

Das Lizenzmodell

Ein Lizenzmodell setzt sich zusammen aus der Lizenzart, Lizenzklasse, einem Lizenztyp und der Lizenzmetrik.

Lizenzmodelle beeinflussen die rechtmäßige Softwarenutzung durch folgende Faktoren:

- Durch die Lizenzart (z.B. Einzellizenz, Mehrplatzlizenz),
- durch die Lizenzklasse (z.B. Vollversion, Upgradeversion),
- durch den Lizenztyp (z.B. Pro Gerät, pro gedruckter Seite),
- durch die Lizenzmetrik, mit der festgelegt wird, wie gezählt wird (z.B. gilt die Lizenz für 5000 gedruckte Seiten pro Monat, oder für 1000 zu verwaltende Systeme),
- durch die Lizenzbindungen bzw. Lizenzbeschränkungen (z.B. Einsatz auf einem Gerät mit maximal zwei CPU Kernen, oder auf einer bestimmten Hardwareumgebung),
- durch das Beschreiben von Weitergabeverboten (beispielsweise das einer OEM-Lizenz), sowie Veräußerungs- und Vermietverbote,
- durch das Beschreiben bzw. Bestimmen von Laufzeiten der Softwarenutzung (begrenzt, unbegrenzt).

Die Lizenzart

Die erste Stufe eines Lizenzmodells, wird durch die Lizenzart beschrieben. Hiervon gibt es genau zwei:

Die Einzelplatzlizenz

Die Lizenzart erlaubt, der Name drückt es ja schon aus, die erworbene Software auf nur einem System zu installieren und anzuwenden. Für jede weitere Installation werden zusätzliche Lizenzen (Lizenzkeys) benötigt. In der Regel sind meistens alle im Einzelhandel zu findenden Box-Produkte (FPPs) Einzelplatzlizenzen, sowie außerdem auch Downloadversionen, beispielsweise aus der Kategorie Freeware, Shareware.

Die Mehrplatzlizenz

Bei der Mehrplatzlizenz, erlaubt der Urheber dem Endanwender, die erworbene Software mehrmals bis zu einer festgelegten Anzahl unter Verwendung eines einzigen Lizenzschlüssels, auf verschiedene Systeme zu installieren. Diese Lizenzform wird am häufigsten eingesetzt, wenn eine große Stückzahl der Software zum Einsatz kommen soll. Beim Aufbau eines Lizenzinventars (kaufmännische Daten) ist es wichtig zu wissen, ob die aufzunehmende Software laut Lizenzvertrag eine Einzelplatz (FPP, oder Box-Produkt) oder Mehrplatzlizenz darstellt. Davon anhängig ist der Lizenzmetrikwert, der wiederum wichtig für den Abgleich mit den technischen (Inventory) Daten ist.

Die Lizenzklasse

Im Lizenzvertrag, dem Sie zustimmen müssen, werden die Nutzungsrechte für die erworbene Software abgebildet. Zusätzlich werden an die rechtskonforme Nutzung der Software bestimmte Voraussetzungen geknüpft, die u.a. durch eine verfügbare Lizenzklasse beschrieben wird. Des Weiteren nutzt Ihnen die Einteilung der Softwareprodukte in Lizenzklassen, um beispielsweise später Fragen beantworten zu können, von welchem Softwareprodukt wie viele Vollversionen bzw. Upgrades im Einsatz sind. Die Tabelle1 erläutert die gebräuchlichsten Lizenzklassen, erhebt dabei aber keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Tabelle1 Lizenzklassen

