

DIRETRIZES DE CONTEÚDO DA LOJA NOKIA

Versão 1.2 – 22 de agosto de 2011

Sumário

1	Conteúdo não apropriado	2
1.1	Idade e região	2
1.2	Violência, ódio e atividades nocivas	2
1.3	Nudez e sexo	3
1.4	Religião e política	3
1.5	Jogos	3
1.6	Redes sociais	3
1.7	Propriedade intelectual	4
1.8	Privacidade e divulgação	4
1.9	Cobrança	4
1.10	Promoções	4
2	Requisitos técnicos	5
2.1	Todos os conteúdos	5
2.2	Aplicativos	6
2.2.1	Todos os aplicativos	6
2.2.2	Aplicativos Java	7
2.2.3	Aplicativos Symbian	8
2.2.4	Aplicativos Qt	8
2.2.5	Aplicativos Flash Lite	9
2.2.6	Aplicativos WRT	9
2.2.7	Aplicativos Maemo	9
2.2.8	Aplicativos MeeGo	9
2.3	Recursos do aplicativo	10
2.4	Áudio	11
2.5	Vídeo	11
2.6	Temas	11
2.7	Papéis de parede	12
2.8	Restrições de operadora e país	12

FINALIDADE

Estas Diretrizes de conteúdo se aplicam à publicação de conteúdo na Loja Nokia. Elas incluem informações sobre:

- o que a Nokia considera como conteúdo inapropriado
- requisitos técnicos para diferentes tipos de conteúdos

Para obter mais informações sobre:

- com que frequência a Nokia atualiza estas diretrizes e o período de concessão após o qual a publicação deve aderir às diretrizes recentemente publicadas, vá para:

<http://support.publish.nokia.com/?p=64>

- como usar o site Publicação da Nokia e o processo usado pela Nokia para revisar o conteúdo enviado, vá para:

<http://support.publish.nokia.com/>

1 CONTEÚDO NÃO APROPRIADO

As diretrizes de *Conteúdo não apropriado* se aplicam a todos os aspectos do conteúdo, incluindo:

- o nome, a descrição, as palavras-chave, os ícones e as capturas de tela do conteúdo que você fornecer à Loja Nokia
- a interface de usuário, os componentes visuais e de áudio do conteúdo
- as imagens (temas, papéis de parede, vídeo), o texto e o áudio dos arquivos de mídia
- todos os itens de conteúdo que podem ser baixados ou acessados através do aplicativo, incluindo itens de compra, publicidade ou níveis de jogos avançados integrados no aplicativo

1.1 Idade e região

- 1.1.1 O conteúdo deve ser adequado para qualquer pessoa com 13 anos ou mais. Por exemplo, jogos com classificação etária mais elevada no ESRB, PEGI, etc., não podem ser publicados na Loja Nokia.
- 1.1.2 As exceções feitas à seção 1.1.1 são descritas neste documento. Elas incluem conteúdo adulto do tipo Jogos (descrito na seção 1.5) e Redes sociais (descrito na seção 1.6). Esse conteúdo deve ter, para qualquer pessoa abaixo de 18 anos, conforme apropriado, ferramentas de controles de acesso e de proteção infantil (por exemplo, um nome e uma senha de login de usuário) para proteção contra o acesso de usuários finais abaixo da idade.
- 1.1.3 Não distribuir conteúdo potencialmente ofensivo para países que possuem restrições a esse tipo de conteúdo. Exemplos de conteúdo potencialmente ofensivo são:
- 1.1.3.1 Modelos usando trajes mínimos ou em poses sexualmente sugestivas
 - 1.1.3.2 Conteúdo religioso e conteúdo sobre comemorações religiosas
 - 1.1.3.3 Jogos, simulação de jogos ou conteúdo com temática de cassinos
 - 1.1.3.4 Álcool e bebidas
 - 1.1.3.5 Humor de banheiro

Os países que possuem restrições com relação a esse tipo de conteúdo potencialmente ofensivo são:

- 1.1.3.6 Europa — Albânia
- 1.1.3.7 Leste europeu (oeste asiático) — Azerbaijão, Cazaquistão, Quirguistão, Tadjiquistão, Turcomenistão, Uzbequistão
- 1.1.3.8 Leste asiático — Bangladesh, Brunei, China, Hong Kong, Indonésia, Macau, Malásia, Paquistão
- 1.1.3.9 Oriente Médio e África — Afeganistão, Arábia Saudita, Argélia, Bahrain, Burquina Faso, Chade, Djibuti, Egito, Emirados Árabes, Eritrea, Gâmbia, Guiné, Iêmen, Ilhas Comores, Irã, Iraque, Jordão, Kuwait, Líbano, Líbia, Maldivas, Mali, Mauritânia, Marrocos, Níger, Nigéria, Omã, Palestina, Qatar, Senegal, Serra Leoa, Somália, Sudão, Síria e Tunísia.

