



Europa pred vratima vaše tvrtke



Upravljanje intelektualnim vlasništvom u razvoju softvera

Ožujak 2018

Europski IPR Helpdesk

Vodič – Upravljanje intelektualnim vlasništvom u razvoju softvera

Europskim IPR Helpdeskom upravlja Europska komisija kroz Izvršnu agenciju za konkuren-tnost i inovacije (EACI), uz političke smjernice od Opće uprave za poduzeća i industriju Europske komisije. Ovdje izraženi stavovi predstavljaju stavove autora i nisu nužno odraz stajališta Europske komisije.



PREVEO I PRILAGODIO:
Vedran Đidara

NAKLADNIK:
Hrvatska agencija za malo gospodarstvo,
inovacije i investicije HAMAG – BICRO

UREDNIK:
Vedran Đidara

**Hrvatska agencija za malo gospodarstvo,
inovacije i investicije HAMAG-BICRO**

Ksaver 208, 10000 Zagreb
Hrvatska
Tel: 01 2352 628
een@hamagbicro.hr
www.hamagbicro.hr

Ožujak 2018



Europska poduzetnička mreža (Enterprise Europe Network) inicijativa je Europske komisije kojoj je cilj poticati konkurentnost i inovativnost malih i srednjih poduzeća, te njihov izlazak na međunarodno tržište. HAMAG-BICRO kao glavni partner za transfer tehnologije i inovacije u Hrvatskoj, dio je velike obitelji od preko 600 institucija u više od 60 zemalja koje pomažu otvoriti nova tržišta za naše poduzetnike.

Mreža pomaže pri pronalasku idealnog izvora financiranja poslovnih projekata, plasiraju inovacije na tržište, pronalasku distributera za proizvode, informacijama kako zaštiti svoje intelektualno vlasništvo i općenito u izlasku na međunarodno tržište. Zahvaljujući pristupu velikim bazama koje povezuju stotine tisuća poslovnih ljudi, pronalazak poslovnog partnera je lakši, brži i besplatan.

Organizacijom edukativnih radionica i seminara na temu intelektualnog vlasništva, upravljanja inovacijama, transfera tehnologije te kako poslovati s rizičnim fondovima kapitala cilj je podići razinu znanja među inovativnim poduzetnicima te im omogućiti pristup važnim informacijama na jednostavan i zanimljiv način.

Intelektualna i savjetodavna pomoć stručnjaka, od iznimne je koristi za tvrtke, a baš kao i sve ostale usluge koje pružamo, **potpuno je besplatna**. Još jedna značajna prednost umreženosti je mogućnost organizacije međunarodnih poslovnih susreta na marginama velikih europskih sajmova gdje su naši poduzetnici postigli izvrsne rezultate, odnosno uspjeli plasirati svoje proizvode te izravno pronaći partnera, a uz minimalan ili znatno manji finansijski izdatak.

Na stranicama koje su pred Vama, možete saznati više informacija o intelektualnom vlasništvu u razvoju softvera. Nadamo se da će Vas ovaj vodič motivirati da uvrstite zaštitu vašeg intelektualnog vlasništva u svoj poslovni plan ili nam se **obratite za savjet po tim pitanjima**.

Upravljanje intelektualnim vlasništvom u razvoju softvera

Sadržaj

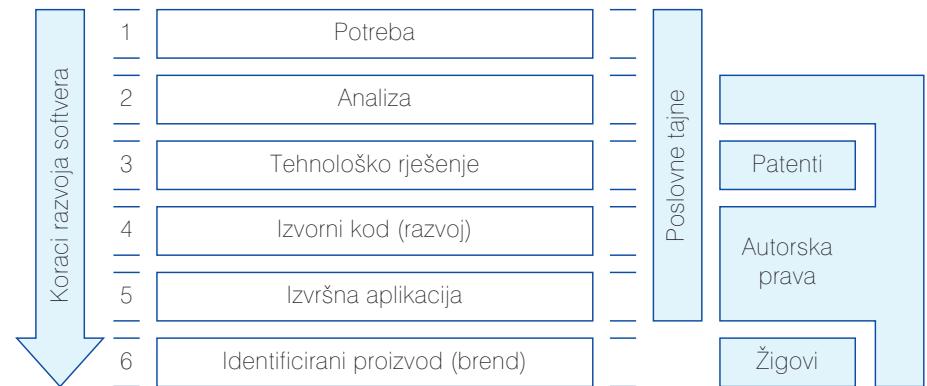
Uvod	4
1. Intelektualno vlasništvo i razvoj softvera	4
2. Licenciranje softvera	7
2.1. Besplatne softverske licence i licence otvorenog koda (eng. Free Software and Open Source Licences)	8
2.2. Vlasničke licence	13
3. Licenciranje intelektualnog vlasništva i druge strategije korištenja	16
3.1. Zašto je softver kreiran?	16
3.2. Kako je softver nastao?	17
4. Opći savjeti	19
4.1. Razvijanje višestrukih licenčnih strategija	19
4.2. Uzimanje životnog ciklusa softvera u obzir	21
4.3. Upravljanje usklađenošću licenca	21
4.4. Dokumentiranje i praćenje svih komponenti	21
4.5. Revizija izvornog koda	22
Korisni linkovi	23

Uvod

Softver ili računalni program je kompleksna imovina na spoju između čiste kreacije uma i tehnološke invencije, a mogu ga štititi brojna prava intelektualnog vlasništva (u daljem tekstu IV-a). Na kompleksnost softvera utječu neopipljiva priroda, različite primjene i načini kreiranja vrijednosti softvera.

IV je ključan alat za osiguravanje vrijednosti softvera, međutim načini za kreiranje vrijednosti značajno variraju ovisno o načinu korištenja i ekosustavu za koji je softver namijenjen. Poslovni modeli su formalizirani u ugovorima (najčešće licenčnim ugovorima) koji nameću specifična pravila trećim stranama koje namjeravaju koristiti softver, stoga licenciranje igra ključnu ulogu u stvaranju vrijednosti kroz upravljanje IV-om.

