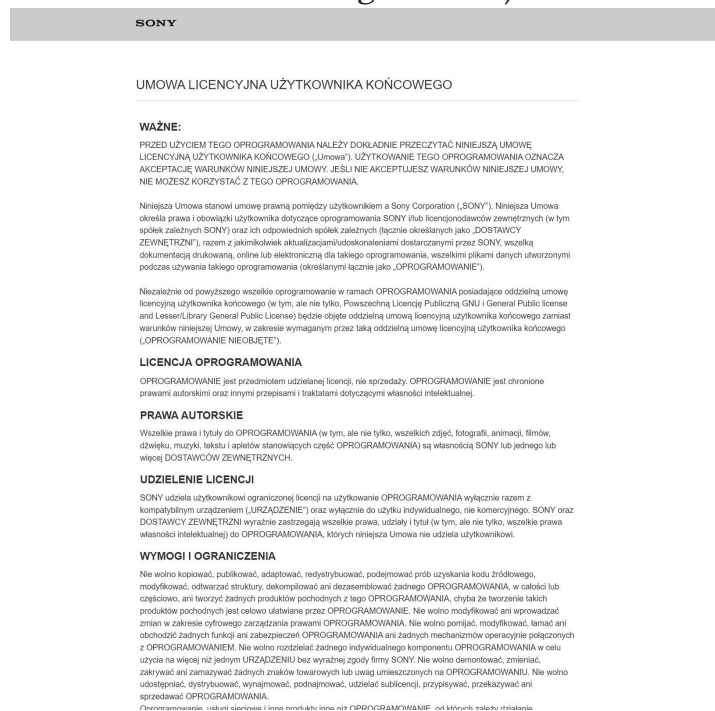


Rodzaje licencji na oprogramowanie

Materiał przedstawia pojęcie licencji, jej kategoryzację, klasyfikację oraz przykłady i rodzaje.

Rodzaje licencji na oprogramowanie

Licencja to uprawnienia upoważniające do korzystania na określonych warunkach z cudzej własności w postaci dobra niematerialnego. Jest zawierana między osobą, która zamierza korzystać np. z aplikacji a podmiotem (lub osobą), która posiada **prawa autorskie** do danego programu lub utworu. Umowa licencyjna, jako dokument prawny, określa, w jakiej formie i na jakich zasadach licencjobiorca może korzystać z danego programu. Szczegółowe zasady są zawarte w dokumencie **Umowa Licencyjna Użytkownika Końcowego** (ang. **EULA - End User Licence Agreement**).



Przykładowa Umowa Licencyjna Użytkownika Końcowego (EULA).

Źródło: SONY <https://helpguide.sony.net/speaker/el21/v1/pl/index.html>, licencja: CC BY 3.0.

Ważne!

Wiele osób nie czyta w ogóle tych dokumentów, choć zawarte w nich są informacje o płatnościach, abonamentach, możliwości używania na określonej liczbie komputerów, często również o wyłączeniu jakiejkolwiek odpowiedzialności producenta (np. za skutki błędów w programach). Licencja oprogramowania jest umową określającą warunki korzystania z programów komputerowych. **Używając programów komputerowych, zgadzasz się na warunki licencji.**

Kategoryzacja licencji na oprogramowanie

Licencja może mieć charakter wyłączny lub niewyłączny, co wpływa na zakres uprawnień licencjobiorcy do korzystania z utworu i możliwość udzielania dalszych licencji przez licencjodawcę.

- **Licencja na wyłączność** – twórca utworu wyraźnie musi stwierdzić fakt takiego licencjonowania, koniecznie musi to być w formie pisemnej. Wtedy licencjobiorca będzie miał wyłączność na korzystanie z utworu w zakresie opisanym w umowie.
- **Licencja niewyłączna** – twórca utworu może udzielić wielu licencji niewyłącznych na tym samym polu eksploatacji, to oznacza że licencjobiorca nie ma wyłączności na korzystanie z utworu w zakresie opisanym w umowie.

Istnieje również **sublicencja**, jest to upoważnienie do korzystania z utworu, którego udziela nie twórca utworu, a licencjobiorca. Może to zrobić jedynie w przypadku, gdy zezwolenie takie wynika z treści umowy licencyjnej.

