







Pokyny ke kontrole aplikací

Aplikace mění svět, obohacují životy lidí a umožňují vývojářům, jako jste vy, přicházet s novými, neotřelými inovacemi. Díky tomu se App Store rozrostl ve vzrušující a dynamický ekosystém pro miliony vývojářů a víc než miliardu uživatelů. Nezáleží, jestli jste začínající vývojář nebo velký tým zkušených programátorů. Jsme nadšení, že vytváříte aplikace pro naše platformy, a chceme vám pomoci pochopit naše pokyny, abyste si byli jistí, že vaše aplikace rychle projde kontrolním procesem.

Září 2024

Úvod	4
Co udělat před odesláním	5
1. Bezpečnost	6
1.1 Problematický obsah	6
1.2 Obsah generovaný uživateli	7
1.2.1 Obsah od tvůrců	7
1.3 Kategorie Pro děti	8
1.4  Fyzická újma	8
1.5  Informace o vývojáři	9
1.6  Zabezpečení dat	9
1.7 Hlášení trestné činnosti	9
2. Výkon	9
2.1 Úplnost aplikace	9
2.2 Betatestování	10
2.3  Přesná metadata	10
2.4 Hardwarová kompatibilita	12
2.5 Softwarové požadavky	13
3. Obchodní aktivity	15
3.1 Platby	16
3.1.1 Nákupy v aplikacích	16
3.1.1(a) Odkaz na jiné způsoby nákupu	17
3.1.2 Předplatná	17
3.1.2(a) Povolená použití	18
3.1.2(b) Upgrady a downgrady	19
3.1.2(c) Informace o předplatném	19
3.1.3 Jiné metody nákupu	19
3.1.3(a) „Čtenářské“ aplikace	19
3.1.3(b) Víceplatformové služby	19
3.1.3(c) Podnikové služby	20
3.1.3(d) Individuální služby	20
3.1.3(e) Zboží a služby mimo aplikaci	20
3.1.3(f) Bezplatné samostatné aplikace	20
3.1.3(g) Aplikace na správu reklamy	20
3.1.4 Obsah specifický pro konkrétní hardware	20
3.1.5 Kryptoměny	21
3.2 Další problematika týkající se obchodních modelů	21
3.2.1 Přijatelné	21
3.2.2 Nepřijatelné	22

4. Koncepce aplikace	23
4.1 Napodobování	23
4.2 Minimální funkčnost	23
4.2.7 Klienti vzdálené plochy	24
4.3 Spam	24
4.4 🚫 Rozšíření	25
4.5 🚫 Weby a služby Apple	25
4.6 Záměrně vynecháno.	27
4.7 🚫 Miniaplikace, minihry, streamované hry, chatboti, pluginy a emulátory her	27
4.8 🚫 Přihlašovací služby	27
4.9 🚫 Apple Pay	28
4.10 🚫 Monetizace integrovaných funkcí	28
5. 🚫 Právní informace	28
5.1 🚫 Ochrana soukromí	29
5.1.1 🚫 Shromažďování a ukládání dat	29
5.1.2 🚫 Využívání a sdílení dat	30
5.1.3 🚫 Zdraví a výzkum v oblasti zdraví	31
5.1.4 Děti	32
5.1.5 🚫 Polohové služby	33
5.2 Duševní vlastnictví	33
5.3 Hry o peníze, sázky a loterie	34
5.4 🚫 VPN aplikace	34
5.5 🚫 Správa mobilních zařízení (MDM)	34
5.6 🚫 Kodex chování vývojářů	35
5.6.1 Recenze v App Storu	35
5.6.2 🚫 Identita vývojáře	35
5.6.3 Podvody s viditelností	36
5.6.4 Kvalita aplikace	36
Po odeslání	36

Úvod

Určující princip App Storu je jednoduchý – chceme poskytovat bezpečné prostředí pro uživatele, ve kterém můžou získávat aplikace, a skvělou příležitost k úspěchu pro všechny vývojáře. Za tímto účelem nabízíme striktně moderovaný App Store, ve kterém jsou všechny aplikace kontrolovány našimi experty a jehož redakční tým pomáhá uživatelům každý den objevovat nové aplikace. Každou aplikaci také kontrolujeme na výskyt malwaru a dalšího softwaru, který může mít vliv na bezpečnost, zabezpečení a soukromí uživatelů. Díky těmto snahám jsou platformy Apple nejbezpečnější pro spotřebitele po celém světě.

V Evropské unii mohou vývojáři také distribuovat notarizované aplikace pro iOS a iPadOS z alternativních tržišť aplikací a přímo ze svých webových stránek. Další informace o [alternativních tržištích aplikací](#), [webové distribuci](#) a [notarizaci aplikací pro iOS a iPadOS](#). Pokyny, které se vztahují k notarizaci aplikací pro iOS a iPadOS, zobrazíte kliknutím na „Zobrazit jenom pokyny k notarizaci“ v nabídce vlevo.

Na všechno ostatní je tu vždycky otevřený internet. Pokud model a iPadOS pokyny App Storu nebo alternativní obchody s aplikacemi a notarizace aplikací pro iOS a iPadOS nejsou pro vaši aplikaci nebo podnikatelský záměr nejvhodnější, nic se neděje – poskytujeme taky Safari pro skvělé webové prostředí.

Na následujících stránkách najdete naše nejnovější pokyny rozdělené do pěti přehledných oddílů: Bezpečnost, Výkon, Obchodní aktivity, Koncepce aplikace a Právní informace. App Store se neustále mění a zdokonaluje, aby držel krok s potřebami našich zákazníků a našich produktů. Aby se vaše aplikace v App Storu udržely, měly by se taky měnit a zdokonalovat.

Pár dalších bodů, které je třeba mít na paměti při distribuci aplikace na našich platformách:

- Je tu spousta dětí, které si stahují spoustu aplikací. Ochranu dětí skvěle zajišťuje rodičovská kontrola, ale vy taky musíte přiložit ruku k dílu. Proto pamatujte, že co se týče dětí, jsme velmi ostražití.
- App Store je skvělý způsob, jak oslovit stovky milionů lidí z celého světa. Pokud vytváříte aplikaci, kterou chcete ukázat jenom rodině a přátelům, není k tomu App Store tím nejvhodnějším prostředkem. Buďto můžete aplikaci do zařízení nainstalovat bezplatně prostřednictvím Xcodu, nebo využijte ad hoc distribuci, která je k dispozici členům Apple Developer Programu. Pokud teprve začínáte, přečtěte si o [Apple Developer Programu](#).
- Jsme důraznými zastánci myšlenky, že v App Storu by měly být zastoupeny všechny úhly pohledu – za podmínky, že aplikace respektují uživatele s odlišnými názory a že nabízí vysoce kvalitní uživatelský zážitek. Aplikace s jakýmkoli obsahem nebo chováním, které podle našeho názoru překračují hranice, zamítneme. Ptáte se, jaké hranice? Jak kdysi řekl jeden soudce Nejvyššího soudu: „Až to uvidím, tak to poznám“. A my si myslíme, že až je překročíte, poznáte to taky.
- Pokud se budete snažit systém podvést (například se pokusíte obelstít proces kontroly, ukrást uživatelské údaje, zkopírovat práci jiného vývojáře, manipulovat s hodnoceními nebo objevováním v App Storu), budou vaše aplikace z obchodu odstraněny a vy budete vyloučeni z Apple Developer Programu.
- Je vaší odpovědností, aby všechno ve vaší aplikaci bylo v souladu s těmito pokyny, včetně reklamních sítí, analytických služeb a sad SDK třetích stran. Proto je kontrolujte a vybírejte velmi pečlivě.

- Některé funkce a technologie, které nejsou vývojářům obecně dostupné, mohou být nabízené jako oprávnění pro omezené případy použití. Nabízíme například oprávnění pro CarPlay Audio, HyperVisor a privilegované operace se soubory.

Doufáme, že vám tyhle pokyny pomůžou lehce zvládnout proces kontroly a že schválení a odmítnutí budou i nadále konzistentní úplně pro každého. Tenhle dokument je neustále doplňován – nové aplikace přinášející nové otázky mohou kdykoli vést k novým pravidlům. Možná bude příčinou takové změny zrovna vaše aplikace. Máme tyhle věci taky rádi, a toho, co děláte, si velmi vážíme. Ze všech sil se snažíme vytvořit tu nejlepší platformu na světě, kde můžete projevovat svoje nadání a zároveň si vydělávat na živobytí.

Co udělat před odesláním

Aby schválení vaší aplikace mohlo proběhnout hladce, projděte si následující časté chyby. Ty totiž mohou proces kontroly zpomalit nebo vést k zamítnutí. Tento seznam chyb nenahrazuje standardní pokyny ani nezaručuje schválení, ale ujistit se, že splňujete všechny body, je každopádně dobrý začátek. Pokud už vaše aplikace nefunguje správně nebo už ji aktivně nepodporujete, bude z App Storu odebrána. [Přečtěte si další informace o vylepšeních App Storu.](#)

Dodržujte následující rady:

- Testujte aplikaci na chyby a pády.
- Ujistěte se, že všechny informace o aplikaci a její metadata jsou úplné a přesné.
- Udržujte svoje kontaktní údaje aktuální, ať vás tým App Review může kontaktovat.
- Poskytněte týmu App Review plný přístup ke své aplikaci. Pokud vaše aplikace obsahuje funkce založené na práci s uživatelskými účty, poskytněte buď aktivní ukázkový účet, nebo plnohodnotný ukázkový režim a k tomu veškerý další hardware nebo zdroje, které mohou být ke kontrole aplikace potřeba (např. přihlašovací údaje nebo ukázkový QR kód).
- Zapněte backendové služby, aby během kontroly běžely a byly dostupné.
- K poznámkám pro tým App Review přiložte podrobné vysvětlení veškerých funkcí, které nejsou zjevné, a taky nákupů v aplikacích, včetně podpůrné dokumentace (podle potřeby).
- Zkontrolujte, jestli aplikace dodržuje pokyny z jiné dokumentace, jako jsou:

Dokumentace pro vývojáře

[SwiftUI](#)

[UIKit](#)

[AppKit](#)

[App Extensions](#) (Rozšíření aplikací)

[Optimalizace dat aplikace pro zálohování na iCloudu](#)

[Apple File System](#)

[Nápověda pro App Store Connect](#)

[Nápověda pro vývojářský účet](#)

Design Guidelines (Pokyny k návrhu aplikací)

[Human Interface Guidelines](#) (Pokyny k návrhu uživatelského rozhraní)

Brand and Marketing Guidelines (Pokyny týkající se značky a marketingu)

[Marketing Resources and Identity Guidelines](#)

(Zdroje informací pro marketing a pokyny k používání firemní identity)

[Apple Pay Marketing Guidelines](#) (Marketingové pokyny pro Apple Pay)

[Add to Apple Wallet Guidelines](#) (Pokyny pro funkci Přidat do Peněženky Apple)

[Pokyny k používání ochranných známek a autorských práv Apple](#)

Pokyny obsahující  platí pro [notarizaci aplikací pro iOS a iPadOS](#) v EU.

1. Bezpečnost

Když si uživatelé nainstalují aplikaci z App Storu, chtějí mít jistotu, že je bezpečná – že neobsahuje nic znepokojivého ani urážlivého, že jim nepoškodí zařízení a že při jejím používání jim s největší pravděpodobností nehrozí fyzické zranění. Ty nejčastější problémy popisujeme dále, ale pokud je vaším cílem šokovat a urážet, není App Store pro vaši aplikaci vhodným místem. Některá z těchto pravidel jsou také zahrnuta v notarizaci aplikací pro iOS a iPadOS.

1.1 Problematický obsah

Aplikace by neměly obsahovat nic urážlivého, necitlivého, znepokojivého, záměrně znechucujícího, mimořádně nevkusného nebo zkrátka jen děsivého. K příkladům takového obsahu patří:


1.1.1 Pomlouvačný, diskriminační nebo zlomyslný obsah, včetně nářeků a komentářů na náboženství, rasu, sexuální orientaci, gender, národnost, etnický původ nebo jiné cílené skupiny, zejména v případech, kdy aplikace může takové jednotlivce nebo skupiny s velkou pravděpodobností ponižovat, zavražďovat nebo jim ublížit. Na profesionální politické satiriky a humoristy se tento požadavek zpravidla nevztahuje.

1.1.2 Realistické znázornění zabíjení, mrzačení, mučení nebo zneužívání lidí nebo zvířat, případně obsah vybízející k násilí. „Nepřátelé“ v kontextu hry nesmějí být vyobrazeni jako výluční příslušníci konkrétní rasy, kultury, skutečné vlády, korporace ani jiné právnické osoby.

1.1.3 Vyobrazení, která podporují nezákonné nebo nezodpovědné zacházení se zbraněmi a nebezpečnými předměty, případně která zprostředkovávají nákup zbraní nebo munice.

1.1.4 Přehnaně sexuální nebo pornografický materiál, definovaný jako „explicitní vyobrazení nebo znázornění pohlavních orgánů nebo aktivit, jejichž účelem je stimulace erotických pocitů spíše než těch estetických nebo emočních.“ Sem spadají i „seznamovací“ a jiné aplikace, které mohou obsahovat pornografii nebo se dají využít k zprostředkování prostituce, obchodu s lidmi nebo zneužívání lidí.

1.1.5 Pobuřující náboženské komentáře a nepřesné nebo zavádějící citace náboženských textů.

1.1.6  Nepravdivé informace a funkce, včetně nepravdivých dat o zařízeních nebo zavádějících/žertovných funkcích, jako jsou například falešné monitory polohy. Tento požadavek není možné obejít uvedením, že aplikace je určena jen „pro pobavení“. Aplikace, které umožňují anonymní nebo žertovné telefonáty nebo SMS/MMS zprávy, budou zamítnuty.

1.1.7 Škodlivé postupy, které zneužívají aktuální nebo nedávné události (jako násilné konflikty, teroristické útoky a epidemie), případně se na nich snaží vydělat.

1.2 Obsah generovaný uživateli

S aplikacemi, ve kterých mohou uživatelé sami generovat obsah, se pojí specifické výzvy, od narušování práv duševního vlastnictví až po anonymní šikanu. Aby se předešlo zneužití, musejí aplikace s obsahem generovaným uživateli nebo se službami sociálních sítí obsahovat:

- Způsob filtrování problematického materiálu, aby nebyl v aplikaci dostupný.
- Mechanismus pro nahlašování problematického obsahu a včasné reakce na obavy.
- Možnost zablokovat ve službě problematické uživatele.
- Zveřejněné kontaktní údaje, aby se na vás uživatelé mohli snadno obrátit.