Ovaj vodič predstavlja različite oblike IV-a koji mogu zaštititi softver, glavne licenčne opcije i njihov posljedični poslovni utjecaj.



Slika 1.

Tipičan proces razvoja softvera počinje s identifikacijom potreba koje se mogu ispuniti putem računala (korak 1). Svi različiti aspekti potrebe su temeljito ispitani od analitičara na manje-više formalan način (korak 2). Ovo vodi formulaciji funkcionalnog odgovora u obliku tehničkog rješenja koje može uključivati potencijalno patentabilne elemente (korak 3). Ovo rješenje se prevodi u kreaciju uma: izvorni kod, npr. ljudima čitljiva verzija računalnog programa (korak 4). Izvorni kod se tada prebacuje u računalu čitljivu verziju procesom zvanim kompilacija (korak 5). Izvršna aplikacija potom može biti distribuirana na danom tržištu i biti identificirana od korisnika putem korištenja određenog brenda različitog od konkurenata (korak 6.).

Stoga postoje različiti elementi IV koji mogu biti stvoreni u razvoju softvera, ilustrirano u slici 1.

1. Intelektualno vlasništvo i razvoj softvera

Računalni programi se često smatraju nizom instrukcija pisanih za izvršenje specifičnih zadataka od strane stroja. Oni mogu biti utkani u određeni hardver ili biti potpuno univerzalni kodovi za obradu podataka neovisno o korištenju specifičnog operativnog sustava.

Razvoj softvera je u suštini kreativan zadatak, oslanjajući se na programiranje i razvojne sposobnosti programera. Međutim, ovaj kreativni zadatak se oslanja na prijevod funkcionalnih sadržaja koji bi se trebali ostvariti softverski.

Tipovi IV-a	Potrebna registracija	Dijelovi softvera
Autorsko pravo	Ne, zaštita je automatska, no komplementarna rješenja su dostupna poput i-DEPOT ili javnih repozitorija ¹ kako bi daljnje štitili prava. U nekim zemljama registracija je dostupna i može zadovoljiti ključne potrebe zaštite.	Sve kreativne dimenzije ugrađene u softver su zaštićene autorskim pravima (AP) ukoliko su originalne. AP štite kod kao takav, no uključuju i vodiče za korisnike i grafičke elemente poput ikona.
Patent	Da, pod određenim uvjetima ²	Patenti mogu zaštititi funkcionalne dimenzije softvera pružajući vlasništvo nad inventivnim tehničkim efektima programa.
Žig	Tražiti registraciju je vrlo preporučljivo.	Štiti ključan aspekt softvera, bilo vizuelne ili tekstualne prirode (putem loga ili riječi). Žig je ključna zaštita za razlikovanje proizvoda/imovine na tržištu.
Industrijski dizajn	Registracija se općenito preporučuje, iako i neregistrirani dizajn može biti zaštićen	Štiti grafička korisnička sučelja pod određenim uvjetima.
Prava baza podataka	Ne	Outputi softverskog procesa mogu biti štićeni putem „ <i>sui generis</i> ³ “ zaštitom baza podataka.
Povjerljive informacije (poslovne tajne)	Ne	Specifične i identificirane informacije mogu biti štićene putem ugovornih dogovora.

¹ Javni repozitoriji su baze softverskih kodova dostupnih putem interneta, a koji su dizajnirani da prate razvoj i širenje aplikacija. Većina je besplatna poput SourceForge i GitHub te korištenje takvih rješenja dopušta jasnú registraciju datuma publikacije i autorstva, što su ujedno dva temeljna elementa za demonstraciju vlasništva nad autorskim pravima.

² Patentabilnost softvera je predmet debata unutar Europske unije s obzirom na njegovo izuzeće kao temu član-kom 52(2)(c) i (3) EPC (Europska patentna konvencija). Međutim, Prošireno žalbeno vijeće Europskog patentnog ureda je sklon njegovom patentiranju sve dok tvrdnje koje se odnose na računalni program definiraju ili koriste tehnička sredstva (hardver).

³ Za *sui generis* zaštitu (neoriginalne) baze podataka bitno je da se štite sredstva i trud uložen u bazu podataka. Takva baza podataka ne treba ispunjavati kriterije koji su potrebni za autorskopravnu zaštitu originalnih baza podataka: originalan izbor ili raspored sadržaja koji čini originalnu intelektualnu tvorevinu.

2. Licenciranje softvera

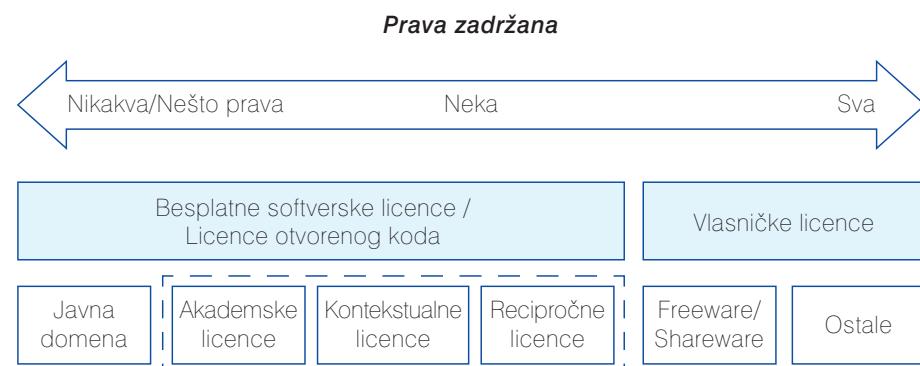
Sustav intelektualnog vlasništva pruža skup ekskluzivnih prava vlasniku neopipljive imovine, poput invencija, brendova i dizajna. Ova ekskluzivnost omogućava vlasniku da isključi druge od korištenja intelektualne imovine i da poslijedno pruži trećim stranama (manja ili veća) prava za njihovo korištenje.

Licenciranje⁴ je osnovni način korištenja IV-a. Sastoji se od ugovora kojim pružatelj licence daje primatelju licence odobrenje za korištenje identificirane imovine pod određenim uvjetima. Pružatelj licence može biti vlasnik IV-a ili djelovati pod mandatom pravih vlasnika.

