


















Usmernenia obchodu App ku kontrole

Aplikácie menia svet, obohacujú ľuďom životy a vývojárom, ako ste aj vy, pomáhajú prinášať inovácie ako nikdy predtým. V dôsledku toho sa obchod App Store rozrástol na zaujímavý a pestrý ekosystém pre milióny vývojárov a viac ako miliardu používateľov. Či už ste začínajúci vývojár, alebo veľký tím skúsených programátorov, sme nesmierne radi, že vytvárate aplikácie pre naše platformy, a chceme vám pomôcť pochopiť naše usmernenia, aby ste mali istotu, že proces kontroly vašej aplikácie prebehne rýchlo.

Marec 2024

Úvod	3
Čo robiť pred odoslaním	4
1. Bezpečnosť	5
1.1 Sporný obsah	5
1.2 Obsah vytvorený používateľmi	6
1.3 Detská kategória	7
1.4 Fyzická ujma 	7
1.5 Informácie o vývojárovi 	8
1.6 Zabezpečenie údajov 	8
1.7 Nahlasovanie trestnej činnosti	9
2. Výkon	9
2.1 Úplnosť aplikácie	9
2.2 Beta testovanie	9
2.3 Presné metaúdaje 	9
2.4 Hardvérová kompatibilita	12
2.5 Softvérové požiadavky	13
3. Podnikanie	15
3.1 Platby	16
3.2 Ďalšie otázky týkajúce sa obchodného modelu	20
4. Dizajn	22
4.1 Napodobeniny	22
4.2 Minimálna funkčnosť	22
4.3 Spam	23
4.4 Rozšírenia 	24
4.5  Stránky a služby spoločnosti Apple	24
4.6 Alternatívne ikony aplikácií 	26
4.7 Miniaplikácie, minihry, streamovacie hry, chatboty a pluginy	26
4.8 Služby prihlásenia 	27
4.9 Apple Pay 	27
4.10 Speňažovanie vstavaných funkcií 	28
5. Právne informácie 	28
5.1 Ochrana osobných údajov 	28
5.2 Duševné vlastníctvo	32
5.3 Hry o peniaze, hazardné hry a lotérie	33
5.4 VPN aplikácie 	34
5.5 Správa mobilných zariadení 	34
5.6 Kódex správania vývojárov 	34
Po odoslaní	36

Úvod

Hlavný princíp obchodu App Store je jednoduchý. Chceme poskytovať bezpečné prostredie, v ktorom si používatelia môžu sťahovať aplikácie a všetci vývojári majú šancu uspieť. Práve preto je jeho obsah starostlivo zostavený. Každú aplikáciu v obchode App Store skontrolovali odborníci a tím redaktorov v ňom používateľom každý deň pomáha objavovať nové aplikácie. V každej aplikácii kontrolujeme aj prítomnosť malvéru a iného softvéru, ktorý môže vplývať na bezpečnosť, zabezpečenie a súkromie používateľov. Vďaka tomuto úsiliu sú platformy spoločnosti Apple pre spotrebiteľov na celom svete tými najbezpečnejšími.

V Európskej únii môžu vývojári distribuovať aj notarizované aplikácie pre iOS z alternatívnych obchodov s aplikáciami. Prečítajte si viac o [alternatívnych obchodoch s aplikáciami](#) a [notarizácii aplikácií pre iOS](#). Ak si chcete pozrieť, ktoré pokyny sa vzťahujú na notarizáciu aplikácií pre iOS, kliknite na Show Notarization Review Guidelines Only (Zobraziť len pokyny na notarizáciu) v menu vľavo.

Vždy však existuje aj otvorený internet. Ak model a usmernenia obchodu App Store alebo alternatívne obchody s apkami a notarizácia aplikácií pre iOS nie sú pre vašu aplikáciu alebo podnikateľský nápad to pravé, nič sa nedeje. Poskytujeme aj prehliadač Safari, ktorý vám zabezpečí skvelé webové prostredie.

Na nasledujúcich stranách nájdete naše aktuálne usmernenia rozdelené do piatich prehľadných oddielov: Bezpečnosť, Výkon, Podnikanie, Dizajn a Právne informácie. Obchod App Store sa neustále mení a zlepšuje, aby držal krok s potrebami našich zákazníkov a produktov. Vaše aplikácie by sa mali meniť a zlepšovať tiež, aby pre ne v obchode App Store bolo naďalej miesto.

Niekoľko ďalších bodov, ktoré treba mať na pamäti pri distribúcii aplikácie na našich platformách:

- Aplikácie si u nás sťahuje aj veľa detí. Rodičovská ochrana do veľkej miery pomáha chrániť deti, no niečím musíte prispieť i vy. Vedzte preto, že čo sa týka detí, sme ostražití.
- Obchod App Store ponúka skvelú možnosť osloviť stovky miliónov ľudí na celom svete. Ak vytvoríte aplikáciu, ktorú chcete ukázať len rodine a priateľom, obchod App Store na to nie je najvhodnejší. Siiahnite napríklad po nástroji Xcode, ktorý vám umožní nainštalovať aplikáciu do zariadenia zadarmo, alebo využite distribúciu Ad Hoc, ktorú majú k dispozícii členovia programu Apple Developer Program. Ak ešte len začínate, prečítajte si viac o [programe Apple Developer Program](#).
- Plne podporujeme to, aby boli v obchode App Store zastúpené všetky možné uhly pohľadu, no len za predpokladu, že aplikácie, ktoré ich ponúkajú, sú úctivé k používateľom s rozdielnymi názormi a majú kvalitné rozhranie. Odmietneme všetky aplikácie, v ktorých sa objaví obsah alebo prístup, ktorý podľa nás prekračuje medze. Kde tie medze sú? Nuž, ako raz povedal jeden sudca Najvyššieho súdu USA: „Budem vedieť, keď také niečo uvidím.“ A podľa nás aj vy budete vedieť, ak ich prekročíte.
- Ak sa pokúsite oklamať systém (napríklad tým, že sa pokúsite podvádzať počas procesu kontroly, ukradnúť používateľské údaje, odkopírovať prácu iného vývojára či manipulovať s hodnoteniami alebo objavovaním v obchode App Store), vaše aplikácie z obchodu odstránime a vylúčime vás z programu Apple Developer Program.

- Je na vás, aby ste zaistili, že všetko vo vašej aplikácii je v súlade s týmito usmerneniami, a to vrátane reklamných sietí, analytických služieb a súprav SDK tretích strán, preto ich pred tým, ako sa ich rozhodnete použiť, dôkladne skontrolujte.
- Pri niektorých funkciách a technológiách, ktoré nie sú všeobecne dostupné pre vývojárov, môžete mať nárok na ich použitie v obmedzených prípadoch. Ponúkame napríklad oprávnenia na používanie zvuku prostredníctvom služby CarPlay, rámca HyperVisor a privilegovaných súborových operácií. Viac informácií o oprávneniach nájdete v našej dokumentácii na stránke developer.apple.com.

Dúfame, že tieto usmernenia vám pomôžu hladko prejsť procesom kontroly a nám umožnia zabezpečiť, aby sa pri schvaľovaní a odmietaní všetkých aplikácií postupovalo rovnako. Tento dokument je ako živý organizmus a tým, že nové aplikácie neustále otvárajú nové otázky, kedykoľvek doň môžu pribudnúť nové pravidlá. Možno k tomu prispeje aj tá vaša. Pre aplikácie máme nadšenie a vážime si, čo robíte. Zo všetkých síl sa snažíme vytvoriť tú najlepšiu platformu na svete, na ktorej môžete predviesť svoj talent a zároveň si aj zarobiť.

Čo robiť pred odoslaním

Aby schválenie vašej aplikácie prebehlo čo najhladšie, nižšie sa oboznámte s najčastejšími chybami, ktoré môžu spomaliť proces kontroly alebo viesť k zamietnutiu. Nenahrádza to usmernenia ani nezaručuje schválenie, no to, že budete mať splnenú každú položku v zozname, je dobrý začiatok. Ak vaša aplikácia prestala fungovať, ako má, prípadne ju už aktívne nepodporujete, bude z obchodu App Store odstránená. [Prečítajte si viac o vylepšeniach obchodu App Store.](#)

Nezabudnite:

- otestovať svoju aplikáciu, či nepadá alebo neobsahuje chyby;
- zabezpečiť, že sú všetky informácie o aplikácii a metaúdaje k nej úplné a presné;
- aktualizovať svoje kontaktné údaje pre prípad, že by vás tím App Review potreboval kontaktovať;
- poskytnúť tímu App Review úplný prístup do aplikácie, a ak vaša aplikácia obsahuje funkcie založené na účte, poskytnite buď aktívny demo účet, alebo demo režim so všetkými funkciami, ako aj akýkoľvek iný hardvér alebo zdroje, ktoré sa môžu vyžadovať počas kontroly vašej aplikácie (napr. prihlasovacie údaje alebo vzorový QR kód);
- povoliť serverové služby, aby počas kontroly fungovali a boli dostupné;
- v poznámkach pre tím App Review zahrnúť podrobné vysvetlenie nejednoznačných funkcií a nákupov v aplikácii, prípadne doložiť aj podpornú dokumentáciu;
- skontrolovať, či sa vaša aplikácia riadi pokynmi uvedenými aj v inej dokumentácii, ako sú napríklad:

Usmernenia k vývoju

- [UIKit](#)
- [AppKit](#)
- [WatchKit](#)
- [App Extensions \(Rozšírenia aplikácií\)](#)
- [iOS Data Storage Guidelines \(Pokyny pre ukladanie údajov v systéme iOS\)](#)
- [Apple File System](#)
- [App Store Connect Help \(Pomocník pre App Store Connect\)](#)
- [Developer Account Help \(Pomocník pre vývojárske účty\)](#)




Usmernenia k dizajnu

- [Human Interface Guidelines \(Pokyny pre ľudské rozhranie\)](#)

Usmernenia k značke a marketingu

- [Marketing Resources and Identity Guidelines \(Marketingové zdroje a pokyny pre identitu\)](#)
- [Apple Pay Marketing Guidelines \(Marketingové pokyny pre Apple Pay\)](#)
- [Add to Apple Wallet Guidelines \(Pokyny pre pridávanie prostriedkov do Apple Peňaženky\)](#)
- [Guidelines for Using Apple Trademarks and Copyrights \(Pokyny pre používanie ochranných známk a autorských práv spoločnosti Apple\)](#)

Usmernenia, pri ktorých sa nachádza ikona , sa vzťahujú na [notarizáciu aplikácií pre iOS](#) v EÚ.

1. Bezpečnosť

Keď si ľudia inštalujú aplikáciu z obchodu App Store, chcú mať istotu, že je to bezpečné – že aplikácia neobsahuje znepokojujúci ani urážlivý obsah, že nepoškodí ich zariadenie a že jej používanie nespôsobí fyzickú ujmu. Nižšie uvádzame hlavné nástrahy, no ak je vaším cieľom ľudí šokovať alebo uraziť, obchod App Store nie je pre vašu aplikáciu vhodné miesto. Niektoré z týchto pravidiel sú zahrnuté aj do notarizácie aplikácií pre iOS.

1.1 Sporný obsah

Aplikácie by nemali zahŕňať obsah, ktorý je urážlivý, necitlivý, znepokojujúci, znechucujúci, mimoriadne nevkusný alebo jednoducho odporný. Medzi príklady takéhoto obsahu patrí:

1.1.1 Hanlivý, diskriminačný alebo podlý obsah vrátane odkazov alebo komentárov týkajúcich sa náboženstva, rasy, sexuálnej orientácie, pohlavia, národnostného/etického pôvodu alebo iných cieľových skupín, najmä ak aplikácia môže s veľkou pravdepodobnosťou ponížiť alebo zastrašiť cieľovú osobu či

skupinu, prípadne jej ublížiť. Na profesionálnych politických satirikov a humoristov sa vo všeobecnosti táto požiadavka nevzťahuje.

1.1.2 Realistické zobrazenie zabíjania, mrzačenia, týrania alebo zneužívania ľudí alebo zvierat, prípadne obsah, ktorý nabáda k násiliu. „Nepriatelia“ v kontexte hry nemôžu patriť výlučne do konkrétnej rasy, kultúry, skutočnej vlády, spoločnosti alebo akejkolvek inej skutočnej entity.

1.1.3 Vyobrazenia, ktoré nabádajú na nezákonné alebo bezohľadné používanie zbraní a nebezpečných predmetov alebo sprostredkujú nákup strelných zbraní alebo streliva.

1.1.4 Zjavne sexuálny alebo pornografický materiál, ktorý je definovaný ako „explicitné opisy alebo vyobrazenia pohlavných orgánov alebo činností, ktorých cieľom je stimulovať skôr erotické než estetické alebo emocionálne cítenie“. To zahŕňa aj „zoznamovacie“ aplikácie a iné aplikácie, ktoré môžu zahŕňať pornografický obsah alebo sa môžu používať na sprostredkovanie prostitúcie alebo obchodovania s ľuďmi a vykorisťovania.

1.1.5 Štvavé náboženské komentáre alebo nepresné či zavádzajúce citácie náboženských textov.

1.1.6 Nepravdivé informácie a funkcie vrátane nepresných údajov o zariadení alebo podvodných či žartovných funkcií, ako sú falošné funkcie na sledovanie polohy. Vyhlásením, že aplikácia je určená na „zábavné účely“, nie je možné toto usmernenie obísť. Aplikácie, ktoré umožňujú uskutočňovať anonymné alebo žartovné telefonáty alebo odosielať anonymné či žartovné správy SMS a MMS, budú zamietnuté.

1.1.7 Škodlivé koncepty, ktoré využívajú nedávne alebo aktuálne udalosti alebo sa z nich snažia profitovať. Medzi takéto udalosti patria napríklad násilné konflikty, teroristické útoky a epidémie.

1.2 Obsah vytvorený používateľmi

Aplikácie s obsahom vytvoreným používateľmi prinášajú osobité výzvy: od porušovania duševného vlastníctva až po anonymné šikanovanie. Aby sa zabránilo zneužitiu, aplikácie s obsahom vytvoreným používateľmi alebo služby sociálnych sietí musia zahŕňať:

- spôsob filtrovania nevhodného materiálu, aby ho v aplikácii nebolo možné zverejniť;
- mechanizmus na nahlasovanie urážlivého obsahu a včasné reakcie na obavy;
- možnosť zablokovať v službe používateľov porušujúcich pravidlá;
- zverejnené kontaktné údaje, aby vás používatelia mohli jednoducho kontaktovať.

Aplikácie s obsahom vytvoreným používateľmi alebo službami, ktoré sa v konečnom dôsledku používajú prevažne na pornografické účely, aktivity v štýle stránky Chatroulette, objektivizáciu skutočných ľudí (napr. na hodnotenie vzhľadu ľudí), fyzické vyhrážanie alebo šikanovanie, nepatria do obchodu App Store a môžu byť odstránené bez predchádzajúceho upozornenia. Ak vaša aplikácia zahŕňa obsah vytvorený používateľmi z webovej služby, môže zobrazovať náhodný obsah pre dospelých „nevhodný do práce“, pokiaľ je daný obsah predvolene skrytý a zobrazí sa len vtedy, keď ho používateľ zapne prostredníctvom vašej webovej stránky.

