

Warunki dodatkowe Adobe dla programistów

Ostatnia aktualizacja: 25 stycznia 2021 r. Niniejszy dokument zastępuje w całości wszystkie wcześniejsze wersje (w tym wcześniejsze wersje Warunków użytkownika dla Programistów oraz Umowy Adobe Exchange).

Niniejsze „Warunki Dodatkowe” regulują korzystanie z oferowanych przez Adobe pakietów programistycznych SDK, interfejsów API, Portali, Prac Adobe Stock i innych zasobów dla programistów oferowanych przez firmę Adobe w związku z jej usługami i oprogramowaniem oraz zostają włączone przez przywołanie do Ogólnych warunków użytkownika Adobe, które można znaleźć na stronie http://www.adobe.com/go/terms_pl, przy czym niniejsze Warunki Dodatkowe oraz Ogólne warunki użytkownika są łącznie zwane „**Warunkami**”. Terminy rozpoczynające się wielkimi literami, które nie zostały zdefiniowane w niniejszym dokumencie, mają znaczenia określone w Ogólnych warunkach użytkownika Adobe.

Akceptacja niniejszych Warunków przez Programistę zastępuje wszelkie wcześniejsze umowy pomiędzy Programistą a Adobe w przedmiocie oferowanych przez Adobe pakietów SDK, interfejsów API, Portali, Prac Adobe Stock i innych zasobów dla programistów oferowanych przez firmę Adobe w związku z jej produktami i usługami.

1. Definicje

1.1. Termin „**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.

1.2. Termin „**Operator Płatności Adobe**” oznacza osobę trzecią świadczącą Adobe usługi przetwarzania płatności; taki Operator Płatności może wymagać od Programisty zawarcia odrębnej, bezpośredniej umowy dotyczącej usług przetwarzania płatności oraz podania pewnych dodatkowych informacji.

1.3. Termin „**Przyciski Logowania i Szablon Logowania Adobe**” oznacza udostępnione przez Adobe, wyodrębnione 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, które zostały zaprezentowane i opisane w Wytycznych Oznakowania Marką dostępnych w Portalach.

1.4. „**Partnerzy Afiliacyjni Adobe Stock**” to osoby trzecie, które na podstawie odrębnej pisemnej umowy z Adobe uczestniczą w programie afiliacyjnym, referencyjnym lub tym podobnym programie partnerskim mającym na celu promowanie usługi Adobe Stock.

1.5. „**Prace Adobe Stock**” oznaczają fotografie, ilustracje, obrazy, grafikę wektorową, klipy wideo, zasoby 3D, szablony oraz inne prace obrazowe lub graficzne, które można nabywać na licencji w ramach Usług Adobe Stock dostępnych pod adresem stock.adobe.com [lub innym zastępującym go adresem URL], a także treści w inny sposób identyfikowane jako zasoby Adobe Stock.

1.6. Termin „**Znaki Towarowe Adobe**” oznacza znaki towarowe, nazwy, znaki logo, ikony, Etykiety oraz Oznakowanie Marką Creative, o których mowa w Wytycznych dotyczących Oznakowania Marką lub informacjach przekazanych w Portalach, udostępniane Programiście w celu promowania dostępności zaakceptowanego Rozwiązania Programisty.

1.7. Termin „**API**” oznacza interfejsy programowania aplikacji, czyli zbiory procedur, protokołów i narzędzi oraz Dokumentacji API, które określają 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 formie kodu wynikowego lub bibliotek dołączonych przez Adobe w ramach pakietu SDK do dystrybucji w niezmodyfikowanej postaci wraz z Rozwiązaniem Programisty w celu współdziałania z Usługami i Oprogramowaniem lub umożliwienia dostępu do nich. Niniejsza definicja obejmuje wszystkie interfejsy API udostępniane na podstawie tych Warunków Dodatkowych.

1.8. „**Dokumentacja API**” oznacza odpowiednie specyfikacje techniczne i informacje o sposobie użytkowania interfejsów API oraz pakietów SDK, dostępne w serwisie adobe.io lub w serwisach osób trzecich, które

udostępniają hosting zaakceptowanych przez Adobe programistycznych systemów kontroli wersji (np. system GitHub). Termin „Dokumentacja API” nie obejmuje (a) treści osób trzecich publikowanych w serwisie adobe.com lub adobe.io; (b) treści publikowanych na forach użytkowników, które Adobe udostępnia lub moderuje; (c) treści dotyczących funkcji, które mają zostać wprowadzone w przyszłości; ani (d) korespondencji wymienianej bezpośrednio między Programistą a Adobe.

1.9. Termin „**Klucz API**” oznacza 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 waliduje i uwierzytelnia te działania.

1.10. „**Usługi Zarządzania Zasobami**” oznaczają rozwiązania wdrażane przez klientów Adobe Stock bezpośrednio lub za pośrednictwem usług osób trzecich, które umożliwiają użytkownikom wyszukiwanie Prac Adobe Stock oraz uzyskiwanie na nie licencji, a także organizowanie i wybieranie Prac Adobe Stock oraz prowadzenie ich ewidencji, co wiąże się m.in. z systematycznym utrzymywaniem połączenia między licencjonowanymi Pracami Adobe Stock a platformami wewnętrznymi klienta (np. systemami zarządzania zasobami cyfrowymi lub systemami zarządzania zawartością).

1.11. Termin „**Etykiety**” oznacza znaki towarowe (w tym znaki logo), ikony i tekst określone jako etykieta w Wytycznych Oznakowania Marką lub w Portalach.

1.12. Termin „**Wytyczne Oznakowania Marką**” oznacza wszelkie instrukcje lub wytyczne opublikowane lub udostępnione Programiście przez Adobe w związku z korzystaniem przez Programistę ze Znaków Towarowych Adobe.

1.13. Termin „**Oznakowanie Marką Creative**” oznacza Etykiety, Przyciski Logowania i Szablon Logowania Adobe oraz Ikony Funkcji, zaprezentowane i opisane w Wytycznych Oznakowania Marką dostępnych w Portalach.

1.14. Termin „**Rozwiązanie Programisty**” oznacza wszelkie aplikacje, programy, dodatki, rozszerzenia, wtyczki i inne technologie opracowane przez Programistę za pomocą pakietu SDK lub interfejsu API w celu zapewnienia dostępu do Usług i Oprogramowania, obsługi ich funkcji lub zapewnienia współpracy z nimi, albo w celu dodania nowych możliwości i funkcji do Usług, Oprogramowania lub innych produktów i usług Adobe.

1.15. „**Osadzanie**” lub „**Osadzenie**” oznacza, że Czcionki Licencjonowane będą w bezpieczny sposób zintegrowane z Rozwiązaniem Programisty wyłącznie w tym celu, aby umożliwić użytkownikom końcowym wyświetlanie Czcionek Licencjonowanych w Rozwiązaniu Programisty w oczekiwany sposób.

1.16. Termin „**Ikony Funkcji**” oznacza ikonę graficzną udostępnianą przez Adobe z przeznaczeniem do wyświetlania w interfejsie użytkownika w celu jednoznacznej identyfikacji określonych odrębnych funkcji, składników lub mechanizmów przetwarzania Usług lub Oprogramowania.

1.17. Termin „**Czcionki Licencjonowane**” oznacza czcionki Adobe Clean, Adobe Clean UX, Adobe Clean Variable, Adobe Clean UX Variable oraz Adobe Clean Han, które Adobe udostępnia Programiście na licencji wyłącznie w celu projektowania, programowania i dystrybucji interfejsów użytkownika w Rozwiązaniu Programisty.