1.2 Violência, ódio e atividades nocivas

- 1.2.1 O conteúdo não deve incluir nem promover violência intensa ou frequente.
- 1.2.2 O conteúdo não deve degradar, intimidar, incitar a violência nem encorajar ações de preconceito contra pessoas com base em idade, gênero, raça, etnia, nacionalidade, religião, orientação sexual, incapacidade física, região ou localidade geográfica.
- 1.2.3 O conteúdo não deve promover diálogos hostis contra pessoas.
- 1.2.4 O conteúdo não deve explorar crianças, por exemplo, através de assédio on-line.
- 1.2.5 O conteúdo não deve usar palavras obscenas ou palavrões. No áudio, essas palavras devem ser completamente removidas e não podem, simplesmente, ser ocultadas parcialmente. Por outro lado, não se deve usar em alertas sonoros ou remoção de palavras em excesso. Em conteúdo ao vivo, como newsfeeds ou blogs, essas palavras devem ser visualmente ocultadas colocando-se asteriscos entre a primeira e a última letra.

- 1.2.6 O conteúdo não deve enaltecer nem encorajar atividades ilegais, perigosas ou nocivas.
- 1.2.7 O conteúdo não deve enaltecer nem encorajar o uso de álcool, fumo ou drogas.
- 1.2.8 O conteúdo não deve incluir situações aflitivas como, por exemplo, crueldade contra animais.
- 1.2.9 O conteúdo não deve incluir funções corporais, como vômito, urina e fezes.

1.3 Nudez e sexo

- 1.3.1 O conteúdo não deve ter nudez, especificamente de órgãos sexuais, partes sexuais do corpo e transparências reveladoras dos mesmos. Exceções potenciais são feitas a obras de arte históricas, conteúdo médico e material educacional.
- 1.3.2 O conteúdo não deve ter material explicitamente sexual, especificamente, atos, funções ou comportamento sexual. Isso inclui toques de caráter sexual, beijos muito passionais, violência sexual, atividade sexual abusiva e atividades sexuais degradantes. Além disso, o conteúdo não deve ter nada que possa encorajar o interesse em nenhum dos mesmos.
- 1.3.3 O conteúdo não deve ter imagens de modelos que sejam sexualmente sugestivas. Além disso, o conteúdo não deve exibir rótulos que façam referência a órgãos sexuais, partes sexuais do corpo, orientação sexual ou comportamento sexual em imagens de modelos.
- 1.3.4 O conteúdo não deve ter nem promover a pornografia.
- 1.3.5 O conteúdo não deve promover a prostituição.

1.4 Religião e política

- 1.4.1 O conteúdo não deve depreciar nem aviltar religiões, líderes religiosos, sistemas de crenças, governos ou políticos.
- 1.4.2 O conteúdo que critica ou representa líderes políticos ou religiosos de uma maneira humorística deve estar de acordo com a lei dos países em que será distribuído.
- 1.4.3 O conteúdo não deve incluir propaganda política.

1.5 Jogos

- 1.5.1 O conteúdo não deve promover o jogo. Com exceção de loterias nacionais e apostas esportivas.
- 1.5.2 O conteúdo deve estar protegido contra o acesso de usuários finais abaixo da idade permitida.
 - 1.5.2.1 Em sua descrição de conteúdo para a Loja Nokia, você deve deixar claro que seu conteúdo não pode ser usado por usuários com menos de 18 anos de idade. Não coloque usuários abaixo dessa idade específica em situações onde terão que pagar pelo download de conteúdo apenas para descobrir que não podem utilizá-lo.
 - 1.5.2.2 O conteúdo deve usar um processo de cadastramento para verificar a idade do usuário final.
 - 1.5.2.3 O conteúdo deve fornecer ferramentas de controles de acesso e de proteção infantil (por exemplo, um nome e uma senha de login de usuário) para proteção contra o acesso de usuários finais abaixo da idade.

1.6 Redes sociais

- 1.6.1 Conteúdo que fornece redes sociais ou chats relacionados a temas de relacionamento amoroso devem ser protegidos contra o acesso de usuários abaixo da idade. Conteúdos com temas de relacionamento amoroso são aqueles que contêm temas relacionados a encontros e flerte.
 - 1.6.1.1 Em sua descrição de conteúdo para a Loja Nokia, você deve deixar claro que seu conteúdo não pode ser usado por usuários com menos de 18 anos de idade. Não coloque usuários abaixo dessa idade específica em situações onde terão que pagar pelo download de conteúdo apenas para descobrir que não podem utilizá-lo.