Wymienić można również kilka sposobów klasyfikacji licencji na oprogramowanie, niektóre mogą mieć jednak cechy należące do różnych kategorii, dlatego jednoznaczne zakwalifikowanie ich bywa trudne. Znaczącymi kategoriami dla każdej licencji jest:

- **Sposób rozpowszechniania** – darmowy, za opłatą, z reklamami, za wsparcie charytatywne lub na innych warunkach.
- **Sposób dostępu do kodu źródłowego** – zamknięty, bez możliwości modyfikacji lub otwarty, również z możliwością rozpowszechniania zmienionej wersji.
- **Zakres uprawnień korzystania** – oprogramowanie może być używane jednocześnie przez wielu lub określoną liczbę użytkowników, niezależnie od tego, czy sprzęt znajduje się na serwerze czy na jednym lub wielu komputerach. W ten sposób można wyróżnić licencję na liczbę komputerów lub liczbę użytkowników.
- **Rodzaj sprzętu** – przypisanie do konkretnego urządzenia (np. komputera, czy serwera) lub możliwość przenoszenia oprogramowania między sprzętami.

Ciekawostka

W przeszłości było dużo kontrowersji w temacie odsprzedawania używanych licencji oprogramowania. Rozwiązał to Trybunał Sprawiedliwości UE, który 12 października 2016 roku wydał orzeczenie:

((Artykuł 4 lit. a) i c) i art. 5 ust. 1 i 2 dyrektywy Rady 91/250/EWG z dnia 14 maja 1991 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych należy interpretować w ten sposób, że o ile pierwotny nabywca kopii programu komputerowego objętego licencją na nieograniczone używanie jest uprawniony do odsprzedaży dalszemu nabywcy tej używanej kopii i swojej licencji, o tyle nie może on natomiast – gdy oryginalny nośnik materialny kopii, którą początkowo mu wydano, jest uszkodzony, zniszczony lub został zagubiony – dostarczyć temu dalszemu nabywcy swojej kopii zapasowej tego programu bez zezwolenia uprawnionego.

Ponadto, chcąc wymienić główne rodzaje licencji oprogramowania określające główne zasady i warunki użytkowania, można posłużyć się nieoficjalnym nazewnictwem:

- **Licencje otwarte** (ang. *open source* - otwarte źródło, otwarty kod źródłowy, otwarte oprogramowanie) - ich celem jest zapewnienie swobodnego dostępu do oprogramowania dla wszystkich użytkowników. Udostępnianie programów pod taką licencją zapewnia prawo do legalnego oraz darmowego uruchamiania, kopiowania, rozpowszechniania, analizowania, modyfikacji oraz ulepszania i rozbudowy istniejących produktów, nierzadko pod warunkiem zachowania oryginalnej licencji oraz podania źródła.
- **Licencje zamknięte** (ang. *closed source* - zamknięte źródło, zamknięty kod źródłowy, zamknięte oprogramowanie) - oprogramowania nie można rozpowszechniać i modyfikować lub można to robić w sposób ograniczony, zazwyczaj za opłatą. Jako podkategorię można wyróżnić oprogramowanie freeware, a także shareware.
 - **Freeware** (ang. *free* - darmowy, *ware* - towar) to programy które mogą być używane i rozpowszechniane bezpłatnie, jednak prawa autorskie pozostają w mocy, dlatego nikt nie może wprowadzać zmian w ich kodzie źródłowym, ani czerpać korzyści finansowych z ich dystrybucji. Zazwyczaj aplikacje te nie nakładają na użytkownika obowiązku rejestracji. Licencja freeware nie dotyczy rozpowszechniania produktów, które powstały przy użyciu darmowego oprogramowania. Korzystając z darmowego programu, możesz stworzyć własne dzieło (grafikę, dokument bądź inny program) i pobierać za niego opłaty (lub udostępnić go za darmo). Przykładami mogą być takie programy jak Microsoft Teams, Messenger, czy Adobe Reader.
 - **Shareware** (ang. *to share* - dzielić się, udostępniać) - programy udostępniane są bezpłatnie, jednak z ograniczoną funkcjonalnością lub limitem czasowym użytkowania, dzięki czemu przed decyzją o zakupie można przetestować go pod kątem swoich indywidualnych potrzeb. Po okresie próbnym, za ten program trzeba zapłacić lub zrezygnować z jego używania.

