

Licencje na oprogramowanie¹



¹ Na podstawie http://pl.wikipedia.org/wiki/Licencja_oprogramowania

Rozdział A. Licencja oprogramowania

Licencja na oprogramowanie to umowa na korzystanie z utworu jakim jest aplikacja komputerowa, zawierana pomiędzy podmiotem, któremu przysługują majątkowe prawa autorskie do utworu, a osobą, która zamierza z danej aplikacji korzystać.

Umowa taka powinna określać przede wszystkim pola eksploatacji (formy wykorzystania utworu), czyli warunki na jakich licencjobiorca jest uprawniony do korzystania z programu. Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych jako podstawowe elementy określające pola eksploatacji wskazuje zakres, miejsce i czas korzystania z utworu, przy czym jest to wyliczenie przykładowe i strony umowy mogą dowolnie kształtować charakter licencji (biorąc jednak pod uwagę treść przepisów ustawowych, których strony nie mogą modyfikować - tzw. *ius cogens*).

Rozdział B. Prawa użytkowników

Użytkownicy komputerów najczęściej mogą spotykać się z licencją w odniesieniu do tzw. licencji użytkownika (EULA), które są używane przez producentów oprogramowania do wiązania użytkowników dodatkowymi ograniczeniami.

Licencje na oprogramowanie są najczęściej bardzo restrykcyjne i większość użytkowników nie czyta ich w całości. Większość takich licencji ogranicza liczbę komputerów, na których można zainstalować oprogramowanie, liczbę użytkowników którzy mogą go używać i wprowadzają wiele innych ograniczeń, które nie są bezpośrednio związane z technologią. Standardowym elementem każdej niemal licencji oprogramowania jest klauzula o wyłączonej odpowiedzialności producenta z tytułu używania oprogramowania przez licencjobiorcę, której znaczenie polega na braku jakiejkolwiek odpowiedzialności producentów oprogramowania za np. skutki błędów w programach.

Rozdział C. Ważniejsze licencje

Podrozdział C.1. Adware

Adware - pojęcie to można rozumieć jako rodzaj (i typ) licencji oprogramowania zazwyczaj zamkniętego). Rozumiane w tym sensie Adware jest oprogramowaniem rozpowszechnianym za darmo, ale zawiera funkcję wyświetlającą reklamy, zwykle w postaci bannerów. Wydawca oprogramowania zarabia właśnie na tych reklamach. Zwykle jest też możliwość nabycia wersji programu bez reklam za opłatą.

Podrozdział C.2. Common Development and Distribution License

Common Development and Distribution License, CDDL - wzorowana na licencji Mozilli (MPL) **licencja** oprogramowania zatwierdzona przez Open Source Initiative jako **licencja** zgodna z ideą Open Source. Kod objęty licencją CDDL można swobodnie łączyć z kodem na innych licencjach; jedynym wyjątkiem jest GPL, której zapisy zakazują linkowania z kodem na innych, niezgodnych licencjach.

Podrozdział C.3. Freeware

Freeware to **licencja** oprogramowania umożliwiająca darmowe rozprowadzanie aplikacji bez ujawnienia kodu źródłowego. Termin freeware bywa również używany jako synonim oprogramowania objętego tą licencją.

Podrozdział C.4. GNU General Public License

Powszechna **Licencja** Publiczna GNU (GNU General Public License) jest jedną z licencji wolnego oprogramowania, która została sformułowana w 1988 przez Richarda Stallmana i Ebena Moglena na

potrzeby Projektu GNU, na podstawie wcześniejszej Emacs General Public License. Wersja 2. licencji GNU GPL została wydana w roku 1991, wersja 3. - 29 czerwca 2007.

Celem licencji GNU GPL jest przekazanie użytkownikom czterech podstawowych wolności:

- ✓ wolność uruchamiania programu w dowolnym celu (wolność 0)
- ✓ wolność analizowania, jak program działa i dostosowywania go do swoich potrzeb (wolność 1)
- ✓ wolność rozpowszechniania niezmodyfikowanej kopii programu (wolność 2)
- ✓ wolność udoskonalania programu i publicznego rozpowszechniania własnych ulepszeń, dzięki czemu może z nich skorzystać cała społeczność (wolność 3).

Jeżeli program nie gwarantuje użytkownikowi chociaż jednej z powyższych wolności, wówczas, według FSF, nie może być uznany za Wolne Oprogramowanie.

Podrozdział C.5. Shareware

Shareware to rodzaj płatnego programu komputerowego, który jest rozpowszechniany bez opłat, ale z pewnymi ograniczeniami, do wypróbowania przez użytkowników. Czasami po okresie próbnym (najczęściej po miesiącu) za taki program trzeba płacić lub zrezygnować z korzystania z niego (wersja trial).

Podrozdział C.6. Domena publiczna

(ang.: public domain) – ogół twórczości (m.in. tekstów, zdjęć, muzyki, dzieł sztuki, oprogramowania itp.), do której wygasły prawa autorskie, i która jest przez to dostępna dla wszystkich i do dowolnych zastosowań bez ograniczeń wynikających z prawa autorskiego, lub która od samego początku jej powstania nie była objęta tymi prawami

(np. teksty ustaw). Domena publiczna to zbiór wiedzy i twórczości stanowiący wspólny dorobek kulturowy i intelektualny ludzkości.

Ściśle rzecz biorąc, wobec utworów znajdujących się w domenie publicznej wygasły wszelkie prawa autorskie – jest tak na przykład w prawodawstwie amerykańskim. Ponieważ w polskim prawodawstwie autorskie prawa osobiste chronią utwór na czas nieograniczony i nie podlegają zrzeczeniu się lub zbyciu, w Polsce obecność utworu w domenie publicznej oznacza jedynie brak jakichkolwiek praw majątkowych.

Podrozdział C.7. Licencja X11

Licencja X11 (powszechnie ale nieprecyzyjnie nazywana Licencją MIT) to jeden z najprostszych i najbardziej liberalnych typów licencji. Daje użytkownikom nieograniczone prawo do używania, kopiowania, modyfikowania i rozpowszechniania (w tym sprzedaży) oryginalnego lub zmodyfikowanego programu w postaci binarnej lub źródłowej. Jedynym wymaganiem jest, by we wszystkich wersjach zachowano warunki licencyjne i informacje o autorze.

Spis treści

| | |
|---|---|
| Rozdział A. Licencja oprogramowania..... | 2 |
| Rozdział B. Prawa użytkowników..... | 3 |
| Rozdział C. Ważniejsze licencje..... | 4 |
| Podrozdział C.1. Adware..... | 4 |
| Podrozdział C.2. Common Development and Distribution License..... | 4 |
| Podrozdział C.3. Freeware..... | 4 |
| Podrozdział C.4. GNU General Public License..... | 4 |
| Podrozdział C.5. Shareware..... | 5 |
| Podrozdział C.6. Domena publiczna..... | 5 |
| Podrozdział C.7. Licencja X11..... | 6 |