I. Particularités des licences logicielles

Vous avez été missionné par le Pôle Sup. de La Salle pour définir l'écosystème logiciel pour la prochaine année scolaire. Jusqu'alors, la direction a sélectionné deux logiciels à mettre en place :

- le logiciel « VLC » pour la lecture du contenu vidéo et audio ;
- la suite logicielle « Arskol » pour la gestion de l'établissement.

À partir des annexes et des ressources de votre choix (vous mentionnez alors vos sources), vous répondrez aux questions suivantes :

1. Indiquer la différence entre « posséder un logiciel » et « posséder une licence logicielle ».

2. Identifier les 3 grandes familles de licences logicielles et les définir.

3. Identifier la licence logicielle utilisée par « VLC » et préciser s'il s'agit de licences permissives ou copyleft.

4. Consulter la suite logicielle « Arskol ». Pour chaque solution, indiquer s'il s'agit d'une licence propriétaire, open source permissive ou copyleft. Pour les solutions concernées par la licence copyleft, indiquer le projet à l'origine de la contamination.

II. La gestion des licences logicielles

Pour l'année scolaire, l'établissement a investi dans une licence pour la suite Arskol pour 1000 personnes. L'effectif recensé au 1er septembre comporte 55 enseignants, 5 administratifs et 950 étudiants. Le 15 septembre, l'éditeur logiciel « ARSKOL TECHNOLOGIES SAS » effectue un audit logiciel dans l'établissement.

À partir des annexes et des ressources de votre choix (vous mentionnez alors vos sources), vous répondrez aux questions suivantes :

5. Définir ce qu'est un audit logiciel, par quelle entité elle est réalisée et les risques en cas de non-conformité.

6. L'établissement scolaire dispose-t-il d'un nombre de licences suffisant ? Quel impact sur le résultat de l'audit ?

7. Présenter le software asset management. Indiquer en quoi une telle solution aurait permis à l'établissement d'être en règle lors de l'audit logiciel.

8. Indiquer les quatre premières étapes à réaliser pour mettre en place le SAM dans l'établissement.

III. Annexes

Annexe 1 : Définition du logiciel

Il n'existe, à ce jour, aucune définition légale du logiciel en droit français.

[...]

Dans un arrêté du 22 décembre 1981 sur l'enrichissement de la langue française, la Commission a défini le **logiciel** comme « l'ensemble des programmes, procédés et règles, et éventuellement de la documentation, relatifs au fonctionnement d'un ensemble de traitement de données ».

Source : https://www.app.asso.fr/centre-information/base-de-connaissances/code-logiciels/la-protection-du-logiciel-par-le-droit-dauteur/definition-du-logiciel

Annexe 2 : La licence logicielle propriétaire

Une **licence logicielle propriétaire** est utilisée lorsque **le créateur du logiciel garde le contrôle** sur les personnes qui utilisent le logiciel, sur la manière dont elles l'utilisent et sur le code lui-même. Cela couvre la grande majorité des licences commerciales et la grande majorité des logiciels disponibles sur le marché, bien qu'il y ait des exceptions.

Tout logiciel qui n'est pas propriétaire peut être classé dans différentes catégories de **logiciels open source**. Les logiciels open source sont partagés publiquement et toute personne qui le souhaite peut s'approprier le code, le personnaliser et le développer. Ils ne sont pas nécessairement gratuits et il peut y avoir des limites à leur utilisation, mais **le développeur original a toujours beaucoup moins de contrôle**. C'est pourquoi une licence logicielle propriétaire est généralement la solution choisie pour les entreprises qui prévoient de vendre leurs logiciels. Elles peuvent facilement garantir la qualité et fournir une assistance et des mises à jour, sans pour autant rendre la vie trop facile aux concurrents potentiels.

Source : https://cpl.thalesgroup.com/fr/software-monetization/software-licensing-models-guide

Annexe 3 : La licence logicielle open source

Qu'est-ce qu'une licence open source ?

Les licences des logiciels open source définissent comment les tiers (autres que leur créateur) peuvent utiliser, modifier ou distribuer le code logiciel. Elles accordent aux autres utilisateurs le **droit d'utiliser ou de réaffecter le code à de nouvelles applications**, ou de l'**intégrer à d'autres projets**.

L'un des principaux avantages du code open source est sa visibilité, qui facilite la résolution des problèmes et permet de mieux comprendre le fonctionnement d'un élément lorsque la documentation est insuffisante ou erronée.

