



ARQER
ARCHITECTURE MODELLER BY eTIPSE

ARQER – Modelador de Arquitetura para Autodesk® Revit®

CONTRATO DE LICENÇA DE USUÁRIO FINAL

27 de setembro de 2024

Sumário

1.	Introdução	3
2.	Aceitação deste Contrato	3
3.	Definições Gerais	3
4.	Concessão de Licença.....	4
5.	Propriedade.....	5
6.	Recursos do Produto	6
7.	Limitações do Produto.....	6
8.	Isenção de Garantia.....	8
9.	Limitação de Responsabilidade	9
10.	Uso de Dados Pessoais	9
11.	Confidencialidade	9
12.	Cessão.....	10
13.	Jurisdição.....	10
14.	Alterações deste Contrato	10
15.	Disposições Finais	11

1. Introdução

- 1.1. O presente *Contrato de Licença de Usuário Final* define termos e condições pelos quais *eTLipse Computação, Engenharia e Responsabilidade Social Ltda.* pretende licenciar o *software ARQER por eTLipse – Modelador de Arquitetura para Autodesk® Revit®* a você como usuário(a) final, independentemente de o *software* ser fornecido pela eTLipse ou por um distribuidor autorizado.
- 1.2. A aceitação deste Contrato gera vínculos jurídicos entre você e os termos e condições nele consubstanciados. Desta forma, você deve ler este documento cuidadosamente antes de aceitá-los.

2. Aceitação deste Contrato

- 2.1. Ao marcar a opção “Aceito os termos do Contrato de Licença” durante o processo de instalação do *ARQER por eTLipse – Modelador de Arquitetura para Autodesk® Revit®* ou ao instalar, acessar ou utilizar o produto e seus serviços por quaisquer meios, você:
 - a) confirma que você é um usuário autorizado do *ARQER por eTLipse – Modelador de Arquitetura para Autodesk® Revit®* e que sua instalação do *software* é legal e permitida pelos termos deste Contrato;
 - b) reconhece que você leu e compreendeu o conteúdo deste Contrato;
 - c) concorda cumprir os termos do presente Contrato e suas eventuais atualizações.
- 2.2. Sem a aceitação dos termos deste Contrato, você não possui o direito de utilizar o *ARQER por eTLipse – Modelador de Arquitetura para Autodesk® Revit®*.

3. Definições Gerais

- 3.1. Exceto quando o oposto for explicitamente declarado adiante, os termos abaixo deverão ser interpretados conforme as seguintes correspondências:
- 3.2. **Contrato** corresponde a este *Contrato de Licença de Usuário Final*, o presente documento;
- 3.3. **ARQER** ou **Produto** corresponde ao *software* de extensão *ARQER por eTLipse – Modelador de Arquitetura para Autodesk® Revit®*, o programa de computador para o qual este Contrato é fornecido;
- 3.4. **eTLipse** corresponde a *eTLipse Computação, Engenharia e Responsabilidade Social Ltda.*, a empresa que desenvolve e concede a licença para uso do ARQER e serviços relacionados;
- 3.5. **Você** corresponde à entidade que adquire o produto ou aceita os termos e condições deste Contrato como um usuário final contratual, seja você uma pessoa física ou jurídica, ou quaisquer procuradores ou representantes legalmente autorizados.