1.18. „**Platformy Marketingowe**” oznaczają produkty i usługi integrujące Prace Adobe Stock z narzędziami do tworzenia zawartości, takimi jak serwisy internetowe i konstruktory reklam, systemy poczty elektronicznej, content marketing (marketing treści) oraz serwisy społecznościowe, w celu promocji lub sprzedaży produktów lub usług osób trzecich.

1.19. Termin „**Portale**” oznacza serwisy Adobe dla programistów pod adresem <https://www.adobe.io> oraz serwis Adobe Exchange wraz z portalem produkcyjnym pod adresem <https://adobeexchange.com/> do ofert Creative Cloud i Document Cloud.

1.20. „**Druk na Żądanie**” oznacza usługę umożliwiającą użytkownikom końcowym korzystanie z Prac Adobe Stock wyłącznie w celu uzyskania dostosowanych do własnych oczekiwań (i) materiałów drukowanych o przeznaczeniu reklamowym, marketingowym lub promocyjnym tego użytkownika końcowego; (ii)

jednostkowych wyrobów materialnych przeznaczonych do sprzedaży pojedynczemu użytkownikowi końcowemu.

1.21. Termin „**Dane Zabronione**” oznacza dane, które mogłyby umożliwić Adobe identyfikację określonej osoby fizycznej (a nie tylko jej urządzenia), w tym numer telefonu, adres e-mail, numer identyfikacyjny nadany przez organ urzędowy, imię i nazwisko, adres zamieszkania.

1.22. Termin „**Przykładowy Kod**” oznacza kod obiektowy lub wynikowy, z wyłączeniem Plików Przykładowych, udostępniony przez Adobe do zintegrowania z Rozwiązaniem Programisty zgodnie z niniejszymi Warunkami.

1.23. 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 Przykładowe, a także ich dokumentację. Niniejsza definicja obejmuje wszystkie pakiety SDK udostępniane na podstawie tych Warunków Dodatkowych, w tym pakiet PhoneGap SDK.

1.24. „**Integracje Oprogramowania Osób Trzecich**” oznaczają produkty lub usługi cyfrowe, które wykorzystują pakiety SDK lub interfejsy API Adobe Stock w celu umożliwienia dostępu do Prac Adobe Stock we własnych aplikacjach.

2. Dane uwierzytelniające Programisty

2.1. **Adobe ID.** Z zastrzeżeniem przypadków wyraźnie dozwolonych przez Adobe, aby uzyskać Klucz API, pakiet SDK lub Portal i korzystać z nich oraz aby tworzyć wtyczki lub rozszerzenia, Programista musi utworzyć identyfikator Adobe ID i elektroniczny profil konta programisty zawierający wymagane Informacje o koncie. Ponadto Programista zobowiązany jest do aktualizowania danych konta 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. Programista zobowiązuje się uzyskiwać dostęp do interfejsu API z użyciem środków wymaganych przez Adobe oraz w sposób opisany w dokumentacji danego pakietu SDK. Korzystając z interfejsów API, Programista nie będzie fałszywie przedstawiać ani maskować swojej tożsamości ani tożsamości swojego klienta API.

2.2. **Klucz API.** Jeśli dany interfejs API wymaga stosowania Klucza API w celu uzyskania dostępu do Usług lub Oprogramowania, 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 zostały przedstawione w niniejszych Warunkach, w Portalach lub przekazane Programiście przez Adobe w inny sposób.

2.3. **Statystyki użytkowania.** Adobe może gromadzić statystyki wykorzystania Rozwiązania Programisty, w którym zastosowano pakiet SDK, interfejs API lub Portal. Są to informacje powiązane z identyfikatorem Adobe ID i elektronicznym profilem konta Programisty, które umożliwiają utrzymanie bezpieczeństwa, monitorowanie wydajności oraz poprawę jakości i doskonalenie funkcji.

3. Licencje

3.1. **Prawa własności intelektualnej Adobe.** Elementy zawarte w Usługach i Oprogramowaniu (w tym Prace Adobe Stock) stanowią majątek intelektualny należący do Adobe lub dostawców Adobe i podlegają ochronie prawnej, w tym prawom autorskim, prawom o znakach towarowych, prawom dotyczącym tajemnic handlowych i prawom patentowym USA, postanowieniom umów międzynarodowych oraz obowiązujących przepisów kraju, w którym Produkty te są używane („Majątek intelektualny firmy Adobe”). 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 dostarczonych przez Adobe. Firma Adobe i jej dostawcy zachowują prawo własności do elementów zawartych w Usługach lub Oprogramowaniu, nośników, na których je utrwalono, a także wszelkich ich dalszych kopii, niezależnie od postaci lub nośnika oryginału i innych kopii. Adobe zastrzega sobie wszystkie prawa nieudzielone bezpośrednio na mocy niniejszych Warunków.

3.2. Licencje udzielane Adobe przez Programistę. Programista udziela Adobe ogólnosiwiatowej, niewyłącznej, w pełni opłaconej licencji na używanie, powielanie oraz testowanie Rozwiązania Programisty w inny sposób w celu wyrażenia zgody na jego dystrybucję. Jeśli Programista przesyła Rozwiązanie Programisty za pośrednictwem Portalu (np. Portalu Adobe Exchange), aby udostępnić je w ramach Usługi (np. Usługi Adobe Exchange), to udziela Adobe ogólnosiwiatowej, niewyłącznej, niewymagającej uiszczenia tantiem, w pełni opłaconej licencji na publiczne prezentowanie i wykonywanie, modyfikowanie, udzielanie dalszych licencji oraz dystrybucję Rozwiązania Programisty do użytkowników końcowych za pośrednictwem tej Usługi. Programista udziela Adobe ogólnosiwiatowej, niewyłącznej, w pełni opłaconej 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 Usługi i Oprogramowanie oraz Rozwiązania Programisty.

3.3. Oświadczenia Programisty i gwarancje udzielane przez niego Adobe. Przesyłając lub wprowadzając Rozwiązanie Programisty do Portalu, Programista potwierdza, że (a) dysponuje wszelkimi niezbędnymi licencjami i zezwoleniami na używanie całej zawartości widocznej w Rozwiązaniu Programisty lub do niego włączonej, w tym wszelkimi prawami niezbędnymi do udzielania licencji na użytkowanie Rozwiązania Programisty; oraz (b) że Rozwiązanie Programisty nie narusza praw własności intelektualnej innej osoby.

3.4. Licencje udzielane Programiście przez Adobe

(a) **Wewnętrzne prace programistyczne.** Z zastrzeżeniem niniejszych Warunków, 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.

(b) **Rozpowszechnianie.** Z zastrzeżeniem niniejszych Warunków, 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.

(c) **Przykładowy kod.** 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 4, 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 niniejszych Warunków. Wszelkie zmodyfikowane lub zintegrowane fragmenty Kodu Przykładowego dostarczonego przez Adobe podlegają niniejszym Warunkom.

3.5. Zmiany. Adobe może w dowolnym czasie modyfikować i aktualizować pakiety SDK, interfejsy API (w tym wszelkie ich elementy i funkcje) lub Portal albo zaprzestać ich udostępniania, przy czym nie ma obowiązku powiadamiać o tym ani nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu wobec Programisty ani jakiegokolwiek innego podmiotu. Gdy zostanie wydana aktualizacja pakietu SDK lub interfejsu API, Programista ma obowiązek na własny koszt niezwłocznie wdrożyć i zastosować aktualną wersję tego pakietu SDK lub interfejsu API. Dalsze korzystanie z pakietu SDK lub interfejsu API lub dostęp do nich po wprowadzeniu aktualizacji lub modyfikacji jest równoznaczne z akceptacją takiej aktualizacji lub modyfikacji.

