



















Smernice za pregled aplikacij

Aplikacije spreminjajo svet, bogatijo življenja ljudi in razvijalcem, kot ste vi, omogočajo inovacije kot še nikoli doslej. Trgovina App Store je tako postala razburljiv in živahen ekosistem za milijone razvijalcev ter več kot milijardo uporabnikov. Ne glede na to, ali se v vlogi razvijalca preizkušate prvič oziroma ste del velike ekipe izkušenih programerjev, smo veseli, da ustvarjate aplikacije za naše platforme, zato vam želimo pomagati razumeti naše smernice, s katerimi lahko poskrbite, da bo vaša aplikacija hitro prestala postopek pregleda.

Avgust 2024

Predstavitev	4
Pred predložitvijo	5
1. Varnost	6
1.1 Sporna vsebina	6
1.2 Uporabniško ustvarjena vsebina	7
1.2.1 Vsebina ustvarjalcev	7
1.3 Kategorija za otroke	8
1.4 🚫 Telesne poškodbe	8
1.5 🚫 Podatki o razvijalcu	9
1.6 🚫 Varnost podatkov	9
1.7 Prijava kaznivih dejanj	9
2. Učinkovitost delovanja	9
2.1 Popolnost aplikacije	9
2.2 Preskušanje različice beta	10
2.3 🚫 Natančni metapodatki	10
2.4 Združljivost strojne opreme	12
2.5 Zahteve za programsko opremo	13
3. Poslovanje	16
3.1 Plačila	16
3.1.1 Nakup v aplikaciji	16
3.1.1(a) Povezava do drugih načinov nakupa	17
3.1.2 Naročnine	18
3.1.2(a) Dovoljeni načini uporabe	18
3.1.2(b) Nadgradnje in zamenjava naročnine z naročnino, ki zagotavlja manj ugodnosti	19
3.1.2(c) Informacije o naročnini	19
3.1.3 Drugi načini nakupa	19
3.1.3(a) Aplikacije za »branje«	19
3.1.3(b) Storitve za več platform	20
3.1.3(c) Storitve za podjetja	20
3.1.3(d) Medosebne storitve	20
3.1.3(e) Blago in storitve zunaj aplikacije	20
3.1.3(f) Brezplačne samostojne aplikacije	20
3.1.3(g) Aplikacije za upravljanje oglaševanja	20
3.1.4 Vsebina za določeno strojno opremo	20
3.1.5 Kriptovalute	21
3.2 Druga vprašanja o poslovnem modelu	21
3.2.1 Sprejemljivo	21
3.2.2 Nesprejemljivo	22

4. Zasnova	23
4.1 Posnemovalci	23
4.2 Minimalne funkcije	23
4.2.7 Odjemalci oddaljenega namizja	24
4.3 Neželene aplikacije	25
4.4  Razširitve	25
4.5  Spletna mesta in storitve družbe Apple	26
4.6 Namerno izpuščeno.	27
4.7  Mini aplikacije, mini igre, igre za pretakanje, boti za klepet, vtičniki in emulatorji iger	27
4.8  Storitve prijave	28
4.9  Apple Pay	28
4.10  Monetizacija vdelenih zmogljivosti	29
5.  Pravne informacije	29
5.1  Zasebnost	29
5.1.1  Zbiranje in shranjevanje podatkov	29
5.1.2  Uporaba in skupna raba podatkov	31
5.1.3  Zdravje in zdravstvene raziskave	32
5.1.4 Otroci	32
5.1.5  Lokacijske storitve	33
5.2 Intelektualna lastnina	33
5.3 Igre, igre na srečo in loterije	34
5.4  Aplikacije VPN	34
5.5  Upravljanje mobilnih naprav	35
5.6  Kodeks ravnanja razvijalcev	35
5.6.1 Mnenja v trgovini App Store	36
5.6.2  Identiteta razvijalca	36
5.6.3 Odkrivanje goljufij	36
5.6.4 Kakovost aplikacij	36
Po predložitvi	36

Predstavitev

Vodilo trgovine App Store je preprosto – uporabnikom želimo zagotoviti varno izkušnjo pridobivanja aplikacij, vsem razvijalcem pa odlično priložnost za uspeh. To omogočamo z izjemno urejeno trgovino App Store, kjer vsako aplikacijo pregledajo strokovnjaki, uredniška ekipa pa uporabnikom vsak dan pomaga odkrivati nove aplikacije. Za vsako aplikacijo preverimo tudi, ali vsebuje zlonamerno programsko opremo in drugo programsko opremo, ki lahko vpliva na varnost, zaščito in zasebnost uporabnikov. Platforme družbe Apple so zaradi teh ukrepov postale najvarnejše za potrošnike po vsem svetu.

Razvijalci lahko v Evropski uniji distribuirajo tudi overjene aplikacije sistema iOS na alternativnih tržnic aplikacij. Preberite več o [alternativnih tržnicah aplikacij](#) in [overitvi za aplikacije sistema iOS](#). Smernice, ki veljajo za overitev za aplikacije sistema iOS, si lahko ogledate tako, da v meniju na levi kliknete »Show Notarization Review Guidelines Only« (Pokaži samo smernice za pregled aplikacij za overitev).

Za vse drugo je vedno na voljo odprti internet. Ne skrbite, če model in smernice trgovine App Store ali alternativne tržnice aplikacij in overitev za aplikacije sistema iOS niso najprimernejši za vašo aplikacijo ali poslovno idejo, saj za odlično spletno izkušnjo zagotavljamo tudi Safari.

Na naslednjih straneh so naše najnovejše smernice razdeljene na pet preglednih poglavij: varnost, učinkovitost delovanja, poslovanje, oblikovanje in pravne informacije. Trgovina App Store se vedno spreminja in izboljšuje, da bi sledila potrebam naših strank in naših izdelkov. Tudi vaše aplikacije se morajo spreminjati in izboljševati, če želite ostati v trgovini App Store.

Nekaj drugih točk, ki jih morate upoštevati pri distribuciji svoje aplikacije na naših platformah:

- Številne aplikacije prenaša veliko otrok. Starševski nadzor je odličen način za zaščito otrok, vendar morate tudi sami prispevati svoj delež. Vedite, da pazimo na otroke.
- Trgovina App Store je odličen način, kako doseči več sto milijonov ljudi po vsem svetu. Če ustvarite aplikacijo, ki jo želite pokazati samo družini in prijateljem, App Store ni najboljši način za to. Za brezplačno namestitvev aplikacije v napravo uporabite okolje Xcode ali začasno distribucijo, ki je na voljo članom programa Apple Developer Program. Če šele začnete, preberite več o programu [Apple Developer Program](#).
- Zelo podpiramo zastopanje vseh stališč v trgovini App Store, vendar pod pogojem, da so aplikacije spoštljive do uporabnikov z različnimi mnenji in da je kakovost uporabniške izkušnje odlična. Aplikacije bomo zavrnilili zaradi kakršnekoli vsebine ali načina delovanja, ki je po našem mnenju prestopilo mejo. Se sprašujete, katero mejo? Kot je nekoč dejal sodnik vrhovnega sodišča: »Vedel bom, ko bom videl«. Prepričani smo, da boste tudi vi vedeli, ko jo boste prestopili.
- Če boste poskušali prelisičiti sistem (na primer z goljufanjem pri pregledu, krajo podatkov uporabnikov, kopiranjem dela drugega razvijalca, nedovoljenim spreminjanjem ocen ali odkrivanjem v trgovini App Store), bodo vaše aplikacije odstranjene iz trgovine, vi pa boste izključeni iz programa Apple Developer Program.
- Dolžni ste zagotoviti, da je vsa vsebina v vaši aplikaciji skladna s temi smernicami, vključno s tistimi, ki veljajo za oglaševalska omrežja, analitične storitve in komplete za razvoj programske opreme neodvisnih ponudnikov, zato jih skrbno preglejte in izberite.

- Nekatero funkcije in tehnologije, ki na splošno niso na voljo razvijalcem, so lahko na voljo kot pravica za omejene primere uporabe. Ponujamo na primer pravice za CarPlay Audio, HyperVisor in prednostne postopke z datotekami.

Upamo, da vam bodo te smernice pomagale uspešno opraviti postopek pregleda ter da bodo odobritve in zavrnitve ostale dosledne. To je dinamičen dokument; nove aplikacije, pri katerih se porajajo nova vprašanja, lahko kadarkoli prinesejo nova pravila. Morda bo to sprožila prav vašo aplikacija. Tudi mi imamo radi te zadeve in spoštujemo vaše delo. Po najboljših močeh se trudimo ustvariti najboljšo platformo na svetu, kjer boste lahko pokazali svoje talente in od tega tudi živeli.

Pred predložitvijo

Če želite poskrbeti za čim bolj nemoten postopek odobritve aplikacije, preberite spodaj navedene pogoste napake, ki lahko upočasnijo postopek pregleda ali povzročijo zavrnitev. To ne nadomešča smernic in ne zagotavlja odobritve, vendar pa lahko z ogledom vseh elementov na seznamu poskrbite za dobro izhodišče. Če vaša aplikacija ne deluje več, kot je bilo predvideno, ali če zanjo ne zagotavljate več aktivne podpore, bo odstranjena iz trgovine App Store. [Preberite več o izboljšavah trgovine App Store.](#)

Obvezno:

- Preskusite svojo aplikacijo ter se prepričajte, da ne prihaja do zrušitev in da ne vsebuje napak.
- Poskrbite, da so vse informacije o aplikaciji in metapodatki popolni ter točni.
- Posodobite svoje podatke za stik, če bo morala ekipa za pregled aplikacij vzpostaviti stik z vami.
- Ekipi za pregled aplikacij omogočite popoln dostop do svoje aplikacije. Če vaša aplikacija vključuje funkcije, za katere je potreben račun, zagotovite aktiven predstavitveni račun ali popolnoma delujoč predstavitveni način ter vso drugo strojno opremo ali sredstva, ki so morda potrebna za pregled vaše aplikacije (npr. poverilnice za prijavo ali vzorčno kodo QR).
- Omogočite zaledne storitve, da bodo med pregledom delovale in bodo dostopne.
- V opombi ekipi za pregled aplikacij vključite podrobna pojasnila o neobičajnih funkcijah in nakupih v aplikaciji ter po potrebi priložite podporno dokumentacijo.
- Preverite, ali vaša aplikacija upošteva navodila iz druge dokumentacije, kot so:

Dokumentacija za razvijalce

[SwiftUI](#)

[UIKit](#)

[AppKit](#)

[Razširitve aplikacij](#)

[Optimizacija podatkov vaše aplikacije za varnostno kopiranje v iCloud](#)

[Apple File System \(Applov datotečni sistem\)](#)

[Pomoč za App Store Connect](#)

[Pomoč za račun razvijalca](#)

Smernice za oblikovanje

[Smernice za uporabniški vmesnik](#)

Smernice za blagovno znamko in trženje

[Smernice za sredstva za trženje in identiteto](#)

[Smernice za trženje v storitvi Apple Pay](#)

[Smernice za dodajanje v aplikacijo Apple Wallet](#)

[Smernice za uporabo blagovnih znamk in avtorskih pravic družbe Apple](#)

Smernice, ki vključujejo , veljajo za [overitev za aplikacije sistema iOS](#) v EU.

1. Varnost

Ko ljudje namestijo aplikacijo iz trgovine App Store, želijo biti prepričani, da je to varno – da aplikacija ne vsebuje neprijetne ali žaljive vsebine, da ne bo poškodovala njihove naprave in da zaradi njene uporabe ne bo prišlo do telesnih poškodb. V nadaljevanju so opisane glavne pasti, vendar če je vaš namen šokiranje in žaljenje ljudi, trgovina App Store ni pravo mesto za vašo aplikacijo. Nekatera od teh pravil so vključena tudi v overitev za aplikacije sistema iOS.

1.1 Sporna vsebina

Aplikacije ne smejo vključevati vsebine, ki je žaljiva, brezčutna, neprijetna, namenjena vzbujanju ogorčenja, izjemno slabega okusa ali preprosto strašljiva. Primeri take vsebine med drugim vključujejo:

1.1.1 Obrekovalna, diskriminatorna ali zlobna vsebina, vključno z omenjanjem ali komentiranjem vere, rase, spolne usmerjenosti, spola, nacionalnega/etničnega porekla ali drugih ciljnih skupin, zlasti če obstaja verjetnost, da bo aplikacija ponižala ciljne posameznike ali skupino, jih ustrahovala ali jim škodovala. Poklicni politični satiriki in humoristi so na splošno izvzeti iz te zahteve.

1.1.2 Realistični prikazi ubijanja, pohabljanja, mučenja ali zlorabljanja ljudi oziroma živali ali vsebine, ki spodbujajo nasilje. »Sovražniki« v kontekstu igre ne smejo biti usmerjeni le na določeno raso, kulturo, resnično vlado, podjetje ali katerikoli drug resnični subjekt.

1.1.3 Upodobitve, ki spodbujajo nezakonito ali brezobzirno uporabo orožja in nevarnih predmetov oziroma nakup strelnega orožja ali streliva.

1.1.4 Odkrita spolna ali pornografska gradiva, ki so opredeljena kot »eksplicitni opisi ali prikazi spolnih organov ali dejavnosti, namenjeni spodbujanju erotičnih in ne estetskih ali čustvenih občutkov«. Mednje spadajo aplikacije za »zmenkarije« in druge aplikacije, ki lahko vključujejo pornografijo ali jih je mogoče uporabljati za spodbujanje prostitucije ali trgovine z ljudmi in izkoriščanja.

1.1.5 Hujskaški verski komentarji ali netočni ali zavajajoči citati verskih besedil.

1.1.6 ➔ Lažne informacije in funkcije, vključno z netočnimi podatki o napravi ali funkcijami za trike/šale, kot so lažni sledilniki lokacije. Navedba, da je aplikacija »namenjena razvedrilu«, ne odpravi te smernice. Aplikacije, ki omogočajo anonimne telefonske klice ali potegavščine po telefonu ali prek pošiljanja sporočil SMS/MMS, bodo zavrjene.

1.1.7 Škodljivi koncepti, ki izkoriščajo nedavne ali aktualne dogodke, kot so nasilni konflikti, teroristični napadi in epidemije, ali poskušajo zaslužiti na podlagi njih.

1.2 Uporabniško ustvarjena vsebina

Aplikacije z uporabniško ustvarjeno vsebino predstavljajo posebne izzive, od kršitev intelektualne lastnine do anonimnega ustrahovanja. Aplikacije z uporabniško ustvarjeno vsebino ali storitvami družbenih omrežij morajo za preprečitev zlorab vključevati:

- način za filtriranje spornega gradiva in preprečevanje njegove objave v aplikaciji,
- mehanizem za prijavo žaljive vsebine in pravočasen odziv na pomisleke,
- možnost blokiranja uporabnikov, ki zlorablajo storitev, in
- objavljene podatke za stik, da bodo lahko uporabniki zlahka vzpostavili stik z vami.

Aplikacije z uporabniško ustvarjeno vsebino ali storitvami, ki se nato uporabljajo predvsem za pornografsko vsebino, izkušnje v slogu Chatroulette, objektivizacijo resničnih oseb (npr. glasovanje o privlačnosti ali neprivlačnosti), fizične grožnje ali ustrahovanje, ne spadajo v trgovino App Store in bodo morda odstranjene brez predhodnega obvestila. Če vaša aplikacija vključuje uporabniško ustvarjeno vsebino iz spletne storitve, lahko prikaže naključno vsebino za odrasle z oznako »NSFW« (ni varno za delo), če je vsebina privzeto skrita in se prikaže šele, ko jo uporabnik vklopi prek vašega spletnega mesta.

