**CONTENTS**

**\*\*\*\*\* 목차는 계속 수정할 예정입니다. 참고하세요. \*\*\*\*\***

1. 오픈소스란 무엇인가?

(1) 개요

(2) 오픈소스 이야기

2.1. Revolution OS (2001)

2.2. 자유 소프트웨어

2.3. 오픈소스 소프트웨어

2.3.1. 정의

2.3.2. 장점

2.3.3. 단점

(3) 오픈소스 소프트웨어 라이선스

3.1. 라이선스 정의

3.2. 오픈소스 라이선스 특징

3.3. 라이선스 상세 내용

3.4. 각 라이선스 소개 // 3개 정도??

3.4.1. GNU 일반 공중 사용 허가서(GPL)

3.4.2. 크리에이티브 커먼즈 라이선스(CCL)

3.4.3. 모질라 퍼블릭 라이선스

(4) 오픈소스 프로젝트 구성 및 개발

4.1. 구성원

4.2. 개발

(5) 오픈소스 개발 도구

5.1. 버그 트래커

5.1.1. 버그 트래커의 기능

5.1.2. 버그 트래커의 사용법

5.2. 버전 컨트롤

5.2.1. 버전 컨트롤의 중요성

5.2.2. 버전 컨트롤의 종류

5.2.3. 분산형 버전 관리 모델

5.2.4. 문서 및 지역화 도구

5.2.5. 호스팅 도구

(6) 오픈소스 소프트웨어 공학

2. 오픈소스의 역사

1) 컴퓨터 소프트웨어의 시작 (1950 ~ 1960s)

2) 소프트웨어가 상품으로 전락하다. (1970s ~ 1980s)

3) 자유 소프트웨어 그리고 오픈소스(1980s ~ 1990s)

- 소프트웨어는 공유되어야 한다. (1984년,1985년)

- 리눅스 커널이 탄생하다. (1991)

- ‘오픈소스’ 이름이 탄생하다.

4) 2000년대 이후의 오픈소스(2000~)

3. 오늘날, 오픈소스

- 넷플릭스

- 구글

- 배달의 민족 글꼴

4. 자유소프트웨어와 오픈소스의 얼굴들

- 리누스 토발즈

- 리처드 스톨만

- 에릭 레이먼드

- 이언 머독

5. 각주

6. 외부 링크 및 참고 문헌