1.2.1 Obsah od tvorcov

Aplikácie, ktoré zahŕňajú obsah od konkrétnej komunity používateľov nazývaných „tvorcovia“, predstavujú skvelú príležitosť, ak sú správne moderované. Tieto aplikácie zákazníkom poskytujú jednotné miesto, kde môžu interagovať s rôznymi typmi obsahu od tvorcov. Ponúkajú nástroje a programy, ktoré pomáhajú tejto komunite tvorcov, ktorí nie sú vývojármi, vytvárať, zdieľať a speňažovať prostredia vytvorené používateľmi. Tieto prostredia nesmú meniť základné funkcie a možnosti natívnej aplikácie – skôr by mali do týchto štruktúrovaných prostredí pridávať obsah. Tieto prostredia nepredstavujú natívne „aplikácie“ naprogramované vývojármi – ide o obsah v rámci samotnej aplikácie a tím App Review ich považuje za obsah vytvorený používateľmi. Takýto obsah od tvorcov môže zahŕňať videá, články, zvukové záznamy a dokonca aj jednoduché hry. Obchod App Store podporuje aplikácie ponúkajúce takýto obsah vytvorený používateľmi za predpokladu, že dodržiavajú všetky usmernenia vrátane usmernenia 1.2 o moderovaní obsahu vytvoreného používateľmi a usmernenia 3.1.1 o platbách a nákupoch v aplikácii. Aplikácie od tvorcov by mali zdieľať vekové hodnotenie obsahu od tvorcov, ktorý je k dispozícii v aplikácii a má to najvyššie vekové hodnotenie, ako aj informovať používateľov o tom, ktorý obsah si vyžaduje ďalšie nákupy.


1.3 Detská kategória

Detská kategória predstavuje skvelý spôsob, ako ľahko nájsť aplikácie určené pre deti. Ak sa chcete zapojiť do detskej kategórie, mali by ste sa zamerať na vytvorenie skvelého prostredia určeného špeciálne pre mladších používateľov. Tieto aplikácie nesmú obsahovať odkazy na obsah mimo aplikácie, možnosti nákupu ani iné pre deti rozptyľujúce prvky, pokiaľ nie sú vyhradené pre vymedzenú oblasť ukrytú za rodičovskou bránou. Majte na pamäti, že keď zákazníci očakávajú, že vaša aplikácia spĺňa požiadavky detskej kategórie, bude musieť tieto usmernenia spĺňať aj v nasledujúcich aktualizáciách, dokonca aj keď sa pre ňu rozhodnete výber danej kategórie zrušiť. Prečítajte si viac o [rodičovských bránach](#).

Musíte dodržiavať platné právne predpisy o ochrane osobných údajov z celého sveta, ktoré sa týkajú zhromažďovania údajov od detí online. Nezabudnite si prečítať [oddiel Ochrana osobných údajov](#) týchto usmernení, kde nájdete ďalšie informácie. Aplikácie v detskej kategórii navyše nesmú odosielať údaje umožňujúce zistenie totožnosti ani informácie o zariadení tretím stranám. Aplikácie v detskej kategórii nemali obsahovať analytické nástroje tretích strán ani reklamy tretích strán. Deti tak budú vo väčšom bezpečí. V obmedzených prípadoch môžu byť analytické nástroje tretích strán povolené, pokiaľ tieto služby nezhrmažďujú ani neprenášajú identifikátor IDFA ani žiadne údaje umožňujúce zistenie totožnosti detí (napríklad meno, dátum narodenia, e-mailovú adresu), ich polohy alebo zariadení. Patria sem všetky informácie o zariadení, sieti alebo iné informácie, ktoré by sa mohli použiť priamo alebo v kombinácii s ďalšími informáciami na identifikáciu používateľov a ich zariadení. V obmedzených prípadoch môže byť povolená aj kontextová reklama tretích strán, pokiaľ tieto služby majú verejne zdokumentované postupy a zásady týkajúce sa aplikácií v detskej kategórii, ktoré zahŕňajú kontrolu vykonávanú človekom zameranú na to, či sú reklamy pre príslušný vek vhodné.

1.4 Fyzická ujma

Ak sa vaša aplikácia správa spôsobom, pri ktorom hrozí fyzická ujma, môžeme ju odmietnuť. Príklad:

1.4.1  Zdravotné aplikácie, ktoré by mohli poskytovať nepresné údaje alebo informácie, prípadne by sa mohli používať na diagnostiku alebo liečbu pacientov, môžu podliehať podrobnejšej kontrole.

- Aplikácie musia jasne uvádzať údaje a metodiku, ktoré podporujú tvrdenia o presnosti meraní zdravotného stavu, a pokiaľ sa úroveň presnosti alebo metodika overiť nedá, aplikáciu odmietneme. Napríklad aplikácie, ktoré uvádzajú, že dokážu robiť röntgenové snímky alebo merať krvný tlak, telesnú teplotu, hladinu glukózy v krvi alebo hladinu kyslíka v krvi len pomocou senzorov v zariadení, nie sú povolené.

- Aplikácie by mali používateľom pripomínať, aby sa pred prijatím rozhodnutia týkajúceho sa ich zdravotného stavu nespoliehali iba na aplikáciu, ale poradili sa aj s lekárom.

Ak bola vaša zdravotná aplikácia schválená regulačnými orgánmi, odošlite spolu s aplikáciou aj odkaz na túto dokumentáciu.

1.4.2 ➡ Aplikácie na výpočet dávkovania liekov musia pochádzať od výrobcu liekov, nemocnice, univerzity, zdravotnej poisťovne, lekárne alebo iného schváleného subjektu, prípadne musia byť schválené úradom FDA alebo jedným z jeho medzinárodných ekvivalentov. Vzhľadom na možný vznik ujmy na zdraví pacientov musíme mať istotu, že aplikácia bude dlhodobo podporovaná a pravidelne aktualizovaná.

1.4.3 Aplikácie, ktoré nabádajú na fajčenie tabakových výrobkov a elektronických cigariet, užívanie nelegálnych drog alebo konzumáciu nadmerného množstva alkoholu, nie sú v obchode App Store povolené. Aplikácie, ktoré nabádajú maloleté osoby na konzumáciu niektorej z týchto látok, budú odmietnuté. Sprostredkovanie predaja kontrolovaných látok (s výnimkou licencovaných lekární a licencovaných alebo inak legálnych výdajní marihuany) alebo tabaku nie je povolené.

1.4.4 ➡ Aplikácie môžu zobrazovať len tie stanovištia, kde polícia vykonáva kontrolu hladiny alkoholu v krvi, ktoré zverejnili orgány činné v trestnom konaní, a nikdy by nemali nabádať na jazdu pod vplyvom alkoholu ani k inému bezohľadnému správaniu, akým je napríklad prekračovanie rýchlosti.

1.4.5 ➡ Aplikácie by nemali vyzývať zákazníkov, aby sa zúčastňovali na aktivitách (ako sú stávky, výzvy atď.) alebo aby používali svoje zariadenia spôsobom, pri ktorom hrozí fyzická ujma voči sebe alebo ostatným.

1.5 Informácie o vývojárvi ➡

Ľudia potrebujú vedieť, ako vás môžu kontaktovať v prípade otázok alebo problémov, s ktorými potrebujú pomôcť. Uistite sa, že vaša aplikácia a adresa URL odkazujúca na jej podporu obsahujú jednoduchý spôsob, ako vás kontaktovať. To je dôležité predovšetkým v prípade aplikácií, ktoré sa môžu používať v triedach. Pokiaľ neuviedete presné a aktuálne kontaktné údaje, nielenže tým frustrujete zákazníkov, ale môžete porušiť aj zákony v niektorých krajinách alebo oblastiach. Dbajte aj na to, aby lístky v aplikácii Peňaženka obsahovali platné kontaktné údaje vydavateľa a aby boli podpísané špeciálnym certifikátom prideleným vlastníkovi značky alebo ochrannej známky lístka.

1.6 Zabezpečenie údajov ➡

Aplikácie by mali zaviesť vhodné bezpečnostné opatrenia na zabezpečenie správneho zaobchádzania s používateľskými informáciami, ktoré boli zhromaždené na základe Licenčnej zmluvy k programu Apple Developer Program a týchto usmernení (ďalšie informácie nájdete v usmernení 5.1), a zabránenie ich neoprávnenému použitiu, zverejneniu alebo prístupu tretích strán k nim.

1.7 Nahlasovanie trestnej činnosti

Aplikácie na nahlasovanie údajnej trestnej činnosti musia spolupracovať s miestnymi orgánmi činnými v trestnom konaní a môžu sa ponúkať iba v krajinách alebo oblastiach, kde je takáto spolupráca aktívna.

2. Výkon

2.1 Úplnosť aplikácie

Aplikácie odoslané na kontrolu App Review vrátane aplikácií, ktoré sprístupníte na predobjednanie, by mali byť finálnymi verziami so všetkými požadovanými metaúdajmi a plne funkčnými adresami URL. Zástupný text, prázdne webové stránky a iný dočasný obsah by mali byť pred odoslaním odstránené. Pred odoslaním sa postarajte o to, aby bola vaša aplikácia otestovaná v reálnom zariadení, aby sa zistilo, či neobsahuje chyby a či je stabilná, a uveďte aj informácie o demo účte (nezabudnite zapnúť aj serverovú službu), ak vaša aplikácia vyžaduje prihlasovacie údaje. Ak nemôžete poskytnúť demo účet z dôvodu právnych alebo bezpečnostných záväzkov, po predchádzajúcom súhlase spoločnosti Apple môžete namiesto demo účtu poskytnúť vstavaný demo režim. Uistite sa, že demo režim zahŕňa všetky funkcie a možnosti vašej aplikácie. Ak vo svojej aplikácii ponúkate nákupy v aplikácii, uistite sa, že sú kompletne, aktuálne a viditeľné pre kontrolóra, prípadne v poznámkach ku kontrole vysvetlite, prečo to tak nie je. Kontrolu App Review neberte ako službu na testovanie softvéru. Neúplné balíky aplikácií a binárne súbory, ktoré padajú alebo vykazujú zjavné technické problémy, odmietneme.

2.2 Beta testovanie

Demo verzie, beta verzie a skúšobné verzie aplikácie do obchodu App Store nepatria – namiesto neho použite službu TestFlight. Každá aplikácia poskytnutá na distribúciu beta verzie prostredníctvom služby TestFlight by mala byť určená na verejnú distribúciu a zároveň by mala byť v súlade s usmerneniami ku kontrole App Review. Upozorňujeme však, že aplikácie využívajúce službu TestFlight nemožno distribuovať testerom výmenou za akúkoľvek kompenzáciu, a to ani ako odmenu za crowdfundingové financovanie. Významné aktualizácie beta zostavy by ste mali pred distribúciou testerom odoslať na kontrolu App Review služby TestFlight. Viac si môžete prečítať na stránke o [beta testovaní pomocou služby TestFlight](#).

2.3 Presné metaúdaje ↻

Zákazníci by mali vedieť, čo dostanú, keď si stiahnu alebo kúpia vašu aplikáciu, preto sa uistite, že všetky metaúdaje vašej aplikácie vrátane informácií o ochrane osobných údajov, opisu aplikácie, snímok obrazovky a ukážok presne zachytávajú hlavné prostredie aplikácie, a nezabudnite ich aktualizovať novými verziami.

2.3.1

(a) ➡ Do svojej aplikácie nezahŕňajte žiadne skryté, neaktívne ani nezdokumentované funkcie – možnosti vašej aplikácie by mali byť jasné koncovým používateľom aj tímu App Review. Všetky nové možnosti, funkcie a zmeny v produkte musia byť konkrétne opísané v časti s poznámkami ku kontrole v nástroji App Store Connect (všeobecné opisy budú odmietnuté) a k dispozícii na kontrolu. Podobne aj marketing vašej aplikácie realizovaný zavádzajúcim spôsobom, napríklad propagovaním obsahu alebo služieb, ktoré v skutočnosti neponúka (napr. skenerov vírusov a malvéru založených na systéme iOS), alebo propagovaním nepravdivej ceny, či už v rámci obchodu App Store, alebo mimo neho, je dôvodom na odstránenie vašej aplikácie z obchodu App Store alebo zablokovanie inštalácie prostredníctvom alternatívnej distribúcie a zrušenie vášho vývojárskeho účtu.

(b) Závažné alebo opakované konanie je dôvodom na vyradenie z programu Apple Developer Program. Usilovne pracujeme na tom, aby bol obchod App Store dôveryhodným ekosystémom, a to isté očakávame aj od vývojárov aplikácií. Ak konáte nečestne, nechceme s vami spolupracovať.

2.3.2 Ak vaša aplikácia obsahuje nákupy v aplikácii, uistite sa, že opis aplikácie, snímky obrazovky a ukážky jasne uvádzajú, či niektoré predstavené položky, úrovne, predplatné atď. vyžadujú ďalšie nákupy. Ak sa rozhodnete v obchode App Store propagovať nákupy v aplikácii, uistite sa, že zobrazovaný názov, snímka obrazovky a opis nákupu v aplikácii sú vhodné pre verejné publikum, že postupujete podľa pokynov uvedených v časti o [propagácii nákupov v aplikácii](#) a že vaša aplikácia správne zaobchádza s [metódou SKPaymentTransactionObserver](#), aby zákazníci po spustení aplikácie mohli bez problémov dokončiť nákup.

2.3.3 Snímky obrazovky by mali zobrazovať aplikáciu pri používaní, a nie iba titulný obrázok, prihlasovaciu stránku alebo úvodnú obrazovku. Môžu obsahovať aj textové a obrazové prekrytia (napr. na predvedenie mechanizmov zadávania informácií, ako je animovaný dotykový bod alebo ceruzka Apple Pencil) a zobrazovať rozšírené funkcie v zariadeniach, ako je napríklad Touch Bar.

2.3.4 Ukážky umožňujú zákazníkom vidieť, ako vaša aplikácia vyzerá a čo dokáže. Aby ľudia vedeli, čo s vašou aplikáciou získajú, ukážky môžu obsahovať iba videá zachytávajúce samotnú aplikáciu. Nálepky a rozšírenia iMessage môžu ukazovať používateľské prostredie aplikácie Správy. To, čo nie je jasné zo samotného videa, môžete dodatočne vysvetliť pomocou hovoreného komentára a videa alebo textového prekrytia.

2.3.5 ➡ Pre svoju aplikáciu vyberte tú najvhodnejšiu kategóriu, a ak potrebujete pomoc, prečítajte si o [definíciách kategórií v obchode App Store](#). Ak nevyberiete správne, kategóriu za vás môžeme zmeniť.

2.3.6 ➡ V nástroji App Store Connect pravdivo odpovedzte na otázky týkajúce sa vekového hodnotenia, aby bola vaša aplikácia v súlade s rodičovskou ochranou. Ak pri aplikácii uvediete nesprávne hodnotenie, zákazníkov môže prevapíť, čo dostanú, prípadne to môže spustiť vyšetrovanie zo strany vládnych regulačných orgánov. Ak vaša aplikácia obsahuje médiá, ktoré vyžadujú zobrazenie hodnotení alebo upozornení týkajúcich sa obsahu (napr. filmy, hudbu, hry atď.), nesiete zodpovednosť za dodržiavanie miestnych požiadaviek na každom území, kde je vaša aplikácia k dispozícii.

