

# DreamSpark EULA

Esta mensagem se aplica a:

## **CONTRATO DE ASSINATURA DO MICROSOFT DREAMSPARK DIRECT**

Última atualização: Junho de 2013

Este é um contrato de assinatura (“contrato”) firmado entre a Microsoft Corporation (ou, dependendo do local em que você esteja domiciliado, uma de suas afiliadas) e você para a oferta ao aluno do Microsoft DreamSpark Direct (“Assinatura do DreamSpark Direct”). Leia-o atentamente. Para os fins deste contrato, o termo “software” se aplica ao software fornecido para você sob a Assinatura do DreamSpark Direct, que inclui a mídia na qual você o recebeu, se houver.

- 1. DEFINIÇÃO DE VOCÊ OU SEU.** “Você”, “seu” ou “aluno” significa uma pessoa inscrita no momento e participante de cursos que levam a crédito acadêmico ou certificação por meio de uma instituição educacional com certificação.
- 2. TERMOS PARA ASSINATURA DO DREAMSPARK DIRECT.**
  - a. Assinatura do DreamSpark Direct.** Sujeito aos termos deste contrato, a Assinatura do DreamSpark Direct fornece acesso por meio de assinatura ao software. A Microsoft pode alterar o software ou outras ofertas que são disponibilizadas por meio da Assinatura do DreamSpark Direct a qualquer momento sem enviar uma notificação prévia a você.
  - b. Término do Status de Aluno.** A Assinatura do DreamSpark Direct é uma oferta especial para alunos. Assim que você não se qualificar mais para a Assinatura do DreamSpark Direct (devido à formatura ou de outra forma não atender à definição para “você” acima), sua Assinatura do DreamSpark Direct será encerrada; no entanto, você poderá continuar a usar o software obtido antes do término do seu status de aluno, sujeito aos termos deste contrato.
  - c. Rescisão.** A Microsoft poderá encerrar o programa DreamSpark inteiro ou a Assinatura específica do DreamSpark a qualquer momento sem antes notificá-lo por qualquer motivo ou sem nenhum motivo.
- 3. DIREITOS DE ASSINATURA DO DREAMSPARK DIRECT.**
  - a. Software de Assinatura do DreamSpark Direct.** O uso que você faz do software está sujeito aos termos de licença fornecidos com o software, como os termos de licença clickthrough, exceto para quaisquer alterações naqueles termos fornecidos neste contrato.
  - b. Direitos de Instalação e Uso.** Você pode instalar e usar 2 (duas) cópias do software de Assinatura do DreamSpark Direct em seus dispositivos (a) como suporte para sua educação; (b) em uma pesquisa

não comercial ou (c) para projetar, desenvolver, testar e demonstrar programas de software para os propósitos acima. A Assinatura do DreamSpark Direct e o software são pessoais e não podem ser compartilhados, transferidos, revendidos, atribuídos nem usados para desenvolver ou manter seus próprios sistemas administrativos ou de TI.

**c. Usando os Sistemas Operacionais Windows Desktop.** Sua Assinatura do DreamSpark Direct inclui determinados produtos do sistema operacional Windows. Você pode instalar esses produtos somente em um computador que já esteja licenciado para executar uma versão completa de um sistema operacional Windows nele, conforme evidenciado por um Certificado de Autenticidade (COA) válido para um sistema operacional Windows afixado ao computador.

**d. Uso não comercial.** Exceto conforme fornecido abaixo, você não poderá usar o software de Assinatura do DreamSpark Direct para fins comerciais nem para desenvolvimento, publicação ou distribuição de aplicativos de software comercial, a menos que você compre as licenças comerciais apropriadas para o software.

- **Requisitos de Aplicativos do Windows Phone.** Para publicar e distribuir comercialmente um aplicativo de software com base em telefone que você desenvolveu usando o software de Assinatura do DreamSpark, o aplicativo deverá ser enviado por meio do Windows Phone Dev Center (<https://dev.windowsphone.com/>) para publicação na Windows Phone Store e cumprir com todas as exigências do Provedor de Aplicativos da Windows Phone Store aplicáveis.
- **Requisitos de Aplicativos do Windows.** Para publicar e distribuir comercialmente um aplicativo de software com base em computador que você desenvolveu usando o software de Assinatura do DreamSpark, o aplicativo deverá ser publicado na Windows Store e cumprir com todas as exigências do Desenvolvedor de Aplicativos da Windows Phone Store aplicáveis.
- **Requisitos de Desenvolvimento de Jogos Independentes do Xbox LIVE.** Para publicar e distribuir comercialmente um aplicativo de software ou jogo com base em console que você desenvolveu usando o software de Assinatura do DreamSpark, o aplicativo deverá ser publicado para Jogos Independentes do Xbox LIVE e cumprir com todas as exigências de desenvolvimento de Jogos Independentes do Xbox LIVE.