Kada daju licencu, pružatelji licence su slobodni utvrditi ekskluzivnost danog IV-a i imovine u razmatranju, a tako i prava koja zadržavaju za sebe. Ovo je također slučaj kod softverskog licenciranja, uključujući bilo softver kao cjelinu ili samo jednu komponentu. Slijedi slika koja ilustrira različite mogućnosti zadržavanja određenih ekskluzivnih prava.



⁴ Daljnje informacije o licenciranju možete pronaći u vodiču dostupnom na stranici European IPR Helpdesk [OVDJE](#) i na stranicama HAMAG-BICRA [OVDJE](#).



Slika 2.

2.1. Besplatne softverske licence i licence otvorenog koda (eng. Free Software and Open Source Licences)

Ove licence spadaju pod okvir "Nikakva" do "Nešto" ekskluzivnih prava IV-a zadržano⁵. Pokrivaju različita prava IV-a: sve pružaju zaštitu autorskih prava dok neke pružaju i zaštitu patenata i/ili žigova. Ovakve licence se oslanjaju na prava IV-a i ni u kojem slučaju nisu u suprotnosti s istima.

Specifičnost besplatnih softverskih licenci je definirana od strane Zaklade za slobodan softver (eng. Free Software Foundation⁶). Softver otvorenog koda je definiran od Inicijative otvorenog koda (eng. Open Source Initiative⁷). Treba naglasiti da iako obje dijele slične ciljeve, njihove definicije se razlikuju u tome što se Zaklada za slobodan softver oslanja na filozofske principe poput slobode dok se Inicijativa otvorenog koda referira na više poslovno orijentirani pristup. Zaklada je također urednik i vlasnik nekih često

korištenih licenci poput GNU General Public Licence⁸ (GPL), no postoje i druge licence poput European Public Licence⁹ (EUPL). Obje inicijative imaju dobru međunarodnu reputaciju i bilo koja treća strana koja traži njihovu licencu mora imati njihovo odobrenje. Radi jednostavnosti, razlike između principa neće se dalje spominjati te će se referirati na „Besplatni softver i softver otvorenog koda“.

2.1.1. Ključni kriteriji za besplatni softver i softver otvorenog koda

Ove licence se moraju pridržavati četiri specifična kriterija o neograničenom korištenju softvera koji moraju biti dodijeljeni od strane davatelja licence prema primatelju licence.

Sloboda korištenja programa

Dopustiti primatelju licence korištenje programa, za bilo koju svrhu te bez ograničenja.

Sloboda poučavanja i promjene programa

Dopustiti primatelju licence poučavanje rada programa i mijenjanje istog prema očekivanjima ili kako bi program ispunio svoju funkciju uz preduvjet pristupa izvornom kodu.

Sloboda redistribuiranja

Dopustiti primatelju licence da redistribuira nemodificirane kopije bez ograničenja.

Sloboda distribuiranja

Dopustiti primatelju licence distribuiranje modificirane verzije (poznati kao izvedeni ili veći radovi).

Razvoj besplatnog softvera i softvera otvorenog koda se često naziva razvoj s fokusom na komponente. Snaga ovih licenčnih modela se oslanja na dijeljenje postojećih izvornih kodova kako bi se poboljšala kvaliteta, a smanjile investicijske potrebe bez da korisnici trebaju ponovno izmislitи kotač. Za potrebe ovog vodiča originalna komponenta će biti shvaćena kao specifična za svog pravnog vlasnika koji drži sva prava intelektualnog vlasništva (IV). Međutim, spajanje i modifikacije kodova trećih strana mogu imati snažan

⁵ Vidi sliku 2.

⁶ <http://www.fsf.org>.

⁷ <http://www.opensource.org>.

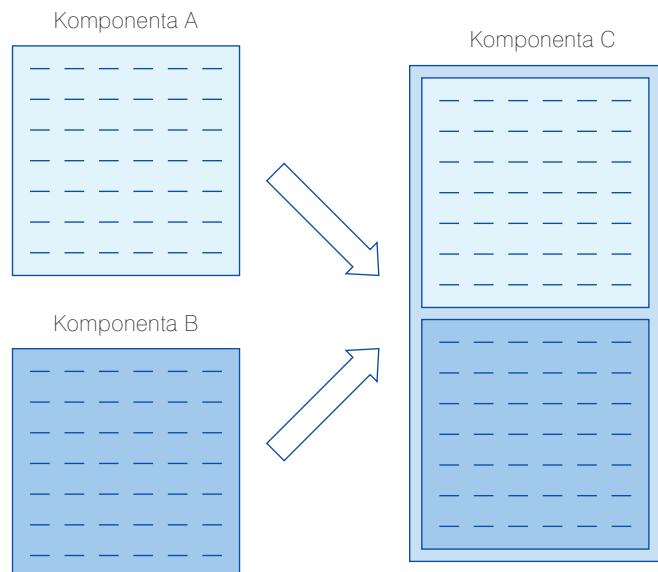
⁸ <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>.

⁹ <https://joinup.ec.europa.eu/software/page/eupl/licence-eupl>.

utjecaj na licenčne opcije i zahtijevaju inicijalni kratki uvod u ključne pojmove poput izvedenih ili većih radova.

Ako se za razvoj softvera koristi već postojeći kod koji pripada trećoj strani, temeljna licenca će vjerojatno utjecati na izvedenu kreaciju. Zapravo, određene odredbe licenciranja originalne komponente mogu nametnuti uvjete koji se primjenjuju prilikom licenciranja izvedenih radova. Za potrebe ovog vodiča, izvedene kreacije (eng. derivative creations) će uključiti izmjenu koda, umjesto distribucije nemodificirane originalne komponente.

Veći radovi (eng. larger works) su također bazirani na postojećim komponentama, ali se razlikuju od izvedenih radova utoliko što su stvoreni korištenjem nemodificiranih originalnih softverskih komponenti.



Slika 3.

Slika 3 pokazuje spajanje 2 već postojeće softverske komponente (komponente A i B), unutar treće (C komponente).

