**-이진솔**

2005년에 리눅스 토발즈가 만든 Git

8500만개 가량의 프로젝트 , 2800만개 이상의 어카운트(개발자)를 가진 거대한 소스코드의 시장.

SW개발자에게 자신의 깃허브 계정은 커리어 그 자체가 될정도로 깃허브는 SW개발시장에서 거대한 부분을 차지하고있음.

깃허브가 1위를 차지하기 전 오픈소스시장을 장악하고 있던 소스포지

둘 사이의 점유율 역전의 이유는 시장을 독점했다고 생각한 소스포지가 서비스 형태를 재구축하면서 개발자들에게 금전적 부담을 지움

이를 기점으로 개발자들은 규모는 좀 더 작았지만 개발자위주의 운영을 하던 깃허브(대부분의 )로 대거 이주하게됨

이 외에도 구글에서 운영하던 구글코드, MS에서 운영하던 코드플렉스 역시 깃허브에 밀려 폐쇄하게되었음(자 회사의 개발자들조차 잘 이용하지 않음.)

또한 깃허브의 성장은 IT 모바일시장의 성장과 함께했다

더욱 다양한 1인, 소규모 개발자가 SW를 개발하게 되며 깃허브의 영향력이 커지는 계기가 됨

깃허브의 수익성은 기업으로서 매우 기형적인 구조이다.

기업재정은 설립 이후부터 현재까지 꾸준히 적자를 기록하고있음

하지만 지금은 그 존재 자체의 가치를 인정받아 꾸준한 자금유치로 운영중

그리고 현재는 17년에 자사의 오픈소스커뮤니티 코드플렉스를 폐쇄한 MS에게 8조원 정도에 인수되었다.

--- MS는 깃허브의 기존의 운영방식을 지속할 예정이며 개발자를 존중한다고 함

그러나 개발자들은 깃허브가 거대IT기업인 MS에 종속됐다는 그 자체를 불안해하며(개발자들이 추구하던 자유로운 깃허브가 CoC와 MS의 인수등으로 침해받을 우려가 있다고 생각함) '깃랩' 등으로 이전하기 시작 --

지금은 어느정도 안정된 추세지만 MS가 깃허브에 영향력을 끼치려 한다면 과거 오픈소스를 독점하던 소스포지의 몰락처럼 언제든지 깃허브도 무너질 가능성이 있음

MS가 깃허브를 인수한 700억달러를 어떤 방식으로 회수하느냐에 따라 오픈소스의 흐름이 바뀔 수 있을것

**-김상준**

1.오픈소스의 정의

2.소스가 공개되는 이유

3.오픈소스의 장점

4.오픈소스의 단점

5.오픈소스의 역사

오픈 소스란 소프트웨어를 개발할 때 소스코드를 무상으로 공개해,<br>

프로그래머들이 자유롭게 소프트웨어를 개량해서 배포하는 것이 허용되는 방식을 말한다.<br>

대표적인것이 리눅스이다.

<br>

<br>

소스가 공개되는 이유

- 이미 있는 오픈소스를 포크하여 새 프로젝트가 만들어지는 경우, 라이선스때문에 공개해야함<br>

- 소프트웨어를 더 좋게 만들기 위해. 외부 개발자들이 참여하도록 하면 더 다양한 환경에서 소프트웨어를 시험해보고 품질을 높일 수 있음.<br>

- 사회 공헌을 위해.<br>

- 프로그램의 신뢰성을 보장하는 방법이 될수있다.<br>

<br>

오픈소스의 장점 <br>

-이용에 비용이 들지 않거나 적다.<br>

-원하는 대로 변형 가능 <br>

-보안 취약점이 쉽게 발견된다. 그러나 오픈소스가 보안 측면에서 더 우수하다는 것을 의미하지는 않는다.<br>

-누구나 버그를 고칠 수 있다. <br>

-특정 벤더에 의존하지 않아도 된다 <br>

<br>

오픈소스의 단점 <br>

-비숙련 사용자들은 사용이 어렵다.<br>

-이미 표준적으로 사용되는 소프트웨어가 있는 경우 호환성 문제가 발생<br>

-고객지원이 불리<br>

<br>

오픈소스의 역사<br>

<br>

1960년대 하드웨어 판매 중심이였고, 소프트웨어 공유 문화가 퍼져있었다. <br>

1970년대 벨 연구소에 의해 Unix 개발하였는데, AT&T를 비롯한 여러 회사, 버클리 등 비영리 단체에서 다양한 버전을 개발하였다. 1980년대 HP/UX, AIX, Solaris 등의 상용 버전 Unix 개발 및 상용화되었다.<br>

1976년 빌게이츠가 컴퓨터 애호가들에게 공개 편지 “Open Letter to Hobbyists” 보냈다. 그는 1976년 친구 폴 앨런과 MITS Altair 8800을 위한 베이식 인터프리터 제조 후 MITS를 통해 판매하였다. 이로 인해 소프트웨어 저작권에 대한 인지를 하여 , 상업용 소프트웨어 시대가 시작되었다. 그로인해 모든 코드를 비공개 형태로 만들어 버리게 되는 계기가 되는 상용 소프트웨어들이 등장을 하였다. <br>

1984 ~ 1986년 리처드 스톨만는 자유 소프트웨어 운동 주도을 주도하였다. 상용 소프트웨어에 대항한 자유로운 대안을 만들기 위한 의지를 표출하며, GNU is Not a Unix(GNU) 프로젝트 시작하였다. 그리고 Text editor(Emacs), Compiler(gcc), Debugger(gdb), make 개발하였고, Free Software 운동 시작 후 자유소프트웨어 재단(FSF) 설립을 하였다. 1989년 최초의 오픈소스 라이선스 GNU General Public License 배포 자유소프트웨어 운동을 하기 시작하였다. <br>

1991년 리눅스가 탄생하였는데, 핀란드 헬싱키 대학의 대학원생인, 리누스 토발즈가 취미로 개발한 커널,MINIX를 응용하여 리눅스 커널 개발 후 GNU GPL로 배포하였다. 1992년 Linux Desktop GUI 프로젝트, Xfree86 시작 1993년 GNU/Linux 구현체 Debian, Slackware 시작을하여 Linux가 만들어졌다. <br>

1998년 오픈소스라는 용어는 넷스케이프 브라우저 코드에 대한 공개 형태를 결정하는 전략회의에서 붙여졌다. 넷스케이스 소스 코드 공개에 자극 받아, 오픈소스를 장려하기 위한 단체인 OSI(Open Source Initiative) 설립하였다. <br>

2000년대 이후 많은 기업들이 오픈소스를 사용 상용 소프트웨어 벤더에서도 오픈소스를 가져다가 사용하기 시작 특히, 웹 기반 서비스(예: SNS) 업체에서 오픈소스 활용이 폭발적으로 증가하였다. <br>