

Warunki użytkowania Adobe dla Programistów

Ostatnia aktualizacja: 22 sierpnia 2023 r.

1. Umowa Użytkownika z Adobe

1.1 Niniejsze Warunki użytkowania Adobe dla Programistów („**Warunki**”) stanowią umowę prawną między użytkownikiem („**Użytkownik**” lub „**Programista**”) a podmiotem Adobe wskazanym w paragrafie 1.2 („**Adobe**”, „**firma Adobe**”), regulującą korzystanie przez Użytkownika z (A) serwisów Adobe dla programistów zlokalizowanych pod adresem <https://developer.adobe.com> (w tym z serwisu Adobe Developer Console pod adresem <https://developer.adobe.com/console/home>); a także (B) serwisu Adobe Exchange i portalu produkcyjnego pod adresem <https://exchange.adobe.com>; (C) Trybu Programistycznego w serwisie Adobe Express Add-on Marketplace; (D) Narzędzi dla Programistów (zgodnie z definicją w paragrafie 2) udostępnionych Użytkownikowi przez Adobe. Niniejsze Warunki zastępują w całości wszystkie ich wcześniejsze wersje (w tym wcześniejsze wersje Warunków użytkowania dla Programistów, umowy Adobe Exchange oraz Warunków dodatkowych dla Programistów Adobe).

1.2 **Jeśli Użytkownik zamieszkuje lub ma siedzibę na terenie Ameryki Północnej, w tym w Kanadzie, Meksyku i Stanach Zjednoczonych Ameryki wraz z wszelkimi należącymi do nich terytoriami i posiadłościami oraz bazami wojskowymi (niezależnie od lokalizacji), zawiera umowę w relacji ze spółką Adobe Inc. zarejestrowaną w stanie Delaware (USA), a niniejsze Warunki podlegają prawom stanu Kalifornia w USA, chyba że przepisy prawa federalnego Stanów Zjednoczonych stanowią inaczej, przy czym normy kolizyjne wyłącza się. Jeśli Użytkownik zamieszkuje lub ma siedzibę na terenie kraju poza Ameryką Północną, wchodzi w relację ze spółką Adobe Systems Software Ireland Limited, a Warunki podlegają prawu Irlandii. W przypadku klientów z Australii spółka Adobe Systems Software Ireland Limited występuje jako upoważniony przedstawiciel spółki Adobe Systems Pty Ltd. i zawiera niniejszą umowę, występując jako przedstawiciel spółki Adobe Systems Pty Ltd. Programiście mogą przysługiwać dodatkowe uprawnienia na mocy przepisów prawa krajowego. Zamiarem Adobe nie jest ograniczanie tych uprawnień w sposób sprzeczny z prawem.**

1.3 Jeśli Użytkownik jest Administratorem (zgodnie z definicją określoną w par. 2) lub na innej zasadzie korzysta z Narzędzi Programistycznych na rzecz Przedsiębiorstwa (zgodnie z definicją w par. 2), wówczas termin „Użytkownik” oznacza zarówno samego Użytkownika jako osobę fizyczną, jak i takie Przedsiębiorstwo, a Użytkownik oświadcza, że ma osobowo wszelkie upoważnienia do zaciągania w imieniu Przedsiębiorstwa zobowiązań wynikających z niniejszych Warunków.

1.4 Korzystanie z niektórych ofert Adobe, w tym Usług Adobe i Oprogramowania Adobe, podlega Warunkom i odrębnej umowie pomiędzy Adobe a Użytkownikiem.

1.5 Zasady ochrony prywatności Adobe (https://www.adobe.com/go/privacy_pl) opisują procedury związane z ochroną prywatności w Usługach Adobe i Oprogramowaniu Adobe.

2. Definicje

2.1 „**Administrator**” oznacza administratora zarządzającego Usługami Adobe i Oprogramowaniem Adobe wykorzystywanym przez Użytkowników Biznesowych w Przedsiębiorstwie Użytkownika za pomocą serwisu Admin Console i/lub Developer Console.

2.2 „**Serwis Admin Console**” oznacza interfejs administracyjny umożliwiający Administratorom zarządzanie Usługami Adobe i Oprogramowaniem Adobe w Przedsiębiorstwie Klienta.

2.3 „**Adobe Exchange**” oznacza rynek aplikacji i portal producenta znajdujący się pod adresem <https://exchange.adobe.com> (lub innym zastępującym go adresem URL).

2.4 „**Adobe Express**” oznacza przeglądarkową i mobilną aplikację do projektowania znajdującą się pod adresem <https://express.adobe.com> (wraz ze wszystkimi powiązаныmi subdomenami, w tym <https://new.express.adobe.com>).

2.5 „**Adobe Express Add-on Marketplace**” oznacza platformę rozszerzeń dostępną w programie Adobe Express, która umożliwia Programistom tworzenie Rozwiązań Programistów do dystrybucji wśród Użytkowników Końcowych lub do użytku wewnętrznego.

- 2.6 „**Identyfikator Adobe ID**” to niepowtarzalna nazwa użytkownika, hasło i informacje profilowe, na podstawie których Programista tworzy konto programisty oraz loguje się w celu uzyskania dostępu do Narzędzi Programistycznych.
- 2.7 „**Usługi Adobe**” oznaczają serwis internetowy, aplikacje i produkty przeglądarkowe firmy Adobe, jej zasoby obsługi klienta, fora dyskusyjne i inne interaktywne obszary lub usługi, a także takie usługi, jak Creative Cloud i Narzędzia Programistyczne.
- 2.8 Termin „**Interfejs Logowania Adobe**” oznacza udostępnione przez Adobe, specjalne wizerunki graficzne przycisków oraz odrębny interfejs ekranowy logowania, przeznaczone do wyświetlania w interfejsie użytkownika w celu uruchamiania mechanizmu logowania do Usług Adobe.
- 2.9 „**Oprogramowanie Adobe**” oznacza oprogramowanie uwzględnione jako składnik Usług Adobe, a także wszelkie aplikacje, w tym aplikacje mobilne, Narzędzia Programistyczne, Pliki Przykładowe i Pliki Zawartości, zasoby, skrypty, zestawy instrukcji oraz powiązaną dokumentację.
- 2.10 „**Utwory 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.
- 2.11 Termin „**Znaki Towarowe Adobe**” oznacza: interfejs użytkownika Adobe Sign, Etykiety, Ikony Funkcji; znaki towarowe, nazwy, znaki logo i ikony Adobe, o których mowa w Wytycznych Oznakowania Marką; a także wszelkie inne znaki towarowe bezpośrednio udostępnione Programiście przez Adobe w celu promowania dostępności zaakceptowanego Rozwiązania Programisty.
- 2.12 Termin „**API**” oznacza interfejsy programowania aplikacji.
- 2.13 „**Klucz API**” to dane uwierzytelnienia dostępu do interfejsu API przypisane do Oprogramowania Programisty i powiązane z Identyfikatorem Adobe ID, na podstawie których Adobe dokonuje skojarzenia, weryfikacji i uwierzytelnienia działań interfejsu API Programisty i Oprogramowania Programisty.
- 2.14 „**Etykiety**” to znaki towarowe (w tym logo), ikony i napisy tekstowe określone jako „etykiety” w Wytycznych dotyczących Oznakowania Marką.
- 2.15 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, w tym wytyczne dostępne pod adresem https://www.adobe.com/go/trademarks_pl (lub pod innym zastępującym go adresem URL).
- 2.16 „**Przedsiębiorstwo**” oznacza organizację lub grupę, m.in. firmy i inne podmioty komercyjne, podmioty administracji publicznej, organizacje non-profit i instytucje edukacyjne.
- 2.17 „**Użytkownik Biznesowy**” oznacza Użytkownika, który uzyskał uprawnienie do korzystania z Oprogramowania Adobe i Usług Adobe od Przedsiębiorstwa na podstawie jednego z planów biznesowych Adobe (takich jak plan Creative Cloud dla zespołów, Creative Cloud dla przedsiębiorstw lub Document Cloud).
- 2.18 „**Informacje Poufne**” oznaczają następujące informacje, czy to w formie pisemnej, ustnej, graficznej czy elektronicznej: (A) wszelkie informacje oznaczone przez Adobe jako „poufne” lub ustnie określone jako takie w momencie ich ujawniania; (B) Wersje Przedpremierowe Narzędzi Programistycznych, w tym sam fakt ich istnienia, funkcje i możliwości, tajemnice handlowe, kod źródłowy oraz wszelkie inne powiązane informacje, niezależnie od tego, czy zostały oznaczone jako poufne; (C) bazę danych o błędach Adobe; (D) dyskusje na temat potencjalnych funkcji i zmian produktu; (E) przekazane Opinie oraz stanowiska z nich wynikające; (F) opinie pochodzące od rad konsultacyjnych klienta organizowanych przez Adobe; (G) wszelkie Interfejsy API, które nie zostały udokumentowane publicznie w chwili, w której Programista otrzymuje do nich dostęp; a także (H) wszelkie utwory pochodne opracowane na podstawie tych informacji. „Informacje poufne” nie obejmują informacji, które (1) są lub staną się publicznie dostępne w momencie ich ujawnienia lub po ich ujawnieniu w sposób niezawiniony przez

Programistę; (2) były znane Programiście i nieobjęte zobowiązaniem do zachowania ich w poufności przed ich ujawnieniem przez Adobe; (3) stają się znane Programiście (bez zobowiązania do zachowania ich w poufności) ze źródła innego niż Adobe; (4) są niezbędne w celu opublikowania Rozwiązania Programisty, co obejmuje też Rozwiązanie Programisty; lub (5) zostały niezależnie opracowane przez Programistę bez używania Informacji Poufnych.

2.19 „**Pliki Zawartości**” oznaczają zasoby Adobe udostępniane w ramach Oprogramowania Adobe i Usług Adobe.

2.20 „**Developer Console**” oznacza serwis dostępny pod adresem: <https://developer.adobe.com/console/home> (lub innym zastępującym go adresem URL).

2.21 „**Tryb Programisty**” oznacza ustawienie umożliwiające Programistom dostęp do Narzędzi Programistycznych dostępnych w programie Adobe Express w celu tworzenia, testowania, wdrażania i publikowania Rozwiązania Programisty.