3.6. Niepubliczne interfejsy API. Programista nie ma prawa publicznie prezentować ani ujawniać interfejsów API (w tym Kluczy API), które nie zostały publicznie udokumentowane w momencie udostępnienia ich Programiście. Korzystanie z takich niepublicznych interfejsów API może podlegać dodatkowym zobowiązaniom do zachowania poufności.

3.7. Warunki osób trzecich. Pakiety SDK i interfejsy API mogą 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”, pliku „Licencja” lub w dokumencie „Informacje o oprogramowaniu osób trzecich i/lub dodatkowych warunkach i postanowieniach” dostępnych 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 niniejszych Warunków oraz Warunków licencji osób trzecich znaczenie rozstrzygające będą mieć Warunki licencji osób trzecich.

3.8. Inne usługi Adobe. Niniejsze Warunki nie udzielają Programiście żadnych praw do jakichkolwiek usług lub programów Adobe lub zawartości, która jest za ich pośrednictwem dostępna.

4. Dystrybucja Rozwiązania Programisty

4.1. Akceptacja ze strony Adobe. Adobe zastrzega sobie prawo do zakazu dystrybucji Rozwiązania Programisty (w tym dostępu Rozwiązania Programisty do Usług i Oprogramowania), jeśli nie zostanie ono zaakceptowane do dystrybucji według wyłącznego uznania Adobe. W ramach tego procesu akceptacji Adobe może dokonywać recenzji Rozwiązania Programisty pod kątem zgodności z niniejszymi Warunkami, między innymi w celu wykrycia problemów z bezpieczeństwem, które mogą wpłynąć na firmę Adobe lub jej użytkowników. 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 Portalach. Adobe może w dowolnym momencie i z dowolnego powodu wycofać akceptację Rozwiązania Programisty; przyczyny takiego wycofania akceptacji mogą obejmować nieprzestrzeganie postanowień nowych wersji Ogólnych warunków użytkowania Adobe lub Warunków Dodatkowych. W przypadku, gdy akceptacja Rozwiązania Programisty zostanie cofnięta, należy zaprzestać dystrybucji tego Rozwiązania i uzyskiwania przez nie dostępu do Usług lub Oprogramowania w ciągu 10 dni od otrzymania stosownego powiadomienia.

4.2. Kanały dystrybucji. Adobe zastrzega sobie prawo do żądania, aby zaakceptowane Rozwiązanie Programisty było dystrybuowane za pośrednictwem Usługi Adobe Exchange, oraz prawo do zakazu dystrybucji zaakceptowanego Rozwiązania Programisty wszelkimi kanałami, które nie zostały zatwierdzone przez Adobe.

5. Wymagania i ograniczenia

5.1. 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.

5.2. Zakaz zakłócania działania Usług i Oprogramowania. Z wyjątkiem przypadków dozwolonych przez interfejsy API, Programista nie może tworzyć Rozwiązania Programisty, które (a) usuwa lub w inny sposób przesłania dostarczone przez Adobe ekrany lub strony „Opis” lub „Informacje” z Usług i Oprogramowania lub (b) zakłóca działanie lub wygląd Usług i Oprogramowania albo dowolnych ich składników.

5.3. Zakaz lokalizowania Usług lub Oprogramowania. Programista nie może używać pakietów SDK w celu tworzenia programów umożliwiających Lokalizowanie Usług lub Oprogramowania. Termin „Lokalizowanie” oznacza modyfikację domyślnego języka zainstalowanych Usług lub Oprogramowania, a w szczególności ich interfejsu użytkownika.

5.4. 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 niniejszego dokumentu. 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.

5.5. 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.

5.6. Szkodliwe oprogramowanie. Programista nie będzie podejmował żadnych działań narażających jakiegokolwiek części Usług i Oprogramowania 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.

5.7. Nielegalne oprogramowanie. Programista nie może wykorzystywać Usług lub Oprogramowania do tworzenia Rozwiązań Programisty, które są sprzeczne z prawem lub naruszają ustawy, rozporządzenia, przepisy, uregulowania albo uprawnienia (co obejmuje wszelkie prawa dotyczące poszanowania własności intelektualnej, oprogramowania szpiegującego, ochrony prywatności, kontroli obrotu, nieuczciwej konkurencji, antydyskryminacji lub wprowadzającej w błąd reklamy) w wyniku ich użycia zgodnie z przeznaczeniem lub celem wprowadzenia na rynek. Obejmuje to w szczególności przejmowanie treści (scraping), budowanie baz danych lub tworzenie innego rodzaju trwałych kopii zawartości generowanej przez Rozwiązanie Programisty z użyciem pakietów SDK albo przechowywanie zbuforowanych kopii przez okres dłuższy niż dozwolony w nagłówku bufora.

5.8. Przepisy o kontroli obrotu. Rozwiązanie Programisty podlega przepisom, ograniczeniom i rozporządzeniom prawa Stanów Zjednoczonych Ameryki oraz praw międzynarodowych (zwanych łącznie „**przepisami dotyczącymi handlu**”), które mogą regulować kwestie importu, eksportu i użytkowania Rozwiązania Programisty. Programista oświadcza, że uzyskał wszelkie niezbędne zezwolenia na import, eksport i użytkowanie Rozwiązania Programisty, wydawane przez właściwe organy administracji publicznej. Ponadto Programista oświadcza, że nie jest obywatelem ani mieszkańcem kraju lub terytorium objętego embargiem albo innymi ograniczeniami (między innymi Iranu, Syrii, Sudanu, Kuby, Krymu i Korei Północnej).

5.9. 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 majątku intelektualnego firmy Adobe osobom trzecim (jednym z przykładów takiej licencji jest licencja GPL).

5.10. Limity wykorzystania. Adobe może według własnego wyłączonego uznania ograniczyć możliwości korzystania przez Programistę z interfejsów API lub pakietów SDK, na przykład 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, Usługi lub Oprogramowania.

5.11. Zakaz udzielania dalszych licencji. Programista nie ma prawa udzielać osobom trzecim dalszych licencji na używanie interfejsu API. Programista nie może (a) wynajmować, dzierżawić ani użyczać pakietu SDK lub interfejsu API, ani też w inny sposób udzielać do nich praw, w tym praw na zasadzie uczestnictwa 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.

5.12. Ograniczenia wykorzystania rezultatów uzyskanych za pomocą Usług. Programista zobowiązuje się nie używać Rozwiązania Programisty w celu bezpośredniego lub pośredniego tworzenia, doskonalenia lub treningu produktów lub usług podobnych albo konkurencyjnych.

5.13. Tworzenie oprogramowania o funkcjonalności podobnej do interfejsu API. Programista nie może tworzyć Rozwiązania Programisty, która nie udostępnia funkcjonalności lub możliwości zasadniczo

rozszerzających funkcje udostępniane przez interfejs API. Programista nie może tworzyć Rozwiązań Programisty, które są konkurencyjne w stosunku do technologii lub produktów Adobe albo do nich podobne. Adobe zastrzega sobie prawo do odrzucenia lub usunięcia Rozwiązania Programisty według własnego wyłączonego uznania, jeśli stwierdzi, że jest ono podobne do technologii lub produktów Adobe albo konkurencyjne w stosunku do nich.