1.2.1 Vsebina ustvarjalcev

Aplikacije, ki vključujejo vsebino določene skupnosti uporabnikov, imenovane »ustvarjalci«, so odlična priložnost, če so ustrezno moderirane. Te aplikacije strankam omogočajo edinstveno in enotno izkušnjo pri uporabi raznovrstnih vsebin ustvarjalcev. Ponujajo orodja in programe, ki tej skupnosti ustvarjalcev, ki niso razvijalci, omogočajo lažje ustvarjanje, deljenju in monetiziranje uporabniških izkušenj. Te izkušnje ne smejo spreminjati osnovnih funkcij in možnosti izvirne aplikacije, ampak morajo tem strukturiranim izkušnjam dodajati vsebino. Te izkušnje niso izvirne »aplikacije«, ki bi jih programirali razvijalci, ampak so vsebina v sami aplikaciji in jih ekipa za pregled aplikacij obravnava kot uporabniško ustvarjeno vsebino. Taka vsebina ustvarjalcev lahko vključuje videoposnetke, članke, zvočne posnetke in celo priložnostne igre. Trgovina App Store podpira aplikacije, ki ponujajo tako uporabniško ustvarjeno vsebino, če upoštevajo vse smernice, vključno s smernico 1.2 o moderiranju uporabniško ustvarjene vsebine in smernico 3.1.1 o plačilih in nakupih v aplikaciji. Za aplikacije za ustvarjalce mora biti objavljena starostna ocena vsebine ustvarjalca z najvišjo starostno oceno, ki je na voljo v aplikaciji, uporabnike pa je treba obvestiti, katera vsebina zahteva dodatne nakupe.

1.3 Kategorija za otroke

Kategorija za otroke je odličen način za preprosto iskanje aplikacij, ki so namenjene otrokom.

Za sodelovanje v kategoriji za otroke se morate osredotočiti na ustvarjanje odlične izkušnje posebej za mlajše uporabnike. Te aplikacije ne smejo vključevati povezav iz aplikacije, možnosti nakupa ali drugih dejavnikov, ki bi odvrčali pozornost otrok, razen če so rezervirani za določeno območje, zaščiteno s starševskim nadzorom. Ko stranke pričakujejo, da vaša aplikacija izpolnjuje zahteve kategorije za otroke, upoštevajte, da bo te smernice morala izpolnjevati tudi v nadaljnjih posodobitvah, tudi če prekličete izbor te kategorije. Preberite več o [zaščiti s starševskim nadzorom](#).

V zvezi z zbiranjem podatkov o otrocih v spletu morate ravnati skladno z veljavno zakonodajo o varstvu zasebnosti po vsem svetu. Za več informacij si oglejte [razdelek o zasebnosti](#) teh smernic. Poleg tega aplikacije iz kategorije za otroke tretjim osebam ne smejo pošiljati osebno določljivih podatkov ali podatkov o napravi. Aplikacije iz kategorije za otroke ne smejo vključevati analitike ali oglaševanja tretjih oseb. To zagotavlja varnejšo izkušnjo za otroke. V omejenih primerih so lahko dovoljene analitične storitve neodvisnih ponudnikov, če te storitve ne zbirajo ali prenašajo identifikatorjev za oglaševalce (IDFA) ali kakršnihkoli podatkov o otrocih (kot so ime, datum rojstva in e-poštni naslov), njihovi lokaciji ali napravah. Mednje spadajo vsi podatki o napravi, omrežju ali drugi podatki, ki jih je mogoče neposredno ali v kombinaciji z drugimi podatki uporabiti za identifikacijo uporabnikov in njihovih naprav. V omejenih primerih je lahko dovoljeno tudi kontekstualno oglaševanje neodvisnih ponudnikov, če imajo storitve javno dokumentirane postopke in pravilnike za aplikacije iz kategorije za otroke, ki vključujejo človeški pregled oglasnih zasnov glede primernosti za starost.

1.4 🚫 Telesne poškodbe

Če vaša aplikacija deluje tako, da lahko povzroči telesne poškodbe, jo lahko zavrnamo. Primer:

1.4.1 🚫 Medicinske aplikacije, ki bi lahko zagotavljale netočne podatke ali informacije ali bi jih bilo mogoče uporabljati za diagnosticiranje ali zdravljenje bolnikov, bomo morda pregledali bolj natančno.

- Aplikacije morajo jasno razkrivati podatke in metodologijo, ki podpirajo trditve o natančnosti zdravstvenih meritev. Če stopnje natančnosti ali metodologije ni mogoče preveriti, bomo vašo aplikacijo zavrnil. Aplikacije, ki na primer trdijo, da izvajajo rentgensko slikanje ali merijo krvni tlak, telesno temperaturo, raven glukoze v krvi ali raven kisika v krvi samo s senzorji v napravi, niso dovoljene.

- Aplikacije morajo uporabnike opozoriti, da se morajo poleg uporabe aplikacije in pred sprejemom zdravstvenih odločitev posvetovati z zdravnikom.

Če so vašo medicinsko aplikacijo odobrili pristojni organi, poleg aplikacije predložite še povezavo do te dokumentacije.

1.4.2 🚫 Aplikacije za izračun odmerkov zdravil morajo izvirati od proizvajalca zdravila, bolnišnice, univerze, zdravstvene zavarovalnice, lekarne ali drugega odobrenega subjekta oziroma jih mora odobriti agencija FDA ali eden od njenih mednarodnih partnerjev. Glede na to, da lahko take aplikacije povzročijo škodo bolnikom, moramo biti prepričani, da bodo zanje zagotovljene dolgoročna podpora in posodobitve.

1.4.3 Aplikacije, ki spodbujajo uživanje tobačnih izdelkov in izdelkov za vejpjanje, prepovedanih drog ali prekomernih količin alkohola, niso dovoljene. Aplikacije, ki mladoletnike spodbujajo k uživanju katerekoli od teh snovi, bodo zavrnjene. Omogočanje prodaje nadzorovanih snovi (razen v licenciranih lekarnah in licenciranih ali drugače zakonitih ambulantah za prodajo konoplje) ali tobaka ni dovoljeno.

1.4.4 ➡ Aplikacije lahko prikazujejo samo kontrolne točke za preverjanje vožnje pod vplivom alkohola, ki jih objavijo organi pregona, in ne smejo nikoli spodbujati vožnje pod vplivom alkohola ali drugega brezobzirnega vedenja, kot je prevelika hitrost.

1.4.5 ➡ Aplikacije ne smejo pozivati strank k sodelovanju v dejavnostih (kot so stave, izzivi itd.) ali uporabi njihovih naprav na način, ki predstavlja tveganje za telesno poškodbo stranke ali drugih.

1.5 ➡ Podatki o razvijalcu

Ljudje morajo vedeti, kako lahko vzpostavijo stik z vami v primeru vprašanj in težav s podporo. Prepričajte se, da vaša aplikacija in njen naslov URL za podporo vključujeta preprost način vzpostavitve stika z vami, kar je še posebej pomembno za aplikacije, ki jih je mogoče uporabljati v učilnici. Če ne navedete natančnih in posodobljenih podatkov za stik, to ne povzroča zgolj nezadovoljstva pri strankah, ampak lahko v nekaterih državah ali regijah predstavlja tudi kršitev zakonodaje. Poskrbite tudi, da bodo vstopnice v aplikaciji Wallet vsebovale veljavne podatke za stik z izdajateljem in bodo podpisane z namenskim potrdilom, dodeljenim lastniku znamke ali blagovne znamke vstopnice.

1.6 ➡ Varnost podatkov

Aplikacije morajo izvajati ustrezne varnostne ukrepe, da zagotovijo ustrezno ravnanje s podatki uporabnikov, zbranimi v skladu z licenčno pogodbo za Apple Developer Program in temi smernicami (za več informacij si oglejte smernico 5.1), ter preprečijo nepooblaščen uporabo, razkritje ali dostop tretjih oseb do njih.

1.7 Prijava kaznivih dejanj

Aplikacije za prijavo domnevnih kaznivih dejanj morajo vključevati lokalne organe pregona in so lahko na voljo samo v državah ali regijah, kjer je tako sodelovanje aktivno.

2. Učinkovitost delovanja

2.1 Popolnost aplikacije

(a) ➡ Aplikacije, ki jih pošljete ekipi za pregled aplikacij, vključno z aplikacijami, za katere omogočite prednaročilo, morajo biti končne različice z vsemi potrebnimi metapodatki in popolnoma delujočimi naslovi URL, besedilo označb mest, prazna spletna mesta in drugo začasno vsebino pa morate pred oddajo odstraniti. Preden predložite aplikacijo v pregled, jo preskusite v napravi in se prepričajte,

da ne vsebuje napak ter deluje stabilno, ter vključite podatke o predstavitvenem računu (in vklopite zaledno storitev), če vaša aplikacija zahteva prijavo. Če zaradi pravnih ali varnostnih obveznosti ne morete zagotoviti predstavitvenega računa, lahko po predhodni odobritvi družbe Apple namesto predstavitvenega računa vključite vgrajen predstavitveni način. Prepričajte se, da so v predstavitvenem načinu prikazane vse lastnosti in funkcije vaše aplikacije. Nepopolne pakete aplikacij in dvojiške datoteke, ki se zrušijo ali imajo očitne tehnične težave, bomo zavrnil.

(b) Če znotraj aplikacije ponujate nakupe v aplikaciji, poskrbite, da bodo ti popolni, posodobljeni, prikazani pregledovalcu in delujoči. Če kateregakoli konfiguriranega izdelka za nakup v aplikaciji ni mogoče najti ali pregledati v aplikaciji, v opombah za pregled pojasnite razlog za to.

2.2 Preskušanje različice beta

Predstavitvene različice, različice beta in preskusne različice aplikacije ne spadajo v trgovino App Store, ampak na platformo TestFlight. Vse aplikacije, predložene za distribucijo različice beta prek platforme TestFlight, morajo biti namenjene javni distribuciji in morajo biti skladne s smernicami za pregled aplikacij. Vendar upoštevajte, da aplikacij, ki uporabljajo TestFlight, ni mogoče distribuirati preskuševalcem v zameno za kakršnokoli nadomestilo, tudi kot nagrado za množično financiranje. Pomembne posodobitve svoje gradnje beta morate pred distribucijo preskuševalcem predložiti v postopek pregleda aplikacij na platformi TestFlight. Za več informacij obiščite stran za [preskušanje različic beta na platformi TestFlight](#).

2.3 ↗ Natančni metapodatki

Stranke morajo vedeti, kaj dobijo s prenosom ali z nakupom vaše aplikacije, zato poskrbite, da vsi metapodatki aplikacije, vključno z informacijami o varstvu zasebnosti, opisom aplikacije, posnetki zaslona in predoglednimi različicami, natančno odražajo osnovno izkušnjo z aplikacijo, poleg tega pa jih ne pozabite redno posodabljeni z novimi različicami.

2.3.1

(a) ↗ V svojo aplikacijo ne vključite nobenih skritih, nedejavnih ali nedokumentiranih funkcij, saj morajo biti funkcije vaše aplikacije razumljive končnim uporabnikom in ekipi za pregled aplikacij. Vse nove funkcije, možnosti in spremembe izdelka morajo biti natančno opisane v razdelku z opombami za pregled v orodju App Store Connect (splošni opisi bodo zavrjeni) ter dostopne za pregled. Tudi zavajajoče trženje aplikacije, na primer s promocijo vsebine ali storitev, ki jih dejansko ne ponuja (kot so iskalniki virusov in zlonamerne programske opreme na podlagi sistema iOS), ali s promocijo napačne cene v trgovini App Store ali zunaj nje, je razlog za odstranitev vaše aplikacije iz trgovine App Store in ali preprečitev njene namestitve prek distribucije na alternativni tržnici in ukinitve vašega računa razvijalca.

(b) Očitno ali ponavljajoče se vedenje je razlog za izključitev iz programa Apple Developer Program. Zelo si prizadevamo, da bi bila trgovina App Store zaupanja vreden ekosistem, zato od razvijalcev aplikacij pričakujemo, da bodo ravnali enako – če ste nepošteni, ne želimo poslovati z vami.

2.3.2 Če vaša aplikacija vključuje nakupe v aplikaciji, poskrbite, da bo v opisu aplikacije, na posnetkih zaslona in v predoglednih različicah jasno navedeno, ali so za morebitne izpostavljene izdelke, stopnje, naročnine itd. potrebni dodatni nakupi. Če se odločite za promocijo nakupov v aplikaciji v trgovini App Store, poskrbite, da bodo prikazno ime, posnetek zaslona in opis nakupa v aplikaciji primerni za javno

občinstvo, da boste upoštevali navodila, ki so na voljo v članku z naslovom [Promocija nakupov v aplikaciji](#), in da bo vaša aplikacija pravilno obravnavala [metodo »SKPaymentTransactionObserver«](#) tako, da bodo stranke lahko nemoteno dokončale nakup ob zagonu vaše aplikacije.

2.3.3 Na posnetkih zaslona mora biti prikazana aplikacija med uporabo in ne le grafični naslov, stran za prijavo ali pozdravni zaslon. Vsebujejo lahko tudi prekrivna besedila in slike (npr. za prikaz mehanizmov vnosa, kot je animirana točka dotika ali Apple Pencil) in prikaz razširjenih funkcij naprave, kot je Touch Bar.

2.3.4 Predogledne različice so odličen način, da stranke preverijo videz in delovanje vaše aplikacije. Če želite poskrbeti, da bodo uporabniki razumeli, kaj bodo dobili z vašo aplikacijo, lahko v predoglednih različicah uporabite samo videoposnetke zaslona same aplikacije. Nalepke in razširitve za iMessage lahko prikazujejo uporabniško izkušnjo v aplikaciji Messages. Dodate lahko pripoved in prekrivne videoposnetke ali besedila, da pojasnite vse, kar ni jasno iz samega videoposnetka.

2.3.5 ➡ Izberite najprimernejšo kategorijo za svojo aplikacijo, če potrebujete pomoč, pa si oglejte [opredelitve kategorij v trgovini App Store](#). Če ste izbrali popolnoma napačno kategorijo, jo lahko spremenimo namesto vas.

2.3.6 ➡ Iskreno odgovorite na vprašanja o starostni oceni v orodju App Store Connect, da bo vaša aplikacija ustrezno usklajena s starševskim nadzorom. Stranke so lahko v primeru napačne ocene vaše aplikacije presenečene nad tem, kar so dobile, ali pa lahko taka ocena sproži preiskavo državnih regulativnih organov. Če vaša aplikacija vsebuje predstavnost, ki zahteva prikaz ocen ali opozoril o vsebini (npr. filmi, glasba, igre itd.), ste odgovorni za upoštevanje lokalnih zahtev na vsakem ozemlju, kjer je vaša aplikacija na voljo.

