

《憩伙社区标准服务条款》

条款通用性

5 使用憩伙网站，软件，工具和服务就意味着用户知晓，理解，同意并接受本条款各个细则。除非另外书面签订服务协议，本条款适用于所有涉及憩伙和其用户间的行为。即使一些特定细则被另外单独书面协议修改，也不影响本条款其他细则的有效性。在用户使用憩伙网站，软件，工具和服务期间，本条款以最后修订版本为准。

10 定义

项目方：有制作需求的客户。项目方在憩伙派发制作任务，并负责验收制作任务。

15 **任务：**憩伙社区上最小的派发，制作和验收单位。任务有明确的验收标准并最终由项目方确认验收。

社区：憩伙社区，简称社区。社区招募制作方组队参与项目制作开发，接收和分发项目方充值款项以及分红，仲裁任务验收过程发生的项目方和制作方的争议。

20 **制作方：**程序代码开发，UI 美术，产品设计，项目管理，技术研发等通过在社区上接任务，完成并满足项目方需求的人员。制作方可以是任意行业的项目承接团队。

憩伙服务模式

25 憩伙社区的核心特色是“基于任务的制作和验收，项目方充值消费”。项目方按照憩伙提供的流程拆解大的产品需求制作为小的可以单独验收的任务，派发到社区，社区传播，吸引或指派制作方团队，进行制作并交付项目方验收。项目方必须先充值现金或申请到社区信用才能派发任务到社区制作。充值的现金或申请到的社区信用要大于所有派发的任务的总的价值。

30 项目方对交付的产品特性验收，并对验收过程和结果负全部责任。产品特性制作任务验收后，新发现的遗漏验收的实现误差或 BUG 的修复将由项目方另行派任务单制作和验收。社区支付已经验收的任务（扣除社区费用后）给制作方。

35 对于对赌性质的项目，项目方要求制作方交纳按时交付保证金到社区。社区承担对赌条件公平裁判责任。

基本商业使用性能

40 憩伙社区上制作的产品满足基本的主流的一般的商业使用性能。高性能需求项目方应该在任务制作中附加说明。常见的但不限于的高性能需求比如高并发的性能需求，高可用性的性能需求，和高安全性的性能需求。鉴于这些性能条款的量化验收的难度，项目方可以自行或雇用第三方评测验收。

45 合法性，制作方责任

50 项目制作方保证在憩伙社区开发的产品不侵犯其他第三方的知识产权。在项目方受到第三方的侵权
控诉时候，制作方将辩护和承担相关所有可能责任和后果。对于项目方提供的素材和源码或者，社
区将认为项目方已经获得相关需要的知识产权，制作方将不辩护也不承担因项目方提供的素材和源
码导致的知识产权的争议和所有可能的责任和后果。

55 对于获得项目方许可使用的代码和素材，制作方可以认为项目方已经了解并咨询相关专业法务，项
目方知晓并同意制作方将不辩护也不承担因项目方提供的素材和源码导致的知识产权的争议和所有
可能的责任和后果。

充值和退款，信用派单

60 项目方在派单前要在社区充值。充值金额要至少等于派发的任务的总的价值，或申请到社区信用。
社区信用是社区在项目方没有足够充值的情况下，为了派单和启动制作而给与的信用额度。这个信
用只是满足派单，验收的时候要充值现金完成验收。因为项目现金不足而不能验收的情况，验收不
通过，和项目方拒绝或拖延验收的情况都归属于任务未验收，做等同处理。

65 项目方的充值有 3 个可能状态。已经验收的任务的价值，正在制作的任務的价值，和剩下的未用于
任务制作的账户余额。已经验收的任务的价值不予退款。正在制作的任務的价值当项目方请求退款
时将做有争议的款项处理。处理方式和任务验收争议处理方式一样。社区提供仲裁。并有最后是否
支付以及支付多少的决定权。剩下的账户余额当项目方请求退款时将无条件退款。

70 已经验收的任务都必须有充值的现金支付。任务制作方知晓派发的单子和在做的单子不都有充值的
现金，当项目账号没有足够的现金支付待验收的任务时候，任务验收暂停，未验收的任务形成有争
议的单子。任务制作方可以通过社区随时查阅项目的财务报表，充值和信用的使用情况。

75 项目方同意任务的验收的方式可以有，但不限于：社区任务管理工具，憩伙文档 或 IM 聊天工具，
或其他在线工具，或电话，或口头，或书面形式。项目方知晓，同意并接受同意任务的验收就同时
授权社区按照任务的价值从充值现金中支付等值金额给制作方。

任务验收争议和仲裁

80 关于任务制作结果是否满足项目方需求的评判标准是【1】书面或聊天沟通记录，上传的附件，邮件，
【2】产品原型和产品特性制作任务列表，【3】产品美术设计效果图，【4】憩伙文档，审批流程/
审批意见/文档修改记录。并且后者的效力依次高于前者。美术设计提前绘制的 UI 不包括在内。

