

Maîtrisez les licences et donnez une nouvelle dimension à vos projets.

Le guide pratique pour utiliser sereinement les contenus numériques.

Présenté par vos mentors pour la réussite de votre examen et de votre future carrière.



Bienvenue ! Parlons d'un sujet qui peut sembler complexe : les licences.



On sait que les mots 'licence' ou 'droit d'auteur' peuvent faire un peu peur au début. On imagine des textes juridiques interminables et compliqués.

Notre objectif aujourd'hui est simple : vous montrer que derrière ce jargon, il y a une logique très simple.

On va vous donner les clés pour naviguer dans ce monde en toute confiance. C'est une compétence qui vous servira tous les jours, à l'examen bien sûr, mais surtout en entreprise.

Prêts à décoder tout ça ensemble ?

Une licence, c'est tout simplement la règle du jeu.

Imaginez que chaque contenu que vous trouvez (une image, une musique, un logiciel) est une pièce d'un jeu de société. La licence, c'est **son mode d'emploi**. Elle ne cherche pas à vous piéger, au contraire : elle vous dit exactement...



Ce que vous avez le droit de faire.

(Jouer avec les pièces)



Ce que vous n'avez pas le droit de faire.

(Les manger ou les jeter)

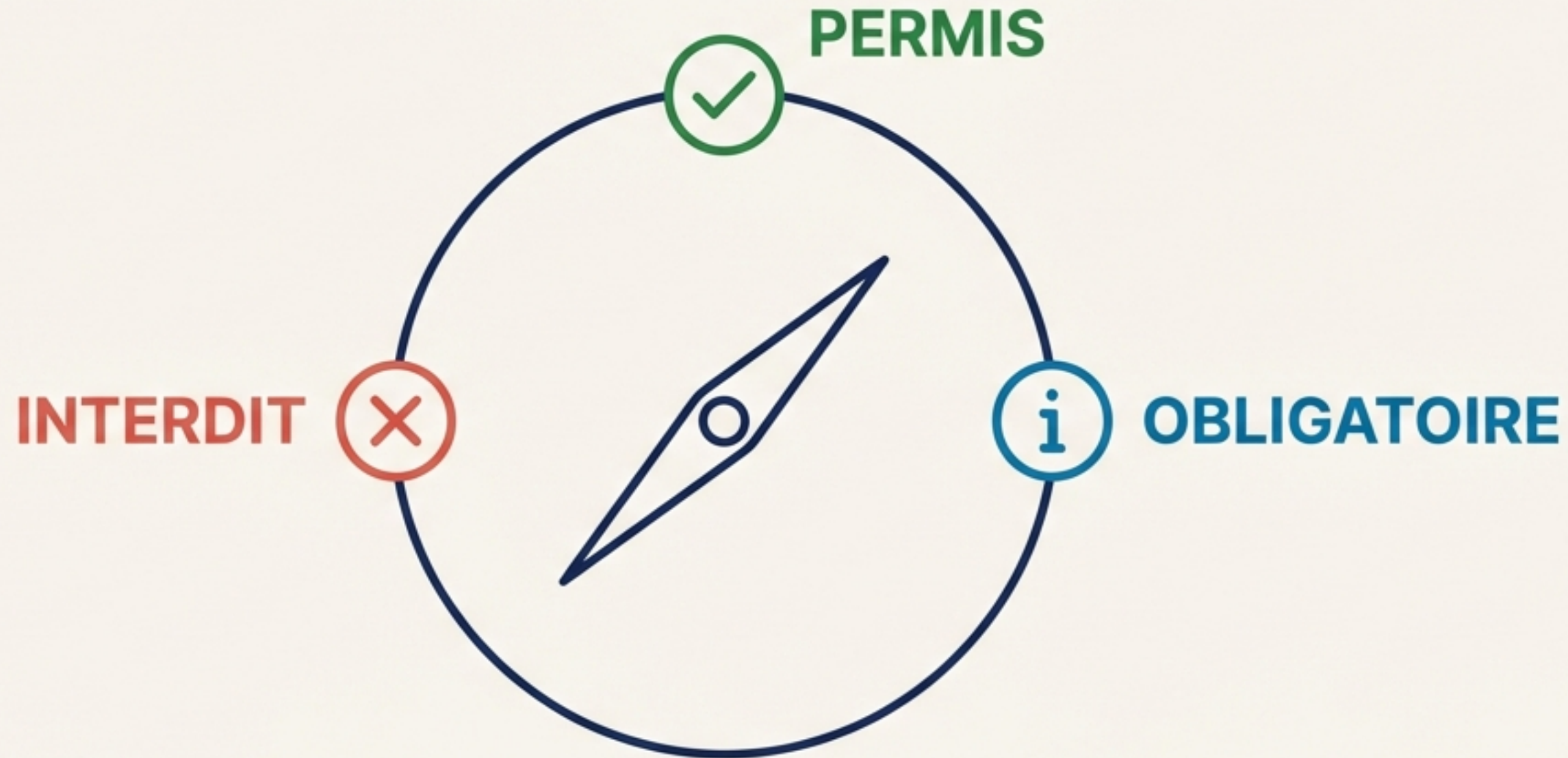


Ce que vous devez faire pour que le jeu continue.

(Suivre les règles, respecter les autres joueurs)

Votre boussole universelle : Permis, Interdit, Obligatoire.

Peu importe la longueur ou la complexité d'une licence, tout se résume **TOUJOURS** à identifier ces trois points. Si vous savez repérer ça, vous savez tout. C'est le réflexe de **pro** que vous devez développer.



Concrètement, qu'est-ce qu'on cherche à repérer ?



PERMIS

- Utiliser
- Copier
- Diffuser
- Modifier le contenu...



INTERDIT

- Usage commercial
- Revente
- Création d'une sous-licence...



OBLIGATOIRE

- Citer l'auteur
- Partager l'œuvre modifiée avec la même licence...

L'autoroute de la création : les licences Creative Commons (CC).

Maintenant que vous avez votre boussole, explorons l'endroit où vous allez l'utiliser le plus souvent. Les licences Creative Commons sont un système standardisé génial qui rend les règles du jeu claires et lisibles pour tout le monde. La structure est toujours la même : **CC + Conditions**.



Les 4 "panneaux de signalisation" à connaître par cœur.