2.22 Termin „**Rozwiązanie Programisty**” oznacza wszelkie aplikacje, programy, dodatki, rozszerzenia, wtyczki i inne technologie opracowane przez Programistę w celu zapewnienia dostępu do Usług Adobe lub Oprogramowania Adobe, obsługi ich funkcji lub zapewnienia współpracy z nimi, albo w celu dodania nowych możliwości i funkcji do Usług Adobe lub Oprogramowania Adobe.

2.23 „**Narzędzia Programistyczne**” oznaczają Oprogramowanie Adobe lub Usługi Adobe udostępniane Użytkownikowi w celu uzyskiwania dostępu do innego Oprogramowania Adobe i Usług Adobe, współdziałania z nimi lub rozszerzania ich funkcjonalności. Narzędzia Programistyczne obejmują w szczególności (A) pliki, narzędzia i programy z zestawów SDK („**SDK**”); (B) wszystkie wtyczki lub inne interfejsy API („**Interfejsy API**”); (C) Klucze API; (D) pliki nagłówków lub pliki Java Archive (JAR); (E) przykładowe obrazy, dźwięki i podobne zasoby; (F) Kod Przykładowy; (G) wszelkie powiązane dokumenty, specyfikacje techniczne, uwagi i materiały objaśniające; (H) inne elementy programistyczne oraz materiały powiązane i pokrewne udostępniane Użytkownikowi przez Adobe; a także (I) wszelkie modyfikacje, aktualizacje, uaktualnienia lub kopie powyższych pozycji. O ile nie określono inaczej, w skład Narzędzi Programistycznych wchodzi także Wersje Przedpremierowe Narzędzi Programistycznych.

2.24 „**Statystyki Użytku Programistycznego**” oznaczają gromadzone przez Adobe dane związane z wykorzystaniem (lub wynikające z wykorzystania) przez Użytkownika Narzędzi Programistycznych, Usług Adobe, Oprogramowania Adobe, serwisów Adobe dla programistów pod adresem <https://developer.adobe.com> (w tym serwisu Developer Console), a także serwisu Adobe Exchange (<https://exchange.adobe.com>).

2.25 „**Zastosowanie Końcowe**” ma znaczenie określone w par. 4.1(B).

2.26 „**Użytkownik Końcowy**” oznacza klienta, który nabywa Rozwiązanie Programisty lub z niego korzysta.

2.27 „**Ikony Funkcji**” to ikony graficzne udostępniane przez Adobe w celu wyświetlania ich w interfejsie użytkownika na potrzeby jednoznacznej identyfikacji konkretnych funkcji, składników lub mechanizmów przetwarzania Oprogramowania Adobe lub Usług Adobe.

2.28 Termin „**Opinie**” oznacza koncepcje, zgłoszenia błędów lub awarii, sugestie, propozycje i inne informacje lub materiały przekazane Adobe przez Programistę w związku z jego dostępem do Narzędzi Programistycznych albo Przedpremierowych Narzędzi Programistycznych, korzystaniem z nich i ich oceną, wraz ze wszelkim powiązanym Majątkiem Intelektualnym.

2.29 „**Prawa Własności Intelektualnej**” to autorskie prawa majątkowe, autorskie prawa osobiste, prawa do znaków handlowych, prawa do zewnętrznej formy produktów, prawa wynikające z patentów, prawa do tajemnic handlowych, prawa wynikające z przepisów o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji, prawo do prywatności, prawo do komercyjnego wizerunku i wszelkie inne prawa własności.

2.30 „**Operator Płatności**” ma znaczenie określone w par. 7.3.

2.31 „**Przedpremierowe Narzędzia Programistyczne**” to wersje przedpremierowe Narzędzi Programistycznych.

2.32 „**Kraj Objęty Ograniczeniami**” ma znaczenie określone w par. 6.17.

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

2.34 „**Pliki Przykładowe**” to pliki audio, pliki wideo, pliki graficzne oraz pliki z inną zawartością udostępnione przez Adobe do użycia w samouczkach, prezentacjach i w innych celach związanych z użyciem testowym. Pliki takie mogą być oznaczone jako pliki przykładowe.

2.35 „**Wytyczne dotyczące przesyłanych materiałów**” oznaczają aktualne wytyczne Adobe dotyczące zatwierdzania i standardowe zasady rynku, znajdujące się pod adresem <https://developer.adobe.com/developer-distribution/creative-cloud/docs/guides/submission/overview> (lub zastępującym go adresem URL) w przypadku Adobe Exchange oraz adresem <https://developer.adobe.com/express-add-ons/docs/guides/distribute> (lub zastępującym go adresem URL) w przypadku serwisu Adobe Express Add-on Marketplace.

2.36 „**Okres Testowania**” to okres od daty udostępnienia Wersji Przedpremierowych Narzędzi Programistycznych do daty wydania ich wersji komercyjnej lub do daty podanej przez Adobe, w zależności od tego, która z tych dat jest wcześniejsza.

3. Dane uwierzytelniające Programisty

3.1 **Konto Programisty.** Z zastrzeżeniem przypadków wyraźnie dozwolonych przez Adobe, aby uzyskać Narzędzia programistyczne i korzystać z nich oraz aby tworzyć Rozwiązanie Programisty, Programista musi utworzyć identyfikator Adobe ID i elektroniczny profil konta programisty. 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 na jego koncie, nawet jeśli to nie on wykonał dane działanie lub dane działanie zostało wykonane bez jego wiedzy lub zgody. Jeśli Programista uzyska informację o jakimkolwiek przypadku nieuprawnionego użycia swojego konta, powinien niezwłocznie skontaktować się z działem obsługi klienta Adobe. Programista nie może (A) umyślnie ani nieumyślnie udostępniać danych konta innym osobom (poza uprawnionym administratorem konta) ani (B) używać konta innej osoby. Administrator konta może wykorzystywać dane konta Programisty, aby zarządzać dostępem Programisty do Narzędzi Programistycznych oraz korzystaniem z nich. Programista uzyskuje dostęp do Narzędzi Programistycznych przy użyciu środków wymaganych przez Adobe oraz w sposób opisany w stosownej dokumentacji. Podczas używania Interfejsów API Programista nie może fałszywie przedstawiać ani maskować swojej tożsamości ani tożsamości swojego klienta API.

3.2 **Klucz API.** Jeśli dany Interfejs API wymaga stosowania Klucza API, 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 Użytkownikom Końcowym.

3.3 **Statystyki Użytku Programistycznego.** Użytkownik zgadza się, że Adobe może gromadzić Statystyki Użytku Programistycznego. Są to informacje powiązane z identyfikatorem Adobe ID i elektronicznym profilem konta programisty, które umożliwiają utrzymanie bezpieczeństwa, monitorowanie wydajności oraz poprawę jakości usług. Ponadto Użytkownik zgadza się, że Adobe może monitorować i gromadzić Statystyki Użytku Programistycznego, w tym dane osobowe, do wykorzystania na potrzeby badań, rozwoju oraz doskonalenia produktów Adobe. Użytkownik zgadza się, że Adobe może przekazywać jego dane osobowe poza granice kraju oraz przechowywać i przetwarzać je w dowolnym z krajów, w których prowadzone są biura Adobe lub przedstawicieli Adobe. Jeśli Użytkownik nie życzy sobie śledzenia jego statystyk używania, jedyną przysługującą mu opcją jest zaniechanie dalszego korzystania z Narzędzi Programistycznych, serwisów Adobe dla programistów pod adresem <https://developer.adobe.com> (w tym serwisu Developer Console pod adresem <https://developer.adobe.com/console/home>), a także serwisu Adobe Exchange pod adresem <https://exchange.adobe.com/>.

4. Licencje

4.1 Licencja dla Programisty.

(A) Adobe udziela Programiście ograniczonej, niewyłącznej, niepodlegającej przenoszeniu, nie zezwalającej na udzielanie dalszych licencji i odwołalnej licencji, uprawniającej do: (1) używania i powielania Narzędzi Programistycznych w celu tworzenia i testowania Rozwiązania Programisty; a także (2) z zastrzeżeniem prawa do akceptacji określonego w Paragrafie 5 (Dystrybucja Rozwiązania Programisty) — do dystrybucji Narzędzi Programistycznych (lub ich części) wyłącznie w postaci kodu wynikowego i wyłącznie w ramach zaakceptowanego Rozwiązania Programisty i w połączeniu z nim. Powyższa licencja nie ma zastosowania do Wersji Przedpremierowych Narzędzi Programistycznych (zob. postanowienia regulujące używanie Wersji Przedpremierowych Narzędzi Programistycznych w par. 9).

(B) O ile dokumentacja lub konkretne umowy licencyjne (w tym w szczególności Warunki Dodatkowe) nie stanowią inaczej, Adobe udziela Użytkownikowi ograniczonej, niewyłącznej, nie zezwalającej na udzielanie dalszych licencji, odwołalnej i nieprzenoszalnej licencji na używanie Plików Zawartości w celu tworzenia zastosowania końcowego (na przykład opracowania aplikacji lub produktu autorstwa Użytkownika), w ramach którego Użytkownik osadza Pliki Zawartości lub opracowania Plików Zawartości na swój użytek („Zastosowanie Końcowe”). Użytkownik może modyfikować Pliki Zawartości przed osadzeniem ich w ramach Zastosowania Końcowego. Użytkownik może powielać i rozpowszechniać Pliki Zawartości tylko w połączeniu z Zastosowaniem Końcowym; niedozwolone jest natomiast rozpowszechnianie tych Plików Zawartości w formacie autonomicznym, poza Zastosowaniem Końcowym.

4.2 Licencja dla Adobe. Decydując się na przesłanie Rozwiązania Programisty do Adobe, Programista udziela Adobe ogólnoswiatowej, niewyłącznej, niewymagającej uiszczenia tantiem, w pełni opłaconej licencji na (A) testowanie, powielanie oraz inne sposoby użytkowania Rozwiązania Programisty w ramach testów dopuszczających do jego dystrybucji; a także (B) publiczne prezentowanie i wykonywanie, modyfikowanie, udzielanie dalszych licencji oraz dystrybucję Rozwiązania Programisty do Użytkowników Końcowych za pomocą serwisu Adobe Exchange lub innych zatwierdzonych przez Adobe kanałów.

