



Il Mondo dell'Open Source

Ing. Andrea Guido Sommaruga

Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano

- Licenze
- Contratti
- Come nascono i progetti
- Come si mantengono i progetti
- Diritti e Doveri

La spada di Damocle

I brevetti software uccidono l'innovazione

Un grido contro il tentativo di legalizzare i brevetti sul software in Europa!

Per gli sviluppatori e gli utilizzatori di software Open Source, questa direttiva può rappresentare un serio pericolo: un campo minato da brevetti. Con la corrente abitudine degli uffici brevetti che vede la concessione di brevetti, a dir poco banali, sviluppare software innovativo potrebbe diventare un'attività molto pericolosa in Europa soprattutto per i singoli sviluppatori e le piccole organizzazioni.

La Commissione Europea è riuscita ad imporre una proposta di direttiva per **l'illimitata brevettabilità** del software, fortemente voluta dalle multinazionali extra-europee del software, che potranno così far valere il loro smisurato portfoglio di brevetti ottenuti fuori dalla nostra giurisdizione, e dalle **lobby degli avvocati** che operano nel settore dei brevetti e che trarranno vantaggio dall'aumento della litigiosità.

E' una giornata nera per la democrazia in quanto il consiglio dei ministri europeo non solo ha ignorato la decisione democratica presa dal Parlamento Europeo il 24 settembre 2003 in proposito ma anche ignorato la richiesta del parlamento europeo di far ripartire il processo per arrivare ad una nuova direttiva maggiormente condivisa.

Il Parlamento infatti aveva deciso di limitare la brevettabilità del software grazie al supporto di oltre 300.000 cittadini, 2.000.000 di piccole e medie imprese e decine di economisti e scienziati.

Potete trovare maggiori informazioni sui brevetti software al link FFII <http://swpat.ffii.org/>



Licenze

Le licenze della maggior parte dei programmi hanno lo scopo di togliere all'utente la libertà di condividere e modificare il programma stesso.

Viceversa, la Licenza Pubblica Generica GNU è intesa a garantire la libertà di condividere e modificare il software libero, al fine di assicurare che i programmi siano liberi per tutti i loro utenti.



Open Source

Che cos'è l'Open Source ?

E' una corrente di pensiero che ritiene che i programmi debbano essere patrimonio della comunità degli sviluppatori e degli utenti e non essere semplicemente custoditi come segreti industriali in mano a poche società.



Open Source

Secondo la filosofia dell'Open Source allora i programmi non sono di nessuno?

Sbagliato! i programmi sono sempre considerati proprietà intellettuale dell'autore solo che, invece di custodire i sorgenti e vendere le licenze d'uso, mantiene la proprietà intellettuale e concede a tutti la visione e l'utilizzo dei sorgenti



Licenze

I programmi Open Source hanno una Licenza d'Uso?

Certamente, come i programmi commerciali anche i programmi Open Source hanno le loro licenze d'uso che definiscono esattamente i campi di impiego dei programmi e le responsabilità degli autori.

La più nota è la Licenza Pubblica Generica GNU.



Licenze

Storicamente le prime licenze Open sono quelle proposte dalla:

Free Software Foundation, Inc.

59 Temple Place, Suite 330

Boston, MA 02111-1307 USA

- GNU GPL - GENERAL PUBLIC LICENSE
- GNU LGPL - LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE



Licenze

Le licenze nel mondo Open Source sono diverse da quelle del mondo Proprietario.

Nel mondo Open Source le licenze garantiscono i diritti degli utilizzatori, principalmente il diritto a potere modificare e ridistribuire il software.

Nel mondo Proprietario le licenze garantiscono i diritti dei fornitori, principalmente vietano la ridistribuzione del software.

Licenza GPL

La licenza GPL è molto restrittiva: se un programma è realizzato utilizzando degli strumenti o parti di programma rilasciate sotto licenza GPL anche il programma DEVE OBBLIGATORIAMENTE essere rilasciato sotto licenza GPL.

La licenza GPL dà quindi all'utente il diritto di potere modificare e ridistribuire liberamente il software. L'utente deve quindi essere messo in grado di farlo ovvero deve potere disporre liberamente dei sorgenti.