Przykłady licencji na oprogramowanie

Licencje zamknięte, które często możemy spotkać podczas kupowania nowego [sprzętu komputerowego](#), [systemu operacyjnego](#) (szczególnie systemu Windows i innych produktów Microsoft), czy pakietu biurowego:

- **BOX** to programy, które można przenosić na kolejne komputery jednak pod warunkiem, że zawsze zainstalowany jest tylko na jednym komputerze (w przypadku, gdy zakupiliśmy licencję na pojedynczy komputer). Legalny jest tylko program ostatnio zainstalowany.

- **OEM** to programy sprzedawane wraz ze sprzętem komputerowym (przypisane do konkretnego komputera lub **podzespołu komputerowego** np. płyty głównej). Po wymianie podzespołów lub sprzętu komputerowego na nowszy, oprogramowania nie można przenieść na nowy komputer, trzeba ponownie dokonać jego zakupu. Przykładowo system Windows najczęściej jest sprzedawany właśnie na tej licencji, ponieważ jest instalowany przez producenta sprzętu.



Naklejka Windows 7 Starter SNPC OA - Certyfikatu autentyczności OEM na laptopie Samsung NC110.

Źródło: GroMar (modyfikacje), Raimond Spekking Wikimedia Commons, licencja: CC BY-SA 4.0.

- **Windows Serwer CAL** (ang. *Client Access License*) to licencja dostępowa do serwera, dająca przypisanym urządzeniom lub użytkownikom dostęp do usług i funkcji znajdującym się na serwerze z systemem operacyjnym Windows Server.
- **MOLP** (ang. *Microsoft Open Licence Pack*) to program licencyjny firmy Microsoft, który umożliwia zakup grupowych licencji na korzystniejszych warunkach dla instytucji administracyjnych, państwowych, szkolnych, czy uczelni wyższych. Nabywca licencji MOLP nie otrzymuje dokumentacji ani nośników instalacyjnych.

Możliwym do kupienia jest również wariant oprogramowania sprzedawanego na **licencji wieczystej** (ang. *Perpetual License*), która za jednorazową opłatą pozwala korzystać z oprogramowania, jednak nie zapewnia nieograniczonego dostępu do aktualizacji i wsparcia technicznego. Możliwym jest odnowienie licencji wieczystej, otrzymując tym samym jednorazowo najnowsze aktualizacje. Aby otrzymać je ponownie, konieczny jest kolejny zakup.

Jedną z najważniejszych i najbardziej wpływowych **licencji wolnego i otwartego oprogramowania** jest **GNU GPL** (ang. *GNU General Public License*). Przekazuje ona użytkownikowi cztery niezbędne wolności:

- **Wolność uruchamiania** programu w dowolnym celu.

- **Wolność analizowania**, jak program działa i dostosowywania go do swoich potrzeb. Warunkiem wstępnym jest dostęp do kodu źródłowego.
- **Wolność rozpowszechniania** niezmodyfikowanej kopii programu.
- **Wolność udoskonalania** programu i publicznego rozpowszechniania własnych ulepszeń, dzięki czemu może z nich skorzystać cała społeczność. Warunkiem wstępnym jest dostęp do kodu źródłowego.



Free as in Freedom

Logo GNU General Public License w wersji 3.

Źródło: Free Software Foundation, licencja: CC BY 3.0.

Dzięki licencji GPL powstało wiele użytecznych programów takich jak systemy operacyjne Linux i jego liczne dystrybucje (Ubuntu, Debian, Mint), a także [przeglądarka internetowa](#) Firefox, [program graficzny GIMP](#), pakiet biurowy LibreOffice, odtwarzacz multimedialny VLC i wiele innych narzędzi sieciowych i programistycznych (MySQL, GIT, PHP, Python, Bash). Przyczyniła się do rozwoju kultury wolnego oprogramowania i współpracy między programistami na całym świecie. Promowała także wartości takie jak otwartość, przejrzystość, niezależność i społeczna odpowiedzialność.

Licencjami wolnego oprogramowania kompatybilnymi z GNU GPL (w wersji 3), ale służącymi jako alternatywy są również inne umowy takie jak Apache License, MIT (X11), czy BSD działające na zasadach **Permissive License** (ang. *permissive* - pozwalający). Główna różnica polega na wymogu GNU GPL, aby wszystkie wszystkie prace pochodne oparte na kodzie oprogramowania były objęte tą samą licencją (ang. **copyleft** - kopia pozostawiona), czego nie wymagają pozostałe twory.