Lizenzklasse	Beschreibung
Vollversion	Beschreibt, dass <i>keine</i> vorhergehende Version für den rechtskonformen Einsatz vorausgesetzt wird und die beschriebenen Funktionen keinen Beschränkungen unterliegen (außer eventuell zeitliche oder funktionelle Beschränkungen, beispielsweise bei Test- oder Temporärversionen).
Upgrade	Beschreibt einen Wechsel zu einer höheren Version (z.B. von 2.5 auf 3.0), setzt eine Vollversion des gleichen Softwareproduktes und der gleichen Sprache voraus, um bestimmte Funktionen weiter ausführen zu können, oder aber um den lizenzkonformen Nachweis zu führen. Ein Upgrade-Produkt ist immer kostenpflichtig. Um Lizenzkonform zu sein, muss der „Upgradepfad“ lückenlos nachweisbar sein.
Cross-Upgrade	Beschreibt ein Softwareprodukt, das als Voraussetzung für die rechtskonforme Verwendung ein ähnliches Produkt eines anderen Herstellers fordert, an sich aber eine Vollversion darstellt und immer kostenpflichtig ist (meist aber zu einem sehr günstigem Preis, um beispielsweise das Konkurrenzprodukt aus dem Markt zu drängen).
Update	Beschreibt einen kleinen Wechsel innerhalb einer Version (z.B. 2.5 auf 2.6) und geht einher mit der Behebung von Fehlern, wird auch häufig als „Hotfix“, „Aktualisierung“, „Sicherheitsrelease“ oder „Patch“ bezeichnet. Wird oft im Rahmen eines Wartungsvertrags mit angeboten.
AddOn	Beschreibt eine zusätzliche Komponente zu einer Software, die auch lizenz- und kostenpflichtig sein kann
AddOn - Upgrade	Beschreibt eine zusätzliche Komponente zu einer Software, die auch lizenz- und kostenpflichtig sein kann in der Form als Upgrade
CAL Client Access License	Sonderform: Beschreibt, dass ein Gerät oder Nutzer auf einen Server zugreift und dessen Dienste verwendet (als Lizenztyp eine Geräte- oder Nutzer CALs). CALs sind immer kostenpflichtig.
CAL - Upgrade Client Access License	Sonderform als Upgrade: Beschreibt, dass ein Gerät oder Nutzer auf einen Server zugreift und dessen Dienste verwendet (als Lizenztyp eine Geräte- oder Nutzer CALs). CALs sind immer kostenpflichtig.

Die Einteilung der Software in Lizenzklassen zum Zweck der Klassifizierung ist für alle Lizenzformen (Freeware, Shareware, proprietäre Software, Open Source etc.) gleich.

Der Lizenztyp

Der dritte wichtige Faktor, durch den ein Lizenzmodell beschrieben wird, ist der Lizenztyp. Er formuliert einen Bestandteil der im Lizenzvertrag einzuhaltenden rechtskonformen Verwendung der Software. Beispielsweise, dass die Software mit dem Lizenztyp „Pro Gerät“ nur auf einem Computer mit maximal 2 CPU-Kernen installiert werden darf, welches in diesem Fall gleich die anzuwendende Lizenzmetrik (wie wird gezählt) mit definiert. Die am häufigsten anzutreffenden Lizenzmodelle sind in der Tabelle2 kurz erläutert. Die Tabelle erhebt dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Tabelle2 Die gebräuchlichsten Lizenztypen

Lizenztyp	Beschreibung
Pro Gerät	Erlaubt die Nutzung der Lizenz pro Gerät; auch Pro Device genannt
Pro Nutzer	Erlaubt die Nutzung der Lizenz pro Nutzer; auch Pro User genannt
Pro CPU	Erlaubt ist die Nutzung pro CPU. Dieser Lizenztyp wird meistens im Umfeld von Software für Server- und Großrechnersysteme angewendet. Die Lizenzmetrik bestimmt dann, auf wie vielen CPUs die Lizenz gleichzeitig genutzt werden darf. Im Desktopumfeld werden in den allermeisten Fällen von den Softwareherstellern Systeme mit 2 CPUs (eine CPU mit zwei Kernen, als auch zwei physische CPUs) wie ein System mit nur einer CPU behandelt, so dass dafür keine zusätzlichen Lizenzen erforderlich sind.

Die hier aufgeführten Lizenztypen bilden in Verbindung mit den in Tabelle 3 genannten Lizenzmetriken und deren möglichen Kombinationen die meisten von den Herstellern formulierten Nutzungsbedingungen ab. Der am einfachsten vollautomatisiert zu verwaltende und am häufigsten verwendete Lizenztyp für Anwendungssoftware ist „Pro Gerät“. Durch das Auslesen von Berechtigungsstrukturen, beispielsweise aus dem „Active Directory“, können auch die „Pro Nutzer“ Lizenzen in einem Lizenzmanagement Tool halb- oder vollautomatisiert verwaltet werden. Es gibt derzeit noch keine festgelegten und standardisierten Begriffe, so dass jeder Softwarehersteller mitunter etwas anderes beschreibt, wenn der Begriff „Lizenztyp“ verwendet wird.