4.3 Własność. Narzędzia Programistyczne oraz Utwory Adobe Stock stanowią majątek intelektualny należący do Adobe lub dostawców Adobe i podlegają ochronie prawnej, w tym obowiązującym w Stanach Zjednoczonych Ameryki prawom autorskim i patentowym oraz prawom o ochronie znaków towarowych i tajemnic handlowych, postanowieniom umów międzynarodowych oraz obowiązujących przepisów kraju, w którym są one używane. Adobe i dostawcy Adobe zachowują prawo własności do wspomnianych elementów oraz nośników, na których je utrwalono, i wszelkich ich dalszych kopii, niezależnie od postaci lub nośnika oryginału i innych kopii. Adobe zastrzega sobie wszelkie prawa, które nie zostały udzielone w sposób wyraźny w Warunkach. Programista zgadza się zachować wszelkie informacje o prawie autorskim Adobe oraz wszelkie inne informacje o własności lub zastrzeżenia prawne Adobe we wszystkich kopiach Narzędzi Programistycznych lub ich części.

4.4 Modyfikacje. Adobe może w dowolnym momencie, bez powiadomienia i bez żadnych zobowiązań wobec Programisty lub innych osób modyfikować, aktualizować lub wycofać z użycia Narzędzia Programistyczne, a dalsze używanie lub uzyskiwanie dostępu do Narzędzi Programistycznych przez Programistę będzie oznaczać, że Programista akceptuje taką aktualizację lub modyfikację. Gdy zostanie wydana aktualizacja lub modyfikacja Narzędzi Programistycznych, Programista ma obowiązek niezwłocznie, na własny koszt wdrożyć ich aktualną wersję.

4.5 Warunki określone przez osoby trzecie. Narzędzia Programistyczne mogą zawierać oprogramowanie osób trzecich (na przykład oprogramowanie bezpłatne lub oprogramowanie open source) i podlegać dodatkowym warunkom określonym w odrębnej umowie licencyjnej, pliku „Czytaj to” (ReadMe), pliku „Licencja” (License) lub w dokumencie „Powiadomienia dotyczące oprogramowania osób trzecich lub warunki dodatkowe” pod adresem http://www.adobe.com/go/thirdparty_pl (łącznie „Warunki Licencji Osób Trzecich”). Warunki Licencji Osób Trzecich mogą wymagać od Programisty przekazania stosownych powiadomień Użytkownikom Końcowym oraz będą mieć znaczenie rozstrzygające w przypadku sprzeczności Warunków i Warunki Licencji Osób Trzecich.

4.6 Pliki Przykładowe. Plików Przykładowych nie można używać do celów innych niż cele, do jakich zostały udostępnione. Użytkownik nie może rozpowszechniać Plików Przykładowych w sposób, który umożliwiłby osobom trzecim używanie, pobieranie, wyodrębnianie Plików Przykładowych lub uzyskiwanie do nich dostępu w postaci samodzielnego pliku. Ponadto Użytkownik nie może rościć sobie żadnych praw do Plików Przykładowych.

5. Dystrybucja Rozwiązania Programisty

5.1 **Akceptacja ze strony Adobe.** Adobe może zakazać dystrybucji Rozwiązania Programisty (lub dostępu Rozwiązania Programisty do Usług Adobe i Oprogramowania Adobe), jeśli nie zostanie ono zaakceptowane przez Adobe. W ramach procesu zatwierdzania Adobe może sprawdzić Rozwiązanie Programisty (A) pod kątem zgodności z niniejszymi Warunkami, (B) pod kątem zgodności z obowiązującymi Wytycznymi dotyczącymi przesyłania materiałów oraz (C) w celu zidentyfikowania problemów dotyczących bezpieczeństwa, ochrony prywatności i wydajności, które mogą mieć wpływ na firmę Adobe lub jej użytkowników. Ponadto Adobe może żądać ponownej akceptacji wszelkich zmian w Rozwiązaniu Programisty (w tym zmian wprowadzających poprawki, aktualizacje, rozszerzenia, modyfikacje i nowe wersje). Adobe może w dowolnym momencie i z dowolnego powodu wycofać akceptację Rozwiązania Programisty; przyczyny takiego wycofania akceptacji mogą obejmować nieprzestrzeganie niniejszych Warunków. W przypadku, gdy Adobe cofnie akceptację Rozwiązania Programisty, Programista musi zaprzestać dystrybucji tego Rozwiązania i uzyskiwania przez nie dostępu do Oprogramowania Adobe lub Usług Adobe w ciągu dziesięciu dni od otrzymania stosownego powiadomienia.

5.2 **Kanały dystrybucji.** Adobe może wymagać od Programisty dystrybucji zaakceptowanego Rozwiązania Programisty wyłącznie za pośrednictwem platform Adobe Exchange, Adobe Express Add-on Marketplace lub innych zatwierdzonych przez Adobe kanałów.

6. Wymagania i ograniczenia

6.1 **Zakaz modyfikowania i odtwarzania kodu źródłowego.** Z wyjątkiem przypadków wyraźnie dozwolonych w niniejszych Warunkach, Programista nie może (A) modyfikować, przenosić (portować), adaptować ani przekładać jakiegokolwiek części Narzędzi Programistycznych ani (B) odtwarzać kodu źródłowego (m.in. monitorować lub śledzić danych wejściowych i wyjściowych systemu lub aplikacji w celu odtworzenia takiego systemu), dekompilować, dezasemblować ani podejmować innych prób odkrycia kodu źródłowego, reprezentacji danych lub algorytmów, procesów, metod i kodu źródłowego Oprogramowania Adobe i Usług Adobe (w tym Narzędzi Programistycznych), które nie zostały przekazane Programiście w postaci kodu źródłowego. Jeśli przepisy prawa w jurysdykcji Programisty uprawniają go do dekompilacji Narzędzi Programistycznych w celu uzyskania informacji niezbędnych do zapewnienia współdziałania licencjonowanych fragmentów Narzędzi Programistycznych z innym oprogramowaniem, Programista może dokonać takiej dekompilacji, o ile wcześniej zwróci się o te informacje do Adobe. W tym kontekście Adobe może określić z tytułu takiego użycia kodu źródłowego zasadne warunki, w tym opłatę w uzasadnionej wysokości, służące ochronie praw Adobe i dostawców Adobe do kodu źródłowego Narzędzi Programistycznych i realizacji ciężących na Adobe zobowiązań.

6.2 **Zakaz zakłócania działania.** Z wyjątkiem przypadków wyraźnie dozwolonych przez Adobe, Programista nie może tworzyć Rozwiązania Programisty, które (A) usuwa lub w inny sposób przestania dostarczone przez Adobe ekrany lub strony „Opis” lub „Informacje” w Oprogramowaniu Adobe lub Usługach Adobe albo (B) pogarsza, utrudnia lub w inny sposób zakłóca działanie lub wygląd Usług Adobe lub Oprogramowania Adobe. Programista nie może ponadto używać Narzędzi Programistycznych do tworzenia Rozwiązania Programisty umożliwiającego zakłócanie lub modyfikowanie domyślnego języka Usług Adobe lub Oprogramowania Adobe.

6.3 **Zakaz osobnego używania części składowych.** Narzędzia Programistyczne mogą (A) zawierać różne aplikacje, narzędzia i składniki; (B) obsługiwać wiele platform i języków lub (C) być udostępniane na wielu nośnikach i w wielu egzemplarzach. Programista nie może rozdzielać ani przepakowywać części składowych Narzędzi Programistycznych ani dzielić swoich uprawnień do nich w celu dystrybucji, przeniesienia lub odsprzedaży.

6.4 **Złośliwe oprogramowanie.** Programista nie może w wyniku umyślnego lub świadomego działania bądź niedbałości włączać do Rozwiązania Programisty destrukcyjnego lub złośliwego kodu, wirusów, koni trojańskich, robaków, bomb czasowych, cancelbotów lub innego szkodliwego oprogramowania.

6.5 **Przepisy o kontroli obrotu.** Korzystanie z Rozwiązania Programisty podlega prawom USA o kontroli eksportu. Programista zobowiązuje się przestrzegać wszelkich ograniczeń dotyczących importu, eksportu i reeksportu określonych przez USA i inne kraje, które mają zastosowanie do korzystania z Rozwiązania Programisty w tym przepisów organów administracji USA dotyczących eksportu. Ponadto Programista oświadcza, że nie figuruje na

żadnej liście sankcyjnej wydanej przez Stany Zjednoczone, Unię Europejską lub Wielką Brytanię, ani nie podlega w inny sposób sankcjom, a także nie jest obywatelem terytorium objętego embargiem ani nie przebywa na takim terytorium (obecnie są to: Kuba, Iran, Korea Północna, Syria, Region Krymski Ukrainy, tzw. Doniecka Republika Ludowa i Ługańska Republika Ludowa).

6.6 Oprogramowanie open source na licencji wzajemnej. Niedozwolone jest integrowanie, używanie, rozpowszechnianie ani innego rodzaju łączenie Narzędzi Programistycznych z innym oprogramowaniem w sposób, który wymagałby: (A) ujawnienia lub rozpowszechniania Narzędzi Programistycznych lub innych Usług Adobe lub Oprogramowania Adobe w formie kodu źródłowego; (B) licencji na tworzenie utworów pochodnych; lub (C) bezpłatnej redystrybucji, co zwykle ma miejsce m.in. w przypadku oprogramowania objętego licencją GNU General Public License (GPL), GNU Affero General Public License (AGPL), GNU Lesser General Public License (LGPL), lub innych licencji typu open source.

6.7 Limity używania. O ile w odrębnej umowie nie uzgodniono inaczej, Adobe ma prawo według własnego uznania ograniczać możliwość korzystania przez Programistę z Narzędzi Programistycznych, na przykład przez ograniczenie rodzaju wywołań akceptowanych przez interfejsy API lub liczby połączeń z interfejsami API. Programista nie może podejmować prób obejścia takich ograniczeń i musi uzyskać bezpośrednią pisemną zgodę Adobe na korzystanie z Narzędzi Programistycznych w sposób wykraczający poza te ograniczenia.