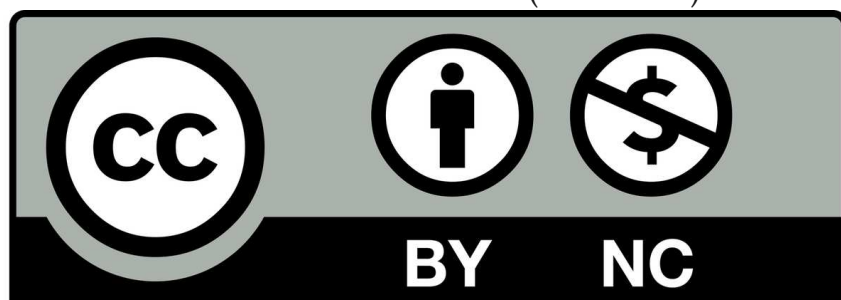
Specjalnym stanem prawnym wolnego oprogramowania jest również:

- **Domena publiczna** (ang. *public domain*) nie jest „licencją” w ścisłym znaczeniu prawnym, ponieważ między twórcą, a użytkownikiem nie jest zawiązywana żadna umowa. W domenie publicznej mogą się znaleźć zarówno teksty, zdjęcia, muzyka,

dzieła sztuki, oprogramowanie itd., i oznacza to, że utwór może być wykorzystywany bezpłatnie przez wszystkich, do dowolnego użytku, bez ograniczeń wynikających z [przepisów prawa autorskiego](#). Utwór w domenie publicznej może się znaleźć z decyzji twórcy, minięciu odpowiedniego okresu czasu lub braku spadkobierców i podlegać innym przepisom niż prawo autorskie np. prawo ochrony danych osobowych lub znaków towarowych.

W polskim prawie, utwór przechodzi do domeny publicznej po upływie co najmniej 70 lat od śmierci twórcy. Dotyczy to również utworów współautorskich i najdłużej żyjącego współtwórcy. Jeżeli autor utworu pozostaje nieznany, to pod uwagę bierze się pierwszą datę rozpowszechnienia utworu.

Niektóre umowy i sposoby dystrybucji, np. **licencja niekomercyjna** mogą być stosowane zarówno dla oprogramowania otwarto-źródłowego, jak i zamkniętego, za opłatą lub na innych zasadach. Warunek w przypadku licencji niekomercyjnej jest tylko jeden - zakaz wykorzystywania oprogramowania do celów zarobkowych. Przykładem takiej licencji jest Creative Commons Attribution-NonCommercial (CC BY-NC).



Licencja BY NC

Źródło: Sławomir Szaruga, licencja: CC BY 3.0.

Więcej o licencjach Creative Commons dowiesz się w materiale [Samodzielne korzystanie z wyszukanych informacji z uwzględnieniem poszanowania praw autorskich](#).

Pod **licencjami typu shareware**, można znaleźć wiele odmian umów i modeli dystrybucji mniej lub bardziej ograniczających pełne korzystanie z funkcjonalności oprogramowania. Część z nich może być szerzej znana, inne z kolei są rzadziej spotykane, jednak zostały przez społeczność nazwane i skategoryzowane.

- **Demo** (wersja demonstracyjna) to darmowe programy, które mają mocno ograniczone funkcje lub czas użytkowania w stosunku do ich pełnej wersji. Najczęściej jest to w pełni funkcjonalna część programu, służąca do prezentacji możliwości oprogramowania. Przykładem może być demo [gry komputerowej](#), która oferuje w pełni funkcjonalny pierwszy poziom zabawy. Kolejne poziomy będą dostępne po zakupie pełnej wersji.
- **Trial** to rodzaj licencji na programy komputerowe, który umożliwia użytkowanie ich przez z góry określony czas lub pozwalający na ograniczoną liczbę uruchomień

programu. Po upłynięciu limitu, jedyną rzeczą, na którą pozwala program, jest rejestracja albo usunięcie go z dysku twardego.