5.14. Dane użytkowników końcowych. Jeśli Programista gromadzi, wykorzystuje lub przetwarza dane osobowe za pomocą Rozwiązania Programisty, to ma obowiązek (a) przestrzegać wszelkich obowiązujących praw regulujących kwestie ochrony prywatności; (b) opublikować informację dotyczącą ochrony prywatności — łatwo dostępną dla użytkowników końcowych we wpisie Programisty w serwisie Adobe Exchange oraz w Rozwiązaniu Programisty — jasno i precyzyjnie opisującą procedury Programisty w zakresie gromadzenia, wykorzystywania i przetwarzania danych osobowych użytkowników końcowych, w tym ewentualnego przekazywania ich osobom trzecim; (c) szanować prywatność użytkowników końcowych i wywiązywać się ze zobowiązań przyjętych w informacji Programisty o ochronie prywatności; (d) niezwłocznie usunąć wszelką zawartość i inne informacje (w tym tokeny) klienta Adobe na żądanie tego klienta albo Adobe lub z chwilą zamknięcia przez klienta konta u Programisty.

5.15. Przekazywanie Danych Zabronionych. Rozwiązanie Programisty nie może przekazywać, przysyłać lub w inny sposób udostępniać Adobe jakichkolwiek Danych Zabronionych; a także nie może generować danych osobowych w wyniku łączenia, scalania lub porównywania danych posiadanych przez Programistę z innymi danymi uzyskiwanymi przez Programistę od osób trzecich.

5.16. Ochrona prywatności. Wszelkie dane osobowe przekazane Adobe przez Programistę podlegają Zasadom ochrony prywatności dostępnym pod adresem http://www.adobe.com/go/privacy_pl.

5.17. 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 lub w stosunku do niego konkurencyjnej. Żadne ze sformułowań w niniejszych Warunkach nie ogranicza praw Adobe do opracowywania, nabywania, licencjonowania, utrzymywania lub rozpowszechniania 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 Usług lub Oprogramowania. Ponadto Programista zgadza się, że jest to relacja o charakterze niewyłącznym.

5.18. Brak relacji agencyjnej. Postanowienia niniejszych Warunków nie skutkują powstaniem relacji powierniczej lub agencyjnej, joint-venture, partnerstwa, spółki, stosunku pracy ani trustu pomiędzy Programistą a Adobe. Programista ani Adobe nie mają prawa do zaciągania jakichkolwiek zobowiązań w imieniu drugiej strony.

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

5.20. Zgodność. Programista zobowiąże swoich użytkowników końcowych do przestrzegania przepisów prawa oraz postanowień Warunków. Programista będzie przestrzegać wszelkich obowiązujących praw i zobowiązuje się nie używać pakietów SDK lub interfejsów API w celu promowania działań niezgodnych z prawem lub naruszających prawa osób trzecich albo zachęcania do takich działań. W związku z tym Programistę obowiązuje zakaz:

- (a) używania interfejsów API w ramach jakichkolwiek czynności, w przypadku których użycie interfejsu lub jego awaria mogą prowadzić do utraty życia, obrażeń ciała lub wystąpienia szkód w środowisku naturalnym;
- (b) używania interfejsów API w celu przetwarzania lub przechowywania danych będących przedmiotem Międzynarodowych Przepisów w zakresie Obrotu Bronią („ITAR”) stosowanych przez Departament Stanu USA.

6. Opłaty, podział przychodów i przetwarzanie płatności

6.1. 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 Portali, pakietów SDK lub interfejsów API Adobe albo zawartych w nich odrębnych opcji, składników lub mechanizmów przetwarzania zintegrowanych lub aktywowanych w Rozwiązaniu Programisty. Informacje o obowiązujących opłatach zostaną wyszczególnione w Portalach lub w niniejszych Warunkach lub przekazane Programiście przez Adobe w inny sposób.

6.2. Opłaty uiszczane przez Adobe. Jeśli Adobe oferuje opłatę lub podział przychodów z tytułu sprzedaży Rozwiązania Programisty za pośrednictwem Usługi, to będzie uiszczać należności zgodnie z odpowiednim paragrafem niniejszych Warunków oraz regulaminów płatności danej Usługi (na przykład w przypadku Adobe Exchange jest to paragraf 12.2). Adobe może okresowo modyfikować regulaminy płatności, a Programista ma obowiązek regularnie je przeglądać. Przesyłając kolejne Rozwiązania Programisty za pośrednictwem Usługi lub nie usuwając Rozwiązań, Programista wyraża zgodę na wprowadzane okresowo modyfikacje regulaminów płatności. Programista może wskazać, że dane Rozwiązanie Programisty stanowi pozycję bezpłatną; w takim przypadku Adobe będzie rozpowszechniać tę pozycję, nie ponosząc z tego tytułu żadnych zobowiązań i bez konieczności zapłaty na rzecz Programisty. Adobe nie ma żadnych zobowiązań płatniczych wobec Programisty z wyjątkiem zobowiązań określonych w niniejszych Warunkach. Jeśli Rozwiązanie Programisty jest oferowane w wersji próbnej lub testowej, zobowiązania płatnicze Adobe określone w niniejszych Warunkach nie mają zastosowania.

6.3. Operator Płatności Adobe. Adobe może korzystać z usług Operatora Płatności w celu obsługi płatności przekazywanych Programiście oraz sprzedaży Rozwiązania Programisty za pośrednictwem Usługi. Operator Płatności Adobe może wymagać od Programisty zawarcia odrębnej, bezpośredniej umowy dotyczącej usług przetwarzania płatności oraz podania dodatkowych informacji. Jeśli płatność z tytułu Rozwiązania Programisty jest przetwarzana lub zarządzana przez Operatora Płatności Adobe, Programista przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że Adobe nie ponosi żadnej odpowiedzialności za opóźnienia lub błędy płatności oraz zobowiązuje się rozstrzygać wszelkie spory związane z przetwarzaniem płatności bezpośrednio z Operatorem Płatności Adobe. Ponadto Adobe może przekazywać Operatorowi Płatności Adobe oraz innym usługodawcom Adobe informacje dotyczące Programisty w zakresie, jaki jest niezbędny w celu umożliwienia Programiście korzystania z Usługi. Adobe nie ma dostępu do narzędzi używanych przez osoby trzecie ani kontroli nad nimi, a praktyki postępowania z informacjami w serwisach internetowych osób trzecich nie są przedmiotem Zasad ochrony prywatności Adobe ani Warunków.

6.4. 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.

7. Znaki towarowe

7.1. Licencja na znak towarowy. Adobe udziela Programiście ograniczonej, niewyłącznej, niepodlegającej przenoszeniu, odwrotność licencji na używanie Znaków Towarowych Adobe w Rozwiązaniu Programisty, w jego serwisie internetowym oraz w przekazach drukowanych i elektronicznych, wyłącznie w celu wskazania, że zaakceptowane Rozwiązanie Programisty zapewnia połączenie albo współpracę z Usługami lub Oprogramowaniem albo jest z nimi zgodne lub jest za ich pośrednictwem dostępne, z zastrzeżeniem, że takie użycie Znaków Towarowych musi być zgodne z niniejszymi Warunkami, w tym „Wytycznymi Adobe dotyczącymi korzystania ze znaków towarowych” dostępnymi w serwisie internetowym Adobe (<https://www.adobe.com/legal/permissions/trademarks.html>), Wytycznymi Oznakowania Marką oraz innymi stosownymi wytycznymi i ograniczeniami dotyczącymi marki przedstawionymi w Portalach. Adobe może okresowo modyfikować i aktualizować te wytyczne, a Programista zobowiązuje się zawsze przestrzegać ich obowiązującej wersji. Na mocy niniejszych Warunków Programista nie nabywa żadnych praw do używania innych Znaków Towarowych Adobe.