2.3.7 ➡ Izberite edinstveno ime aplikacije, dodelite ključne besede, ki natančno opisujejo vašo aplikacijo, in v metapodatke ne poskušajte vnesti izrazov, zaščitenih z blagovnimi znamkami, imen priljubljenih aplikacij, informacij o cenah ali drugih nepomembnih besednih zvez z namenom izigranja sistema. Imena aplikacij morajo biti omejena na 30 znakov. Metapodatki, kot so imena aplikacij, podnaslovi, posnetki zaslona in predogledi, ne smejo vsebovati cen, izrazov ali opisov, ki niso značilni za vrsto metapodatkov. Podnaslovi aplikacij so odličen način za zagotavljanje dodatnega konteksta za vašo aplikacijo, vendar morajo upoštevati naša standardna pravila za metapodatke in ne smejo vsebovati neprimerne vsebine, sklicev na druge aplikacije ali navedb nepreverljivih trditev o izdelku. Družba Apple lahko kadarkoli spremeni neprimerne ključne besede ali prepreči zlorabo z drugimi ustreznimi ukrepi.

2.3.8 ➡ Metapodatki morajo biti primerni za vsa občinstva, zato poskrbite, da bodo ikone, posnetki zaslona ter predogledi vaše aplikacije in nakupov v aplikaciji ustrezali starostni oceni 4+, tudi če je vaša aplikacija ocenjena za višjo starostno kategorijo. Če je vaša aplikacija na primer igra, ki vključuje nasilje, izberite slike, ki ne prikazujejo grozljive smrti ali pištole, uperjene v določen lik. Uporaba izrazov, kot sta »Za otroke« in »Primerno za otroke«, v metapodatkih aplikacije je v trgovini App Store rezervirana za kategorijo za otroke. Ne pozabite poskrbeti, da bodo metapodatki, vključno z imenom in ikonami aplikacije (majhna, velika, aplikacija Apple Watch, nadomestne ikone itd.), podobni, da preprečite zmedo.

2.3.9 Sami ste odgovorni za pridobitev pravic za uporabo vseh gradiv v ikonah, na posnetkih zaslona in v predogledih aplikacij, pri čemer morate namesto podatkov resnične osebe prikazati izmišljene podatke o računu.

2.3.10 Prepričajte se, da je vaša aplikacija osredotočena na izkušnje na platformah Apple, ki jih podpira, in v aplikacijo ali metapodatke ne vključite imen, ikon ali slik drugih mobilnih platform ali alternativnih tržnic aplikacij, razen če gre za posebne in odobrene interaktivne funkcije. Poskrbite, da so metapodatki aplikacije osredotočeni na samo aplikacijo in izkušnjo z njo. Ne vključite nepomembnih informacij.

2.3.11 Aplikacije, ki jih predložite za prednaročilo v trgovini App Store, morajo biti popolne in dobavljive, kot so bile poslane. Poskrbite, da se končna izdana različica aplikacije ne razlikuje bistveno od različice, ki ste jo oglaševali, ko je bila aplikacija v stanju prednaročila. Če aplikacijo bistveno spremenite (npr. spremenite poslovne modele), morate prodajo prednaročil začeti znova.

2.3.12 Za aplikacije morajo biti v besedilu »Novosti« jasno opisane nove funkcije in spremembe izdelka. Za preproste popravke napak, varnostne posodobitve in izboljšave delovanja lahko uporabite splošen opis, pomembnejše spremembe pa morajo biti navedene v opombah.

2.3.13 Dogodki v aplikaciji so pravočasni dogodki v vaši aplikaciji. Če želite svoj dogodek predstaviti v trgovini App Store, mora spadati v vrsto dogodka, ki je naveden v aplikaciji App Store Connect. Vsi metapodatki o dogodku morajo biti točni in se nanašati na sam dogodek in ne na aplikacijo na splošno. Dogodki morajo potekati ob urah in na datume, ki jih izberete v orodju App Store Connect, tudi v več izložbah. Svoj dogodek lahko monetizirate, če upoštevate pravila iz razdelka 3 o poslovanju. Povezava v globino do dogodka mora uporabnike usmeriti do ustreznega ciljnega mesta v aplikaciji. Podrobna navodila o sprejemljivih metapodatkih o dogodku in povezavah v globino do dogodka najdete v članku z naslovom [Dogodki v aplikaciji](#).

2.4 Združljivost strojne opreme

2.4.1 Če želite zagotoviti, da bodo uporabniki lahko izkoristili vse funkcije vaše aplikacije, poskrbite, da aplikacije za iPhone delujejo tudi v napravi iPad, kadar je to mogoče. Priporočamo vam, da razmislite o oblikovanju aplikacij, ki jih bodo lahko stranke uporabljale v vseh svojih napravah.

2.4.2 ➡ Svojo aplikacijo oblikujte tako, da bo učinkovito porabljala energijo in da jo bo mogoče uporabljati brez nevarnosti za poškodbe naprave. Aplikacije ne smejo hitro izprazniti baterije, povzročati prekomernega segrevanja ali po nepotrebnem obremenjevati sredstev naprave. Aplikacije na primer ne smejo spodbujati uporabnikov, naj napravo med polnjenjem položijo pod vzmetnico ali blazino ali izvajajo prekomerno število ciklov zapisovanja na polprevodniški pogon. Aplikacije, vključno z morebitnimi oglasi neodvisnih ponudnikov, ki so prikazani v njih, ne smejo izvajati nepovezanih procesov v ozadju, kot je rudarjenje kriptovalut.

2.4.3 Uporabniki bi morali aplikacijo za Apple TV uporabljati brez priključitve strojne opreme, razen priključitve daljinskega upravljalnika Siri Remote ali krmilnikov za igre neodvisnih ponudnikov, vendar lahko ob priključitvi drugih zunanjih naprav poskrbite za izboljšano delovanje. Če je potreben krmilnik za igre, to jasno pojasnite v metapodatkih, da bodo stranke vedele, da za igranje potrebujejo dodatno opremo.

2.4.4 ➡ Aplikacije ne smejo nikoli predlagati ali zahtevati ponovnega zagona naprave ali sprememb sistemskih nastavitvev, ki niso povezane z osnovnimi funkcijami aplikacije. Uporabnikov na primer ne spodbujajte k izklopu omrežja Wi-Fi, onemogočanju varnostnih funkcij itd.

2.4.5 Za aplikacije, distribuirane prek trgovine Mac App Store, veljajo nekatere dodatne zahteve, ki jih je treba upoštevati:

(i) Biti morajo ustrezno zaščitene v peskovniku in upoštevati [dokumentacijo datotečnega sistema macOS](#). Poleg tega lahko za spreminjanje podatkov uporabnikov, shranjenih v drugih aplikacijah (npr. zaznamkov, imenika ali vnosov na koledarju), uporabljajo samo ustrezne vmesnike API sistema macOS.

(ii) Zapakirati in predložiti jih je treba s tehnologijami, ki so na voljo v okolju Xcode, saj namestitveni programi neodvisnih ponudnikov niso dovoljeni. Poleg tega morajo biti samostojni paketi za namestitev ene aplikacije in ne smejo nameščati kode ali sredstev na mesta v skupni rabi.

(iii) Brez privolitve ne smejo samodejno zagnati ali uporabiti druge kode ob zagonu ali prijavi in ne smejo sprožati procesov, ki se brez privolitve nadalje izvajajo po tem, ko uporabnik zapre aplikacijo. Svojih ikon ne smejo samodejno dodajati v vrstico Dock ali dodajati bližnjic na namizje uporabnika.

(iv) Ne smejo prenašati ali nameščati samostojnih aplikacij, razširitev jedra, dodatne kode ali sredstev za dodajanje funkcij ali bistveno spreminjanje aplikacije glede na tisto, ki nam je na voljo med pregledom.

(v) Ne smejo zahtevati povečanja pravic do korena ali uporabljati atributov »setuid«.

(vi) Ob zagonu ne smejo prikazati zaslona za licenco, zahtevati licenčnih ključev ali izvajati lastne zaščite pred kopiranjem.

(vii) Za distribucijo posodobitev morajo uporabljati trgovino Mac App Store, saj drugi mehanizmi za posodobitve niso dovoljeni.

(viii) Aplikacije se morajo izvajati v trenutno dobavljenem operacijskem sistemu in ne smejo uporabljati zastarelih ali neobveznih nameščenih tehnologij (npr. Java).

(ix) Aplikacije morajo vsebovati vso jezikovno podporo in podporo za lokalizacijo v enem samem paketu aplikacij.

2.5 Zahteve za programsko opremo

2.5.1 ➡ Aplikacije lahko uporabljajo samo javne vmesnike API in se morajo izvajati v trenutno dobavljenem operacijskem sistemu. Preberite več o [javnih vmesnikih API](#). Redno posodablajte svoje aplikacije in poskrbite za postopno odpravo morebitnih zastarelih funkcij, ogrodij ali tehnologij, ki ne bodo več podprte v prihodnjih različicah operacijskega sistema. Aplikacije morajo vmesnike API in ogrodja uporabljati za predvidene namene, ta integracija pa mora biti navedena v opisu aplikacije. Ogrodje HomeKit mora na primer zagotavljati storitve za avtomatizacijo doma, ogrodje HealthKit pa se mora uporabljati za namene zdravja in telesne pripravljenosti ter se povezovati z aplikacijo Health.

2.5.2 ➡ Aplikacije morajo biti samostojne v svojih paketih in ne smejo brati ali zapisovati podatkov zunaj določenega območja vsebnika ter ne smejo prenašati, nameščati ali izvajati kode, ki uvaja ali spreminja funkcije ali možnosti aplikacije, vključno z drugimi aplikacijami. Izobraževalne aplikacije, namenjene poučevanju ali razvoju učencev oziroma omogočanju učencem, da preskusijo izvedljivo kodo, lahko

v omejenih primerih prenesejo kodo, če ta ni uporabljena v druge namene. Take aplikacije morajo omogočati, da si lahko uporabnik ogleda celotno izvorno kodo, ki jo zagotavlja aplikacija, in jo uredi.

2.5.3 ➡ Aplikacije, ki prenašajo viruse, datoteke, računalniško kodo ali programe, ki lahko poškodujejo operacijski sistem in/ali funkcije strojne opreme ali motijo običajno delovanje le-teh, vključno s potisnimi obvestili in aplikacijo Game Center, bodo zavrjene. V primeru očitnih kršitev in ponavljajočega se vedenja boste izključeni iz programa Apple Developer Program.

2.5.4 ➡ Aplikacije za večopravilnost lahko uporabljajo storitve v ozadju samo za predvidene namene: VoIP, predvajanje zvoka, lokacija, dokončanje opravil, lokalna obvestila itd.

2.5.5 Aplikacije morajo v celoti delovati v omrežjih, ki uporabljajo samo protokol IPv6.

2.5.6 ➡ Aplikacije za brskanje po spletu morajo uporabljati ustrezno ogrodje WebKit in JavaScript za WebKit. Zaposrite lahko za pravico do uporabe nadomestnega mehanizma spletnega brskalnika v aplikaciji. [Oglejte s več o teh pravicah.](#)

2.5.7 Namerno izpuščeno.

2.5.8 Aplikacije, ki ustvarjajo nadomestna okolja namizja/začetnega zaslona, bodo zavrjene.

2.5.9 ➡ Aplikacije, ki spreminjajo ali onemogočajo funkcije standardnih stikal, kot sta stikali za povečanje/zmanjšanje glasnosti in zvonjenje/utišanje, ali drugih izvornih elementov oziroma načinov delovanja uporabniškega vmesnika, bodo zavrjene. Aplikacije na primer ne smejo blokirati povezav do drugih aplikacij ali funkcij, za katere uporabniki pričakujejo, da bodo delovale na določen način.

2.5.10 Aplikacij ne smete predložiti s praznimi oglasnimi pasicami ali preskusnimi oglasi.

2.5.11 ➡ SiriKit in bližnjice

(i) Aplikacije, ki vključujejo SiriKit in bližnjice, se lahko prijavijo samo za namene, ki jih lahko izvajajo brez podpore dodatne aplikacije in ki jih uporabniki pričakujejo od navedene funkcije. Če je vaša aplikacija na primer aplikacija za načrtovanje obrokov, ne smete vključiti namena za začetek vadbe, tudi če je aplikacija integrirana v aplikacijo za telesno pripravljenost.

(ii) Prepričajte se, da se besedišče in besedne zveze v datoteki plist nanašajo na vašo aplikacijo in funkcije aplikacije Siri za namene, za katere je aplikacija registrirana. Vzdevki morajo biti povezani neposredno z vašo aplikacijo ali imenom podjetja in ne smejo biti splošni izrazi ali vključevati imen aplikacij ali storitev neodvisnih ponudnikov.

(iii) Zahtevo ali bližnjico aplikacije Siri rešite na najbolj neposreden možen način ter med zahtevo in njeno izpolnitev ne vstavljajte oglasov ali drugega trženjskega gradiva. Pojasnilo zahtevajte le, kadar je to potrebno za dokončanje opravila (npr. če uporabnika prosite, naj izbere določeno vrsto vadbe).

2.5.12 ➡ Aplikacije, ki uporabljajo CallKit ali vključujejo razširitev za preprečevanje prevar prek sporočil SMS, lahko blokirajo samo telefonske številke, ki so potrjeno neželene. Aplikacije, ki vključujejo funkcijo blokiranja klicev ter sporočil SMS in MMS ali prepoznavanja neželene vsebine, morajo te funkcije jasno

navesti v svojem tržnem besedilu in pojasniti merila za vključitev na sezname blokiranih in neželenih klicev ter sporočil. Podatkov, do katerih dostopate prek teh orodij, ne smete uporabljati za noben namen, ki ni neposredno povezan z delovanjem ali izboljšanjem vaše aplikacije ali razširitve (ne smete jih npr. uporabljati, deliti z drugimi ali prodajati za namene sledenja, ustvarjanja uporabniških profilov itd.).

2.5.13 ➡ Aplikacije, ki za preverjanje pristnosti računa uporabljajo prepoznavanje obraza, morajo uporabljati [LocalAuthentication](#) (in ne orodja ARKit ali druge tehnologije za prepoznavanje obraza), kjer je to mogoče, in morajo uporabljati drugačen način preverjanja pristnosti za uporabnike, mlajše od 13 let.

2.5.14 ➡ Aplikacije morajo zahtevati izrecno privolitev uporabnika in prikazati jasno vizualno in/ali zvočno oznako, kadar snemajo, beležijo v dnevnik ali kako drugače evidentirajo dejavnost uporabnika. To vključuje kakršnokoli uporabo kamere naprave, mikrofona, posnetkov zaslona ali drugih uporabniških vnosov.

2.5.15 Aplikacije, ki uporabnikom omogočajo pregledovanje in izbiranje datotek, morajo vključevati elemente iz aplikacije »Files« (Datoteke) in uporabnikove dokumente v storitvi iCloud.

2.5.16 ➡ Izrezki, pripomočki, razširitve in obvestila aplikacije morajo biti povezani z vsebino ter funkcijami vaše aplikacije.

(a) Poleg tega morajo biti vse funkcije in možnosti izrezkov aplikacije vključene v glavno dvojiško datoteko aplikacije. Izrezki aplikacije ne smejo vsebovati oglaševanja.

2.5.17 ➡ Aplikacije, ki podpirajo program Matter, morajo za začetek seznanjanja uporabiti ogrodje podpore družbe Apple za program Matter. Če se odločite, da boste v svoji aplikaciji uporabljali katerikoli sestavni del programske opreme Matter, ki ni komplet za razvoj programske opreme Matter, ki ga zagotavlja Apple, mora ta sestavni del programske opreme certificirati združenje [Connectivity Standards Alliance](#) za platformo, na kateri se izvaja.