Visite o portal DreamSpark App Developer em <https://www.dreamspark.com/Student/App-Development.aspx>.

**4. CONSENTIMENTO DOS PAIS OU DO RESPONSÁVEL LEGAL.** Se você tiver menos de 18 (dezoito) anos, seus pais ou o responsável legal deverá fornecer consentimento que forma que ele possa ser verificado antes de criar uma conta DreamSpark.com ou acessar qualquer software por meio da Assinatura do DreamSpark Direct. Se seus pais ou o responsável legal não fornecer consentimento para a equipe de suporte ao aluno do Microsoft DreamSpark, você não poderá aceitar os termos deste contrato, e a Assinatura do DreamSpark Direct não será disponibilizada a você até que seja dado o

consentimento.

**5. SOFTWARE NÃO COMERCIALIZÁVEL.** Você não poderá revender o software fornecido como parte da Assinatura do DreamSpark Direct.

**6. SERVIÇOS DE SUPORTE.** Software e outros serviços fornecidos por meio da Assinatura do DreamSpark Direct são fornecidos “no estado em que se encontram”, nos não prestaremos serviços de suporte para eles.

**7. ACORDO INTEGRAL.** Este contrato e os termos do software, dos suplementos, das atualizações, dos serviços de Internet e dos serviços de suporte por você usados constituem o acordo integral para o software e os serviços de suporte.

**8. LEI APLICÁVEL.**

**a. Nos Estados Unidos.** Se você tiver adquirido a Assinatura do DreamSpark Direct nos Estados Unidos, o presente contrato será regido e interpretado de acordo com as leis do Estado de Washington, que serão aplicadas aos requerimentos judiciais ou extrajudiciais de violação de contrato, independentemente dos conflitos de princípios de leis. As leis do estado no qual você reside regerão todas as outras reclamações, incluindo leis de defesa do consumidor, concorrência desleal e atos ilícitos extracontratuais.

**b. Fora dos Estados Unidos.** Se você morar em qualquer outro país, serão aplicadas as leis desse país.

**9. EFEITO LEGAL.** Este contrato descreve determinados direitos previstos em lei. Outros direitos podem ser conferidos a você de acordo com as leis do seu país. Este contrato não altera seus direitos previstos nas leis do seu país, caso essas leis não o permitam.

**10. ISENÇÃO DE GARANTIA.** A Assinatura do DreamSpark Direct é fornecida “no estado em que se encontra”. Você assume integralmente o risco de usá-la/fazer parte dela. A Microsoft não oferece garantias nem condições contratuais. A lei local poderá conferir a você direitos de consumidor adicionais, os quais não serão afetados pelo seu contrato. Até o limite permitido pelas leis locais, a Microsoft exclui todas e quaisquer garantias legais de padrões de comercialização, adequação a uma finalidade específica e não violação.

**11. LIMITAÇÕES E EXCLUSÕES DE RECURSOS E DANOS.** A indenização de danos diretos pela Microsoft e seus fornecedores restringe-se ao valor de US\$ 5,00 (cinco dólares americanos). Não será possível recuperar quaisquer outros danos, inclusive por lucros cessantes, danos consequenciais, especiais, indiretos ou incidentais.

Esta limitação se aplica a:

- toda e qualquer questão relacionada ao software, aos serviços ou ao conteúdo (inclusive código) em sites ou programas de terceiros e
- reclamações por violação de contrato, violação de garantia ou condição, responsabilidade objetiva, negligência ou outro ato ilícito extracontratual, de acordo com os termos da lei aplicável.

A limitação também se aplicará mesmo que a Microsoft saiba ou tenha sido avisada da possibilidade de danos. A limitação ou exclusão acima poderá não se aplicar a você se a legislação do seu país proibir, entre outros, a exclusão ou a limitação de danos incidentais ou consequenciais.

Em caso de dúvidas sobre o DreamSpark e/ou Assinatura do DreamSpark Direct, consulte o site <https://www.dreamspark.com/Student/Support.aspx>

Fechar