



Lizenzen

MAREK ULM

Lizenzen in der Softwareentwicklung

Lizenzen sind rechtliche Instrumente,

Regeln Bedingungen und Nutzung von geistigem Eigentum

In der Softwareentwicklung:

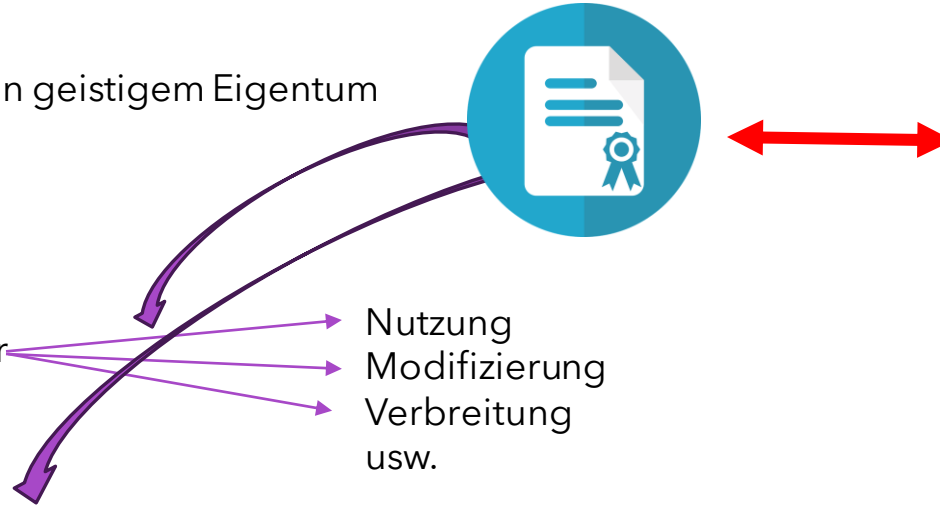
inbs. Open-Source-Software.

Inhaber, Urheber, Entwickler, Benutzer

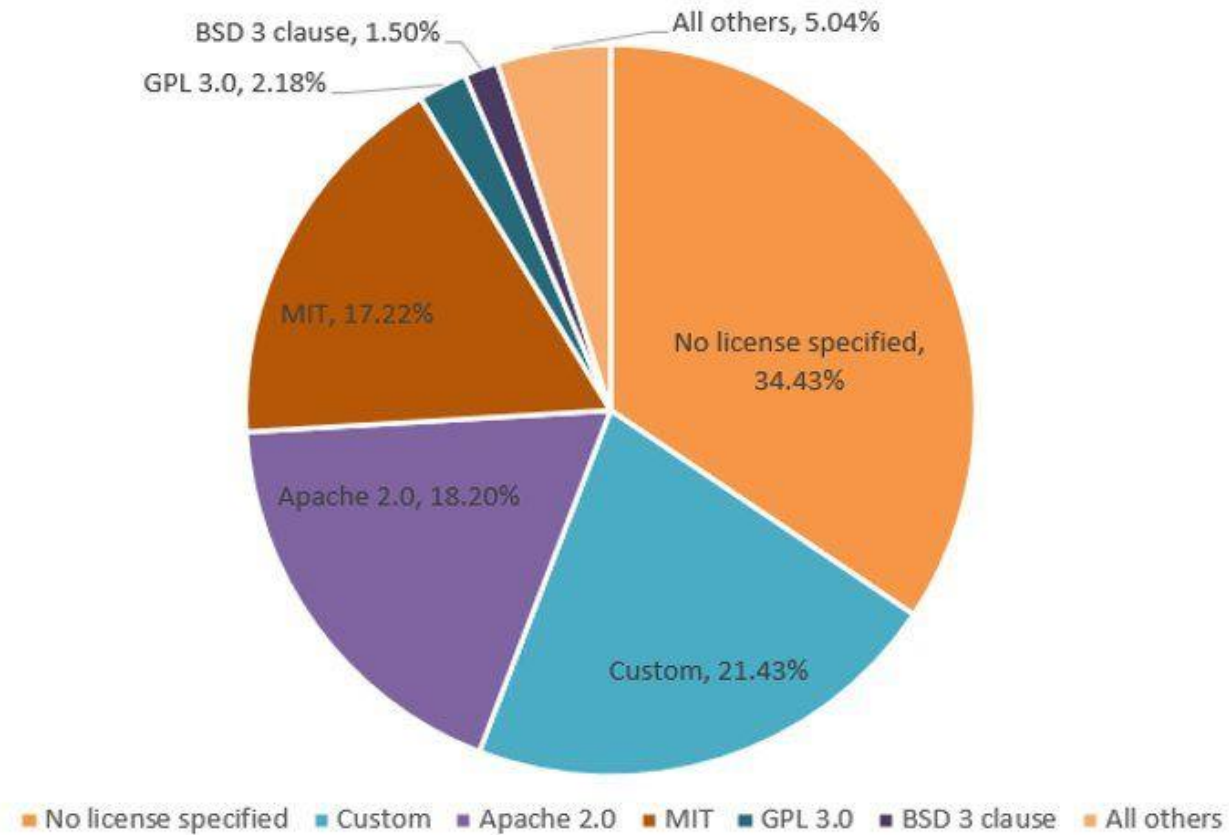
Nutzung
Modifizierung
Verbreitung
usw.