Komponenta C je izrađena izvedenim kodom modificirane komponente A, te spojena sa nemodificiranom komponentom B. Na taj način komponenta C je izvedeni rad komponente A i veći rad komponente B.



2.1.2. Kategorije besplatnih softverskih licenci i softverskih licenci otvorenog koda

2.1.2.1. Akademske licence

Ova kategorija obuhvaća sve ugovore koji dopuštaju primateljima licence da pokreću, mijenjaju i distribuiraju izvedenice koda pod licencem bez ikakvih ograničenja. Licence nad izvedenim radovima mogu biti dane podprimateljima licence no mogu i voditi novi licenčnim uvjetima, uključujući vlasničke licence.

Akademske licence su vrlo otvorene i stoga su odličan izbor za širenje koda pod licencem gdje nasljedna ograničenja ili pravna ograničenja licence mogu biti problem. Kao što je uobičajeno prihvaćeno unutar akademskog svijeta, projekti upravljeni pod ovim licenčnim pravilima nose sa sobom odgovarajuće priznavanje autorstva.

Primjeri: BSD¹⁰, MIT¹¹ licence

¹⁰ <http://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>.

¹¹ <http://opensource.org/licenses/MIT>.



2.1.2.2. Recipročne licence

Recipročna kategorija obuhvaća sve licence unutar kojih je primatelj licence slobodan koristiti, modificirati i distribuirati izvedenice temeljene na kodu pod licencom, sve dok su izvedenice ili veći radovi distribuirani pod istom licencom.

Recipročne licence se obično zovu „copyleft“ licence, jer snažno utječu na nasljednu ekskluzivnost odobrenu autorskim pravima. Glavna prednost takvih licenci je osiguranje zajedničke investicije jer se izvedeni ili veći radovi ne mogu licencirati pod drugom licencom. One dopuštaju inicijalnom davatelju licence posjed istih prava na izvedena rješenja kao što su pružena primateljima licence s originalnim kodom.

Primjeri: GPL v3, EUPL v1.1 licence

2.1.2.3. Kontekstualne licence

Ova kategorija obuhvaća licence koje uključuju kontekstualni tehnički okidač, gdje će recipročne licenčne obveze vjerojatno utjecati na izvedene ili veće radove. Licenče većih radova, koristeći nemodificirane verzije originalne komponente pod takvom

kontekstualnom licencem nisu ograničene originalnom licencom. Međutim, izvedeni proizvod za koji je kod od licencirane komponente modificiran mora biti plasiran pod istom licencom.

Kontekstualne licence su sukladne sa više licenčnih shema. Složeni softver baziran na komponenti koja je recipročno licencirana obično nije vezan uzajamnošću licenčnih obveza. Međutim, ove licence mogu biti vrlo komplikirane iz tehničkog gledišta radi utvrđivanja primjenjuju li se obveze iz recipročnog licenciranja.

Primjer: L-GPL v.2.1 licence¹²

2.2. Vlasničke licence

Za potrebe ovog vodiča sve licence koje nisu besplatne ili licence otvorenog koda spominju se pod nazivom vlasničke licence.

Vlasničke licence obuhvaćaju mnoge različite tipove ugovora koji definiraju mnoga pravila za primatelje licence kako mogu koristiti softverski kod pod licencom. Većina ovih licenci zahtijeva financijski doprinos od primatelja licence kako bi imao dopuštenje koristiti softver iako neke mogu biti drugačije poput „freeware-a“ i „shareware-a“¹³. Sheme ovih licenci ne mogu upasti u kategorije poput besplatnih licenci i licenci otvorenog koda. Zapravo, mogućnosti vlasničkih licenci su različite i vezane su samo stanjem tehnologije i kreativnošću odvjetnika koji piše licenčne klauzule. Najčešće točke u vlasničkim licencama su zabrana promjena softvera, striktna kontrola načina korištenja softvera te nepostojanje pristupa izvornom kodu. Osnovni čimbenik je njihova cijena.

Međutim, neke licenčne sheme su sasvim klasične i biti će ilustrirane niže, no imajte u vidu da je većina sljedećih primjera međusobno isključiva.

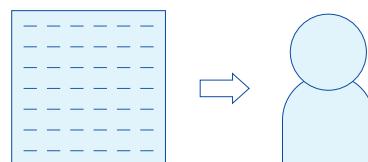
¹² <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>.

¹³ Freeware i shareware licenčne sheme, koje se smatraju vlasničkim licencama, ne bi se trebale brkati sa okvirima besplatnih softverskih licenci te licencama otvorenog koda. S jedne strane, freeware licence impliciraju da je proizvod besplatan za krajnjeg korisnika no generalno ove licence brane izmjene koda i fokusiraju se na cijenu. Osim toga, distribucija ovakvog softvera može biti ograničena na određene kanale ili izdavače. S druge strane, shareware licence impliciraju da proizvod korišten od strane krajnjeg korisnika može biti slobodno korišten na određeno vrijeme ili s ograničenim funkcionalnostima. Kako bi dobili pristup potpunom proizvodu, potrebna je dodatna licenca. Što se tiče freewarea, distribucija može biti ograničena na odredene kanale ili izdavače dok shareware licenčne sheme općenito brane bilo kakvu promjenu koda.

2.2.1. Licenciranje specifičnom korisniku (eng. End User Licensing)

"Predmet ograničenja (...), primarni korisnik računala na kojem je softver instaliran (...) može instalirati drugu kopiju softvera za svoje ekskluzivno korištenje na prijenosnom računalu ili računalu u svom domu pod uvjetom da softver na prijenosnom ili kućnom računalu se ne koristi u isto vrijeme kao softver na primarnom računalu"

- Izvor: Adobe Photoshop CS6 EULA

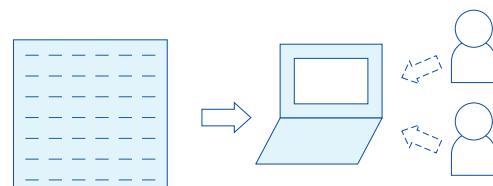


Slika 4.

