

---

# Table des matières

---

<b>Avant-propos</b>	<b>3</b>
<b>1 Qu'a-t-on le droit de faire avec un logiciel ?</b>	<b>9</b>
1.1 Qu'est-ce qu'un logiciel ?	10
a. Le code source et le binaire	10
b. Ce que l'on achète quand on achète un logiciel	12
1.2 Qu'est-ce qu'un logiciel libre ?	13
a. Définition d'une licence libre	15
b. Ce qui n'est pas inclus dans la définition	16
c. Licence « libre » ou « open source »	18
<b>2 Bref historique des logiciels libres</b>	<b>19</b>
2.1 Une pratique issue du monde universitaire	19
2.2 Apparition des licences libres	20
a. L'imprimante de Richard Stallman	21
b. La <i>Free Software Foundation</i>	21
c. La licence GPL	22
d. Les autres licences	24
e. La naissance de Linux	25
f. 1998 : le début de la célébrité ?	27
2.3 Qui les utilise aujourd'hui ?	29
a. Et la réponse est...	29
b. Une présence majeure sur les serveurs	30
c. Des architectures mixtes libre/propriétaire	30
2.4 Quelques pistes pour le futur	33
a. De belles perspectives de croissance	33
b. À quand la GPL 3 ?	33

<b>3</b>	<b>Atouts et faiblesses des logiciels libres</b>	<b>35</b>
3.1	Comment sont-ils développés ?	35
	a. Les bâtisseurs de cathédrales	35
	b. Le développement libre en trois étapes	37
	c. Comment est-ce piloté ?	38
	d. Qui sont les contributeurs ?	40
	e. Une armée de bêta-testeurs	43
3.2	Les atouts des logiciels libres	44
	a. Pérennité	45
	b. Qualité du code	47
	c. Coûts	50
	d. Sécurité	52
3.3	Les faiblesses des logiciels libres	58
	a. Formation et support technique	59
	b. Absence de garantie	61
	c. Faible vitesse de développement	62
	d. Performance pas toujours optimale	63
	e. Absence de valeur ajoutée industrielle	64
3.4	Aspects communs	65
	a. Vulnérabilité face aux brevets logiciels	65
	b. Ergonomie	69
	c. Coût de sortie d'un logiciel propriétaire	69
<b>4</b>	<b>La montée en puissance</b>	<b>71</b>
4.1	Le contexte informatique	71
	a. Internet	71
	b. La standardisation des systèmes et des données	72
	c. La croissance des services	72
4.2	L'économie des logiciels libres	74
	a. Principes d'économie des logiciels	74
	b. Trois modèles de développement	75
	c. Spécificités des logiciels libres	80
	d. Comment gagner de l'argent avec les logiciels libres ?	82

4.3	L'émergence des schémas collaboratifs . . . . .	85
	a. Le modèle libre n'est pas réservé aux logiciels . . . . .	85
	b. Fédérer les idées innovantes . . . . .	87
<b>5</b>	<b>Les logiciels libres sont-ils faits pour vous ?</b>	<b>89</b>
5.1	Les particuliers . . . . .	89
	a. Les critères du choix . . . . .	89
	b. Le profil type . . . . .	90
	c. Les étapes de la migration . . . . .	91
5.2	Les entreprises et les administrations . . . . .	92
	a. Les critères du choix . . . . .	93
	b. Le profil type . . . . .	96
	c. Les étapes de la migration . . . . .	96
5.3	Les développeurs et les éditeurs . . . . .	98
	a. Les critères du choix . . . . .	98
	b. Le profil type . . . . .	101
	c. Les étapes de la migration . . . . .	101

## Annexes

<b>A</b>	<b>Les principales licences libres</b>	<b>103</b>
A.1	La GPL . . . . .	103
A.2	La LGPL . . . . .	104
A.3	La licence BSD . . . . .	105
<b>B</b>	<b>Le droit d'auteur des logiciels</b>	<b>107</b>
B.1	Introduction au droit d'auteur . . . . .	107
B.2	Les droits des auteurs de logiciels . . . . .	109
<b>C</b>	<b>Bibliographie</b>	<b>114</b>
	<b>Glossaire</b>	<b>115</b>