Aplikace s obsahem generovaným uživateli nebo služby, které budou nakonec využívány primárně pro pornografický obsah, pro zážitky typu Chatroulette, objektivizaci skutečných lidí (např. hlasování jako „sexy, nebo ne?“), k posílání fyzických výhrůžek nebo k šikaně, do App Storu nepatří a mohou být bez upozornění odebrány. Pokud vaše aplikace obsahuje uživateli generovaný obsah z webové služby, smí zobrazovat i nahodilý „obsah pro dospělé“ (NSFW), ale jen za předpokladu, že takový obsah je ve výchozím nastavení skrytý nebo se zobrazuje, jen pokud si ho uživatel na vašem webu zapne.

1.2.1 Obsah od tvůrců

Aplikace, které zpřístupňují obsah od konkrétní komunity uživatelů zvaných „tvůrci“, jsou při vhodném moderování skvělou příležitostí. Takové aplikace nabízejí zákazníkům jednotný, ucelený zážitek a možnost interagovat s různými typy obsahu od tvůrců. Poskytují nástroje a programy, které této komunitě tvůrců nezávislých na vývojáři pomáhají tvořit, sdílet a monetizovat zážitky vytvořené samotnými uživateli. Takové zážitky ale nesmějí měnit jádrové funkce a funkčnost nativní aplikace – mohou jen přidávat další obsah k těmto strukturovaným prostředím. Takové zážitky se neberou jako nativní „aplikace“ naprogramovaná vývojářem – jde o obsah přímo v aplikaci a tým App Review k nim přistupuje jako k obsahu generovanému uživateli. K takovému obsahu od tvůrců mohou patřit videa, články, audio, ale i odpočinkové hry. App Store podobné aplikace, které nabízejí obsah generovaný uživateli, podporuje za předpokladu, že dodržují všechny pokyny, včetně pokynu 1.2 ohledně moderování obsahu generovaného uživateli a pokynu 3.1.1 ohledně plateb a nákupů v aplikacích. Aplikace s obsahem od tvůrců musejí zveřejnit věkovou kategorii uživatelského obsahu s nejvyšším věkovým hodnocením, jaké je v aplikaci k dispozici, a sdílet uživatelům, který obsah vyžaduje další nákupy.

1.3 Kategorie Pro děti

Kategorie Pro děti je pro uživatele skvělé místo k objevování aplikací určených pro děti. Pokud se chcete do kategorie Pro děti zapojit, měli byste se zaměřit na tvorbu výborných zážitků konkrétně pro mladší publikum. Takové aplikace nesmějí obsahovat odkazy vedoucí ven z aplikace, příležitosti k nákupu ani jiné prvky, které odvádějí pozornost dětí, pokud nejsou oddělené do vyhrazené oblasti uzavřené za rodičovskou branou. Myslete na to, že jelikož zákazníci od vaší aplikace očekávají dodržování požadavků kategorie Pro děti, musejí aplikace tyto požadavky nadále dodržovat i v dalších aktualizacích, a to i když se rozhodnete ji z této kategorie vyjmout. Přečtěte si další informace o [rodičovských branách](#).

V souvislosti se shromažďováním dat o dětech online musíte dodržovat příslušné zákony na ochranu soukromí platné v různých zemích světa. Další informace najdete v těchto pokynech v části [Soukromí](#). Dále platí, že aplikace v kategorii Pro děti nesmějí třetím stranám posílat osobně identifikovatelné informace ani informace o zařízení. Aplikace v kategorii Pro děti by neměly obsahovat analytické nástroje třetích stran ani reklamy třetích stran. Díky tomu je prostředí pro děti bezpečnější. Ve výjimečných případech mohou být analytické nástroje třetích stran povoleny za předpokladu, že taková služba neshromažďuje ani neodesílá osobně identifikovatelné informace ani jiné identifikovatelné informace o dětech (jako jejich jméno, datum narození nebo e-mailovou adresu), jejich polohu ani informace o jejich zařízení. Mezi to patří i informace o zařízení, síti a další informace, na jejichž základě je možné přímo nebo v kombinaci s jinými informacemi identifikovat uživatele a jejich zařízení. Ve výjimečných případech může být povolena i kontextová reklama třetích stran za předpokladu, že dotyčné služby mají veřejně zdokumentované své postupy a zásady pro aplikace z kategorie Pro děti, přičemž tyto postupy zahrnují lidskou kontrolu reklamních materiálů a jejich vhodnosti pro daný věk.

1.4 🚫 Fyzická újma

Pokud se aplikace chová způsobem, který může vést k fyzické újmě, můžeme ji zamítnout. Příklady:

1.4.1 🚫 Zdravotnické aplikace, které by mohly poskytovat nepřesná data nebo informace nebo které by se daly využít k diagnostice nebo léčbě pacientů, mohou podléhat přísnější kontrole.


- Aplikace musejí zveřejnit data a metodologii na prokázání přesnosti svých tvrzení týkajících se zdravotních měření, a pokud přesnost nebo metodologii nebude možné ověřit, takovou aplikaci zamítneme. Nejsou například povoleny aplikace, které tvrdí, že jen s využitím snímačů v zařízení dělají rentgenové snímky, měří krevní tlak, tělesnou teplotu, hodnotu cukru v krvi nebo okysličení krve.


- Aplikace by měly uživatele upozornit, že než dospěje k rozhodnutí ohledně svého zdraví, měl by se kromě použití aplikace poradit s lékařem.

Pokud vaše aplikace dostala povolení od příslušného regulačního úřadu, poskytněte v aplikaci odkaz na příslušnou dokumentaci.

1.4.2 🚫 Kalkulačky dávkování léků musejí pocházet od výrobce léků, nemocnice, univerzity, zdravotní pojišťovny, lékárny nebo jiné schválené právnické osoby, případně musejí získat schválení agentury FDA nebo jejich mezinárodních obdob. Vzhledem k možnému riziku pro pacienty si musíme být jistí, že aplikace bude podporována a aktualizována dlouhodobě.

1.4.3 Aplikace, které propagují spotřebu tabákových nebo vaporizačních výrobků, nelegálních drog nebo nadměrného množství alkoholu, nejsou povoleny. Aplikace, které ke spotřebě těchto látek nabádají nezletilé, budou odmítnuty. Zprostředkování prodeje regulovaných látek (s výjimkou licencovaných léčiv a licencovaných nebo jinak legálních výdejen marihuany) nebo tabáku není dovoleno.

1.4.4  Aplikace smějí zobrazovat policejní hlídky kontrolující řízení pod vlivem alkoholu jen v případě, že je příslušný policejní úřad sám zveřejní, a nesmějí nikdy propagovat řízení pod vlivem alkoholu ani jiné nezodpovědné chování, jako například překračování rychlosti.

1.4.5  Aplikace by neměly zákazníky vybízet k účasti na aktivitách (jako jsou sázky, výzvy atd.), které představují fyzické riziko pro uživatele nebo kohokoli jiného, a stejně tak by neměly vybízet k používání zařízení způsobem, který představuje takové riziko.

1.5 Informace o vývojáři

Uživatelé potřebují vědět, jak se na vás můžou obrátit s dotazy nebo žádostmi o podporu. Ujistěte se, že vaše aplikace i její webová stránka podpory obsahují jednoduchý způsob, jak vás kontaktovat. To je obzvláště důležité u aplikací, které můžou být využívány ve výuce. Neposkytnutí přesných a aktuálních kontaktních údajů nejenže může frustrovat uživatele, ale v některých zemích nebo oblastech může jít o porušení zákona. Stejně tak se ujistěte, že vaše lístky do Peněženky obsahují platné kontaktní údaje vydavatele a jsou podepsané samostatným certifikátem, který je vystavený na příslušnou značku nebo majitele ochranné známky.

1.6 Zabezpečení dat


Aplikace by měly implementovat vhodná bezpečnostní opatření, která zajišťují správné nakládání s informacemi o uživateli shromážděnými na základě licenční smlouvy Apple Developer Programu a těchto pokynů (další informace uvádí pokyn 5.1) a brání jejich neoprávněnému použití, zveřejnění nebo zpřístupnění třetím stranám.

1.7 Hlášení trestné činnosti

Aplikace sloužící k hlášení domnělé trestné činnosti musejí zahrnovat místní policejní složky a můžou být nabízeny jenom v zemích a oblastech, kde takové zapojení policejních složek skutečně probíhá.

2. Výkon

2.1 Úplnost aplikace

(a)  Aplikace odeslané týmu App Review ke kontrole, včetně aplikací, které zpřístupníte k předobjednávkám, by měly být finální verzí včetně všech potřebných metadat a plně funkčních URL adres. Před odesláním byste z nich měli odstranit zástupné texty, prázdné webové stránky i jiný dočasný obsah. Před odesláním se ujistěte, že aplikace byla otestována na chyby a stabilitu přímo na zařízení,

a pokud vaše aplikace pracuje s přihlášením, poskytněte ukázkový účet (a zapněte backendové služby). Pokud nemůžete ukázkový účet poskytnout kvůli právním nebo bezpečnostním povinnostem, můžete místo něj po předchozí dohodě se společností Apple poskytnout integrovaný ukázkový režim. Ujistěte se, že ukázkový režim předvádí plné funkce a funkčnost aplikace. Nekompletní balíčky aplikací a spustitelné soubory, které padají nebo vykazují zjevné technické problémy, vám zamítneme.

(b) Pokud nabízíte nákupy v aplikaci, ujistěte se, že jsou kompletní, aktuální a můžou být zobrazeny kontrolním týmem a jsou funkční. Pokud žádné nakonfigurované nákupy v aplikaci najít nebo zkontrolovat nejde, v poznámkách ke kontrole vysvětlíte důvod.

2.2 Betatestování

Ukázkové verze, betaverze a zkušební verze aplikace do App Storu nepatří – místo toho použijte TestFlight. Veškeré aplikace odeslané k distribuci v beta verzi přes TestFlight by měly být určené k veřejné distribuci a měly by vyhovovat pokynům App Review. Myslete ale na to, že aplikace poskytnuté přes TestFlight nemůžou být testerům distribuovány výměnou za jakoukoli kompenzaci, včetně toho, že nemůžou být poskytnuty jako odměna za crowdfunding. Výrazné aktualizace betatestovací sestavy by před distribucí testerům měly být odeslány na kontrolu App Review v rámci TestFlightu. Další informace najdete na stránce o [betatestování prostřednictvím TestFlightu](#).

2.3 ↻ Přesná metadata

Zákazníci by měli vědět, co při stažení nebo zakoupení vaší aplikace dostávají. Proto se ujistěte, že všechna metadata aplikace, včetně informací o ochraně soukromí, popisu aplikace, snímků obrazovky i náhledů přesně odrážejí jádrový zážitek aplikace, a nezapomeňte je při vydání nových verzí aktualizovat.

2.3.1

(a) ↻ Nezaahrnujte do aplikace žádné skryté, dřímající ani nezdokumentované funkce – funkčnost aplikace by měla být koncovým uživatelům i týmu App Review zřejmá. Všechny nové funkce, funkčnosti i změny produktu musejí být konkrétně popsány v části Notes for Review (Poznámky ke kontrole) v App Store Connectu a musejí být při kontrole přístupné. Obecné popisy budou odmítnuty. Stejně tak platí, že zavádějící marketing aplikace – například propagace obsahu nebo služeb, které aplikace ve skutečnosti nenabízí (jako skenery virů nebo malwaru pro iOS), případně propagace nepravdivé ceny, ať už v App Storu, nebo mimo něj – je důvodem pro odebrání aplikace z App Storu nebo zablokování instalace přes alternativní obchod s aplikacemi a zrušení vašeho vývojářského účtu.

(b) Závažné nebo opakované prohřešky jsou důvodem k odebrání z Apple Developer Programu. Usilujeme o to, aby byl App Store důvěryhodným ekosystémem, a od vývojářů aplikací očekáváme, že budou mít stejný cíl. Pokud jednáte nepoctivě, nechceme s vámi spolupracovat.

2.3.2 Pokud vaše aplikace obsahuje nákupy v aplikaci, nezapomeňte v jejím popisu, na snímcích obrazovky i v náhledech jasně informovat o tom, které uvedené funkce, úrovně, předplatná atd. vyžadují dodatečné nákupy. Pokud se rozhodnete nákupy v aplikaci propagovat v App Storu, ujistěte se, že zobrazovaný název, snímek obrazovky a popis uvedeného nákupu v aplikaci jsou vhodné pro veřejnost, že se řídíte pokyny popsány na stránce [Propagace nákupů v aplikacích](#) a že aplikace správně zpracovává [metodu SKPaymentTransactionObserver](#), ať uživatelé můžou po spuštění aplikace hladce dokončit nákup.

2.3.3 Snímky obrazovky by měly aplikaci zobrazovat při používání – nejen tedy její úvodní grafiku, přihlašovací stránku nebo vstupní obrazovku. Můžou obsahovat i textové nebo obrázkové překryvy (třeba pro ilustraci mechanismů zadávání vstupů – například animovaný hrot Apple Pencilu) anebo zobrazovat dodatečné funkce na zařízení, jako je třeba Touch Bar.

2.3.4 Náhledy jsou skvělý způsob, jak zákazníkům ukázat, jak vaše aplikace vypadá a co dělá. Aby uživatelé správně chápali, co s vaší aplikací získají, smíte v náhledech používat jen taková videa se záznamem obrazovky, která zachycují samotnou aplikaci. U nálepek a rozšíření iMessage je povoleno zobrazovat i uživatelské prostředí aplikace Zprávy. Můžete přidat mluvený komentář nebo textové překryvy, kterými vysvětlíte cokoli, co ze samotného videa není patrné.

2.3.5 🚫 Vyberte pro aplikaci nejvhodnější kategorii. Pokud s tím potřebujete poradit, podívejte se na [definice kategorií v App Storu](#). Když se výrazně zmýlíte, můžeme kategorii změnit za vás.