Softver je licenciran krajnjem korisniku za njegovu osobnu uporabu. Korištenje licenciranog softvera ne može biti dijeljeno između više korisnika no krajnjem korisniku licence može biti dopuštena instalacija softvera na nekoliko računala ili terminala (iako korištenje može biti ograničeno na jedno računalo u danom trenutku).

2.2.2. Licenciranje prema određenom hardveru (eng. Node Licensing)

"Možete instalirati i pristupiti jednom (...) primjerku softvera na jednom (...) osobnom računalu (...)" - Izvor: AutoCAD 2009 Licenca

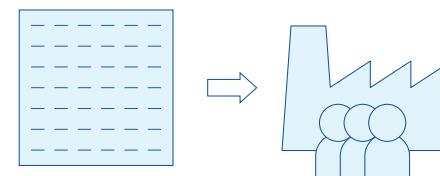


Slika 5.

Softver je licenciran za korištenje na određenom računalu. Više pojedinaca može koristiti softver sve dok koriste isti hardver i ne koriste ga u istom trenutku. Više licenci je potrebno ako više računala koristi proizvod.

2.2.3. Licenciranje prema određenoj lokaciji (eng. Site Licensing)

"U bilo kojem trenutku (...) registrirana podružnica može pokrenuti za svoje potrebe koliko god primjeraka softvera treba" – Izvor: Microsoft Select Plus licenčni programski ugovor



Slika 6.

Softver je licenciran prema više korisnika ili računala pod ograničenjem da su svi smješteni u određenom zemljopisnom području ili u određenom poduzeću. Mogu postojati ograničenja broja korisnika ili računala.

2.2.4. Plivajuće/Mrežne licence (eng. Network Licensing)

"Softver može biti instaliran na neograničen broj računala koja su povezana sa centralnim serverom (...) broj kupljenih licenci određuje broj istovremenih korisnika."

– Izvor: Trimble's Sketchup licenčni uvjeti

Veći broj korisnika može instalirati proizvod pod licencom no samo jedan može koristiti softver u određenom trenutku. Ovo može uključiti korištenje određene tehničke arhitekture poput licenčnog servera koji će autorizirati pristup aplikaciji dodijeljenim korisnicima. Nakon svakog individualnog korištenja server dopušta pristup ostalim korisnicima iste mreže. Ova rješenja su često prisutna u industrijskim aplikacijama poput softvera za industrijski dizajn gdje su troškovi pojedine licence vrlo visoki.

3. Licenciranje intelektualnog vlasništva i druge strategije korištenja

Upravljanje intelektualnim vlasništvom (IV) u području softvera iziskuje strateško i komplementarno korištenje različitih oblika IV-a kao što je ilustrirano na početku ovog vodiča. Odluke o korištenju najprikladnijeg oblika IV za zaštitu softvera i njegovih komponenti trebaju biti pažljivo razmotrane, posebno one koje iziskuju važnu investiciju poput patenata.

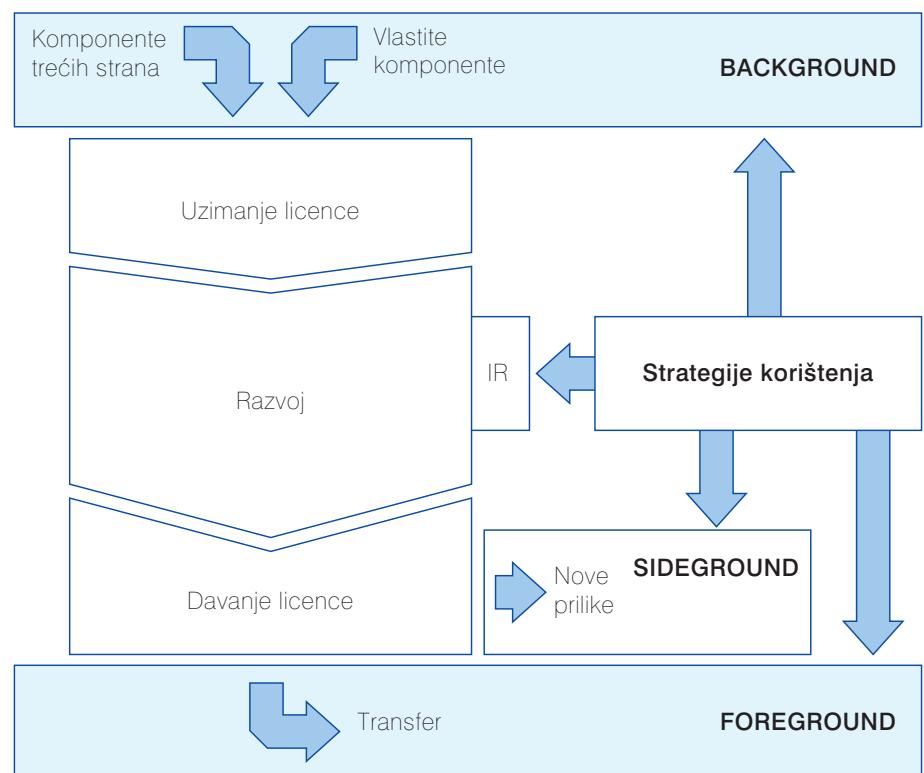
Jednom kad je donesena odluka o zaštiti IV-a u softveru, potrebno je razraditi strategije korištenja i licenciranja koje trebaju uzeti u obzir sve vezane troškove i tržišne prilike.

3.1. Zašto je softver kreiran?

Izrada softvera s ciljem stvaranja prihoda kroz licence prema krajnjim korisnicima implicira specifičnu strategiju upravljanja IV, koja je potpuno drugačija od slučaja kada je softver razvijen u okviru znanstvenog projekta bez namjere budućeg komercijalnog korištenja. Međutim, fokus na kratkoročne tehničke razvojne izazove može zanemariti dugoročne prilike osiguravanja IV-a uključujući prihode kao i sposobnost ponovnog korištenja softvera u budućim aplikacijama.

Stoga je potrebno potpuno razumijevanje strategije komercijalizacije softvera. Bez obzira na izbor strategije, primjereno upravljanje IV-om bi trebalo biti razmotreno s obzirom da se odluke koje se odnose na strategiju mogu razvijati s vremenom.