2.5.18 ➡ Prikazno oglaševanje mora biti omejeno na vašo glavno dvojiško datoteko aplikacije in ne sme biti vključeno v razširitve, izrezke aplikacije, pripomočke, obvestila, tipkovnice, aplikacije sistema watchOS itd. Oglasi, prikazani v aplikaciji, morajo biti primerni za starostno oceno aplikacije, uporabniku morajo omogočati ogled vseh informacij, ki so bile uporabljene za ciljno oglaševanje (ne da bi uporabnik moral zapreti aplikacijo), in ne smejo vključevati ciljnega ali vedenjskega oglaševanja na podlagi občutljivih podatkov o uporabniku, kot so zdravstveni/medicinski podatki (npr. iz vmesnikov API ogrodja HealthKit), podatki o šolah in učilnicah (npr. iz ogrodja ClassKit), ali o otrocih (npr. iz aplikacij iz kategorije za otroke v trgovini App Store) in drugi podatki. Vmesni oglasi ali oglasi, ki ovirajo ali preprečujejo uporabniško izkušnjo, morajo biti jasno označeni kot oglasi, ne smejo preslepiti ali zavesti uporabnikov, naj jih tapnejo, in vsebovati morajo preprosto dostopne in vidne gumbe, ki uporabnikom omogočajo, da oglase zaprejo ali preskočijo, in biti morajo dovolj veliki, da lahko uporabniki oglas preprosto zavrnejo. Aplikacije, ki vsebujejo oglase, morajo uporabnikom omogočati tudi prijavo morebitnih neprimernih ali starostno neprimernih oglasov.

3. Poslovanje

V trgovini App Store je na voljo več načinov za monetiziranje aplikacije. Če vaš poslovni model ni očiten, ga obrazložite v metapodatkih in opombah za ekipo za pregled aplikacij. Če ne razumemo, kako deluje vaša aplikacija, ali če nakupi v aplikaciji niso takoj očitni, bomo za pregled potrebovali več časa in to je lahko tudi razlog za zavrnitev. Cena je sicer odvisna od vas, vendar ne bomo distribuovali aplikacij in izdelkov za nakupe v aplikaciji, ki so očitno oderuški. Zavrnili bomo drage aplikacije, ki poskušajo ogoljufati uporabnike z nerazumno visokimi cenami.

Če ugotovimo, da ste poskušali nedovoljeno spremeniti ocene, zvišati uvrstitev na lestvici s plačanimi, spodbujenimi, filtriranimi ali lažnimi povratnimi informacijami oziroma uporabiti storitve neodvisnih ponudnikov, ki to naredijo v vašem imenu, bomo z ustreznimi ukrepi poskrbeli za ohranitev integritete trgovine App Store, kar lahko vključuje vašo izključitev iz programa Apple Developer Program.

3.1 Plačila

3.1.1 Nakup v aplikaciji

- Če želite v aplikaciji odkleniti funkcije ali možnosti (na primer naročnine, valute v igri, ravni igre, dostop do plačljive vsebine ali odklepanje polne različice), morate uporabiti nakup v aplikaciji. Aplikacije ne smejo uporabljati lastnih mehanizmov za odklepanje vsebine ali funkcij, kot so licenčni ključji, označevalniki nadgrajene resničnosti, kode QR, kriptovalute in denarnice s kriptovalutami itd.
- Aplikacije lahko uporabljajo valute za nakup v aplikaciji, da lahko stranke dajo »napitnino« razvijalcu ali ponudnikom digitalnih vsebin v aplikaciji.
- Veljavnost dobroimetja ali valut v igri, kupljenih z nakupom v aplikaciji, ne sme poteči, zato morate poskrbeti, da imate mehanizem za obnovitev morebitnih obnovljivih nakupov v aplikaciji.
- Aplikacije lahko omogočajo podarjanje predmetov, ki so upravičeni do nakupa v aplikaciji, drugim osebam. Taka darila se lahko povrnejo samo prvotnemu kupcu in jih ni mogoče zamenjati.
- Aplikacije, distribuirane prek trgovine Mac App Store, lahko gostijo vtičnike ali razširitve, ki so omogočene z mehanizmi, ki niso povezani s trgovino App Store.
- Aplikacije, ki ponujajo »plenilske škatle« ali druge mehanizme za nakup naključno izbranih virtualnih predmetov, morajo strankam pred nakupom razkriti verjetnost prejema posamezne vrste predmetov.
- Digitalne darilne kartice, potrdila, kupone in kupone, ki jih je mogoče unovčiti za digitalno blago ali storitve, je v aplikaciji mogoče prodajati samo z nakupom v aplikaciji. Fizične darilne kartice, ki so naprodaj v aplikaciji in nato poslane strankam po pošti, lahko uporabljajo druge načine plačila, ki niso nakup v aplikaciji.

- Aplikacije brez naročnine lahko ponujajo brezplačno časovno omejeno preskusno obdobje, preden predstavijo možnost odklepanja polne različice, in sicer tako, da nastavijo nepotrošniški predmet IAP na cenovno stopnjo 0, ki je skladna z dogovorom o poimenovanju: »XX-dnevna preskusna različica«. Pred začetkom preskusnega obdobja morate v aplikaciji jasno opredeliti njegovo trajanje, vsebino ali storitve, ki po poteku preskusnega obdobja ne bodo več dostopne, in morebitne nadaljnje stroške, ki jih bo moral uporabnik plačati za polno različico. Preberite več o upravljanju dostopa do vsebine in trajanju preskusnega obdobja z uporabo [potrdil](#) in [preverjanja naprav](#).
- Aplikacije lahko uporabljajo nakup v aplikaciji za prodajo in prodajo storitev, povezanih z nezamenljivimi žetoni (NFT), kot so kovanje, kotiranje in prenos. Aplikacije lahko uporabnikom omogočajo ogled lastnih žetonov NFT, če lastništvo žetona NFT ne odklene funkcij ali možnosti v aplikaciji. Aplikacije lahko uporabnikom omogočajo ogled zbirk žetonov NFT, ki so v lasti drugih, vendar pod pogojem, da aplikacije ne vsebujejo gumbov, zunanjih povezav ali drugih pozivov k ukrepanju, ki stranke usmerjajo v druge mehanizme nakupa, razen do nakupa v aplikaciji.

3.1.1(a) Povezava do drugih načinov nakupa

Razvijalci lahko zaprosijo za pravice, da v svoji aplikaciji zagotovijo povezavo do spletnega mesta, ki je v lasti razvijalca ali za katerega je ta odgovoren, za nakup digitalne vsebine ali storitev.

Dodatne podrobnosti si lahko ogledate v nadaljevanju.

- Pravice do zunanjih povezav za nakup prek ogrodja StoreKit: aplikacije v trgovini App Store v nekaterih regijah lahko ponujajo nakupe v aplikacijah ter prav tako uporabljajo pravico do zunanjih povezav za nakup prek ogrodja StoreKit za vključevanje povezave do spletnega mesta razvijalca, na katerem uporabniki pridobijo informacije o drugih načinih nakupa digitalnega blaga ali storitev. Preberite več o teh [pravica](#)h. Povezava lahko v skladu s pogodbami o pravicah obvesti uporabnike o tem, kje in kako lahko kupijo te izdelke za nakup v aplikaciji, ter o tem, da so ti izdelki morda na voljo po primerljivo nižji ceni. Uporaba pravic je omejena samo na trgovino App Store v sistemu iOS ali iPadOS v nekaterih izložbah. Aplikacije in njihovi metapodatki v nobenih drugih izložbah ne smejo vsebovati gumbov, zunanjih povezav ali drugih pozivov k ukrepanju, ki stranke usmerjajo v mehanizme za nakup, ki niso nakup v aplikaciji.
- Pravice do storitev za pretakanje glasbe: aplikacije za pretakanje glasbe lahko v nekaterih regijah uporabljajo pravice do storitev za pretakanje glasbe, da vključijo povezavo (ki je lahko v obliki gumba za nakup) do spletnega mesta razvijalca, na katerem uporabniki lahko pridobijo informacije o drugih načinih nakupa digitalne glasbene vsebine ali storitev. Te pravice razvijalcem aplikacij za pretakanje glasbe omogočajo tudi, da uporabnike pozovejo, naj navedejo svoj e-poštni naslov samo z namenom pošiljanja povezave do spletnega mesta razvijalca za nakup digitalne glasbene vsebine ali storitev. Preberite več o teh [pravica](#)h. Povezava lahko v skladu s pogodbami o pravicah obvesti uporabnike o tem, kje in kako lahko kupijo te izdelke za nakup v aplikaciji, ter o ceni teh izdelkov. Uporaba pravic je omejena samo na trgovino App Store v sistemu iOS ali iPadOS v nekaterih izložbah. Aplikacije za pretakanje glasbe in njihovi metapodatki v nobenih drugih izložbah ne smejo vključevati gumbov, zunanjih povezav ali drugih pozivov k ukrepanju, ki stranke usmerjajo v mehanizme za nakup, ki niso nakupi v aplikaciji.
- Če vaša aplikacija izvaja zavajajoče tržne prakse, prevare ali goljufije v zvezi z upravičenostjo, bo odstranjena iz trgovine App Store, vi pa boste morda izključeni iz programa Apple Developer Program.

3.1.2 Naročnine

Aplikacije lahko, ne glede na kategorijo v trgovini App Store, ponujajo naročnine s samodejnim podaljšanjem prek nakupa v aplikaciji. Če v aplikacijo vključite naročnine z možnostjo samodejnega podaljšanja, upoštevajte spodnje smernice.

3.1.2(a) Dovoljeni načini uporabe

Če ponujate naročnino s samodejnim podaljšanjem, morate stranki zagotavljati stalno vrednost, naročniško obdobje pa mora trajati vsaj sedem dni in biti na voljo v vseh uporabnikovih napravah. Čeprav spodnji seznam ni izčrpen, med primere ustreznih naročnin spadajo naslednje: nove stopnje igre, epizodna vsebina, podpora za več igralcev, aplikacije, ki ponujajo dosledne in vsebinske posodobitve, dostop do velikih zbirk ali stalno posodobljenih predstavnostnih vsebin, programska oprema kot storitev (»SAAS«) in podpora za oblak. Poleg tega velja naslednje:

- Naročnine lahko ponujate skupaj s ponodbami po naročilu (ponudite lahko npr. naročnino na celotno knjižnico filmov in tudi nakup ali najem posameznega filma).
- Ponujate lahko eno naročnino, ki zajema vse vaše aplikacije in storitve.
- Za igre, ki so na voljo v okviru naročnine na storitev pretakanja iger, lahko ponudite enotno naročnino, ki zajema aplikacije in storitve neodvisnih ponudnikov, vendar jih je treba prenesti neposredno iz trgovine App Store, so oblikovane tako, da jih naročnik ne plača dvakrat, in ne smejo ustvarjati slabšega položaja za stranke, ki niso naročniki.
- Naročnine morajo delovati v vseh uporabnikovih napravah, v katerih je aplikacija na voljo. Preberite več o [skupni rabi naročnine med svojimi aplikacijami](#).
- Aplikacije ne smejo prisiliti uporabnikov, naj ocenijo aplikacijo, napišejo mnenje o aplikaciji, prenesejo druge aplikacije ali izvedejo druga podobna dejanja za dostop do funkcij, vsebine ali uporabe aplikacije.
- Tako kot pri vseh aplikacijah morajo tudi tiste, ki ponujajo naročnine, uporabniku omogočiti, da dobi tisto, kar je plačal, brez izvajanja dodatnih opravil, kot so objavljanje v družbenih omrežjih, nalaganje stikov, določeno število prijav v aplikacijo itd.
- Naročnine lahko vključujejo dobroimetja, dragulje, valute v igri itd., ki jih je mogoče porabiti, lahko pa ponujate naročnine, ki vključujejo dostop do potrošnega blaga s popustom (npr. platinasto članstvo, ki zagotavlja pakete draguljev po nižji ceni).
- Če obstoječo aplikacijo spremenite v poslovni model, ki temelji na naročnini, ne smete odvzeti glavne funkcije, ki so jo obstoječi uporabniki že plačali. Strankam, ki so na primer že kupile »odklep polne različice igre«, omogočite nadaljnji dostop do polne različice igre, ko za nove stranke uvedete naročniški model.
- Aplikacije s samodejnim podaljšanjem naročnine lahko strankam ponudijo brezplačno preskusno obdobje z navedbo ustreznih informacij, določenih v orodju App Store Connect. [Preberite več o zagotavljanju ponudb naročnine](#).

- Aplikacije, ki bodo poskušale prevarati uporabnike, bodo odstranjene iz trgovine App Store. To velja tudi za aplikacije, ki poskušajo uporabnike pod lažnimi pretvezami preslepiti k nakupu naročnine ali uporabljajo prakse vabe in zamenjave ter goljufije. Take aplikacije bodo odstranjene iz trgovine App Store, vi pa boste morda izključeni iz programa Apple Developer Program.
- Aplikacije mobilnih operaterjev lahko ob nakupu v paketih za prenos podatkov prek mobilnega omrežja in po predhodni odobritvi družbe Apple vključujejo naročnine na glasbene vsebine in videovsebine s samodejnim podaljšanjem. V pakete so lahko po predhodni odobritvi družbe Apple vključene tudi druge naročnine s samodejnim podaljšanjem, če so kupljene skupaj z novimi paketi za prenos podatkov prek mobilnega omrežja in če aplikacije mobilnega operaterja podpirajo nakupe uporabnikov v aplikaciji. Take naročnine ne morejo vključevati dostopa do potrošnega materiala ali popustov zanj, hkrati pa se morajo te naročnine prekiniti sočasno s paketom za prenos podatkov prek mobilnega omrežja.

3.1.2(b) Nadgradnje in zamenjava naročnine z naročnino, ki zagotavlja manj ugodnosti

Uporabnikom je treba zagotoviti brezhibno izkušnjo nadgradnje naročnine/zamenjave naročnine z naročnino, ki zagotavlja manj ugodnosti. Poleg tega je treba onemogočiti, da bi se lahko nehote naročili na več različic iste zadeve. Oglejte si [najboljše prakse](#) o upravljanju možnosti nadgradnje naročnine in zamenjave naročnine z naročnino, ki zagotavlja manj ugodnosti.

3.1.2(c) Informacije o naročnini

Preden stranko pozovete k sklenitvi naročnine, morate jasno opisati, kaj uporabnik dobi za ceno. Koliko izdaj na mesec? Koliko prostora za shranjevanje v oblaku? Kakšno vrsto dostopa do vaše storitve? Zagotovite jasno obvestilo o zahtevah, opisanih v [razporedu 2 licenčne pogodbe za Apple Developer Program](#).

3.1.3 Drugi načini nakupa

Naslednje aplikacije lahko poleg nakupa v aplikaciji uporabljajo tudi druge načine nakupa. Aplikacije v tem razdelku ne smejo v aplikaciji spodbujati uporabnikov k uporabi drugega načina nakupa, ki ni nakup v aplikaciji, razen kot je določeno v točki 3.1.3(a). Razvijalci lahko svojim uporabnikom zunaj aplikacije pošiljajo sporočila o načinih nakupa, ki niso nakup v aplikaciji.

