pośrednictwem interfejsów API przez nadmiernie długi okres; okres ten nie może być dłuższy niż to konieczne do korzystania z Rozwiązania Programisty. Po zakończeniu niniejszej umowy lub otrzymaniu stosownego żądania od Adobe Programista niezwłocznie usunie wszelkie wersje Prac.
- 6.2. Porównywanie. Programista zobowiązuje się nie używać interfejsów API w celu prezentowania porównań cen lub innych cech pomiędzy usługą Adobe Stock a usługami wobec niej konkurencyjnymi, ani też w celu promowania towarów i usług konkurentów Adobe Stock.
- 6.3. Zastrzeżenia. W Kliencie API należy umieścić następujące zastrzeżenie: „Ten produkt używa interfejsu Adobe Stock API, ale nie jest certyfikowany, rekomendowany ani sponsorowany przez Adobe. [Nazwa lub nazwisko Programisty] nie jest podmiotem afiliowanym ani powiązanym z Adobe”.
- 6.4. Wyświetlanie Prac. Prace są własnością Adobe oraz dostawców Adobe i podlegają ochronie na mocy praw własności intelektualnej, w tym praw autorskich, praw dotyczących znaków towarowych i tym podobnych praw. Programista ma obowiązek zapewnić, że nie będzie możliwe kopiowanie, dystrybuowanie, modyfikowanie ani wyświetlanie tych Prac (w sposób inny niż dozwolony na podstawie niniejszej umowy). Programista musi dopilnować, aby dla każdej Pracy wyświetlanej w

Rozwiązaniu Programisty wyraźnie widoczna była nazwa lub nazwisko jej dostawcy (umieszczone na pracy lub obok niej) w następującym formacie: „Nazwa lub nazwisko autora / Adobe Stock”. Zabronione jest twierdzenie lub sugerowanie, że Prace zostały utworzone przez Programistę lub są jego własnością. Programista nie może umieszczać ani zezwalać osobom trzecim na umieszczanie reklam lub innych materiałów zastaniających lub modyfikujących Prace lub informacje o autorstwie Prac. Programista zobowiązuje się nie umieszczać ani nie zezwalać osobom trzecim na umieszczanie w pobliżu prac materiałów zawierających lub prezentujących treści dla dorosłych, promujących działania sprzeczne z prawem lub reklamujących sprzedaż tytoniu, albo innych materiałów o treści znieważającej, sprzecznej z prawem, obscenicznej lub nieprzyzwoitej, związanej między innymi z pornografią, usługami agencji towarzyskich, klubami dla dorosłych lub innymi podobnymi obiektami.

- 6.5. Rozwiązanie Programisty musi w sposób jasny i wyraźny prezentować informacje o pochodzeniu Prac z usługi Adobe Stock w następującym formacie: „Powered by Adobe Stock” z odsyłaczem prowadzącym do serwisu <http://stock.adobe.com> widocznym dla użytkowników końcowych w Rozwiązaniu Programisty.
- 6.6. Z wyjątkiem sytuacji bezpośrednio dozwolonych przez Adobe na podstawie odrębnej pisemnej umowy, Programista nie może używać interfejsów API w celu wyświetlania prac lub sprzedaży licencji na utwory z usługi Adobe Stock, które nie są objęte definicją terminu „Praca” określoną w niniejszej umowie (tzn. utworów wideo, 3D i premium, utworów oznaczonych etykietą „tylko do użytku redakcyjnego” oraz wszelkich innych utworów innych niż „standardowe”).
- 6.7. Programista nie może sprzedawać ani licencjonować Prac ani też zezwalać na pobieranie Prac z Rozwiązania Programisty w postaci samodzielnego pliku.
- 6.8. Programista może używać interfejsów API wyszukiwania wyłącznie w celu wyświetlania w Rozwiązaniu Programisty miniatur lub wersji Prac ze znakiem wodnym oraz kierowania użytkowników końcowych do serwisu Adobe Stock w celu nabycia licencji lub pobrania Pracy bezpośrednio z tego serwisu.
- 6.9. Programista może czerpać przychody z korzystania z interfejsów API wyłącznie w wyniku uczestnictwa w programie dla podmiotów afiliowanych, programie poleceń lub podobnym programie partnerskim na podstawie odrębnej pisemnej umowy z Adobe. Programista nie może wykorzystywać interfejsów API do jakichkolwiek innych celów komercyjnych ani naliczać użytkownikom końcowym Rozwiązania Programisty jakichkolwiek opłat, chyba że Adobe wyrazi pisemną zgodę na takie opłaty.
- 6.10. Użytkownik może wykorzystywać interfejsy API udostępniające funkcje licencjonowania wyłącznie w celu (a) nabywania licencji na Prace na podstawie umowy Adobe Stock z klientem zawartej przez Programistę; lub (b) umożliwienia użytkownikom końcowym logującym się do Adobe Stock za pośrednictwem Rozwiązania Programisty nabycia licencji na Prace z przedpłatą na podstawie zawartej przez nich umowy z Adobe. Korzystanie z Prac licencjonowanych za pośrednictwem Klienta API opracowanego przez Programistę podlega warunkom odpowiedniej umowy Adobe Stock z klientem.
- 6.11. Programista może korzystać z interfejsów API udostępniających funkcje logowania wyłącznie w celu umożliwienia użytkownikom końcowym logowania się na ich konta Adobe Stock za pośrednictwem Rozwiązania Programisty, z zastrzeżeniem, że każdy taki użytkownik końcowy musi udzielić Programiście wyraźnego zezwolenia na dostęp Rozwiązania Programisty do konta Adobe Stock tego użytkownika.
- 6.12. Programista może przechowywać tokeny udostępnione przez Adobe podczas uwierzytelniania klienta Adobe Stock na jego koncie za pośrednictwem Rozwiązania Programisty.
- 6.13. Programista ma obowiązek niezwłocznie usunąć zawartość, w tym tokeny, lub inne informacje klienta Adobe Stock na żądanie tego klienta lub Adobe albo z chwilą likwidacji przez klienta jego konta w systemach Programisty.
- 6.14. Adobe może w dowolnym momencie zaprzestać sprzedaży licencji na dowolne Prace lub odmówić zgody na ich pobieranie.