2.3.7 ➡ Aplikácii vyberte jedinečný názov, priradte kľúčové slová, ktoré ju presne opisujú, a nepokúšajte sa do metaúdajov vkladať výrazy chránené ochrannou známkou, populárne názvy aplikácií, informácie o cenách ani iné irelevantné frázy len preto, aby ste oklamali systém. Názvy aplikácií môžu mať najviac 30 znakov. Metaúdaje, ako sú názvy aplikácií, podnázvy, snímky obrazovky a ukážky, by nemali obsahovať ceny, výrazy ani opisy, ktoré nie sú špecifické pre daný typ metaúdajov. Podnázvy aplikácií predstavujú skvelý spôsob, ako k aplikáciám poskytnúť ďalší kontext – musia dodržiavať naše štandardné pravidlá pre metaúdaje a nemali by obsahovať nevhodný obsah, odkazovať na iné aplikácie ani uvádzať neoveriteľné tvrdenia o produkte. Spoločnosť Apple môže kedykoľvek upraviť nevhodné kľúčové slová alebo prijať iné vhodné opatrenia, aby sa predišlo zneužitiu.

2.3.8 ➡ Metaúdaje by mali byť vhodné pre všetky publiká, preto sa uistite, že ikony, snímky obrazovky a ukážky vašej aplikácie a nákupov v aplikácii spĺňajú požiadavky vekového hodnotenia 4+, aj keď má vaša aplikácia vyššie vekové hodnotenie. Ak je napríklad vaša aplikácia hra, ktorá obsahuje násilie, vyberte také obrázky, ktoré nezobrazujú hrozivú smrť alebo zbraň namierenú na konkrétnu postavu. Výrazy ako „pre deti“ a „detský“ možno v obchode App Store používať v metaúdajoch aplikácie iba v prípade detskej kategórie. Nezabudnite sa postarať o to, aby vaše metaúdaje vrátane názvu aplikácie a ikon (malých, veľkých, aplikácie pre hodinky Apple Watch, alternatívnych ikon atď.) vyzerali podobne, aby bolo všetko jednoznačné.

2.3.9 Nesiete zodpovednosť za zabezpečenie práv na používanie všetkých materiálov v ikonách, na snímkach obrazovky a v ukážkach aplikácie a namiesto údajov skutočnej osoby by ste mali zobrazovať fiktívne informácie o účte.

2.3.10 Uistite sa, že je vaša aplikácia zameraná na systémy iOS, iPadOS, macOS, tvOS alebo watchOS, a nezahŕňajte do nej ani do metaúdajov názvy, ikony ani obrázky iných mobilných platforiem alebo alternatívnych obchodov s aplikáciami, pokiaľ nejde o špecifické schválené interaktívne funkcie. Uistite sa, že sú metaúdaje aplikácie zamerané na samotnú aplikáciu a jej prostredie. Nezahŕňajte irelevantné informácie.

2.3.11 Aplikácie, ktoré odošlete na predobjednanie v obchode App Store, musia byť kompletne a doručiteľné v prijatej podobe. Zaistite, aby sa aplikácia, ktorú nakoniec vydáte, podstatne nelíšila od toho, čo propagujete, kým je v stave predobjednávky. Ak v aplikácii vykonáte podstatné zmeny (napr. zmeníte obchodné modely), musíte predaj predobjednávok začať odznova.

2.3.12 Aplikácie musia jasne opisovať nové funkcie a zmeny v produkte v časti Čo je nové. Jednoduché opravy chýb, aktualizácie zabezpečenia a zlepšenia výkonu môžu mať všeobecný opis, ale významnejšie zmeny musia byť uvedené v poznámkach.

2.3.13 Udalosti v aplikácii sú presne načasované udalosti, ktoré sa konajú vo vašej aplikácii. Ak chcete svoju udalosť zverejniť v obchode App Store, musí spadať do typu udalosti, ktorý ste uviedli v nástroji App Store Connect. Všetky metaúdaje udalosti musia byť presné a musia sa týkať samotnej udalosti, a nie aplikácie vo všeobecnosti. Udalosti sa musia konať presne v tých časoch a dátumoch, ktoré vyberiete v nástroji App Store Connect, a to aj vo viacerých obchodoch. Svoju udalosť môžete speňažiť, ak dodržíte pravidlá uvedené v oddiele 3 s názvom Podnikanie. Ďalej platí, že priamy odkaz musí používateľov presmerovať na správne miesto vo vašej aplikácii. Podrobné pokyny o prijateľných metaúdajoch udalosti a priamych odkazoch na udalosť nájdete v časti o [udalostiach v aplikácii](#).

2.4 Hardvérová kompatibilita

2.4.1 Aby ľudia mohli využívať vašu aplikáciu naplno, aplikácie pre iPhone by mali fungovať na iPade vždy, keď je to možné. Odporúčame vám zväziť vytváranie univerzálnych aplikácií, nech ich môžu zákazníci používať vo všetkých svojich zariadeniach. Prečítajte si viac o [univerzálnych aplikáciách](#).

2.4.2 ➡ Navrhňte aplikáciu tak, aby efektívne využívala energiu a bolo ju možné používať spôsobom, pri ktorom nehrozí poškodenia zariadenia. Aplikácie by nemali rýchlo vybiť batériu, vytvárať nadmerné teplo ani zbytočne zaťažovať zdroje zariadenia. Aplikácie by napríklad nemali nabádať k tomu, aby ste zariadenie počas nabíjania umiestnili pod matrac či vankúš alebo aby ste vykonávali priveľa cyklov zápisu na SSD disk. Aplikácie vrátane akýchkoľvek reklám tretích strán, ktoré sa v nich zobrazujú, nesmú spúšťať nesúvisiace procesy na pozadí, ako napríklad ťažbu kryptomien.

2.4.3 Ľudia by mali byť schopní používať vašu aplikáciu Apple TV bez potreby hardvérových vstupov iných, ako sú Siri Remote a herné ovládače tretích strán, ale po pripojení ďalších periférnych zariadení môžete používateľom poskytnúť rozšírené funkcie. Ak vyžadujete herný ovládač, nezabudnite to jasne vysvetliť vo svojich metaúdajoch, aby zákazníci vedeli, že na hranie potrebujú ďalšie zariadenie.

2.4.4 ➡ Aplikácie by nikdy nemali navrhovať ani vyžadovať reštart zariadenia ani úpravy systémových nastavení, ktoré nesúvisia s hlavnou funkciou aplikácie. Nenabádate napríklad používateľov, aby vypli Wi-Fi, deaktivovali bezpečnostné funkcie atď.

2.4.5 Na aplikácie distribuované prostredníctvom obchodu Mac App Store sa vzťahujú niektoré ďalšie požiadavky, ktoré by ste mali mať na pamäti:

(i) Musia byť správne izolované v prostredí sandbox a musia sa riadiť [dokumentáciou k súborovému systému macOS](#). Zároveň by mali na úpravu používateľských údajov uložených inými aplikáciami (napr. záložiek, Adresára alebo záznamov v Kalendári) používať len vhodné rozhrania API systému macOS.

(ii) Musia byť zbalené a odoslané pomocou technológií poskytnutých v nástroji Xcode. Inštalátory tretích strán nie sú povolené. Okrem toho musia mať podobu samostatných balíkov na inštaláciu jednej aplikácie a nemôžu inštalovať kód ani zdroje do zdieľaných umiestnení.

(iii) Bez súhlasu sa pri spúšťaní alebo prihlasovaní nesmú automaticky spúšťať a ani nesmú automaticky spúšťať iný kód. Nesmú spúšťať ani procesy, ktoré bežia bez súhlasu aj po ukončení aplikácie používateľom. Nemali by automaticky pridávať svoje ikony do Docku ani vytvárať skratky na pracovnej ploche používateľa.

(iv) Nesmú sťahovať ani inštalovať samostatné aplikácie, kexty, doplnkový kód ani zdroje, ktoré by pridávali funkcie alebo výrazne menili aplikáciu v porovnaní s tým, čo sme videli počas procesu kontroly.

(v) Nesmú žiadať o zvýšenie oprávnení na úroveň oprávnení správcu ani používať atribúty setuid.

(vi) Nesmú pri spustení zobrazovať licenčnú obrazovku, vyžadovať licenčné kľúče ani implementovať vlastnú ochranu pred kopírovaním.

(vii) Aktualizácie musia distribuovať cez obchod Mac App Store. Iné aktualizčné mechanizmy nie sú povolené.

(viii) Aplikácie by mali fungovať v aktuálne dodávanom operačnom systéme a nesmú používať zastarané ani voliteľne nainštalované technológie (napr. Java).

(ix) Aplikácie musia všetky jazyky a podporu lokalizácie obsahovať v jednom aplikačnom balíku.

2.5 Softvérové požiadavky

2.5.1 ➡ Aplikácie môžu používať len verejné rozhrania API a musia fungovať v aktuálne dodávanom operačnom systéme. Prečítajte si viac o [verejných rozhraniach API](#). Udržiavajte svoje aplikácie aktuálne a nezabudnite vyradiť všetky zastarané funkcie, rámce alebo technológie, ktoré budúce verzie operačného systému prestanú podporovať. Aplikácie by mali používať rozhrania API a rámce na zamýšľané účely a takáto integrácia by mala byť uvedená v opise aplikácie. Napríklad rámec HomeKit by mal poskytovať služby automatizácie domácnosti a HealthKit by sa mal používať na účely týkajúce sa zdravia a kondície a mal by sa integrovať do aplikácie Zdravie.

2.5.2 ➡ Aplikácie by mali byť vo svojich balíkoch samostatné a nesmú čítať ani zapisovať údaje mimo oblasti určeného kontajnera a ani nesmú sťahovať, inštalovať či spúšťať kód, ktorý zavádza alebo mení funkcie či možnosti aplikácie vrátane iných aplikácií. Vzdelávacie aplikácie určené na výučbu, vývoj alebo testovanie spustiteľného kódu študentmi môžu za určitých okolností sťahovať kód, pokiaľ sa daný kód nepoužíva na iné účely. Takéto aplikácie musia umožniť, aby si používateľ mohol kompletne prezerat a upravovať zdrojový kód, ktorý aplikácia poskytuje.

2.5.3 ➡ Aplikácie, ktoré prenášajú vírusy, súbory, počítačový kód alebo programy, ktoré môžu poškodiť alebo narušiť bežný chod operačného systému a/alebo hardvérových funkcií vrátane push hlásení a služby Game Center, budú odmietnuté. Závažné porušenia a opakované priestupky budú mať za následok vyradenie z programu Apple Developer Program.

2.5.4 ➡ Aplikácie na multitasking môžu používať služby na pozadí len na ich zamýšľané účely: VoIP, prehrávanie zvuku, polohu, dokončovanie úloh, miestne hlásenia atď.

2.5.5 Aplikácie musia byť plne funkčné v sieťach podporujúcich výhradne IPv6.

2.5.6 ➡ Aplikácie, ktoré prehľadávajú web, musia používať príslušný rámec WebKit a WebKit JavaScript. Môžete požiadať o oprávnenie používať vo svojej aplikácii alternatívny webový prehliadač. [Prečítajte si viac o týchto oprávneniach](#).

2.5.7 Zámerne vynechané.

2.5.8 Aplikácie, ktoré vytvárajú alternatívne prostredia pracovnej plochy alebo domovskej obrazovky, prípadne simulujú prostredia widgetov s viacerými aplikáciami, budú odmietnuté.

2.5.9 ➡ Aplikácie, ktoré menia alebo deaktivujú funkcie štandardných prepínačov, napríklad Zvýšiť/znížiť hlasitosť a Zvonenie/tichý režim, prípadne iné natívne prvky alebo správanie používateľského rozhrania, budú odmietnuté. Aplikácie by napríklad nemali blokovať odkazy na iné aplikácie alebo iné funkcie, od ktorých používatelia očakávajú, že budú fungovať určitým spôsobom.

2.5.10 Aplikácie by sa nemali odosielať s prázdnyimi reklamnými bannermi alebo testovacími reklamami.

2.5.11 ➡ SiriKit a Skratky

(i) Aplikácie integrujúce rámec SiriKit a aplikáciu Skratky by mali byť určené iba na tie účely, ktoré dokážu zvládnuť bez podpory doplnkovej aplikácie a ktoré by používatelia očakávali od uvedenej funkcie. Ak je vaša aplikácia určená napríklad na plánovanie jedál, nemali by ste do nej zahrnúť zámer začať cvičiť, hoci má spoločnú integráciu s fitness aplikáciou.

(ii) Uistite sa, že slovník a frázy v súbore plist sa vzťahujú na vašu aplikáciu a funkciu Siri týkajúcu sa účelov, na ktoré je aplikácia zaregistrovaná. Aliasy musia priamo súvisieť s vašou aplikáciou alebo názvom spoločnosti a nemali by byť všeobecnými výrazmi ani zahŕňať názvy aplikácií či služieb tretích strán.

(iii) Vyriešte požiadavku Siri alebo Skratku čo najpriamejším spôsobom a nevkladajte medzi požiadavku a jej splnenie reklamy ani iný marketing. Rozlíšenie vyžadujte len vtedy, keď je to potrebné na dokončenie úlohy (napr. požiadanie používateľa, aby uviedol konkrétny typ tréningu).

2.5.12 ➡ Aplikácie, ktoré používajú rámec CallKit alebo obsahujú rozšírenie SMS Fraud Extension, by mali blokovať iba tie telefónne čísla, ktoré sú potvrdeným spamom. Aplikácie, ktoré obsahujú funkcie blokovania telefonátov, správ SMS a MMS alebo identifikácie spamu, musia tieto funkcie jasne uviesť vo svojich marketingových textoch a vysvetliť kritériá pre svoje zoznamy blokovaných alebo spamových správ alebo telefonátov. Údaje, ku ktorým získate prístup prostredníctvom týchto nástrojov, nesmiete používať na žiadne účely, ktoré priamo nesúvisia s fungovaním alebo vylepšovaním vašej aplikácie alebo rozšírenia (napr. nesmiete ich používať, zdieľať ani predávať na účely sledovania, na vytváranie používateľských profilov atď.).

2.5.13 ➡ Aplikácie, ktoré používajú rozpoznávanie tváre na autentifikáciu účtu, musia tam, kde je to možné, používať rámec [LocalAuthentication](#) (a nie ARKit ani inú technológiu rozpoznávania tváre) a zároveň musia v prípade používateľov mladších ako 13 rokov používať alternatívny spôsob autentifikácie.

2.5.14 ➡ Aplikácie musia vyžadovať výslovný súhlas používateľa a poskytovať jasné vizuálne a/alebo zvukové znamenie v prípade nahrávania, protokolovania alebo iného zaznamenávania aktivity používateľa. To zahŕňa akékoľvek použitie kamery a mikrofónu zariadenia, nahrávania obrazovky alebo iných vstupov používateľa.

2.5.15 Aplikácie, ktoré umožňujú používateľom zobrazovať a vyberať súbory, by mali obsahovať položky z aplikácie Súbory, ako aj používateľské dokumenty iCloud.

2.5.16 🚫 Widgety, rozšírenia a hlásenia by mali súvisieť s obsahom a funkciami vašej aplikácie.

(a) Okrem toho musia byť všetky funkcie a možnosti app clipov zahrnuté v hlavnom binárnom súbore aplikácie. App clipy nesmú obsahovať reklamy.

2.5.17 🚫 Aplikácie, ktoré podporujú štandard Matter, musia na iniciovanie párovania používať rámec podpory spoločnosti Apple pre štandard Matter. Navyše, ak sa rozhodnete vo svojej aplikácii použiť inú softvérovú súčasť štandardu Matter než súpravu Matter SDK poskytnutú spoločnosťou Apple, táto softvérová súčasť musí byť certifikovaná alianciou [Connectivity Standards Alliance](#) pre platformu, na ktorej funguje.