85 憩伙文档的每次修改，流程文档的每次审批和意见都有修改记录。双方有义务尽可能用憩伙文档的
方式记录制作过程的各种约定，原型效果图确认，交付物及验收记录。

90 在制作方和项目方验收发生争议时候，特别是在需求和产品特性描述不明确或缺失的时候，社区根
据上述评判标准和经验，提供仲裁。项目方知晓，同意并接受在制作方和项目方发生争议时候，服
从社区仲裁结果。对于原型缺失遗漏的产品特性，原则上项目方派发新的任务制作完成。

争议和项目上线

95 项目在有未清理的债务，未结算的或在做的任务，或有争议的时候，产品不得上线运行。只有在项目没有争议地结算完成，知识产权归属清晰后，产品才可以上线。在产品没有上线前，产品处于开发调试阶段，产品数据库随时可以被清零，产品代码基础设施和服务器随时可以被关停。产品上线需要社区正式确认后可以。制作方的劳动成果和知识产权在任务验收有争议的时候，不属于项目方。

100

交付物知识产权，项目方放弃工程，制作方对工程交付物处置

105 UI美术的知识产权归属于项目方。程序代码有两部分。一部分是脚手架工具，框架，基础通用功能模块比如但不限于：通讯，存储，图片和视频处理，脚手架性能优化相关技术，脚手架软件工程辅助开发技术等相关的代码。这部分代码所有权不归项目方。但是项目方享有终身使用权。另一个部分是项目方独特的业务逻辑相关的代码和项目方要求制作方实现的独特的程序算法的代码。这部分代码所有权归项目方所有，并支持项目方做二次开发。任务验收前，制作方要求提交源码，设计稿和美术源画稿到指定服务器。

110

对于项目方未能在合理时间内对制作方交互物进行验收，或未提出合理改进和验收的条件，制作方将视项目方有意放弃项目开发制作。制作方保留追讨工程待验收部分款项的权利，同时社区将强行分配项目帐上余额给制作方。制作方将有权对整个工程交互物（包括整个工程所有已经验收或未验收的交互物）拍卖处理，并将拍卖所得用于偿还制作方待验收部分的制作费用和新产生的额外社区管理费用。

115

制作方知晓，同意并接受制作方在社区项目的所有制作内容，代码贡献和交付物的授权给社区是自动的。社区自动获得授权并免除制作方的任何侵权诉讼和争议。这个授权是自动，永久和可转让的。

120

制作方和项目方授权社区合理使用知识财产

125 在项目执行过程，从一开始的需求沟通，到最后的交付和后期的维护过程中，制作方和项目方在社区提交的文档媒体，资料和聊天记录等知识财产，包括为了开展业务，在其他社交媒体社区互动的文档媒体，资料和聊天记录等知识财产，制作方和项目方同意给与社区此知识财产的合理使用权。社区有权对知识财产保存归档，内部分享分析，作为作品展示和合作者及第三方做有限分享交流。

交付物托管和验收

130

社区可能会提供代码仓库服务器用来托管保存代码和其他美术资源等交付物。社区同时可能会提供代码编译服务器对提交的代码编译打包提供测试。项目方知晓，同意并接受社区对提供的这些额外服务不承担责任。这些服务可能随时中断停止，托管的代码不能保证是完整的，不能保证可以编译，不能保证制作方提供的源码能编译打包出交付给项目方的软件。项目方在验收产品，批准支付之前，应该独立对源码和其他交付物做验收。对源码，源码规范，源码相关文档和工具，编译源码的环境做验收的责任完全在项目方。

135

工程估价和预算

140

社区可能会提供工程造价预算和工期估算。社区也可能提供技术方案和技术可行性的意见。所有这些估算，预算和意见都是社区根据经验判断的结果。由于软件制作涉及的诸多不确定性和不可控的因素以及项目方对需求未能完整清晰的表述，项目方知晓，同意并接受这些估算，预算和意见都只是作为参考，社区不承担这些估算，预算和意见带来的任何可能的责任和后果。

145

合理的任务制作时间

每个任务派发时候都有建议完成的合理时间。由于软件制作的复杂性，以及制作方的个人和身体状况等因素，这些时间只是作为参考。

150

合理的任务制作时间不包括制作方和项目方需求沟通和澄清时间，不包括 UI 美术制作和项目方沟通确认时间，不包括等待第三方资源的采购的时间，不包括项目方验收时间。项目方应该提供完整的，清晰的需求制作原型文档。同时项目方应该派单至少两个模块的任务确保制作方程序员工作饱和。制作方要在项目方派单并接单后才可以开始。