6.8 Zakaz sublicencjonowania. Programista nie może (A) udzielać osobom trzecim dalszych licencji na używanie Narzędzi Programistycznych ani (B) sprzedawać, wypożyczać lub wdzierżawiać Narzędzi Programistycznych lub w inny sposób udzielać osobom trzecim jakichkolwiek praw do Narzędzi Programistycznych.

6.9 Podobna funkcjonalność. Programista nie może tworzyć Rozwiązania Programisty, która nie oferuje funkcjonalności lub możliwości zasadniczo rozszerzających funkcje Narzędzia Programistycznego lub interfejsu API udostępnionego Programiście przez Adobe.

6.10 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 (lub w innym kanale zatwierdzonym przez Adobe) 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 Użytkownika Końcowego albo Adobe lub z chwilą zamknięcia tego przez Użytkownika Końcowego konta u Programisty.

6.11 Odkrywanie tożsamości. Niedozwolone jest podejmowanie prób odkrycia tożsamości osoby fizycznej lub pozyskania danych osobowych w inny sposób przez łączenie, kompilowanie lub porównywanie danych uzyskanych za pośrednictwem Rozwiązania Programisty z danymi ze źródeł zewnętrznych.

6.12 Brak przeszkód w opracowywaniu własnych rozwiązań przez Adobe. Żadne ze sformułowań w niniejszych Warunkach nie ogranicza prawa Adobe do opracowywania, nabywania, licencjonowania, utrzymywania lub rozpowszechniania, zarówno obecnie, jak i w przyszłości technologii lub produktów o konstrukcji lub funkcjonalności podobnej do Rozwiązania Programisty lub wobec niego konkurencyjnej. Programista zobowiązuje się nie wysuwać przeciwko firmie Adobe, jej podmiotom podporządkowanym i afiliowanym ani ich klientom, przedstawicielom lub wykonawcom roszczeń z tytułu Praw Własności Intelektualnej do Rozwiązania Programisty w związku z używaniem, importowaniem, licencjonowaniem, sprzedażą lub oferowaniem przez te podmioty Oprogramowania Adobe, Usług Adobe lub innych produktów i technologii.

6.13 Pomoc techniczna. Programista ponosi wyłączną odpowiedzialność za zapewnienie pomocy technicznej Użytkownikom Końcowym Rozwiązania Programisty.

6.14 Zgodność z przepisami. Programista ma obowiązek przestrzegać wszelkich obowiązujących praw i nie może używać Rozwiązania Programisty w celu promowania działań niezgodnych z prawem albo naruszania praw osób

trzecich, co obejmuje w szczególności tworzenie Rozwiązań Programisty, których używanie w sposób zgodny z przeznaczeniem lub sprzedawanie powoduje naruszenie przepisów prawnych albo praw innych osób.

6.15 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 Warunkami.

6.16 Mechanizmy uczenia maszynowego i sztucznej inteligencji. Użytkownik zobowiązuje się nie używać, ani nie zlecać i nie zezwalać osobom trzecim na używanie Usług Adobe lub Oprogramowania Adobe (lub dowolnych treści, danych, informacji wyjściowych lub innych informacji otrzymanych lub wyprowadzonych z Usług Adobe lub Oprogramowania Adobe) w celu bezpośredniego lub pośredniego tworzenia, szkolenia, testowania lub innego doskonalenia algorytmów uczenia maszynowego lub systemów sztucznej inteligencji, w szczególności w ramach architektur, modeli i wag, ani w ramach technologii służących do identyfikacji osób fizycznych.

6.17 Regionalne ograniczenia dostępności usług. Niedozwolone jest używanie Narzędzi Programistycznych w Kraju objętym Ograniczeniami oraz umożliwianie używania tych Narzędzi Programistycznych użytkownikom z Kraju Objętego Ograniczeniami, chyba że zostało to wyraźnie autoryzowane przez firmę Adobe. „**Kraj Objęty Ograniczeniami**” oznacza Chiny, Rosję i każdy inny kraj, w którym dostęp do produktu lub użytkowanie go jest zabronione na mocy praw lokalnych lub kraj w inny sposób podlegający ograniczeniom na mocy paragrafu 6.5 (Przepisy o kontroli obrotu).

7. Opłaty, podział przychodów i przetwarzanie płatności

7.1 Opłaty naliczane przez Adobe. Adobe może ustalić ceny lub naliczać opłaty z tytułu używania funkcji, składników lub mechanizmów przetwarzania udostępnianych lub aktywowanych za pośrednictwem Narzędzi Programistycznych.

7.2 Opłaty uiszczane przez Adobe. Jeśli Adobe oferuje opłatę lub podział przychodów z tytułu sprzedaży Rozwiązania Programisty za pośrednictwem serwisu Adobe Exchange lub innych zatwierdzonych przez Adobe kanałów, to będzie uiszczać należności zgodnie z odpowiednim paragrafem niniejszych Warunków oraz regulaminów płatności danego kanału. Adobe może w dowolnym momencie modyfikować swój regulamin płatności, a Programista ma obowiązek regularnie się z nimi zapoznawać. Przesyłając kolejne Rozwiązania Programisty do Adobe lub nie usuwając Rozwiązań, Programista wyraża zgodę na wszelkie zmiany regulaminów płatności. Programista może wskazać, że dane Rozwiązanie Programisty stanowi pozycję bezpłatną, próbną lub testową; w takim przypadku Adobe będzie rozpowszechniać tę pozycję, nie ponosząc z tego tytułu żadnych zobowiązań i bez konieczności zapłaty na rzecz Programisty. Z wyjątkiem zobowiązań określonych w Warunkach, Adobe nie ma wobec Programisty żadnych zobowiązań płatniczych.

7.3 Operatorzy płatności. Adobe i Programista mogą korzystać z usług zewnętrznych podmiotów przetwarzających płatności („**Operatorzy Płatności**”) w celu dokonywania na rzecz Programisty płatności z tytułu sprzedaży Rozwiązania Programisty. Operator Płatności może wymagać od Programisty podania dodatkowych informacji lub zawarcia odrębnej, bezpośredniej umowy w celu korzystania z usług tego Operatora. W niektórych przypadkach Adobe może wymagać użycia określonego Operatora Płatności. O ile Adobe nie zatwierdzi inaczej na piśmie, Programista zgadza się, że przetwarzanie transakcji płatniczych za pośrednictwem Operatora Płatności musi odbywać się poza odnośnym Oprogramowaniem Adobe lub Usługą Adobe. Programista przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że Adobe nie ponosi żadnej odpowiedzialności z tytułu opóźnień lub błędów płatności oraz innych problemów wynikających z korzystania z usług Operatora Płatności; Programista zobowiązuje się rozstrzygać wszelkie spory związane z przetwarzaniem lub wypłatą należnych kwot bezpośrednio z danym Operatorem Płatności. Ponadto Adobe może przekazywać Operatorowi Płatności oraz innym zewnętrznym usługodawcom informacje dotyczące Programisty w zakresie, jaki jest niezbędny w celu umożliwienia Programiście korzystania z Narzędzi Programistycznych. Adobe nie ma kontroli nad działaniami podejmowanymi przez osoby trzecie ani nie ma do nich dostępu, a zasady przetwarzania informacji w serwisach osób trzecich nie podlegają Zasadom ochrony prywatności Adobe, niniejszym Warunkom ani innym warunkom zawartym przez Adobe z Programistą.

7.4 Opłaty na rzecz osób trzecich i podatki. Programista ma obowiązek uiścić wszelkie należne podatki i opłaty na rzecz osób trzecich (takie jak opłaty za połączenia telefoniczne i komórkowe, łącze internetowe, transmisję danych, karty kredytowe i transakcje walutowe) powstałe w związku z licencjonowaniem Rozwiązania Programisty za pośrednictwem serwisu Adobe Exchange lub innych kanałów zatwierdzonych przez Adobe; Adobe nie odpowiada za uiszczenie tych opłat. Jeśli firma Adobe zostanie obciążona jakąkolwiek opłatą, może podjąć kroki w celu windykacji tej opłaty od Programisty; Programista jest zobowiązany pokryć wszelkie związane z tym koszty windykacji i wydatki poniesione przez Adobe.

8. Znaki towarowe

8.1 Licencja na znak towarowy Adobe.

(A) Adobe udziela Programiście ograniczonej, niewyłącznej, niepodlegającej przenoszeniu, odwoływalnej 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 Adobe lub Oprogramowaniem Adobe albo jest z nimi zgodne, lub jest dostępne za pośrednictwem serwisu Adobe Exchange lub innych kanałów zatwierdzonych przez Adobe, z zastrzeżeniem, że takie użycie Znaków Towarowych Adobe przez Programistę musi być zgodne z niniejszymi Warunkami, „Wytycznymi oznakowania marką” oraz innymi stosownymi wytycznymi i ograniczeniami przekazanymi przez Adobe. Adobe może w dowolnym momencie modyfikować lub aktualizować „Wytyczne oznakowania marką”, a Programista musi zawsze przestrzegać ich aktualnej wersji.

(B) Programista nie nabywa na mocy niniejszych Warunków jakichkolwiek praw do Znaków Towarowych Adobe lub udziałów w tych Znakach Towarowych, które nie zostały tu bezpośrednio wymienione, ani też praw do używania znaków towarowych innych niż Znaki Towarowe Adobe. Programista zgadza się, że Znaki Towarowe Adobe stanowią własność Adobe, dostrzega wartość reputacji („goodwill”) związanej ze Znakami Towarowymi Adobe oraz zgadza się, że Adobe jest wyłącznym właścicielem i beneficjentem korzyści wynikających z tej wartości reputacji. Programista zobowiązuje się nie używać Znaków Towarowych Adobe w sposób, który przynosiłby uszczerbek Adobe albo Oprogramowaniu Adobe lub Usługom Adobe, 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.

