

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.

Arten von Lizenzen

Die verschiedenen Softwarelizenzen unterscheiden sich darin, **wie frei** man eine Software nutzen, verändern und weitergeben darf. Die folgende Tabelle zeigt die wichtigsten Lizenzarten im Überblick:

Lizenztyp	Beschreibung	Quellcode sichtbar	Nutzung kostenlos	Änderungen erlaubt	Kommerzielle Nutzung	Beispiele
Proprietär	Geschlossene, kommerzielle Software. Nutzung nur mit Kauf oder Lizenzvertrag.	Nein	Nein	Nein	Nur mit Erlaubnis	Microsoft Office, Photoshop

Lizenztyp	Beschreibung	Quellcode sichtbar	Nutzung kostenlos	Änderungen erlaubt	Kommerzielle Nutzung	Beispiele
Freeware	Kostenlos nutzbar, aber nicht frei. Keine Änderungen oder Weitergabe erlaubt.	Nein	Ja	Nein	Eingeschränkt	Google Chrome, Skype
Shareware	Testversion, später kostenpflichtig.	Nein	Teilweise	Nein	Eingeschränkt	WinRAR, ältere Tools
Freemium	Basisversion gratis, Zusatzfunktionen kostenpflichtig.	Nein	Teilweise	Nein	Ja	Spotify, Slack, Trello
Open Source	Quellcode offen, Nutzung, Änderung und Weitergabe erlaubt (je nach Lizenz).	Ja	Ja	Ja	Ja (bedingt)	Linux, React, VLC

Merke:

- Proprietäre Lizenzen schränken die Nutzung stark ein.
- Open-Source-Lizenzen fördern Zusammenarbeit und Transparenz.
- Freeware, Shareware und Freemium sind Zwischenformen mit unterschiedlichen Einschränkungen.

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

Permanent link: https://wiki.bzz.ch/de/modul/m286_2025/learningunits/lu06/lizenzm Modelle?rev=1761196701

Last update: **2025/10/23 07:18**