2.3.6 🚫 Na otázky ohledně věkové kategorie odpovězte v App Store Connectu upřímně, aby aplikace správně fungovala s rodičovským dohledem. Pokud aplikaci zařadíte špatně, můžou zákazníci její funkce nepříjemně překvapit a někdy tím dokonce můžete přivolat kontrolu ze strany úřadů. Pokud aplikace obsahuje mediální obsah, u kterého je nutné zobrazovat věkové kategorie nebo varování (např. filmy, hudbu, hru atd.), jste odpovědí za dodržování místních požadavků všech oblastí, ve kterých aplikaci nabízíte.

2.3.7 🚫 Vyberte pro aplikaci unikátní název, přiřadte jí klíčová slova, která ji přesně vystihují, a nesnažte se obcházet systém a uvádět do metadat cizí ochranné známky, názvy populárních aplikací, informace o ceně nebo jiné irelevantní fráze. Názvy aplikací můžou být maximálně 30 znaků dlouhé. Metadata jako názvy aplikací, podnadpisy, snímky obrazovky nebo náhledy by neměla obsahovat ceny, termíny nebo popisy, které nejsou specifické pro daný typ metadat. Podnadpisy jsou skvělý způsob, jak k aplikaci uvést další kontext. Musejí ale dodržovat standardní pravidla pro metadata a neměly by zahrnovat nevhodný obsah, zmiňovat jiné aplikace ani uvádět neověřitelná tvrzení o produktu. Apple může nevhodná klíčová slova kdykoli upravit, případně může podniknout jiné kroky potřebné k tomu, aby předešel zneužívání.

2.3.8 🚫 Metadata by měla být vhodná pro každého, proto se ujistěte, že ikony, snímky obrazovky i náhledy vaší aplikace a nákupů v aplikaci vyhovují věkové kategorii 4+, a to i v případě, že sama aplikace je určena pro vyšší věk. Například pokud je vaší aplikací hra obsahující násilí, vyberte takové obrázky, které nezachycují krutou smrt ani zbraň namířenou na konkrétní postavu. Termíny jako „pro děti“ nebo „dětská“ je povoleno v App Storu uvádět jen v metadatach aplikací z kategorie Pro děti. Nezapomeňte se ujistit, že vaše metadata, včetně názvu aplikace a jejích ikon (velká, malá, aplikace pro Apple Watch, alternativní ikony atd.), se navzájem podobají, ať nevznikají zmatky.

2.3.9 Jste odpovědní za to, že si zajistíte práva k používání všech materiálů na ikonách vaší aplikace, jejích snímcích obrazovky i náhledech. Místo údajů skutečných lidí byste měli zobrazovat informace o fiktivních uživatelských účtech.

2.3.10 Pohlíďte si, aby se aplikace zaměřovala na uživatelské prostředí platform Apple, které podporuje, a nepoužívejte v aplikaci ani jejích metadatach názvy, ikony a obrázky jiných mobilních platform nebo alternativních obchodů s aplikacemi, pokud nejde o konkrétní a schválené interaktivní funkce. Ujistěte se, že metadata se zaměřují na samotnou aplikaci a její uživatelské prostředí. Nevkládejte do nich irelevantní informace.

2.3.11 Aplikace, které do App Storu pošlete ke zpřístupnění v rámci předobjednávek, už musejí být kompletní a publikovatelné v podobě, v jaké je odešlete. Hlídejte si, aby se aplikace, kterou nakonec vydáte, nijak zásadně nelišila od té, kterou propagujete ve fázi předobjednávek. Pokud v aplikaci provedete zásadní změny (například změníte její obchodní model), měli byste prodej předobjednávek restartovat.

2.3.12 Nové funkce a změny v produktu musejí aplikace jasně uvádět ve svém textu „Co je nového“. U jednoduchých oprav chyb, bezpečnostních aktualizací nebo vylepšení výkonu je možné uvést jen obecný popis, ale výraznější změny musejí být v poznámkách uvedené.

2.3.13 Události v aplikaci jsou příležitostné události, které se ve vaší aplikaci můžou konat. Pokud chcete událost zviditelnit v App Storu, musí spadat do některého z typu událostí nabízených v App Store Connectu. Všechna metadata události musejí být přesná a týkat se samotné události, nikoli jen aplikace obecně. Události se musejí konat ve dnech a datech, která vyberete v App Store Connectu, včetně těch, které pořádáte napříč různými obchody. Událost můžete monetizovat, dokud při tom dodržíte pravidla uvedená v části 3 o obchodních aktivitách. Deep link události musí uživatele nasměřovat na příslušné místo v aplikaci. Podrobné pokyny ohledně přípustných metadat událostí a používání odkazů deep link na události uvádí stránka [Události v aplikacích](#).

2.4 Hardwarová kompatibilita

2.4.1 Aby uživatelé mohli aplikace využívat naplno, měly by aplikace pro iPhone běžet i na iPadu, pokud je to možné. Doporučujeme, abyste vyvíjeli aplikace, které zákazníci můžou používat na [všech svých zařízeních](#).

2.4.2 ➡ Aplikaci navrhujte tak, aby byla energeticky úsporná a aby se dala používat způsobem, při kterém nevzniká riziko poškození zařízení. Aplikace by neměly rapidně vyčerpávat baterii, vytvářet nadměrné teplo ani zbytečně zatěžovat zdroje zařízení. Aplikace by například neměly uživatele vybízet, aby zařízení během nabíjení zastrčili pod matraci nebo polštář, ani by neměly provádět zbytečné cykly zápisu na SSD jednotku. Aplikace, včetně všech reklam třetích stran, které se v nich zobrazují, nesmějí spouštět nesouvisející procesy na pozadí, například těžbu kryptoměn.

2.4.3 Aplikace pro Apple TV by uživatelé měli být schopni ovládat bez potřeby jiných hardwarových vstupů, než je Siri Remote, a bez potřeby herních ovladačů třetích stran. Můžete ale poskytnout vylepšené funkce, když je připojeno periferní zařízení. Pokud vyžadujete herní ovladač, musíte na to jasně upozornit v metadatech, aby uživatelé věděli, že k hraní budou potřebovat další doplněk.

2.4.4 ➡ Aplikace by nikdy neměly navrhovat nebo vyžadovat restart zařízení ani změny systémových nastavení, která nesouvisejí s jádrovými funkcemi aplikace. Například uživatelům nenavrhuje, ať si vypnou Wi-Fi, deaktivují bezpečnostní funkce atd.

2.4.5 Aplikace distribuované přes Mac App Store musejí dbát na několik dalších požadavků:

- (i) Musí být správně sandboxované a musí se řídit [dokumentací k souborovému systému macOS](#). Pokud potřebují modifikovat uživatelská data ukládaná jinými aplikacemi (např. záložky, adresáře nebo položky v Kalendáři), měly by k tomu používat jen příslušná rozhraní API poskytovaná v macOS.

(ii) Musejí být zabaleny do balíčku a odeslány pomocí technologií poskytnutých v Xcodu. Instalátory třetích stran nejsou povoleny. Celá aplikace musí být obsažena v jednom instalačním balíčku a ten nesmí instalovat kód ani zdroje do sdílených umístění.

(iii) Aplikace se nesmějí bez svolení spouštět automaticky ani obsahovat jiný kód, který se spouští automaticky při spuštění nebo přihlášení. Stejně tak nesmějí spouštět procesy, které budou bez souhlasu běžet i potom, co uživatel aplikaci ukončí. Aplikace by neměly automaticky přidávat svou ikonu do Docku ani na plochu.

(iv) Nesmějí stahovat ani instalovat samostatné aplikace, rozšíření jádra, dodatečný kód ani zdroje, které přidávají funkce nebo aplikaci výrazně mění ve srovnání s tím, co uvidíme při procesu kontroly.

(v) Nesmějí žádat o eskalaci na kořenová oprávnění ani používat atributy setuid.

(vi) Nesmějí při spuštění zobrazovat licenční obrazovku, vyžadovat licenční klíče ani implementovat vlastní ochranu proti kopírování.

(vii) K distribuci aktualizací musejí používat Mac App Store. Jiné mechanismy aktualizace nejsou povoleny.

(viii) Aplikace by měly běžet v momentálně dodávaném operačním systému a neměly by používat zastaralé nebo volitelně instalované technologie (jako je např. Java).

(ix) Podporu všech jazyků a lokalizace musejí aplikace obsahovat v jednom aplikačním balíčku.

2.5 Softwarové požadavky

2.5.1 ➡ Aplikace smějí používat jen veřejná rozhraní API a musejí běžet v momentálně dodávaném operačním systému. Přečtěte si další informace o [veřejných rozhraních API](#). Udržujte své aplikace aktuální a nezapomínejte odstraňovat zastaralé funkce, frameworky a technologie, které už nebudou v budoucích verzích operačního systému podporovány. Aplikace by měly používat rozhraní API a frameworky jen k jejich zamýšlenému účelu a o jejich integraci by měly informovat v popisu aplikace. Například framework HomeKit by měl poskytovat funkce na automatizaci domácnosti, zatímco HealthKit by se měl využívat k funkcím, které pracují se zdravím a kondicí, a měl by být integrován s aplikací Zdraví.

2.5.2 ➡ Aplikace by měly být celé obsažené ve svém balíčku a nesmějí číst ani zapisovat data mimo svou vyhrazenou kontejnerovou oblast. Stejně tak nesmějí stahovat, instalovat a spouštět kód, který mění funkce a funkčnosti aplikace nebo přidává nové, včetně jiných aplikací. Vzdělávací aplikace, jejichž cílem je učit studenty vývoj nebo testování spustitelného kódu, můžou v omezených případech stahovat kód, pokud takový kód nebude sloužit k jiným účelům. Takové aplikace musejí zařídit, aby byl zdrojový kód poskytovaný aplikací zcela viditelný uživateli a aby ho uživatel mohl libovolně upravovat.

2.5.3 ➡ Aplikace, které přenášejí viry, soubory, počítačový kód nebo programy schopné poškodit nebo narušit běžný chod operačního systému nebo hardwarových funkcí, včetně push oznámení a služby Game Center, budou odmítnuty. Závažné nebo opakované prohřešky povedou k odebrání z Apple Developer Programu.

2.5.4 ➡ Aplikace na multitasking směřují používat služby běžící na pozadí jen k jejich zamýšlenému účelu: k VoIP voláním, přehrávání zvuku, sledování polohy, dokončování úloh, místním oznámením atd.

2.5.5 Aplikace musejí být plně funkční i v sítích, které využívají výhradně IPv6.

2.5.6 ➡ Aplikace, které umožňují procházení webu, musejí používat příslušný framework WebKitu a JavaScript WebKitu. Můžete požádat o oprávnění používat ve vaší aplikaci alternativní webový prohlížeč. [Další informace o těchto oprávněních](#).

2.5.7 Záměrně vynecháno.

2.5.8 Aplikace, které vytvářejí alternativní prostředí plochy / domovské obrazovky, budou odmítnuty.

2.5.9 ➡ Aplikace, které pozměňují nebo vypínají funkce standardních přepínačů, jako jsou tlačítka hlasitosti nebo přepínač Vyzvánění/Ticho, případně mění jiné prvky a chování nativního uživatelského rozhraní, budou odmítnuty. Například by aplikace neměly blokovat odkazy vedoucí do jiných aplikací nebo měnit jiné funkce, u kterých uživatel očekává určitý způsob fungování.

2.5.10 Aplikace neodesílejte s prázdnými reklamními bannery nebo testovacími reklamami.

2.5.11 ➡ SiriKit a Zkratky

(i) Aplikace, které integrují SiriKit a Zkratky, by si měly registrovat jen ty záměry („intents“), které dokážou zpracovat bez podpory další aplikace a které uživatelé od vaší aplikace na základě jejího popisu očekávají. Například pokud máte aplikaci na plánování stravy, neměli byste do ní začleňovat záměr na zahájení cvičení, a to ani v případě, že aplikace bude sdílet integraci s nějakou tréninkovou aplikací.

(ii) Ujistěte se, že se výrazy a fráze na vašem seznamu plist vztahují k vaší aplikaci a k funkcím Siri týkajícím se těch záměrů, které si aplikace zaregistrovala. Aliasy musejí přímo souviset s názvem vaší aplikace nebo společnosti – neměla by to být obecná slova ani by neměly zahrnovat názvy aplikací a služeb třetích stran.

(iii) Požadavek Siri nebo zkratku vyhodnoťte vždy nejpřímějším možným způsobem a nevkládejte mezi požadavek a jeho naplnění žádné reklamy ani jiný marketing. Upřesnění žádejte jen v případě, že je to k dokončení úkolu nutné (např. když uživatele potřebujete požádat, aby upřesnil konkrétní typ cvičení).

2.5.12 ➡ Aplikace, které využívají CallKit nebo zahrnují rozšíření na blokování podvodných SMS, by měly blokovat jen telefonní čísla, která jsou potvrzeným spamem. Aplikace, které obsahují funkce na blokování hovorů, SMS nebo MMS nebo na identifikaci spamu, musejí na tyto funkce jasně upozorňovat ve svém marketingovém textu a vysvětlit kritéria svého seznamu zablokovaných a spamu. Data, ke kterým takové nástroje získají přístup, nesmíte využívat k žádnému účelu, který přímo nesouvisí s provozem nebo vylepšováním vaší aplikace nebo rozšíření (např. je nesmíte používat, sdílet nebo prodávat za účelem sledování, vytváření uživatelských profilů atd.).

2.5.13 ➡ Aplikace, které k ověřování účtu využívají rozpoznávání obličeje, musejí používat framework [LocalAuthentication](#), pokud je to možné (nikoli tedy ARKit ani jinou technologii rozpoznávání obličeje), a pro uživatele mladší 13 let musejí používat alternativní metodu ověřování.

2.5.14 ➡ Při nahrávání, protokolování nebo jiném zaznamenávání uživatelské aktivity si aplikace musejí vyžádat výslovný souhlas uživatele, případně poskytnout jasné vizuální nebo zvukové upozornění na to, že nahrávání probíhá. Sem patří veškeré používání fotoaparátů/kamer zařízení, mikrofону, záznamu obrazovky i jiných uživatelských vstupů.

2.5.15 Aplikace, které uživateli umožňují zobrazovat a vybírat soubory, by měly zahrnovat položky z aplikace Soubory a uživatelské dokumenty na iCloudu.

2.5.16 ➡ Widgety, rozšíření a oznámení by měly souviset s obsahem a funkcími aplikace.

(a) Všechny funkce a funkčnosti klipů aplikací musejí být součástí hlavního binárního souboru aplikace. Klipy aplikací nesmějí obsahovat reklamy.