- **Nagware** lub **annoyware** (ang. *annoy* – męczyć, nękać) to potoczna nazwa na oprogramowanie, które wyświetla irytujące komunikaty lub reklamy zachęcające użytkownika do zakupu pełnej wersji programu, utrudniając w ten sposób korzystanie z działającej w pełni „darmowej” wersji. Podobny komunikat o kupnie licencji na oprogramowanie można napotkać, korzystając z programu WinRAR, choć po zamknięciu okienka nadal pozwala korzystać z funkcjonalności programu.

Ważne!

Brak aktywnej licencji za płatny program, nawet jeśli pozwala korzystać ze swoich wszystkich funkcjonalności bez opłaty, nie jest uczciwą praktyką, ponieważ narusza warunki użytkowania oprogramowania i pozbawia twórców zasłużonego wynagrodzenia.

Poza licencjami takimi jak MOLP, które wspierają instytucje naukowe oferując oprogramowanie na korzystniejszych warunkach, część producentów zezwala uczniom i studentom na korzystanie ze swoich produktów na zasadach podobnych do shareware, jednak ograniczeniem jest tutaj np. wiek lub poziom edukacji. Zbiorowo nazywane są one **licencjami edukacyjnymi**. Inną formą w licencjonowania obecną w instytucjach edukacyjnych jest np.:

- **Citeware** (ang. *cite* – cytować) to rodzaj licencji oprogramowania, który uzupełnia powszechną licencję (np. GPL – General Public License), zapewniając użytkownikowi końcowemu prawo do korzystania z konkretnego programu w dowolnych celach, pod warunkiem, że użytkownik przytacza pracę naukową autora oprogramowania. Tego rodzaju dystrybucja jest stosowana dla oprogramowania rozwijanego w środowisku akademickim i naukowym.

Czasem, aby korzystać z oprogramowania, jedynym i koniecznym warunkiem może być wyłącznie założenie konta.

- **Registerware** (ang. *register* – rejestr) to oprogramowanie, które jest dostępne za darmo, ale użytkownik musi się zarejestrować lub podać swoje dane kontaktowe, które mogą być później wykorzystane w celach marketingowych.

Inne umowy z kolei mają zachęcić nas do zrobienia czegoś dobrego lub miłego. Choć mogą być udostępnione jako wolne oprogramowanie, nie są do końca darmowe, więc nie można ich też zaliczyć w pełni do freeware, ale pomimo udostępniania wszystkich funkcjonalności wymagają spełnienia pewnych warunków:

- **Careware** (ang. *to care* – opiekować się, dbać) stanowi rodzaj oprogramowania, które jest udostępniane na zasadach korzyści charytatywnych. Niektóre wersje careware są dostępne za darmo, zaś autor zachęca do dobrowolnej wpłaty na rzecz określonej

organizacji charytatywnej lub wybranej przez użytkownika. W przypadku komercyjnego careware, dodatkowa opłata charytatywna jest nakładana obok opłaty za dystrybucję. Może to również oznaczać formę wymiany usług lub nawet zobowiązanie do okazania życzliwości osobom obcym.

- **Greenware** (ang. *green* – zielony) to rodzaj licencji oprogramowania, który umożliwia bezpłatne korzystanie z programu. Jednak autor prosi o zaangażowanie w ochronę środowiska naturalnego jako formę wdzięczności za jego użytkowanie, np. zasadzić sadzonkę drzewa lub kupować ekologiczne produkty.
- **Emailware** to humorystyczna wariacja licencji freeware. Autor oferuje darmowe korzystanie z programu w zamian za przesłanie mu wiadomości e-mail.
- **Cardware/Postcardware** (ang. *postcard* – pocztówka) to kolejna żartobliwa odmiana licencji freeware. Autor udostępnia program za darmo, lecz w zamian oczekuje, że użytkownik prześle mu kartkę pocztową z miejscowości, w której mieszka.

Jednak nie wszystkie dystrybucje mają dobre intencje:

- **Guiltware** (ang. *guilt* – wina) to oprogramowanie, które jest udostępniane za darmo, ale twórca wzywa użytkowników do wsparcia projektu poprzez dobrowolne darowizny lub inne formy wsparcia, oparte na poczuciu winy lub moralnym zobowiązaniu.