3.1.3(a) Aplikacije za »branje«

Aplikacije lahko uporabniku omogočajo dostop do že kupljene vsebine ali naročnin na vsebine (zlasti: revije, časopisi, knjige, zvočni posnetki, glasba in videoposnetki). Aplikacije za branje lahko omogočajo ustvarjanje računa za brezplačne stopnje in upravljanje računa za obstoječe stranke. Razvijalci aplikacij za branje lahko vložijo vlogo za pravico računa do uporabe zunanje povezave, da v svoji aplikaciji zagotovijo informativno povezavo do spletnega mesta, ki je v lasti razvijalca ali za katerega je ta odgovoren, za ustvarjanje ali upravljanje računa. Preberite več o [pravici računa do uporabe zunanje povezav](#).

3.1.3(b) Storitve za več platform

Aplikacije, ki delujejo na več platformah, lahko uporabnikom omogočajo dostop do vsebine, naročnin ali funkcij, ki so jih v vaši aplikaciji pridobili na drugih platformah ali na vašem spletnem mestu, vključno s potrošnimi predmeti v igrah za več platform, če so ti predmeti v aplikaciji na voljo tudi kot [nakupi v aplikaciji](#).

3.1.3(c) Storitve za podjetja

Če svojo aplikacijo neposredno prodajate samo organizacijam ali skupinam za njihove zaposlene ali učence (na primer strokovne zbirke podatkov in orodja za upravljanje učilnic), lahko uporabnikom v podjetjih omogočite dostop do že kupljene vsebine ali naročnin. Za prodajo potrošniku, enemu uporabniku ali družini je treba uporabiti nakup v aplikaciji.

3.1.3(d) Medosebne storitve

Če vaša aplikacija omogoča nakup sprotnih medosebnih storitev med dvema posameznikoma (na primer poučevanje študentov, medicinsko svetovanje, ogled nepremičnin ali vadbo v fitnesu), lahko za zbiranje teh plačil uporabljate druge načine nakupa, ki niso nakup v aplikaciji. Za sprotne storitve vrste »ena nekaterim« ali »ena mnogim« je treba uporabiti nakup v aplikaciji.

3.1.3(e) Blago in storitve zunaj aplikacije

Če vaša aplikacija ljudem omogoča nakup fizičnega blaga ali storitev za uporabo zunaj aplikacije, za zbiranje teh plačil ne smete uporabiti nakupa v aplikaciji, ampak druge načine nakupa, na primer Apple Pay ali običajen vnos podatkov o kreditni kartici.

3.1.3(f) Brezplačne samostojne aplikacije

Brezplačnim aplikacijam, ki delujejo kot samostojne spremljevalne aplikacije plačljivega spletnega orodja (npr. VoIP, storitev shrambe v oblaku, e-poštne storitve, storitev spletnega gostovanja), ni treba uporabljati nakupa v aplikaciji, če v aplikaciji ni funkcije nakupa ali pozivov za nakup zunaj aplikacije.

3.1.3(g) Aplikacije za upravljanje oglaševanja

Za aplikacije, katerih edini namen je oglaševalcem (osebam ali podjetjem, ki oglašujejo izdelek, storitev ali dogodek) omogočiti nakup in upravljanje oglaševalskih kampanj v različnih vrstah medijev (televizija, zunanje oglaševanje, spletna mesta, aplikacije itd.), ni treba uporabljati nakupa v aplikaciji. Te aplikacije so namenjene upravljanju kampanj in ne prikazujejo samih oglasov. Za digitalne nakupe vsebin za ogled ali uporabo v aplikaciji, vključno z nakupom oglasov za prikaz v isti aplikaciji (kot je prodaja »izboljšav« za objave v aplikaciji družbenega omrežja), je treba uporabiti nakup v aplikaciji.

3.1.4 Vsebina za določeno strojno opremo

V omejenih okoliščinah, kadar je na primer delovanje funkcij odvisno od določene strojne opreme, lahko aplikacija to funkcijo odklene brez nakupa v aplikaciji (npr. aplikacija za astronomijo, ki ob sinhronizaciji s teleskopom doda funkcije). Funkcije aplikacije, ki delujejo v kombinaciji z odobrenim fizičnim izdelkom (na

primer igračo) na neobvezni osnovi, lahko odklenejo funkcije brez uporabe nakupa v aplikaciji, če je na voljo tudi možnost nakupa v aplikaciji. Vendar od uporabnikov ne smete zahtevati, da morajo kupiti nepovezane izdelke ali sodelovati v oglaševalskih ali trženjskih dejavnostih, da bi odklenili funkcije aplikacije.

3.1.5 Kriptovalute

(i) Denarnice: aplikacije lahko omogočajo shranjevanje virtualnih valut, če jih ponujajo razvijalci, ki so včlanjeni kot organizacija.

(ii) Rudarjenje: aplikacije ne smejo rudariti kriptovalut, razen če je obdelava izvedena zunaj naprave (npr. rudarjenje v oblaku).

(iii) Menjave: aplikacije lahko omogočajo transakcije ali prenose kriptovalut na odobreni borzi, če je na voljo samo v državah ali regijah, kjer ima aplikacija ustrezno licenco in dovoljenja za zagotavljanje menjave kriptovalut.

(iv) Začetne ponudbe kovancev: aplikacije, ki omogočajo začetne ponudbe kovancev (»ICO«), terminsko trgovanje s kriptovalutami in drugo trgovanje s kripto ali nepravimi vrednostnimi papirji, morajo izhajati iz uveljavljenih bank, podjetij za trgovanje z vrednostnimi papirji, trgovcev s terminskimi pogodbami (»FCM«) ali drugih odobrenih finančnih ustanov in morajo biti v skladu z vso veljavno zakonodajo.

(v) Aplikacije za kriptovalute ne smejo ponujati valute za dokončanje opravil, kot so prenos drugih aplikacij, spodbujanje drugih uporabnikov k prenosu, objavljanje v družbenih omrežjih itd.

3.2 Druga vprašanja o poslovnem modelu

Spodnji sezname niso izčrpani, vaša poslana aplikacija pa lahko sproži spremembo ali posodobitev naših pravilnikov, vendar je tu še nekaj dodatnih priporočil in svaril, ki jih morate upoštevati:

3.2.1 Sprejemljivo

(i) Prikazovanje lastnih aplikacij za nakup ali promocijo v aplikaciji, če aplikacija ni le katalog vaših aplikacij.

(ii) Prikazovanje ali priporočanje zbirke aplikacij neodvisnih ponudnikov, ki so namenjene določeni odobreni potrebi (npr. upravljanje zdravja, letalstvo in dostopnost). Vaša aplikacija mora zagotavljati obsežno uredniško vsebino, da ne bo podobna navadni izložbi.

(iii) Onemogočanje dostopa do določene odobrene vsebine za izposojno (kot so filmi, televizijski programi, glasba in knjige) po poteku obdobja izposoje; vsi drugi elementi in storitve ne smejo poteči.

(iv) Vstopnice v aplikaciji Wallet je mogoče uporabljati za opravljanje ali prejemanje plačil, posredovanje ponudb ali ponujanje identifikacije (kot so filmske vstopnice, kuponi in poverilnice za VIP-osebe). Drugačni načini uporabe so lahko razlog za zavrnitev aplikacije in preklic poverilnic za aplikacijo Wallet.

(v) Aplikacije za zavarovanje morajo biti brezplačne, skladne z zakonodajo v distribuiranih regijah in ne smejo uporabljati nakupa v aplikaciji.

(vi) Odobrene neprofitne organizacije lahko finančna sredstva zbirajo neposredno v svojih aplikacijah ali aplikacijah neodvisnih ponudnikov, če te kampanje za zbiranje finančnih sredstev upoštevajo vse smernice za pregled aplikacij in zagotavljajo podporo za Apple Pay. Te aplikacije morajo razkriti način uporabe sredstev, upoštevati morajo vse zahtevane lokalne in zvezne zakone ter zagotoviti, da so donatorjem na voljo ustrezna davčna potrdila. Ekipi za pregled aplikacij je treba na zahtevo posredovati dodatne informacije. Platforme za neprofitne organizacije, ki povezujejo donatorje z drugimi neprofitnimi organizacijami, morajo zagotoviti, da je vsaka neprofitna organizacija, navedena v aplikaciji, izvedla tudi postopek odobritve neprofitne organizacije. Preberite več o tem, kako postati [odobrena neprofitna organizacija](#).

(vii) Aplikacije lahko posameznim uporabnikom omogočajo, da podarijo darilo v denarni obliki drugemu posamezniku brez nakupa v aplikaciji, če (a) je darilo popolnoma neobvezna izbira darovalca in (b) je 100 % sredstev namenjenih prejemniku darila. Za darilo, ki je kadarkoli povezano s prejemanjem digitalne vsebine ali storitev, pa je treba uporabiti nakup v aplikaciji.

(viii) Aplikacije, uporabljene za finančno trgovanje, naložbe ali upravljanje denarja, mora predložiti finančna ustanova, ki opravlja take storitve.

3.2.2 Nesprejemljivo

(i) Ustvarjanje vmesnika za prikaz aplikacij, razširitev ali vtičnikov neodvisnih ponudnikov, ki je podoben vmesniku trgovine App Store ali zbirki splošnega interesa.

(ii) Namerno izpuščeno.

(iii) Umetno povečevanje števila prikazov ali klikov oglasov ter aplikacije, ki so namenjene predvsem prikazovanju oglasov.

(iv) Zbiranje sredstev v aplikaciji za dobrotelne organizacije in ustanove za zbiranje sredstev, razen če ste odobrena neprofitna organizacija ali imate drugačno dovoljenje v skladu z zgornjim razdelkom 3.2.1 (vi). Aplikacije, ki želijo zbirati denar za take namene, morajo biti v trgovini App Store brezplačne in lahko zbirajo sredstva samo zunaj aplikacije, na primer prek brskalnika Safari ali sporočil SMS.

(v) Samovoljno omejevanje oseb, ki lahko uporabljajo aplikacijo, na primer glede na lokacijo ali operaterja.

(vi) Namerno izpuščeno.

(vii) Umetno spreminjanje uporabnikove vidnosti, stanja ali položaja v drugih storitvah, razen če to dovoljujejo splošni pogoji te storitve.

(viii) Aplikacije, ki omogočajo trgovanje z binarnimi opcijami, v trgovini App Store niso dovoljene. Priporočamo, da namesto njih uporabite spletno aplikacijo. Aplikacije, ki omogočajo trgovanje s pogodbami za razliko (»CFD«) ali drugimi izpeljanimi finančnimi instrumenti (npr. FOREX), morajo biti ustrezno licencirane v vseh sodnih pristojnostih, kjer je storitev na voljo.


(ix) Aplikacije, ki ponujajo osebna posojila, morajo na jasnem in vidnem mestu razkriti vse pogoje posojila, med drugim vključno z enakovredno najvišjo letno obrestno mero (APR) in datumom zapadlosti plačila. Aplikacije ne smejo zaračunati najvišje letne obrestne mere, ki je višja od 36 %, vključno s stroški in izdatki, ter ne smejo zahtevati popolnega odplačila v 60 dneh ali manj.

4. Zasnova

Stranke družbe Apple izjemno cenijo izdelke, ki so preprosti, dovršeni, inovativni in preprosti za uporabo, zato tudi želimo, da so v trgovini App Store na voljo taki izdelki. Priprava odlične zasnove je odvisna od vas, vendar so v nadaljevanju navedeni minimalni standardi za odobritev v trgovini App Store. Ne pozabite, da morate aplikacijo posodabljati tudi po odobritvi, da bo še naprej delovala in zanimiva za nove ter obstoječe stranke. Aplikacije, ki prenehajo delovati ali ponujajo slabšo izkušnjo, lahko kadarkoli odstranimo iz trgovine App Store.

4.1 Posnemovalci

(a) Spomnite se lastnih idej. Vemo, da jih imate, zato jih uresničite. Ni priporočljivo, da zgolj kopirate najnovejšo priljubljeno aplikacijo v trgovini App Store in izvedete samo manjše spremembe imena ali uporabniškega vmesnika druge aplikacije ter jo nato izdate kot svojo. S tem ne tvegajte le tožbe zaradi kršitve intelektualne lastnine, ampak tudi otežujete pomikanje po trgovini App Store, poleg tega pa to preprosto ni pošteno do drugih razvijalcev.

(b)  Predložitev aplikacij, ki lažno predstavljajo druge aplikacije ali storitve, se šteje za kršitev kodeksa ravnanja razvijalcev in lahko povzroči odstranitev iz programa Apple Developer Program.

4.2 Minimalne funkcije

Vaša aplikacija mora vsebovati funkcije, vsebino in uporabniški vmesnik, da bo nekaj več kot zgolj spletno mesto v drugačni obliki. Če vaša aplikacija ni posebej uporabna, edinstvena ali »podobna aplikaciji«, ne spada v trgovino App Store. Če vaša aplikacija ne zagotavlja neke vrste dolgotrajne razvedrilne vrednosti ali primerne uporabnosti, morda ne bo sprejeta. Aplikacije, ki zajemajo samo skladbo ali film, je treba predložiti v trgovino iTunes Store. Aplikacije, ki zajemajo samo knjiga ali priročnik za igro, je treba predložiti v trgovino Apple Books Store.

4.2.1 Aplikacije, ki uporabljajo ARKit, morajo zagotavljati bogate in celovite izkušnje v nadgrajeni resničnosti, zato preprosto dodajanje modela v pogled nadgrajene resničnosti ali ponovno predvajanje animacije ne zadostuje.

4.2.2 Aplikacije (razen katalogov) ne smejo biti predvsem tržno gradivo, oglasi, spletni izrezki, orodja za združevanje vsebin ali zbirka povezav.

4.2.3

(i) Vaša aplikacija mora delovati samostojno, pri tem pa za delovanje ne sme zahtevati namestitve druge aplikacije.

(ii) Če mora aplikacija ob prvem zagonu za delovanje prenesti dodatna sredstva, razkrijte velikost datotek za prenos in pred prenosom na to opozorite uporabnike.

4.2.4 Namerno izpuščeno.

4.2.5 Namerno izpuščeno.

4.2.6 Aplikacije, ustvarjene na podlagi komercializirane predloge ali storitve ustvarjanja aplikacij, bodo zavrjene, razen če jih je predložil neposredno ponudnik vsebine aplikacije. Te storitve ne smejo predložiti aplikacij v imenu svojih strank in morajo ponujati orodja, s katerimi lahko stranke ustvarijo prilagojene in inovativne aplikacije, ki strankam zagotavljajo edinstvene izkušnje. Druga sprejemljiva možnost za ponudnike predlog je, da ustvarijo eno samo dvojiško datoteko, ki gosti vso vsebino za stranke v zbirnem modelu ali modelu »izbirnika«, na primer kot aplikacijo za iskanje restavracij z ločenimi prilagojenimi vnosi ali stranmi za vsako restavracijo stranke ali kot aplikacijo za dogodke z ločenimi vnosi za vsak dogodek stranke.

4.2.7 Odjemalci oddaljenega namizja

Če vaša aplikacija oddaljenega namizja deluje kot zrcalo določene programske opreme ali storitev in ne kot splošno zrcalo gostiteljske naprave, mora izpolnjevati naslednje zahteve:

(a) Aplikacija lahko vzpostavi povezavo samo z gostiteljsko napravo, ki je osebni računalnik ali namenska igralna konzola v lasti uporabnika, gostiteljska naprava in odjemalec pa morata biti povezana v lokalnem omrežju in omrežju LAN.

(b) Vsa programska oprema ali storitve, ki so prikazane v odjemalcu, se v celoti izvajajo v gostiteljski napravi, so upodobljene na zaslonu gostiteljske naprave in ne smejo uporabljati vmesnikov API ali funkcij platforme, ki presegajo zahteve za pretakanje oddaljenega namizja.