2.5.17 ➡ Aplikace, které podporují Matter, musejí k zahájení spárování používat podpůrný framework Apple pro Matter. Pokud se v aplikaci rozhodnete používat jakékoli softwarové komponenty Matter jiné než Matter SKD poskytnuté společností Apple, musejí mít takové komponenty certifikaci [Connectivity Standards Alliance](#) pro platformu, na které mají běžet.

2.5.18 ➡ Zobrazování reklam by mělo být omezeno jenom na hlavní binární soubor aplikace a nemělo by být obsaženo v rozšířeních, klipech aplikací, widgetech, oznámeních, klávesnicích, aplikacích pro watchOS atd. Reklamy zobrazované v aplikaci musejí odpovídat věkové kategorii aplikace, musejí uživateli umožňovat zobrazit si všechny informace, na jejichž základě na něj byla daná reklama zacílena (aniž by k tomu uživatel musel aplikaci opouštět), a nesmějí vykonávat cílený nebo behaviorální výběr reklam na základě citlivých uživatelských dat, jako jsou zdravotní údaje (např. z rozhraní HealthKit API), údaje o školách a třídách (např. z ClassKitu), údaje o dětech (např. z aplikací v kategorii Pro děti v App Storu) atd. Vsunuté reklamy nebo reklamy, které přerušují nebo zakrývají uživatelské prostředí, musejí jasně uvádět, že jsou reklamy, a nesmějí uživatele manipulovat nebo lsti vést k tomu, aby na ně klepl. Musejí taky poskytovat snadno dostupné a viditelné tlačítko na zavření/přeskočení, které bude dost velké na to, aby mohli uživatelé reklamu snadno zavřít. Aplikace, které obsahují reklamy, musí uživatelům také umožňovat nahlásit jakékoli nevhodné nebo věkově neodpovídající reklamy.

3. Obchodní aktivity

Existuje spousta způsobů, jak aplikace v App Storu monetizovat. Pokud váš obchodní model není zjevný, musíte ho vysvětlit v metadatech aplikace a v poznámkách pro tým App Review. Jestli nedokážeme pochopit, jak vaše aplikace funguje, nebo vaše nákupy v aplikaci nebudou okamžitě zjevné, proces schvalování se tím zdrží a může to vést k zamítnutí. A přestože určení ceny je na vás, nehodláme distribuovat aplikace ani nákupy v aplikacích, které jsou evidentně předražené. Drahé aplikace, které se pokoušejí podvést uživatele nerozumně vysokými cenami, zamítneme.

Když zjistíme, že jste se pokusili zmanipulovat recenze, vylepšit si hodnocení v žebříčcích placenou, za odměnu vyžádanou, filtrovanou nebo falešnou zpětnou vazbou, případně že jste se s nějakou třetí stranou dohodli, aby to udělala za vás, podnikneme kroky pro dodržení zásad App Storu, což může obnášet i vaše vyloučení z Apple Developer Programu.

3.1 Platby

3.1.1 Nákupy v aplikacích

- Pokud chcete v aplikaci odemknout funkce nebo funkčnosti (například prostřednictvím předplatného, herních měn, herních úrovní, přístupu k prémiovému obsahu nebo možností odemknout plnou verzi), musíte k tomu použít nákup v aplikaci. Aplikace nesmějí k odemknutí obsahu nebo funkcí používat vlastní mechanismus, například licenční klíče, markery rozšířené reality, QR kódy, kryptoměny, peněženky kryptoměn atd.
- Aplikace smějí používat měny pořizované za nákup k aplikaci k tomu, aby uživatelé mohli dávat „spropitné“ vývojáři nebo poskytovatelům digitálního obsahu v aplikaci.
- Veškeré kredity nebo herní měny zakoupené jako nákup v aplikaci nesmějí nikdy vypršet. Měli byste se taky ujistit, že máte nějaký mechanismus pro obnovu obnovitelných nákupů v aplikaci.
- Aplikace smějí umožňovat darování položek, které se dají koupit jako nákup v aplikaci, jiným uživatelům. U takových dávků může o refundaci požádat jen ten, kdo je původně zakoupil. Dárky není možné směňovat.
- Aplikace distribuované přes Mac App Store smějí hostovat rozšíření nebo pluginy, které podporují i jiné mechanismy než App Store.
- Aplikace nabízející „loot boxy“ nebo jiné mechanismy, které umožňují nákup náhodných virtuálních předmětů, musejí zákazníky ještě před nákupem informovat o pravděpodobnosti, s jakou se můžou jednotlivé typy obsahu vyskytnout.
- Digitální dárkové karty, certifikáty, poukazy a kupóny, jejichž uplatněním je možné získat digitální položky nebo služby, můžete v aplikaci prodávat jen jako nákup v aplikaci. Fyzické dárkové karty, které budou zakoupeny v aplikaci a potom odeslány zákazníkům, smějí používat i jiné metody platby než nákup v aplikaci.
- Aplikace bez předplatného můžou nabízet bezplatné, časově omezené zkušební období předtím, než uživateli nabídnou možnost plného odemknutí. Uděláte to tak, že vytvoříte nespotební nákup v aplikaci, nastavíte ho na cenovou úroveň 0 a pojmenujete ho podle tohoto vzoru: „XXdenní zkušební období“. Před zahájením zkušebního období musí aplikace jasně uvést jeho délku, vyjmenovat obsah nebo služby, které už po skončení zkušebního období nebudou dostupné, a upozornit na veškeré poplatky, které uživatel bude muset později zaplatit, aby získal plné funkce. Přečtěte si další informace o správě přístupu k obsahu a délce zkušebního období pomocí [příjemek](#) a služeb [DeviceCheck](#).

- Aplikace směřjí formou nákupů v aplikaci prodávat služby související s NFT tokeny, například jejich vydávání, nabízení a přenos. Aplikace směřjí uživatelům umožňovat zobrazit si jejich vlastní NFT tokeny za předpokladu, že se vlastnictvím NFT tokenu neodemykají žádné funkce ani funkčnosti aplikace. Aplikace směřjí uživatelům umožňovat prohlížet si sbírky NFT tokenů vlastněných jinými uživateli, ale nesmějí při tom zobrazovat tlačítka, externí odkazy a jiné výzvy k akci, které uživatele směřují na nákupní mechanismy jiné než nákup v aplikaci.

3.1.1(a) Odkaz na jiné způsoby nákupu

Vývojáři můžou požádat o oprávnění zobrazovat v aplikaci odkaz na web, který vývojář vlastní nebo který spravuje a který umožňuje nákup digitálního obsahu nebo služeb. Další podrobnosti naleznete níže.

- Oprávnění StoreKit External Purchase Link Entitlement: Aplikace v App Storu v určitých regionech mohou nabízet nákupy v aplikaci a také využívat oprávnění StoreKit External Purchase Link Entitlement za účelem zahrnutí odkazu, který informuje uživatele o jiných způsobech nákupu digitálního zboží nebo služeb, na webu vývojáře. Další informace o těchto [oprávněních](#). V souladu se smlouvami o oprávnění může odkaz informovat uživatele o tom, kde a jak se tyto položky k nákupu v aplikaci dají koupit, a o skutečnosti, že tyto položky můžou být k dispozici za relativně nižší cenu. Oprávnění jsou omezena na použití pouze v App Storu iOS nebo iPadOS v konkrétních obchodech. Ve všech ostatních verzích nesmí aplikace a jejich metadata obsahovat tlačítka, externí odkazy nebo jiné výzvy k akci, které zákazníci nasměřují k jiným nákupním mechanismům, než je nákup v aplikaci.
- Oprávnění Music Streaming Services Entitlements: Aplikace pro streamování hudby v určitých regionech mohou používat oprávnění Music Streaming Services Entitlements k zahrnutí odkazu (může mít podobu tlačítka Koupit), který informuje uživatele o dalších způsobech nákupu digitálního hudebního obsahu nebo služeb, na webu vývojáře. Tato oprávnění také umožňují vývojářům aplikací pro streamování hudby vyzvat uživatele, aby poskytli svou e-mailovou adresu za výslovným účelem zaslání odkazu na web vývojáře k nákupu digitálního hudebního obsahu nebo služeb. Další informace o těchto [oprávněních](#). V souladu se smlouvami o oprávnění může odkaz informovat uživatele o tom, kde a jak se tyto položky k nákupu v aplikaci dají koupit, a o jejich ceně. Oprávnění jsou omezena na použití pouze v App Storu iOS nebo iPadOS v konkrétních obchodech. Ve všech ostatních obchodech nesmí aplikace pro streamování hudby a jejich metadata obsahovat tlačítka, externí odkazy nebo jiné výzvy k akci, které zákazníci nasměřují k jiným nákupním mechanismům, než je nákup v aplikaci.
- Pokud je vaše aplikace v souvislosti s oprávněním zapojená do zavádějících marketingových postupů nebo podvodů, bude z App Storu odstraněna a vy můžete být odebráni z Apple Developer Programu.

3.1.2 Předplatná

Aplikace můžou jako nákup v aplikaci nabízet automaticky obnovitelná předplatná, a to bez ohledu na kategorii v App Storu. Pokud do aplikace začleňujete automaticky obnovovaná předplatná, řiďte se následujícími pokyny.

3.1.2(a) Povolená použití

Pokud nabízíte automaticky obnovitelné předplatné, musíte zákazníkům nabízet i dlouhodobou hodnotu. Předplatné musí trvat nejmíň sedm dní a musí být dostupné na všech uživatelských zařízeních. Následuje neúplný seznam příkladů toho, jak vypadají vhodné formy předplatného: nové úrovně v hrách, epizodický obsah, podpora hry více hráčů, aplikace nabízející průběžné, podstatné aktualizace, přístup k velkým nebo průběžně aktualizovaným sbírkám mediálního obsahu, software jako služba, cloudová podpora. Kromě toho platí následující:

- Předplatné smí být nabízeno zároveň s nabídkou „à la carte“ (např. můžete nabízet předplacení celé filmové knihovny i možnost zakoupit nebo pronajmout si jeden konkrétní film).
- Můžete nabízet jedno předplatné, které bude sdíleno mezi vašimi aplikacemi a službami.
- Hry nabízené v předplatném streamovací herní službě mohou nabízet jedno předplatné, které bude sdíleno mezi externími aplikacemi a službami. Musejí se ale stahovat přímo z App Storu, musejí být uzpůsobené tak, aby předplatiteli nevznikaly duplicitní platby, a neměly by znevýhodňovat zákazníky, kteří si službu nepředplatí.
- Předplatné musí fungovat na všech uživatelských zařízeních, na kterých je aplikace dostupná. Přečtěte si víc o [sdílení předplatného mezi aplikacemi](#).
- Aplikace nesmějí přístup ke své funkčnosti a obsahu nebo své používání podmiňovat tím, že uživatele přinutí k ohodnocení aplikace, poslání recenze, stažení jiných aplikací nebo podobným akcím.
- Stejně jako u ostatních aplikací, i u těch nabízejících předplatné platí, že by uživateli měly poskytnout to, co si zaplatil, bez nutnosti provádět další činnosti, například posílat příspěvky na sociální sítě, nahrát své kontakty, vracet se do aplikace opakovaně atd.
- Předplatná smějí obsahovat spotřební kredity, drahokamy, herní měny atd. a můžete nabízet předplatná, která budou zahrnovat přístup ke zlevněným spotřebním předmětům (např. platinové členství, ve kterém budou balíčky drahokamů dostupné za sníženou cenu).
- Pokud existující aplikaci měníte na obchodní model postavený na předplatném, neměli byste odebírat hlavní funkčnost, za kterou už si uživatelé zaplatili. Například můžete uživatelům, kteří už si zakoupili „plné odemčení hry“, umožnit, aby pokračovali s plnou verzí hry, a model předplatného zavést jen pro nové zákazníky.
- Aplikace s automaticky obnovitelným předplatným smějí zákazníkům nabízet bezplatné zkušební období poskytnutím příslušných informací, jak je popsáno v App Store Connectu. [Více o poskytování nabídek předplatného](#).
- Aplikace, které se uživatele pokoušejí podvést, budou z App Storu odstraněny. Patří sem aplikace, které se pokoušejí uživatele pod falešnou záminkou zlákat k zakoupení předplatného, dopouštějí se klamavé reklamy nebo podvodných praktik. Takové aplikace budou z App Storu odstraněny a vy budete odebráni z Apple Developer Programu.

- Aplikace mobilních operátorů smějí obsahovat automaticky obnovitelná předplatná hudby a videa, pokud jsou zakoupeny v balíčku s novými mobilními datovými tarify, ale jen po předchozím souhlasu společnosti Apple. Další předplatná s automatickým obnovením můžou být také zahrnuta v balíčcích při nákupu s novými mobilními datovými tarify s předchozím souhlasem společnosti Apple, pokud aplikace mobilního operátora podporují nákup v aplikaci pro uživatele. Taková předplatná nesmí zahrnovat přístup ke spotřebním předmětům ani slevy na ně a musí skončit současně s mobilním datovým tarifem.

3.1.2(b) Upgrady a downgrady

Proces upgradu nebo downgradu by pro uživatele měl probíhat hladce a nemělo by být možné, aby si uživatel omylem předplatil víc variant téhož. Pročtěte si [doporučené postupy](#) pro správu upgradů a downgradů předplatného.

3.1.2(c) Informace o předplatném

Než zákazníky vybídnete k předplacení, měli byste jim jasně popsat, co za uvedenou cenu dostanou. Kolik čísel vychází měsíčně? Jak velké bude cloudové úložiště? Jaký typ přístupu k vaší službě získají? Nezapomeňte jasně informovat o požadavcích popsanych v části [Schedule 2 v licenční smlouvě Apple Developer Programu](#).

3.1.3 Jiné metody nákupu

Následující aplikace smějí používat i jiné metody nákupu než nákupy v aplikaci. Aplikace uvedené v této části nesmějí přímo v aplikaci vybízet uživatele k použití jiné metody nákupu než nákupu v aplikaci, jak je popsáno v části 3.1.3(a). Vývojáři ale můžou své zákaznické základně posílat sdělení mimo samotnou aplikaci, ve kterých je informují o jiných metodách nákupu, než jsou nákupy v aplikaci.