7. Opłaty

- 7.1. Opłaty naliczane przez Adobe. Adobe zastrzega sobie prawo do ustalenia w dowolnym momencie cen lub nalożenia opłat na Programistę lub użytkowników końcowych Rozwiązania Programisty (czy to bezpośrednio, czy w formie podziału przychodów) z tytułu korzystania z pakietów SDK lub interfejsów API Adobe albo zawartych w nich odrębnych opcji, składników lub funkcji przetwarzania zintegrowanych lub aktywowanych w Rozwiązaniu Programisty. Należne opłaty zostaną wyszczególnione w portalu Adobe dla programistów lub w serwisie Adobe Exchange.
- 7.2. Podatki i opłaty na rzecz osób trzecich. Programista jest zobowiązany do uiszczenia wszelkich należnych podatków i opłat na rzecz osób trzecich (w tym na przykład opłat za połączenia telefoniczne, korzystanie z sieci komórkowych, usługi internetowe, abonamenty na przesyłanie danych w sieciach telekomunikacyjnych, karty kredytowe oraz koszty wymiany walut). Opłaty te nie stanowią zobowiązań Adobe. Jeśli firma Adobe zostanie obciążona jakimikolwiek opłatami, może podjąć kroki w celu windykacji tych opłat od Programisty. Programista jest zobowiązany do pokrycia wszelkich związanych z tym kosztów.