(c) Vsi postopki ustvarjanja in upravljanja računov se morajo začeti v gostiteljski napravi.

(d) Uporabniški vmesnik, prikazan v odjemalcu, ne sme biti podoben prikazu sistema iOS ali trgovine App Store, ne sme zagotavljati vmesnika, podobnega trgovini, in ne sme vključevati možnosti brskanja, izbire ali nakupa programske opreme, ki še ni v lasti ali licencirana s strani uporabnika. Za pojasnilo, za transakcije, ki se izvajajo v zrcaljeni programski opremi, ni treba uporabiti nakupa v aplikaciji, če so transakcije obdelane v gostiteljski napravi.

(e) Lahki odjemalci za aplikacije v oblaku niso primerni za App Store.

4.3 Neželene aplikacije

(a) ❗ Ne ustvarjajte več ID-jev paketov iste aplikacije. Če ima vaša aplikacija različne različice za določene lokacije, športne ekipe, univerze itd., priporočamo, da predložite eno aplikacijo in ponudite različice z nakupom v aplikaciji.

(b) Izogibajte se tudi kopičenju v kategoriji, ki je že zasičena – v trgovini App Store je že dovolj aplikacij za prdenje, riganje, svetilke, vedeževanje, zmenke, igre za pitje, kamasutro itd. drugih. Če te aplikacije ne bodo zagotavljale edinstvene in visokokakovostne izkušnje, jih bomo zavrnil. Pošiljanje neželenih aplikacij je lahko razlog za vašo izključitev iz programa Apple Developer Program.

4.4 ❗ Razširitve

Aplikacije, ki gostijo ali vsebujejo razširitve, morajo biti skladne z [vodnikom za programiranje razširitev aplikacij](#), [dokumentacijo za razširitve aplikacij brskalnika Safari](#) ali [dokumentacijo za spletne razširitve za brskalnik Safari](#) in morajo vključevati določene funkcije, kot so zasloni za pomoč in vmesniki za nastavitve, kjer je to mogoče. V tržnem besedilu aplikacije morate jasno in natančno razkriti, katere razširitve so na voljo, razširitve pa ne smejo vključevati trženja, oglaševanja ali nakupov v aplikaciji.

4.4.1 ❗ Za razširitve tipkovnice velja nekaj dodatnih pravil.

Te razširitve morajo:

- zagotavljati funkcijo vnosa s tipkovnico (npr. vneseni znaki);
- upoštevati smernice za nalepke, če tipkovnica vsebuje slike ali čustvene simbole;
- zagotavljati način za prehod na naslednjo tipkovnico;
- omogočati nadaljnje delovanje brez polnega dostopa do omrežja in brez zahteve po polnem dostopu ter
- zbirati podatke o dejavnosti uporabnika samo za izboljšanje delovanja uporabnikove razširitve tipkovnice v napravi s sistemom iOS.

Razširitve ne smejo:

- zagnati drugih aplikacij, razen nastavitvev, ali
- spremeniti predvidene funkcije tipk na tipkovnici za druge načine delovanja (npr. držanje tipke »return« za zagon kamere).

4.4.2 ❗ Razširitve brskalnika Safari se morajo izvajati v trenutni različici brskalnika Safari v ustreznem operacijskem sistemu Apple. Ne smejo ovirati delovanja elementov uporabniškega vmesnika sistema ali brskalnika Safari in ne smejo nikoli vsebovati zlonamerne ali zavajajoče vsebine ali kode. Če kršite to pravilo, boste odstranjeni iz programa Apple Developer Program. Razširitve brskalnika Safari ne smejo zahtevati dostopa do več spletnih mest, kot je nujno potrebno za delovanje.

4.4.3 Namerno izpuščeno.

4.5 🚫 Spletna mesta in storitve družbe Apple

4.5.1 🚫 Aplikacije lahko uporabljajo odobrene vire RSS družbe Apple, na primer vir RSS trgovine iTunes Store, vendar ne smejo izveči nobenih informacij s spletnih mest družbe Apple (npr. apple.com, iTunes Store, App Store, App Store Connect, portal za razvijalce itd.) ali ustvarjati uvrstitev na podlagi teh informacij.

4.5.2 🚫 Apple Music

(i) MusicKit v sistemu iOS omogoča uporabnikom, da v vaših aplikacijah in igrah predvajajo vsebino iz storitve Apple Music in svoje lokalne glasbene knjižnice. Če uporabnik podeli dovoljenje za dostop do svojega računa za Apple Music, lahko vaša aplikacija ustvarja sezname predvajanja, dodaja skladbe v njegovo knjižnico in predvaja katerokoli od več milijonov skladb iz kataloga storitve Apple Music. Uporabniki morajo začeti predvajanje toka storitve Apple Music in imeti možnost pomikanja s standardnimi gumbi za predstavnost, kot so »Predvajaj«, »Začasno prekini« in »Preskoči«. Poleg tega vaša aplikacija ne sme zahtevati plačila ali posredno monetizirati dostopa do storitve Apple Music (npr. z nakupom v aplikaciji, oglaševanjem, zahtevanjem podatkov o uporabniku itd.). Ne prenašajte, nalagajte in ne omogočajte skupne rabe glasbenih datotek, ki izvirajo iz vmesnikov API ogrodja MusicKit, razen če je to izrecno dovoljeno v dokumentaciji ogrodja [MusicKit](#).

(ii) Uporaba vmesnikov API ogrodja MusicKit ne nadomešča zagotavljanja licenc, ki jih morda potrebujete za globljo ali bolj zapleteno integracijo glasbe. Če na primer želite, da aplikacija predvaja določeno skladbo v določenem trenutku ali ustvarja zvočne datoteke ali videodatoteke, ki jih je mogoče dati v skupno rabo v družbenih omrežjih, se morate obrniti neposredno na imetnike pravic in pridobiti njihovo dovoljenje (npr. pravice do sinhronizacije ali prilagajanja) in sredstva. Naslovnico in druge metapodatke lahko uporabljate samo v povezavi s predvajanjem glasbe ali sezname predvajanja (vključno s posnetki zaslona iz trgovine, ki prikazujejo funkcije vaše aplikacije) ter jih ne smete uporabljati za nobeno vrsto trženja ali oglaševanja, če za to ne pridobite posebnega dovoljenja imetnikov pravic. Pri integraciji storitev Apple Music v aplikacijo upoštevaj [smernice za glasbeno identiteto](#).

(iii) Aplikacije, ki dostopajo do podatkov o uporabnikih v storitvi Apple Music, kot so sezname predvajanja in priljubljene, morajo ta dostop jasno razkriti v vrstici z namenom. Nobenih zbranih podatkov ne smete posredovati tretjim osebam za noben drug namen, razen za podporo ali izboljšanje izkušnje z aplikacijo. Teh podatkov ne smete uporabljati za prepoznavanje uporabnikov ali naprav ali za ciljno oglaševanje.

4.5.3 🚫 Storitve Apple ne uporabljajte za pošiljanje neželene pošte, sporočil z lažnim predstavljanjem ali neželene sporočil strankam, vključno s storitvijo Game Center, potisnimi obvestili itd. Ne poskušajte izvajati povratnega iskanja, sledenja, povezovanja, združevanja, rudarjenja, pridobivanja ali drugačnega izkoriščanja ID-jev, vzdevkov ali drugih podatkov igralcev, pridobljenih prek storitve Game Center, sicer boste izključeni iz programa Apple Developer Program.

4.5.4 🚫 Za delovanje aplikacije ne smete zahtevati potisnih obvestil, teh obvestil pa ne smete uporabljati niti za pošiljanje občutljivih osebnih ali zaupnih podatkov. Potisnih obvestil ne smete uporabljati za promocije ali neposredno trženje, razen če so se stranke izrecno strinjale s prejemanjem takih obvestil prek privolitve, prikazane v uporabniškem vmesniku vaše aplikacije, in če v aplikaciji zagotovite način, s katerim se lahko uporabnik odjavi od prejemanja takih sporočil. Zloraba teh storitev je lahko razlog za preklic vaših pravic.

4.5.5 ➡ ID-je igralcev v storitvi Game Center uporabljajte samo na način, ki je odobren s pogoji storitve Game Center, in jih ne prikazujte v aplikaciji ali tretjim osebam.

4.5.6 ➡ Aplikacije lahko v svojih aplikacijah in metapodatkih aplikacij uporabljajo znake Unicode, ki so upodobljeni kot čustveni simboli družbe Apple. Čustvenega simbola družbe Apple ne smete uporabljati v drugih platformah ali jih vdelti neposredno v dvojiško datoteko aplikacije.

4.6 Namerno izpuščeno.

4.7 ➡ Mini aplikacije, mini igre, igre za pretakanje, boti za klepet, vtičniki in emulatorji iger

Aplikacije lahko ponujajo določeno programsko opremo, ki ni vdela v binarno različico, zlasti mini aplikacije in mini igre HTML5, igre za pretakanje, bote za klepet in vtičnike. Poleg tega lahko aplikacije emulatorjev retro igralnih konzol in PC-jev ponudijo prenos iger. Odgovorni ste za vso tako programsko opremo, ki je na voljo v aplikaciji, vključno z zagotavljanjem, da je taka programska oprema skladna s temi smernicami in vsemi veljavnimi zakoni. Če programska oprema ne bo skladna z eno ali več smernicami, bo vaša aplikacija zavrnjena. Zagotoviti morate tudi, da programska oprema upošteva dodatna pravila iz točk 4.7.1 do 4.7.5. Ta dodatna pravila so pomembna za ohranjanje izkušnje, ki jo stranke v trgovini App Store pričakujejo, in za zagotavljanje varnosti uporabnikov.

4.7.1 Programska oprema, ki je na voljo v aplikacijah v skladu s tem pravilom, mora:

- upoštevati vse smernice o zasebnosti, kar med drugim vključuje pravila iz smernice 5.1 o zbiranju, uporabi in izmenjavi podatkov ter občutljivih podatkih (kot so zdravstveni in osebni podatki otrok);
- vključevati način filtriranja spornega gradiva, mehanizem za prijavo vsebine in pravočasnih odzivov na pomisleke ter možnost blokiranja uporabnikov, ki izvajajo zlorabe;
- uporabljati nakupe v aplikaciji za ponujanje digitalnega blaga ali storitev končnim uporabnikom.

4.7.2 ➡ Vaša aplikacija ne sme razširiti ali razkriti izvornih API-jev za platformo programski opremi brez predhodnega dovoljenja družbe Apple.

4.7.3 ➡ Vaša aplikacija ne sme deliti podatkov ali dovoljenj za zasebnost z nobeno posamezno programsko opremo, ki je na voljo v aplikaciji, brez izrecnega privolitve uporabnika za vsak posamezni primer.

4.7.4 V aplikaciji morate navesti indeks programske opreme in metapodatkov. Vključevati mora univerzalne povezave, ki vodijo do celotne programske opreme, ki je na voljo v aplikaciji.

4.7.5 V aplikaciji mora biti navedena starostna ocena za vsebin z najvišjo starostno oceno, ki je na voljo v aplikaciji.

4.8 ↩️ Storitve prijave

Aplikacije, ki za nastavitev ali preverjanje pristnosti primarnega računa uporabnika v aplikaciji uporabljajo storitev prijave neodvisnega ponudnika ali družbenega omrežja (kot so prijava z računom Facebook, prijava z računom Google, prijava z računom Twitter, prijava z računom LinkedIn, prijava z računom Amazon ali prijava z računom WeChat), morajo kot enakovredno možnost zagotoviti tudi storitev prijave z naslednjimi funkcijami:

- storitev prijave omejuje zbiranje podatkov na uporabniško ime in e-poštni naslov;
- storitev prijave uporabnikom omogoča, da ohranijo svoj e-poštni naslov zaseben v sklopu nastavitve računa, in
- storitev prijave ne zbira komunikacij z aplikacijo za oglaševalske namene brez vaše privolitve.

Primarni račun uporabnika je račun, ki ga uporabnik ustvari v vaši aplikaciji za namene identifikacije, vpisa ter dostopa do vaših funkcij in povezanih storitev.

Druga storitev za prijavo ni potrebna, če velja naslednje:

- Vaša aplikacija uporablja izključno sisteme za nastavitev računa in vpis vašega podjetja.
- Vaša aplikacija je alternativna tržnica aplikacij ali aplikacija, distribuirana na alternativni tržnici aplikacij, ki uporablja podatke za prijavo za račun, prenos in funkcije za trgovino, značilne za tržnico.
- Vaša aplikacija je aplikacija za izobraževalne ustanove, podjetja ali poslovanje, ki od uporabnika zahteva vpis z obstoječim računom izobraževalne ustanove ali podjetja.
- Vaša aplikacija za preverjanje pristnosti uporabnikov uporablja državni ali industrijsko podprt sistem za identifikacijo državljanov ali elektronsko identifikacijo.
- Vaša aplikacija je odjemalec določene storitve neodvisnega ponudnika, uporabniki pa se morajo za dostop do vsebine neposredno vpisati v svoj poštni račun, račun družbenega omrežja ali drug račun neodvisnega ponudnika.

4.9 ↩️ Apple Pay

Aplikacije, ki uporabljajo Apple Pay, morajo uporabniku pred prodajo kateregakoli blaga ali storitve zagotoviti vse pomembne informacije o nakupu ter pravilno uporabljati blagovno znamko Apple Pay in elemente uporabniškega vmesnika, kot je opisano v smernicah za trženje v storitvi Apple Pay in smernicah za uporabniški vmesnik. Aplikacije, ki uporabljajo Apple Pay za ponavljajoča se plačila, morajo razkriti vsaj naslednje informacije:

- dolžina obdobja podaljšanja in informacijo, da se bo ponavljalo, dokler ne bo preklicano;
- kaj bo zagotovljeno v posameznem obdobju;
- dejanski stroški, ki bodo zaračunani stranki, in
- navodila za preklic.

4.10 Monetizacija vdelenih zmogljivosti

Vdelenih zmogljivosti, ki jih zagotavlja strojna oprema ali operacijski sistem, kot so potisna obvestila, kamera ali žiroskop, ali storitev in tehnologij družbe Apple, kot so dostop do storitve Apple Music, shramba v storitvi iCloud ali API-ji za Screen Time, ni dovoljeno monetizirati.

5. Pravne informacije

Aplikacije morajo izpolnjevati vse zakonske zahteve na vseh lokacijah, kjer so na voljo (če niste prepričani, se posvetujte z odvetnikom). Vemo, da so te zadeve zapletene, vendar ste sami odgovorni za razumevanje in zagotavljanje, da vaša aplikacija ni skladna zgolj s spodnjimi smernicami, ampak tudi z vsemi lokalnimi zakoni. Seveda bodo zavrnjene tudi aplikacije, ki nagovarjajo druge h kaznivemu ali očitno nepremišljenemu ravnanju, ga promovirajo ali spodbujajo. V skrajnih primerih, kot so aplikacije, ki spodbujajo trgovino z ljudmi in/ali izkoriščanje otrok, bodo o tem obveščeni ustrezni organi.