3.1.3(a) „Čtenářské“ aplikace

Aplikace smějí uživatelům umožňovat přístup k dříve zakoupenému obsahu nebo předplatným obsahu (konkrétně: časopisy, noviny, knihy, audio, hudba a video). Čtenářské aplikace smějí nabízet vytvoření účtu na bezplatné úrovni a existujícím zákazníkům smějí nabízet funkce na správu účtu. Vývojáři čtenářských aplikací si můžou zažádat o oprávnění External Link Account Entitlement, což jim umožní zobrazit v aplikaci informační odkaz na webovou stránku, kterou vývojář vlastní nebo spravuje a na které je možné vytvořit si nebo spravovat účet. Pročtěte si další informace o [oprávnění External Link Account Entitlement](#).

3.1.3(b) Víceplatformové služby

Aplikace fungující napříč různými platformami smějí uživatelům umožnit přístup k obsahu, předplatným nebo funkcím, které si pořídili v aplikaci na jiné platformě nebo na vývojářově webu, včetně spotřebních předmětů ve víceplatformových hrách, ale jenom za předpokladu, že jsou tyto položky dostupné i jako [nákup v aplikaci](#).

3.1.3(c) Podnikové služby

Pokud aplikaci prodáváte výhradně organizacím nebo skupinám, které ji využívají se svými zaměstnanci nebo studenty (například nástroje na správu profesionálních databází nebo školních tříd), můžete podnikovým uživatelům umožnit přístup k dříve zakoupenému obsahu nebo předplatným. Prodej spotřebitelům, jednotlivcům a rodinám ale musí probíhat formou nákupu v aplikaci.

3.1.3(d) Individuální služby

Pokud vaše aplikace umožňuje nákup individuálních služeb, které probíhají v reálném čase mezi dvěma jednotlivci (např. výuka studentů, zdravotnické konzultace, prohlídky nemovitostí nebo fitness trénink), můžete k výběru takových plateb používat i jiné metody nákupu než nákupy v aplikaci. Prodej služeb, které poskytuje jednotlivci v reálném čase více uživatelům nebo skupinám, musí probíhat formou nákupu v aplikaci.

3.1.3(e) Zboží a služby mimo aplikaci

Pokud vaše aplikace umožňuje uživatelům nákup fyzického zboží nebo služeb, které budou využívány mimo aplikaci, musíte k výběru takových plateb použít jinou metodu nákupu než nákup v aplikaci, například Apple Pay nebo tradiční platbu kartou.

3.1.3(f) Bezplatné samostatné aplikace

Bezplatné aplikace fungující jako samostatný doplněk k placenému webovému nástroji (např. VoIP, cloudové úložiště, e-mailové služby, webhosting) nepotřebují nákup v aplikaci, pokud v aplikaci neprobíhá nákup a nezobrazují se výzvy k akci pro nákup mimo aplikaci.

3.1.3(g) Aplikace na správu reklamy

Aplikace, jejichž výhradním účelem je umožnit inzerentům (osobám nebo firmám, které inzerují nějaký produkt, službu nebo událost) nakupovat a spravovat reklamní kampaně napříč různými typy médií (televize, venkovní reklama, webové stránky, aplikace atd.), nemusejí používat nákup v aplikaci. Takové aplikace musejí sloužit ke správě reklamy a samy nesmějí žádné reklamy zobrazovat. Digitální nákup obsahu, který bude používán nebo spotřebováván v aplikaci, včetně nákupu reklamy určené k zobrazování ve stejné aplikaci (například prodej „zviditelnění“ příspěvků v aplikaci sociální sítě), musí používat nákupy v aplikaci.

3.1.4 Obsah specifický pro konkrétní hardware

Ve výjimečných případech, například když nějaké funkce závisejí na konkrétním hardwaru, smí aplikace takovou funkčnost odemknout i bez nákupu v aplikaci (např. astronomická aplikace přidá funkce při synchronizaci s dalekohledem). Aplikace, které volitelně fungují v kombinaci se schváleným fyzickým produktem (například hračky), můžou odemknout funkce i bez použití nákupu v aplikaci, ale jen za předpokladu, že je zároveň dostupná i možnost nákupu v aplikaci. Nesmíte ale vyžadovat, aby si uživatelé kvůli odemčení funkcí v aplikaci zakoupili nesouvisející produkty, ani odemčení funkcí propagovat reklamními nebo marketingovými aktivitami.

3.1.5 Kryptoměny

- (i)** Peněženky: Aplikace smějí zprostředkovávat ukládání virtuálních měn za předpokladu, že je nabízejí vývojáři zaregistrovaní jako organizace.
- (ii)** Těžba: Aplikace nesmějí těžit kryptoměny, pokud zpracovávání neprobíhá mimo zařízení (např. těžba na cloudu).
- (iii)** Burzy: Aplikace smějí zprostředkovávat transakce nebo přenosy kryptoměn na schválené burze, ale jenom pokud jsou nabízeny v zemích nebo oblastech, kde má aplikace potřebnou licenci a povolení k poskytování kryptoměnové burzy.
- (iv)** Prvotní nabídky kryptoměn: Aplikace zprostředkující prvotní nabídky kryptoměn (ICO), obchodování s termínovými kontrakty (futures) kryptoměn nebo jiné obchody s kryptoměnovými cennými papíry nebo kvazi cennými papíry musejí pocházet od zavedených bank, firem obchodujících s cennými papíry, obchodníků s termínovými kontrakty (FCM) nebo jiných schválených finančních institucí a musejí dodržovat všechny platné zákony.
- (v)** Aplikace kryptoměn nesmějí nabízet měnu za provádění činností, například za stahování jiných aplikací, a nesmějí uživatele vybízet ke stahování, posílání příspěvků na sociální sítě atd.

3.2 Další problematika týkající se obchodních modelů

Následující seznam není vyčerpávající a odeslání vaší aplikace může vést ke změně nebo aktualizaci podmínek. Nicméně tady uvádíme několik dalších rad ohledně toho, co je možné a čemu se naopak vyhnout:

3.2.1 Přijatelné

- (i)** Zobrazovat v aplikaci další vaše aplikace dostupné k nákupu nebo je propagovat, ale jen za předpokladu, že aplikace není jen katalogem jiných aplikací.
- (ii)** Zobrazovat nebo doporučovat sbírku externích aplikací, které jsou určené ke konkrétním schváleným účelům (např. ke správě zdraví, létání letadly, zpřístupnění). Vaše aplikace by měla nabízet dost vlastního obsahu, aby nevypadala jen jako obchod.
- (iii)** Znemožnit přístup ke konkrétnímu schválenému pronajímanému obsahu (např. filmům, televizním pořadům, hudbě, knihám) po vypršení doby pronájmu. Žádné jiné položky a služby ale nesmějí mít omezenou platnost.
- (iv)** Lístky v Peněžence je možné využívat k provádění a přijímání plateb, přenosu informací o nabídkách nebo identifikaci nabídek (např. lístky do kina, kupóny nebo VIP propustky). Jiná využití ale mohou vést k odmítnutí aplikace a odvolání vašeho přístupu k Peněžence.
- (v)** Pojišťovací aplikace musejí být bezplatné, dodržovat zákony oblastí, ve kterých jsou nabízeny, a nesmějí používat nákupy v aplikaci.

(vi) Schválené neziskové organizace mohou vybírat finance přímo ve své vlastní aplikaci nebo v aplikacích od jiných vývojářů, pokud takové fundraisingové kampaně dodržují všechny pokyny App Review a podporují Apple Pay. Takové aplikace musejí informovat o tom, jak budou vybrané finance využity, dodržovat všechny potřebné místní i federální zákony a zajistit, že dárci dostanou příslušné daňové doklady. Na vyžádání budou týmu App Review poskytnuty další informace. Neziskové platformy, které propojují dárcce s jinými neziskovými organizacemi, musejí zajistit, že každá nezisková organizace uvedená v aplikaci projde procesem schválení neziskových organizací. Přečtěte si další informace, jak se stát [schválenou neziskovou organizací](#).

(vii) Aplikace smějí jednotlivým uživatelům umožňovat posílat peněžní dary jiným jednotlivcům bez použití nákupu v aplikaci, ale jen za předpokladu, že (a) dar je zcela dobrovolným rozhodnutím dárce a (b) příjemce obdrží 100 % daru. Nicméně jakýkoli dar, který souvisí nebo bude kdykoli v budoucnu souviset s obdržením nějakého digitálního obsahu nebo služby, musí proběhnout jako nákup v aplikaci.

(viii) Aplikace sloužící k finančním obchodům, investování nebo správě peněz by měly být odeslány finanční institucí, která tyto služby vykonává.

3.2.2 Nepřijatelné

(i) Vytvoření rozhraní pro zobrazování externích aplikací, rozšíření nebo pluginů, které se podobají App Storu nebo slouží jako sbírka s obecným zaměřením.

(ii) Záměrně vynecháno.

(iii) Umělé navyšování počtu zhlédnutí reklam nebo kliknutí na reklamy, případně aplikace určené převážně k zobrazování reklam.

(iv) Vybírání financí v aplikaci na charity nebo sbírky, pokud nejste schválenou neziskovou organizací nebo nejste jinak schváleni, jak je uvedeno v části 3.2.1 (vi) výše. Aplikace, které chtějí vybírat finance na podobné účely, musejí být v App Storu dostupné zdarma a smějí vybírat finance jen mimo aplikaci, například přes Safari nebo SMS.

(v) Umělé omezování toho, kdo aplikaci smí používat, například podle polohy nebo operátora.

(vi) Záměrně vynecháno.

(vii) Umělá manipulace s viditelností uživatele, jeho stavem nebo hodnocením v jiných službách, pokud to není povoleno smluvními podmínkami dotyčné služby.

(viii) Aplikace, které zprostředkovávají obchod s binárními opcemi, nejsou v App Storu povoleny. Můžete místo nich použít webovou aplikaci. Aplikace, které zprostředkovávají obchod s rozdílovými smlouvami (CFD) nebo jinými deriváty (např. FOREX), musejí mít příslušnou licenci ve všech jurisdikcích, ve kterých bude služba dostupná.


(ix) Aplikace nabízející osobní úvěry musejí jasně a viditelně informovat o všech podmínkách úvěru, včetně mimo jiné jeho přepočtené maximální roční procentní sazby (APR) a data splatnosti. Aplikace si nesmějí účtovat maximální APR vyšší než 36 % včetně všech nákladů a poplatků a nesmějí vyžadovat splátku v plné výši dřív než za 60 dní.

4. Koncepce aplikace

Zákazníci Apple si vysoce cení produktů, které jsou jednoduché, promyšlené, inovativní a snadno se používají – a takové produkty v App Storu rádi vidíme. Je na vás, abyste přišli se skvělou koncepcí aplikace. Dále uvádíme minimální standardy potřebné ke schválení v App Storu. Pamatujte na to, že i když vaši aplikaci schválíme, měli byste ji průběžně aktualizovat, aby zůstala funkční a dobře se používala novým i existujícím zákazníkům. Aplikace, které přestanou fungovat nebo se zhorší jejich uživatelská zkušenost, můžou být z App Storu kdykoli odebrány.

4.1 Napodobování

(a) Přicházejte s vlastními nápady. Víme, že je máte – tak jim vdechněte život. Nesnažte se prostě jen zkopírovat nejnovější populární aplikace z App Storu ani nezkoušejte lehce upravit název a uživatelské rozhraní cizí aplikace a vydávat ji za svoji. Nejenže tím riskujete soudní spor o duševní vlastnictví, ale zároveň tím ztěžujete orientaci v App Storu. A především je to bezohledné k ostatním vývojářům.

(b)  Odeslání aplikací, které se vydávají za jiné aplikace nebo služby, je považováno za porušení kodexu chování vývojářů a může mít za následek odebrání z programu Apple Developer Program.

4.2 Minimální funkčnost

Aplikace by měla obsahovat takové funkce, obsah a uživatelské rozhraní, že nebude jenom webovou stránkou v trochu jiném balení. Pokud není aplikace nijak zvlášť užitečná, jedinečná nebo se prakticky nedá za aplikaci považovat, do App Storu nepatří. Pokud aplikace nenabízí žádnou možnost dlouhodobé zábavy ani přiměřeného užítku, nemusíme ji přijmout. Aplikace, které nejsou nic jiného než skladba nebo film, patří do iTunes Storu. Aplikace, které nejsou nic jiného než kniha nebo průvodce hrou, patří do Apple Books Storu.

4.2.1 Aplikace využívající ARKit by měly poskytovat poutavé a integrované zážitky s rozšířenou realitou (AR). Nestačí jenom umístit model do záběru AR nebo v něm přehrát animaci.

4.2.2 S výjimkou katalogů by aplikace neměly být primárně marketingovým materiálem, reklamou, výstřižky z webů, agregátorem obsahu ani sbírkou odkazů.

4.2.3

(i) Aplikace by měla fungovat samostatně bez nutnosti instalovat další aplikaci.

(ii) Pokud aplikace potřebuje stáhnout další zdroje, aby mohla po prvotním spuštění fungovat, upozorněte na velikost stahovaných dat a požádejte uživatele o svolení.

4.2.4 Záměrně vynecháno.

4.2.5 Záměrně vynecháno.

4.2.6 Aplikace vytvořené pomocí komerčně dostupných šablon nebo služeb na tvorbu aplikací budou odmítnuty, pokud je neodešle přímo poskytovatel obsahu dotyčné aplikace. Zmíněné služby by neměly odesílat aplikace místo svých klientů a měly by klientům nabízet nástroje, které jim umožní vytvářet vlastní inovativní aplikace poskytující jedinečnou uživatelskou zkušenost. Další přijatelnou možností je, aby poskytovatel šablony vytvořil jeden binární soubor, ve kterém bude hostovat veškerý klientský obsah stylem agregátoru nebo „nabídky“. Příkladem může být aplikace na vyhledávání restaurací se samostatnými záznamy nebo stránkami každé klientské restaurace, případně aplikace na správu událostí se samostatnými záznamy pro každou klientskou událost.

4.2.7 Klienti vzdálené plochy

Pokud vaše aplikace na práci se vzdálenou plochou funguje jenom jako zrcadlení konkrétního softwaru nebo služby, místo aby byla celkovým zrcadlením hostitelského zařízení, musí dodržovat následující podmínky:

(a) Aplikace se smí připojovat jenom k takovému uživatelem vlastněnému hostitelskému zařízení, které je osobním počítačem nebo dedikovanou herní konzolí ve vlastnictví uživatele, a jak hostitelské zařízení, tak klient musejí být propojené skrze místní nebo LAN síť.