8. Znaki towarowe

- 8.1. Licencja. Z zastrzeżeniem niniejszych Warunków (w tym „Wytycznych Adobe dotyczących oznakowania marką” oraz „Wytycznych Adobe dotyczących korzystania ze znaków towarowych”), Adobe udziela Programiście (a Programista akceptuje udzielenie) ograniczonej, niewyłącznej, niepodlegającej przeniesieniu, odwołalnej licencji na używanie Znaków Towarowych Adobe w Rozwiązaniu Programisty, w jego serwisie internetowym oraz w przekazach drukowanych i elektronicznych, wyłącznie w celu wskazania, że Rozwiązanie Programisty zapewnia połączenie z Oprogramowaniem lub Usługami albo jest z nimi zgodne, przy czym wskazanie takie musi odbywać się w zgodzie z „Wytycznymi Adobe dotyczącymi oznakowania marką” oraz innymi stosownymi wytycznymi i ograniczeniami przedstawionymi w serwisie adobe.io. Programista zgadza się, że korzystanie przez niego ze Znaków Towarowych Adobe zgodnie z niniejszymi Warunkami nie wiąże się z udzieleniem Programiście jakichkolwiek praw do Znaków Towarowych Adobe lub udziałów w tych Znakach Towarowych. Programista potwierdza, że Znaki Towarowe Adobe stanowią własność firmy Adobe, uznaje wartość reputacyjną („goodwill”) związaną ze Znakami Towarowymi Adobe oraz przyjmuje do wiadomości, że Adobe jest wyłącznym właścicielem i beneficjentem korzyści wynikających z tej wartości reputacyjnej. Programista zobowiązuje się nie używać Znaków Towarowych Adobe w sposób, który przynosiłby uszczerbek Adobe albo Oprogramowaniu lub Usługom, kolidował z wartością reputacyjną Adobe związaną ze Znakami Towarowymi Adobe lub szkodził tej wartości, naruszał prawa własności intelektualnej Adobe albo wiązał się z nieprawdziwymi lub wprowadzającymi w błąd oświadczeniami dotyczącymi Rozwiązania Programisty. Programista zobowiązuje się korzystać ze Znaków Towarowych Adobe wyłącznie w połączeniu z Rozwiązaniem Programisty, które (a) jest zgodne z niniejszymi Warunkami; (b) spełnia standardy jakości określone przez Adobe; a także (c) jest zgodne z wszelkimi obowiązującymi przepisami w systemie prawnym, w którym zostało opracowane lub jest użytkowane. Programista na żądanie Adobe poinformuje o wszelkich lokalizacjach, w których używa Znaków Towarowych Adobe, przedstawiając reprezentacyjną próbkę takiego użytku. Programista na żądanie Adobe udzieli pomocy w utrzymaniu jakości i monitorowaniu sposobu użytkowania Znaków Towarowych Adobe. Po otrzymaniu stosownego powiadomienia Programista ma obowiązek zaprzestać używania Znaków Towarowych Adobe w sposób, który według wyłącznego uznania Adobe jest sprzeczny z celem, w którym udzielono niniejszej licencji. Programista ponosi wyłączną odpowiedzialność za wszelkie koszty związane z usunięciem Znaków Towarowych Adobe lub modyfikacją sposobu ich wykorzystania.

8.2. Ograniczenia.

- 8.2.1. Programista może używać Etykiet wyłącznie w działaniach marketingowych i reklamowych promujących Aplikację Programisty. Niedozwolone jest używanie Etykiet w interfejsie użytkownika Aplikacji Programisty.
- 8.2.2. Programista może korzystać w interfejsie użytkownika Aplikacji Programisty z niezbędnych Przycisków Logowania i Szablonu Logowania Adobe wyłącznie w celu identyfikacji lub inicjowania funkcji logowania do Usług lub ułatwienia dostępu do tych funkcji. Niedozwolone jest

używanie Przycisków Logowania lub Szablonu Logowania Adobe w interfejsie użytkownika Aplikacji Programisty lub poza nim do identyfikacji odrębnych funkcji, składników lub mechanizmów przetwarzania oferowanych przez Usługi lub do prowadzenia działań marketingowych lub reklamowych promujących Aplikację Programisty.

8.2.3. Programista może korzystać w interfejsie użytkownika Aplikacji Programisty z niezbędnych Ikon Funkcji wyłącznie w celu identyfikacji poszczególnych funkcji, składników lub mechanizmów przetwarzania Usługi. Niedozwolone jest używanie Ikon Funkcji w interfejsie użytkownika Aplikacji Programisty lub poza nim w celu uruchamiania mechanizmu logowania do Usług bądź prowadzenia działań marketingowych lub reklamowych promujących Aplikację Programisty.

8.2.4. Nazwy i opisy Rozwiązania Programisty. Programista nie może używać Marki Creative, Znaków Towarowych Adobe ani nazw żadnego z produktów Adobe, czy to w całości, czy w części, czy też w formie skróconej, w nazwie Rozwiązania Programisty, ani rejestrować nazwy domeny internetowej lub znaku towarowego zawierającej powyższe elementy lub w mylącym stopniu do nich podobnej.