2.5.18 🚫 Obsahové reklamy by mali byť obmedzené na hlavný binárny súbor aplikácie a nemali by byť súčasťou rozšírení, app clipov, widgetov, hlásení, klávesníc, aplikácií pre watchOS atď. Reklamy zobrazované v aplikácii musia spĺňať kritériá vekového hodnotenia aplikácie, umožňovať používateľovi zobrazíť si všetky informácie použité na zacielenie danej reklamy na neho (bez toho, aby používateľ musel odísť z aplikácie) a nesmú sa zapájať do cielenej alebo behaviorálnej inzercie založenej na citlivých používateľských údajoch, akými sú napríklad zdravotné či lekárske údaje (napr. z rozhraní HealthKit API), údaje o škole a triede (napr. z rámca ClassKit) alebo údaje od detí (napr. z aplikácií v detskej kategórii v obchode App Store) atď. Intersticiálne reklamy alebo reklamy, ktoré prerušujú alebo blokujú používateľské prostredie, musia byť jasne označené ako reklama, nesmú používateľmi manipulovať ani ich klamať a navádzať, aby na ne klepli, a musia poskytovať jednoducho prístupné a viditeľné tlačidlá na zatvorenie/preskočenie, ktoré sú dostatočne veľké, aby ľudia mohli reklamu jednoducho zrušiť. Aplikácie, ktoré obsahujú reklamy, musia tiež používateľom umožňovať nahlásenie akýchkoľvek nevhodných reklám alebo reklám nevhodných z hľadiska veku.

3. Podnikanie

Svoju aplikáciu môžete v obchode App Store speňažiť viacerými spôsobmi. Ak váš obchodný model nie je zrejmy, nezabudnite ho vysvetliť v metaúdajoch a v poznámkach pre tím App Review. Ak nebudeme rozumieť tomu, ako vaša aplikácia funguje, alebo ak vaše nákupy v aplikácii nebudú okamžite zrejmé, zdrží to kontrolu a môže to viesť k odmietnutiu aplikácie. Hoci o cenách rozhodujete vy, nebudeme distribuovať aplikácie a položky na zakúpenie v aplikácii, ktoré stoja neprimerane veľa. Odmietneme drahé aplikácie, ktoré sa snažia okradnúť používateľov nezmyselne vysokými cenami.

Ak zistíme, že ste sa pokúsili zmanipulovať recenzie, umelo zvýšiť svoje umiestnenie v rebríčku pomocou zaplatenej či inak kompenzovanej, filtrovanej alebo falošnej spätnej väzby, prípadne ste využili služby tretích strán, aby to urobili za vás, podnikneme kroky na zachovanie integrity obchodu App Store, ktoré môžu zahŕňať aj vaše vyradenie z programu Apple Developer Program.

3.1 Platby

3.1.1 Nákup v aplikácii

- Ak chcete poskytnúť prístup k funkciám alebo možnostiam v aplikácii (napríklad predplatné, herné meny, herné úrovne, prístup k prémiovému obsahu alebo odomknutie plnej verzie), musíte na to použiť nákup v aplikácii. Aplikácie nesmú používať vlastné mechanizmy na odomknutie obsahu alebo funkcií, ako sú licenčné kľúče, značky rozšírenej reality, QR kódy, kryptomeny a kryptomenové peňaženky atď.
- Aplikácie môžu používať meny nákupu v aplikácii tak, aby zákazníci mohli dať „prepítné“ vývojárovi alebo poskytovateľom digitálneho obsahu v aplikácii.
- Kredity alebo herné meny zakúpené prostredníctvom nákupu v aplikácii nesmú vypršať a zároveň by ste sa mali uistiť, že máte k dispozícii mechanizmus obnovenia pre všetky obnoviteľné nákupy v aplikácii.
- Aplikácie môžu umožniť darovanie položiek, ktoré je možné zakúpiť v aplikácii, iným osobám. Takéto darčeky je možné vrátiť len pôvodnému kupujúcemu a nemožno ich vymeniť.
- Aplikácie distribuované prostredníctvom obchodu Mac App Store môžu hostiť pluginy alebo rozšírenia, ktoré sú povolené pomocou iných mechanizmov než obchodu App Store.
- Aplikácie, ktoré ponúkajú tzv. loot boxy alebo iné mechanizmy, ktoré poskytujú náhodné virtuálne predmety na zakúpenie, musia zákazníkom pred nákupom oznámiť pravdepodobnosť získania jednotlivých typov predmetov.
- Digitálne darčkové karty, certifikáty, poukážky a kupóny, ktoré možno vymeniť za digitálny tovar alebo služby, možno vo vašej aplikácii predávať len prostredníctvom nákupu v aplikácii. Fyzické darčkové karty, ktoré sa predávajú v rámci aplikácie a potom sa zasielajú zákazníkovi poštou, môžu využívať iné spôsoby platby než nákup v aplikácii.
- Aplikácie bez predplatného môžu pred tzv. plne odomknutou verziou ponúknuť bezplatné časovo obmedzené skúšobné obdobie, a to nastavením nespotrebnnej položky IAP na cenovú úroveň 0, ktorá je pomenovaná týmto spôsobom: „XX-dňové skúšobné obdobie.“ Pred začatím skúšobného obdobia musí vaša aplikácia jasne určiť jeho trvanie, obsah alebo služby, ktoré prestanú byť po skončení skúšobného obdobia k dispozícii, ako aj všetky následné poplatky, ktoré bude musieť používateľ zaplatiť, ak bude chcieť využívať všetky funkcie. Prečítajte si viac o spravovaní prístupu k obsahu a trvaní skúšobného obdobia prostredníctvom [potvrdení](#) a [služieb DeviceCheck](#).
- Aplikácie môžu používať nákup v aplikácii na predaj nezameniteľných tokenov (NFT) a s nimi súvisiacich služieb, ako je razenie, kótovanie a prevádzanie. Aplikácie môžu používateľom umožniť zobraziť si ich vlastné NFT za predpokladu, že vlastníctvo NFT neodomkne funkcie ani možnosti v rámci aplikácie. Aplikácie môžu používateľom umožniť prezerať si kolekcie NFT, ktoré vlastní iné osoby, pokiaľ dané aplikácie neobsahujú tlačidlá, externé odkazy ani iné výzvy na akciu, ktoré presmerujú zákazníkov na iné nákupné mechanizmy než nákup v aplikácii.

3.1.1(a) Odkaz na iné spôsoby nákupu

Vývojári môžu požiadať o oprávnenie poskytnúť vo svojej aplikácii odkaz na webovú stránku, ktorú vývojár vlastní alebo za ktorú nesie zodpovednosť, pomocou ktorého sa dajú kúpiť tieto položky. Prečítajte si viac o tomto [oprávnení](#). V súlade so zmluvou o oprávnení môže odkaz informovať používateľov o tom, kde a ako sa tieto položky k nákupu v aplikácii dajú kúpiť, a o skutočnosti, že tieto položky môžu byť k dispozícii za porovnateľne nižšiu cenu. Oprávnenie je obmedzené len na používanie v obchode App Store pre iOS alebo iPadOS vo verzii pre Spojené štáty. Vo všetkých ostatných verziách nesmú aplikácie a ich metaúdaje obsahovať tlačidlá, externé odkazy ani iné výzvy na akciu, ktoré zákazníkov presmerujú na iné nákupné mechanizmy než nákup v aplikácii.

Ak je vaša aplikácia v súvislosti s oprávnením zapojená do zavádzajúcich marketingových postupov alebo podvodov, bude z obchodu App Store odstránená a vás môžeme vyradiť z programu Apple Developer Program.

3.1.2 Predplatné

Aplikácie môžu v rámci nákupov v aplikácii ponúkať automaticky obnoviteľné predplatné, a to bez ohľadu na kategóriu v obchode App Store. Keď do svojej aplikácie začleňujete automaticky obnoviteľné predplatné, nezabudnite dodržať nasledujúce usmernenia.

3.1.2(a) Prípustné používanie

Ak ponúkate automaticky obnoviteľné predplatné, musí pre zákazníka zostať hodnotné a obdobie predplatného musí trvať aspoň sedem dní a byť dostupné vo všetkých zariadeniach používateľa. Hoci nasledujúci zoznam nie je úplný, ako príklady vhodného predplatného uvádzame tieto: nové herné úrovne, epizodický obsah, podpora pre viacerých hráčov, aplikácie, ktoré ponúkajú konzistentné a dôležité aktualizácie, prístup k neustále aktualizovanému mediálnemu obsahu alebo k jeho veľkým kolekciam, softvér ako služba (Software as a Service – SAAS) a cloudová podpora. Okrem toho platí nasledujúce:

- Predplatné môžete ponúkať popri samostatných položkách (napr. môžete ponúkať predplatné celej knižnice filmov, ako aj nákup alebo vypožičanie jednotlivých filmov).
- Môžete ponúkať jedno predplatné, ktoré sa zdieľa v rámci vašich vlastných aplikácií a služieb.
- Hry ponúkané v rámci predplatenej streamovacej hernej služby môžu ponúkať jedno predplatné, ktoré sa zdieľa medzi aplikáciami a službami tretích strán. Musia byť však stiahnuté priamo z obchodu App Store a zároveň musia byť navrhnuté tak, aby sa zabránilo duplicitným platbám zo strany predplatiteľa, a takisto by nemali znevýhodňovať zákazníkov, ktorí nie sú predplatiteľmi.
- Predplatné musí fungovať vo všetkých zariadeniach používateľa, v ktorých je aplikácia dostupná. Prečítajte si viac o [zdieľaní predplatného vo viacerých aplikáciách](#).
- Aplikácie nesmú nútiť používateľov hodnotiť aplikáciu, recenzovať ju, sťahovať iné aplikácie alebo vykonávať iné podobné akcie, aby mohli získať prístup k funkciám, obsahu alebo používaniu aplikácie.
- Tak, ako to platí pri všetkých aplikáciách, aj aplikácie, ktoré ponúkajú predplatné, by mali umožniť používateľovi získať všetko, za čo si zaplatil, bez vykonania ďalších úloh, ako je uverejňovanie príspevkov v sociálnych médiách, nahratie kontaktov, prihlásenie do aplikácie určitý počet ráz atď.

- Predplatné môže zahŕňať spotrebné kredity, drahokamy, herné meny atď. a vy môžete ponúkať predplatné, ktoré zahŕňa prístup k zľavnenému spotrebnému tovaru (napr. platinové členstvo, ktoré sprístupňuje balíky drahokamov za zníženú cenu).
- Ak meníte svoju existujúcu aplikáciu na obchodný model založený na predplatnom, nemali by ste zamknúť primárne funkcie, za ktoré si už existujúci používatelia zaplatili. Umožnite napríklad zákazníkovi, ktorí si už „plné odomknutie hry“ zakúpili, mať naďalej prístup k plnohodnotnej hre aj po tom, ako pre nových zákazníkov zavediete model založený na predplatnom.
- Aplikácie s automaticky obnoviteľným predplatným môžu zákazníkovi ponúknuť bezplatné skúšobné obdobie, a to poskytnutím relevantných informácií uvedených v nástroji App Store Connect. [Prečítajte si viac o poskytovaní ponúk predplatného.](#)
- Aplikácie, ktoré sa pokúšajú podviesť používateľov, budú z obchodu App Store odstránené. To sa týka aj aplikácií, ktoré sa pod falošnou zámienkou pokúšajú prinútiť používateľov k zakúpeniu predplatného alebo ktoré používajú podvodné praktiky alebo naoko lákavé ponuky. Tieto aplikácie budú z obchodu App Store odstránené a vás môžeme z programu Apple Developer Program vyradiť.
- Aplikácie mobilných operátorov môžu po predchádzajúcom schválení spoločnosťou Apple obsahovať automaticky obnoviteľné predplatné na prístup k hudbe a videám pri nákupe v balíčkoch s novými mobilnými dátovými programami. Po predchádzajúcom schválení spoločnosťou Apple môžu byť v balíčkoch pri nákupe s novými mobilnými dátovými programami zahrnuté aj iné automaticky obnoviteľné predplatné, ak aplikácie mobilného operátora podporujú nákup v aplikácii pre používateľov. Takéto predplatné nemôže zahŕňať prístup k spotrebným položkám ani zľavy na ne a predplatné sa musí ukončiť súčasne s mobilným dátovým programom.

3.1.2(b) Upgrade a downgrade

Používatelia by mali mať k dispozícii bezproblémový upgrade a downgrade a nemali by mať možnosť neúmyselne si predplatiť viacero variantov toho istého obsahu. Zoznámte sa s [osvedčenými postupmi](#) týkajúcimi sa správy možností upgradu a downgradu predplatného.

3.1.2(c) Informácie o predplatnom

Pred tým, ako požiadate zákazníka, aby si kúpil predplatné, mali by ste jasne opísať, čo používateľ za danú cenu dostane. Koľko vydaní mesačne? Aké veľké cloudové úložisko? Aký typ prístupu k vašej službe? Jasne informujte o požiadavkách opísaných v [Dodatku 2 Licenčnej zmluvy k programu Apple Developer Program](#).

3.1.3 Iné spôsoby nákupu

Nasledujúce aplikácie môžu používať iné spôsoby nákupu než nákup v aplikácii. Aplikácie v tomto oddiele nemôžu v rámci aplikácie nabádať používateľov, aby použili iný spôsob nákupu než nákup v aplikácii, s výnimkou prípadov uvedených v bode 3.1.3(a). Vývojári môžu svojej používateľskej základni mimo aplikácie posilať oznámenia o iných spôsoboch nákupu, než je nákup v aplikácii.

3.1.3(a) Tzv. čitateľské aplikácie

Aplikácie môžu používateľovi umožniť prístup k predtým zakúpenému obsahu alebo k predplatnému obsahu (konkrétne k časopisom, novinám, knihám, zvuku, hudbe a videám). Čitateľské aplikácie môžu ponúkať vytvorenie účtu pre bezplatné úrovne a funkciu správy účtu pre existujúcich zákazníkov. Vývojári

čitateľských aplikácií môžu požiadať o oprávnenie na externé prepojenie účtu (External Link Account Entitlement), aby mohli vo svojej aplikácii poskytnúť informačný odkaz na webovú stránku, ktorú vývojár vlastní alebo za ktorú nesie zodpovednosť, s cieľom vytvoriť alebo spravovať účet. Prečítajte si viac o [oprávnení na externé prepojenie účtu](#).

3.1.3(b) Viacplatformové služby

Aplikácie, ktoré fungujú na viacerých platformách, môžu používateľom umožniť prístup k obsahu, predplatnému alebo funkciám, ktoré získali vo vašej aplikácii, na iných platformách alebo na vašej webovej stránke, a to vrátane spotrebných položiek vo viacplatformových hrách, pokiaľ sú tieto položky dostupné aj ako [nákupy v aplikácii](#).

3.1.3(c) Podnikové služby

Ak svoju aplikáciu predávate priamo len organizáciám alebo skupinám pre ich zamestnancov či študentov (napríklad profesionálne databázy a nástroje na správu triedy), podnikovým používateľom môžete umožniť prístup k predtým zakúpenému obsahu alebo predplatnému. Spotrebiteľ, jeden používateľ alebo rodinné predaje musia použiť nákup v aplikácii.

3.1.3(d) Osobné služby

Ak vaša aplikácia umožňuje nákup osobných služieb medzi dvomi jednotlivcami v reálnom čase (napríklad doučovanie študentov, lekárske konzultácie, prehliadky nehnuteľností alebo fitness tréningy), môžete na výber týchto platieb použiť iné spôsoby nákupu ako nákup v aplikácii. Služby v reálnom čase medzi jedným a niekoľkými jednotlivcami a služby v reálnom čase medzi jedným a mnohými jednotlivcami musia používať nákup v aplikácii.