Die Lizenzmetrik

Damit das anzuwendende Lizenzmodell auch korrekt abgebildet werden kann, benötigen Sie noch die Beschreibung und den erlaubten „Wert“, wie ein Softwareprodukt laut Lizenzvertrag „genutzt“ werden darf. Dieser Faktor wird Lizenzmetrik genannt. Die Lizenzmetrik beschreibt den anzuwendenden Faktor und auch die Maßeinheit (Seitenanzahl, Volumengebunden, MIPS¹ u.a

Lizenzmetriken unterliegen keinen allgemeingültigen Begriffsdefinitionen oder Merkmalen. Hier formuliert jeder Softwarehersteller seine eigene Lizenzmetrik bzw. ändert u.U. auch einmal die Abrechnungsmethode. Als Beispiel sei hier IBM genannt, die zum November 2006 ihr Abrechnungsmodell für IBM Middleware geändert haben. Software die bislang nach Prozessoren abgerechnet wurde, wird jetzt nach PVUs (Processor Value Units) berechnet.

¹ MIPS = Million Instructions per Seconds, Maßeinheit für Leistungsfähigkeit eines Rechenkerns (CPU), wird meistens nur noch bei Großrechnern angegeben und dient auch zur Berechnung von Lizenzgebühren

Tabelle3 beschreibt eine Auswahl von häufig angewendeten Lizenzmetriken. Die Auswahl erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da laufend neue Lizenzmetriken hinzu kommen können.

Tabelle3 Häufig verwendete Lizenzmetriken und Maßeinheiten

Lizenzmetrik	Faktor	Maßeinheit	Beschreibung
Pro Gerät (Pro Device)	1 bis n	Gerät (Device)	Lizenz pro Gerät, gezählt wird eine Lizenz pro Installation der Software auf einem System/Gerät/PC, meistens eine 1:1-Abbildung mit dem Lizenztyp „Pro Gerät“. Ausnahmen gibt es aber auch hier, beispielsweise bei Anti-Virensoftware, oder bei der „Microsoft Office Home and Student 2007 Edition“, die ausschließlich für den rein privaten Gebrauch oder für die Nutzung im Studium verwendet werden darf. Diese seit Anfang 2007 in Deutschland käufliche, spezielle Lizenzversion darf auf drei Rechnern installiert werden. Als Sonderform zum Lizenztyp „Pro Gerät, sei noch das „Zweitkopie-Recht“ von Microsoft genannt (Siehe weiter oben).
Per Node	1 bis n	Node	Node Lizenzen sind an ein bestimmtes System gebunden und erlauben meistens die Nutzung der Software nur auf diesem System (Desktop-, Server- oder Netzwerksysteme). Der anzuwendende Lizenztyp ist hierbei <i>Pro Gerät</i> . Die „Per Node“ Lizenzierung ist häufig bei Software zur Verwaltung von Netzwerkumgebungen anzutreffen
Pro Nutzer (Pro User)	1 bis n	Nutzer (User)	Lizenz pro Nutzer, gezählt wird pro Nutzer, meistens eine 1:1-Abbildung mit dem Lizenztyp „Pro Nutzer“. Oft gibt es aber auch Mengenangaben, wie z.B. die Softwarelizenz ist gültig für 250 Nutzer
Named User (auch Current oder Authorized User genannt)	1 bis n	Nutzer (User)	Die <i>Named User</i> Lizenzmetrik wird in Kombination mit dem Lizenztyp „pro Nutzer“ angewendet. Der Endanwender für diese Lizenzmetrik muss namentlich benannt werden, nur er darf dann die Lizenz nutzen (wird z.B. bei Entwicklungslizenzen von Software angewendet)
Floating License (auch Concurrent Use genannt)	1 bis n	Nutzer (User)	Erlaubt die Nutzung der Software auf unterschiedlichen bzw. beliebig vielen Systemen. Dabei verwaltet ein dafür einzurichtender Lizenzserver die Anzahl der gekauften Lizenzen. Jeder Nutzungsaufwurf der Software verringert die Anzahl der verfügbaren Lizenzen um 1. Die <i>Floating License</i> kann sowohl mit dem „Pro Gerät“ als auch mit dem „Pro Nutzer“ Lizenztyp verknüpft werden.
Pro Seite	1 bis n	Seite	Lizenzkosten werden aus der Anzahl der gedruckten Seiten ermittelt (beispielsweise beruht die erlaubte Softwarenutzung auf fixen Werten wie z.B. 5000 Seiten/Monat etc.) Dazu kann auch noch eine Zeitkomponente hinzukommen, wie beispielsweise Stunde, Woche, Monat u.a.) Der hierfür zu verwendende Lizenztyp wäre <i>Pro Gerät</i> (der Drucker oder Scanner).
Pro CI	1 bis n	CI	Basis ist die Anzahl der zu verwaltenden CIs ² in einer Datenbank (wird oft verwendet bei der Lizenzierung von Asset-Management-Tools)