(a) Korzystanie przez Programistę 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.

(b) 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.

7.2. Ograniczenia dotyczące znaków towarowych

(a) Programista może używać Etykiet wyłącznie w działaniach marketingowych i reklamowych promujących Rozwiązanie Programisty. Niedozwolone jest używanie Etykiet w interfejsie użytkownika Rozwiązania Programisty.

(b) Programista może korzystać w interfejsie użytkownika Rozwiązania 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 Rozwiązania Programisty lub poza nim do identyfikacji odrębnych funkcji, składników lub mechanizmów przetwarzania oferowanych przez Usługi lub do prowadzenia działań marketingowych lub reklamowych promujących Rozwiązanie Programisty, ani też w żaden inny sposób.

(c) Programista może korzystać w interfejsie użytkownika Rozwiązania Programisty z niezbędnych Ikon Funkcji wyłącznie w celu identyfikacji poszczególnych funkcji, składników lub mechanizmów przetwarzania Usługi. Niedozwolone jest używanie Ikon Funkcji w interfejsie użytkownika Rozwiązania Programisty lub poza nim w celu uruchamiania mechanizmu logowania do Usług bądź prowadzenia działań marketingowych lub reklamowych promujących Rozwiązanie Programisty, ani też w jakikolwiek inny sposób.

(d) Programista nie może używać Znaków Towarowych Adobe, projektu słownictwa, znaku logo i nazw produktów Adobe ani bardzo podobnych nazw lub znaków, czy to w całości, czy w części, czy też w formie skróconej, w nazwie Rozwiązania Programisty lub jego ikonie, ani rejestrować lub podejmować prób zarejestrowania nazwy domeny internetowej lub znaku towarowego zawierającej powyższe elementy lub w mylącym stopniu do nich podobnej.

8. Rozwiązanie umowy i usunięcie treści

8.1. Rozwiązanie umowy przez Programistę. Programista może w dowolnym momencie zaprzestać używania Usług lub Oprogramowania oraz uzyskiwania do nich dostępu 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 Usług i Oprogramowania za pośrednictwem Rozwiązania Programisty oraz reklamowania swojej zgodności z Usługą lub Oprogramowaniem.

8.2. Rozwiązanie umowy przez Adobe. Adobe może z dowolnej przyczyny wypowiedzieć niniejsze Warunki, odmówić realizacji żądań dostępu do Usług i Oprogramowania lub odebrać przydzielone Programiście Klucze API.

8.3. Skutki rozwiązania. Po rozwiązaniu Warunków Programista ma obowiązek zaprzestać dystrybucji Rozwiązania Programisty, korzystania z pakietów SDK i interfejsów API, uzyskiwania dostępu do Usług, Oprogramowania i Prac Adobe Stock za pośrednictwem Rozwiązania Programisty oraz reklamowania swojej zgodności z Usługą lub Oprogramowaniem.

8.4. 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.

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

9.1. Przykładowy Kod w pakiecie SDK i interfejsie API programu InDesign może być kompilowany z użyciem niepowtarzalnego identyfikatora wtyczki. Rozpowszechniając zmodyfikowane lub scalone wersje tego Przykładowego Kodu, Programista zobowiązuje się zastąpić niepowtarzalny identyfikator wtyczki zawarty w takim kodzie własnym niepowtarzalnym identyfikatorem wtyczki specyficznym dla Programisty. Instrukcje przesyłania wniosku o taki niepowtarzalny identyfikator wtyczki można znaleźć w serwisie internetowym Adobe.

9.2. Interfejsy API zawarte w pakiecie InDesign Server SDK 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 oferuje możliwości wewnętrznego opracowywania oprogramowania współdziałającego z produktem Adobe InDesign lub Adobe InCopy za pomocą interfejsów API World Ready Composer.

9.3. 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.

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

10.1. **Usługi logowania, wyszukiwania i licencjonowania.** Jeśli Rozwiązanie Programisty oferuje Usługi Zarządzania Zasobami, Druk na Żądanie, Integracje Oprogramowania Osób Trzecich lub Platformy Marketingowe, to Programista może używać pakietów SDK i interfejsów API Adobe Stock wyłącznie w celu umożliwienia klientom Adobe: (a) zalogowania się na odpowiednie konto klienta Adobe Stock za pośrednictwem Rozwiązania Programisty, z zastrzeżeniem, że Programista musi uprzednio uzyskać od klienta Adobe bezpośrednią zgodę na dostęp do jego konta użytkownika; a także (b) w przypadku klientów, którzy zalogowali się w usłudze Adobe Stock za pośrednictwem Rozwiązania Programisty — wyszukiwania i nabywania licencji na Prace Adobe Stock na podstawie umowy pomiędzy klientem a Adobe.

10.2. Partnerzy Afiliacyjni. Jeśli Rozwiązanie Programisty jest przeznaczone dla Partnerów Afiliacyjnych Adobe Stock, to Programista może używać pakietów SDK i interfejsów API oraz Prac Adobe Stock wyłącznie w celu promowania usługi Adobe Stock zgodnie z odrębną pisemną umową pomiędzy Partnerem Afiliacyjnym Adobe Stock a firmą Adobe.

10.3. Postępowanie z Pracami Adobe Stock

(a) Jeśli Adobe udzieli Programiście dostępu do Prac Adobe Stock, Programista będzie mieć prawo używania tych Prac wyłącznie w celu tworzenia i wdrażania Rozwiązania Programisty na potrzeby Partnerów Afiliacyjnych Adobe Stock, Usług Zarządzania Zasobami, Platform Marketingowych, Druku na Żądanie oraz Integracji Oprogramowania Osób Trzecich. Prace Adobe Stock nie mogą być kopiowane, rozpowszechniane, modyfikowane ani wyświetlane w sposób sprzeczny z niniejszymi Warunkami dla Programistów Adobe Stock. Programista nie może zezwalać na pobieranie Prac Adobe Stock z Rozwiązania Programisty w postaci samodzielnego pliku, chyba że użytkownik końcowy uzyskał od Adobe Stock licencję na taką Pracę. Jeśli Rozwiązanie Programisty oferuje Usługi Zarządzania Zasobami, Platformy Marketingowe, Druk na Żądanie lub Integracje Oprogramowania Osób Trzecich, to Programista może zezwalać osobom trzecim na wyświetlanie miniatur lub wersji ze znakiem wodnym tych Prac Adobe Stock, na które nie nabyto licencji.

(b) Programista musi dopilnować, aby w odniesieniu do każdej Pracy Adobe Stock wyświetlanej w Rozwiązaniu Programisty wyraźnie widoczna była nazwa lub nazwisko jej dostawcy (umieszczone na pracy lub obok niej) w następującym formacie: „Nazwa lub nazwisko dostawcy / Adobe Stock”.

(c) Zabronione jest podejmowanie w związku z Pracą Adobe Stock działań, które naruszają prawa własności intelektualnej lub inne prawa osób fizycznych lub prawnych, na przykład autorskie prawa osobiste autora Pracy Adobe Stock prawa osób przedstawionych w Pracy Adobe Stock lub prawa właścicieli obiektów przedstawionych w Pracy Adobe Stock.

(d) Zabronione jest rejestrowanie lub występowanie o rejestrację znaku towarowego, wzoru, nazwy handlowej, znaku logo lub znaku usługi, w których wykorzystano Pracę Adobe Stock w całości lub w części, a także podejmowanie prób uniemożliwienia osobom trzecim korzystania z Pracy Adobe Stock.