3.1.3(e) Tovar a služby mimo aplikácie

Ak vaša aplikácia umožňuje ľuďom nakupovať fyzický tovar alebo služby, ktoré sa budú používať mimo aplikácie, musíte na výber týchto platieb použiť iné spôsoby nákupu ako nákup v aplikácii, napríklad službu Apple Pay alebo tradičnú platbu kreditnou kartou.

3.1.3(f) Bezplatné samostatné aplikácie

Bezplatné aplikácie, ktoré slúžia ako samostatný doplnok k platenému webovému nástroju (napr. VOIP, cloudové úložisko, e-mailové služby, webhosting), nemusia používať nákup v aplikácii za predpokladu, že v aplikácii nie sú žiadne nákupy ani výzvy na nákup mimo aplikácie.

3.1.3(g) Aplikácie na správu reklám

Aplikácie, ktorých jediným účelom je umožniť inzerentom (osobám alebo spoločnostiam, ktoré inzerujú produkt, službu alebo udalosť) nakupovať a spravovať reklamné kampane v rôznych typoch médií (televízia, exteriér, webové stránky, aplikácie atď.), nemusia používať nákup v aplikácii. Tieto aplikácie sú určené na správu kampaní a samotné reklamy nezobrazujú. Digitálne nákupy obsahu, ktorý sa používa alebo sleduje v aplikácii, vrátane nákupu reklám, ktoré sa majú zobrazovať v tej istej aplikácii (napríklad predaj tzv. propagácie príspevkov v aplikácii sociálneho média), musia používať nákup v aplikácii.

3.1.4 Obsah špecifický pre hardvér

Za určitých okolností, napríklad keď funkcie závisia od konkrétneho hardvéru, aplikácia môže danú funkciu odomknúť bez nákupu v aplikácii (napr. astronomická aplikácia, ktorá pridáva funkcie po synchronizácii s teleskopom). Funkcie aplikácie, ktoré fungujú v kombinácii so schváleným fyzickým

produktom (napríklad hračkou) ako voliteľné, môžu odomknúť možnosti bez nákupu v aplikácii, no možnosť nákupu v aplikácii musí byť k dispozícii. Od používateľov však nesmiete vyžadovať, aby si kúpovali nesúvisiace produkty alebo sa zapájali do reklamných či marketingových aktivít, ak si chcú odomknúť funkcie aplikácie.

3.1.5 Kryptomeny

- (i)** Peňaženky: Aplikácie môžu sprostredkúvať ukladanie virtuálnej meny za predpokladu, že ich ponúkajú vývojári zaregistrovaní ako organizácia.
- (ii)** Ťažba: Aplikácie nesmú ťažiť kryptomeny, pokiaľ spracúvanie neprebieha mimo zariadenia (napr. ťažba v cloude).
- (iii)** Výmeny: Aplikácie môžu sprostredkúvať transakcie alebo prevody kryptomien na schválenej burze, pokiaľ sa ponúkajú iba v krajinách alebo oblastiach, kde má aplikácia príslušné licencie a povolenia na poskytovanie výmeny kryptomien.
- (iv)** Prvotné ponuky kryptomeny: Aplikácie umožňujúce prvotné ponuky kryptomeny (Initial Coin Offerings – ICO), obchodovanie s kryptomenovými futures a iné obchodovanie s kryptomenovými cennými papiermi alebo kvázi cennými papiermi musia pochádzať od etablovaných bánk, spoločností obchodujúcich s cennými papiermi, obchodníkov s futures (Futures Commission Merchants – FCM) alebo iných schválených finančných inštitúcií a musia byť v súlade so všetkými platnými právnymi predpismi.
- (v)** Kryptomenové aplikácie nesmú ponúkať menu za plnenie úloh, napríklad za sťahovanie iných aplikácií, nabádanie iných používateľov na sťahovanie, uverejňovanie príspevkov na sociálnych sieťach atď.

3.2 Ďalšie otázky týkajúce sa obchodného modelu

Zoznamy uvedené nižšie nie sú úplné a vaša odoslaná aplikácia môže viesť k zmene alebo aktualizácii našich zásad. Tu si však môžete prečítať niektoré z ďalších odporúčaní týkajúcich sa toho, čo robiť a čo nerobiť:

3.2.1 Prijateľné

- (i)** Zobrazovanie vlastných aplikácií s cieľom predaja alebo propagácie v rámci aplikácie, pokiaľ daná aplikácia nie je len katalógom vašich aplikácií.
- (ii)** Zobrazovanie alebo odporúčanie kolekcie aplikácií tretích strán, ktoré sú určené pre konkrétnu schválenú potrebu (napr. správa zdravia, letectvo, prístupnosť). Vaša aplikácia by mala poskytovať presvedčivý redakčný obsah, aby nepôsobila iba ako obchod.
- (iii)** Znemožnenie prístupu k určitému schválenému obsahu na vypožičanie (napr. filmom, televíznym programom, hudbe, knihám) po uplynutí výpožičky – platnosť všetkých ostatných položiek a služieb uplynúť nesmie.

(iv) Lístky v aplikácii Peňaženka možno používať na uskutočňovanie alebo prijímanie platieb, prenos ponúk alebo identifikáciu ponúk (napríklad vstupenky do kina, kupóny a VIP poverenia). Iné použitie môže mať za následok odmietnutie aplikácie a odobratie poverení v aplikácii Peňaženka.

(v) Poistné aplikácie musia byť bezplatné, v súlade s právnymi predpismi platnými v oblastiach, kde sú k dispozícii, a nesmú využívať nákup v aplikácii.

(vi) Schválené neziskové organizácie môžu získavať finančné prostriedky priamo vo svojich aplikáciách alebo v aplikáciách tretích strán, pokiaľ tieto kampane na získavanie finančných prostriedkov spĺňajú všetky usmernenia ku kontrole App Review a podporujú službu Apple Pay. Tieto aplikácie musia zverejniť účel, na ktorý budú finančné prostriedky použité, a zároveň musia dodržiavať všetky požadované miestne a federálne zákony a zabezpečiť, aby darcovia mali k dispozícii príslušné daňové potvrdenia. Doplnkové informácie musíte na požiadanie poskytnúť tímu App Review. Platformy pre neziskové organizácie, ktoré spájajú darcov s inými neziskovými organizáciami, musia zabezpečiť, aby každá nezisková organizácia uvedená v aplikácii prešla aj procesom schvaľovania neziskových aplikácií. Prečítajte si viac o tom, ako sa stať [schválenou neziskovou organizáciou](#).

(vii) Aplikácie môžu jednotlivým používateľom umožniť poskytnúť peňažný dar inej osobe bez použitia nákupu v aplikácii za predpokladu, že (a) odovzdanie daru je úplne dobrovoľným rozhodnutím darcu a (b) príjemca daru dostane 100 % z finančných prostriedkov. Dar, ktorý je spojený s prijatím digitálneho obsahu alebo služieb alebo s ním kedykoľvek súvisí, však musí použiť nákup v aplikácii.

(viii) Aplikácie používané na finančné obchodovanie, investovanie alebo správu peňazí by mala odoslať finančná inštitúcia, ktorá takéto služby poskytuje.

3.2.2 Neprijateľné

(i) Vytvorenie rozhrania na zobrazovanie aplikácií, rozšírení alebo pluginov tretích strán, ktoré sa podobá na obchod App Store alebo ktoré má podobu kolekcie všeobecných záujmov.

(ii) Zámerne vynechané.

(iii) Umelé zvyšovanie počtu zobrazení reklám alebo kliknutí na ne, ako aj aplikácie, ktoré sú určené predovšetkým na zobrazovanie reklám.

(iv) Zbieranie finančných prostriedkov v rámci aplikácie pre charitatívne organizácie a zbierky, pokiaľ nie ste schválenou neziskovou organizáciou alebo nemáte iné povolenie na základe oddielu 3.2.1 (vi) uvedeného vyššie. Aplikácie, ktorých cieľom je zbieranie peňazí na takéto účely, musia byť v obchode App Store k dispozícii zadarmo a finančné prostriedky môžu zbierať len mimo aplikácie, napríklad prostredníctvom prehliadača Safari alebo správ SMS.

(v) Svojoľné obmedzovanie osôb, ktoré môžu aplikáciu používať, napríklad podľa polohy alebo operátora.

(vi) Zámerne vynechané.

(vii) Umelá manipulácia s viditeľnosťou, stavom alebo postavením používateľa v iných službách, pokiaľ to nepovoľujú zmluvné podmienky danej služby.

(viii) Aplikácie, ktoré sprostredkujú obchodovanie s binárnymi opciami, nie sú v obchode App Store povolené. Zvážte radšej webovú aplikáciu. Aplikácie, ktoré sprostredkujú obchodovanie s rozdielovými zmluvami (Contract for Difference – CFD) alebo inými derivátmi (napr. FOREX), musia mať riadnu licenciu vo všetkých jurisdikciách, kde je služba dostupná.


(ix) Aplikácie, ktoré ponúkajú osobné pôžičky, musia jasne a zreteľne zverejniť všetky podmienky pôžičky okrem iného vrátane ekvivalentnej maximálnej ročnej percentuálnej miery nákladov (RPMN) a dátumu splatnosti. Aplikácie nesmú účtovať maximálnu mieru RPMN vyššiu ako 36 % vrátane nákladov a poplatkov a nesmú vyžadovať splatenie celej sumy už do 60 dní (alebo skôr).

4. Dizajn

Zákazníci spoločnosti Apple si vysoko cenia produkty, ktoré sú jednoduché, prepracované, inovatívne a ľahko sa používajú, a presne také produkty chceme vidieť v obchode App Store. Vymyslenie skvelého dizajnu je na vás, no musíte brať do úvahy aj minimálne štandardy na schválenie do obchodu App Store. Nezabudnite, že aplikáciu by ste aj po schválení mali pravidelne aktualizovať, aby bola funkčná a pútavá pre nových aj existujúcich zákazníkov. Aplikácie, ktoré prestanú fungovať alebo budú ponúkať zhoršený zážitok, môžu byť z obchodu App Store kedykoľvek odstránené.

4.1 Napodobeniny

(a) Prinášajte vlastné nápady. Vieme, že ich máte mnoho, tak im len vdýchnite život. Nekopírujte najnovšie populárne aplikácie v obchode App Store ani nerobte drobné zmeny v názve alebo používateľskom rozhraní inej aplikácie, aby ste ju následne vydávali za vlastnú. Okrem toho, že riskujete žalobu za porušenie práv duševného vlastníctva, sťažuje to navigáciu v obchode App Store a nie je to fér voči ostatným vývojárom.

(b)  Odosielanie aplikácií, ktoré sa vydávajú za iné aplikácie alebo služby, sa považuje za porušenie Kódexu správania pre vývojárov a môže viesť k vášmu vyradeniu z programu Apple Developer Program.

4.2 Minimálna funkčnosť

Vaša aplikácia by mala zahŕňať funkcie, obsah a používateľské rozhranie, vďaka ktorým bude ponúkať viac než len prostredie webovej stránky v inom formáte. Ak vaša aplikácia nie je veľmi užitočná, jedinečná a ani sa veľmi nespráva ako typická aplikácia, do obchodu App Store nepatrí. Ak vaša aplikácia neposkytuje trvalú zábavnú hodnotu ani nie je v primeranej miere užitočná, nemusí byť prijatá. Aplikácie, ktoré sú iba skladbou alebo filmom, by mali byť odoslané do obchodu iTunes Store. Aplikácie, ktoré sú iba knihou alebo príručkou pre hru, by mali byť odoslané do obchodu Apple Books Store.

4.2.1 Aplikácie využívajúce rámec ARKit by mali poskytovať bohatú a integrovanú rozšírenú realitu – nestačí len vložiť model do zobrazenia v rozšírenej realite či prehrať animáciu.

4.2.2 S výnimkou katalógov by aplikácie nemali byť tvorené iba marketingovými materiálmi, reklamami, webovými výstrižkami ani fungovať ako agregátory obsahu či kolekcie odkazov.

4.2.3

(i) Vaša aplikácia by mala fungovať samostatne bez toho, aby vyžadovala inštaláciu inej aplikácie.

(ii) Ak vaša aplikácia potrebuje pri prvom spustení stiahnuť doplnkové zdroje, aby mohla fungovať, zverejnite veľkosť súboru na stiahnutie a používateľov na to upozornite.

4.2.4 Zámerne vynechané.

4.2.5 Zámerne vynechané.

4.2.6 Aplikácie vytvorené na základe komercializovanej šablóny alebo služby generovania aplikácií budú odmietnuté, pokiaľ ich neodošle priamo poskytovateľ obsahu aplikácie. Tieto služby by nemali posilať aplikácie v mene svojich klientov a mali by ponúkať nástroje, ktoré klientom umožnia vytvárať prispôsobené, inovátné aplikácie, ktoré poskytujú zákazníkom jedinečné možnosti. Ďalšou prijateľnou možnosťou pre poskytovateľov šablón je vytvoriť jeden binárny súbor, ktorý bude hostiť všetok klientsky obsah v agregovanom modeli alebo modeli „výberu“, napríklad ako aplikáciu na vyhľadávanie reštaurácií so samostatnými prispôsobenými záznamami alebo stránkami pre každú klientsku reštauráciu alebo ako aplikáciu na udalosti so samostatnými záznamami pre každú klientsku udalosť.

4.2.7 Klienty vzdialenej plochy

Ak vaša aplikácia vzdialenej plochy funguje ako zrkadlo konkrétneho softvéru alebo služieb, a nie ako všeobecné zrkadlo hostiteľského zariadenia, musí spĺňať nasledujúce požiadavky:

(a) Aplikácia sa smie pripojiť len k hostiteľskému zariadeniu, ktoré vlastní používateľ a ktoré je osobným počítačom alebo samostatnou hernou konzolou vo vlastníctve používateľa, a hostiteľské zariadenie aj klient musia byť pripojené k miestnej sieti LAN.

(b) Akýkoľvek softvér alebo služby, ktoré sa zobrazujú v kliente, sa plne spúšťajú v hostiteľskom zariadení, vykresľujú sa na obrazovke hostiteľského zariadenia a nemôžu používať rozhrania API ani funkcie platformy nad rámec toho, čo treba na streamovanie vzdialenej plochy.

(c) Tvorba a správa všetkých účtov sa musí iniciovať z hostiteľského zariadenia.

(d) Používateľské rozhranie klienta sa nepodobá na zobrazenie operačného systému iOS ani obchodu App Store, neposkytuje rozhranie podobné obchodu ani neumožňuje prehľadávať, vyberať či nakupovať softvér, ktorý používateľ ešte nevládni alebo na ktorý ešte nemá licenciu. V záujme zrozumiteľnosti uvádzame, že transakcie uskutočňované v rámci zrkadleného softvéru nemusia používať nákup v aplikácii, pokiaľ sa transakcie spracúvajú v hostiteľskom zariadení.

(e) Tenké klienty pre cloudové aplikácie nie sú pre obchod App Store vhodné.

4.3 Spam

(a) ☞ Nevytvárajte viac ID balíka tej istej aplikácie. Ak má vaša aplikácia rôzne verzie pre konkrétne miesta, športové tímy, univerzity atď., zvažte možnosť, že odošlete jednu aplikáciu a jej varianty poskytnete v rámci nákupu v aplikácii.

(b) Vyhnite sa aj rozširovaniu kategórie, ktorá je už presýtená – v obchode App Store sa už nachádza dosť aplikácií na prdenie, grganie, svietenie baterkou, veštenie, randenie, alkoholické hry či Kámasútru. a pod. Tieto aplikácie odmietneme, pokiaľ nebudú poskytovať jedinečné a vysokokvalitné možnosti. Spamovanie obchodu môže viesť k vášmu vyradeniu z programu Apple Developer Program.

