

Software-Engineering-Praxis

Prof. Dr. Gerd Beneken

Kapitel 10.3

Verwendung von Open Source Komponenten Dieser Foliensatz ist sorgfältig recherchiert, ich übernehme jedoch keine Haftung für eventuelle Fehler!

Schutzrechte im Bereich Software

- Urheberrecht: Schutz eines Programms in seiner konkreten Ausgestaltung (Code)
 - Entsteht automatisch, Kennzeichnung nicht notwendig
 - = Persönlichkeitsrecht (nicht übertragbar, "Geistiges Eigentum)
 - Dritten können Nutzungsrechte eingeräumt werden
- Patentrecht: Schutz einer technischen Erfindung unabhängig von Implementierung
 - Muss beim Patentamt angemeldet werden
- Markenrecht: Schutz von Unternehmenskennzeichen (z.B. Produktnamen)
 - Muss beim Markenamt angemeldet werden

Schutzrechte im Bereich Software /2

- Schutzrecht
 - = absolutes Recht gegenüber jedermann
- Vertrag
 - = relatives Recht gegenüber den Vertragspartnern
- Lizenz
 - = Vertrag über ein Schutzrecht

Wichtig: Software ist ein immaterielles Gut

Urheberrecht (nach UrhG) Was lässt sich schützen?

- Computerprogramme = Programme in jeder Gestalt, einschließlich des Entwurfsmaterials, siehe Spezialregelungen in §§ 69a-g UrhG (GUI-Entwurf nicht so schützbar)
- Dokumentation urheberrechtlicher Schutz als Schriftwerk
- In beiden Fällen: *immaterielles Eigentum*
- Erforderlich für urheberrechtlichen Schutz
 - Abgrenzung zu Daten: Steuerbefehle erforderlich
 - "eigene geistige Schöpfung"
 - Heute: einfache Gestaltung genügt
 - Früher: "deutliches Überragen gegenüber dem allgemeinen Durchschnittskönnen"
 - Fixierung auf einem Datenträger, Idee alleine genügt nicht

Wer ist Urheber / Rechtsinhaber?

- Grundsätzlich: Schöpfer des Werks §7 UrhG und eventuelle Miturheber §8 UrhG
- Arbeitgeber (§ 69b UrhG): Leistungen der Arbeitnehmer
 - = gesetzlich geregelt: ausschließliches Nutzungsrecht
 - Achtung: Für Freiberufler gilt das nicht (siehe unten)!
- Dienstherr: Leistungen der Beschäftigten im öffentlichen Dienst
- Freiberufler / Selbständiger: Entwickler selbst
- Lizenznehmer: bei Einräumung *ausschließlicher* Nutzungsrechte

Der Schutz besteht für die Dauer von 70 Jahren nach dem Tod des (letzten lebenden) Urhebers

Urheberpersönlichkeitsrecht

- Entscheidung über Erstveröffentlichung (wann, wo, in welcher Form)
 - Entwickler/Rechtsinhaber entscheidet Lizenzbedingungen
 - Für jede neue Version können Rechte neu festgelegt werden
- Anerkennung der Urheberschaft (Namensnennungsrecht)
 - Urheber hat das Recht genannt zu werden
 - Urheberschaft im Quellcode dokumentieren, nicht in GUI
 - Entwickler kann auf das Namensnennungsrecht verzichten
- Integritätsrecht
 - Bei Kunstwerken: Werk darf nur mit Zustimmung des Autors bearbeitet werden
 - Bei Software: Recht ist eingeschränkt Software wird typischerweise weiterentwickelt (idR. keine "Entstellung")

Einfache Nutzungsrechte § 69d und § 69e UrhG

Folgende Rechte bedürfen nicht seiner Zustimmung

- Bestimmungsgemäße Benutzung und Fehlerbeseitigung
- Erstellung einer Sicherungskopie
- Reengineering zum Testen und Beobachten
- Dekompilierung zur Herstellung von Interoperabilität mit anderen Programmen