Selon le type de licence open source, vous pouvez même être autorisé à **modifier le code source d'origine** pour l'adapter à vos besoins ou corriger les problèmes que vous constatez. La licence détermine si ces modifications sont possibles et à quelles conditions. Par exemple, vous pouvez être tenu de les rendre publiques.

Quels sont les différents types de licences open source ?

Il existe plus de 80 variantes de licences open source, mais elles appartiennent généralement à l'une de ces deux grandes catégories : **copyleft** et **permissives**. Une **licence copyleft** impose au code dérivé du code open source d'origine de respecter les conditions de sa licence. Une **licence permissive** offre une plus grande liberté de réutilisation, de modification et de distribution.

Source : https://snyk.io/fr/articles/open-source-licenses/

Annexe 4 : Extrait des informations légales du site « VideoLAN », éditeur de la solution « VLC »

Les logiciels proposés par VideoLAN sont tous des logiciels **open source**, sous les licences **GNU GPL v2** ou **LGPL**. Ces licences autorisent toutes les utilisations des logiciels et leur redistribution sous la même forme ou après modification, à condition que ces logiciels modifiés respectent les conditions de la licence de base, notamment la publication des codes source et l'autorisation de redistribution.

Subsidiairement aux conditions de la licence, le droit commun français de la propriété intellectuelle s'applique, notamment le droit d'auteur. Tout changement de licence ou redistribution sous d'autres conditions est interdite. De même, la provenance des logiciels, même partiellement réutilisés, doit toujours être visible par les utilisateurs.

Source : https://www.videolan.org/legal.html

Annexe 5 : Droits et obligations de la licence « GNU GPL »

La **GNU General Public License** (GPL) préserve les mentions de licence et les droits d'auteur. Elle convient aux usages commerciaux, privés et liés aux brevets. Tout logiciel utilisant du code GPL doit distribuer l'intégralité de son code source **sous la même licence**. Ainsi, si vous utilisez du code GPL dans votre logiciel (par exemple, une bibliothèque GPL) et distribuez votre application, tout votre code source doit être mis à disposition sous la même licence GPL. Cette restriction fait de la GPL une licence copyleft forte.

Source : https://snyk.io/fr/articles/open-source-licenses/

Annexe 6 : Qu'est-ce qu'un audit logiciel ?

Les **audits logiciels** permettent aux éditeurs de vérifier sur place l'exploitation d'un logiciel par une entreprise. Pour ce faire, l'éditeur mandate généralement une **entreprise d'audit indépendante**, l'auditeur, et demande à ses clients, qui sont des partenaires contractuels, de lui fournir de multiples informations et accès. L'accompagnement de l'audit représente un **investissement important et imprévu pour l'entreprise concernée**. Les évaluations et entretiens d'audit demandent beaucoup de temps : ce sont autant de ressources humaines immobilisées.

L'auditeur conclut régulièrement que l'entreprise ne possède **pas suffisamment de licences pour son usage** et **enfreint les accords d'exploitation**. Il faut donc en acquérir de nouvelles et, le cas échéant, payer des **pénalités**, ce qui représente un effort budgétaire important.

Un tel audit logiciel présente deux grands aspects : les données de l'entreprise d'une part, et les rentrées d'argent de l'éditeur de l'autre. Pour l'éditeur, un audit réussi génère du chiffre d'affaires en détectant des cas de sous-licence ou d'exploitation non conforme du logiciel. Une fois l'audit lancé, l'éditeur fera tout son possible pour maximiser ses recettes potentielles.

Source : https://www.globalsecuritymag.fr/IMG/pdf/2016-06-08_Aspera_Audit_Whitepaper_FR.pdf

Annexe 7 : Le Software Asset Management (SAM)

La **gestion des actifs logiciels** (**SAM**) inclut les processus de coûts, de budgétisation, de stratégie et de prise de décision dans l'acquisition, l'utilisation et l'élimination des ressources logicielles, qu'elles soient internes ou externes, sur site ou dans le cloud.

[...]

La SAM est plus tactique par nature, car elle cherche à **équilibrer** et **comptabiliser** les licences et les accords logiciels achetés en marge des logiciels utilisés. Les actifs logiciels sont gérés de manière à s'assurer que tous les logiciels sont utilisés conformément aux termes et conditions applicables, ainsi qu'aux autres conditions imposées par le fournisseur du logiciel. La SAM est un processus continu qui définit des objectifs stratégiques autour des aspects suivants :

[...]