4.4 Rozšírenia ☞

Aplikácie, ktoré sú hositeľmi rozšírení alebo ktoré obsahujú rozšírenia, musia byť v súlade s dokumentom [App Extension Programming Guide \(Príručka pre programovanie rozšírení aplikácií\)](#), [dokumentáciou rozšírení aplikácií pre Safari](#) alebo [dokumentáciou webových rozšírení Safari](#) a mali by obsahovať určité funkcie, ako napríklad obrazovky pomocníka a rozhrania nastavení, ak je to možné. V marketingovom texte aplikácie by ste mali jasne a presne uviesť, aké rozšírenia sú k dispozícii, pričom dané rozšírenia nesmú obsahovať marketing, reklamu ani nákupy v aplikácii.

4.4.1 ☞ Na rozšírenia klávesnice sa vzťahuje niekoľko ďalších pravidiel.

Musia:

- poskytovať možnosť zadávania na klávesnici (napr. písané znaky);
- dodržiavať pokyny pre nálepky, ak klávesnica obsahuje obrázky alebo emoji;
- poskytovať spôsob prechodu na ďalšiu klávesnicu;
- zostať funkčné aj bez úplného prístupu k sieti a bez vyžadovania úplného prístupu;
- zhromažďovať informácie o činnosti používateľa len na účely zlepšenia funkčnosti rozšírenia klávesnice používateľa v zariadení so systémom iOS.

Nesmú:

- spúšťať ďalšie aplikácie okrem Nastavení;
- meniť účel tlačidiel klávesnice na iný (napr. spustenie kamery stlačením a podržaním klávesu Return).

4.4.2 ☞ Rozšírenia prehliadača Safari musia fungovať v aktuálnej verzii prehliadača Safari v príslušnom operačnom systéme Apple. Nesmú zasahovať do systému ani prvkov používateľského rozhrania prehliadača Safari a ani nesmú obsahovať škodlivý alebo zavádzajúci obsah či kód. Porušenie tohto pravidla bude mať za následok vyradenie z programu Apple Developer Program. Rozšírenia prehliadača Safari by nemali požadovať prístup k väčšiemu počtu webových stránok, než je nevyhnutné na ich fungovanie.

4.4.3 Zámerne vynechané.

4.5 ☞ Stránky a služby spoločnosti Apple

4.5.1 ➡ Aplikácie môžu používať schválené kanály RSS spoločnosti Apple, ako napríklad kanál RSS obchodu iTunes Store. Nesmú však získavať žiadne informácie zo stránok spoločnosti Apple (napr. apple.com, iTunes Store, App Store, App Store Connect, portál pre vývojárov atď.) ani vytvárať rebríčky pomocou týchto informácií.

4.5.2 ➡ **Apple Music**

(i) Rámec MusicKit v operačnom systéme iOS umožňuje používateľom prehrávať skladby zo služby Apple Music a ich lokálnej hudobnej knižnice natívne vo vašich aplikáciách a hrách. Keď používateľ poskytne povolenie k svojmu účtu Apple Music, vaša aplikácia môže vytvárať playlisty, pridávať skladby do jeho knižnice a prehrávať milióny skladieb z katalógu Apple Music. Používatelia musia spustiť prehrávanie streamu Apple Music a mať možnosť používať na navigáciu štandardné ovládacie prvky médií, ako sú Prehrať, Pozastaviť a Preskočiť. Vaša aplikácia navyše nemôže vyžadovať platbu ani nepriamo speňažovať prístup k službe Apple Music (napr. nákupom v aplikácii, reklamou, vyžadovaním informácií o používateľovi atď.). Nestahujte, nenahrávajte ani neumožňujte zdieľanie hudobných súborov pochádzajúcich z rozhraní MusicKit API s výnimkou prípadov, ktoré sú výslovne povolené v dokumentácii k [rámcu MusicKit](#).

(ii) Používanie rozhraní MusicKit API nenahrádza získanie licencií, ktoré môžete potrebovať na hlbšiu alebo komplexnejšiu integráciu hudby. Ak napríklad chcete, aby vaša aplikácia v určitom okamihu prehrala konkrétnu skladbu, prípadne aby vytvorila zvukové alebo video súbory, ktoré možno zdieľať v sociálnych médiách, budete sa musieť obrátiť priamo na držiteľov práv a získať od nich povolenie (napr. práva na synchronizáciu alebo adaptáciu) a zdroje. Obaly a ďalšie metaúdaje sa môžu používať len v súvislosti s prehrávaním hudby alebo playlistmi (vrátane snímok obrazovky v obchode, ktoré zobrazujú funkcie vašej aplikácie) a nemali by sa používať v marketingu alebo reklame bez získania konkrétneho oprávnenia od držiteľov práv. Pri integrácii služieb Apple Music do aplikácie nezabudnite postupovať podľa dokumentu [Apple Music Identity Guidelines \(Pokyny pre identitu služby Apple Music\)](#).

(iii) Aplikácie, ktoré majú prístup k používateľským údajom služby Apple Music, napríklad k playlistom a obľúbeným položkám, musia tento prístup jasne uviesť v reťazci s účelom. Žiadne zhromaždené údaje sa nesmú zdieľať s tretími stranami na iné účely než na podporu alebo zlepšenie prostredia aplikácie. Tieto údaje sa nesmú používať na identifikáciu používateľov alebo zariadení ani na zacielenie reklám.

4.5.3 ➡ Služby spoločnosti Apple nepoužívajte na zasielanie spamu, phishing ani na posielanie nevyžiadaných správ zákazníkom, a to vrátane služby Game Center, push hlásení atď. Nepokúšajte sa spätne vyhľadávať, sledovať, spájať, asociovať, získavať, zbierať alebo inak zneužívať ID hráčov, aliasy či iné informácie získané prostredníctvom služby Game Center, inak vás z programu Apple Developer Program vyradíme.

4.5.4 ➡ Push hlásenia sa nesmú vyžadovať na fungovanie aplikácie a nemali by sa používať na odosielanie citlivých osobných či dôverných informácií. Push hlásenia by sa nemali používať na propagačné účely ani na účely priameho marketingu, pokiaľ zákazníci výslovne nesúhlasili s ich prijímaním prostredníctvom súhlasu zobrazeného v používateľskom rozhraní vašej aplikácie a pokiaľ v aplikácii neposkytujete možnosť, pomocou ktorej sa používateľ z prijímania takýchto správ môže odhlásiť. Zneužitie týchto služieb môže viesť k odobratiu vašich oprávnení.

4.5.5 ➡ ID hráčov služby Game Center používajte len spôsobom schváleným podmienkami služby Game Center a nezobrazujte ich v aplikácii ani žiadnej tretej strane.

4.5.6 ➡ Aplikácie vo svojom rozhraní a metaúdajoch môžu používať znaky Unicode, ktoré sa vykresľujú ako emoji Apple. Emoji Apple sa nesmie používať na iných platformách ani sa nesmie vkladať priamo do binárnych súborov vašej aplikácie.

4.6 Alternatívne ikony aplikácií ➡

Aplikácie môžu zobrazovať prispôbené ikony, napríklad také, ktoré ukazujú obľúbený športový tím, za predpokladu, že každá zmena je iniciovaná používateľom a aplikácia obsahuje nastavenia, ktorými sa dá vrátiť pôvodná ikona. Všetky varianty ikon musia súvisieť s obsahom aplikácie a zmeny by mali byť konzistentné vo všetkých systémových zdrojoch, aby sa ikony zobrazené v Nastaveniach, Hláseniach atď. zhodovali s novou springboardovou ikonou.

4.7 Miniaplikácie, minihry, streamovacie hry, chatboty a pluginy

Aplikácie môžu ponúkať určitý softvér, ktorý nie je zabudovaný v binárnom súbore, konkrétne miniaplikácie, minihry, streamovacie hry, chatboty a pluginy. Zodpovedáte za všetok takýto softvér ponúkaný vo vašej aplikácii, pričom musíte zaistiť aj to, aby takýto softvér dodržiaval tieto usmernenia a všetky platné právne predpisy. Softvér, ktorý nie je v súlade s minimálne jedným usmernením, spôsobí, že aplikácia bude zamietnutá. Musíte rovnako zabezpečiť, aby softvér dodržiaval ďalšie pravidlá, ktoré sú uvedené v bodoch 4.7.1 a 4.7.5. Tieto ďalšie pravidlá sú dôležité na zachovanie skúseností, ktoré zákazníci obchodu App Store očakávajú, a na zaistenie bezpečnosti používateľov.

4.7.1 Softvér ponúkaný v aplikáciách na základe tohto pravidla:

- musí dodržiavať všetky usmernenia týkajúce sa ochrany osobných údajov vrátane (okrem iného) pravidiel stanovených v usmernení 5.1 týkajúcich sa zhromažďovania, používania a zdieľania údajov a citlivých údajov (napríklad zdravotných a osobných údajov od detí);
- musí zahŕňať spôsob filtrovania nevhodného materiálu, mechanizmus na nahlasovanie obsahu a včasné reakcie na obavy a možnosť zablokovať používateľov porušujúcich pravidlá;
- musí používať nákup v aplikácii, aby mohol koncovým používateľom ponúkať digitálny tovar alebo služby.

4.7.2 Aplikácia sa bez predchádzajúceho povolenia od spoločnosti Apple nesmie rozširovať a ani sprístupňovať softvéru natívne rozhrania API platformy.

4.7.3 Aplikácia nesmie zdieľať údaje ani povolenia na ochranu osobných údajov so žiadnym individuálnym softvérom ponúkaným vo vašej aplikácii bez výslovného súhlasu používateľa v jednotlivých inštanciách.

4.7.4 Musíte poskytnúť zoznam softvéru a metaúdajov dostupných vo vašej aplikácii. Tento zoznam musí obsahovať univerzálne odkazy, ktoré vedú ku všetkému softvéru ponúkanému v aplikácii.

4.7.5 Aplikácia musí zdieľať vekové hodnotenie obsahu, ktorý je k dispozícii v aplikácii a má to najvyššie vekové hodnotenie.

4.8 Služby prihlásenia ↗

Aplikácie, ktoré na nastavenie alebo overenie primárneho účtu používateľa v aplikácii používajú službu prihlásenia tretej strany alebo sociálneho média (ako napríklad Prihlásenie cez Facebook, Prihlásenie cez Google, Prihlásenie cez Twitter, Prihlásenie cez LinkedIn, Prihlásenie cez Amazon alebo Prihlásenie cez WeChat), musia ako rovnocennú možnosť ponúkať aj inú službu prihlásenia, ktorá bude mať nasledujúce funkcie:

- služba prihlásenia obmedzuje zhromažďovanie údajov na meno a e-mailovú adresu používateľa,
- služba prihlásenia umožňuje používateľom zachovať si e-mailovú adresu v rámci nastavenia svojho účtu ako súkromnú,
- služba prihlásenia bez súhlasu nezhrmažďuje interakcie s vašou aplikáciou na reklamné účely.

Primárny účet používateľa je účet, ktorý si používateľ vytvorí vo vašej aplikácii na účely identifikácie, prihlasovania a prístupu k vašim funkciám a súvisiacim službám.

Iná služba prihlásenia sa nevyžaduje, ak:

- vaša aplikácia používa výlučne systémy založenia účtu a prihlasovania doň vašej spoločnosti;
- vaša aplikácia je alternatívny obchod s aplikáciami alebo aplikácia distribuovaná z alternatívneho obchodu s aplikáciami, ktorá používa prihlasovacie údaje špecifické pre daný obchod v súvislosti s účtom, sťahovaním a funkciami obchodovania;
- vaša aplikácia je vzdelávacia, podniková alebo obchodná aplikácia, ktorá vyžaduje, aby sa používateľ prihlásil pomocou existujúceho školského alebo podnikového účtu;
- vaša aplikácia používa na overovanie používateľov vládny alebo odvetvový systém identifikácie občanov alebo elektronický preukaz totožnosti;
- vaša aplikácia je klientom pre konkrétnu službu tretej strany a používatelia sa musia prihlásiť do svojho e-mailového účtu, účtu v sociálnom médiu alebo do iného účtu tretej strany priamo, aby mali prístup k obsahu.

4.9 Apple Pay ↗

Aplikácie využívajúce Apple Pay musia poskytnúť používateľovi všetky podstatné informácie o nákupe ešte pred samotným predajom tovaru alebo služby a zároveň musia správne používať značku Apple Pay a prvky používateľského rozhrania, ako sa uvádza v dokumentoch Apple Pay Marketing Guidelines a Human Interface Guidelines. Aplikácie využívajúce službu Apple Pay na ponúkajú opakovaných platieb musia zverejniť minimálne tieto informácie:

- dĺžku obdobia predĺženia a skutočnosť, že bude pokračovať až do zrušenia;
- čo sa bude poskytovať počas každého obdobia;

- skutočné poplatky, ktoré sa zákazníkovi zaúčtujú;
- návod na zrušenie.

4.10 Speňažovanie vstavaných funkcií ↗

Nesmiete speňažovať vstavané funkcie poskytované hardvérom alebo operačným systémom, akými sú napríklad push hlásenia, kamera alebo gyroskop, prípadne služby a technológie spoločnosti Apple, ako sú prístup k službe Apple Music, úložisko iCloud alebo rozhrania API funkcie Čas pred obrazovkou.

5. Právne informácie ↗

Aplikácie musia spĺňať všetky právne požiadavky jednotlivých lokalít, kde ich sprístupníte (ak máte pochybnosti, poraďte sa s právnikom). Vieme, že je to zložité, ale je vašou povinnosťou pochopiť a zabezpečiť, aby vaša aplikácia okrem usmernení uvedených nižšie dodržiavala aj všetky miestne zákony. A samozrejme, aplikácie, ktoré nabádajú na kriminálne alebo zjavne bezohľadné správanie, prípadne takéto správanie propagujú alebo podporujú, budú odmietnuté. V extrémnych prípadoch, ak sa napríklad pri aplikáciách zistí, že sprostredkujú obchodovanie s ľuďmi a/alebo zneužívanie detí, budeme o tom informovať príslušné orgány.

5.1 Ochrana osobných údajov ↗

Ochrana osobných údajov používateľa je v ekosystéme spoločnosti Apple na prvom mieste a pri spracúvaní osobných údajov by ste mali postupovať opatrne, aby ste sa uistili, že konáte v súlade s [osvedčenými postupmi na ochranu osobných údajov](#), platnými právnymi predpismi a podmienkami [Licenčnej zmluvy k programu Apple Developer Program](#), nehovoriac o očakávaníach zákazníkov. Konkrétne:

5.1.1 Zhromažďovanie a ukladanie údajov ↗

(i) Zásady ochrany osobných údajov: Všetky aplikácie musia obsahovať odkaz na svoje zásady ochrany osobných údajov v poli metaúdajov v nástroji App Store Connect, ako aj v rámci aplikácie na ľahko prístupnom mieste. Zásady ochrany osobných údajov musia jasne a výslovne:

- identifikovať, ktoré údaje aplikácia alebo služba zhromažďuje (ak nejaké zhromažďuje), ako ich zhromažďuje a na aké účely ich používa;
- potvrdiť, že ktorákolvek tretia strana, s ktorou aplikácia zdieľa používateľské údaje (v súlade s týmito usmerneniami) – napríklad analytické nástroje, reklamné siete a balíky SDK tretích strán, ako aj akékoľvek materské, dcérske alebo iné súvisiace subjekty, ktoré budú mať prístup k používateľským údajom – bude v prípade používateľských údajov poskytovať rovnakú alebo rovnocennú ochranu, ako sa uvádza v zásadách ochrany osobných údajov a vyžaduje týmito usmerneniami;
- vysvetliť zásady uchovávanía a vymazávania údajov a opísať, ako používateľ môže odvolať svoj súhlas a/alebo požiadať o vymazanie svojich údajov.