Nutzungsrechte und Lizenzen

Lizenz: Nutzungsrechte können einzeln und in definiertem Umfang (Zeitlich, Räumlich) eingeräumt werden:

- Vervielfältigung (Kopien auf CD, DVD, ...)
- Verbreitung (idR. Verkauf / Vermietung von Kopien)
- Öffentliche Zugänglichmachung über das Internet (Download oder Application Service Providing)
- Bearbeitung (Nachfolgeversionen, Dekoppilierung)
- Ausschließliches Nutzungsrecht: Recht, alleine über die Nutzung zu entscheiden, und dritten Rechte einzuräumen

Richard Stallman (GNU)

Quelle: Wikipedia



Open Source Lizenzen

Immer: Software darf frei verteilt und genutzt werden

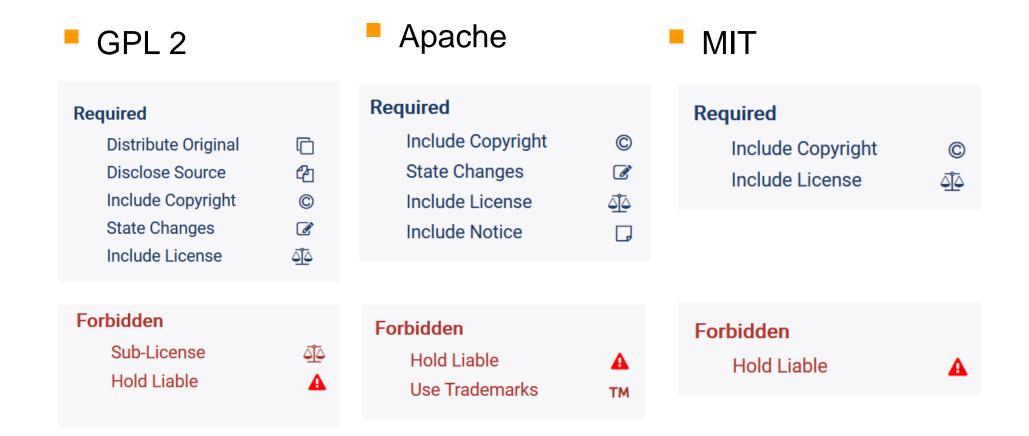
- GPL (General Public License), AGPL
 - Kommerzielle Nutzung der Software explizit erlaubt
 - Modifizierte Komponenten wieder unter GPL veröffentlichen!
 - Beispiele: Gcc, MySQL, Typo3
- LGPL (Lesser General Public License)
 - Programme mit LGPL-Bibliotheken dürfen Lizenz frei wählen
 - Rest wie GPL
- BSD/Apache/MIT
 - Keine Beschränkungen in der Nutzung der Software
 - Kommerzielle Varianten sind möglich
- EPL (Eclipse Public License, Common Public License)
 - Modifizierte Komponenten ebenfalls unter EPL veröffentlichen
 - Kommerzielle Ergänzungen (Plugins) möglich