8.2 Ograniczenia dotyczące Znaków Towarowych Adobe

(A) Programista zobowiązuje się korzystać ze Znaków Towarowych Adobe wyłącznie w połączeniu z Rozwiązaniem Programisty, które (1) jest zgodne z niniejszymi Warunkami; (2) spełnia standardy jakości określone przez Adobe; a także (3) jest zgodne z wszelkimi obowiązującymi przepisami w systemie prawnym, w którym zostało opracowane lub jest użytkowane. Programista ma obowiązek na żądanie Adobe przekazać informacje o wszystkich lokalizacjach, w których używa Znaków Towarowych Adobe oraz reprezentacyjne przykłady takiego użycia, a także udzielić pomocy w monitorowaniu i utrzymywaniu jakości i formy Znaków Towarowych Adobe, stosując się do instrukcji w tym zakresie. 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 powyższej licencji na znak towarowy. Programista ponosi wyłączną odpowiedzialność za wszelkie koszty związane z usunięciem Znaków Towarowych Adobe lub modyfikacją sposobu ich wykorzystania na żądanie Adobe.

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

(C) Jeśli Rozwiązanie Programisty identyfikuje, inicjuje lub umożliwia logowanie do Usług Adobe, Programista musi używać Interfejsu Logowania Adobe w interfejsie użytkownika Rozwiązania Programisty. Jeśli Rozwiązanie Programisty identyfikuje konkretne funkcje, możliwości, składniki lub mechanizmy przetwarzania Usługi Adobe lub Oprogramowania Adobe, w jego interfejsie użytkownika muszą być używane Ikony Funkcji. Programista nie może używać Interfejsu Logowania Adobe ani Ikon Funkcji w celu promowania Rozwiązania Programisty ani w sposób inny niż określony w niniejszych Warunkach, Wytycznych Oznakowania Marką lub innych stosownych wytycznych i ograniczeń przekazanych przez Adobe.

(D) Zgodnie z Wytycznymi Oznakowania Marką, Programista nie może używać Znaków Towarowych Adobe, znaków logo lub znaków słownych Adobe, nazw produktów Adobe ani bardzo podobnych nazw lub projektów, 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.

8.3 Znaki Towarowe Programisty. Programista udziela Adobe niewyłącznej, nieuprawnniającej do udzielania dalszych licencji, wolnej od tantiem, ogólnościowej licencji na powielanie i wykorzystywanie nazwy, znaków towarowych, znaków usługowych, nazw handlowych, znaków logo i innych oznakowań oraz materiałów opisowych Programisty w celu publicznego odwoływania się do Programisty lub Rozwiązania Programisty w związku z reklamowaniem i promowaniem Usług Adobe, Oprogramowania Adobe oraz Rozwiązania Programisty, w tym publikowaniem pozycji Rozwiązania Programisty w katalogach Adobe Exchange lub innych kanałach zatwierdzonych przez Adobe.

9. Wersje Przedpremierowe Narzędzi Programistycznych

9.1 Licencja Ewaluacyjna. W przypadku udostępnienia Przedpremierowych Narzędzi Programistycznych, Adobe udziela Programiście ograniczonej, niewyłącznej, nieprzenoszalnej, niewymagającej wyplatania tantiem licencji na używanie tych Przedpremierowych Narzędzi Programistycznych w Okresie Testowania w celu ich oceny i przekazania Opinii.

9.2 Dodatkowe wymagania i ograniczenia dotyczące Wersji Przedpremierowych Narzędzi Programistycznych.

(A) **Zakaz generowania materiałów wyjściowych.** Programista nie może wykorzystywać Przedpremierowych Narzędzi Programistycznych na użytek publiczny, a w szczególności w celu dystrybucji, publicznego prezentowania lub demonstrowania lub publicznego wspomnienia o tych Przedpremierowych Narzędziach Programistycznych. Programista nie może udostępniać zrzutów ekranu interfejsu użytkownika Wersji Przedpremierowych Narzędzi Programistycznych oraz odwoływać się do ich nazw, chyba że Adobe wyraźnie na to zezwoli.

(B) **Specyficzne ograniczenia dotyczące czcionek.** Jeśli w Przedpremierowych Narzędziach Programistycznych znajduje się jakakolwiek czcionka wymieniona pod adresem https://www.adobe.com/go/restricted_fonts_pl (lub zastępującym go adresem URL), to można jej używać tylko w połączeniu z tymi Przedpremierowymi Narzędziami Programistycznymi. Programista nie może samodzielnie ani za pośrednictwem jakichkolwiek narzędzi do zarządzania czcionkami kopiować, przenosić, aktywować ani używać takich czcionek w ramach lub za pomocą jakichkolwiek aplikacji, programów lub plików innych niż Wersje Przedpremierowe Narzędzi Programistycznych.

9.3 Opinie. Programista zobowiązuje się przekazywać Opinie firmie Adobe w Okresie Testowania, co może odbywać się na zasadach ogólnych. Programista udziela Adobe w pełni opłaconej, obowiązującej na całym świecie, bezterminowej, nieodwoływalnej, wolnej od tantiem, zezwalającej na udzielanie dalszych licencji, podlegającej przenoszeniu i w pełni opłaconej licencji na wytwarzanie, używanie, sprzedawanie, zlecenie wykonania, oferowanie do sprzedaży, importowanie, eksportowanie, udzielanie dalszych licencji, reprodukowanie, rozpowszechnianie, modyfikowanie, publiczne wyświetlanie, publiczne wykonywanie i tworzenie utworów pochodnych na podstawie tych Opinii. Programista oświadcza, że dysponuje wszelkimi uprawnieniami niezbędnymi do przekazywania Opinii firmie Adobe. Adobe nie ma obowiązku włączać, wykorzystywać ani w inny sposób potwierdzać Opinii przekazanych przez Programistę.

10. Informacje poufne.

10.1 Zobowiązanie do zachowania poufności. Programista zgadza się zachować Informacje Poufne w tajemnicy i nie ujawniać ich osobom innym niż pracownicy i autoryzowani przedstawiciele Programisty, którzy muszą je poznać i którzy przed ich otrzymaniem zostali zobowiązani do zachowania poufności na warunkach co najmniej równie rygorystycznych co niniejsze Warunki. Programista odpowiada za wszelkie naruszenia niniejszego zobowiązania do zachowania poufności przez przedstawicieli Programisty. Z wyjątkiem przypadków wyraźnie dozwolonych w niniejszych Warunkach, nie wolno bez uprzedniej pisemnej zgody Adobe modyfikować, odtwarzać kodu źródłowego ani dezasemblować żadnego oprogramowania dostarczonego lub ujawnionego jako Informacje Poufne ani tworzyć

prac pochodnych na jego podstawie. Programista zgadza się traktować Informacje Poufne z co najmniej należytą starannością i z taką samą dbałością, jak traktuje własne poufne materiały niejawne. Programista zgadza się zaprzestać używania oraz zwrócić albo zniszczyć wszelkie materialne postacie i kopie Informacji Poufnych niezwłocznie po otrzymaniu stosownego wniosku, chyba że przepisy prawa stanowią inaczej. Programista może ujawnić Informacje Poufne (A) w sposób zatwierdzony przez Adobe na piśmie lub (B) w sposób niezbędny do realizacji prawomocnego nakazu sądu lub organu administracji, w sposób wymagany przez przepisy prawa lub w sposób niezbędny do określenia praw innej osoby, o ile niezwłocznie powiadomi Adobe o otrzymaniu nakazu ujawnienia Informacji Poufnych i zobowiąże odbiorców wszelkich tak ujawnianych Informacji Poufnych do zachowania ich w tajemnicy. W przypadku sprzeczności między postanowieniami tego punktu a istniejącymi zobowiązaniami Programisty wobec Adobe do zachowania poufności lub tajemnicy, znaczenie rozstrzygające będą mieć takie istniejące zobowiązania.

10.2 Wersje Przedpremierowe Narzędzi Programistycznych. O ile nie uzgodniono inaczej, zobowiązanie Programisty do zachowania w poufności Wersji Przedpremierowych Narzędzi Programistycznych wygasa z chwilą opublikowania ich pierwszej ogólnodostępnej wersji komercyjnej. Bez względu na powyższe postanowienia, wszelkie przekazane przedpremierowo identyfikatory logowania, hasła i Klucze API są przeznaczone do użytku wyłącznie przez Programistę i nie mogą być nikomu udostępnione.

11. Oświadczenia Programisty i jego zobowiązanie do zabezpieczenia przed roszczeniami

11.1 Oświadczenia Programisty. Decydując się korzystać z Narzędzi Programistycznych, Programista oświadcza, że (A) dysponuje wszelkimi niezbędnymi licencjami, uprawnieniami i zezwoleniami na używanie całej zawartości widocznej w Rozwiązaniu Programisty lub do niego włączonej oraz prawami do udzielania licencji, o których mowa w niniejszych Warunkach; oraz (B) że Rozwiązanie Programisty nie narusza Praw Własności Intelektualnej Adobe lub osób trzecich.

11.2 Zabezpieczenie i ochrona przed roszczeniami. Programista zobowiązuje się zabezpieczać i chronić firmę Adobe oraz jej podmioty stowarzyszone i podporządkowane, zarząd, przedstawicieli, pracowników, partnerów i licencjodawców przed wszelkimi roszczeniami, żądaniami, stratami i szkodami, w tym uzasadnionymi kosztami obsługi prawnej, wynikającymi lub związanymi z (A) naruszenia niniejszych Warunków przez Programistę, w tym faktycznych lub domniemanych naruszeń gwarancji i oświadczeń Programisty dotyczących dowolnych aspektów Rozwiązania Programisty; (B) korzystania przez Programistę z Narzędzi Programistycznych; (C) domniemanych lub faktycznych naruszeń ciążących na Programiście zobowiązań wobec osób trzecich do zachowania poufności; (D) roszczeń Użytkowników Końcowych dotyczących Rozwiązania Programisty, a w szczególności zarzutów z tytułu odpowiedzialności za wady produktu; a także (E) wszelkich roszczeń związanych z umową lub relacją między Programistą a Użytkownikiem Końcowym. Adobe zastrzega sobie prawo kontroli nad sposobem obrony przed roszczeniem, postępowaniem lub zagadnieniem podlegającym zobowiązaniu Programisty do zabezpieczenia i ochrony, w tym do wyboru własnych radców prawnych; Programista zobowiązuje się zapewnić pełną współpracę z Adobe w zakresie ochrony przed takimi roszczeniami, postępowaniami lub zagadnieniami.