3.2. Kako je softver nastao?

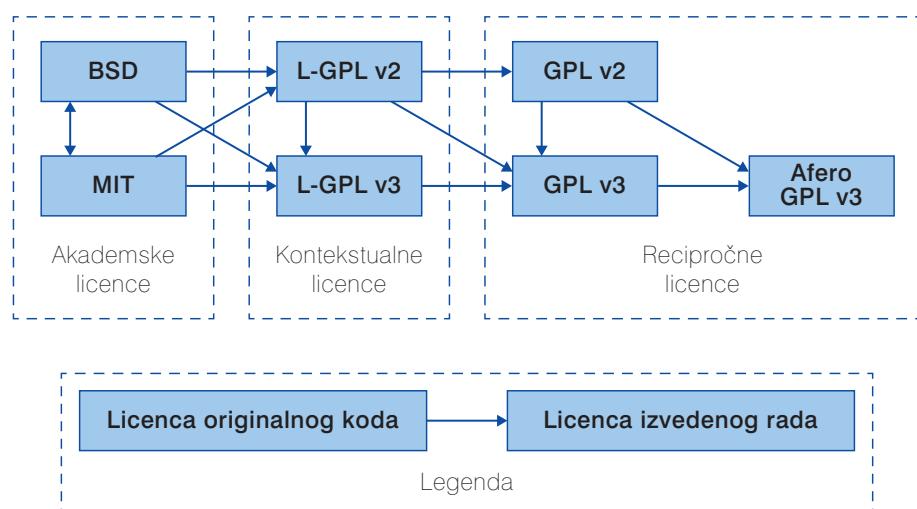


Slika 7.

Softver može biti razvijen različitim metodama. Jedna od najčešćih metoda se oslanja na ponovno korištenje već postojećih komponenti trećih strana.

Međutim, razvoj baziran na komponentama možda će trebati prevladavanje pravnih izazova jer individualne licence softvera trećih strana nisu međusobno kompa-

tibilne. Ovo se naziva upravljanje uzajamnim djelovanjem licenci. Uzajamno djelovanje licenci trećih strana je često prisutno u ovoj metodi bez obzira radi li se o besplatnim softverskim licencama i licencama otvorenog koda ili vlasničkim licencama. Sljedeća slika ilustrira neke izazove uzajamnog djelovanja:



Slika 8.

Na slici 8 izvedeni radovi bazirani na akademskim komponentama licenciranog softvera mogu biti re-licencirani pod istim tipom licence ili mogu biti nadograđeni u kontekstualne ili kompatibilne recipročne licence. Ako je potrebno, kontekstualni licencirani kod može sam biti re-licenciran ponovno koristeći istu licencu, nadograđujući je u novu verziju koja ostaje u istom kontekstualnom području ili mijenjajući ga u sukladnu recipročnu licencu.

Ovo je jednosmjeran put koji traži pažljivi izbor komponenti trećih strana ne samo zbog njihovih tehničkih mogućnosti već i zbog njihovih licenčnih obveza.

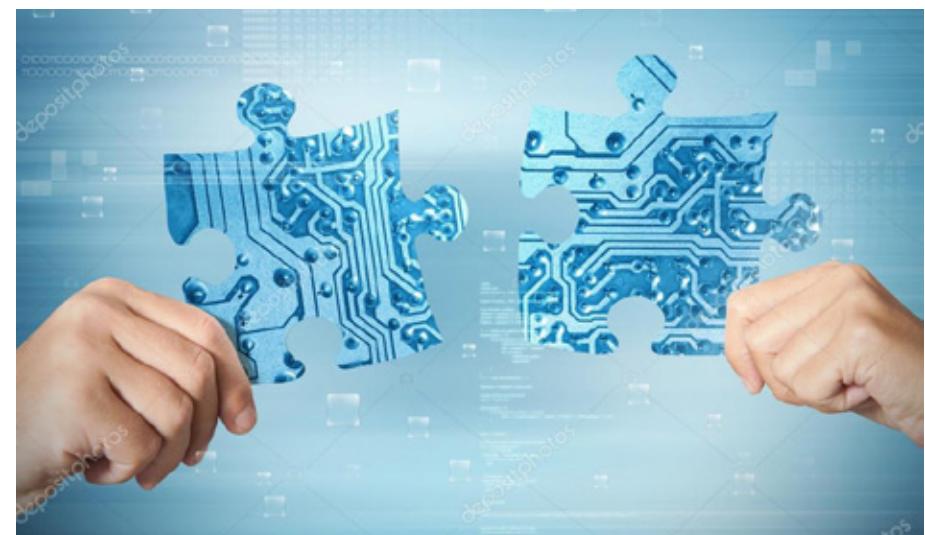
4. Opći savjeti

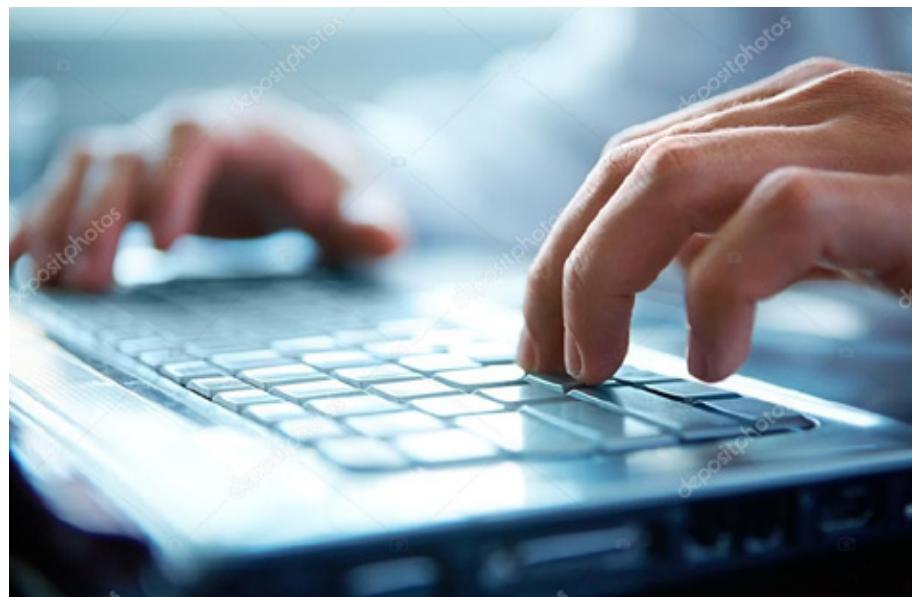
Licenciranje softvera je tehnički proces koji ima potencijalno snažan utjecaj na korištenje proizvoda do te mjere da može potencijalno ugroziti posao ili druge prilike na tržištu ako nije primjereno razmatran i postavljen.