- 3.6. **Usuário(s)** corresponde ao(s) indivíduo(s) que instala(m) e/ou utiliza(m) quaisquer das versões disponíveis do ARQER, seja por sua própria assinatura ou pela assinatura autorizada de uma pessoa jurídica;
- 3.7. **Leis de Proteção de Dados** corresponde ao conjunto de normas e princípios gerais de privacidade e proteção de dados pessoais que são comuns a leis, diretrizes e regulamentos sobre proteção geral de dados pelo mundo;
- 3.8. **Documentação** corresponde a todos os manuais, tutoriais, políticas e contratos relacionados ao ARQER e seus serviços, fornecidos de forma textual pela eTLipse ao usuário, e suas eventuais atualizações, acessíveis através do website oficial;
- 3.9. **App Store** corresponde ao *website* e serviço da *Autodesk® App Store*, pelo qual o usuário pode descarregar o instalador do produto;
- 3.10. **Aplicação Hospedeira** corresponde à aplicação *Autodesk® Revit®*, o *software* principal que hospeda a execução do ARQER, que é uma ferramenta de extensão para expandir múltiplas funcionalidades do primeiro;
- 3.11. **API** corresponde a *Application Programming Interface* (Interface de Programação de Aplicação), que é basicamente um conjunto de bibliotecas de código fornecido pelo desenvolvedor de uma aplicação para que outras aplicações possam se comunicar e realizar processos com ela;
- 3.12. **E-mail oficial** corresponde ao *e-mail* oficial da eTLipse para atendimento ao consumidor e informações: info@etlipse.com;
- 3.13. **Website oficial** corresponde ao *website* oficial da eTLipse: <https://www.etlipse.com>, pelo qual o usuário pode descarregar o instalador do produto também.

4. Concessão de Licença

- 4.1. ARQER oferece uma licença gratuita. Para descarregar seu instalador, você precisa ter uma conta na *App Store* ou fornecer as seguintes informações no *website* oficial: nome, e-mail e nacionalidade (para mais informações sobre o uso de dados pessoais, por gentileza, consulte a cláusula *Uso de Dados Pessoais*).
- 4.2. Conexão à *internet* é obrigatória para acesso à *App Store* e ao *website* oficial e documentação da eTLipse.
- 4.3. Com observância aos termos e condições deste Contrato, eTLipse concede a você uma licença internacional limitada, não exclusiva, intransferível e completamente revogável para permitir que você utilize o ARQER somente como um produto final, unicamente para uso interno relacionado a suas operações. Nenhum direito a sublicença é concedido.
- 4.4. O produto pode ser instalado e utilizado sem custos e não é requerido qualquer processo de autenticação ou autorização para utilizá-lo.

- 4.5. O ARQER pode ser executado somente em *hardware* que atenda aos parâmetros técnicos requisitados pelas versões 2022, 2023, 2024 ou 2025 da Aplicação Hospedeira.
- 4.6. Para as versões 2022, 2023 e 2024 do Autodesk® Revit® como Aplicação Hospedeira, o ARQER requer o Microsoft® Windows® 10 ou Windows® 11 com Runtime .NET Framework 4.8 como sistema operacional.
- 4.7. Para a versão 2025 do Autodesk® Revit® como Aplicação Hospedeira, o ARQER requer o Microsoft® Windows® 10 ou Windows® 11 com Runtime .NET 8 como sistema operacional.
- 4.8. Você não pode:
 - a) Utilizar o produto e seus serviços relacionados além dos limites permitidos neste Contrato;
 - b) adaptar, traduzir, decodificar, descompilar, aplicar engenharia reversa, separar, modificar ou por quaisquer meios alternar ou criar qualquer trabalho derivado de qualquer parte do ARQER como um *software*; ou
 - c) comercializar, sublicenciar, anunciar, distribuir, reproduzir, copiar, alienar, transferir, locar ou consignar o ARQER como um produto.
- 4.9. A eTLipse pode, sem qualquer notificação, modificar ou descontinuar, temporariamente ou permanentemente, o ARQER ou qualquer porção do mesmo.