(b) Veškerý software a služby, které se budou v klientu zobrazovat, musejí plně běžet na hostitelském zařízení, vykreslovat se na obrazovce hostitelského zařízení a nesmějí používat rozhraní API ani funkce platformy jiné než ty, které jsou potřeba ke streamování vzdálené plochy.

(c) Veškerá tvorba a správa účtů musí být iniciovány z hostitelského zařízení.

(d) Uživatelské rozhraní zobrazené v klientu nesmí připomínat zobrazení iOS nebo App Storu, nesmí poskytovat prostředí podobné obchodu a nesmí zahrnovat možnost procházet, vybírat nebo nakupovat software, který zatím uživatel nevlastní nebo na který nemá licenci. Pro ujasnění: transakce probíhající v zrcadleném softwaru nemusejí využívat nákup v aplikaci za předpokladu, že se zpracovávají na hostitelském zařízení.

(e) Tencí klienti aplikací hostovaných v cloudu nejsou pro App Store vhodní.

4.3 Spam

(a) ➡ Nevytvářejte pro stejnou aplikaci víc ID balíčku. Pokud má vaše aplikace různé verze pro různá místa, sportovní týmy, univerzity atd., zvažte, že byste odeslali jen jednu aplikaci a její variace nabízeli formou nákupu v aplikaci.

(b) Taky se snažte nehrnout do kategorie, která už je nasycená – v App Storu už je dost aplikací na prdy, krkání, svítlnu, věštění budoucnosti, seznamování, pijanské hry, Kámasútru atd. Takové aplikace zamítneme, pokud nebudou poskytovat jedinečnou, vysoce kvalitní zkušenost. Spamování obchodu může vést k vašemu odebrání z Apple Developer Programu.

4.4 ↻ Rozšíření

Aplikace, které hostují nebo obsahují rozšíření, musejí dodržovat [příručku k programování rozšíření aplikací](#), [dokumentaci k rozšířením aplikací Safari](#) nebo [dokumentaci k rozšířením webů Safari](#), a pokud je to možné, měly by zahrnovat i nějaké vlastní funkce, například obrazovky s nápovědou nebo rozhraní s nastaveními. V marketingovém textu aplikace byste měli jasně a přesně informovat o tom, jaká rozšíření jsou v ní dostupná, a rozšíření nesmějí obsahovat marketing, reklamy ani nákupy v aplikaci.

4.4.1 ↻ Na rozšíření klávesnice se vztahují další pravidla.

Musejí:

- Poskytovat funkci klávesnicového vstupu (tj. psaní znaků).
- Pokud klávesnice obsahuje obrázky nebo emotikony, musí se řídit pokyny pro nálepky.
- Poskytovat způsob, jak přepnout na další klávesnici.
- Zůstat funkční i bez plného přístupu k síti – a nesmějí takový přístup vyžadovat.
- Shromažďovat uživatelskou aktivitu jen za účelem vylepšování funkčnosti dotyčného rozšíření klávesnice na iOS zařízení.

Nesmějí:

- Spouštět jiné aplikace kromě Nastavení.
- Měnit funkčnost tlačítek klávesnice (např. při podržení klávesy Enter otevřít fotoaparát).

4.4.2 ↻ Rozšíření Safari musí běžet na aktuální verzi Safari na příslušném operačním systému Apple. Nesmějí narušovat prvky uživatelského rozhraní systému nebo Safari a nesmějí obsahovat škodlivý ani zavádějící obsah nebo kód. Porušení tohoto pravidla povede k odebrání z Apple Developer Programu. Rozšíření Safari by neměla žádat o přístup k více webům, než kolik nezbytně potřebují k fungování.

4.4.3 Záměrně vynecháno.

4.5 ↻ Weby a služby Apple

4.5.1 ↻ Aplikace smějí používat schválené RSS kanály, jako je třeba RSS kanál iTunes Storu, ale nesmějí přebírat informace z webů Apple (např. apple.com, iTunes Store, App Store, App Store Connect, vývojářský portál atd.) ani vytvářet hodnocení na základě těchto informací.

4.5.2 🚫 Apple Music

(i) MusicKit v iOS umožňuje uživatelům přehrávat obsah z Apple Music nebo z jejich lokální hudební knihovny nativně i ve vašich aplikacích a hrách. Když dá uživatel vaší aplikaci přístup ke svému účtu Apple Music, může aplikace vytvářet playlisty, přidávat skladby do knihovny a přehrávat kteroukoli z milionů skladeb v katalogu Apple Music. Uživatelé musejí přehrávání streamu Apple Music sami spustit a musejí mít možnost ovládat ho pomocí standardních prvků pro ovládání médií, jako jsou Přehrát, Pozastavit nebo Přeskočit. Dále vaše aplikace nesmí za přístup k Apple Music žádat platby ani ho nepřímo monetizovat (např. nákupem v aplikaci, reklamou, vyžadováním uživatelských údajů atd.). Hudební soubory zdrojované přes rozhraní MusicKit API nestahujte, nikam nenahrávejte ani neumožňujte jejich sdílení, kromě případů výslovně povolených v dokumentaci k [MusicKitu](#).

(ii) Používání rozhraní MusicKit API není náhradou za nutnost pořídit si licence, které byste mohli potřebovat k hlubší nebo komplexnější integraci hudby. Například pokud chcete, aby vaše aplikace hrála v určité chvíli konkrétní skladbu, případně aby vytvářela audiosoubory nebo videosoubory ke sdílení na sociálních sítích, musíte se přímo obrátit na držitele práv a získat jeho svolení (např. práva na synchronizaci nebo adaptaci) a zdrojové materiály. Přebaly alb a jiná metadata smíte používat jen v souvislosti s přehráváním hudby nebo playlistů (včetně snímků obrazovky, které znázorňují funkčnost vaší aplikace) a nesmíte je používat k jakýmkoli marketingovým nebo reklamním účelům, pokud k tomu nemáte konkrétní povolení držitele práv. Při integraci služeb Apple Music do aplikace dodržujte [pokyny k identitám v Apple Music](#).

(iii) Aplikace, které přistupují k uživatelským datům v Apple Music, například k playlistům a seznamu oblíbených, musejí na tento přístup výslovně upozornit v textu, kterým žádají o přístup. Veškerá takto získaná data nesmějí být sdílena s třetími stranami k žádným účelům kromě podpory nebo vylepšování uživatelského zážitku v aplikaci. Tato data nesmějí sloužit k identifikaci uživatelů a zařízení ani k cílení reklamy.

4.5.3 🚫 Nepoužívejte služby Apple ke spamování, phishingu ani posílání nevyžádaných zpráv zákazníkům, včetně služby Game Center, push oznámení atd. Nepokoušejte se zpětně vyhledávat, stopovat, spojovat s reálnou osobou, těžit, shromažďovat ani jinak zneužívat hráčská ID, jejich aliasy a jiné informace získané přes Game Centrum, jinak budete z Apple Developer Programu odstraněni.

4.5.4 🚫 Push oznámení nesmějí být k fungování aplikace nutná a neměla by sloužit k odesílání citlivých osobních nebo důvěrných informací. Push oznámení se nesmějí používat k reklamě nebo přímému marketingu, pokud si příjem takových sdělení zákazníci výslovně nepřihlásili vyjádřením souhlasu s textem, který se zobrazil v uživatelském rozhraní vaší aplikace – v takovém případě musíte v aplikaci nabídnout možnost, jak si uživatelé mohou příjem takových sdělení odhlásit. Zneužívání těchto služeb může vést k odebrání vašich oprávnění.

4.5.5 🚫 Hráčská ID z Game Center používejte jen způsobem popsáním ve smluvních podmínkách Game Center a nezobrazujte je v aplikaci ani žádné třetí straně.

4.5.6 🚫 Aplikace smějí přímo v aplikaci i ve svých metadatech používat Unicode znaky, které vykreslují emotikony Apple. Emotikony Apple se nesmějí používat na jiných platformách ani není povoleno vkládat je přímo do binárního souboru aplikace.


4.6 Záměrně vynecháno.


4.7 Miniaplikace, minihry, streamované hry, chatboti, pluginy a emulátory her

Aplikace mohou nabízet určitý software, který není součástí binárního kódu, konkrétně HTML5 miniaplikace a minihry, streamované hry, chatboty a pluginy. Aplikace emulátoru retro herních konzolí a PC navíc mohou nabízet stahování her. Za veškerý takový software nabízený ve vaší aplikaci nesete odpovědnost, včetně zajištění toho, aby tento software byl v souladu s těmito pokyny a všemi platnými zákony. Software, který není v souladu s jedním nebo více pokyny, povede k odmítnutí aplikace. Musíte také zajistit, aby software dodržoval dodatečná pravidla uvedená v bodech 4.7.1 až 4.7.5. Tato dodatečná pravidla jsou důležitá k zachování zážitku, který zákazníci App Storu očekávají, a k zajištění bezpečnosti uživatelů.

4.7.1 Software nabízený v aplikacích podle tohoto pravidla musí:

- dodržovat všechny pokyny týkající se ochrany soukromí, mimo jiné pravidla stanovená v pokynu 5.1 ohledně shromažďování, používání a sdílení dat a citlivých dat (jako jsou zdravotní a osobní údaje dětí);
- zahrnovat metodu filtrování problematického materiálu, mechanismus nahlašování obsahu a včasných reakcí na obavy a schopnost blokovat uživatele zneužívajících aplikaci; a
- používat nákup v aplikaci k nabízení digitálního zboží nebo služeb koncovým uživatelům.

4.7.2  Vaše aplikace nesmí bez předchozího svolení společnosti Apple rozšiřovat rozhraní API nativní pro platformu ani je vystavovat softwaru.

4.7.3  Vaše aplikace nesmí sdílet data ani oprávnění k ochraně soukromí s žádným jednotlivým softwarem nabízeným ve vaší aplikaci bez výslovného souhlasu uživatele v jednotlivých případech.

4.7.4 Musíte poskytnout index softwaru a metadat dostupných v aplikaci. Index musí obsahovat univerzální odkazy, které vedou ke všemu softwaru nabízenému ve vaší aplikaci.

4.7.5 Vaše aplikace musí sdílet věkovou kategorii obsahu s nejvyšší věkovou kategorií, který je ve vaší aplikaci k dispozici.

4.8 Přihlašovací služby

Aplikace, které k nastavení nebo ověření uživatelského účtu v aplikaci používají přihlašovací službu třetí strany nebo sociální sítě (jako přihlášení přes Facebook, Google, Twitter, LinkedIn, Amazon nebo WeChat), musejí jako rovnocennou možnost nabízet i jinou přihlašovací službu s následujícími funkcemi:

- přihlašovací služba omezuje shromažďování dat na jméno a e-mailovou adresu uživatele;
- přihlašovací služba umožňuje uživatelům v rámci nastavení účtu udržovat svou e-mailovou adresu jako soukromou; a
- přihlašovací služba bez souhlasu neshromažďuje interakce s vaší aplikací pro reklamní účely.

Hlavní účet je takový, který si uživatel ve vaší aplikaci založí za účelem ověření své totožnosti, přihlašování a přístupu k vašim funkcím a souvisejícím službám.

Jiná přihlašovací služba není vyžadována, pokud:

- Aplikace k nastavení účtu a přihlašování používá výhradně systémy vaší společnosti.
- Vaše aplikace je alternativní obchod s aplikacemi nebo aplikace distribuovaná z alternativního obchodu s aplikacemi, který používá přihlašovací údaje specifické pro daný obchod pro funkce účtu, stahování a obchodování.
- Jde o vzdělávací, podnikovou nebo firemní aplikaci, která vyžaduje, aby se uživatelé přihlašovali k existujícímu školnímu nebo podnikovému účtu.
- Aplikace používá k ověření uživatelů systém identifikace občanů provozovaný státem nebo nějakým průmyslem, případně elektronický průkaz totožnosti.
- Aplikace je klient konkrétní externí služby a uživatelé se musejí přihlásit přímo ke svému e-mailu, účtu sociální sítě nebo jinému účtu externí služby, aby se dostali ke svému obsahu.

4.9 Apple Pay

Aplikace používající Apple Pay musejí uživatelům před samotným prodejem zboží poskytnout všechny podstatné informace o nákupu a musejí správně používat grafiku a uživatelské rozhraní Apple Pay, jak je popsáno v Pokynech k marketingu Apple a v Pokynech k návrhu uživatelského rozhraní. Aplikace používající Apple Pay k nabízení opakovaných plateb musejí uvést přinejmenším následující informace:

- Délku obnovovacího období a skutečnost, že se bude obnovovat až do zrušení
- Co budete v každém období poskytovat
- Skutečné poplatky, které budou zákazníkovi naúčtovány
- Jak opakované platby zrušit

4.10 Monetizace integrovaných funkcí

Integrované funkce hardwaru nebo operačního systému, jako jsou Push oznámení, fotoaparát nebo gyroskop, ani služby a technologie Apple, jako jsou rozhraní API pro přístup k Apple Music, úložiště na iCloudu nebo čas na obrazovce, nesmíte monetizovat.

5. Právní informace

Aplikace musejí dodržovat veškeré právní požadavky na každém místě, kde je zpřístupníte (pokud si nejste jistí, poraďte se s právníkem). Víme, že právní záležitosti jsou komplikované, ale je vaší odpovědností jim porozumět a ujistit se, že aplikace dodržuje všechny místní zákony, nejen následující pokyny. Samozřejmě

pořád platí, že aplikace, které zprostředkovávají, propagují nebo povzbuzují nezákonné nebo očividně nezodpovědné chování, budou odmítnuty. V extrémních případech, například pokud aplikace bude zprostředkovávat obchod s lidmi nebo zneužívání dětí, upozorníme příslušné autority.