4.1. Razvijanje višestrukih licenčnih strategija

Kada razmišljamo o različitim oblicima intelektualne imovine koja može biti ugrađena u softver, višestruke licenčne strategije mogu biti korištene, dopuštajući trećim stranama korištenje istog softvera pod različitim licencama ovisno o njihovim potrebama i kapacitetima.

Kreirajući uspješni poslovni model za besplatni softver i softver otvorenog koda, bilo bi potrebno uzeti u obzir globalnu primjenu tog proizvoda:





- Transformacija preuzimanja u instalaciju: Korisnici mogu preuzeti računalni program, no koliko će ih ga stvarno i instalirati? Kako bi povećali ovaj postotak, potreba za jednostavnim instalacijskim procesom i relevantnim sredstvima ne bi trebala biti podcijenjena.
- Transformacija instaliranog rješenja u aktivnog korisnika: Jednom kad je softver instaliran, koji postotak korisnika će ga aktivno koristiti? Kako bi povećali korisničku bazu, dokumentacija, podrška i česta unaprijeđenja mogu pomoći – uključujući aktivnosti obično nazivane upravljanje zajednicom.
- Transformacija aktivnih korisnika u klijente koji plaćaju uslugu: Referirajući se na broj prijašnjih aktivnih korisnika, koji postotak bi mogao trebati dodatne usluge za koje bi trebali platiti? Potreban je dobar marketinški poticaj. Među aktivnim korisnicima koji su uvjereni u poslovnu ponudu, koji broj njih će pristati uči u ugovorni odnos sa ponuđačem i platiti za dodatnu uslugu?

4.2. Uzimanje životnog ciklusa softvera u obzir

Još jedna česta greška je zaboraviti da je licenciranje dinamičan proces i da softver kao i svi proizvodi ima životni ciklus. Odluke trebaju biti donesene o potencijalnom zemljopisnom proširenju industrijske zaštite, poput patenta, koji trebaju specifične preduvjete, novost¹⁴. Licenčni odabiri mogu biti prilagođeni stanju tehnologije ili potrebama korisnika.

4.3. Upravljanje usklađenošću licenca

Nadalje, potrebno je upravljati i imati u vidu usklađenost besplatnih softverskih licenci i softverskih licenci otvorenog koda. Česta greška je previdjeti potencijalne licenčne međuvisnosti fokusirajući se samo na tehničke aspekte pri razvoju softvera. Dobra praksa za izbjegavanje tih rizika je uspostaviti i učiniti dostupnim svim programerima listu licenci kompatibilnih sa licenčnim shemama koje odgovaraju krajnjem proizvodu.

4.4. Dokumentiranje i praćenje svih komponenti

Praćenje koda bi trebalo biti stalno, idealno u stvarnom vremenu kako softverski kod i nastaje, uključujući popis komponenti trećih strana koje će se koristiti, njihovih licenci, autora, adresa preuzimanja. Dobro praćenje dokumentacije je ključno.

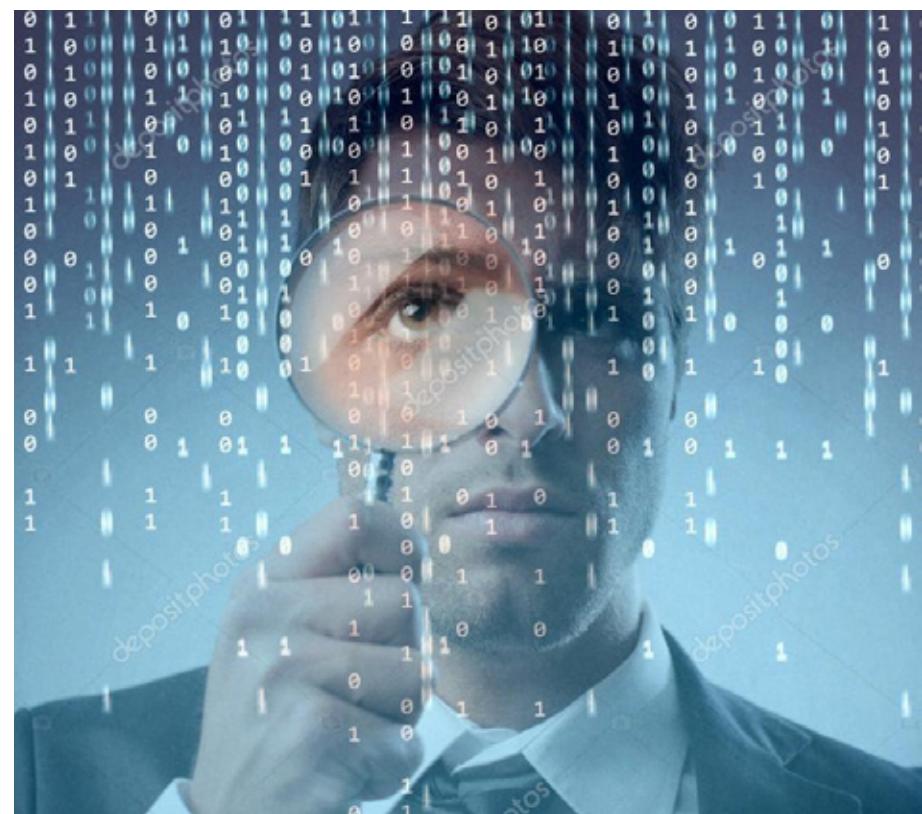
Doprinosi trećih strana u softverskom razvoju mogu biti problematični u identificiranju vlasništva koda. Samo izdavač-vlasnik kompletног IV-a vezanog uz softver ima pravo odlučiti o upravljanju tom imovinom. Doprinosi trećih strana ostaju vlasništvo dotičnih autora. Uključivanje njih u recipročne besplatne i licenčne aplikacije otvorenog koda, zaključava krajnji proizvod u takvu licenčnu shemu. Ako bi izdavač htio promijeniti svoju licenčnu shemu može mu ići u korist da traži vlasništvo prije uključenja doprinsosa trećih strana.