(e) Zabronione jest używanie Pracy Adobe Stock w kontekście pornograficznym, znieślawiającym lub w inny sposób sprzecznym z prawem.

(f) Zabronione jest używanie Pracy Adobe Stock w sposób przedstawiający modeli/modelki lub obiekty w powiązaniu z tematyką, która może zostać rozsądnie uznana za niepochlebną, niemoralną lub kontrowersyjną, biorąc pod uwagę charakter tej Pracy Adobe Stock; przykłady takich zastosowań mogą obejmować w szczególności: reklamy wyrobów tytoniowych, kluby rozrywki dla dorosłych oraz lokale i usługi o podobnym charakterze; sugestie promowania partii politycznych lub innych ruchów opartych na opiniach; lub sugerowanie upośledzenia umysłowego lub fizycznego.

(g) Zabronione jest usuwanie, przestanianie lub modyfikowanie informacji o prawach własności powiązanych z Pracami Adobe Stock, a także składanie jawnych oświadczeń lub sugerowanie, że Użytkownik lub inna osoba trzecia jest twórcą Pracy Adobe Stock albo właścicielem prawa autorskiego do niej.

10.4. Prace Adobe Stock do użytku redakcyjnego. Jeśli Rozwiązanie Programisty obejmuje (1) narzędzia dla Partnerów Afiliacyjnych Adobe, Platformy Marketingowe, Druk na Żądanie lub Integracje Oprogramowania Osób Trzecich, które nie uzyskały wyrażnej pisemnej akceptacji ze strony Adobe, to Programista nie może uzyskiwać dostępu do Prac Adobe Stock z oznaczeniem „do użytku redakcyjnego” w nazwie lub metadanych pliku, używać ich ani wyświetlać; lub (2) Usługi Zarządzania Zasobami lub autoryzowane Integracje Oprogramowania Osób Trzecich, to Programista musi zadbać o wyświetlenie obok Pracy Adobe Stock z oznaczeniem „do użytku redakcyjnego” w nazwie lub metadanych pliku wyraźnie widocznej informacji „Tylko do użytku redakcyjnego”.

10.5. Uznanie źródła i zastrzeżenie. Rozwiązanie Programisty musi w przejrzysty i wyraźnie widoczny dla użytkowników końcowych sposób podawać informację o pochodzeniu treści z usługi Adobe Stock w następującym formacie: „Powered by Adobe Stock” z odsyłaczem prowadzącym do serwisu <http://stock.adobe.com> [lub innego zastępującego go adresu URL]; ponadto Programista musi umieścić w Rozwiązaniu Programisty następujące zastrzeżenie: „Ten produkt korzysta z [pakietu SDK i/lub interfejsu API]

Adobe Stock, ale nie jest certyfikowany, rekomendowany ani sponsorowany przez Adobe. [Nazwa lub nazwisko Programisty] nie jest podmiotem afiliowanym ani powiązany z Adobe".

10.6. Przepisy dotyczące obrotu i reklamy. W uzupełnieniu do zobowiązań Programisty wynikających z paragrafu 5.8 (Przepisy o kontroli obrotu), wyświetlając Prace Adobe Stock, Programista musi przestrzegać wszelkich obowiązujących przepisów i uregulowań dotyczących handlu i reklamy.

10.7. Buforowanie. Programista nie może buforować ani przechowywać Prac Adobe Stock i innych danych uzyskanych za pośrednictwem interfejsów API lub pakietów SDK Adobe Stock przez nadmiernie długi okres; okres ten nie może być dłuższy niż to konieczne do korzystania z Rozwiązania Programisty. Programista ma obowiązek odświeżać kolekcję Prac Adobe Stock i inne dane uzyskiwane za pośrednictwem interfejsów API lub pakietu SDK Adobe Stock co najmniej raz dziennie. Adobe nie ponosi odpowiedzialności z tytułu jakichkolwiek roszczeń wynikających z niedopełnienia przez Programistę obowiązku odświeżania kolekcji Prac Adobe Stock.

10.8. Technologie uczenia maszynowego i sztucznej inteligencji. Zabronione jest wykorzystywanie Prac Adobe Stock lub powiązanych z nimi informacji, takich jak tytuł, podpis, słowa kluczowe lub inne metadane, na potrzeby (a) technologii uczenia maszynowego lub sztucznej inteligencji; (b) technologii służących do identyfikacji osób fizycznych.

10.9. Skutki rozwiązania umowy dotyczące Prac Adobe Stock. Z zachowaniem postanowień paragrafu 8.3 (Skutki rozwiązania), z chwilą rozwiązania niniejszych Warunków dla Programistów Adobe Stock albo na żądanie Adobe, w zależności od tego, które z tych zdarzeń wystąpi wcześniej, Programista niezwłocznie zaprzestanie użytkowania i usunie ze swojego Rozwiązania Programisty wszelkie wersje Prac Adobe Stock, na które nie uzyskał licencji od Adobe. Adobe nie ponosi odpowiedzialności z tytułu roszczeń wynikających z użycia przez Programistę przechowywanych lokalnie Prac Adobe Stock.

10.10. Zastrzeżenie. Adobe może w dowolnym momencie zaprzestać sprzedaży licencji na dowolne Prace Adobe Stock lub odmówić zgody na ich pobieranie.

11. Dodatkowe ograniczenia dotyczące interfejsu Adobe Typekit API

11.1. Zestawy Typekit do Opublikowanych Serwisów WWW. Interfejsu Web Font Preview API i formatu WOFF (Web Open Font Format) nie wolno używać w celu ładowania czcionek Typekit na potrzeby opublikowanych serwisów WWW. Aby załadować czcionki Typekit do opublikowanych serwisów WWW, należy użyć zestawu Typekit.

11.2. Tworzenie stron internetowych. Czcionki internetowe Typekit mogą być używane wyłącznie w celu tworzenia stron internetowych z zawartością publikowaną w języku HTML i obejmującą zestaw Typekit. Niedozwolone jest konwertowanie lub rasteryzacja czcionek internetowych Typekit na inne formaty, na przykład PDF lub dowolny format graficzny.

11.3. Logo Typekit. Rozwiązanie Programisty musi prezentować znak logo Typekit, dostępny pod adresem <https://platform-assets.typekit.net/typekit-logo.svg>, w wyraźny i widoczny sposób, wskazując, że czcionki Typekit są udostępniane przez Adobe. Korzystanie z logo Typekit przez Programistę podlega Wytycznym Oznakowania Marką.

11.4. Umowa licencyjna z użytkownikiem końcowym. Programista musi dołączyć do Rozwiązania Programisty własną umowę licencyjną z użytkownikiem końcowym. Taka umowa licencyjna z użytkownikiem końcowym nie może zawierać postanowień sprzecznych z niniejszymi Warunkami.

11.5. Przekazywanie Rozwiązania Programisty. Przed premierą Rozwiązania Programisty należy przekazać je Adobe do akceptacji. Do Rozwiązania Programisty mają zastosowanie warunki określone w paragrafie 4.1, a Adobe może według własnego uznania zaakceptować lub odrzucić Rozwiązanie Programisty.

12. Dodatkowe ograniczenia dotyczące serwisu Adobe Exchange

12.1. Umowa licencyjna z użytkownikiem końcowym. Programista musi dołączyć własną umowę licencyjną z użytkownikiem końcowym do Rozwiązania Programisty przekazanego do dystrybucji za pośrednictwem Portalu Adobe Exchange.