5. Propriedade

- 5.1. ARQER, sua marca registrada, ativos e conteúdo intelectual, incluindo toda e qualquer atualização, bem como qualquer cópia autorizada do mesmo, são propriedade intelectual da eTLipse, exceto onde seus ativos e código fonte utilizem recursos da Aplicação Hospedeira e propriedade intelectual da Autodesk® e licenciantes autorizados (este é o case das bibliotecas da API do Autodesk® Revit®, que são um componente necessário para qualquer ferramenta de extensão para o Autodesk® Revit®).
- 5.2. O ARQER e seu conteúdo intelectual são protegidos por normas de Direito do Autor (incluindo as leis de proteção à propriedade intelectual e programas de computador do Brasil e outros países) e por disposições de tratados internacionais.
- 5.3. Você reconhece que o ARQER é fornecido sob licença, e não vendido, para você. Você não adquire qualquer propriedade parcial ou integral sobre o ARQER sob este Contrato, ou qualquer outro direito que não seja o de utilizar produto de acordo com a licença concedida sob este Contrato, com sujeição a todos os termos, condições e restrições. A eTLipse reserva e retém todos os direitos sobre e para o produto e todos os direitos de propriedade intelectual a ele relacionados, com sujeição à licença expressamente concedida a você neste Contrato. Você deve salvaguardar todas as cópias adquiridas deste *software* contra violação, apropriação indébita, furto, uso indevido ou acesso não autorizado. Você concorda ter uma postura confidencial e se esforçar ao máximo para prevenir e proteger o conteúdo do produto de distribuição não autorizada.

6. Recursos do Produto

- 6.1. Como um produto, o ARQER é uma ferramenta que fornece comandos para filtragem, criação, edição, operação com sólidos e construção expressa de elementos de modelo no *Revit®*. Em sua interface de usuário, o usuário tem acesso a uma lista de elementos e um conjunto de ferramentas de visualização. Ainda, dicas úteis com descrições de recursos que você pode invocar ao passar o mouse sobre os botões da aplicação são fornecidas para os comandos principais. Você deve ler cuidadosamente o conteúdo destas dicas de ferramenta, uma vez que que é a explicação mais imediata disponível sobre as possibilidades e limitações para recursos específicos.
- 6.2. Para fins legais, os recursos e limitações do ARQER são definidos pelas descrições fornecidas neste Contrato e nos comandos disponíveis em sua interface de usuário. Portanto, ao aceitar os termos e condições deste Contrato, você confirma que está ciente dos recursos e limitações do produto tal como descrito também no conteúdo atualizado de sua Documentação gratuitamente acessível.

7. Limitações do Produto

- 7.1. Como mencionado em parágrafos anteriores, o uso dos recursos do ARQER está sujeito a certas limitações. Fora as limitações específicas descritas na interface de usuário da aplicação, há limitações gerais das quais todo usuário deve estar ciente.
- 7.2. O ARQER é, em essência, uma ferramenta de automação para a Aplicação Hospedeira, portanto, todas as operações realizadas por seus recursos consistem na execução de múltiplas operações nativas (que poderiam ser manualmente realizadas na Aplicação Hospedeira em um processo longo e repetitivo) de uma só vez e em um fluxo de trabalho organizado, controlado via interface de usuário. Desta forma, o produto não realizará qualquer operação que não seja permitida ou disponível a ser realizada manualmente na Aplicação Hospedeira. O ARQER permite ao usuário utilizar os recursos nativos existentes de um modo altamente mais produtivo, ele não cria recursos novos.
- 7.3. A Aplicação Hospedeira tem uma variedade de regras de visualização, seleção e manipulação de seus elementos de modelo. ARQER não funcionará adequadamente se a operação desejada envolver seleção/visualização/modificação/exclusão de elementos que não podem ser selecionados/visualizados/modificados/excluídos na vista ativa da Aplicação Hospedeira devido a eventuais configurações de filtro, fase ou modelo de vista. Isto pode ser exemplificado pela impossibilidade de seleção de elementos da categoria *Ambientes* em vistas 3D, ou elementos da categoria *Peças* em vistas com o parâmetro de visibilidade para peças definido como "Mostrar Original".
- 7.4. As ferramentas de visualização no ARQER operam com ocultação e isolamento não temporário de elementos na vista ativa da Aplicação Hospedeira. Isto significa que o botão nativo "Reinicializar ocultar/isolar temporário" não restabelecerá a visibilidade dos elementos ocultados ou isolados pelo produto. Para obter este resultado, o recurso *Reinicializar Vista*

Ativa das ferramentas de visualização do ARQER deve ser utilizado (esteja ciente de que elementos temporariamente ocultados ou isolados pelo usuário são também restabelecidos quando este recurso é utilizado).