Nie zmienia to jednak faktu, że jeśli uważasz, że oprogramowanie, z którego korzystasz, jest przydatne i wartościowe, możesz wyrazić swoje uznanie dla autora na różne sposoby, niekoniecznie finansowe, np. zostawić pozytywną opinię, polecić program innym osobom lub zaangażować się we wsparcie oprogramowania i zgłaszać błędy czyniąc go tym lepszym dla społeczności. Jest to zachowanie zgodne z netykietą.

Pamiętaj, że nawet jeśli oprogramowanie jest darmowe, nie znaczy, że jest otwarte. Jednak w pewnych przypadkach można to zmienić:

- **Donationware** (ang. *donation* – darowizna) to model licencjonowania, w którym udostępniane jest użytkownikowi w pełni funkcjonalne oprogramowanie bez żadnych ograniczeń, a następnie zachęca się do dobrowolnego wsparcia finansowego dla programisty lub uprawnionej trzeciej strony. Wysokość datki może być ustalona przez autora lub pozostawiona w gestii użytkownika, bazując na osobistym postrzeganiu wartości oprogramowania. Ze względu na to, że donationware jest w pełni funkcjonalne, nawet gdy płatność jest opcjonalna, jest to rodzaj oprogramowania freeware.

Popularnymi rodzajami licencji i umów, które podpisujemy, stały się wszelkiego rodzaju abonamenty i [subskrypcje](#), które zezwalają na korzystanie z danego oprogramowania, dopóki wnosimy okresowe opłaty (tygodniowe, miesięczne, czy roczne).

Płatności i subskrypcje

Formy płatności Subskrypcje Budżet i historia zamówień

Aktywne

Spotify — muzyka i podcasty
Premium IndividualAnulowano
Twoja subskrypcja zakończy się 10 sie 2023

Subskrybuj Zarządzaj

Zrzut ekranu z aktywnymi subskrypcjami w Google Play.

Źródło: GroMar, Mróz Kamil, licencja: CC BY 3.0.

- **Licencja subskrypcyjna** (ang. *Subscription License*) daje nam w tym przypadku dostęp do najnowszych aktualizacji i pomocy technicznej, jednak wygasa, gdy użytkownik przestaje płacić. Znane, chociażby z popularnych serwisów streamingowych.
- **Licencja subskrypcyjna oparta na zużyciu oprogramowania** (ang. *Consumptive Software Subscription*) opiera się na płaceniu za tyle, ile faktycznie użyjemy danego oprogramowania. Kryteria mogą być różne, zależne od dostawcy oprogramowania, np. konkretna liczba uruchomień, czas użytkowania lub ilości przetworzonych danych. Wykorzystywane m.in. w oprogramowaniu chmurowym typu Google Cloud Platform, gdzie możemy zapłacić za ilość konkretnego transferu danych lub moc obliczeniową.
- **Licencja subskrypcyjna oparta na użytkowaniu oprogramowania** (ang. *Metered Software Subscription*) jest zależna np. od ilości czasu użytkowania oprogramowania lub uruchomień, które są na bieżąco rejestrowane przez program. Użytkownik płaci za ilość zarejestrowanego użytkowania. Wykorzystywane np. w przypadku analizy danych i tworzenia raportów oraz wykresów w takich aplikacjach jak Power Bi.
- **Licencja projektowa** zezwala na użytkowanie oprogramowania wyłącznie w ramach określonego projektu, przez jego określony czas. Często wykorzystywana w branży architektonicznej, czy inżynierskiej do realizacji konkretnych prac i zamówień.

Ważne!

Forma subskrypcji niestety często wymaga przypisania na stałe aktywnego środka płatniczego w postaci np. karty debetowej, nawet jeśli pierwszy miesiąc abonamentu jest darmowy. W efekcie, użytkownik może stać się nieświadomym celem próby umyślnego oszustwa.

- **Fleeceware** (ang. *fleece* - obdzierać) to forma licencjonowania złośliwego oprogramowania mobilnego, które jest dostarczane wraz z ukrytymi, przesadnie wysokimi opłatami za subskrypcję. Te aplikacje działają w granicach legalności i nastawione są na wyzysk osób, które zapominają o dezaktywacji pobierania opłaty po skończeniu darmowych okresów próbnych.

Zawsze pamiętaj o anulowaniu nieużywanych abonamentów i subskrypcji. Twoje **Bezpieczeństwo w sieci** jest ważne! Nie podawaj swoich danych osobowych **nieaufanym aplikacjom**, a tym bardziej ostrożnie dobieraj serwisy, którym umożliwisz pobieranie opłaty za ich usługi.