9. Rozwiązanie umowy i usunięcie treści

- 9.1. Rozwiązanie umowy przez Programistę. Programista może w dowolnym momencie zaprzestać używania pakietów SDK lub interfejsów API oraz uzyskiwania dostępu do Oprogramowania i Usług za pośrednictwem Rozwiązania Programisty. Nie zwalnia to Programisty z obowiązku zapłaty nieuregulowanych opłat. Po zakończeniu umowy Programista ma obowiązek zaprzestać dystrybucji Rozwiązania Programisty, korzystania z pakietów SDK i interfejsów API, uzyskiwania dostępu do Oprogramowania i Usług za pośrednictwem Rozwiązania Programisty oraz reklamowania zgodności z dowolnym Oprogramowaniem lub Usługą.
- 9.2. Rozwiązanie umowy przez Adobe. Adobe może z dowolnej przyczyny wypowiedzieć warunki niniejszego dokumentu, odmówić realizacji żądań dostępu do Oprogramowania lub Usługi lub odebrać przydzielony Programiście Klucz lub Klucze API. W przypadku rozwiązania umowy, niezależnie od przyczyny, Adobe nie ponosi odpowiedzialności wobec Programisty ani jakiegokolwiek innego podmiotu z tytułu: (a) utraty możliwości użytkowania, danych, reputacji (goodwill) lub zysków, niezależnie od tego, czy taka utrata była możliwa do przewidzenia; (b) szkód szczególnych, ubocznych, pośrednich, szkód, których nie można było przewidzieć podczas zawierania umowy oraz strat moralnych (nawet jeśli firma Adobe została poinformowana o możliwości ich wystąpienia), powstałych na gruncie dowolnej teorii prawnej, w tym związanych z odpowiedzialnością za naruszenie gwarancji lub umowy, odpowiedzialnością za zaniedbanie lub inną odpowiedzialnością deliktową. Ograniczenie odpowiedzialności określone w niniejszym paragrafie uzupełnia ograniczenia odpowiedzialności przedstawione w Warunkach.
- 9.3. Zasady obowiązywania umowy po jej wygaśnięciu lub rozwiązaniu. Po wygaśnięciu lub rozwiązaniu niniejszych warunków pozostają w mocy wszelkie licencje udzielone przez Programistę bezterminowo, zobowiązania Programisty do zabezpieczenia Adobe przed odpowiedzialnością, wyłączenia gwarancji, ograniczenia odpowiedzialności i postanowienia o sposobie rozstrzygania sporów określone w niniejszych warunkach.

10. Ograniczenia

- 10.1. Zakaz dystrybucji i modyfikacji Narzędzi Kompilacyjnych AIR. Programista może zainstalować Narzędzia Kompilacyjne AIR i Składniki Wykonawcze AIR oraz używać ich wyłącznie w celu opracowywania Rozwiązań Programisty. Niedozwolone jest dystrybuowanie i modyfikowanie w jakikolwiek sposób Narzędzi Kompilacyjnych AIR (z wyjątkiem plików podlegających licencjom osób trzecich, które na to zezwalają) ani Oprogramowania Środowiska Wykonawczego AIR.
- 10.2. Kod Wynikowy AIR do Redystrybucji. Programista może dystrybuować Kod Wynikowy AIR do Redystrybucji tylko w postaci włączonej automatycznie (tzn. zintegrowanej wyłącznie jako efekt uboczny korzystania z Narzędzi Kompilacyjnych AIR) do Rozwiązania Programisty w rezultacie użycia Kodu Wynikowego AIR do Redystrybucji w folderach /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-

captivate/win, lib/aot/lib, /lib/android/lib/runtimeClasses.jar oraz
/runtimes/air/android/device/Runtime.apk.