Réduction des coûts

Pour bien comprendre les coûts, il est essentiel d'obtenir une **vue d'ensemble des besoins de l'entreprise** en matière de logiciels et de la manière dont elle utilise actuellement ces logiciels. Ce n'est qu'après avoir acquis une bonne compréhension globale que l'entreprise pourra **personnaliser et négocier ses licences logicielles** en réponse à ses besoins.

Gain de temps : gestion des licences ultrarapide

Lorsqu'elles n'utilisent pas de système SAM, les entreprises passent trop de temps à comptabiliser les actifs logiciels. Un système SAM automatisé aide les employés à recueillir toutes les informations nécessaires sur les actifs logiciels, ce qui leur libère du temps pour les tâches plus importantes.

Automatisation : finies les tâches laborieuses et les feuilles de calcul

Certains processus SAM sont automatisés, ce qui permet au personnel de disposer de plus de temps pour se concentrer sur des tâches plus complexes liées aux logiciels. Un outil SAM est capable de **détecter les non-conformités**, de **repérer les configurations à haut risque**, de **suggérer des options d'optimisation** et de répondre aux demandes de logiciels dans le cadre d'une licence active.

Amélioration de la gestion des relations avec les fournisseurs

Une bonne relation avec un fournisseur peut durer des années, à condition que des efforts soient mis en œuvre pour maintenir cette bonne relation et que le fournisseur introduise constamment des innovations dans ses produits. Il est essentiel de maintenir un dialogue ouvert et cohérent avec les fournisseurs pour s'assurer qu'ils comprennent les besoins et les objectifs en matière de gestion des actifs logiciels.

Simplification des audits

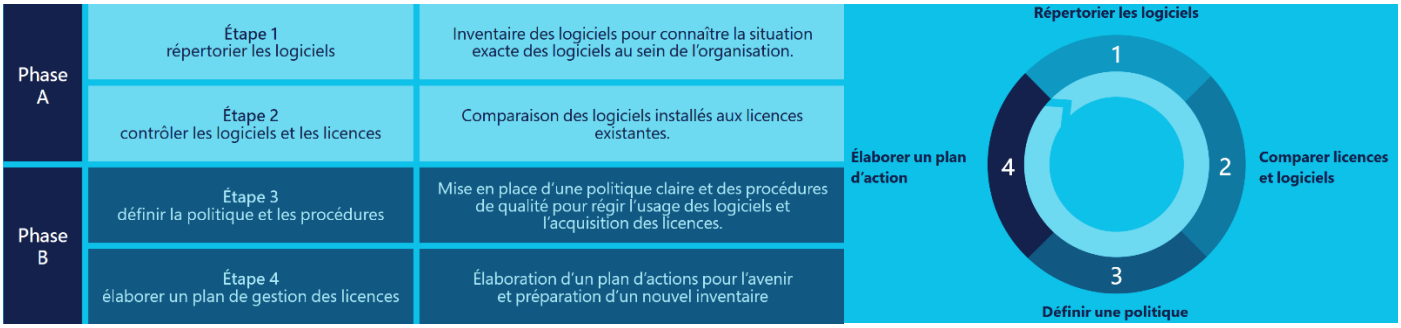
L'utilisation de logiciels nécessite souvent des audits pour garantir la conformité aux lois, réglementations, contrats et accords de licence. **Un audit imprévu entraîne une perte financière pour une entreprise**, en plus d'entacher la confiance dans l'entreprise et dans ses produits ou services. Il est important de savoir à l'avance si une entreprise est conforme ou non, et c'est précisément à ce niveau qu'intervient la SAM, grâce à une gestion et une communication constante avec les fournisseurs de logiciels.

Contrôle de l'utilisation des logiciels cloud

Un système SAM évite aux équipes IT d'intervenir dans l'installation de logiciels, car ces derniers peuvent être facilement téléchargés auprès d'un fournisseur ou sur Internet et installés. L'utilisation d'outils SAM permet de **contrôler l'ensemble des dépenses liées aux logiciels cloud**. Ces outils offrent également la transparence nécessaire pour savoir quels produits logiciels cloud sont utilisés par l'entreprise et sur quels appareils. Les licences détenues par une entreprise peuvent être prises en compte, y compris les termes et conditions, le contrat de maintenance et les droits d'utilisation.

Source : https://www.servicenow.com/fr/products/it-asset-management/what-is-software-asset-management.html

Annexe 8 : L'articulation d'un projet SAM



Source : https://download.microsoft.com/documents/France/licences/2014/Livre_blanc_Gestion_des_Actifs_Logiciels.pdf