12.2. Opłaty i podział przychodów. W przypadku Rozwiązania Programisty przekazanego do Portalu Adobe Exchange i podlegającego dystrybucji za pośrednictwem Usługi Adobe Exchange Adobe wypłaci Programiście zgodnie z niniejszymi Warunkami i aktualnymi regulaminami płatności opublikowanymi pod adresem <https://partners.adobe.com/exchange/program/creativecloud/support/ae-payment-policy.html> lub w serwisie go zastępującym (zwane łącznie „Regulaminami Płatności Adobe Exchange”) należności z tytułu sprzedaży, pomniejszone o transakcje anulowane i zwroty. Adobe może okresowo modyfikować Regulaminy Płatności Adobe Exchange, a Programista ma obowiązek regularnie się z nimi zapoznawać. Przekazując kolejne Rozwiązania Programisty do Portalu Adobe Exchange lub nie usuwając Rozwiązań Programisty z Portalu Adobe Exchange, Programista wyraża zgodę na wprowadzane okresowo nowe wersje Regulaminów Płatności Adobe Exchange. Programista może wskazać, że dane Rozwiązanie Programisty stanowi pozycję bezpłatną; w takim przypadku Adobe będzie rozpowszechniać tę pozycję, nie ponosząc z tego tytułu żadnych zobowiązań i bez konieczności zapłaty na rzecz Programisty. Adobe nie ma żadnych zobowiązań płatniczych wobec Programisty z wyjątkiem zobowiązań określonych w niniejszych Warunkach. Jeśli Adobe oferuje Rozwiązanie Programisty w wersji próbnej lub testowej, warunki Regulaminów Płatności Adobe Exchange i inne zobowiązania płatnicze Adobe nie mają zastosowania.

12.3. Przekazywanie Rozwiązania Programisty. Wersja Rozwiązania Programisty przekazywana za pośrednictwem Portalu Adobe Exchange musi być zgodna z aktualnymi wytycznymi w zakresie akceptacji oraz ogólnymi regulaminami opublikowanymi w Portalu Adobe Exchange Portal oraz z Wytycznymi Oznakowania Marką, a także musi przejść wewnętrzne testy jakościowe Programisty. Do Rozwiązania Programisty mają zastosowanie wymagania dotyczące akceptacji określone w paragrafie 4.1, a Adobe może według własnego uznania zaakceptować lub odrzucić Rozwiązanie Programisty. Programista ma prawo do prowadzenia sprzedaży zaakceptowanego Rozwiązania Programisty dopiero po udostępnieniu go przez Adobe w ramach Usługi Adobe Exchange. Adobe może usunąć Rozwiązanie Programisty z Usługi Adobe Exchange w dowolnej chwili i z dowolnego powodu, nie ponosząc przy tym żadnej odpowiedzialności wobec Programisty.

13. Dodatkowe ograniczenia dotyczące oferty Document Cloud

13.1. Warunki ogólne dotyczące oferty Document Cloud. Następujące warunki mają zastosowanie tylko do interfejsu PDF Embed API, PDF Tools API, Acrobat SDK oraz Adobe Sign API (zwanym łącznie „pakietami SDK i interfejsami API Document Cloud”):

(a) **Limity wykorzystania.** Adobe określa i egzekwuje limity wykorzystania, które ograniczają dostęp Programisty do pakietów SDK i interfejsów API Document Cloud oraz używanie ich. Programista akceptuje te limity, udokumentowane w Portalu, i zobowiązuje się nie podejmować prób ich obejścia. Jeśli Programista zechce użyć pakietu SDK lub interfejsu API z przekroczeniem tych limitów, musi uzyskać na to wyraźną zgodę Adobe, przy czym Adobe ma prawo odrzucić wniosek o taką zgodę lub uzależnić jej wydanie od zaakceptowania przez Programistę dodatkowych warunków lub uiszczenia opłat z tytułu takiego użycia. Aby złożyć wniosek o wydanie ww. zgody, Programista powinien skontaktować się z zespołem marketingu i sprzedaży Adobe Document Services lub zespołem marketingu i sprzedaży produktu Adobe Sign.

(b) **Monitorowanie wykorzystania.** Programista przyjmuje do wiadomości i potwierdza, że Adobe może gromadzić informacje dotyczące korzystania przez Programistę z pakietów SDK i interfejsów API Document Cloud, w tym Dane Osobowe (w rozumieniu definicji określonej w Zasadach ochrony prywatności firmy Adobe, o których mowa w paragrafie 5.16 powyżej), a także używać tych informacji do celów utrzymania bezpieczeństwa i monitorowania wydajności oraz do innych celów związanych z doskonaleniem jakości oferowanych pakietów SDK i interfejsów API Document Cloud.

(c) **Umowa licencyjna z użytkownikiem końcowym lub regulamin usługi.** Programista musi dołączyć do Rozwiązania Programisty własny regulamin lub umowę licencyjną z użytkownikiem końcowym. Korzystanie z

oprogramowania lub usług Adobe podlega odpowiedniej umowie z użytkownikiem końcowym lub regulaminowi aplikacji lub usługi także wtedy, gdy taki program lub usługa są udostępniane Programiście w związku z niniejszymi Warunkami.

13.2 PDF Embed API. Poniższe warunki mają zastosowanie wyłącznie do interfejsu PDF Embed API:

- (a) **Proces akceptacji.** Programista ma prawo udostępnić komercyjnie Rozwiązanie Programisty bez konieczności przechodzenia przez proces akceptacji, o którym mowa w paragrafie 4.1 powyżej. Niezależnie od tego Programista na żądanie Adobe udostępni Rozwiązanie Programisty do recenzji i będzie współpracować z Adobe w celu jej przeprowadzenia.
- (b) **Monitorowanie wykorzystania interfejsu PDF Embed API.** Udostępniony Programiście interfejs PDF Embed API może mieć włączone domyślnie funkcje śledzenia, a Adobe może monitorować korzystanie przez Programistę z interfejsu PDF Embed API w ujęciu całościowym, tzn. sprawdzać, z jakich funkcji API tego interfejsu korzysta Programista. Jeśli Programista subskrybuje również ofertę Adobe Analytics, to monitorowanie przez Adobe innych statystyk użytkowania podlega stosownej umowie dotyczącej produktu Adobe Analytics.
- (c) **Uznanie autorstwa.** Rozwiązanie Programisty musi w sposób jasny i wyraźny prezentować informacje o pochodzeniu technologii z Adobe Document Cloud w następującym formacie: „Powered by Adobe Document Cloud” z odsyłaczem prowadzącym do serwisu <http://acrobat.adobe.com> widocznym dla użytkowników końcowych w Rozwiązaniu Programisty.

13.3 PDF Tools API. Poniższe warunki mają zastosowanie wyłącznie do interfejsu PDF Tools API:

- (a) **Proces akceptacji.** Rozwiązanie Programisty musi zostać zaakceptowane przez Adobe. Programista nie może sprzedawać, rozpowszechniać, oferować ani w inny sposób udostępniać komercyjnie Rozwiązania Programisty przeznaczonego do współdziałania z funkcjami PDF Tools API, dopóki nie uzyska od Adobe licencji produkcyjnej udzielanej na podstawie odrębnej pisemnej umowy.
- (b) **Uznanie autorstwa.** Rozwiązanie Programisty musi w sposób jasny i wyraźny prezentować informacje o pochodzeniu technologii z Adobe Document Cloud w następującym formacie: „Powered by Adobe Document Cloud” z odsyłaczem prowadzącym do serwisu <http://acrobat.adobe.com> widocznym dla użytkowników końcowych w Rozwiązaniu Programisty.