- 10.3. Dystrybucja zmodyfikowanych Plików Źródłowych Pakietu AIR SDK. Dozwolone jest rozpowszechnianie zmodyfikowanych w istotnym stopniu Plików Źródłowych Pakietu AIR SDK, zarówno w formacie źródłowym, jak i w postaci kodu wynikowego, w formie autonomicznej lub w powiązaniu z innymi składnikami przydatnymi dla programistów, pod warunkiem, że Programista (A) umieści w takich zmodyfikowanych plikach informacje o prawach autorskich do nich oraz (B) żadne nowe nazwy pakietów lub klas dystrybuowanych wraz ze zmodyfikowanymi Plikami Źródłowymi Pakietu AIR SDK nie będą zawierały ciągów znaków „mx”, „mxml”, „flex”, „flash”, „fl” lub „adobe”.
- 10.4. Zakaz nieuprawnionego użycia. Programista nie może tworzyć ani rozpowszechniać oprogramowania, w tym Rozwiązań Programisty, współdziałającego z poszczególnymi Składnikami Wykonawczymi AIR w sposób nieudokumentowany przez Adobe. Programista nie może tworzyć ani rozpowszechniać oprogramowania, w tym Rozwiązań Programisty, zaprojektowanego w taki sposób, aby współdziałało z odinstalowaną instancją Oprogramowania Środowiska Wykonawczego AIR. Programista nie może tworzyć ani rozpowszechniać Rozwiązań Programisty, które działałyby bez instalacji. Niedozwolone jest instalowanie i używanie Narzędzi Kompilacyjnych AIR i innych części pakietu AIR SDK do tworzenia oprogramowania objętego zakazem wynikającym z tej umowy.
- 10.5. Wykorzystanie kodeka AVC. Na mocy licencji na pakiet patentów AVC na niniejszy produkt udzielana jest konsumentowi licencja na użytkowanie do celów osobistych niezwiązanych z działalnością gospodarczą, obejmująca prawo do (a) kodowania wideo zgodnie ze standardem AVC („video AVC”) i (b) dekodowania wideo AVC zakodowanego przez konsumenta w ramach działań niezwiązanych z działalnością gospodarczą lub uzyskanego od dostawcy materiałów wideo, któremu udzielono licencji na dostarczanie wideo AVC. Nie udziela się licencji wyraźnej ani dorozumianej na jakiegokolwiek inne formy użytkowania. Dodatkowe informacje można uzyskać od spółki MPEG LA L.L.C.
<http://www.mpegla.com>.
- 10.6. Wykorzystanie kodeka MP3. Niedozwolone jest uzyskiwanie dostępu do kodeków MP3 w bibliotekach wykonawczych w sposób inny niż za pośrednictwem publicznie udokumentowanych wywołań API środowiska wykonawczego. Tworzenie, używanie i rozpowszechnianie Aplikacji Programisty działającej na urządzeniach innych niż komputery PC, która dekoduje dane MP3 niezawarte w pliku o formacie SWF, FLV lub innym zawierającym nie tylko dane MP3 może wiązać się z koniecznością uzyskania jednej lub większej liczby licencji osób trzecich.

11. Definicje

- 11.1. „Adobe ID” oznacza niepowtarzalną nazwę użytkownika, hasło i informacje w profilu używane przez Programistę w celu utworzenia konta programisty oraz logowania się i uzyskiwania dostępu do Usługi.
- 11.2. Termin „Przyciski Logowania i Szablon Logowania Adobe” oznacza udostępnione przez Adobe, wydodrębnione graficzne wizerunki przycisków oraz odrębny interfejs ekranowy logowania, przeznaczone do wyświetlania w interfejsie użytkownika w celu uruchamiania mechanizmu logowania do Usługi lub ułatwienia dostępu do tego mechanizmu.
- 11.3. „Znaki Towarowe Adobe” oznaczają znaki towarowe, nazwy, znaki logo i ikony Adobe oraz Etykiety i oznakowanie Marką Creative, które zostały udostępnione do użytku przez programistów zgodnie z opisem w „Wytocznych oznakowania marką Adobe” oraz w serwisie adobe.io.
- 11.4. „Pakiet AIR SDK” oznacza Narzędzia Kompilacyjne AIR, Kod Wynikowy AIR do Redystrybucji, Składniki Wykonawcze AIR oraz Pliki Źródłowe Pakietu AIR SDK i Przykładowy Kod AIR.
- 11.5. „Narzędzia Kompilacyjne AIR” oznaczają kompilatory do budowania plików i biblioteki wykonawcze (przy czym nie obejmuje to pełnego Oprogramowania Środowiska Wykonawczego) udostępniane przez Pakiet AIR SDK, w tym na przykład zawartość katalogów bin, lib i runtime oraz pliki adl.exe, adl.bat i adt.jar.
- 11.6. „Kod Wynikowy AIR do Redystrybucji” oznacza pliki w postaci kodu wynikowego znajdujące się w folderach /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib,

/lib/android/lib/runtimeClasses.jar oraz /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, jeśli zostały one uwzględnione w wersji Pakietu SDK udostępnionej Programiście w związku z niniejszą umową.