- 7.5. O ARQER trabalha com os modelos de projeto ora utilizados pelo usuário. Isto significa que toda lista de materiais, tipos de família, parâmetros e categorias na aplicação irão expor dados de itens ora carregados no projeto aberto no *Revit®*. Projetos com quantidade excessiva de parâmetros e recursos carregados causarão performances mais lentas pelo produto. Projetos com menos parâmetros e recursos carregados possibilitarão performances mais rápidas, por outro lado. Portanto é muito importante utilizar modelos de projeto e famílias inteligentes, otimizados e bem planejados.
- 7.6. A maioria dos recursos do ARQER que se concentram em coletas de elementos fornece ferramentas para substituição, adição e remoção automática de elementos das listas. No entanto, devido a eventuais limitações técnicas em alguns casos, o resultado da coleta pode não atender às expectativas do usuário. Para estes casos o ARQER fornece uma ferramenta alternativa de coleta para complementar ou substituir ou a coleta automática por uma seleção manual.
- 7.7. Algumas categorias de elementos na Aplicação Hospedeira apresentam subclassificações que não possuem suporte nos recursos do ARQER. Um exemplo são os elementos de *Parede Cortina*. Apesar de eles estarem na categoria *Paredes*, eles não possuem suporte nos recursos que aplicam camadas de revestimento como revestimento a paredes existentes, uma vez que este processo só faz sentido para *Paredes Básicas*.
- 7.8. O uso de elementos com geometria complexa e orgânica (como paredes curvas e inclinadas, componentes resultantes do uso da ferramenta *Massa* e telhados, forros e pisos curvos ou complexos) podem retornar resultados inesperados ou erros, uma vez que a *API* da Aplicação Hospedeira fornece ferramentas menos consistentes para lidar com suas geometrias. O ARQER é uma ferramenta de automação para substituir processos básicos e repetitivos operando essencialmente com componentes básicos. O manejo de elementos mais complexos em projetos não está diretamente em seu escopo.
- 7.9. O ARQER é desenvolvido para funcionar com o uso apropriado e esperado de categorias na Aplicação Hospedeira. Elementos que são modelados *no local*, bem como elementos modelados como simulação de uma categoria diversa (como forros e bancadas modelados com a ferramenta de *Piso*) provavelmente apresentarão resultados inesperados ou erros, se utilizados em processos do produto.
- 7.10. O uso de elementos com modificações em diferentes fases pode resultar em erros devido a limitações e impossibilidade de alteração de elementos com suas geometrias vinculadas a múltiplas fases de projeto (muito comum em paredes com elementos aninhados). Em alguns casos, a coleta/operação será realizada com um simples aviso da Aplicação Hospedeira, mas em outros casos, as operações talvez tenham que ser canceladas devido às mencionadas limitações.

- 7.11. É recomendado o uso de paredes específicas para cada linha de um ambiente ao se realizar operações de aplicação de revestimento com base em ambientes. É ideal que cada parede de cada ambiente não exceda os limites do respectivo ambiente. É bastante recomendável que se utilize a ferramenta *Dividir Elemento* no *Revit®* para dividir qualquer parede continua nesta situação. Isto é importante pois cada operação com ambientes é realizada por ambiente. Se uma parede por acaso cerca mais de um ambiente por apenas um de seus lados, qualquer operação de aplicação de revestimento ou inserção de parede interna será realizada em duplicidade (a última anulará a primeira) ou um conflito ocorrerá e apenas uma ou nenhuma das operações será executada.
- 7.12. O recurso de criação de esquadrias funcionará adequadamente com famílias de porta/janela cujo ponto de inserção se encontra no centro da família e alinhado ao nível hospedeiro, de outra forma, os parâmetros de elevação e deslocamento horizontal podem causar inserções de esquadria inesperadas.
- 7.13. A capacidade de operação com sólidos se restringe a como a Aplicação Hospedeira gerencia as interações entre as geometrias dos elementos com base em suas respectivas categorias. Portanto, por exemplo, operações com geometrias de segmentos de elementos MEP não são suportadas. Tais categorias podem ser listadas no recurso Solids unicamente para intenções de checagem.
- 7.14. É recomendável que as operações com sólidos e edições de peças sejam realizadas após os processos de modelagem com os outros comandos, uma vez que aquelas operações modificam propriedades geométricas dos elementos originais e estas modificações podem impactar a análise e processamento das ferramentas de modelagem. Por exemplo, aplicação de novas camadas de revestimento a paredes que já possuem peças associadas é consideravelmente mais lento do que a aplicação em paredes que ainda não foram partidas em peças.
- 7.15. Os atalhos de teclado utilizados pelo ARQER podem demandar às vezes que o usuário clique em sua interface para funcionar adequadamente. Isto acontece porque o produto é uma ferramenta de extensão, funcionando sob a permissão de processos da Aplicação Hospedeira principal, que é a prioridade para este tipo de evento.