12. Wyłączenia gwarancji i rękojmi Narzędzia Programistyczne są oferowane bez gwarancji, a w maksymalnym zakresie dozwolonym przez przepisy prawa, Adobe odrzuca wszelkie związane z tymi Narzędziami Programistycznymi wyraźne lub dorozumiane rękojmie lub gwarancje, w tym dorozumiane rękojmie co do nienaruszania praw osób trzecich, wartości handlowej i przydatności do określonego celu. Adobe nie udziela żadnych gwarancji dotyczących działania Narzędzi Programistycznych oraz odrzuca wszelkie gwarancje i rękojmie co do tego, że (A) Narzędzia Programistyczne spełnią wymagania Programisty, będą stale dostępne lub będą działać w sposób nieprzerwany, terminowy i bezbłędny; (B) efekty możliwe do uzyskania w wyniku użycia Narzędzi Programistycznych będą skuteczne, dokładne i niezawodne; (C) jakość Narzędzi Programistycznych spełni oczekiwania Programisty oraz (D) błędy lub usterki w Narzędziach Programistycznych zostaną naprawione. Adobe w szczególności nie przyjmuje jakiegokolwiek odpowiedzialności z tytułu pozwów i działań prawnych powstałych w wyniku korzystania przez Programistę z Narzędzi Programistycznych. Programista korzysta z Narzędzi Programistycznych oraz uzyskuje dostęp do nich na własne ryzyko i według własnego uznania; Programista będzie ponosić wyłączną odpowiedzialność za wszelkie szkody powstałe w jego systemie komputerowym lub utratę danych wskutek korzystania z Narzędzi

Programistycznych albo uzyskiwania do nich dostępu. Adobe może co pewien czas aktualizować Narzędzia Programistyczne, w tym wszelkie interfejsy API. Kolejne wersje Narzędzi Programistycznych mogą nie być zgodne z Rozwiązaniem Programisty opracowanym przy użyciu poprzednich wersji.

13. Ograniczenie odpowiedzialności. O ile w Warunkach nie określono inaczej, Adobe nie ponosi odpowiedzialności odszkodowawczej wobec Programisty z tytułu odszkodowań za szkody uboczne, pośrednie i następne oraz odszkodowań specjalnych i karnych, niezależnie od ich podstawy, w tym strat i szkód (A) wynikających z braku możliwości używania, utraty danych, utraty reputacji, utraty przychodów lub utraty zysków; (B) wynikające z dowolnego rodzaju odpowiedzialności, w tym odpowiedzialności umownej, odpowiedzialności z tytułu gwarancji, odpowiedzialności za zaniedbanie lub za czyn zabroniony; lub (C) wynikających bezpośrednio lub pośrednio z używania lub uzyskiwania dostępu do Narzędzi Programistycznych przez Programistę. Odpowiedzialność Adobe w każdym przypadku wynikającym bezpośrednio lub pośrednio z Warunków jest ograniczona do (A) kwoty 100 USD lub (B) łącznej kwoty zapłaconej przez Programistę za dostęp do Narzędzi Programistycznych w trzymiesięcznym okresie poprzedzającym zdarzenie stanowiące podstawę odpowiedzialności, w zależności od tego, która kwota jest większa.

14. Rozwiązanie umowy i usunięcie zawartości

14.1 Wypowiedzenie przez Programistę. Programista może w dowolnym momencie zaprzestać używania Narzędzi Programistycznych lub uzyskiwania dostępu do Usług Adobe lub Oprogramowania Adobe za pośrednictwem Rozwiązania Programisty. Nie zwalnia to Programisty z obowiązków powstałych przed taką rezygnacją, w tym obowiązku zapłaty wszelkich nieuiszczonych należności.

14.2 Rozwiązanie umowy przez Adobe. Adobe może w dowolnym momencie i z dowolnego powodu wypowiedzieć prawa udzielane Programiście na mocy niniejszych Warunków, odmówić zgody na używanie przez niego Narzędzi Programistycznych albo na dostęp Rozwiązania Programisty do Usług Adobe lub Oprogramowania Adobe, a także wycofać przypisane Programiście Klucze API. Uprawnienia Programisty na mocy niniejszych Warunków w zakresie dotyczącym Przedpremierowych Narzędzi Programistycznych przestają obowiązywać (A) z końcem Okresu Testowania lub (B) z chwilą przekazania pisemnego powiadomienia przez Adobe, w zależności od tego, które z tych zdarzeń wystąpi wcześniej.

14.3 Skutki rozwiązania. Po rozwiązaniu Warunków Programista ma obowiązek niezwłocznie zaprzestać (A) dystrybucji Rozwiązania Programisty; (B) korzystania z Narzędzi Programistycznych i Znaków Towarowych Adobe; (C) uzyskiwania dostępu do Usług Adobe, Oprogramowania Adobe i Utworów Adobe Stock za pośrednictwem Rozwiązania Programisty; (D) reklamowania swojej zgodności z Usługami Adobe lub Oprogramowaniem Adobe; (E) korzystania z Informacji Poufnych w tym wszelkich wersji Przedpremierowych Narzędzi Programistycznych w jego posiadaniu, zwracając je lub niszcząc.

14.4 Zasady obowiązywania Umowy po jej wygaśnięciu lub rozwiązaniu. Wszystkie postanowienia, które ze względu na swój charakter powinny zachować ważność po rozwiązaniu niniejszych Warunków, pozostaną w mocy. Ponadto nie uchybiając powyższemu zdaniu, paragrafy 1 (Umowa Użytkownika z Adobe), 2 (Definicje), 4.3 (Własność), 4.5 (Warunki określone przez osoby trzecie), 6 (Wymagania i ograniczenia), 11 (Oświadczenie Programisty i zobowiązanie Programisty do zabezpieczenia i ochrony przed roszczeniami), 12 (Wyłączenie odpowiedzialności z tytułu rękojmi i gwarancji), 13 (Ograniczenie odpowiedzialności), 14.3 (Skutki rozwiązania), 15 (Postanowienia ogólne) oraz 17.10 (Skutki rozwiązania umowy dotyczące Utworów Adobe Stock) pozostają w mocy po wypowiedzeniu Warunków.

15. Postanowienia ogólne

15.1 Brak stosunku przedstawicielstwa. Postanowienia Warunków nie skutkują powstaniem stosunku powierniczego, stosunku przedstawicielstwa, stosunku joint-venture, stosunku partnerstwa, stosunku spółki ani stosunku pracy między Programistą a Adobe. Programista ani Adobe nie mają prawa do zaciągania jakichkolwiek zobowiązań w imieniu drugiej strony.

15.2 Wersja w języku angielskim. Do interpretacji niniejszych Warunków będzie służyła ich wersja w języku angielskim.

15.3 **Zakaz cesji.** Programista nie może dokonać cesji ani przenosić w jakikolwiek inny sposób całości lub części praw i zobowiązań na mocy niniejszych Warunków bez pisemnej zgody Adobe, a wszelkie próby takiej cesji lub przeniesienia praw będą nieważne. Adobe może przenieść swoje prawa wynikające z niniejszych Warunków na osobę trzecią.

15.4 **Tytuły.** Tytuły użyte w niniejszych Warunkach mają charakter wyłącznie informacyjny i pozostają bez wpływu na znaczenie lub intencję zawartych tu postanowień.

15.5 **Rozdzielność postanowień.** Jeśli jakiegokolwiek postanowienie niniejszych Warunków okaże się nieważne lub niewykonalne z jakiegokolwiek powodu, pozostałe postanowienia Warunków pozostają w mocy.

15.6 **Brak zrzeczenia się wykonania przysługujących praw.** Nieegzekwowanie lub nieskorzystanie przez Adobe z uprawnień wynikających z postanowień niniejszych Warunków nie oznacza zrzeczenia się tych uprawnień.

15.7 **Środki odszkodowawcze.** Bez względu na stanowiące inaczej postanowienia Warunków, naruszenie Warunków przez Programistę może wyrządzić Adobe niedające się usunąć szkody, w przypadku których odszkodowanie pieniężne będzie niewystarczające. Adobe ma wówczas prawo wystąpić o zabezpieczenie roszczeń w drodze nakazu lub zakazu sądowego bez wpłaty kaucji w celu ochrony praw Adobe na mocy Warunków, w uzupełnieniu dochodzenia wszelkich swoich uprawnień na mocy przepisów prawa. W przypadku podjęcia działań prawnych zmierzających do wyegzekwowania niniejszych Warunków, strona, której stanowisko zostanie uznane za zasadne, będzie — w uzupełnieniu do zasądzonych na jej rzecz odszkodowań — uprawniona do uzyskania zwrotu kosztów obsługi prawnej i sądowej oraz innych opłat związanych z windykacją.

15.8 **Całość umowy i nadrzędność postanowień.** Z zastrzeżeniem wszelkich mających zastosowanie postanowień „Ogólnych warunków użytkowania Adobe” (https://www.adobe.com/go/terms_pl) lub umowy korporacyjnej między Programistą a Adobe (<https://www.adobe.com/legal/terms/enterprise-licensing/overview.html>), niniejsze Warunki stanowią całość porozumienia między stronami w określonym tu przedmiocie i zastępują wszelkie wcześniejsze lub równoczesne umowy, porozumienia i komunikaty, zarówno ustne, jak i pisemne. W przypadku niespójności lub sprzeczności między niniejszymi Warunkami a inną umową zawartą przez Programistę z Adobe znaczenie rozstrzygające będą mieć Warunki, chyba że dana umowa wyraźnie stanowi inaczej.

16. Warunki dodatkowe dotyczące zestawu SDK i interfejsu API Adobe InDesign

16.1 Kod Przykładowy w zestawie SDK i interfejsie API programu InDesign może być kompilowany przy użyciu niepowtarzalnego identyfikatora wtyczki. Jeśli Programista rozpowszechnia zmodyfikowane lub scalone wersje Kodu Przykładowego, musi wówczas zastąpić identyfikator wtyczki zawarty w takim Kodzie Przykładowym niepowtarzalnym identyfikatorem wtyczki właściwym dla Programisty. Instrukcje przesyłania wniosku o taki niepowtarzalny identyfikator wtyczki można znaleźć pod adresem https://developer.adobe.com/developer-distribution/creative-cloud/docs/guides/plugin_id (lub pod zastępującym go adresem URL).