- 11.7. „Składniki Wykonawcze AIR” oznaczają dowolne pojedyncze pliki, biblioteki lub kod wykonywalny zawarty w katalogu Oprogramowania Środowiska Wykonawczego (np. w folderze runtime) lub narzędzia Oprogramowania Środowiska Wykonawczego umieszczone w katalogu utilities bądź pliki instalatora. Składnikami Wykonawczymi są na przykład: plik Adobe AIR.dll, pliki wykonywalne środowiska wykonawczego, plik template.exe i plik template.app.
- 11.8. „Oprogramowanie Środowiska Wykonawczego AIR” oznacza środowisko wykonawcze Adobe w formacie kodu wynikowego o nazwie „Adobe AIR”, przeznaczone do instalowania przez użytkowników końcowych, oraz wszystkie uaktualnienia takiego oprogramowania udostępniane przez Adobe.
- 11.9. „Pliki Źródłowe Pakietu AIR SDK” oznaczają pliki kodu źródłowego umieszczone w katalogu „frameworks” dołączonym do niniejszej umowy
- 11.10. Termin „API” oznacza interfejsy programowania aplikacji, czyli zbiory procedur, protokołów i narzędzi określających sposób interakcji między składnikami oprogramowania. Interfejsy API mogą być wyszczególniane w plikach nagłówka, plikach JAR, interfejsach API Wtyczek SDK zdefiniowanych w plikach nagłówka oraz wykazane w przykładowym kodzie wtyczki i pokrewnych informacjach w formacie kodu wynikowego lub bibliotek dołączonych przez Adobe w ramach pakietu SDK do dystrybucji w niezmodyfikowanej postaci wraz z Rozwiązaniem Programisty w celu umożliwienia dostępu lub współdziałania z Oprogramowaniem i Usługami.
- 11.11. „Klucz API” to mechanizm uwierzytelnienia dostępu do interfejsu API przypisany do Rozwiązania Programisty i połączony z jego kontem Adobe ID. Na podstawie tego Klucza Adobe określa powiązanie między Rozwiązaniem Programisty a wykonywanymi działaniami interfejsu API oraz uwierzytelnia te działania.
- 11.12. „Etykiety” oznaczają znaki logo lub znaki towarowe udostępnione przez Adobe do celów marketingu i promocji dostępności i zgodności Rozwiązania Programisty z Oprogramowaniem lub Usługami.
- 11.13. „Wytyczne oznakowania Marką” oznaczają wszelkie instrukcje lub wytyczne opublikowane lub udostępnione Programiście przez Adobe w związku z korzystaniem przez niego ze Znaków Towarowych Adobe lub elementów oznakowania Marką Creative.
- 11.14. „Oznakowanie Marką Creative” oznacza Etykiety, Przyciski Logowania i Szablon Logowania Adobe oraz Ikony Funkcji.
- 11.15. „Dodatki Programisty” oznaczają wszelkie aplikacje, programy i inne technologie opracowywane przez Programistę w celu dodania funkcji lub możliwości do Oprogramowania lub Usług.
- 11.16. Termin „Aplikacja Programisty” oznacza każdą aplikację, każdy program oraz inne rozwiązanie techniczne opracowane przez Programistę za pomocą lub przy wykorzystaniu pakietu SDK i interfejsu API w celu uzyskiwania dostępu do Oprogramowania lub Usług, korzystania z ich funkcji i współdziałania z nimi.
- 11.17. „Rozwiązanie Programisty” oznacza Dodatki Programisty oraz Aplikacje Programisty.
- 11.18. Termin „Ikony Funkcji” oznacza różne ikony graficzne udostępniane przez Adobe z przeznaczeniem do wyświetlania w interfejsie użytkownika w celu jednoznacznej identyfikacji określonych odrębnych funkcji, składników lub mechanizmów przetwarzania Oprogramowania lub Usługi.
- 11.19. „Produkty” oznaczają pakiety SDK, interfejsy API, Oprogramowanie, Usługi i Prace.
- 11.20. „Kod Przykładowy” oznacza kod obiektowy lub wynikowy, z wyłączeniem Plików Treści, udostępniony przez Adobe do zintegrowania z Rozwiązaniem Programisty zgodnie z niniejszymi Warunkami.

- 11.21. Termin „SDK” oznacza pakiety narzędzi programistycznych Adobe oraz wszystkie powiązane z nimi materiały, pliki systemowe, Przykładowy Kod, narzędzia, programy, w tym programy narzędziowe, wtyczki i Pliki Treści, a także ich dokumentację.
- 11.22. „Prace” oznaczają wyłącznie obrazy oznaczone jako „standardowe” w serwisie internetowym Adobe Stock. Z definicji terminu „Praca” wyraźnie wyklucza się materiały wideo, zasoby 3D, zasoby premium, zasoby oznaczone jako przeznaczone „tylko do użytku redakcyjnego” oraz wszelkie inne utwory, które nie zostały oznaczone jako „standardowe”.