Einschränkungen, Bedingungen für Nutzung des Werks

- z.B: Notwendigkeit Quellcodeoffenlegung, Anerkennung des Urhebers, Nicht-Nutzung für kommerzielle Zwecke



License Usage on GitHub



Data for 2018 - Q2 2020



Massachusetts Institute of
Technology

Erlaubnis zur Nutzung: kostenlos Nutzung: private, kommerzielle, akademische Zwecke.

Erlaubnis zur Vervielfältigung und Verbreitung: kopieren, verbreiten, entweder im Originalzustand oder in modifizierter Form.

Erlaubnis zur Änderung: Entwickler darf Quellcode beliebig ändern

Keine Haftung: Haftungsausschluss: Urheber/Inhaber des geistigen Eigentums dürfen

Für Schäden/ Verluste nicht haftbar gemacht werden

Beibehaltung des Urheberrechtsvermerks: in allen Kopien

Apache 2.0



Erlaubnis zur Nutzung: kostenlos und ohne Einschränkungen nutzbar, sei es für private, kommerzielle oder akademische Zwecke.

Erlaubnis zur Vervielfältigung, Verbreitung und Änderung

Sublizenzierung: Weiterverbreitung unter anderer Lizenz
Muss Apache License 2.0 beibehalten + Bedingungen der Lizenz erfüllen.

Patentlizenz: Urheber stellt Patente Verfügung--> geben den Benutzern das Recht, diese Software verbreiten und ändern.

Haftungsausschluss: Urheber/Inhaber werden von jeglicher Haftung freigestellt.

Beibehaltung des Urheberrechtsvermerks: Urheberrechtshinweis + Lizenzbestimmungen muss in allen Kopien der Software enthalten sein

DEMO



GNU (GPL v3)



Copyleft-Prinzip: abgeleitete Werke /Modifizierungen müssen unter GPLv3/kompatiblen Lizenz veröffentlicht werden.
--> Freiheiten und Rechte bleiben bestehen

Quellcode-Zugriff: Benutzer: Quellcode einzusehen/ ändern/weiterverbreiten.

Nutzung in proprietärer Software: Wenn proprietäres Produkt integriert wird, muss das gesamte Produkt unter den Bedingungen der GPLv3 veröffentlicht werden.

Anti-Tivoization-Klausel: Hardware-Herstellern dürfen nicht, Benutzern das Installieren oder Ausführen modifizierter Versionen der Software verhindern.

Patentlizenz: Benutzern --> Recht, Patente zu nutzen

Verzicht auf Haftung: Urheber/Inhaber werden von jeglicher Haftung freigestellt.

NC – License 'Non-Commercial'

Ähnlich wie MIT

Erlaubt keine Kommerzielle Nutzung

Passende Wahl bei uns:



shiny

shinydashboardPlus

shinyWidgets



ggplot2

testthat



datasets



shinyjs

Passende Lösung bei uns ?

Haftungsausschluss

Verbreiten,
Modifizieren,
Nutzen

Patent-Lizenz



Quellcode Zugriff

Quellen

<https://de.wikipedia.org/wiki/Apache-Lizenz>

<https://de.wikipedia.org/wiki/MIT-Lizenz>

https://de.wikipedia.org/wiki/GNU_General_Public_License

<https://solutionshub.epam.com/blog/post/examining-open-source-license-usage>

<https://nabenhauer-consulting.com/verlag/lizenzen/>

<https://www.istockphoto.com/de/foto/prozessablauf-f%C3%BCr-die-verzweigungsstrategie-der-softwareentwicklung-mit-flussdiagramm-gm1466262366-498318102>

https://de.wikipedia.org/wiki/GNU_General_Public_License

https://en.wikipedia.org/wiki/Apache_License