- 1.6.1.2 O conteúdo deve usar um processo de cadastramento para verificar a idade do usuário final.
- 1.6.1.3 O conteúdo deve fornecer ferramentas de controles de acesso e de proteção infantil (por exemplo, um nome e uma senha de login de usuário) para proteção contra o acesso de usuários finais abaixo da idade.
- 1.6.2 O conteúdo de redes sociais ou chat deve fornecer aos usuários finais uma opção para [Reportar abusos](#) facilmente acessível e visível. Indique claramente como você responderá às reclamações.
- 1.6.3 O conteúdo de redes sociais ou chat deve fornecer aos usuários finais uma opção para bloquear usuários abusivos ou inapropriados.

1.7 Propriedade intelectual

- 1.7.1 O conteúdo não deve incluir nenhum material com direitos autorais para os quais você não possui autorização de distribuição.
- 1.7.2 O conteúdo não deve usar os logotipos ou fontes Nokia ou Ovi sem permissão por escrito da Nokia.

1.8 Privacidade e divulgação

- 1.8.1 O conteúdo deve coletar informações de cadastramento dos usuários finais somente se forem exigidas para uso do conteúdo como, por exemplo, o cadastro em uma conta de usuário ou servidor da web existentes.
- 1.8.2 O conteúdo deve estar de acordo com as leis locais de privacidade que regulamentam o uso de informações de identificação pessoal.
- 1.8.3 Se os usuários finais precisarem de hardware, software de computador ou arquivos de dispositivo adicionais para usar o conteúdo, você deverá informar isso em sua descrição de conteúdo na Loja Nokia.
- 1.8.4 O conteúdo não deve forçar os usuários a se cadastrarem para obter um código de ativação antes que eles possam usar conteúdo já adquirido.
- 1.8.5 O conteúdo não deve forçar os usuários finais a enviarem mensagens de texto para ativar o aplicativo.

1.9 Cobrança

- 1.9.1 O conteúdo deve usar apenas o sistema de cobrança fornecido pela Nokia para gerar receita para o conteúdo da Loja Nokia. Toda a remuneração que você gerar para o conteúdo da Loja Nokia deve ser processada pela Nokia. Isso se aplica a compras em aplicativos do conteúdo.
- 1.9.2 O conteúdo não deve cobrar os usuários finais por meio de outro sistema como, por exemplo, uma assinatura mensal, pagamentos Premium via mensagem de texto, cobrança através de operadoras ou um programa do tipo “experimente antes de comprar” que redireciona para um site externo.

1.10 Promoções

- 1.10.1 O conteúdo não deve promover lojas de conteúdo, provedores de conteúdo, produtos ou serviços concorrentes da Nokia. O conteúdo não deve promover lojas que promovem ou oferecem atualizações para outros produtos.
- 1.10.2 O conteúdo não deve ser atualizado fora da Loja Nokia. O conteúdo não deve conter redirecionamentos para outras lojas que não façam parte da Loja Nokia. As exceções incluem downloads de dados (por exemplo, um aplicativo de dicionário que pode baixar novas bibliotecas de idiomas).
- 1.10.3 O conteúdo não deve promover nem fornecer links para sites que contenham material inapropriado ou ilegal.
- 1.10.4 O conteúdo não deve promover sites adultos ou conteúdo inapropriado para um público jovem como, por exemplo, pornografia, sites de relacionamento, produtos para adultos, jogos, álcool e cigarros.
- 1.10.5 O conteúdo não deve promover religião, política, negócios de dinheiro fácil, marketing multinível, esquemas de pirâmide, caridade ilegal, etc.
- 1.10.6 Se você promover um filme classificado para pessoas menores de 18 anos através de papel de parede, trechos de vídeo ou outro conteúdo, esse conteúdo promocional não deverá incluir nenhum dos conteúdos proibidos descritos neste documento.

2.1 Todos os conteúdos

2.1.1 Todos os arquivos de conteúdo devem ter o formato correto, estar abaixo do tamanho máximo de arquivo permitido e usar o tamanho de nome de arquivo correto:

Tipo de conteúdo	Formatos de arquivo	Tamanho máximo do arquivo	Tamanho do nome do arquivo (caracteres alfanuméricos)
Aplicativo Java	.jad + .jar	20 MB	5 a 48
Aplicativo baseado em Qt	.sis .sisx (Symbian) .deb (Maemo)	350 MB	5 a 48
Aplicativo Symbian	.sis .sisx	350 MB	5 a 48
Aplicativo web Series 40	.wgt	500 KB	5 a 48
Aplicativo MeeGo, Maemo	.deb	500 MB	5 a 100
Aplicativo Flash Lite	.sis .sisx .wgz (Symbian^3, S60) .nfl (Series 40)	350 MB .nfl (2 MB)	5-48
Widget Web RunTime (WRT)	.wgz	2 MB	5 a 48
Tema	.sis .nth .deb	5 MB	5 a 48
Áudio	.mid .mp3 .mp4 .aac .amr .wav .mp2 .wma	35 MB	5 a 48
Toque musical	.mid .mp3 .aac .amr .wav .mp2 .wma	35 MB	5 a 48
Vídeo	.3gp .mp4 .3g2 .wmv .asf .avi	35 MB	5 a 50
Papel de parede	.jpg .png .gif .deb	1 MB	3 a 46