5.1 🚫 Ochrana soukromí

Ochrana soukromí uživatelů patří v ekosystému Apple k nejdůležitějším ohledům, proto byste měli s osobními údaji nakládat opatrně a ujistit se, že dodržujete [doporučené postupy v oblasti ochrany soukromí](#), příslušné zákony i podmínky [licenční smlouvy Apple Developer Programu](#). A pochopitelně byste měli splňovat očekávání zákazníků. Konkrétně:

5.1.1 🚫 Shromažďování a ukládání dat

(i) Zásady ochrany soukromí: Všechny aplikace musejí v App Store Connectu v poli s metadaty a taky přímo v aplikaci obsahovat odkaz na své zásady ochrany soukromí, a to tak, aby byl odkaz snadno dostupný. Zásady ochrany soukromí musejí jasně a výslovně uvádět tyto informace:

- Určit, jaká data (pokud nějaká) aplikace nebo služba shromažďuje, jak je shromažďuje a jaká jsou všechna jejich využití.
- Potvrdit, že každá případná třetí strana, se kterou aplikace tato data sdílí (v souladu s těmito pokyny) – například analytické nástroje, inzertní síť nebo SDK třetích stran a taky všechny mateřské, dceřiné nebo jinak související právní osoby, které budou mít k uživatelským datům přístup – bude poskytovat stejnou nebo srovnatelnou míru ochrany dat, jakou uvádějí zásady ochrany soukromí dané aplikace a jakou požadují tyto pokyny.
- Vysvětlit své zásady uchovávání a mazání dat a popsat, jak uživatel může odvolat souhlas nebo jak si může vyžádat smazání svých dat.

(ii) Souhlas: Aplikace, které shromažďují data o uživatelích nebo o svém využívání, si před shromažďováním musejí zajistit souhlas uživatele, a to i v případě, že se taková data dají v okamžiku shromažďování nebo krátce po něm považovat za anonymní. Placené funkce nesmějí záviset na tom, že uživatel odsouhlasí přístup ke svým datům, ani nesmějí souhlas požadovat. Aplikace taky musejí uživatelům poskytnout snadno přístupný a srozumitelný způsob, jak svůj souhlas odvolat. Ujistěte se, že vaše texty jasně a naplno popisují, jak budete s daty nakládat. Aplikace, které shromažďují data za legitimními účely bez souhlasu, protože vycházejí z podmínek Obecného nařízení Evropské unie o ochraně osobních údajů (GDPR) nebo podobné legislativy, musejí dodržovat všechna ustanovení takové legislativy. Přečtěte si, [jak zažádat o svolení](#).

(iii) Minimalizace dat: Aplikace by měly žádat jen o přístup k takovým datům, která jsou pro hlavní funkce aplikace relevantní, a měly by shromažďovat a využívat jen taková data, která jsou k vykonání relevantní akce nezbytná. Pro přístup k chráněným zdrojům, jako jsou Fotky nebo Kontakty, použijte pokud možno nástroj pro výběr mimo proces („out-of-process picker“) nebo sdílecí tabulku („share sheet“) a nežádejte o plný přístup.

(iv) Přístup: Aplikace musejí respektovat uživatelova nastavení oprávnění a nesmějí se snažit uživatele zmanipulovat, ošálit nebo přinutit k tomu, aby odsouhlasil nadbytečný přístup k datům. Například aplikace, které obsahují možnost posílat fotky na sociální síť, nesmějí kvůli nahrání fotky požadovat přístup k mikrofonu. Pokud je to možné, nabídněte alternativní řešení pro uživatele, kteří souhlas nedají. Například pokud uživatel odmítne sdílet polohu, nabídněte mu možnost zadat adresu ručně.

(v) Přihlášení k účtu: Pokud vaše aplikace neobsahuje podstatné funkce založené na přístupu k účtu, umožněte uživatelům používat ji bez přihlášení. Pokud aplikace podporuje zakládání účtů, musíte taky [přímo v aplikaci nabídnout možnost účet smazat](#). Aplikace nesmějí své fungování podmiňovat tím, aby uživatelé zadali osobní údaje, pokud to není přímo potřebné pro jádrovou funkčnost aplikace nebo vyžadováno zákonem. Pokud jádrová funkčnost aplikace nesouvisí s konkrétní sociální sítí (např. Facebook, WeChat, Weibo, X atd.), musíte poskytnout přístup bez přihlášení nebo přes jiný mechanismus. Načítání základních profilových informací, sdílení na sociální síti nebo zvaní přátel k používání aplikace se nepovažuje za jádrovou funkčnost aplikace. Aplikace taky musí přímo v aplikaci obsahovat mechanismus na odstranění přihlašovacích údajů k sociálním sítím a na vypnutí sdílení dat mezi aplikací a sociální sítí. Aplikace nesmí přihlašovací údaje nebo tokeny sociálních sítí ukládat mimo zařízení a smí takové přihlašovací údaje a tokeny využívat jen k přímému připojení k sociální síti ze samotné aplikace, když je aplikace aktivně používána.

(vi) Vývojáři, kteří své aplikace zneužívají k nenápadnému zjišťování hesel nebo jiných osobních dat, budou z Apple Developer Programu odebráni.

(vii) K viditelnému zobrazování informací uživatelům musí sloužit ovladač SafariViewController; tento ovladač nesmí být skrytý ani zakrytý jinými zobrazeními nebo vrstvami. Aplikace nesmí ovladač SafariViewController využívat k sledování uživatelů bez jejich vědomí a souhlasu.

(viii) Aplikace, které shromažďují osobní informace bez uživatelova výslovného souhlasu nebo je shromažďují z jakéhokoli zdroje, který nepochází přímo od uživatele, včetně veřejných databází, nejsou v App Storu nebo alternativních obchodech s aplikacemi dovolené.

(ix) Aplikace, které poskytují služby ve vysoce regulovaném oboru (například bankovníctví, finanční služby, zdravotní péče, hazard, legální využívání marihuany nebo letecká doprava) nebo které vyžadují citlivé údaje o uživatelích, by měly být odeslány právníčkou osobou, která tyto služby poskytuje, nikoli individuálním vývojářem. Aplikace, které zprostředkují legální prodej marihuany, musejí být geograficky omezené na příslušnou právní jurisdikci.

(x) Aplikace mohou žádat základní kontaktní údaje (jako jméno a e-mailovou adresu), pokud je takový požadavek pro uživatele volitelný, funkce a služby nejsou poskytnutím těchto údajů podmíněné a aplikace dodržuje všechna ostatní ustanovení těchto pokynů, včetně omezení vztahujících se na shromažďování informací o dětech.

5.1.2 ➡ Využívání a sdílení dat

(i) Pokud to není jinak povoleno zákonem, nesmíte něčí osobní data používat, přenášet ani sdílet, dokud nezískáte jeho souhlas. Musíte poskytnout přístup k informacím o tom, jak a kde budou taková data využívána. Data shromážděná z aplikací je povoleno sdílet s třetími stranami jenom za účelem vylepšování

aplikace nebo poskytování reklamy (v souladu s [licenční smlouvou Apple Developer Programu](#)).

Pokud chcete sledovat aktivitu uživatelů, musíte prostřednictvím rozhraní App Tracking Transparency API získat jejich výslovný souhlas. Další informace o [sledování](#). Vaše aplikace nesmí vyžadovat, aby uživatelé povolili funkce systému (např. push oznámení, polohové služby, sledování), aby tak měli přístup k funkcím, obsahu, používání aplikace nebo dostávali peněžní nebo jinou kompenzaci, mimo jiné dárkové karty a kódy. Aplikace, které sdílejí uživatelská data bez souhlasu nebo které jinak nedodržují zákony o ochraně soukromí, můžou být staženy z prodeje a může to vést k vašemu odebrání z Apple Developer Programu.

(ii) Shromažďování dat za jedním účelem nemůže být bez dalšího souhlasu převedeno na jiný účel, pokud to výslovně nepovoluje zákon.

(iii) Aplikace by se neměly nenápadně snažit sestavit ze shromážděných dat profil uživatele a nesmějí se pokoušet identifikovat (ani identifikaci zprostředkovávat nebo k ní vybízet jiné) anonymní uživatele nebo rekonstruovat profily uživatelů podle dat shromážděných z rozhraní API poskytovaných společnostmi Apple nebo podle jakýchkoli dat, o kterých jste prohlásili, že je sbíráte „anonymizovaným“, „agregovaným“ nebo jiným způsobem neumožňujícím identifikaci.

(iv) Informace z Kontaktů, Fotek a jiných rozhraní API, které přistupují k uživatelským datům, nepoužívejte k sestavení databáze kontaktů pro své vlastní účely nebo za účelem prodeje/distribuce třetím stranám a neshromažďujte za účelem analýzy nebo reklamy/marketingu informace o tom, jaké další aplikace jsou na uživatelově zařízení nainstalované.

(v) Nekontaktujte lidi na základě informací shromážděných z uživatelových Kontaktů nebo Fotek, pokud to není na základě výslovné iniciativy dotyčného uživatele; i v takovém případě kontaktujte uživatele jen jednotlivě; při výběru kontaktů nenabízejte možnost Vybrat vše ani nevybírejte všechny kontakty jako výchozí možnost. Uživatelé musíte ještě před odesláním zprávy poskytnout jasný popis toho, jak se zpráva příjemci zobrazí (např. co bude ve zprávě napsané nebo kdo se bude zobrazovat jako odesílatel).

(vi) Data shromážděná z HealthKitu, ClassKitu nebo rozhraní HomeKit API, Clinical Health Records API, MovementDisorder API a z nástrojů na mapování hloubky nebo obličeje (jako jsou ARKit, rozhraní API Fotoaparátu nebo rozhraní API Fotek) nesmějí být využívána k marketingu, reklamě ani k těžbě dat o využívání, a to ani třetími stranami. Přečtěte si doporučené postupy k implementaci [CallKitu](#), [HealthKitu](#), [ClassKitu](#) a [ARKitu](#).

(vii) Aplikace využívající Apple Pay smějí data získaná z Apple Pay sdílet s třetími stranami jen za účelem zprostředkování nebo vylepšení dodání zboží a služeb.

5.1.3 🏥 Zdraví a výzkum v oblasti zdraví

Zdravotní, kondiční a medicínské údaje jsou mimořádně citlivé, a proto se na aplikace v této oblasti vztahují další pravidla zajišťující ochranu soukromí uživatelů:

(i) Aplikace nesmějí data získaná v kontextu zdravotních, kondičních nebo medicínských výzkumů – včetně dat z rozhraní Clinical Health Records API, rozhraní HealthKit API, dat o pohybu a kondici, dat z rozhraní MovementDisorder API nebo ze zdravotních výzkumů na lidských subjektech – předávat třetím stranám ani je využívat k reklamě, marketingu nebo k těžbě dat o využívání, pokud to není za účelem lepší správy zdraví nebo za účelem zdravotního výzkumu, a i v takových případech

jenom se svolením. Aplikace ale smějí využívat data o uživatelově zdraví nebo kondici k přímému poskytování výhod dotyčným uživateli (např. snížení pojistného) za předpokladu, že aplikaci odešle právnická osoba poskytující danou výhodu a data nebudou sdílena s třetí stranou. Musíte informovat o tom, jaká konkrétní zdravotní data ze zařízení shromažďujete.

(ii) Aplikace nesmějí do HealthKitu ani do jiných aplikací pro zdravotní výzkum nebo správu zdraví zapisovat falešné nebo nepřesné informace a nesmějí osobní zdravotní informace ukládat na iCloud.

(iii) Aplikace, které provádějí zdravotní výzkum na lidských subjektech, musejí získat souhlas účastníků, v případě nezletilých jejich rodiče nebo zákonného zástupce. Takový souhlas musí uvádět (a) podstatu, účet a délku trvání výzkumu; (b) procedury, rizika a přínosy pro účastníka; (c) informace o důvěrnosti a zacházení s daty (včetně veškerého sdílení s třetími stranami); (d) kontakt pro dotazy účastníků; a (e) možnost odstoupení.

(iii) Aplikace, které provádějí zdravotní výzkum na lidských subjektech, musejí získat schválení nezávislého etického kontrolního panelu. Důkaz o takovém schválení musíte na vyžádání poskytnout.

5.1.4 Děti

(a) ➡ Z mnoha důvodů je kriticky důležité nakládat s osobními daty pocházejícími z dětských účtů mimořádně opatrně. Doporučujeme pečlivě se seznámit se všemi požadavky legislativy, jako je americký zákon o ochraně dětí na internetu (COPPA) nebo Obecné nařízení Evropské unie o ochraně osobních údajů (GDPR), i s dalšími příslušnými nařízeními a zákony.

O datum narození a kontaktní údaje rodičů smějí aplikace žádat jen za účelem vyhovění legislativním povinnostem a zároveň musejí poskytovat nějakou užitečnou funkčnost nebo zábavní hodnotu nezávisle na věku uživatele.

Aplikace zamýšlené především pro děti by neměly obsahovat analytické nástroje třetích stran ani reklamy třetích stran. Díky tomu je prostředí pro děti bezpečnější.

(b) V omezených případech můžou být analytické nástroje třetích stran nebo reklamy třetích stran povolené, pokud takové služby dodržují podmínky popsané v [pokynu 1.3](#).

Dále aplikace v kategorii Pro děti nebo aplikace, které shromažďují, přenášejí, případně mají možnost sdílet osobní data (např. jméno, adresu, e-mail, polohu, fotky, videa, kresby, možnost chatovat, jiné osobní údaje nebo perzistentní identifikátory používané ve spojení s čímkoli z předchozího) nezletilých osob, musejí obsahovat zásady ochrany soukromí a musejí dodržovat veškeré platné zákony o ochraně soukromí dětí. Pro ujasnění: [požadavek rodičovské brány](#) v kategorii Pro děti není totéž, co obstarání souhlasu rodičů nebo shromažďování osobních dat na základě takových zákonů o ochraně soukromí.

Připomínáme, že [pokyn 2.3.8](#) vyžaduje, aby termíny jako „pro děti“ nebo „dětská“ byly používány jen v metadatech aplikací z kategorie Pro děti. Aplikace, které nejsou v kategorii Pro děti, nesmějí ve svém názvu, podtitulku, ikoně, na snímcích obrazovky ani v popisu obsahovat žádné termíny, které by naznačovaly, že hlavní cílovou skupinou jsou děti.

5.1.5 ↻ Polohové služby

Polohové služby v aplikaci používejte, jenom když je to přímo relevantní k funkcím a službám, které aplikace poskytuje. Rozhraní API založená na poloze by neměla sloužit k poskytování tísňových služeb ani k autonomnímu ovládání vozidel, letadel nebo jiných zařízení, s výjimkou malých zařízení, jako jsou lehké drony nebo hračky, a systémů na dálkové ovládání alarmu v autě atd. Před shromažďováním, přenosem nebo používáním polohových dat musíte uživatele upozornit a získat jeho souhlas. Pokud vaše aplikace používá polohové služby, vysvětlete v aplikaci jejich účel. Doporučené postupy najdete v [Pokynech k návrhu uživatelského rozhraní](#).

