

LU06e - Lizenzmodelle

Einleitung

In der Informatik spielt der Begriff **Lizenz** eine zentrale Rolle – egal, ob man Software entwickelt, nutzt oder weiterverbreitet. Eine Lizenz ist im Grunde eine **rechtliche Vereinbarung**, die festlegt, **was man mit einer Software (oder einem digitalen Werk) tun darf und was nicht**.

Ohne eine Lizenz wäre jede Software automatisch durch das **Urheberrecht** geschützt, und niemand dürfte sie legal kopieren, verändern oder weitergeben. Durch Lizenzen geben die Urheberinnen und Urheber bestimmten Personen oder der Öffentlichkeit **Nutzungsrechte** – zum Beispiel das Recht, ein Programm zu installieren, den Quellcode einzusehen oder es weiterzuentwickeln.

Lizenzen schützen also **beide Seiten**:

- **Entwicklerinnen und Entwickler**, indem sie bestimmen können, wie ihre Arbeit verwendet wird.
- **Nutzerinnen und Nutzer**, indem sie wissen, welche Rechte und Pflichten sie haben.

Gerade in der heutigen Welt, in der Software aus vielen Quellen stammt und oft auf Open-Source-Komponenten aufbaut, ist es entscheidend, die **Unterschiede zwischen verschiedenen Lizenzarten** zu verstehen. Ob eine Lizenz offen, eingeschränkt oder kommerziell ist, kann beeinflussen, **wie man Software im eigenen Projekt verwenden darf** – und ob man damit gegen das Gesetz verstößt.



Kurz gesagt: Lizenzen sind die Spielregeln der digitalen Welt.

Wer sie versteht, kann Software sicher, legal und verantwortungsvoll einsetzen – und eigene Projekte korrekt schützen.

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - BZZ - Modulwiki

Permanent link:

https://wiki.bzz.ch/de/modul/m286_2025/learningunits/lu06/lizenzmodelle?rev=1761196643

Last update: 2025/10/23 07:17