2.1.2 O nome do arquivo de conteúdo deve permitir que o usuário final identifique facilmente o conteúdo, por exemplo, usando texto em vez de números.

2.1.3 O conteúdo não deve estar em duplicidade na Loja Nokia. Por exemplo, o mesmo arquivo de conteúdo não deve ser carregado com nomes de exibição ou descrições diferentes.

2.1.4 Os dispositivos Nokia aos quais o conteúdo se destina devem oferecer suporte a esse conteúdo:

2.1.4.1 O dispositivo deve oferecer suporte à Loja Nokia.

2.1.4.2 O dispositivo deve oferecer suporte aos recursos do conteúdo (tela sensível ao toque, GPS, Wi-Fi, WCDMA, MIDP, NFC), tipo de conteúdo (aplicativos baseados em Qt, Flash Lite, widget runtime web) ou resoluções de tela (para mídias como papéis de parede ou vídeos).

2.1.5 O conteúdo deve ser instalado adequadamente:

2.1.5.1 O conteúdo deve ser instalado corretamente em todas as unidades de mídia disponíveis.

2.1.5.2 O processo de instalação deve permitir que o usuário final escolha a unidade na qual o conteúdo será instalado.

2.1.5.3 Após a instalação, um ícone não padrão deve ser exibido no menu do dispositivo para possibilitar que os usuários finais executem o conteúdo. Para plugins e codecs, o ícone deve mostrar uma mensagem que descreva como usar o conteúdo, por exemplo, uma mensagem que dê instruções ao usuário final sobre como iniciar um aplicativo de media player para reproduzir arquivos de mídia com um codec.

2.1.5.4 O usuário deve poder desinstalar ou remover o conteúdo do dispositivo.

2.1.5.5 O usuário final não deve precisar reiniciar o dispositivo após a instalação.

- 2.1.6 O conteúdo deve ser exibido adequadamente:
 - 2.1.6.1 Os gráficos e as animações devem ser claros e totalmente exibidos na tela. Eles não poderão estar sobrepostos, cortados ou corrompidos.
 - 2.1.6.2 O texto deverá ser completamente exibido e com nitidez e contraste suficientes para serem lidos claramente.
- 2.1.7 O conteúdo deve funcionar adequadamente:
 - 2.1.7.1 Os recursos e a funcionalidade do conteúdo devem ser executados conforme destinados para cada dispositivo alvo.
 - 2.1.7.2 O conteúdo deve fornecer sua funcionalidade completa em todas as resoluções e orientações de tela.
 - 2.1.7.3 O conteúdo não deve travar, congelar nem afetar de outra forma o funcionamento do dispositivo.
 - 2.1.7.4 Para dispositivo do tipo tocar e digitar que possuem uma tela sensível ao toque e também um teclado mecânico, o conteúdo deve responder às entradas na tela sensível ao toque ou, caso ela não esteja ativada, exibir instruções para usar o teclado.
- 2.1.8 O conteúdo deve ser seguro:
 - 2.1.8.1 Quando um usuário final digitar uma senha, o conteúdo deverá exibir cada letra brevemente e, em seguida, ocultá-la (por exemplo, com um *).
 - 2.1.8.2 O conteúdo não deve armazenar senhas ou outros dados confidenciais no dispositivo sem o consentimento do usuário final.
 - 2.1.8.3 O conteúdo não deve iniciar nem fazer chamadas telefônicas nem enviar mensagens de texto (SMS)/multimídia (MMS) sem o consentimento do usuário final.
 - 2.1.8.4 O conteúdo não deve iniciar nem enviar coordenadas de GPS sem o consentimento do usuário final.
 - 2.1.8.5 O conteúdo não deve iniciar uma conexão de rede sem o consentimento do usuário final.
 - 2.1.8.6 Se o conteúdo utilizar um PIM para sincronizar dados de telefone com aplicativos externos (por exemplo, um servidor de e-mail baseado na web ou uma lista de contatos baseada no PC):
 - 2.1.8.6.1 O conteúdo não deverá destruir nenhum dado (por exemplo, remover informações de contato) sem o consentimento do usuário final.
 - 2.1.8.6.2 O conteúdo deverá lidar de forma educada com casos em que o aplicativo externo rejeita a solicitação de PIM.
 - 2.1.8.7 O conteúdo não deve conter malware: vírus, worms, spyware, rootkits, etc.