Unterschied in den Lizenzen sind die Auflagen

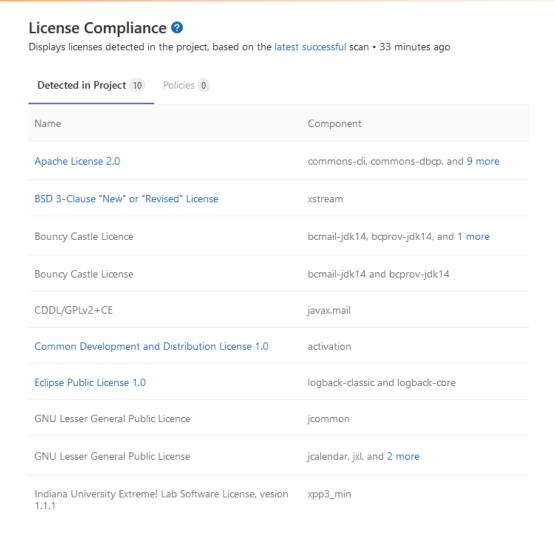
- Virale Modelle (GPL, LGPL)
 - Modifikationen der Software -> Gleiche Lizenz
 - "Derived": Feste Verlinkung -> Gleiche Lizenz
 - Lose Verlinkung -> Unterschiedliche Lizenz möglich (LGPL)
 - Source Code mitliefern / Verfügbar machen
- Häufige Auflage
 - Lizenztext mitliefern!
 - Autoren nennen
- Haftungsausschluss (soweit möglich)

Wichtig daher: Lizenzauflagen einhalten!



13.05.2021 (c) Prof. Dr. Gerd Beneken

Beispiel für die Analyse eines Projektes "Monisoft" mithilfe von gitlab



(c) Prof. Dr. Gerd Beneken

Beispiel für die manuelle Analyse als XLS "Monisoft"

22 ch.qos.logback	logback-classic	1.1.3	http Mave EPL 1.0, LGPL 2.1	
23 ch.qos.logback	logback-core	1.1.3	http Mave EPL 1.0, LGPL 2.1	
24 mysql	mysql-connector-java	5.1.37	http Mave GPL 2.0	
25 xpp3	xpp3_min	1.1.4c	http://www.extreme.i	ndiana.edu/license.txt
26 com.sun.media	jai-codec	1.1.3	http Mave https://download.java	.net/media/jai/builds/rele
27 com.sun.media	jai-core	1.1.3	http Mave https://download.java	.net/media/jai/builds/rele
28 org.jdesktop	beansbinding	1.2.1	http Mave LGPL	Unklar, keine Homepage
29 toedter.com	jcalendar	1.4	http https LGPL 2.1	
30 org.jfree	jcommon	1.0.17	http Mave LGPL 2.1	
31 org.jfree	jfreechart	1.0.15-custom	http Mave LGPL 2.1	ggf. modifiziert
32 net.sourceforge.jexce	l; jxl	2.6.12	http Mave LGPL 2.1	
33 org.jdesktop	swing-worker	1.1	http Mave LGPL	Unklar, keine Homepage
34 org.swinglabs	swingx	1.0	http Mave LGPL	Unklar, keine Homepage
35 net.antonioshome	treewrapper	1.0	http://Creative Commons	ggf. modifiziert
		·		

(c) Prof. Dr. Gerd Beneken

Verbreitung von Open Source Lizenzen

Allgemeine Bedingungen

- Freie Nutzung
- Haftungsausschluss

Rank	License	%
1.	GNU General Public License (GPL) 2.0	48.24%
2.	GNU Lesser General Public License (LGPL) 2.1	9.24%
3.	Artistic License (Perl)	9.18%
4.	BSD License 2.0	6.23%
5.	GNU General Public License (GPL) 3.0	5.90%
6.	Apache License 2.0	4.17%
7.	MIT License	4.12%
8.	Code Project Open 1.02 License	3.03%
9.	Microsoft Public License (Ms-PL)	1.56%
10.	Mozilla Public License (MPL) 1.1	1.22%
11.	Common Public License (CPL)	0.55%
12.	Eclipse Public License (EPL)	0.48%
13.	GNU Lesser General Public License (LGPL) 3.0	0.46%
14.	zlib/libpng License	0.43%
15.	Academic Free License	0.40%
16.	Common Development and Distribution License (CDDL)	0.32%
17.	Open Software License (OSL)	0.31%
18.	Mozilla Public License (MPL) 1.0	0.26%
19.	PHP License Version 3.0	0.24%
20.	Ruby License	0.23%

Informationsquellen

- https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/
- https://opensource.org/ (Lizenztexte)