5.1 Zasebnost

Varstvo zasebnosti uporabnikov je v ekosistemu družbe Apple najpomembnejše, zato morate biti pri uporabi osebnih podatkov previdni in poskrbeti za skladnost z [najboljšimi praksami za varstvo zasebnosti](#), veljavno zakonodajo in pogoji [licenčne pogodbe za Apple Developer Program](#), pri čemer ne smete pozabiti na pričakovanja strank. Še posebej:

5.1.1 Zbiranje in shranjevanje podatkov

(i) Pravilniki o zasebnosti: Vse aplikacije morajo imeti v polju z metapodatki v orodju App Store Connect in v sami aplikaciji vključeno preprosto dostopno povezavo do pravilnika o zasebnosti, ki velja zanje. Pravilnik o zasebnosti mora jasno in izrecno:

- navajati, katere morebitne podatke zbira aplikacija/storitev, kako jih zbira in kako jih uporablja;
- potrditi, da bo vsaka tretja oseba, ki ji bo aplikacija posredovala podatke uporabnikov (v skladu s temi smernicami), kot so analitična orodja, oglaševalska omrežja in kompleti za razvoj programske opreme neodvisnih ponudnikov ter vse matične, hčerinske ali druge povezane družbe, ki bodo imele dostop do podatkov uporabnikov, zagotovila enako ali enakovredno zaščito podatkov uporabnikov, kot je navedeno v pravilniku o zasebnosti aplikacije in zahtevano s temi smernicami, ter
- razložiti svoje pravilnike o hrambi/izbrisu podatkov in opisati, kako lahko uporabnik prekliče privolitev in/ali zahteva izbris svojih podatkov.

(ii) Dovoljenje: Aplikacije, ki zbirajo podatke o uporabniku ali uporabi, morajo pridobiti privolitev uporabnika za zbiranje, tudi če so ti podatki v času zbiranja ali takoj po njem obravnavani kot anonimni. Plačljive funkcije ne smejo biti odvisne od teh podatkov ali zahtevati, da uporabnik odobri

dostop do njih. Aplikacije morajo stranki zagotoviti tudi preprosto dostopen in razumljiv način za preklic privolitve. Poskrbite, da bodo v vrsticah o namenu jasno in v celoti opisani vaši načini uporabe podatkov. Aplikacije, ki zbirajo podatke za zakoniti interes brez privolitve in se pri tem sklicujejo na pogoje Splošne uredbe o varstvu podatkov (»GDPR«) Evropske unije ali podobnega zakona, morajo upoštevati vse pogoje tega zakona. Preberite več o [zahtevanju dovoljenja](#).

(iii) Zbiranje čim manj podatkov: Aplikacije morajo zahtevati dostop samo do tistih podatkov, ki so pomembni za osnovno delovanje aplikacije, ter zbirati in uporabljati samo tiste podatke, ki so potrebni za izvedbo ustreznega opravila. Če je mogoče, namesto zahteve za poln dostop do zaščitenih virov, kot so fotografije ali stiki, uporabite izbirnik za izločanje iz postopka ali list za skupno rabo.

(iv) Dostop: Aplikacije morajo upoštevati uporabnikove nastavitve dovoljenj in ne smejo poskušati zavajati uporabnikov, jih preslepiti ali prisiliti, da podajo privolitev na nepotreben dostop do podatkov. Aplikacije, ki na primer vključujejo možnost objavljanja fotografij v družbenem omrežju, ne smejo zahtevati tudi dostopa do mikrofona, preden uporabniku omogočijo nalaganje fotografij. Če je mogoče, uporabnikom, ki ne podajo privolitve, ponudite nadomestne rešitve. Če na primer uporabnik zavrne skupno rabo lokacije, ponudite možnost ročnega vnosa naslova.

(v) Vpis v račun: Če vaša aplikacija ne vključuje pomembnih funkcij, za katere je potreben račun, jo lahko uporabniki uporabljajo brez prijave. Če vaša aplikacija podpira ustvarjanje računa, morate v aplikaciji [ponuditi tudi možnost izbrisa računa](#). Aplikacije za delovanje od uporabnikov ne smejo zahtevati vnosa osebnih podatkov, razen če je to neposredno povezano z osnovnimi funkcijami aplikacije ali če to zahteva zakonodaja. Če osnovne funkcije vaše aplikacije niso povezane z določenim družbenim omrežjem (npr. Facebook, WeChat, Weibo, X itd.), morate zagotoviti dostop brez prijave ali prek drugega mehanizma. Pridobivanje osnovnih podatkov o profilu, skupna raba v družbenem omrežju ali pošiljanje povabil prijateljem za uporabo aplikacije niso obravnavane kot osnovne funkcije aplikacije. Aplikacija mora vključevati tudi mehanizem za preklic poverilnic družbenega omrežja in onemogočanje dostopa do podatkov med aplikacijo ter družbenim omrežjem v aplikaciji. Aplikacija ne sme shranjevati poverilnic ali žetonov za družbena omrežja zunaj naprave in lahko te poverilnice ali žetone uporablja samo za neposredno povezavo z družbenim omrežjem iz same aplikacije med njeno uporabo.

(vi) Razvijalci, ki bodo svoje aplikacije uporabljali za prikrito odkrivanje gesel ali drugih zasebnih podatkov, bodo izključeni iz programa Apple Developer Program.

(vii) SafariViewController je treba uporabljati za predstavitev informacij uporabnikom na vidnem mestu, krmilnik pa ne sme biti skrit ali zakrit z drugimi pogledi ali plastmi. Poleg tega aplikacija ne sme uporabljati krmilnika SafariViewController za sledenje uporabnikom brez njihove vednosti in privolitve.

(viii) Aplikacije, ki zbirajo osebne podatke v kateremkoli viru, ki ne izhaja neposredno od uporabnika ali brez njegove izrecne privolitve, tudi iz javnih zbirk podatkov, v trgovini App Store ali na alternativnih tržnicah aplikacij niso dovoljene.

(ix) Aplikacij, ki zagotavljajo storitve na strogo reguliranih področjih (kot so bančne in finančne storitve, zdravstvo, igre na srečo, zakonita uporaba konoplje in letalski prevozi) ali ki zahtevajo občutljive podatke o uporabnikih, ne sme predložiti posamezni razvijalec, ampak pravni subjekt, ki zagotavlja storitve. Aplikacije, ki omogočajo zakonito prodajo konoplje, morajo biti geografsko omejene na ustrezno pravno pristojnost.

(x) Aplikacije lahko zahtevajo osnovne podatke za stik (kot sta ime in e-poštni naslov), če zahteva za uporabnika ni obvezna, če funkcije in storitve niso pogojene z zagotavljanjem podatkov in če je v skladu z vsemi drugimi določbami teh smernic, vključno z omejitvami glede zbiranja podatkov o otrocih.

5.1.2 ↻ Uporaba in skupna raba podatkov

(i) Če zakonodaja ne dovoljuje drugače, ne smete uporabljati, prenašati ali posredovati osebnih podatkov nekoga, če prej ne pridobite njegovega dovoljenja. Zagotoviti morate dostop do informacij o načinu in lokaciji uporabe podatkov. Podatke, zbrane v aplikacijah, je mogoče posredovati tretjim osebam samo za izboljšanje aplikacije ali prikaz oglasov (v skladu z [licenčno pogodbo za Apple Developer Program](#)). Od uporabnikov morate prek vmesnikov API za preglednost sledenja aplikacij prejeti izrecno dovoljenje za sledenje njihovim dejavnostim. Preberite več o [sledenju](#). Aplikacija od uporabnikov ne sme zahtevati omogočanja funkcij sistema (kot so potisna obvestila, lokacijske storitve, sledenje) za dostop do funkcij, vsebine, uporabo aplikacije ali prejemanje denarnih ali drugih nadomestil, kar med drugim vključuje darilne kartice in kode. Aplikacije, ki posredujejo podatke o uporabnikih brez privolitve uporabnika ali na drugačen način v skladu z zakonodajo o varstvu zasebnosti podatkov, lahko odstranimo iz prodaje in so lahko razlog za vašo izločitev iz programa Apple Developer Program.

(ii) Podatkov, zbranih za en namen, ne smete brez dodatnega privolitve uporabiti za drugačen namen, razen če zakonodaja izrecno dovoljuje drugače.

(iii) Aplikacije ne smejo poskušati prikrito ustvarjati uporabniškega profila na podlagi zbranih podatkov in ne smejo poskušati prepoznati, omogočati prepoznave ali spodbujati drugih k prepoznavanju anonimnih uporabnikov ali rekonstrukciji uporabniških profilov na podlagi podatkov, zbranih iz vmesnikov API, ki jih zagotavlja Apple, ali podatkov, za katere trdite, da so bili zbrani v »anonimizirani« ali »zbirni« obliki oziroma ali na drugačen način, ki ne omogoča prepoznave.

(iv) Ne uporabljajte podatkov iz stikov, fotografij ali drugih vmesnikov API, ki dostopajo do podatkov o uporabnikih, za ustvarjanje zbirke podatkov o stikih za lastno uporabo ali prodajo/distribucijo tretjim osebam in ne zbirajte informacij o tem, katere druge aplikacije so nameščene v uporabnikovi napravi za namene analitike ali oglaševanja/trženja.

(v) Ne vzpostavljajte stika z uporabniki na podlagi podatkov, zbranih prek uporabnikovih stikov ali fotografij, razen na izrecno pobudo uporabnika na individualni podlagi, in ne vključite možnosti »Izberi vse« ali privzete izbire vseh stikov. Pred pošiljanjem morate uporabniku zagotoviti jasen opis, kako bo sporočilo prikazano prejemniku (npr. kaka bo vsebina sporočila in kdo bo naveden kot pošiljatelj).

(vi) Podatkov, zbranih iz vmesnika API ogrodja HomeKit, ogrodja HealthKit, klinične zdravstvene dokumentacije, vmesnikov API za MovementDisorder, ogrodja ClassKit ali iz orodij za preslikavo globine in/ali obraza (npr. ARKit, vmesniki API kamere ali vmesniki API fotografij), ne smete uporabljati za trženje, oglaševanje ali rudarjenje podatkov na podlagi uporabe, tudi s strani tretjih oseb. Preberite več o najboljših praksah za izvajanje ogrodij [CallKit](#), [HealthKit](#), [ClassKit](#) in [ARKit](#).

(vii) Aplikacije, ki uporabljajo Apple Pay, lahko podatke o uporabnikih, pridobljene prek storitve Apple Pay, posredujejo tretjim osebam samo za omogočanje lažje ali izboljšanje dobave blaga in storitev.

5.1.3 🚫 Zdravje in zdravstvene raziskave

Podatki o zdravju in telesni pripravljenosti ter medicinski podatki so še posebej občutljivi, zato za to področje veljajo nekatera dodatna pravila, ki zagotavljajo zaščito zasebnosti strank:

(i) Aplikacije ne smejo uporabljati ali razkriti podatkov, zbranih v kontekstu zdravja, telesne pripravljenosti in medicinskih raziskav, tretjim osebam, vključno s podatki iz vmesnika API klinične zdravstvene dokumentacije, vmesnika API ogrodja HealthKit, vmesnika API za gibanje in telesno pripravljenost, vmesnikov API za MovementDisorder ali raziskav na človeku, povezanih z zdravjem, za oglaševanje, trženje ali druge namene rudarjenja podatkov na podlagi uporabe, razen za izboljšanje upravljanja zdravja ali namene zdravstvenih raziskav, in sicer le z dovoljenjem. Aplikacije pa lahko uporabljajo podatke o zdravju ali telesni pripravljenosti uporabnika za zagotavljanje ugodnosti neposredno uporabniku (na primer nižje zavarovalne premije), če aplikacijo predloži subjekt, ki zagotavlja ugodnost, in če podatkov ne posreduje tretjim osebam. Razkriti morate določene zdravstvene podatke, ki jih zbirate v napravi.

(ii) Aplikacije ne smejo v ogrodje HealthKit ali katerekoli druge aplikacije za medicinske raziskave ali upravljanje zdravja zapisovati lažnih ali netočnih podatkov in ne smejo shranjevati osebnih zdravstvenih podatkov v storitev iCloud.

(iii) Aplikacije, ki izvajajo raziskave povezane z zdravjem ljudi, morajo od udeležencev ali, v primeru mladoletnikov, od njihovih staršev ali skrbnikov pridobiti privolitev. Taka privolitev mora vključevati (a) naravo, namen in trajanje raziskave, (b) postopke, tveganja in koristi za udeleženca, (c) informacije o zaupnosti in obdelavi podatkov (vključno z morebitnim posredovanjem tretjim osebam), (d) točko stika za vprašanja udeležencev in (e) postopek umika.

(iv) Aplikacije, ki izvajajo raziskave povezane z zdravjem ljudi, morajo pridobiti odobritev neodvisnega odbora za etično presojo. Na zahtevo je treba predložiti dokazilo o taki odobritvi.

5.1.4 Otroci

(a) 🚫 Zaradi številnih razlogov je pri ravnanju z osebnimi podatki otrok zelo pomembna previdnost, zato vas pozivamo, da skrbno preučite vse zahteve za skladnost z zakoni, kot so zakon o varstvu zasebnosti otrok v spletu (COPPA), Splošna uredba o varstvu podatkov (GDPR) Evropske unije in vsi drugi veljavni predpisi ali zakoni.

Aplikacije lahko zahtevajo datum rojstva in podatke za stik s starši samo zaradi skladnosti s temi zakoni, vendar morajo vsebovati uporabne funkcije ali razvedrilno vrednost ne glede na starost osebe.

Aplikacije, namenjene predvsem otrokom, ne smejo vključevati analitike ali oglaševanja tretjih oseb. To zagotavlja varnejšo izkušnjo za otroke.

(b) V omejenih primerih so lahko dovoljene analitične storitve in oglaševanje neodvisnih ponudnikov, če storitve upoštevajo enake pogoje, določene v [smernici 1.3](#).

Poleg tega morajo aplikacije v kategoriji za otroke ali tiste, ki zbirajo, prenašajo ali lahko posredujejo osebne podatke (npr. ime, naslov, e-poštni naslov, lokacijo, fotografije, videoposnetke, risbe, možnost klepeta, druge osebne podatke ali trajne identifikatorje, ki se uporabljajo v kombinaciji s katerimkoli

od zgoraj navedenih podatkov) mladoletnikov, vsebovati pravilnik o zasebnosti in morajo biti skladne z vsemi veljavnimi zakoni o varstvu zasebnosti otrok. Za pojasnilo je treba poudariti, da [zahteva za starševski nadzor](#) za kategorijo za otroke na splošno ni enaka pridobitvi privolitve staršev za zbiranje osebnih podatkov v skladu s temi zakoni o varstvu zasebnosti.

Naj vas opomnimo, da [smernica 2.3.8](#) zahteva, da se izraze, kot je »Za otroke« v metapodatkih aplikacije uporablja izključno v kategoriji za otroke. Aplikacije, ki niso v kategoriji za otroke, v imenu, podnaslovu, ikoni, na posnetkih zaslona ali v opisu ne smejo vsebovati nobenih izrazov, ki bi nakazovali, da so glavno občinstvo aplikacije otroci.

5.1.5 ↻ Lokacijske storitve

Lokacijske storitve v svoji aplikaciji uporabljajte le, kadar so neposredno povezane s funkcijami in storitvami, ki jih zagotavlja aplikacija. Vmesnikov API, ki temeljijo na lokaciji, ne smete uporabljati za zagotavljanje storitev v sili ali avtonomnega krmiljenja vozil, letal in drugih naprav, razen za majhne naprave, kot so lahki droni in igrače ali alarmni sistemi za daljinsko upravljanje avtomobilov itd. Pred zbiranjem, prenašanjem ali uporabo podatkov o lokaciji obvestite uporabnike in pridobite njihovo privolitve. Če vaša aplikacija uporablja lokacijske storitve, v njej obvezno razložite namen. Za najboljše prakse za ta postopek si oglejte [Smernice za uporabniški vmesnik](#).