2.2 Aplicativos

2.2.1 Todos os aplicativos

- 2.2.1.1 O aplicativo deve ser exibido adequadamente:
 - 2.2.1.1.1 O aplicativo deve utilizar a área de exibição em toda a sua extensão em todas as telas.
 - 2.2.1.1.2 Um aplicativo que responde a eventos de troca de orientação (retrato ou paisagem) deve ajustar sua exibição de acordo, continuar a operar corretamente e exibir a tela adequadamente sem distorção severa ou prolongada.
- 2.2.1.2 O aplicativo deve funcionar adequadamente:
 - 2.2.1.2.1 Quando o aplicativo estiver em foco, o dispositivo deverá ser capaz de aceitar as comunicações recebidas, como chamadas telefônicas, mensagens de texto e e-mail. Os usuários finais devem poder ouvir toques musicais de chamadas telefônicas, mensagens de texto ou alertas de email.

- 2.2.1.2.2 Ao perder o foco, o aplicativo deve entrar em estado de suspensão em segundo plano. O áudio do aplicativo também deve ser interrompido, se aplicável. Para aplicativos como jogos, onde a interação imediata do usuário final é necessária, o aplicativo deve enviar ao usuário uma opção para continuar. O aplicativo pode continuar automaticamente a partir do ponto em que foi suspenso ao adquirir o foco novamente.
- 2.2.1.2.3 Quando o aplicativo ficar suspenso em segundo plano, o usuário final deverá poder usar todos os serviços do dispositivo.
- 2.2.1.2.4 Se o aplicativo estabelecer conexões com serviços externos, por exemplo, um servidor de conteúdo da web, esses serviços deverão estar prontos e operacionais para que possam ser testados. Qualquer informação necessária para testar os serviços (por exemplo, logins de usuários) deve ser fornecida na [Documentação adicional](#) enviada para a Publicação Nokia.
- 2.2.1.2.5 O aplicativo deve usar a energia de maneira econômica: Ele não deve esgotar a bateria de maneira significativa quando o dispositivo estiver em estado inativo ou não estiver sendo usado.
- 2.2.1.2.6 Se o aplicativo contiver links, estes deverão funcionar completamente.
- 2.2.1.3 Aplicativos para dispositivos com tela sensível ao toque devem atender aos seguintes requisitos:
 - 2.2.1.3.1 Todos os recursos dos aplicativos devem ser acessíveis na tela sensível ao toque.
 - 2.2.1.3.2 O teclado virtual genérico, usado para percorrer a tela, deve ser desligado, por padrão.
 - 2.2.1.3.3 O aplicativo deve usar toda a extensão da tela e ser totalmente utilizável sem a necessidade de usar o teclado virtual genérico. Você pode incorporar seu projeto de teclado ou joystick personalizado ao aplicativo.
- 2.2.1.4 O número de identificação do aplicativo emitido pela Publicação Nokia deve ser usado da seguinte forma:
 - 2.2.1.4.1 Ele deve permanecer o mesmo para todas as versões do mesmo aplicativo, incluindo versões localizadas.
 - 2.2.1.4.2 Ele deve ser diferente para variações distintas de produto do aplicativo, como versões pagas e gratuitas.
 - 2.2.1.4.3 O número de versão do aplicativo deve ser aumentado para cada nova versão.

2.2.2 Aplicativos Java

- 2.2.2.1 O aplicativo deve atender aos critérios UTC (Unified Testing Criteria) com relação à qualidade.
- 2.2.2.2 O aplicativo deve ser assinado pela Nokia ou outra entidade confiável, como Java Verified, Verisign ou Thawte.
- 2.2.2.3 Se você estiver enviando um aplicativo não assinado ou assinado por você para que a Nokia assine (ou enviando um aplicativo assinado para solicitar posteriormente que a Nokia o assine quando o certificado atual expirar), você deverá fornecer na Publicação Nokia:
 - 2.2.2.3.1 Um formulário de Informações do Aplicativo Java completo. As permissões declaradas no formulário devem corresponder às informações do arquivo JAD (Java Application Descriptor) e do arquivo manifesto JAR (Java Archive).
 - 2.2.2.3.2 Um diagrama de fluxo para seu aplicativo a fim de permitir o teste (por exemplo, a navegação de todos os fluxos operacionais, a exibição de todas as telas, a ativação dos recursos principais, o acionamento dos eventos principais, etc.).
- 2.2.2.4 As informações de fornecedor MIDlet codificadas em seu arquivo de pacote não devem conter o nome Nokia. Ele também não deve usar um nome padrão como Fornecedor ou Fornecedor-PTB nem estar em branco.