(ii) Povolenie: Aplikácie, ktoré zhromažďujú používateľské údaje alebo údaje o používaní, musia od používateľa získať súhlas so zhromažďovaním údajov, a to aj vtedy, ak sa tieto údaje považujú v čase zhromažďovania alebo bezprostredne po ňom za anonymné. Platené funkcie nesmú závisieť od týchto údajov ani nesmú vyžadovať, aby k nim používateľ udelil prístup. Aplikácie musia zákazníčkovi poskytnúť aj ľahko dostupný a zrozumiteľný spôsob odvolania súhlasu. Uistite sa, že vaše reťazce s účelom jasne a úplne opisujú vaše použitie daných údajov. Aplikácie, ktoré zhromažďujú údaje v rámci oprávneného záujmu bez súhlasu, pričom sa opierajú o podmienky všeobecného nariadenia Európskej únie o ochrane údajov (GDPR) alebo podobného predpisu, musia dodržiavať všetky podmienky tohto právneho predpisu. Prečítajte si viac o [žiadaní o povolenie](#).

(iii) Minimalizácia údajov: Aplikácie by mali požadovať prístup len k tým údajom, ktoré súvisia s hlavnou funkciou aplikácie, a mali by zhromažďovať a používať len tie údaje, ktoré sú potrebné na vykonanie príslušnej úlohy. Ak je to možné, použite nástroj na výber mimo procesu alebo menu zdieľania namiesto toho, aby ste žiadali o úplný prístup k chráneným zdrojom, ako sú Fotky alebo Kontakty.

(iv) Prístup: Aplikácie musia rešpektovať nastavenia oprávnení používateľa a nesmú sa pokúšať manipulovať, klamať ani nútiť ľudí, aby súhlasili so zbytočným prístupom k údajom. Napríklad aplikácie, ktoré umožňujú uverejňovať fotky na sociálnych sieťach, nesmú ako podmienku pred tým, než umožnia používateľovi nahrať fotky, vyžadovať aj prístup k mikrofónu. Ak je to možné, poskytnite používateľom, ktorí neudelia súhlas, alternatívne riešenia. Ak napríklad používateľ odmietne zdieľať svoju polohu, ponúknite mu možnosť manuálne zadať adresu.

(v) Prihlásenie do účtu: Ak vaša aplikácia neobsahuje dôležité funkcie založené na účte, umožnite ľuďom používať ju bez prihlásenia. Ak vaša aplikácia podporuje vytváranie účtov, musíte [v nej umožniť aj ich vymazanie](#). Aplikácie nesmú podmieňovať svoju funkčnosť tým, že budú od používateľov vyžadovať, aby zadali svoje osobné údaje, s výnimkou prípadov, keď sú dané údaje priamo relevantné pre základné funkcie aplikácie alebo keď to vyžaduje zákon. Ak základná funkcia vašej aplikácie nesúvisí s konkrétnou sociálnou sieťou (medzi ktoré patria napr. Facebook, WeChat, Weibo, X atď.), musíte udeliť prístup bez prihlásenia alebo prostredníctvom iného mechanizmu. Načítavanie základných informácií o profile, zdieľanie v sociálnych sieťach alebo pozývanie priateľov do aplikácie sa nepovažujú za základné funkcie aplikácie. Aplikácia musí obsahovať aj mechanizmus na zrušenie zadaných prihlasovacích údajov do sociálnych sietí a na zakázanie prístupu k údajom medzi aplikáciou a sociálnou sieťou v aplikácii. Aplikácia nesmie ukladať prihlasovacie údaje alebo tokeny do sociálnych sietí mimo zariadenia a takéto prihlasovacie údaje alebo tokeny môže používať iba na priame pripojenie k sociálnej sieti zo samotnej aplikácie počas jej používania.

(vi) Vývojári, ktorí používajú svoje aplikácie na tajné zisťovanie hesiel alebo iných súkromných údajov, budú z programu Apple Developer Program vyradení.

(vii) Na viditeľné predkladanie informácií používateľom sa musí používať ovládač SafariViewController. Nesmie byť skrytý ani prekrytý inými zobrazeniami či vrstvami. Aplikácia okrem toho nesmie používať ovládač SafariViewController na sledovanie používateľov bez ich vedomia a súhlasu.

(viii) Aplikácie, ktoré zhromažďujú osobné údaje z akéhokoľvek zdroja, ktorý nepochádza priamo od používateľa, prípadne tak konajú bez jeho výslovného súhlasu, a to dokonca aj z verejných databáz, nie sú v obchode App Store ani v alternatívnych obchodoch s aplikáciami povolené.

(ix) Aplikácie, ktoré poskytujú služby v prísne regulovaných oblastiach (ako sú bankové a finančné služby, zdravotníctvo, hazardné hry, legálne užívanie marihuany a letecká doprava) alebo ktoré vyžadujú citlivé používateľské údaje, by mal odoslať právny subjekt, ktorý služby poskytuje, a nie samotný vývojár. Aplikácie, ktoré sprostredkujú legálny predaj marihuany, musia byť geograficky obmedzené na zodpovedajúcu právnu jurisdikciu.

(x) Aplikácie môžu požadovať základné kontaktné údaje (ako napríklad meno a e-mailovú adresu), pokiaľ je táto požiadavka pre používateľa nepovinná, funkcie a služby nie sú podmienené poskytnutím týchto údajov a je to v súlade so všetkými ostatnými ustanoveniami týchto usmernení vrátane obmedzení týkajúcich sa zhromažďovania informácií od detí.

5.1.2 Používanie a zdieľanie údajov ↗

(i) Ak zákon nepovoľuje inak, nesmiete používať, prenášať ani zdieľať osobné údaje inej osoby bez jej predchádzajúceho súhlasu. Musíte poskytnúť prístup k informáciám o tom, ako a kde sa budú údaje používať. Údaje zhromaždené z aplikácií možno zdieľať s tretími stranami len na účely zlepšovania aplikácie alebo poskytovania reklám (v súlade s [Licenčnou zmluvou k programu Apple Developer Program](#)). Aby ste mohli sledovať aktivitu používateľov, musíte od nich získať výslovné povolenie prostredníctvom rozhraní App Tracking Transparency API. Prečítajte si viac o [sledovaní](#). Vaša aplikácia nesmie od používateľov vyžadovať, aby povolili systémové funkcie (napr. push hlásenia, lokalizačné služby, sledovanie) s cieľom získať prístup k funkciám či obsahu, používať aplikáciu alebo prijímať peňažnú alebo inú kompenzáciu vrátane (okrem iného) darčekových kariet a kódov. Aplikácie, ktoré zdieľajú používateľské údaje bez súhlasu používateľa alebo inak nedodržiavajú právne predpisy o ochrane údajov, môžu byť vylúčené z predaja a vás môžeme z programu Apple Developer Program vyradiť.

(ii) Údaje zhromaždené na jeden účel nesmú byť použité na iný účel bez ďalšieho súhlasu, pokiaľ zákon výslovne nepovoľuje inak.

(iii) Aplikácie by sa nemali pokúšať tajne vytvoriť používateľský profil na základe zhromaždených údajov a nesmú sa pokúšať identifikovať anonymných používateľov (ani identifikáciu sprostredkovať či k nej nabádať iných) alebo rekonštruovať používateľské profily na základe údajov zhromaždených z rozhraní API poskytnutých spoločnosťou Apple alebo na základe akýchkoľvek údajov, o ktorých hovoríte, že boli zhromaždené „anonymizovaným“, „agregovaným“ alebo iným spôsobom, ktorý neumožňuje zistenie totožnosti osôb.

(iv) Nepoužívajte informácie z Kontaktov, Fotiek ani iných rozhraní API, ktoré majú prístup k používateľským údajom, na účely vytvorenia databázy kontaktov na svoje vlastné použitie alebo na predaj či distribúciu tretím stranám a nezhrmažďujte informácie o tom, ktoré ďalšie aplikácie sú nainštalované v zariadení používateľa, na účely analýzy alebo reklamy či marketingu.

(v) Nekontaktujte ľudí pomocou informácií, ktoré ste zhromaždili prostredníctvom Kontaktov alebo Fotiek používateľa, s výnimkou prípadov, keď o to používateľ vyslovene požiada, pričom konajte na individuálnom základe – nepridávajte možnosť Vybrať všetko ani nevyberajte predvolene všetky kontakty. Pred odoslaním správy musíte používateľovi poskytnúť jasný opis toho, ako sa správa príjemcovi zobrazí (napr. čo v nej bude napísané alebo kto bude uvedený ako odosielateľ).

(vi) Údaje získané z rozhraní HomeKit API, HealthKit, Clinical Health Records API, MovementDisorder API, ClassKit alebo z nástrojov na mapovanie hlavy a/alebo tváre (napr. rámca ARKit, rozhraní API pre Kameru alebo Fotky) sa nesmú používať na marketing, reklamu ani získavanie údajov na základe používania, a to ani tretími stranami. Prečítajte si viac o osvedčených postupoch implementácie rámcov [CallKit](#), [HealthKit](#), [ClassKit](#) a [ARKit](#).

(vii) Aplikácie využívajúce Apple Pay môžu zdieľať používateľské údaje získané prostredníctvom služby Apple Pay s tretími stranami iba na účely sprostredkovania alebo zlepšenia dodávania tovaru a služieb.

5.1.3 Zdravie a zdravotný výskum

Zdravotné, kondičné a lekárske údaje sú obzvlášť citlivé a na aplikácie v tejto oblasti sa vzťahujú doplnkové pravidlá, aby sa zabezpečila ochrana osobných údajov zákazníkov:


(i) Aplikácie nesmú používať ani sprístupňovať tretím stranám údaje získané v kontexte zdravotného, kondičného a lekárskeho výskumu – vrátane údajov z rozhraní Clinical Health Records API, HealthKit API, Pohyb a kondícia, MovementDisorder API alebo z výskumu súvisiaceho so zdravím ľudí – na reklamné, marketingové ani iné účely získavania údajov na základe používania, pokiaľ sa tak nedeje s cieľom zlepšenia starostlivosti o zdravie, prípadne na účely zdravotného výskumu, a to aj v týchto prípadoch len so súhlasom. Aplikácie však môžu používať údaje týkajúce sa zdravia alebo kondície používateľa, aby priamo jemu poskytli výhodu (napríklad znížené poistné), pokiaľ danú aplikáciu odoslal subjekt, ktorý poskytuje danú výhodu, a údaje sa nezdieľajú s tretou stranou. Musíte zverejniť konkrétne zdravotné údaje, ktoré zhromažďujete zo zariadenia.

(ii) Aplikácie nesmú zapisovať nepravdivé či nepresné údaje do rámca HealthKit ani do iných aplikácií zameraných na lekársky výskum alebo starostlivosť o zdravie a nesmú ukladať osobné zdravotné údaje do služby iCloud.

(iii) Aplikácie, ktoré realizujú výskum súvisiaci so zdravím ľudí, musia získať súhlas od účastníkov alebo v prípade nepľnoletých osôb od ich rodičov alebo opatrovníkov. Takýto súhlas musí obsahovať (a) povahu, účel a trvanie výskumu; (b) postupy, riziká a výhody pre účastníka; (c) informácie o dôvernosti a zaobchádzaní s údajmi (vrátane akéhokoľvek zdieľania s tretími stranami); (d) miesto, kde môže účastník klásť otázky; a (e) proces odvolania.

(iv) Aplikácie, ktoré realizujú výskum súvisiaci so zdravím ľudí, musia získať súhlas od nezávislej etickej kontrolnej komisie. Na požiadanie musíte poskytnúť dôkazy o takomto schválení.

5.1.4 Deti

(a)  Z mnohých dôvodov je veľmi dôležité pri spracúvaní osobných údajov detí postupovať opatrne a odporúčame vám, aby ste si dôkladne preštudovali všetky požiadavky týkajúce sa dodržiavania zákonov, ako je napríklad zákon o ochrane súkromia detí na internete (COPPA), všeobecné nariadenie Európskej únie o ochrane údajov (GDPR) a všetky ďalšie platné nariadenia alebo právne predpisy.

Aplikácie môžu žiadať o zadanie dátumu narodenia a kontaktných údajov rodičov iba na účely dodržiavania týchto zákonov, no musia obsahovať nejakú užitočnú funkciu alebo zábavnú hodnotu bez ohľadu na vek osoby.

Aplikácie určené primárne pre deti by nemali obsahovať analytické nástroje tretích strán ani reklamy tretích strán. Deti tak budú vo väčšom bezpečí.

(b) Vo vymedzených prípadoch je možné povoliť analytické služby tretích strán a reklamy tretích strán, pokiaľ tieto služby dodržiavajú rovnaké podmienky uvedené v [usmernení 1.3](#).

Navyše, aplikácie v detskej kategórii alebo aplikácie, ktoré zhromažďujú, prenášajú alebo majú možnosť zdieľať osobné údaje maloletých osôb (napr. meno, adresu, e-mail, polohu, fotky, videá, kresby, možnosť čtovať, ďalšie osobné údaje alebo trvalé identifikátory používané v kombinácii s niektorými z uvedených údajov), musia obsahovať zásady ochrany osobných údajov a zároveň musia byť v súlade so všetkými platnými zákonmi o ochrane osobných údajov detí. V záujme zrozumiteľnosti uvádzame, že [požiadavka týkajúca sa rodičovskej brány](#) v prípade detskej kategórie vo všeobecnosti nie je totožná so získaním súhlasu so zhromažďovaním osobných údajov od rodičov v zmysle týchto zákonov o ochrane osobných údajov.

Pripomíname, že [usmernenie 2.3.8](#) vyžaduje, aby používanie výrazov ako „Pre deti“ v metadátoch aplikácií bolo vyhradené pre detskú kategóriu. Aplikácie, ktoré nepatria do detskej kategórie, nesmú v názve aplikácie, podnázve, ikone, snímkach obrazovky ani v opise obsahovať žiadne výrazy, ktoré by naznačovali, že hlavným publikom aplikácie sú deti.

5.1.5 Lokalizačné služby ↔

Lokalizačné služby používajte vo svojej aplikácii len vtedy, ak je to priamo relevantné pre funkcie a služby poskytované aplikáciou. Rozhrania API založené na polohe by sa nemali používať na poskytovanie záchranných služieb ani na autonómne ovládanie vozidiel, lietadiel a iných zariadení s výnimkou malých zariadení, ako sú napríklad ľahké drony a hračky, automobilové poplašné systémy na diaľkové ovládanie atď. Pred zhromažďovaním, prenášaním alebo používaním údajov o polohe o tom nezabudnite používateľa informovať a získať od neho súhlas. Ak vaša aplikácia používa lokalizačné služby, nezabudnite v nej vysvetliť ich účel. Osvedčené postupy nájdete v dokumente [Human Interface Guidelines](#).