5.2 Intelktualna lastnina

Poskrbite, da vaša aplikacija vsebuje samo vsebino, ki ste jo ustvarili ali za katero imate licenco za uporabo. Če tega ne upoštevate in uporabite vsebino brez dovoljenja, bo vaša aplikacija morda odstranjena. To seveda pomeni, da je lahko odstranjena tudi aplikacija nekoga drugega, ki si je »izposodil« vaše delo. Če menite, da je drug razvijalec v trgovini App Store kršil vašo intelektualno lastnino, vložite zahtevek prek [spletnega obrazca](#). Zakonodaja se razlikuje glede na različne države in regije, vendar se poskusite izogibati vsaj naslednjim pogostim napakam:

5.2.1 Na splošno: V svoji aplikaciji brez dovoljenja ne uporabljajte zaščitene gradiva tretjih oseb, kot so blagovne znamke, avtorsko zaščitena dela ali patentirane ideje, in v svoj paket aplikacije ali ime razvijalca ne vključite zavajajočih, lažnih ali posnemovalnih predstavitev, imen ali metapodatkov. Aplikacije mora predložiti fizična ali pravna oseba, ki je lastnica intelektualne lastnine in drugih ustreznih pravic ali je zanje pridobila licenco.

5.2.2 Spletna mesta/storitve neodvisnih ponudnikov: Če vaša aplikacija uporablja vsebino storitve neodvisnega ponudnika, dostopa do nje, monetizira dostop do nje ali jo prikazuje, se prepričajte, da imate izrecno dovoljenje za to v skladu s pogoji uporabe storitve. Pooblastilo je treba predložiti na zahtevo.

5.2.3 Prenos zvočnih posnetkov/videoposnetkov: Aplikacije ne smejo omogočati nezakonite skupne rabe datotek ali vključevati možnosti shranjevanja, pretvorbe ali prenosa predstavnosti iz virov neodvisnih ponudnikov (npr. Apple Music, YouTube, SoundCloud, Vimeo in drugi) brez izrecnega dovoljenja teh virov. Tudi pretakanje zvočnih vsebin/videovsebin lahko krši pogoje uporabe, zato jih preverite, preden vaša aplikacija dostopa do teh storitev. Pooblastilo je treba predložiti na zahtevo.

5.2.4 Podpora družbe Apple:

(a) ➔ Ne navajajte ali namigujte, da je Apple vir ali dobavitelj aplikacije ali da Apple podpira kakršnokoli določeno navedbo glede kakovosti ali delovanja.

(b) Če je vaša aplikacija izbrana za kategorijo »Izbor urednikov«, Apple samodejno uporabi značko.

5.2.5 ➔ Izdelki Apple: Ne ustvarjajte aplikacije, ki je na videz zavajajoče podobna obstoječemu izdelku, vmesniku (npr. Finder), aplikaciji (kot je App Store, iTunes Store ali Messages) ali oglaševalski temi družbe Apple. Aplikacije in razširitve, vključno s tipkovnicami neodvisnih ponudnikov in paketi nalepk, ne smejo vključevati čustvenih simbolov družbe Apple. Glasbe iz predogledov v storitvah iTunes in Apple Music ne smete uporabljati zaradi njene razvedrilne vrednosti (npr. kot glasbeno spremljavo za kolaž fotografij ali zvočno kuliso za igro) ali na kakršenkoli drug nedovoljen način. Če zagotavljate predogled glasbe iz storitve iTunes ali Apple Music, morate prikazati povezavo do ustrezne glasbe v storitvi iTunes ali Apple Music. Če vaša aplikacija prikazuje obroče aktivnosti, ne sme ponazoriti podatkov o gibanju, vadbi ali stoji na način, ki bi bil podoben kontrolniku aktivnosti. Za več informacij o uporabi obročev aktivnosti si oglejte [Smernice za uporabniški vmesnik](#). Če vaša aplikacija prikazuje podatke iz aplikacije Apple Weather, mora upoštevati zahteve glede avtorstva, ki so navedene v [dokumentaciji za WeatherKit](#).

5.3 Igre, igre na srečo in loterije

Igre, igre na srečo in loterije so lahko zapletene za upravljanje in običajno spadajo med najbolj regulirane ponudbe v trgovini App Store. To funkcijo vključite le, če ste v celoti preverili svoje pravne obveznosti povsod, kjer bo aplikacija na voljo, in ste pripravljeni na dodaten čas med postopkom pregleda. Nekaj zadev, ki jih je treba upoštevati:

5.3.1 Nagradna žrebanja in natečaje mora sponzorirati razvijalec aplikacije.

5.3.2 Uradna pravila za nagradna žrebanja, natečaje in tombole morajo biti predstavljena v aplikaciji in morajo jasno navajati, da Apple ni sponzor oziroma na noben način ne sodeluje pri dejavnosti.

5.3.3 Aplikacije ne smejo uporabljati nakupa v aplikaciji za nakup dobroimetja ali valute za uporabo v povezavi s kakršnimkoli igranjem za pravi denar.

5.3.4 Aplikacije, ki ponujajo igre za pravi denar (npr. športne stave, poker, igralniške igre in konjske dirke) ali loterije, morajo imeti potrebne licence in dovoljenja na lokacijah, kjer se aplikacija uporablja, morajo biti geografsko omejene na te lokacije in morajo biti brezplačne v trgovini App Store. Nezakoniti pripomočki za igre na srečo, vključno s števci kart, v trgovini App Store niso dovoljeni. Aplikacije za loterije morajo vsebovati informacije o nadomestilu, možnosti dobitka in nagradi.

5.4 ➔ Aplikacije VPN

Aplikacije, ki ponujajo storitve VPN, morajo uporabljati [API za NEVPNManager](#), ponujajo pa jih lahko samo razvijalci, ki so včlanjeni kot organizacija. Na zaslonu aplikacije morate jasno navesti, katere podatke uporabnikov boste zbirali in kako jih boste uporabljali, preden uporabnik opravi kakršenkoli nakup ali kako drugače uporabi storitev. Aplikacije, ki ponujajo storitve VPN, ne smejo prodajati, uporabljati ali razkrivati nobenih podatkov tretjim osebam za noben namen in se morajo k temu zavezati v svojem pravilniku

o zasebnosti. Aplikacije za VPN ne smejo kršiti lokalne zakonodaje. Če se odločite, da bo vaša aplikacija za VPN na voljo na ozemlju, ki zahteva licenco za VPN, morate v polje za opombe za ekipo za pregled aplikacij navesti podatke o licenci. API za NEVPNManager lahko med drugim uporabljajo tudi aplikacije za starševski nadzor, blokiranje vsebine in varnostne aplikacije odobrenih ponudnikov. Aplikacije, ki ne bodo skladne s to smernico, bodo odstranjene iz trgovine App Store, njihova namestitve bo preprečena prek distribucije na alternativni tržnici, vi pa boste morda izključeni iz programa Apple Developer Program.

5.5 ➡ Upravljanje mobilnih naprav

Aplikacije za upravljanje mobilnih naprav, ki ponujajo storitve upravljanja mobilnih naprav (MDM), morajo to možnost zahtevati od družbe Apple. Take aplikacije lahko ponujajo samo komercialna podjetja, izobraževalne ustanove ali državne agencije ter v omejenih primerih podjetja, ki uporabljajo MDM za storitve starševskega nadzora ali zaščito naprav. Na zaslonu aplikacije morate jasno navesti, katere podatke uporabnikov boste zbirali in kako jih boste uporabljali, preden uporabnik opravi kakršenkoli nakup ali kako drugače uporabi storitev. Aplikacije za MDM ne smejo kršiti nobene veljavne zakonodaje. Aplikacije, ki ponujajo storitve MDM, ne smejo prodajati, uporabljati ali razkrivati nobenih podatkov tretjim osebam za noben namen in se morajo k temu zavezati v svojem pravilniku o zasebnosti. V omejenih primerih je analitika neodvisnih ponudnikov dovoljena, če storitve zbirajo ali prenašajo samo podatke o delovanju razvijalčeve aplikacije za MDM in ne podatkov o uporabniku, njegovi napravi ali drugih aplikacijah, ki se uporabljajo v tej napravi. Te zahteve morajo izpolnjevati tudi aplikacije, ki ponujajo konfiguracijske profile. Aplikacije, ki ne bodo skladne s to smernico, bodo odstranjene iz trgovine App Store, njihova namestitve bo preprečena prek distribucije na alternativni tržnici, vi pa boste morda izključeni iz programa Apple Developer Program.

5.6 ➡ Kodeks ravnanja razvijalcev

V odzivih na mnenja v trgovini App Store, zahtevah za podporo uporabnikom ali pri komunikaciji z družbo Apple, vključno z odzivi v orodju App Store Connect, se do vseh vedite spoštljivo. Ne sodelujte pri nobenem nadlegovanju, diskriminatornih praksah, ustrahovanju ali trpinčenju in ne spodbujajte drugih k zgoraj navedenemu. Ponavljajoče se manipulativno ali zavajajoče vedenje ali drugo goljufivo ravnanje je razlog za vašo izključitev iz programa Apple Developer Program.

Zaupanje strank je temelj ekosistema aplikacij. Aplikacije ne smejo nikoli prežati na uporabnike ali jih poskušati ogoljufati, jih preslepiti v opravljanje neželenih nakupov, jih prisiliti, da posredujejo nepotrebne podatke, zvišati cen na zvijačen način, zaračunavati funkcij ali vsebin, ki niso dostavljene, ali izvajati kakršnihkoli drugih zavajajočih praks v aplikaciji ali zunaj nje.

Vaš račun v programu za razvijalce bo ukinjen, če boste izvajali dejavnosti ali dejanja, ki niso v skladu s kodeksom ravnanja razvijalcev. Za obnovev računa lahko pošljete pisno izjavo s podrobnim opisom izboljšav, ki jih nameravate narediti. Če Apple odobri vaš načrt in potrdi, da so bile spremembe izvedene, bo vaš račun morda obnovljen.

5.6.1 Mnenja v trgovini App Store

Mnenja uporabnikov v trgovini App Store so lahko sestavni del izkušnje z aplikacijo, zato morate stranke v odgovorih na njihove komentarje obravnavati spoštljivo. Odgovori naj bodo usmerjeni na uporabnikove komentarje in naj ne vključujejo osebnih podatkov, neželene vsebine ali trženja.

Uporabite API, ki je na voljo, da uporabnike pozovete k pregledu svoje aplikacije. Ta funkcija omogoča uporabnikom, da napišejo oceno in mnenje v trgovini App Store, pri tem pa jim ni treba zapustiti vaše aplikacije, zato ne dovolimo pozivov za pregled po meri.

5.6.2 Identiteta razvijalca

Zagotavljanje preverljivih podatkov družbi Apple in strankam je ključnega pomena za zaupanje strank. Podatki, s katerimi predstavite sebe, podjetje in ponudbe v trgovini App Store ali na alternativnih tržnicah aplikacij, morajo biti točni. Podatki, ki jih posredujete, morajo biti resnični, ustrezni in posodobljeni, da Apple in stranke razumejo, s kom sodelujejo, in da lahko v primeru kakršnihkoli težav vzpostavijo stik z vami.

5.6.3 Odkrivanje goljufij

Sodelovanje v trgovini App Store zahteva integriteto ter zavezanost k vzpostavitvi in ohranjanju zaupanja strank. Spreminjanje kateregakoli elementa uporabniške izkušnje v trgovini App Store, kot so grafikon, iskanje, mnenja ali napotitve do vaše aplikacije, zmanjšuje zaupanje strank, zato ni dovoljeno.

5.6.4 Kakovost aplikacij

Stranke od trgovine App Store pričakujejo najvišjo kakovost, ohranjanje visoke kakovosti vsebin, storitev in izkušenj pa spodbuja zaupanje strank. Znaki, da ta pričakovanja niso izpolnjena, so preveliko število prijav strank, povezanih s težavami z vašo aplikacijo, kot so negativna mnenja strank, in preveliko število zahtevkov za povračilo. Nezmožnost vzdrževanja visoke kakovosti je lahko dejavnik pri odločanju o tem, ali razvijalec spoštuje kodeks ravnanja razvijalcev.

Po predložitvi

Ko aplikacijo in metapodatke predložite v orodje App Store Connect in ste v postopku pregleda, upoštevajte nekaj zadev:

- **Časovni raspored:** Ekipa za pregled aplikacij bo vašo aplikacijo pregledala takoj, ko bo to mogoče. Če pa je vaša aplikacija zapletena ali se bodo pri pregledu pojavila nova vprašanja, jo bomo morda morali pregledati bolj natančno in temeljito. Če je vaša aplikacija večkrat zavrnjena zaradi kršitve istih smernic ali če ste poskušali prirediti postopek pregleda aplikacije, bo postopek pregleda vaše aplikacije trajal dalj časa. Preberite več o [ekipi za pregled aplikacij](#).

- **Posodobitve stanja:** Trenutno stanje vaše aplikacije je prikazano v orodju App Store Connect, zato lahko dogajanje spremljate v tem orodju.
- **Pospešitev zahtev:** Če ste v časovni stiski, lahko [zahtevate pospešen pregled](#). Spoštujte druge razvijalce in zahtevajte pospešen pregled le, če ga resnično potrebujete. Če ugotovimo, da zlorabljate ta sistem, lahko vaše zahteve v prihodnje zavrremo.
- **Datum izdaje:** Če je datum izdaje določen za prihodnost, se aplikacija do tega datuma ne bo prikazala v trgovini App Store, tudi če jo bo ekipa za pregled aplikacij že odobrila. Ne pozabite, da lahko traja do 24 ur, preden se aplikacija prikaže v vseh izbranih izložbah.
- **Zavrnitve:** Naš cilj je poštena in dosledna uporaba teh smernic, vendar nihče ni popoln. Če je bila vaša aplikacija zavrnjena in imate vprašanja ali želite posredovati dodatne informacije, uporabite orodje App Store Connect za neposredno komunikacijo z ekipo za pregled aplikacij. Tako bomo lahko lažje objavili vašo aplikacijo v trgovini in izboljšali postopek pregleda aplikacij ali ugotovili potrebo po razjasnitvi naših pravilnikov.
- **Pritožbe:** Če se ne strinjate z izidom svojega pregleda, [vložite pritožbo](#). To vam bo morda pomagalo pri vključitvi aplikacije v trgovino. Lahko tudi [predlagate spremembe smernic](#) in nam pomagate izboljšati postopek pregledovanja aplikacij ali prepoznati potrebo po jasnosti v naših pravilnikih.
- **Predložitve za odpravo napak:** Za aplikacije, ki so že v trgovini App Store ali na alternativni tržnici aplikacij, popravki napak ne bodo več odloženi zaradi kršitev smernic, razen tistih, ki so povezane s pravnimi ali varnostnimi vprašanji. Če je bila vaša aplikacija zavrnjena in izpolnjuje pogoje za ta postopek, uporabite orodje App Store Connect za neposredno komunikacijo z ekipo za pregled aplikacij in navedite, da želite izkoristiti ta postopek ter da nameravate težavo odpraviti pri naslednji predložitvi.

Veselimo se vaših naslednjih zamisli.

Zadnja posodobitev: [1. avgusta 2024](#)