- 2.2.2.5 O parâmetro MIDlet-Jar-URL deve se referir ao mesmo caminho onde o arquivo JAD está localizado.
- 2.2.2.6 O parâmetro MIDlet-Nome do arquivo JAD deve usar somente os caracteres A-Z, a-z e 0-9. O nome pode conter espaços, mas não pode, por exemplo, conter vírgula, ponto e vírgula ou apóstrofe.
- 2.2.2.7 O arquivo JAD não pode conter uma chave com valor inexistente.
- 2.2.2.8 Os metadados do arquivo JAD devem usar somente caracteres ASCII.
- 2.2.2.9 As informações de Nome, Fornecedor e Versão do MIDlet listadas nos manifestos JAD e JAR devem ser correspondentes.

2.2.3 Aplicativos Symbian

- 2.2.3.1 O aplicativo deve atender aos critérios de qualidade do Symbian Signed Test.
- 2.2.3.2 O aplicativo, incluindo todos os arquivos incorporados .sis(x), deve ser assinado usando Express ou Certified Signing (Assinatura Certificada ou Expressa). A assinatura deve ser feita pela Nokia (que oferece apenas a Express Signing, Assinatura Expressa) ou outra entidade confiável.
- 2.2.3.3 Se você está enviando um aplicativo não assinado ou assinado por você para que a Nokia assine (ou enviando um aplicativo com Express Signing (Assinatura Expressa), para solicitar posteriormente que a Nokia o assine quando o certificado atual expirar):
 - 2.2.3.3.1 O aplicativo não deverá usar os seguintes recursos: AllFiles, DRM, TCB, CommDD, DiskAdmin, NetworkControl ou MultimediaDD. A Nokia usa Express Signed, que não oferece suporte a esses recursos.
 - 2.2.3.3.2 O aplicativo deverá ser empacotado com uma UID fornecida pela Nokia, se ele nunca foi assinado. Nenhum outra UID será aceita.
- 2.2.3.4 O Vendor_Name (nome do fornecedor) codificado em seu arquivo de pacote não deve conter o nome Nokia. Ele também não deve usar um nome padrão como Fornecedor ou Fornecedor-PTB nem estar em branco.
- 2.2.3.5 Ele deve ter uma Secure ID (ID segura) exclusiva no cabeçalho do arquivo de inicialização executável. Você não pode ter vários arquivos com a mesma Secure ID.
- 2.2.3.6 A UID principal, codificada no arquivo de inicialização executável, deve corresponder àquela que você inseriu na Publicação Nokia. A UID principal do arquivo de inicialização executável também deve corresponder à UID .sis(x) do aplicativo.
- 2.2.3.7 Um aplicativo que está sendo distribuído para a primeira e a segunda edição de dispositivos S60 não deve usar UIDs fornecidas pela Nokia. Esses dispositivos não oferecem suporte para a Loja Nokia e não precisam ser assinados.
- 2.2.3.8 Os nomes de arquivos binários para arquivos .sis(x) não devem incluir espaços e mais de um ponto.

2.2.4 Aplicativos Qt

- 2.2.4.1 O aplicativo deve ser destinado a dispositivos que oferecem suporte para a Loja Nokia e também para aplicativos Qt.
- 2.2.4.2 Para aplicativos Symbian:
 - 2.2.4.2.1 O aplicativo deve ser empacotado usando o Nokia Smart Installer mais recente para garantir que as DLLs de Qt mais recentes estejam instaladas.
 - 2.2.4.2.2 O aplicativo deve atender aos requisitos da *seção 2.2.3 Aplicativos Symbian*.
 - 2.2.4.2.3 A UID do arquivo .sis(x) (número de versão Qt na embalagem) deve ser sempre 0x2002CCCF.

2.2.4.3 Para aplicativos Maemo:

2.2.4.3.1 O aplicativo deve ser destinado a dispositivos Maemo 5.

2.2.4.3.2 O aplicativo deve atender aos requisitos da *seção 2.2.7 Aplicativos Maemo*

2.2.4.4 Para aplicativos MeeGo:

2.2.4.4.1 O aplicativo deve ser destinado a dispositivos MeeGo.

2.2.4.4.2 O aplicativo deve atender aos requisitos da *seção 2.2.8 Aplicativos MeeGo*.

2.2.5 Aplicativos Flash Lite

2.2.5.1 Quando o usuário final instalar o aplicativo, o aplicativo não deverá instalar nem solicitar aos usuários finais que instalem o Adobe Flash ou o Flash Lite Player.