L'utilizzo di parti di programmi (librerie) con licenze più restrittive in un progetto GPL è espressamente vietato dalla licenza GPL stessa.



Licenza LGPL

La licenza LGPL nasce con meno vincoli per gli utilizzatori. Il principale è la possibilità di includere nel programma anche librerie di terze parti rilasciate con altre licenze non libere al limite anche commerciali.

La licenza LGPL consente quindi di sviluppare un progetto in modo misto, in parte con codice GPL ed in parte con librerie chiuse.

Per quanto riguarda la parte sviluppata con codice GPL deve sempre essere portata avanti con licenza GPL.

La licenza GPL è molto più restrittiva e vieta l'inclusione in un progetto GPL di parti proprietarie.



Licenza per la Documentazione

GNU Free Documentation License

Lo scopo di questa licenza è di rendere un manuale, un testo o altri documenti scritti "liberi" nel senso di assicurare a tutti la libertà effettiva di copiarli e redistribuirli, con o senza modifiche, a fini di lucro o no.

Come per la licenza GPL, la licenza FDL prevede che il manuale o il testo sia sempre disponibile in forma "non offuscata" ovvero in forma pienamente modificabile come ad esempio un testo il formato SGML o un formato aperto di Open Office. L'utente ha il diritto se lo desidera, di modificare il testo e deve poterlo fare.



Licenze

Le licenze, oltre a stabilire i diritti degli utilizzatori, sono studiate per dare il giusto riconoscimento agli autori per il loro lavoro: i programmi sono infatti sempre proprietà intellettuale degli autori anche se condividono il loro lavoro con la comunità.

Le licenze servono anche come garanzia per gli autori preservandoli dall'essere considerati responsabili per modifiche apportate da altri.

In genere i programmi Open Source sono forniti “così come sono” senza garanzie sul funzionamento. Questo può essere lecito in un programma gratuito ma non è accettato se si tratta di un progetto commissionato e quindi con un certo costo.



Contratti

Il rapporto Utenti / Sviluppatori deve sempre essere regolato contrattualmente soprattutto se si intende utilizzare strumenti liberi.



Contratti

Per una Commessa Software occorre prestare la massima attenzione ad alcuni punti fondamentali:

- Proprietà dei sorgenti
- Proprietà delle conoscenze (processi)
- Garanzia sul lavoro svolto
- Futura assistenza e manutenzione

Contratti

Proprietà del codice Sorgente

- Quando si commissiona un programma occorre definire esattamente di chi sarà il codice sorgente. Se non si specifica nulla il codice sorgente resterà dello sviluppatore.
- Nel caso di cessione del codice al committente si deve prestare attenzione a regolamentare la cessione esclusiva del solo codice legato all'applicazione. Eventuali funzioni generiche di interfaccia, eventualmente contenute in una libreria a parte, devono restare di proprietà dello sviluppatore che avrà il diritto di usarle per altri lavori. Al committente deve essere lasciato il diritto di utilizzarle solo per la specifica applicazione.

Contratti

L'utilizzo di codice GPL consente una limitazione dei costi a fronte di una rinuncia a chiudere il programma e renderlo di proprietà esclusiva di una persona o società.

ATTENZIONE: se nel programma viene usato codice GPL i sorgenti devono restare GPL quindi liberi!

L'utilizzo di codice GPL può anche creare qualche problema con le garanzie. I programmi Open Source distribuiti sotto licenza GPL generalmente non sono garantiti. Nel caso di utilizzo di codice GPL in una commessa si deve obbligatoriamente (per Legge) fornire la garanzia sul lavoro svolto!



Come nascono i Progetti

I progetti nascono in vari modi:

Da un'idea originale proposta da una persona.

Come derivazione da un progetto esistente per divergenze di vedute tra gli sviluppatori.

Da un'applicazione di proprietà di una società che decide di cederla al mondo Open Source.