16.2 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 współdzielającego z produktem InDesign Server. Adobe nie oferuje możliwości wewnętrznego tworzenia oprogramowania współdzielającego z produktami InDesign lub Adobe InCopy za pomocą interfejsów API World Ready Composer.

17. Warunki dodatkowe dotyczące zestawu SDK i interfejsu API Adobe Stock

17.1 Definicje

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

(B) „**Usługi Zarządzania Zasobami**” oznaczają rozwiązania wdrażane przez klientów Adobe Stock bezpośrednio lub za pośrednictwem usług osób trzecich, które umożliwiają użytkownikom wyszukiwanie Utworów Adobe Stock

oraz uzyskiwanie na nie licencji, a także organizowanie i wybieranie Utworów Adobe Stock oraz prowadzenie ich ewidencji, co wiąże się m.in. z systematycznym utrzymywaniem połączenia między licencjonowanymi Utworami Adobe Stock a platformami wewnętrznymi klienta (np. systemami zarządzania zasobami cyfrowymi lub systemami zarządzania zawartością).

(C) „**Platforma Marketingowa**” to produkty i usługi integrujące Utwory Adobe Stock z narzędziami do tworzenia zawartości, takimi jak strony internetowe i konstruktory reklam, systemy poczty elektronicznej, narzędzia obsługujące marketing treści oraz serwisy społecznościowe, w celu promocji lub sprzedaży produktów lub usług osób trzecich.

(D) „**Druk na Żądanie**” to usługa umożliwiająca Użytkownikom Końcowym używanie Utworów Adobe Stock wyłącznie w celu uzyskania dostosowanych do własnych potrzeb (1) materiałów drukowanych służących celom reklamowym, marketingowym lub promocyjnym danego Użytkownika Końcowego; (2) jednostkowych towarów materialnych przeznaczonych do sprzedaży Użytkownikowi Końcowemu.

(E) „**Integracje z Oprogramowaniem Osób Trzecich**” to produkty lub usługi cyfrowe, które na bazie zestawów SDK lub interfejsów API Adobe Stock zapewniają dostęp do Utworów Adobe Stock w aplikacjach niestandardowych.

17.2 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 Utwory Adobe Stock na podstawie umowy pomiędzy klientem a Adobe.

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

17.4 Używanie Utworów Adobe Stock

(A) Każde użycie Utworów Adobe Stock wymaga oddzielnej umowy z Adobe. Jeśli Adobe udzieli Programiście dostępu do Utworów Adobe Stock, Programista będzie mieć prawo używania tych Utworów 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. Utwory Adobe Stock nie mogą być kopiowane, rozpowszechniane, modyfikowane ani wyświetlane w sposób sprzeczny z Warunkami. Programista nie może zezwalać na pobieranie Utworów Adobe Stock z Rozwiązania Programisty w postaci samodzielnego pliku, chyba że Użytkownik Końcowy uzyskał od Adobe Stock licencję na taki Utwór. 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 Utworów Adobe Stock, na które nie nabyto licencji.

(B) Programista musi dopilnować, aby w odniesieniu do każdego Utworu Adobe Stock wyświetlanego w Rozwiązaniu Programisty wyraźnie widoczna była nazwa lub nazwisko jego dostawcy (umieszczone na utworze lub obok niego) w następującym formacie: „Nazwa lub nazwisko dostawcy / Adobe Stock”.

(C) Programista nie może podejmować w związku z Utworem Adobe Stock działań, które naruszają Prawa Własności Intelektualnej lub inne prawa osób fizycznych lub prawnych, na przykład autorskie prawa osobiste autora Utworu Adobe Stock, prawa osób przedstawionych w Utworze Adobe Stock lub prawa właścicieli obiektów przedstawionych w Utworze Adobe Stock.

(D) Programista nie może rejestrować ani występować o rejestrację znaku towarowego, wzoru, nazwy handlowej, logo lub znaku usługowego, w których w całości lub w części wykorzystano Utwór Adobe Stock, a także nie może

występować z roszczeniami o prawa własności w celu uniemożliwienia osobom trzecim używania Utworu Adobe Stock.

(E) Programista nie może używać Utworów Adobe Stock w kontekście pornograficznym, zniestawiającym lub w inny sposób sprzecznym z prawem.

(F) Programista nie może używać Utworów Adobe Stock w sposób przedstawiający modeli lub obiekty w połączeniu z tematyką, która w rozsądnej ocenie może być uznana za niepochlebna, niemoralna lub kontrowersyjna, biorąc pod uwagę charakter Utworów Adobe Stock.

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

(H) Niedozwolone jest wyświetlanie i ujawnianie użytkownikom serwisu internetowego jakichkolwiek danych dotyczących pobierania (np. liczby pobrań) ani daty przestawienia Utworów Adobe Stock.

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

17.6 Uznanie źródła i zastrzeżenia. 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 <https://stock.adobe.com/pl> (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”.

17.7 Przepisy dotyczące obrotu i reklamy. W uzupełnieniu do zobowiązań Programisty wynikających z paragrafu 6.5 (Przepisy o kontroli obrotu), wyświetlając Utwory Adobe Stock, Programista musi przestrzegać wszelkich obowiązujących przepisów i uregulowań dotyczących obrotu i reklamy.

17.8 Buforowanie. Programista nie może buforować ani przechowywać Utworów 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 Utworów 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 Utworów Adobe Stock.

17.9 Mechanizmy uczenia maszynowego i sztucznej inteligencji. Programista nie może używać zestawów SDK, interfejsów API Adobe Stock, Utworów Adobe Stock ani powiązanych z nimi informacji, takich jak tytuł, podpis, słowa kluczowe lub inne metadane, na potrzeby (a) mechanizmów uczenia maszynowego lub trenowania sztucznej inteligencji lub (b) technologii służących do identyfikacji osób fizycznych.

17.10 Skutki rozwiązania umowy dotyczące Utworów Adobe Stock. Z zachowaniem postanowień paragrafu 14.3 (Skutki rozwiązania), z chwilą rozwiązania niniejszych Warunków lub z chwilą wniesienia takiego żądania przez Adobe, w zależności od tego, które z tych zdarzeń wystąpi wcześniej, Programista niezwłocznie zaprzestanie użytkowania i usunie ze swojego Rozwiązania Programisty wszelkie wersje Utworów Adobe Stock, na które nie uzyskał licencji od Adobe. Adobe nie ponosi odpowiedzialności z tytułu roszczeń wynikających z użycia przez Programistę przechowywanych lokalnie Utworów Adobe Stock.

17.11 **Zastrzeżenie.** Adobe może w dowolnym momencie zmodyfikować lub wycofać zestawy SDK lub interfejsy API Adobe Stock, a także zmienić zasady lub zaprzestać udzielania licencji na dowolne Utwory Adobe Stock oraz ich udostępniania.

18. Warunki dodatkowe dotyczące interfejsu Adobe Typekit API

18.1 **Projekty WWW do Opublikowanych Serwisów WWW.** W celu wczytania czcionek Adobe Fonts w opublikowanych serwisach WWW należy używać Projektu WWW; niedozwolone jest używanie w tym celu interfejsu Web Font Preview API lub formatu Web Open Font Format (WOFF). „Projekt WWW” to pakiet oprogramowania utworzony przez Programistę za pomocą usługi Adobe Fonts, który zawiera preferowane ustawienia, wybór czcionek, formaty, arkusze stylów i inny kod programu, a także kod enkapsulujący i identyfikujący każdą czcionkę.

18.2 **Tworzenie stron WWW.** Czcionki Adobe Fonts mogą być używane wyłącznie w celu tworzenia stron WWW z zawartością publikowaną w języku HTML i obejmującą Projekt WWW. Programista nie może konwertować ani rasteryzować czcionek Adobe Fonts na inne formaty, na przykład format PDF lub dowolny format graficzny.

19. Warunki dodatkowe dotyczące serwisu Adobe Exchange

19.1 **Opłaty i podział przychodów.** W przypadku Rozwiązania Programisty przekazanego do usługi Adobe Exchange i podlegającego dystrybucji za jej pośrednictwem Adobe wypłaci Programiście zgodnie z niniejszymi Warunkami i aktualnymi regulaminami płatności opublikowanymi w serwisie <https://partners.adobe.com/exchange/program/creativecloud/support/ae-payment-policy.html> lub serwisie go zastępującym (zwanymi łącznie „Regulaminami Płatności Adobe Exchange”) należności z tytułu sprzedaży, pomniejszone o transakcje anulowane i zwroty.

19.2 **Przekazywanie Rozwiązania Programisty.** Wersja Rozwiązania Programisty przekazywana za pośrednictwem platformy Adobe Exchange musi być zgodna z aktualnymi „Wytycznymi dotyczącymi przesyłanych materiałów”, a także musi przejść wewnętrzne testy jakościowe Programisty. Do Rozwiązania Programisty mają zastosowanie wymagania dotyczące akceptacji określone w paragrafie 5.1 (Akceptacja ze strony Adobe), a Adobe może według własnego uznania zaakceptować lub odrzucić Rozwiązanie Programisty. Adobe może usunąć Rozwiązanie Programisty z usługi Adobe Exchange w dowolnej chwili i z dowolnego powodu, nie ponosząc przy tym żadnej odpowiedzialności wobec Programisty.

20. Warunki dodatkowe dotyczące oferty Document Cloud

20.1 **Warunki ogólne dotyczące oferty Document Cloud.** Następujące warunki mają zastosowanie tylko do interfejsów PDF Embed API, PDF Services API i Adobe Acrobat Sign API oraz pakietu Acrobat SDK (zwanymi łącznie „pakietami SDK i interfejsami API Document Cloud”):

(A) **Limity używania.** Adobe określa i egzekwuje limity użycia, które ograniczają używanie i dostęp do Zestawów SDK i Interfejsów API Document Cloud przez Programistę. Programista akceptuje takie limity (udokumentowane w witrynie internetowej Adobe I/O pod adresem <https://www.adobe.io>) i nie będzie podejmować prób ich obejścia. Jeśli Programista zechce użyć pakietu SDK lub interfejsu API Document Cloud 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 i/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 Acrobat Sign.

