



Université Abou Bekr Belkaid de Tlemcen

Aspects **J**uridiques et **E**conomiques du **L**ogiciel (**AJEL**)

Objectifs du cours

Les logiciels constituent le cœur des projets informatique et web ; il est donc nécessaire, pour les futurs prestataires en logiciels, de maîtriser les aspects généraux du droit/économie du logiciel, afin de valoriser l'investissement consenti

Plan du cours

- ❶ **Généralités**: concepts de base sur les logiciels libres et open source
- ❷ **Propriété intellectuelle**:
 - ✚ Propriété littéraire/artistique (droits d'auteur)
 - ✚ Propriété industrielle (droit des brevets, ...etc)
- ❸ **Cadre juridique des TIC en Algérie**

Introduction

Logiciel libre et /open source

L'esprit du logiciel libre/open source a toujours existé.

- *Au début de l'ère informatique, les constructeurs d'ordinateurs (ex. IBM) laissaient l'accès libre aux codes sources des programmes informatiques qui permettaient le bon fonctionnement et l'exploitation de leurs machines.*
- *Les constructeurs se sont focalisés sur la vente de leurs ordinateurs (hardware), ont considéré le logiciel (software) comme étant un accessoire sans véritable valeur économique*

L'édition de Logiciel

Cependant, les constructeurs de hardware arrêterent de permettre l'accès aux codes sources de leurs logiciels et un nouveau business apparut avec l'édition logicielle, à cause

- ✚ la généralisation des outils informatiques,**
- ✚ la standardisation des composants et**
- ✚ l'importance des fonctionnalités logicielles au sein du travail journalier des entreprises**

Richard Stallman & Licence GPL

Richard Stallman (célèbre dans le mouvement du logiciel libre) fut frustré, lorsque lui fut refusé l'accès aux codes sources du driver de son imprimante, ce qui le poussa à créer la FSF (Free Software Foundation)

Par la suite, **Richard Stallman** créa la licence « copyleft » **GPL** afin de s'assurer que ses logiciels soient disponibles sous forme de code source et modifiables. Ainsi, le droit d'auteur fut utilisé, non plus pour limiter les actions des utilisateurs, mais pour assurer la **pérennité de libertés**.

La genèse des logiciels libres

Juridiquement, la genèse des **logiciels libres** remonte à la création des premières **licences libres/open source**.

Ainsi, face au refus de fournir **les codes sources**, une solution fut trouvée par le biais du **droit de développeur**: le **droit d'auteur** fut utilisé afin de forcer le libre accès aux codes sources.

Le but de ce cours est de présenter les aspects juridiques et économiques impliqués dans la concession de licences libres/open source.

Glossaire techniques

L'objectif de ce glossaire est de définir les termes utilisés dans la suite cours

Définition 1: une application est un logiciel qui permet de réaliser une ou plusieurs fonctions.

Définition 2: un code objet est le code du logiciel dans sa forme exécutable par une machine, écrit en «**langage machine**».

Définition 3: un code source est le code du logiciel dans sa forme modifiable par le développeur et éditable en «**langage de programmation** »

Glossaire techniques

Définition 4: un compilateur est un logiciel qui permet de traduire un code source en code objet.

Définition 5: la compilation est le processus par lequel le code source est traduit en code objet, grâce à un compilateur.

Définition 6: un driver «pilote» est un module permettant à un système d'exploitation d'interagir avec un périphérique.

Glossaire techniques

Définition 7: Free Software Foundation (F.S.F.) est un organisme constitué aux Etats-Unis afin de promouvoir les logiciels libres et de défendre les droits des utilisateurs de logiciels libres.

Définition 8: Free/Open Source Software (FOSS) est utilisé afin de parler indistinctement des «logiciels libres» et des «logiciels open source»

Définition 9: un hardware est l'ensemble des équipements électroniques composé par l'ordinateur et ses périphériques.

Glossaire techniques

Définition 10: une librairie ou «bibliothèque» est un logiciel qui se présente sous la forme d'une multitude de fonctions regroupées de façon systématique dans le but d'être mises à la disposition d'autres logiciels sans devoir être réécrites au sein de ces-derniers.

Définition 11: un logiciel (software) est un programme informatique permettant à un système informatique d'assurer certaines fonctions et qui constitue une série d'instructions adressées au hardware.

Glossaire techniques

Définition 12: un logiciel libre doit répondre à la définition établie par F.S.F. sur la base de quatre (04) libertés indispensables que sa licence doit garantir:

- 1. la liberté d'exécuter le programme** pour tout usage;
- 2. la liberté d'étudier le fonctionnement du programme** et de l'adapter à ses besoins (nécessité d'avoir code source);
- 3. la liberté de redistribuer des copies ;**
- 4. la liberté d'améliorer le programme et de publier ses améliorations** (nécessité d'avoir code source).

Glossaire techniques

Définition 13: un logiciel open source est un logiciel dont la licence remplit les 10 critères (vendre, distribuer et modifier sans se restreindre à des champs d'activités, des produits ou des regroupement de personnes) édictés par l'open source initiative.

Définition 14: un logiciel propriétaire est un logiciel qui n'est ni libre ni open source. Ils sont distribués sous des licences payantes et restrictives.

Glossaire techniques

Définition 15: **Open Source Initiative (O.S.I)** est un organisme non but lucratif de droit américain dont l'objectif est d'établir la définition logiciel open source et de certifier ses licences.

Définition 16: un patch est une partie de logiciel, qui permet de corriger ou mettre à jour un logiciel.

Définition 17: un Système d'Exploitation (SE) est un logiciel de base, c'est une interface entre le hardware et les logiciels d'applications. Un SE est composé de drivers et a à sa charge l'ordonnancement de l'accès aux ressources et périphériques de l'ordinateur.