

# 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
<b>Proprietär</b>	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
<b>Freeware</b>	Kostenlos nutzbar, aber nicht frei. Keine Änderungen oder Weitergabe erlaubt.	Nein	Ja	Nein	Eingeschränkt	Google Chrome, Skype
<b>Shareware</b>	Testversion, später kostenpflichtig.	Nein	Teilweise	Nein	Eingeschränkt	WinRAR, ältere Tools
<b>Freemium</b>	Basisversion gratis, Zusatzfunktionen kostenpflichtig.	Nein	Teilweise	Nein	Ja	Spotify, Slack, Trello
<b>Open Source</b>	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/lizenzmodelle?rev=1761196701](https://wiki.bzz.ch/de/modul/m286_2025/learningunits/lu06/lizenzmodelle?rev=1761196701)

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