8. Isenção de Garantia

- 8.1. Você utiliza o *software* por sua conta e risco. O produto é fornecido "como tal" e "como disponível", sem qualquer garantia estendida e com exclusão de responsabilidade civil por defeitos ao máximo grau permitido pela lei aplicável. Nem a eTLipse nem os distribuidores do produto dão qualquer outra garantia em relação ao produto ou a documentação, expressa ou implícita, legal ou não, incluindo, mas não se limitando a garantias de comercialização, título, adequação a um fim específico ou não violação, qualidade satisfatória, não interferência, precisão de conteúdo informativo, ou decorrentes de negociação, legislação, uso, ou prática comercial.

- 8.2. A eTLipse não garante qualquer resultado específico do uso do produto. A eTLipse não oferece qualquer garantia de que o *software* será livre de descontinuação, *vírus* ou outro código malicioso, ou de que será sempre oportuno, seguro e livre de erro. A prestação de qualquer serviço técnico ou de suporte ou outra consultoria ou serviço pela eTLipse, seus vendedores, distribuidores, agentes ou empregados, ou qualquer terceiro, não geram qualquer garantia ou de qualquer forma expandem o escopo desta garantia e você não deve se condicionar a este serviço, informação ou consultoria.

9. Limitação de Responsabilidade

- 9.1. Ao máximo grau permitido em lei, a eTLipse rejeita e se exime e a seus distribuidores de qualquer responsabilidade, seja com base em contrato, ilícito (incluindo negligência e responsabilidade estrita), ou de outra forma, por danos incidentais, acidentais, indiretos, especiais ou punitivos de qualquer tipo, ou por perda de receita, lucros cessantes, perda de negócios, perda de informação ou dados, ou outra perda relacionada à venda, instalação, manutenção, utilização, falha ou interrupção do ARQER, ainda que a eTLipse ou seus distribuidores tenham sido alertados quanto à possibilidade de tais danos.

10. Uso de Dados Pessoais

- 10.1. A Política de Privacidade da eTLipse para o ARQER está publicada e pode ser acessada a qualquer momento via menu *Ajuda* na aplicação ou através da página oficial:

<https://www.etlipse.com/arqer-documentation>

- 10.2. Nos casos em que seu consentimento para processamento de dados pessoais é requerido por Leis de Proteção de Dados você deve ser consultado sobre tal consentimento de forma separada. Este Contrato por si só e sua aceitação por você não constituem ou substituem o seu consentimento quanto ao processamento de qualquer dado pessoal.

11. Confidencialidade

- 11.1. Você, e todos os usuários autorizados, por extensão, concordam que durante e após a vigência deste Contrato manter-se-ão em estrita confiança e não utilizarão para qualquer propósito não relacionado ao cumprimento deste Contrato ou fornecerão a terceiros qualquer informação confidencial ou propriedade intelectual da eTLipse. As restrições de divulgação impostas por este parágrafo não se aplicam a qualquer informação que seja requisitada por lei, ordem judicial, administrativa ou governamental, contanto que em cada um destes casos você forneça à eTLipse notificação imediata quanto a tal ordem ou requerimento e auxilie razoavelmente a eTLipse em obter uma ordem de proteção ou qualquer solução oportuna.