5.2 Duševní vlastnictví

Ujistěte se, že vaše aplikace zahrnuje jenom obsah, který jste vytvořili nebo k jehož používání máte licenci. Pokud porušíte pravidla a budete obsah používat bez povolení, může být vaše aplikace odebrána. To samozřejmě znamená i to, že můžeme odebrat aplikaci někoho jiného, kdo si „půjčil“ obsah od vás. Pokud se domníváte, že jiný vývojář v App Storu porušil vaše práva duševního vlastnictví, pošlete nám stížnost přes [tento webový formulář](#). Zákony se v různých zemích a oblastech liší, každopádně se snažte vyhnout přinejmenším následujícím běžným chybám:

5.2.1 Obecně: Nepoužívejte v aplikaci bez souhlasu chráněný materiál třetích stran, jako jsou ochranné známky, díla podléhající autorským právům nebo patentované myšlenky, a do balíčku aplikace nebo svého názvu vývojáře nezahrnujte zavádějící, nepravdivá nebo napodobující tvrzení, názvy nebo metadata. Aplikace by měla odeslat ta fyzická nebo právnická osoba, která drží nebo má licencované příslušné duševní vlastnictví a jiná příslušná práva.

5.2.2 Weby a služby třetích stran: Pokud vaše aplikace využívá nebo zobrazuje obsah ze služby nějaké třetí strany, případně k němu přistupuje nebo poskytuje přístup, musíte k tomu mít výslovné povolení v souladu s podmínkami dané služby. Takové povolení musíte na vyžádání poskytnout.

5.2.3 Stahování audia a videa: Aplikace by neměly zprostředkovat nezákonné sdílení souborů nebo obsahovat možnost ukládat, konvertovat nebo stahovat média ze zdrojů třetích stran (jako je např. Apple Music, YouTube, SoundCloud, Vimeo atd.) bez výslovného svolení příslušného zdroje. Smluvní podmínky může porušovat i streamování audioobsahu nebo videoobsahu, proto si to ověřte ještě předtím, než aplikaci k těmto službám umožníte přístup. Takové povolení musíte na vyžádání poskytnout.

5.2.4 Doporučení/potvrzení ze strany společnosti Apple:

(a) ↻ Nenaznačujte ani netvrdte, že zdrojem nebo dodavatelem aplikace je Apple ani že Apple potvrzuje jakékoli konkrétní tvrzení ohledně její kvality nebo funkčnosti.

(b) Pokud vaši aplikaci zvolíme za „výběr redaktorů“, dostane příslušný odznak automaticky.

5.2.5 ↻ Produkty Apple: Nevytvářejte aplikaci, která matoucím způsobem připomíná existující produkt Apple, rozhraní Apple (např. Finder), aplikaci Apple (jako App Store, iTunes Store nebo Zprávy) nebo reklamní motiv Apple. Aplikace a rozšíření, včetně klávesnic od třetích stran a balíčků nálepek, nesmějí obsahovat emotikony Apple. Hudba z náhledů v iTunes a Apple Music nesmí být využívána pro svou zábavní hodnotu (např. nesmí hrát jako hudba na pozadí ve fotokoláži nebo v soundtracku hry) ani žádným jiným neoprávněným způsobem. Pokud poskytujete náhledy hudby z iTunes nebo Apple Music, musíte zobrazit

odkaz na příslušnou hudbu v iTunes nebo Apple Music. Pokud vaše aplikace zobrazuje kroužky Aktivity, neměly by kroužky vizualizovat data o pohybu, cvičení a stání žádným způsobem, který připomíná ovládací prvky aplikace Aktivita. Další informace k používání kroužků aktivity se dočtete v [Pokynech k návrhu uživatelského rozhraní](#). Pokud vaše aplikace zobrazuje údaje o počasí od společnosti Apple, měla by dodržovat požadavky na uvádění autorství uvedené v [dokumentaci WeatherKitu](#).

5.3 Hry o peníze, sázky a loterie

Hry o peníze, sázky a loterie jsou komplikované na správu a v App Storu patří mezi nejvíc regulované položky. Takovéto funkce proto zahrnujte, jen pokud jste si plně ověřili své zákonné povinnosti všude, kde aplikaci zpřístupníte, a jste připraveni na to, že proces kontroly potrvá déle. Pár věcí, na které je třeba pamatovat:

5.3.1 Výherní slosování a soutěže musí sponzorovat vývojář aplikace.

5.3.2 Oficiální pravidla výherních slosování, soutěží a loterií musejí být dostupná v aplikaci a musí být jasné, že Apple není sponzorem ani se na aktivitě nijak nepodílí.

5.3.3 Aplikace nesmějí využívat nákupy v aplikaci k nakupování kreditu nebo měn, které budou jakkoli používány ve spojitosti s hraním o skutečné peníze.

5.3.4 Aplikace nabízející hraní o skutečné peníze (např. sportovní sázky, poker, kasinové hry, koňské dostihy) nebo loterie musejí mít potřebné licence a povolení na místech, kde bude aplikace používána, musejí být geograficky omezené na tato místa a musejí být v App Storu zdarma. Aplikace na nelegální formy hazardu, včetně těch na počítání karet, nejsou v App Storu povolené. Loterijní aplikace musejí mít vstupní podmínky (resp. sázku), šanci na výhru a cenu.

5.4 VPN aplikace

Aplikace nabízející služby VPN musejí využívat rozhraní [NEVPNManager API](#) a smějí být nabízeny jenom vývojáři, kteří jsou zaregistrovaní jako organizace. Před jakoukoli uživatelskou akcí vedoucí k nákupu nebo jinému použití služby musíte na obrazovce aplikace jasně informovat o tom, jaká uživatelská data budou shromažďována a jak budou využívána. Aplikace nabízející služby VPN nesmějí prodávat, používat nebo předávat třetím stranám jakákoli data za jakýmkoli účelem a musejí se k tomuto zavázat ve svých zásadách ochrany soukromí. VPN aplikace nesmějí porušovat místní zákony, a pokud se svoji VPN aplikaci rozhodnete zpřístupnit na území, kde je pro VPN vyžadována licence, musíte informace o licenci uvést do pole na poznámky pro tým App Review. Rozhraní NEVPNManager API smějí používat (mimo jiné) i aplikace na rodičovský dohled, blokování obsahu a bezpečnostní aplikace od schválených poskytovatelů. Aplikace, které tento pokyn nedodrží, budou z App Storu odstraněny nebo bude zablokováno jejich instalování z alternativní distribuce a vy můžete být odebráni z Apple Developer Programu.

5.5 Správa mobilních zařízení (MDM)

Aplikace na správu mobilních zařízení, které nabízejí služby MDM, si tuto funkčnost musejí vyžádat od společnosti Apple. Takové aplikace smějí být nabízeny jen komerčními firmami, vzdělávacími institucemi, státními úřady nebo ve výjimečných případech společnostmi, které MDM využívají ke službám rodičovského dohledu nebo k zabezpečení zařízení. Před jakoukoli uživatelskou akcí vedoucí k nákupu nebo jinému použití

služby musíte na obrazovce aplikace jasně informovat o tom, jaká uživatelská data budou shromažďována a jak budou využívána. MDM aplikace nesmějí porušovat žádné platné zákony. Aplikace nabízející služby MDM nesmějí prodávat, používat nebo předávat třetím stranám jakákoli data za jakýmkoli účelem a musejí se k tomuto zavázat ve svých zásadách ochrany soukromí. Ve výjimečných případech mohou být povoleny analytické nástroje třetích stran za předpokladu, že takové služby shromažďují a přenášejí jen data o výkonu vývojářovy MDM aplikace, nikoli žádná data o uživateli, uživatelské zařízení nebo jiných aplikacích používaných na tomto zařízení. Tyto požadavky musejí dodržovat i aplikace nabízející konfigurační profily. Aplikace, které tento pokyn nedodrží, budou z App Storu odstraněny nebo bude zablokováno jejich instalování z alternativní distribuce a vy můžete být odebráni z Apple Developer Programu.

5.6 Kodex chování vývojářů

S každým jednete ohleduplně, ať už ve svých reakcích na recenze v App Storu, v odpovědích zákaznické podpory, nebo při komunikaci se společností Apple, včetně odpovědí v App Store Connectu. Nedopouštějte se žádného obtěžování, diskriminačních praktik, zastrašování, šikany a nenabádejte k těmto aktivitám ostatní. Opakované manipulativní nebo zavádějící jednání, případně jiné podvodné jednání povede k vašemu odebrání z Apple Developer Programu.

Důvěra zákazníků je základním kamenem ekosystému aplikací. Aplikace by nikdy neměly uživatele zneužívat, šidit nebo okrádat, neměly by se je snažit zmanipulovat k nechtěným nákupům, nutit je ke sdílení nadbytečných dat, lstivě zvyšovat ceny, nechat si platit za funkce nebo obsah, které pak nedodají, ani se dopouštět jakýchkoli jiných manipulativních praktik, ať už v aplikaci, nebo mimo ni.

Pokud se dopustíte aktivit nebo akcí, které nejsou v souladu s kodexem chování vývojářů, bude váš účet Apple Developer Programu zrušen. K jeho obnovení budete muset poskytnout písemné prohlášení, ve kterém představíte, jaká vylepšení plánujete zavést. Pokud Apple váš plán schválí a změny potvrdí, může být váš účet obnoven.

5.6.1 Recenze v App Storu

Zákaznické recenze v App Storu mohou být nedílnou součástí uživatelské zkušenosti z aplikace, proto se k zákazníkům při odpovídání na jejich komentáře chovejte s respektem. V odpovědích se zaměřujte jen na samotné komentáře a nezahrnujte do nich osobní informace zákazníků, spam ani marketing.

Pokud chcete zákazníky vybídnout, aby vaši aplikaci ohodnotili, použijte k tomu poskytnuté rozhraní API. Tato funkce umožňuje zákazníkům ohodnotit aplikaci v App Storu a napsat recenzi, aniž by museli odcházet z aplikace. Vaše vlastní výzvy k recenzím odstraníme.

5.6.2 Identita vývojáře

Základem pro získání důvěry zákazníků je, abyste společnosti Apple i zákazníkům poskytovali ověřitelné informace. Způsob, jakým v App Storu nebo alternativních obchodech s aplikacemi představujete sebe, své podnikání i svoji nabídku, musí odpovídat skutečnosti. Informace, které poskytnete, musejí být pravdivé, relevantní a aktuální, aby Apple i zákazníci chápali, s kým jednají, a mohli se na vás obracet s případnými problémy.

5.6.3 Podvody s viditelností

Účast v App Storu vyžaduje závazek k dodržování zásad a společnému budování a upevňování důvěry zákazníků. Manipulace s jakoukoli součástí zákaznické zkušenosti App Storu, jako jsou žebříčky, hledání, recenze nebo doporučení vaší aplikace, podřívá důvěru zákazníků a není povolena.

5.6.4 Kvalita aplikace

Zákazníci od App Storu očekávají nejvyšší kvalitu. Udržování vysoké kvality obsahu, služeb i zážitků pomáhá upevňovat důvěru zákazníků. K indikátorům toho, že tato očekávání nejsou naplňována, patří nadměrná hlášení zákazníků značící problémy s vaší aplikací, například negativní zákaznické recenze nebo nadměrný počet žádostí o vrácení peněz. Neschopnost udržovat si vysokou kvalitu může být faktorem při rozhodování o tom, jestli vývojář dodržuje kodex chování vývojářů.

Po odeslání

Tady je pár věcí, na které pamatujte potom, co aplikaci i její metadata odešlete do App Store Connectu a přesunete se do fáze kontroly:

- **Čas:** Tým App Review zkontroluje aplikaci co nejdřív. Pokud je ale aplikace složitá nebo představí nové problémy, může vyžadovat podrobnější přezkoumání a zvážení. Pamatujte taky na to, že pokud aplikaci opakovaně zamítneme kvůli porušení stejného pokynu nebo když se pokusíte proces kontroly zmanipulovat, bude kontrola aplikace trvat déle. Přečtěte si víc o [App Review](#).
- **Aktualizace stavu:** Aktuální stav aplikace se bude zobrazovat v App Store Connectu, takže všechno můžete sledovat přímo tam.
- **Žádosti o urychlení:** Pokud vás kriticky tlačí čas, můžete [poslat žádost o urychlení](#). Respektujte prosím své kolegy vývojáře a žádejte o urychlenou kontrolu, jen když je to opravdu nutné. Pokud zjistíme, že systém zneužíváte, můžeme další vaše žádosti zamítnat.
- **Datum vydání:** Pokud datum vydání nastavíte do budoucna, zobrazí se aplikace v App Storu až určeného data, i když ji tým App Review schválí dřív. Pamatujte, že může trvat až 24 hodin, než se aplikace objeví ve všech vybraných lokalitách obchodu.
- **Odmítnutí:** Naším cílem je uplatňovat tyto pokyny spravedlivě a konzistentně, ale nikdo není dokonalý. Pokud jsme vaši aplikaci odmítli a vy se chcete na něco zeptat nebo nám chcete poskytnout další informace, komunikujte přes App Store Connect přímo s týmem App Review. Může vám to pomoci dostat aplikaci do obchodu – a nám to může pomoci zlepšit proces App Review nebo poznat, co v pokynech můžeme ještě ujasnit.
- **Odvolání:** Pokud s výsledkem kontroly nesouhlasíte, [podejte odvolání](#). To vám může pomoci dostat aplikaci do obchodu. Můžete také [navrhnout změny pokynů](#), což nám může pomoci zlepšit proces App Review nebo poznat, co v pokynech můžeme ještě ujasnit.

- **Odesílání oprav chyb:** U aplikací, které už jsou v App Storu nebo alternativním obchodu s aplikacemi uvedené, nebudeme kvůli porušení pokynů zdržovat vydání oprav chyb, kromě případů souvisejících s právními nebo bezpečnostními záležitostmi. Pokud byla vaše aplikace odmítnuta a kvalifikuje se pro tento proces, komunikujte přes App Store Connect přímo s týmem App Review a dejte vědět, že tento proces chcete využít a že s napravením problému počítáte ve verzi, kterou odešlete příště.

Těšíme se na vaše další nápady!

Poslední aktualizace: [13. září 2024](#)