13.4 Interfejs API Adobe Sign. Poniższe warunki mają zastosowanie wyłącznie do interfejsu API Adobe Sign:

- (a) **Podpis.** Programista nie ma prawa bez uprzedniego uzyskania pisemnej zgody Adobe podejmować się modyfikacji, zastępowania lub próby walidacji w związku z jakimikolwiek funkcjami cyfrowej weryfikacji podpisów oferowanymi przez usługi podpisu elektronicznego Adobe, a także zobowiązuje się nie zezwolić osobom trzecim na takie czynności.
- (b) W Rozwiązaniu Programisty nie wolno wbudowywać funkcji MegaSign.
- (c) **Korzystanie z Oprogramowania.** Adobe przyznaje Programiście prawo do używania Rozwiązania Programisty jedynie w celu tworzenia i testowania oprogramowania na potrzeby wewnętrzne, zgodnie z paragrafem 3.4(a) niniejszych Warunków; bez względu na stanowiące inaczej postanowienia niniejszych Warunków Dodatkowych, a w szczególności ich paragrafu 3.4(b), niedozwolona jest dystrybucja takiego Rozwiązania Programisty. Programista musi zawrzeć odrębną pisemną umowę z Adobe, jeśli zamierza sprzedawać, dystrybuować albo oferować Rozwiązanie Programisty przeznaczone do współdziałania z interfejsem API Adobe Sign.
- (d) **Uznanie autorstwa.** Rozwiązanie Programisty musi w sposób jasny i wyraźny prezentować informacje o pochodzeniu technologii z interfejsu API Adobe Sign w następującym formacie: „Powered by Adobe Sign” z odsyłaczem prowadzącym do serwisu <http://acrobat.adobe.com/us/en/sign.html> widocznym dla użytkowników końcowych w Rozwiązaniu Programisty.

13.5 Acrobat SDK. Poniższe warunki mają zastosowanie wyłącznie do interfejsu Acrobat SDK:

- (a) Niedozwolone jest używanie pakietu Acrobat SDK do tworzenia, rozwijania lub wykorzystywania programu, oprogramowania lub usługi, które:

- (i) może komunikować się z produktami Adobe Reader i modyfikować lub zapisywać dokument PDF (w tym zapisywać wszelkie modyfikacje takich dokumentów w osobnym pliku);
- (ii) ujawnia informacje nagłówka pliku;
- (iii) działa jako wtyczka do produktów Adobe Reader (o ile nie uzyskano na to specjalnej licencji);
- (iv) modyfikuje uprawnienia lub zezwolenia w dokumencie PDF, a w szczególności narusza prawa dostępu określone dla dokumentu PDF, m.in. umożliwiając otwieranie zaszyfrowanych dokumentów PDF inaczej niż z użyciem legalnie uzyskanych haseł do takich dokumentów;
- (v) modyfikuje możliwości oprogramowania Adobe Acrobat bez pisemnej zgody Adobe, co obejmuje w szczególności modyfikowanie funkcji weryfikacji podpisu elektronicznego; a także
- (vi) umożliwia uruchamianie produktów Adobe Acrobat na serwerze.

14. Dodatkowe ograniczenia dotyczące Czcionek Licencjonowanych

14.1. Licencja ograniczona. Z zastrzeżeniem postanowień niniejszych Warunków, Adobe udziela Programiście niewyłącznej, ogólnosiwiatowej, niepodlegającej przenoszeniu, ograniczonej licencji, uprawniającej wyłącznie do: (i) używania niezmodyfikowanych Czcionek Licencjonowanych w celu tworzenia i programowania Rozwiązania Programisty, a nie w połączeniu z jakimkolwiek innym oprogramowaniem; (ii) Osadzania niezmodyfikowanych Czcionek Licencjonowanych w Rozwiązaniu Programisty; a także (iii) dystrybucji i publicznego wyświetlania Czcionek Licencjonowanych Osadzonych w Rozwiązaniu Programisty, tak aby umożliwić użytkownikom końcowym wyświetlanie Czcionek Licencjonowanych w Rozwiązaniu Programisty w oczekiwany sposób.

14.2. Wymagania. Jeśli Adobe udostępnia Czcionki Licencjonowane w formacie WOFF (Web Open Font Format — format otwarty czcionki internetowej), to Programista ma obowiązek używać takiej Czcionki Licencjonowanej w przeglądarkowych wersjach swojego Rozwiązania Programisty w formacie WOFF, a nie OTF (OpenType).

14.3. Ograniczenia i obowiązki

- (a) Programista nie może używać Czcionek Licencjonowanych w sposób, który nie został wyraźnie dozwolony na mocy niniejszych Warunków.
- (b) Rozwiązanie Programisty nie może zawierać funkcji umożliwiających eksportowanie Czcionek Licencjonowanych. Programista nie może rozpowszechniać jakichkolwiek części Czcionki Licencjonowanej w formie samodzielnego elementu lub w sposób, który umożliwiłby innym osobom używanie tej Czcionki Licencjonowanej.
- (c) Programista nie jest uprawniony do dodawania jakichkolwiek funkcji do Czcionek Licencjonowanych ani dokonywania innych ich zmian, przeróbek, adaptacji, tłumaczeń, konwersji i modyfikacji, a także tworzenia lub zlecania tworzenia jakichkolwiek dzieł pochodnych na podstawie jakichkolwiek części Czcionek Licencjonowanych.
- (d) Programista nie może przekazywać w drodze cesji, wynajmować, dzierżawić, oddawać w leasing, wymieniać ani w innych sposób przenosić licencji udzielonych mu na mocy niniejszych Warunków ani też udzielać na ich podstawie dalszych licencji.
- (e) Programista nie może udzielać dostępu do Czcionek Licencjonowanych ani też udostępniać ich na serwerze w sposób umożliwiający ich jednoczesne używanie na więcej niż jednym komputerze.
- (f) Programista nie może używać Czcionek Licencjonowanych w celu renderowania, wytwarzania lub rejestrowania glifów, w całości lub w części, w celu użycia ich jako czcionek drukarskich lub systemu składu.
- (g) Programista nie jest uprawniony do deasemblacji, dekompilacji, rekompilacji lub podejmowania innych prób ujawnienia kodu źródłowego Czcionek Licencjonowanych bądź stosowania obejść, dezaktywacji lub innych form unikania mechanizmów ochrony oprogramowania zastosowanych w Czcionkach

Licencjonowanych z wyjątkiem sytuacji, w których obowiązujące prawo zabrania nakładania takich ograniczeń.

- (h) Czcionki Licencjonowane mogą zawierać zastrzeżenia prawne, w tym informacje na temat patentów, praw autorskich i znaków towarowych. Programista musi umieścić takie zastrzeżenia w ramach Czcionki Licencjonowanej w dokładnie w takiej formie, w jakiej zostały mu udostępnione (nie ma prawa ich usuwać ani zmieniać).
- (i) Programista musi dołączyć do Rozwiązania Programisty własną umowę licencyjną z użytkownikiem końcowym. Taka umowa licencyjna z użytkownikiem końcowym nie może zawierać postanowień sprzecznych z niniejszymi Warunkami.

14.4. **Stały dostęp do Czcionki Licencjonowanej.** Warunkiem zachowania ciągłości dostępu do Czcionek Licencjonowanych może być regularne nawiązywanie połączeń z Internetem w celu wykorzystywania lub aktywowania tej Czcionki Licencjonowanej lub autoryzacji, odnawiania albo weryfikacji dostępu do Czcionki Licencjonowanej.