12. Cessão

- 12.1. Você não pode ceder ou transferir seus direitos sob este Contrato. Qualquer suposta cessão ou transferência em violação a este parágrafo é nula.
- 12.2. A eTLipse pode, sem consentimento, ceder este Contrato a uma entidade que se funda, consolide ou adquira substancialmente todos os ativos ou meios de produção relacionados ao produto, contanto que o cessionário assuma todos os direitos e obrigações sob este Contrato.

13. Jurisdição

- 13.1. Cada parte concorda negociar em boa-fé a resolução de qualquer contenda relacionada a este Contrato e ao uso legal do produto.
- 13.2. Se as negociações não resolverem a contenda com a satisfação de ambas as partes, qualquer querela, reivindicação ou controvérsia que derive ou se relacione a este Contrato e ao uso legal do produto deve ser em último caso solucionada por autoridade judicial ou de arbitragem. A este respeito, e contanto que a escolha da jurisdição seja permitida pela lei aplicável, você concorda que as contendas serão decididas pelo órgão judicial competente na jurisdição onde se encontrar ou encontrará a sede da eTLipse.

14. Alterações deste Contrato

- 14.1. A eTLipse reserva-se o direito de atualizar e alterar os termos deste Contrato e de que todas as alterações se efetivem mediante publicação ou notificação.
- 14.2. Ao aceitar este Contrato, você reconhece e expressamente concorda que as atualizações do ARQER possam não ser fornecidas a você sem a aprovação dos novos termos do Contrato, o que pode ser realizado pela marcação da opção “Aceito os termos do Contrato de Licença” durante o processo de instalação/atualização ou pela instalação, acesso ou utilização da versão atualizada do produto e seus serviços por quaisquer meios.
- 14.3. Não obstante o acima mencionado, a eTLipse tem o direito de emendar os termos deste Contrato ou de adicionar novas disposições ao mesmo se, de acordo com a opinião da eTLipse, a seu critério exclusivo, uma necessidade por tal alteração surgir. Para que não restem dúvidas, uma necessidade por alteração ou emendas surge quando é necessário adicionar novos direitos e obrigações ou ajustar a redação de certos direitos e obrigações das partes em sintonia com:
 - a) uma mudança na legislação;
 - b) uma mudança nas tecnologias disponíveis, ou
 - c) uma mudança na política de negócios da eTLipse.

15. Disposições Finais

- 15.1. Este Contrato e todos os termos e condições nele declarados substituem todos os termos de licença inclusos em contratos anteriores entre você e a eTLipse referente à atual ou anteriores versões do ARQER. Quaisquer termos ou condições em tais contratos anteriores ainda em vigor, que sejam incompatíveis com os termos ou condições deste Contrato, estão a partir de então sujeitas a modificações e conformidade a este Contrato.
- 15.2. Se qualquer disposição deste Contrato for julgada por qualquer órgão judicial ou administrativo de jurisdição competente como inválida ou inaplicável, a invalidez ou inaplicabilidade de tais disposições não devem afetar qualquer outra disposição deste Contrato e todas as disposições não afetadas por tal invalidez ou inaplicabilidade devem permanecer em inteiro vigor. Pelo presente as partes concordam tentar substituir qualquer disposição inválida ou inaplicável mencionada acima por uma disposição válida aplicável que atenda em maior escala possível aos objetivos econômicos, legais e comerciais da disposição inválida ou inaplicável. Se as partes não conseguirem acordar quanto à(s) disposição(ões) substituta(s), e a(s) disposição(ões) inválidas e inaplicáveis privarem qualquer das partes de benefício substancial originalmente previsto, a parte afetada tem o direito de rescindir este Contrato por notificação por *e-mail*.
- 15.3. Uma versão gratuitamente acessível deste Contrato pode ser acessada a qualquer momento através da página oficial: <https://www.etlipse.com/arqer-documentation>
- 15.4. Para qualquer esclarecimento referente a este Contrato, você pode visitar o [website oficial](#) da eTLipse ou fazer contato pelo [e-mail oficial](#).

Esta versão do Contrato é válida a partir de 27 de setembro de 2024.