Częstym sposobem zarobku i monetyzacji dla twórców oprogramowania okazują się reklamy. Stąd można wyróżnić kolejny sposób dystrybucji oprogramowania i umowy, którą zawierasz z twórcą:

- **Adware** (ang. *ad*, *advertisement* – reklama) to programy rozpowszechniane za darmo (zwykle bez kodu źródłowego), ale zawierające funkcję wyświetlającą reklamy. Przykładem takiego oprogramowania może być darmowa gra pobrana na twojego smartfona, gdzie po przejściu poziomu będzie wyświetlana reklama. Twórca oprogramowania zarabia właśnie na tych reklamach, a gra jest dla ciebie bezpłatna. Taka forma zarobku jest uczciwa, w pełni legalna i nie należy mylić jej z inną formą programów adware, które rozprowadzane nielegalnie wykorzystując luki w zabezpieczeniach i mogą być [szkodliwe dla ciebie i twojego komputera](#).

Osobnym sposobem licencjonowania mogą zostać objęte produkty, które nie zostały jeszcze ukończone lub są na ukończeniu, jednak z różnych powodów istnieje konieczność zaprezentowania ich ograniczonej grupie odbiorców, np. w celu przetestowania, wykrycia błędów, reklamy lub sprawdzenia reakcji widzów.

- **Trade Secret License** można określić jako licencję na tajemnicę handlową lub przedsiębiorstwa. Tylko osoby upoważnione mogą skorzystać z oprogramowania, które zostało im zaoferowane. Wymagane jest również ścisłe zachowanie poufności informacji na temat tego, co zostało przedstawione, gdyż zazwyczaj nie jest to program przeznaczony do dystrybucji publicznej lub konkurencyjnej. Przykładem takiej licencji jest Non-Disclosure Agreement (NDA) i podobnie, jak inne licencje, może być łączona z innymi umowami, jeśli sobie one nie przeczą.
- **Licencja beta/alfa testera** nie jest prawną nazwą, to określenie potoczne, którego używa się w stosunku do umów zawieranych na oprogramowanie będące w [fazie rozwoju](#), nawet na wczesnym [procesie koncepcyjnym](#). Użytkownik uzyskuje dostęp, zazwyczaj bezpłatnie, do nieukończonego produktu w celu wystawienia opinii o danym programie (np. grze, czy usłudze).
- **Licencja early access** również nie jest uregulowaną nazwą, jednak coraz częściej stosuje się ją jako dopełnienie, a nawet zastępnik alfa/beta testów. Użytkownik za opłatą uzyskuje dostęp do nieukończonego produktu, a (zazwyczaj) dobrowolne przesyłanie statystyk z błędów ma pomóc w rozwoju oprogramowania. W odróżnieniu od chociażby licencji wieczystej, użytkownik otrzymuje przyszłe aktualizacje, aż do ukończenia produktu, a później jego ewentualnego wsparcia. Taki sposób dystrybucji często jest wykorzystywany przez mniejsze zespoły tworzące oprogramowanie, które wiedzą, że aby ukończyć produkt, będą potrzebować finansowego wsparcia od użytkowników na etapie jego realizacji. Niestety, bywają przypadki wykorzystania tego sposobu przez twórców do wyciągania pieniędzy od fanów na wczesnym etapie produkcji i ostatecznie niekończenia nigdy produktu, znikając ze zgromadzonymi środkami.

Wszystkie umowy, licencje, czy metody dystrybucji opisane do tej pory mogły być zawarte lub zaakceptowane przez nas w sposób świadomy, jednak zdarzają się przypadki, kiedy oprogramowanie jest nam od góry narzucane, a my chcąc nie chcąc, musimy zaakceptować, że zostaniemy nim obdarowani, np. przy okazji.

- **Foistware** (ang. *foist* – narzucać) to oprogramowanie, które jest dołączane lub instalowane razem z innym oprogramowaniem, często bez wyraźnej zgody użytkownika, co może prowadzić do niechcianych zmian w systemie. Może być to oprogramowanie z dołączonym [programem antywirusowym](#) lub przeglądarka z niechcianym programem.

Wykorzystaj poniższy notatnik do zapisania swoich notatek lub przemyśleń.