155

项目方知晓，理解并同意，由于社区参与制作的人员大部分为兼职人员，投入时间有限，并且上述各种制作方不可控制因素可能导致开发不能按照项目方期望的速度进行。

160

终止任务制作方

项目方可以有理由终止任务制作方。通常合理终止理由是制作方不能在规定时间内完成任务。社区对终止理由是否合理有最终决定权。当任务终止时候，制作方知晓，同意并接受所有已经验收的代码，资源和中间成果归项目方所有。对于已经终止的任务，制作方应该立即停止提交任何代码变动。对于未验收的劳动成果和知识产权，不归属项目方。社区建议双方协商中间成果的部分验收，以保证后续项目方继续使用这部分知识产权。

165

170 对赌性质的项目，制作方保证金，共创项目

项目方可以要求制作方交纳按时交付保证金。社区只接受和支持有明确对赌条件的项目。对赌是项目方和制作方直接的对赌。项目对赌标的只限制于制作的人员交纳交付保证金和项目方充值金额。项目方最大可能得到的补偿不会超过项目充值和保证金总额。已经验收的项目金额，项目方知晓并同意不再追究任何形式的赔偿责任。

175

除非另外约定，验收标准以确定过的产品原型，描述，和效果图为准。对于按时交付的对赌条件，一般制作方对外部依赖项要求顺延期限。外部依赖项的按时推动和交付是项目方责任。

180

对于合理顺延时间多少的判定，和验收是否符合既定标准的判定，社区有最终判定权。

对于有明确的盈利和分红预期的项目，项目方可以招募共创团队，通过利益绑定，长期持续开发和运营项目。共创项目的利益分配规则在项目开始就明确写好并交由社区执行。

185

社区对交付物的责任

190 项目方知晓，同意并接受社区不承担任何因为制作过程或之后交付物引起的责任和后果。社区不承担任何直接的或间接的，或连带的责任和后果。由于软件的复杂性，和广泛的应用场景，软件可能带来的影响也是不可预知。项目方知晓，同意并接受自己有足够的验收标准制定能力保证软件符合实际应用场景并能有效地执行这些验收标准对交付物验收。交付物的全部验收责任在项目方。

195 任务验收后发现的相应产品特性 BUG 或实现误差

交付物的全部验收责任在项目方。由于软件制作的复杂性，任务验收后，任务相应的产品特性没有在验收过程发现的 BUG 或实现误差制作方或社区没有义务修复。虽然在实际操作中，制作方通常会无偿修复，但是制作方没有义务修复。对于验收后发现的相应产品特性 BUG 或实现误差项目方知晓，同意并接受将用预算外额外成本以派发新任务单的形式修复。

200

保密义务，代码和项目资料留存政策

205 社区和制作方有对项目方提供的材料，开发的代码，项目方特有的商业信息，商业模式，商业渠道，推广方式，和其他沟通资讯有保密的义务。在没有项目方的同意下不得传播。社区在宣传社区的过程中可以使用少量产品截屏和产品描述。社区可以安排授权的制作方参与项目开发，代码维护和评审。

210 社区在项目结束的一段合理的短暂的时间内会保存归档代码。除非有另外维护协议，社区没有义务对代码的长期保存。社区方可以要求在项目结束的时候删除社区托管的项目代码和资料。项目方知晓，同意并接受代码和资料删除后，项目方自己应该做好备份和维护后续代码。代码丢失可能会导致项目不可维护。

215 产品运作和使用方式的地方合法性

220 项目方要求制作的产品的运作和使用方式要遵守地方法律。项目方免除社区和制作方的关于产品运作和使用方式触犯地方法律的任何民事责任。社区和制作方作为产品制作者没有义务，也没有专业的法律知识和技能对项目方未来的产品运作和使用方式的地方合法性做判断。社区和制作方谢绝任何产品运作和使用方式相关的地方合法性的咨询。社区建议项目方聘请专业法务人士做相关咨询。

制作方个税扣缴

225

由于社区作为制作方个人所得税扣缴义务人，社区在发放劳务报酬时候会按照国家规定预扣预缴要求的部分上交税务机构。这部分可以在税务机构查询，并在来年的个税汇算清缴过程结清或有返回。制作方在社区的个人信息应该确保正确的。制作方可以要求出具在社区的每年的累计收入。

230

如果制作方是公司企业，社区就没有扣缴义务。原则上要求直接转帐到制作方公司名下对公帐号。

发票开具

235

项目方可以要求社区开具普通电子发票。开具发票一般需要小额会计人工手续费。发票金额不超过已经验收的任务的金额。发票开具方是“福州禾火网络科技有限公司”。增值税专用发票的开具费用由项目方自理。

240 地方法院，争议解决

由于制作方来自全国各地，项目方，制作方知晓，同意并接受本条款的签订地在社区所在地福建省福州市。所有争议申诉的法院所在地在福州市。社区的法律主体是“福州禾火网络科技有限公司”。

245

最后修订时间：2022 年11 月19 日

250