2.2.5.2 Para dispositivos Symbian^3 e S60, o aplicativo deve ser empacotado como um arquivo .sis(x) ou .wgz. Um arquivo .sis(x) deve atender a todos os requisitos Symbian da *seção 2.2.3 Aplicativos Symbian*.

2.2.5.3 Para dispositivos Series 40, o aplicativo deve ser empacotado como um arquivo .nfl. O aplicativo não precisa ser assinado.

2.2.5.4 Não utilize a ferramenta Adobe Mobile Packager Tool para compilar os arquivos .sis(x).

2.2.5.5 Não envie um arquivo Flash .swf autônomo.

2.2.5.6 Não compile um arquivo Flash .swf como um arquivo .sis(x), .wgz ou .nfl, para ser utilizado como papel de parede animado ou descanso de tela.

2.2.5.7 O aplicativo deve usar uma versão do Flash Lite que seja compatível com a versão do dispositivo.

2.2.6 Aplicativos WRT

2.2.6.1 O campo Identificador opcional no arquivo config.xml do pacote deve conter um valor.

2.2.6.2 O usuário final deve poder adicionar ou remover o widget do conteúdo na tela inicial do dispositivo.

2.2.7 Aplicativos Maemo

2.2.7.1 O nome do arquivo do pacote deve incluir o nome do aplicativo seguido por um número de versão de três dígitos, por exemplo, meuaplicativo_1_0_1.deb.

2.2.7.2 O arquivo de controle do pacote Debian deve incluir o parâmetro Seção: usuário/oculto.

2.2.7.3 O aplicativo deve usar a pasta opt na partição ext3.

2.2.7.4 O aplicativo deve ser iniciado em dois segundos ou menos.

2.2.7.5 O usuário final deve poder retornar ao painel com dois cliques de qualquer lugar do aplicativo.

2.2.8 Aplicativos MeeGo

2.2.8.1 O nome do arquivo do pacote deve incluir o nome do aplicativo seguido por um número de versão de três dígitos, por exemplo, meuaplicativo_1.0.1.deb. O nome deve ser iniciado com um caractere alfanumérico, as letras devem ser apenas minúsculas e o número de versão deve ser separado por pontos. Somente os seguintes caracteres são permitidos: (0-9), (+), (-) (.) e (_).

2.2.8.2 A versão do aplicativo exibida no prompt de instalação deve ser correspondente à versão do aplicativo exibida no nome do arquivo.

- 2.2.8.3 O aplicativo não deve interferir com a interface de usuário Swipe. Se o aplicativo utilizar gestos e interações mais complexas que interfiram com o recurso Swipe, ele poderá ser desabilitado. O Swipe deverá ser habilitado novamente durante qualquer estado de pausa. Uma referência visual clara deverá ser fornecida sempre que o Swipe estiver disponível.
- 2.2.8.4 O aplicativo não deve alterar o funcionamento do recurso de bloqueio de tela e deve lidar de maneira suave com qualquer interrupção causada por ele.
- 2.2.8.5 Se o aplicativo utilizar o recurso de inicialização automática para ser iniciado quando o dispositivo for ligado, ele deverá incluir uma opção para desabilitar/habilitar esse recurso.
- 2.2.8.6 Para aplicativos VoIP, as chamadas de emergências devem ser roteadas via GSM/CDMA. As chamadas de emergência têm prioridade e não devem ser interrompidas.

2.3 Recursos do aplicativo

2.3.1 Compras dentro do aplicativo

- 2.3.1.1 O conteúdo das compras dentro do aplicativo devem aderir a todas as diretrizes descritas na seção *1 Conteúdo não apropriado*.
- 2.3.1.2 O seguinte conteúdo dentro do aplicativo não é permitido:
 - 2.3.1.2.1 Ingressos para eventos reais.
 - 2.3.1.2.2 Produtos físicos, como pizza.
 - 2.3.1.2.3 Mercadorias físicas em leilões on-line.
 - 2.3.1.2.4 Compras que a equipe de Controle de Qualidade da Nokia não possa verificar no momento do envio, como pontos de fidelidade ou pré-pagamentos para versões futuras.
- 2.3.1.3 Os aplicativos com compras integradas devem ser destinados apenas aos dispositivos a seguir:
 - 2.3.1.3.1 Aplicativos Qt – Symbian^3
 - 2.3.1.3.2 Aplicativos Java – S40
- 2.3.1.4 O arquivo de pacote do aplicativo deve ter o seguinte arquivo:
 - 2.3.1.4.1 Qt e Symbian nativo: <drive>:\private\[UID]\IAP_VARIANTID.txt
 - 2.3.1.4.2 Java:<project-root>\<resource-folder>\IAP_VARIANTID.txt
- 2.3.1.5 Para aplicativos Qt e Symbian nativo:
 - 2.3.1.5.1 O aplicativo deve incluir os seguintes recursos de segurança da plataforma Symbian (PlatSec):
 - 2.3.1.5.1.1 NetworkServices
 - 2.3.1.5.1.2 ReadDeviceData
 - 2.3.1.5.1.3 WriteDeviceData
- 2.3.1.6 Para aplicativos Qt:
 - 2.3.1.6.1 As seguintes versões de aplicativos Qt são suportadas:
 - 2.3.1.6.1.1 Qt versão 4.6.3 e todas as versões oficiais subsequentes.
 - 2.3.1.6.1.2 Qt Mobility versão 1.0.2 e todas as versões oficiais subsequentes.
 - 2.3.1.6.2 O arquivo .pro do aplicativo Qt deve definir uma dependência na biblioteca de APIs do cliente IAP:


```
Symbian: {
    "(0x200345c8), 0, 1, 1, {"IAP"}"
}
```