5.2 Duševné vlastníctvo


Postarajte sa o to, aby vaša aplikácia zahŕňala len obsah, ktorý ste vytvorili alebo na ktorého používanie máte licenciu. Vaša aplikácia môže byť odstránená, ak to nedodržíte a použijete cudzí obsah bez povolenia. To, samozrejme, zároveň znamená, že ak si niekto „požičia“ vašu prácu, môžeme jeho aplikáciu odstrániť. Ak sa domnievate, že iný vývojár porušil v obchode App Store vaše práva duševného vlastníctva, podajte sťažnosť prostredníctvom [webového formulára](#). Hoci sa právne predpisy v jednotlivých krajinách a oblastiach líšia, dbajte aspoň na to, aby ste sa vyhli týmto častým chybám:

5.2.1 Vo všeobecnosti: Nepoužívajte vo svojej aplikácii bez povolenia chránený materiál tretích strán, ako napríklad ochranné známky, diela chránené autorským právom alebo patentované nápady, a v balíku aplikácie alebo názve vývojára neuvádzajte zavádzajúce, nepravdivé ani napodobňujúce vyhlásenia, názvy či metaúdaje. Aplikácie by mala odosielať fyzická alebo právnická osoba, ktorá vlastní práva duševného vlastníctva či iné relevantné práva alebo licencie.


5.2.2 Stránky a služby tretích strán: Ak vaša aplikácia používa obsah pochádzajúci zo služby tretej strany, má k nemu prístup, speňažuje prístup k nemu alebo ho zobrazuje, uistite sa, že na to máte na základe podmienok používania služby konkrétne povolenie. Príslušné oprávnenie musíte na požiadanie poskytnúť.

5.2.3 Sťahovanie zvuku a videí: Aplikácie by nemali sprostredkovať nezákonné zdieľanie súborov ani zahŕňať možnosť na ukladanie, konvertovanie alebo sťahovanie médií zo zdrojov tretích strán (napr. služieb Apple Music, YouTube, SoundCloud, Vimeo atď.) bez výslovného povolenia zo strany týchto zdrojov. Streamovanie zvukového alebo video obsahu môže byť aj v rozpore s podmienkami používania, preto sa uistite, či je všetko v poriadku, ešte pred tým, ako vaša aplikácia získa prístup k týmto službám. Príslušné oprávnenie musíte na požiadanie poskytnúť.

5.2.4 Odporúčania a podpora zo strany spoločnosti Apple:

(a)  Nenaznačujte ani netvrdzte, že zdrojom alebo dodávateľom aplikácie je spoločnosť Apple ani že spoločnosť Apple schvaľuje akékoľvek konkrétne tvrdenie týkajúce sa kvality alebo funkcií aplikácie.

(b) Ak bude vaša aplikácia označená ako Výber redakcie, spoločnosť Apple jej automaticky prideli odznak.

5.2.5 Produkty Apple  Nevytvárajte aplikáciu, ktorá mäťúcim spôsobom pripomína existujúci produkt Apple, rozhranie Apple (napr. Finder), aplikáciu Apple (ako napríklad App Store, iTunes Store alebo Správy) či reklamný motív spoločnosti Apple. Aplikácie a rozšírenia vrátane klávesníc tretích strán a balíkov nálepiek nesmú obsahovať emoji Apple. Hudba z ukážok v aplikáciách iTunes a Apple Music sa nesmie používať na účely ich zábavnej hodnoty (napr. nesmie hrať ako hudba na pozadí v rámci fotokoláže ani v soundtracku hry) a nesmie sa používať ani žiadnym iným neoprávneným spôsobom. Ak poskytujete hudobné ukážky z aplikácie iTunes alebo Apple Music, musíte zobraziť odkaz na príslušné skladby v aplikácii iTunes alebo Apple Music. Ak vaša aplikácia zobrazuje kruhy aktivít, nemali by vizualizovať údaje o pohybe, cvičení a státi spôsobom, ktorý pripomína ovládacie prvky aplikácie Aktivita. Ďalšie informácie o používaní kruhov aktivít nájdete v dokumente [Human Interface Guidelines](#). Ak vaša aplikácia zobrazuje údaje z aplikácie Apple Počasie, mala by dodržiavať požiadavky na citovanie uvedené v [dokumentácii k rámcu WeatherKit](#).

5.3 Hry o peniaze, hazardné hry a lotérie

Hry o peniaze, hazardné hry a lotérie sa ťažko spravujú a v obchode App Store patria medzi najregulovanejšie položky. Takéto funkcie preto zahrňte iba vtedy, ak ste si dôkladne overili právne záväzky všade, kde aplikáciu sprístupňujete, a počítate s tým, že proces kontroly potrvá dlhšie. Niekoľko vecí, ktoré treba mať na pamäti:

5.3.1 Lotérie a súťaže musí sponzorovať vývojár aplikácie.

5.3.2 Oficiálne pravidlá lotérií, súťaží a tombol musia byť dostupné v aplikácii a musí z nich byť jasné, že spoločnosť Apple nie je sponzorom ani sa na aktivite nijako nepodieľa.

5.3.3 Aplikácie nesmú používať nákup v aplikácii na nakupovanie kreditu alebo mien, ktoré sa budú používať v spojení s hrou o skutočné peniaze.

5.3.4 Aplikácie, ktoré ponúkajú hru o skutočné peniaze (napr. športové stávky, poker, kasinové hry, konšké dostihy), alebo lotérie, musia mať potrebné licencie a povolenia na miestach, kde sa aplikácia používa, musia byť geograficky obmedzené na tieto miesta a musia byť v obchode App Store k dispozícii zadarmo. Aplikácie umožňujúce nelegálnu pomoc pri hazardných hrách vrátane počítačiel kariet nie sú v obchode App Store povolené. Lotériové aplikácie musia mať protihodnotu, šancu na výhru a cenu.

5.4 VPN aplikácie ↪

Aplikácie ponúkajúce služby VPN musia využívať [rozhranie NEVPNManager API](#) a môžu ich ponúkať iba vývojári, ktorí sú zaregistrovaní ako organizácia. Pred akoukoľvek akciou používateľa zameranou na nákup alebo iné použitie služby musíte na obrazovke aplikácie jasne informovať o tom, ktoré používateľské údaje sa budú zhromažďovať a ako sa budú používať. Aplikácie ponúkajúce služby VPN nesmú predávať, používať ani sprístupňovať tretím stranám žiadne údaje na žiadny účel a musia sa k tomu zaviazat' vo svojich zásadách ochrany osobných údajov. VPN aplikácie nesmú porušovať miestne zákony, a ak sa rozhodnete sprístupniť svoju VPN aplikáciu na území, ktoré pre VPN vyžaduje licenciu, v poli na poznámky pre tím App Review musíte uviesť informácie o licencií. Rozhranie NEVPNManager API môžu používať okrem iného aj aplikácie na rodičovskú kontrolu, blokovanie obsahu, ako aj bezpečnostné aplikácie od schválených poskytovateľov. Aplikácie, ktoré toto usmernenie nedodržia, budú z obchodu App Store odstránené, bude zablokovaná ich inštalácia prostredníctvom alternatívnej distribúcie a vás môžeme vyradiť z programu Apple Developer Program.

5.5 Správa mobilných zariadení ↪

Aplikácie na správu mobilných zariadení (MDM), ktoré ponúkajú služby MDM, si musia túto funkciu vyžiadať od spoločnosti Apple. Takéto aplikácie môžu ponúkať iba komerčné podniky, vzdelávacie inštitúcie alebo vládne agentúry a vo vymedzených prípadoch aj spoločnosti, ktoré MDM používajú v prípade služieb na rodičovskú kontrolu alebo na zabezpečenie zariadení. Pred akoukoľvek akciou používateľa zameranou na nákup alebo iné použitie služby musíte na obrazovke aplikácie jasne informovať o tom, ktoré používateľské údaje sa budú zhromažďovať a ako sa budú používať. Aplikácie zamerané na MDM nesmú porušovať žiadne platné právne predpisy. Aplikácie ponúkajúce služby MDM nesmú predávať, používať ani sprístupňovať tretím stranám žiadne údaje na žiadny účel a musia sa k tomu zaviazat' vo svojich zásadách ochrany osobných údajov. Vo vymedzených prípadoch môžu byť povolené analytické nástroje tretích strán za predpokladu, že tieto služby zhromažďujú alebo prenášajú iba údaje o výkone vývojárovej aplikácie MDM, a nie údaje o používateľovi, jeho zariadení alebo iných aplikáciách používaných v danom zariadení. Tieto požiadavky musia dodržiavať aj aplikácie ponúkajúce konfiguračné profily. Aplikácie, ktoré toto usmernenie nedodržia, budú z obchodu App Store odstránené, bude zablokovaná ich inštalácia prostredníctvom alternatívnej distribúcie a vás môžeme vyradiť z programu Apple Developer Program.

5.6 Kódex správania vývojárov ↪

Ku každému sa správajte s rešpektom, či už v odpovediach na recenzie v obchode App Store, v žiadostiach o zákaznícku podporu alebo pri komunikácii so spoločnosťou Apple, a to vrátane vašich odpovedí v nástroji App Store Connect. Nezapájajte sa do žiadneho obťažovania, diskriminačných praktík, zastrašovania, šikanovania ani na to nenabádajte ostatných. Opakované manipulatívne alebo zavádzajúce správanie či iné podvodné konanie povedie k vášmu vyradeniu z programu Apple Developer Program.

Dôvera zákazníkov je základným stavebným kameňom ekosystému aplikácií. Aplikácie by nikdy nemali používateľov zneužívať ani sa pokúšať okradnúť zákazníkov, navádzať ich na uskutočnenie nechcených nákupov, nútiť ich zdieľať nepotrebné údaje, prešibane zvyšovať ceny, účtovať si poplatky za funkcie alebo obsah, ktoré potom nedoručia, ani používať akékoľvek iné manipulatívne praktiky v aplikácii či mimo nej.

Pokiaľ sa zapojíte do aktivít alebo činností, ktoré nie sú v súlade s kódexom správania vývojárov, váš účet v programe Developer Program bude zrušený. Ak si budete chcieť účet obnoviť, môžete poskytnúť písomné vyhlásenie s podrobným opisom plánovaných zlepšení. Ak spoločnosť Apple váš plán schváli a my potvrdíme, že ste dané zmeny vykonali, váš účet môže byť obnovený.

5.6.1 Recenzie v obchode App Store

Zákaznícke recenzie v obchode App Store môžu byť začlenené do aplikácie, preto by ste sa k zákazníkom pri odpovedaní na ich komentáre mali správať s rešpektom. V odpovediach sa zameriavajte len na komentáre používateľa a neuvádzajte v nich osobné informácie, spam ani marketing.

Ak chcete používateľov vyzvať, aby k vašej aplikácii napísali recenziu, použite na to poskytnuté rozhranie API. Táto funkcia umožňuje zákazníkom ohodnotiť a zrecenzovať aplikáciu v obchode App Store bez toho, aby museli opustiť vašu aplikáciu. Vlastné výzvy na pridanie recenzie zakážeme.

5.6.2 Identita vývojára

Základom na získanie dôvery zákazníkov je, aby ste spoločnosti Apple aj zákazníkom poskytli overiteľné informácie. Spôsob, akým v obchode App Store alebo alternatívnych obchodoch s aplikáciami prezentujete seba, svoju firmu a svoju ponuku, musí zodpovedať skutočnosti. Poskytnuté informácie musia byť pravdivé, relevantné a aktuálne, aby spoločnosť Apple aj zákazníci vedeli, s kým spolupracujú, a mohli vás kontaktovať v prípade akýchkoľvek problémov.

5.6.3 Podvody pri objavovaní

Účasť v obchode App Store si vyžaduje integritu a odhodlanie budovať a upevňovať dôveru zákazníkov. Manipulácia s akýmkoľvek prvkom zákazníckeho prostredia v obchode App Store, ako sú rebríčky, vyhľadávanie, recenzie alebo odporúčania vašej aplikácie, podryva dôveru zákazníkov a nie je povolená.

5.6.4 Kvalita aplikácie

Zákazníci od obchodu App Store očakávajú najvyššiu kvalitu a udržiavanie vysokej kvality obsahu, služieb a možností pomáha upevňovať dôveru zákazníkov. Medzi známky toho, že toto očakávanie nie je naplnené, patria nadmerný počet hlásení zákazníkov o problémoch s aplikáciou, napríklad negatívne zákaznícke recenzie, a nadmerný počet žiadostí o vrátenie peňazí. Neschopnosť udržiavať vysokú kvalitu aplikácie môže zohrávať rolu pri rozhodovaní o tom, či vývojár dodržiava kódex správania vývojárov.

Po odoslání

Len čo odošlete aplikáciu a metaúdaje do nástroja App Store Connect a zapojíte sa do procesu kontroly, majte na pamäti toto:

- **Trvanie:** Tím App Review skontroluje vašu aplikáciu čo najskôr. Ak je však vaša aplikácia zložitá alebo prinesie nové problémy, môže si vyžadovať dôkladnejšiu kontrolu a väčšiu pozornosť. Nezabudnite, že ak vašu aplikáciu opakovane odmietneme pre porušenie toho istého usmernenia, prípadne sa pokúsite proces kontroly zmanipulovať, kontrola aplikácie bude trvať dlhšie. Prečítajte si viac o kontrole [App Review](#).
- **Aktualizácia stavu:** Aktuálny stav vašej aplikácie sa bude zobrazovať v nástroji App Store Connect, takže všetko môžete sledovať priamo tam.
- **Žiadosti o urýchlenie:** Pokiaľ vás kriticky tlačí čas, môžete [požiadať o urýchlenú kontrolu](#). Rešpektujte svojich kolegov vývojárov a o urýchlenú kontrolu žiadajte iba vtedy, keď je to naozaj nutné. Ak zistíme, že tento systém zneužívate, môžeme vaše budúce žiadosti zamietnuť.
- **Dátum vydania:** Ak je dátum vydania v budúcnosti, aplikácia sa bude v obchode App Store zobrazovať až od daného dátumu, a to aj vtedy, ak ju tím App Review už schválil. Nezabudnite, že môže trvať až 24 hodín, kým sa vaša aplikácia zobrazí vo všetkých vybraných obchodoch.
- **Odmietnutia:** Naším cieľom je uplatňovať tieto usmernenia spravodlivo a konzistentne, no nikto nie je dokonalý. Ak bola vaša aplikácia odmietnutá a vy sa chcete na niečo opýtať, prípadne chcete poskytnúť ďalšie informácie, komunikujte priamo s tímom App Review prostredníctvom nástroja App Store Connect. Vám to môže pomôcť dostať svoju aplikáciu do obchodu a nám to môže pomôcť zlepšiť proces App Review alebo zistiť, čo môžeme v zásadách ešte objasniť.
- **Odvovania:** Ak s výsledkom kontroly nesúhlasíte, [podajte odvolanie](#). Môže vám to pomôcť dostať svoju aplikáciu do obchodu. Môžete rovnako [navrhnuť zmeny samotných usmernení](#), aby ste nám pomohli zlepšiť proces App Review alebo zistiť, čo môžeme v zásadách ešte objasniť.
- **Odosielanie opráv chýb:** V prípade aplikácií, ktoré už v obchode App Store alebo alternatívnom obchode s aplikáciami sú, nebudeme pre porušenia usmernení odkladať opravy chýb, okrem prípadov súvisiacich s právnymi alebo bezpečnostnými záležitosťami. Ak bola vaša aplikácia odmietnutá a spĺňa podmienky tohto procesu, cez nástroj App Store Connect kontaktujte priamo tím App Review a informujte ho, že by ste chceli využiť tento proces a že daný problém plánujete vyriešiť vo verzii, ktorú odošlete nabudúce.

Tešíme sa na vaše ďalšie nápady!

Posledná aktualizácia: [5. marca 2024](#)