Come sponsorizzazioni da una o più società che richiedono un determinato progetto e che decidono di svilupparlo col la collaborazione del mondo degli sviluppatori indipendenti



Come si Mantengono i Progetti

I progetti si mantengono in vari modi:

- Con le donazioni libere
- Con le sponsorizzazioni economiche
- Con le sponsorizzazioni di materiali
- Con la vendita di servizi
- Con la vendita di Gadges

Diritti e Doveri

Anche nel mondo Open Source ci sono regole da rispettare.

- **Open Source non vuole necessariamente dire a costo zero.**
- Inanzitutto occorre premettere che la licenza GPL garantisce all'utilizzatore il diritto di avere i sorgenti del programma ma non vieta a nessuno di farsi pagare per offrire un progetto Open Source.
- Utilizzare il lavoro degli altri senza minimamente contribuire allo sviluppo non è logico. Se i gruppi che sviluppano i progetti non venissero sovvenzionati alla lunga i progetti si arenerebbero. Che senso avrebbe utilizzare in ambito professionale programmi a cui non si cerca di garantire un futuro?



Gli aspetti economici

- Open Source: il ritorno economico gira praticamente solo sulla vendita dei servizi. Il prodotto è distribuito gratuitamente.

-

- Programmi Proprietari: il ritorno economico si basa sulla vendita di un prodotto. I servizi sono un di più.



Gli aspetti economici

- Vendita di servizi: generalmente i servizi si forniscono in loco. Il capitale è distribuito sul territorio.
-
- Vendita di prodotti: gli utili sono destinati alle software house (generalmente straniere).



Diritti degli Utenti

L'Open Source si basa sulla convinzione che il lavoro dei programmatori è patrimonio comune della comunità. Le licenze si pongono come obiettivo di garantire i diritti degli utenti.

- Il diritto di avere la disponibilità dei codici sorgenti.
- Il diritto di adattare le applicazioni alle loro esigenze.
- Il diritto di redistribuire o riutilizzare liberamente il software



Doveri degli Utenti

Ovviamente le licenze non assegnano solo diritti ma ci sono anche dei doveri. Gli utenti devono quindi:

- Rispettare la licenza: anche se il software è distribuito liberamente è protetto da una ben precisa licenza.
- Contribuire in qualsiasi modo allo sviluppo dei progetti, anche semplicemente utilizzando i programmi e segnalando gli eventuali bachi trovati.



Diritti degli Sviluppatori

Le licenze ovviamente devono proteggere anche gli sviluppatori.

- Anche se i programmi sono distribuiti liberamente autori dei progetti hanno il diritto di essere sempre citati come tali anche se il progetto viene modificato da altri.
- I programmi GPL sono generalmente distribuiti “così come sono” senza garanzie implicite od esplicite.
- Qualora un programma venga modificato da altri le licenze prevedono che vengano indicati chiaramente sia gli autori originali che le persone che hanno effettuato le modifiche in modo che eventuali malfunzionamenti non screditino gli autori originali.



Doveri degli Sviluppatori

Per ultimo, anche gli sviluppatori hanno le loro buone regole da rispettare.

- Gli sviluppatori hanno il dovere di mantenere fede alla licenza che hanno assegnato al loro progetto. Un progetto che nasce sotto licenza GPL non potrà ad un certo punto venire chiuso con un'altra licenza.
- Gli sviluppatori devono rispettare alla lettera le licenze degli strumenti software che utilizzano. Se i loro progetti utilizzano parti di codice o strumenti rilasciati sotto licenza GPL allora anche il progetto dovrà essere obbligatoriamente rilasciato sotto licenza GPL.

Open Source: La Licenza

Come tutte le cose nel mondo dell'Open Source anche questa presentazione è coperta da licenza d'uso:

Copyright 2009 – Ing. Sommaruga Andrea Guido
viale tunisia, 25
20124 Milano
www.stnet.net/sommaruga



è garantito il permesso di copiare, distribuire e/o modificare questo documento seguendo i termini della **Licenza per Documentazione Libera GNU**, Versione 1.2, oppure ogni versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation;

- senza Sezioni Non Modificabili
- senza Testi Copertina
- senza Testi di Retro Copertina
- Mantenendo intatte le indicazioni di Copyleft

la versione originale in inglese della licenza è disponibile su www.gnu.org/copyleft/fdl.html