¹⁴ Trebate tražiti registraciju unutar 6 mjeseci za dizajn ili žig te jednu godinu prije za patent, u bilo kojoj zemlji koja je potpisala Parišku konvenciju, ili s međunarodnim tijelom poput OHIM-a, EPO-a ili WIPO-a, kako bi zatražili raniji datum prijave kao „prioritetni datum“ (pravo prvenstva). Ovo je važno zbog zadržavanja uvjeta novosti važećim.

4.5. Revizija izvornog koda

Konačno, revizija izvornog koda prije javne publikacije, ne samo sa strane kvalitete koda, ali i sa pravnog gledišta je česta dobra praksa. Ovo bi trebalo biti napravljeno kako bi se temeljito utvrdilo da su svi uvjeti odgovarajućih licenci u skladu prije publikacije izvedenog rada ili nadogradnje softvera. Revizija može biti najbolji alat kako bi se izbjegla potencijalna tužba.

Revizija bi se trebala fokusirati na pravilno korištenje svih napomena o autorskim pravima i punim respektom prema obvezama vezanima uz ponovno korištenje komponenti trećih strana.



Korisni linkovi

- Open Source inicijativa: <http://www.opensource.org>
- Free Software Foundation: <http://www.fsf.org>

O EUROPSKOM IPR HELPDESKU

Europski IPR Helpdesk ima za cilj podizanje svijesti o intelektualnom vlasništvu (IP) i pravima intelektualnog vlasništva (IPR), kroz pružanje usluga, davanje direktnih savjeta i treninga o pitanjima intelektualnog vlasništva i prava intelektualnog vlasništva sadašnjim i potencijalnim sudionicima projekata financiranih od EU, a vezanih uz istraživanje i razvoj te Program za konkurentnost i inovacije (CIP). Osim toga, Europski IPR Helpdesk pruža potporu iz intelektualnog vlasništva malim i srednjim poduzećima koji pregovaraju ili zaključuju transnacionalne ugovore o partnerstvu, naročito kroz Europsku poduzetničku mrežu. Sve usluge su besplatne.

Helpline: Usluga Helpline odgovara na vaše upite iz područja intelektualnog vlasništva u roku od tri radna dana. Molimo kontaktirajte nas kroz registraciju na našim internetskim stranicama (www.iprhelpdesk.eu), putem telefona ili faksa.

Internetske stranice: na našim internetskim stranicama možete pronaći opsežne informacije i pomoćne dokumente o različitim aspektima prava intelektualnog vlasništva te upravljanja intelektualnim vlasništvom, naročito u odnosu na posebna pitanja vezana uz intelektualno vlasništvo u kontekstu programa financiranih od strane Europske unije.

Bilten: Budite u tijeku s posljednjim novostima o intelektualnom vlasništvu te čitajte stručne članke i studije slučaja kroz pretplatu na naš e-mail bilten.

Treninzi: Dizajnirali smo katalog treninga koji se sastoji od devet različitih modula. Ako ste zainteresirani planirati jedan trening s nama, dovoljno je da nam pošaljete e-mail.

ODRICANJE ODGOVORNOSTI/PRAVNE UPUTE

Sadržaj ove brošure se ne može smatrati službenim stajalištem Europske komisije, niti je Europska komisija ili bilo koja osoba koja djeluje u ime Europske komisije odgovorna za njeno korištenje. Iako Europski IPR Helpdesk nastoji pružati usluge na visokoj razini, nema jamstva na ispravnost ili točnost sadržaja ove brošure te stoga ni Europska komisija niti članovi konzorcija Europskog IPR Helpdeska nisu odgovorni niti mogu biti odgovorni za bilo kakav gubitak koji nastane kao posljedica korištenja ove brošure. Cjelovit tekst našeg odricanja od odgovornosti možete pronaći na stranicama www.iprhelpdesk.eu.

Ovaj vodič je preveo i prilagodio Vđedran Đidara ispred Hrvatske agencije za malo gospodarstvo, inovacije i investicije HAMAG - BICRO, kao ambasador Europskog IPR Helpdeska. Prevedeno djelo proizlazi iz originalnih materijala dobivenih bez naplate od strane Europskog IPR Helpdeska. Europski IPR Helpdesk nije odgovoran za izmjene ili gubitak relevantnosti sadržaja koji je mogao nastupiti tijekom prevođenja ili adaptacije. Kompletne pravne upute nalaze se na www.iprhelpdesk.eu

© European Union (2016)

Kontakt

Za komentare, sugestije ili dodatne informacije, molimo kontaktirajte

European IPR Helpdesk
c/o infeurope S.A.
62, rue Charles Martel
L-2134, Luxembourg
Email: service@lprhelpdesk.eu
Tel: +352 25 22 33 – 333
Fax: +352 25 22 33 – 334

HAMAG – BICRO
Ksaver 208, 10 000 Zagreb
Vedran Đidara
E-mail: vedran.didara@hamagbicro.hr
Tel: + 385 1 2352 628

**Sveučilište u Splitu,
Ured za transfer tehnologije**
Nikola Balic
R Boškovića 31, 21000 Split
Tel: +385 21 566 882
E-mail: een@utt.unist.hr

Tera Tehnopolis d.o.o.
Ivan Štefanić
Trg Ljudevita Gaja 6, 31 000 Osijek
Tel: + 385 31 251 000
E-mail: ivan.stefanic@tera.hr