(B) **Monitorowanie wykorzystania i zawartości.** Programista przyjmuje do wiadomości i potwierdza, że Adobe może gromadzić informacje, w tym dane osobowe, dotyczące zawartości Programisty oraz korzystania przez Programistę z pakietów SDK i interfejsów API Document Cloud, 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.** Korzystanie z Oprogramowania Adobe lub Usług Adobe podlega odpowiedniej umowie licencyjnej z użytkownikiem końcowym lub regulaminowi świadczenia usługi także wtedy, gdy takie Oprogramowanie Adobe lub Usługa Adobe są udostępniane Programiście w związku z niniejszymi Warunkami.

20.2 **Interfejs API PDF Embed.** Poniższe warunki mają zastosowanie wyłącznie do interfejsu API PDF Embed:

(A) **Proces akceptacji.** Programista może udostępniać Rozwiązanie Programisty na zasadach komercyjnych bez konieczności przechodzenia przez proces akceptacji opisany w sekcji 5.1 (Akceptacja ze strony Adobe). Niezależnie od tego Programista na żądanie Adobe udostępni Rozwiązanie Programisty do recenzji i będzie współpracować z Adobe w celu jej przeprowadzenia.

(B) **Monitorowanie użycia interfejsu API PDF Embed.** Adobe może monitorować używanie przez Programistę interfejsu API „PDF Embed” w ujęciu całościowym, tzn. sprawdzać, jakich funkcji API interfejsu PDF Embed używa Programista. Jeśli Programista subskrybuje również ofertę Adobe Analytics, wówczas monitorowanie przez Adobe innych statystyk używania podlega stosownej umowie dotyczącej oferty Adobe Analytics.

(C) **Uznanie autorstwa.** Rozwiązanie Programisty musi w jasny i wyraźny sposób prezentować informacje o pochodzeniu technologii z Adobe Document Cloud w następującej formie: „Powered by Adobe Document Cloud” z odsyłaczem prowadzącym do serwisu <http://acrobat.adobe.com>, widocznym dla Użytkowników Końcowych w Rozwiązaniu Programisty.

20.3 **Interfejs API PDF Services.** Poniższe warunki mają zastosowanie wyłącznie do interfejsu PDF Services API:

(A) **Proces akceptacji.** Z zastrzeżeniem przestrzegania limitów użytkowania i przydziałów obowiązujących na Poziomie Bezpłatnym, które są dostępne pod adresem www.adobe.com/go/dcsdk_doc_services_meter (lub innym zastępującym go adresem URL), Programista może udostępniać Rozwiązanie Programisty na zasadach komercyjnych wyłącznie w wewnętrznych celach biznesowych bez konieczności przechodzenia przez proces akceptacji opisany w sekcji 5.1 (Akceptacja ze strony Adobe). Jeśli Programista zamierza sprzedawać, rozpowszechniać, oferować lub w inny sposób udostępniać komercyjnie Rozwiązanie Programisty zaprojektowane do współpracy z funkcjami API interfejsu „PDF Services API” (1) z wykorzystaniem większego pułapu przydziałów lub (2) w sposób przekraczający limity użytkowania obowiązujące na Poziomie Bezpłatnym, musi uzyskać akceptację tego Rozwiązania Programisty ze strony Adobe, co może polegać na nabyciu od Adobe licencji produkcyjnej na podstawie osobnej umowy sporządzonej na piśmie. Niezależnie od odmiennych postanowień określonych w tym paragrafie, Adobe zachowuje prawo do żądania, aby Programista udostępnił Rozwiązanie Programisty do recenzji; Programista przyjmuje to do wiadomości i zobowiązuje się współpracować z Adobe w celu jej przeprowadzenia.

(B) **Uznanie autorstwa.** Rozwiązanie Programisty musi w jasny i wyraźny sposób prezentować informacje o pochodzeniu technologii z Adobe Document Cloud w następującej formie: „Powered by Adobe Document Cloud” z odsyłaczem prowadzącym do serwisu <http://acrobat.adobe.com>, widocznym dla Użytkowników Końcowych w Rozwiązaniu Programisty.

20.4 **Adobe Acrobat Sign API.** Poniższe warunki mają zastosowanie wyłącznie do interfejsu API Acrobat Sign:

(A) **Podpis.** Programista nie ma prawa bez uprzedniego uzyskania pisemnej zgody Adobe podejmować 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 Bulk Sign (podpisywania zbiorczego).

(C) Programista musi zawrzeć odrębną pisemną umowę z Adobe, jeśli zamierza sprzedawać, dystrybuować albo oferować Rozwiązanie Programisty przeznaczone do współdziałania z interfejsem Acrobat Sign API.

(D) **Uznanie autorstwa.** Rozwiązanie Programisty musi w sposób jasny i wyraźny prezentować informacje o pochodzeniu technologii z interfejsu Acrobat Sign API w następującej formie: „Powered by Adobe Acrobat Sign” z odsyłaczem prowadzącym do serwisu <http://acrobat.adobe.com/pl/en/sign.html> widocznym dla Użytkowników Końcowych w Rozwiązaniu Programisty.

20.5 **Zestaw Acrobat SDK.** Poniższe warunki mają zastosowanie wyłącznie do zestawu Acrobat SDK:

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

- (1) mogą komunikować się z produktami Adobe Reader i modyfikować lub zapisywać dokument PDF (w tym zapisywać wszelkie modyfikacje takich dokumentów w osobnym pliku);
- (2) ujawniają informacje nagłówka pliku;
- (3) działają jako wtyczka do produktów Adobe Reader (o ile nie uzyskano na to specjalnej licencji);
- (4) modyfikują uprawnienia lub zezwolenia w dokumencie PDF, a w szczególności naruszają prawa dostępu określone dla dokumentu PDF, m.in. umożliwiając otwieranie zaszyfrowanych dokumentów PDF inaczej niż przy pomocy legalnie uzyskanych haseł do takich dokumentów;
- (5) modyfikują możliwości oprogramowania Adobe Acrobat bez pisemnej zgody Adobe, co obejmuje w szczególności modyfikowanie funkcji weryfikacji podpisu elektronicznego; lub
- (6) umożliwiają uruchamianie produktów Adobe Acrobat na serwerze.

21. Warunki dodatkowe dotyczące Czcionek Licencjonowanych

21.1 Definicje

(A) „**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.

(B) Termin „**Czcionki Licencjonowane**” oznacza czcionki (w tym 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.

21.2 **Ograniczona licencja.** Adobe udziela Programiście niewyłącznej, ogólnosięwiatowej, niepodlegającej przenoszeniu, ograniczonej licencji, uprawniającej wyłącznie do: (A) używania niezmodyfikowanych Czcionek Licencjonowanych w celu tworzenia i programowania Rozwiązania Programisty, a nie w połączeniu z jakimkolwiek innym oprogramowaniem; (B) Osadzania niezmodyfikowanych Czcionek Licencjonowanych w Rozwiązaniu Programisty; a także (C) dystrybucji i publicznego wyświetlania Czcionek Licencjonowanych Osadzonych w Rozwiązaniu Programisty, tak aby umożliwić Użytkownikom Końcowym wyświetlanie Czcionek Licencjonowanych w Rozwiązaniu Programisty w oczekiwany sposób.

21.3 **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).

21.4 Ograniczenia i obowiązki

(A) Programista nie może używać Czcionek Licencjonowanych w sposób, który nie został wyraźnie dozwolony na mocy 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 może w jakikolwiek sposób zmieniać, przerabiać, adaptować, przekształcać, konwertować, modyfikować, tworzyć opracowań lub zlecać tworzenia opracowań ani dodawać jakichkolwiek funkcji do Czcionek Licencjonowanych jakichkolwiek części Czcionek Licencjonowanych.

(D) Programista nie może przekazywać w drodze cesji, wynajmować, dzierżawić, oddawać w leasing, wymieniać ani w inny 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. Programista nie może rozdzielać ani przepakowywać części składowych Czcionek Licencjonowanych na potrzeby ich rozpowszechniania, przeniesienia lub odsprzedaży.

(H) Czcionki Licencjonowane mogą zawierać zastrzeżenia prawne, w tym informacje na temat patentów, praw autorskich i znaków towarowych. Programista musi zachować takie informacje w ramach Czcionek Licencjonowanych w dokładnie w takiej formie, w jakiej zostały mu udostępnione (nie ma prawa ich usuwać ani zmieniać).

21.5 Stały dostęp do Czcionek Licencjonowanych. 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.

22. Warunki dodatkowe dotyczące tylko pakietu Substance SDK

22.1 Bez względu na postanowienia paragrafu 4.1.A.2. (Udzielenie licencji Programiście), uprawnienie Programisty do rozpowszechniania pakietu Substance SDK ogranicza się wyłącznie do dystrybucji modułu Substance Engine. Termin „Substance Engine” oznacza dynamiczne biblioteki znajdujące się w folderze „bin” pakietu Substance SDK.

23. Dodatkowe warunki dotyczące Trybu Programisty w serwisie Adobe Express Add-on Marketplace.

23.1 **Zewnętrzni Operatorzy Płatności.** Programista może korzystać z zewnętrznych podmiotów przetwarzających płatności, aby ułatwić zakupy Rozwiązania Programisty rozpowszechnianego za pośrednictwem serwisu Adobe Express Add-on Marketplace. Wszelkie zakupy Rozwiązania Programisty dokonywane za pośrednictwem takich zewnętrznych podmiotów przetwarzających płatności muszą odbywać się poza produktem Adobe Express. Ponadto Programista przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że Adobe nie ponosi odpowiedzialności z tytułu jakichkolwiek sporów dotyczących powiązanych z tym transakcji płatniczych.

24. Dodatkowe warunki dotyczące pakietu Express Embed SDK

24.1 Programista zobowiązuje się przedstawić propozycję integracji pakietu Express Embed SDK do akceptacji przed udostępnieniem jej publicznie, a także przestrzegać wytycznych znajdujących się pod adresem <https://www.adobe.com/go/embed-sdk-review> (lub pod innym zastępującym go adresem URL). Jeśli ma to zastosowanie, firma Adobe zastrzega sobie prawo do wyświetlenia użytkownikom końcowym powiadomienia, że dane środowisko oparte na produkcie Adobe Express nie przeszło akceptacji.