2.3.2 DRM 2.0

2.3.2.1 DRM 2.0 pode ser aplicado somente a:

2.3.2.1.1 Conteúdo pago.

2.3.2.1.2 Conteúdo pago de compra dentro do aplicativo.

2.3.2.2 Todos os arquivos protegidos por DRM devem ser lidos com o uso da API do agente CAF (Content Access Framework) do Symbian; as demais APIs não devem acessar diretamente os arquivos protegidos por DRM.

2.3.2.3 Todos os arquivos de ativos a serem criptografados devem ser colocados na seguinte estrutura de pastas do projeto:

2.3.2.3.1 Qt e Symbian nativo: <drive>:\private\<UID>\drm\data\

2.3.2.3.2 Java: <project_root>\<resource-folder>\drm\data

2.3.2.4 Se o aplicativo inclui compras dentro do aplicativo, todos os arquivos dessas compras devem ser colocados na seguinte estrutura de pastas:

2.3.2.4.1 Qt e Symbian nativo: <drive>:\private\<UID>\drm\data\resourceid_xxxxxx\

2.3.2.4.2 Java: <project root>\<resource-folder>\drm\data\resourceid_xxxxxx

onde xxxxxx é o ID dentro do aplicativo fornecido pela Publicação Nokia.

2.4 Áudio

2.4.1 Conteúdo de áudio que contenha músicas ou toques musicais devem ter:

- taxa de bits: mínimo de 128 kb/s
- taxa de amostra de áudio: mínimo de 44 kHz

2.4.2 Conteúdo de áudio que contenham pouca ou nenhuma música (palavras faladas, podcasts, livros em áudio) devem ter:

- taxa de bits: mínimo de 16 kb/s
- taxa de amostra de áudio: mínimo de 24 kHz

2.4.3 O áudio não poderá estar corrompido, por exemplo, não deverá ser interrompido inesperadamente em algum ponto.

2.4.4 O áudio não deverá incluir músicas inteiras. Somente amostras curtas (com menos de 30 segundos) são permitidas.

2.5 Vídeo

2.5.1 As ações e o foco do vídeo deverão estar claramente visíveis.

2.5.2 Se o texto for um foco do vídeo, ele deverá estar claramente legível, por exemplo, ter nitidez e contraste suficientes.

2.5.3 O áudio e o vídeo não poderão ser interrompidos inesperadamente em algum ponto.

2.5.4 O áudio deverá estar sincronizado com o vídeo em toda a sua duração.

2.6 Temas

2.6.1 Os gráficos devem ser claros e totalmente exibidos na tela. Eles não poderão estar sobrepostos, cortados ou corrompidos.

2.6.2 O texto deverá ser completamente exibido e com nitidez e contraste suficientes para serem lidos claramente.

2.6.3 Os temas deverão ser compilados com o uso do plug-in Carbide UI Theme mais recente.

2.6.4 Temas compilados como arquivos .sis(x) devem atender a todos os requisitos da *seção 2.2.3 Aplicativos Symbian*.

2.7 Papéis de parede

- 2.7.1 Os gráficos devem ser claros e totalmente exibidos na tela. Eles não poderão estar sobrepostos, cortados ou corrompidos.
- 2.7.2 O texto deverá ser completamente exibido e com nitidez e contraste suficientes para serem lidos claramente.
- 2.7.3 A proporção do papel de parede deverá ser idêntica à proporção da tela do dispositivo de destino.
- 2.7.4 A resolução do papel de parede para dispositivos N9 deve ser 480 x 854 pixels.

2.8 Restrições de operadora e país

- 2.8.1 O conteúdo deve estar de acordo com quaisquer restrições adicionais fornecidas para países e operadoras em:

<http://support.publish.nokia.com/?p=64>