

Abteilung Gymnasium

Arbeitskreis Link-Ebene Wirtschaftsinformatik

Schellingstr. 155 · 80797 München · Tel.: 089 2170-2153 · Fax: -2125

E-Mail: tobias.tyll@isb.bayern.de

**WIn 10.4: Gruppenarbeit Lizenzmodelle**

Anhand einer unternehmerischen Entscheidung aus der Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler entdecken diese verschiedene Lizenzmodelle und setzen sich mit ihnen auseinander. Dabei können wahlweise alle Alternativen in einer Gruppe oder pro Gruppe eine Alternative bearbeitet werden.

**Lizenzmodelle bei Software**

Der Zehntklässler Rudi ist Hobbyprogrammierer und hat einen eigenen Vokabeltrainer programmiert, der als selbständiges Programm unter dem Betriebssystem Windows läuft. Rudi ist nun etwas ratlos, ob und wie er sein Programm vermarkten soll. Er macht sich Gedanken über die Nutzung und den Preis, die Art der Weitergabe und die Zielgruppe, die seine Software nutzen darf.

**Alternative 1**

Rudi findet, dass sein Programm von zukünftigen Schülergenerationen weiterentwickelt werden sollte. Schließlich wollte er mit seiner Idee nur helfen.

**Alternative 2**

Rudi möchte, dass nur Schüler sein Programm kostenfrei nutzen dürfen. Er möchte auf keinen Fall, dass ein anderer sich seine Idee klaut. Wer ihm finanziell danken möchte, darf Rudi natürlich gerne etwas spenden.

**Alternative 3**

Rudi würde es bevorzugen, wenn jeder seine Software erst einmal testen darf. Nach einiger Zeit – Rudi denkt da an etwa 6 Wochen – muss man sich entscheiden, ob man das Programm weiterhin nutzen möchte, dann aber gegen Bezahlung.

**Alternative 4**

Wenn sein Programm Erfolg hat, möchte er Schulen anbieten, für einen Staffelpreis eine bestimmte Anzahl von Nutzungsrechten für Schüler und Lehrer einzuräumen.

**Aufgabe:**

Finden Sie in Gruppen bereits existierende Lizenzmodelle, die zu den jeweiligen Alternativen passen könnten und stellen Sie diese im Plenum vor! Nutzen Sie für die Recherche auch die Stichwörter aus der Tag-Cloud!

**Lizenzen-Tag-Cloud**

Public Domain Freie Software

Freeware Shareware Netzwerklizenz

Open Source Donationware

Volumenlizenz OEM Einzelplatzlizenz

Einfaches Nutzungsrecht

**Lösungsvorschläge und Beispiele für Lizenzformen:**

**Kostenlose Lizenz mit offenem Quellcode:**

* Public Domain („gemeinfrei“) bedeutet den völligen Verzicht des Urhebers auf seine Rechte. In Deutschland ist ein Totalverzicht auf das Urheberrecht, z. B. zugunsten der Allgemeinheit, nicht möglich (Ableitung § 29 UrhG abgeleitet). In Deutschland gibt es daher keine Public-Domain-Software. In den USA kann man auf alle Rechte verzichten und das Public-Domain-Werk erhält den gleichen Status wie ein nicht mehr geschütztes Werk.
* Freie Software erlaubt den Benutzer neben einer freien Weitergabe des Programms auch seinen Quellcode einzusehen und zu verändern sowie Modifikationen weiter zu verbreiten. Die Lizenzen erlauben es ausdrücklich, sie für jeden Zweck zu nutzen, zu studieren, zu verändern und in ursprünglicher bzw. geänderter Form weiter zu verbreiten. Der Quelltext muss hierzu vom Urheber zur Verfügung gestellt werden**.**
* Open Source wird oft synonym zu Freier Software gebraucht, kann aber auch lediglich auf Quelloffenheit hinweisen, d. h. der Quelltext eines Programms kann eingesehen werden. Open-Source-Software wird unter einer Open-Source-Lizenz veröffentlicht, die erlaubt, diesen Quellcode auch weiterzugeben oder zu verändern.

**Kostenlose Lizenz, i. d. R. kein Quellcode:**

* Freeware bezeichnet im allgemeinen Sprachgebrauch Software, die vom Urheber zur kostenlosen Nutzung zur Verfügung gestellt wird. Freeware ist meistens unveränderbar und darf daher nicht mit freier Software (engl. „free software“) verwechselt werden.
* Donationware ist Freeware, bei der eine eventuelle Bezahlung dem Benutzer freigestellt bleibt.

**Test der Software kostenlos, i. d. R. kein Quellcode**

* Shareware erlaubt zwar die Verbreitung einer oft eingeschränkt nutzbaren Version, ist in ihrer heutigen Form aber meist erst nach Bezahlung unbeschränkt nutzbar. Nach Freischaltung verliert die Software ihren Shareware-Status. Vor dem Kauf kann sie kostenlos getestet werden. Erfunden wurde der Begriff von Bob Wallace, einem der ersten Mitarbeiter der US-amerikanischen Computerfirma Microsoft. Üblicherweise darf die Software in unveränderter Form beliebig kopiert werden (daher die Bezeichnung) und kann für eine bestimmte Zeit kostenfrei genutzt werden. Nach dem Testzeitraum (oft 30 Tage) kann die Software nur nach der kostenpflichtigen Registrierung beim Autor genutzt werden. Man erhält i. d. R. per Mail die notwendigen Lizenzdaten.

**Kostenpflichtige Lizenz bei kommerzieller Software**

* Einzelplatzlizenz: Man erwirbt i. d. R. nur ein Nutzungsrecht an der Software. Vor der Nutzung ist der Kauf einer Lizenz erforderlich, der Autor behält in jedem Fall das Copyright. Die Nutzung ist nur für den persönlichen Gebrauch bestimmt. Teilweise ist auch zusätzliche Registrierung notwendig (Lizenzkey per E-Mail, Aktivierung)
* OEM-Lizenzen (Original Equipment Manufacturer) lassen einen isolierten Verkauf von Software nicht zu, vielmehr ist sie an den Kauf bestimmter Hardware gekoppelt.
* Volumenlizenzen: Klassenraumlizenz, Schullizenz mit maximaler Nutzerzahl
* Benutzerkreislizenzen: Netzwerklizenz, Schullizenz, Schulträgerlizenz

Quellen:

http://de.wikipedia.org/wiki/Open\_Source

http://de.wikipedia.org/wiki/Freeware

http://de.wikipedia.org/wiki/Shareware

http://www.lehrerfortbildung-bw.de/sueb/recht/liz/softw/aka\_essl\_software.ppt

alle aufgerufen am 16.07.2012