² CI = Configuration Item, Begriff aus ITIL,

Pro Session	1 bis n	Session	Basis ist die erlaubte Anzahl von aufgebauten Verbindungen (beispielsweise zu einer Onlinedatenbank oder einem Recherchedienst). Dazu kann auch noch eine Zeitkomponente hinzukommen, wie beispielsweise Stunde, Woche, Monat u.a.).
Pro CPU	1 bis n	CPU logisch CPU physisch	Basis für die Lizenz sind die Anzahl der installierten und genutzten CPUs (gezählt wird pro CPU). Beispielsweise muss bei einer Prozessor-Lizenz für Oracle-Softwareprodukte, die Anzahl der CPU-Kerne (physisch) mit einem Faktor zw. 0,25 und 0,75 multipliziert werden (abhängig von der Hardwareumgebung), um die korrekte Anzahl an zu lizenzierenden Prozessorlizenzen zu errechnen.
Pro MIPS	1 bis n	MIPS	Basis sind MIPS (Million Instructions per Second); Maßeinheit für Leistungsfähigkeit eines Rechenkerns (CPU), wird meistens nur noch bei Großrechnern angegeben und dient zur Berechnung von Lizenzgebühren
Pro MSU	1 bis n	MSU oder MIPS	Basis sind MSU (Million of Service Units); eine MSU entspricht 6 MIPS; Weitere Beschreibung Siehe MIPS.
Pro PVU (Processor Value Unit)	1/100 100	PVU	1 bisheriger Prozessor entspricht 100 PVUs, 1 PVU kostet 1/100 des bisherigen Prozessor-Preises. Ein Single Core Prozessor wird mit 100 PVUs berechnet. Siehe auch Berechnungstabelle in Abbildung 2.3 „Berechnung der PVUs“
Pro Transaktion	1 bis n	Transaktion	Basis ist die erlaubte Anzahl von Transaktionen mit den vereinbarten Wertemengen. Dazu kann auch noch eine Zeitkomponente hinzukommen, wie beispielsweise Stunde, Woche, Monat u.a.).
Volumen gebunden	1 bis n	z.B. Terrabyte Gigabyte Megabyte Stück	Basis ist das verfügbare Volumen mit den vereinbarten Wertemengen, beispielsweise darf die Softwarelizenz so lange genutzt werden, bis 5 GB an Datenvolumen erreicht ist Das eben genannte Beispiel ist eines von vielen Möglichkeiten, eine Lizenz Volumengebunden zu verwenden.
Standort gebunden (bzw. per Site)	1 bis n	z.B. pro Land pro Niederlassung pro Org.- Einheit	Standortgebundene Lizenzformen sind meistens gleichzeitig Unternehmens- bzw. Konzernlizenzen. Häufig anzutreffen beim Einsatz im Umfeld von Serversoftware und Rechenzentren.
Zeit gebunden	1 bis n	z.B.: pro Minute pro Stunde pro Woche pro Monat pro Jahr	Eine Zeit gebundene Lizenzmetrik wird vor allem bei Software verwendet, die z.B. für Testzwecke eingesetzt wird, oder aber nur für eine bestimmte Abrechnungsperiode verwendet wird (z.B. beim erstellen von Jahresendabrechnungen etc.).