Chaque sigle qui suit 'CC' est une condition, comme un panneau sur l'autoroute. Il n'y en a que quatre à mémoriser. Une fois que vous les connaissez, vous pouvez lire n'importe que quelle licence CC.



BY (Attribution)

Obligation de citer l'auteur.



NC (Non Commercial)

Interdiction d'utiliser à des fins commerciales.



ND (No Derivatives)

Interdiction de modifier l'œuvre.



SA (Share Alike)

Obligation de partager les modifications sous la même licence.

Combinons les panneaux : quelques exemples courants.

Voici comment ces conditions s'assemblent pour créer les "règles du jeu" que vous croiserez le plus souvent.

Totalement libre

CC0

Équivalent du domaine public. Aucune restriction. Faites ce que vous voulez !

CC-BY



Très libre. La seule obligation est de citer l'auteur.

CC-BY-NC



Libre, à condition de citer l'auteur (BY) et de ne pas en faire un usage commercial (NC).

CC-BY-NC-ND



Utilisation autorisée uniquement en citant l'auteur, sans usage commercial et sans aucune modification.

Plus restrictif

Et pour les logiciels ? La logique reste la même.

Que vous utilisiez un outil, une librairie de code ou un logiciel complet, le principe de la licence s'applique.

Le monde du logiciel a ses propres traditions, mais vous retrouverez toujours notre boussole 'Permis / Interdit / Obligatoire'.



Le saviez-vous ?

Le concept de 'Copyleft' a été popularisé par Richard Stallman dans les années 80. C'est un jeu de mot avec 'Copyright'.



L'idée est d'utiliser le droit d'auteur non pas pour restreindre, mais pour garantir que le logiciel et ses dérivés restent libres pour toujours. La célèbre licence GPL en est l'exemple parfait.

Les grandes familles de licences logicielles



Propriétaire

Vous achetez ou louez un droit d'usage. Le code source est fermé, vous ne pouvez pas le voir ni le modifier.

(Ex: Microsoft Office, Adobe Photoshop)



Open source

Le code source est ouvert et accessible. Les conditions varient beaucoup, de très permissives (ex: licence MIT) à plus restrictives.



Freeware (ou gratuitiel)

Le logiciel est gratuit, mais il reste propriétaire. Vous ne pouvez ni voir le code ni le modifier.

Attention aux conditions d'utilisation !



Copyleft (Libre)

Une forme d'open source qui vous oblige à partager vos modifications sous la même licence 'libre'.

(Ex: licence GPL)

En entreprise, cette compétence fera la différence.

Savoir lire une licence, ce n'est pas un exercice scolaire. C'est un geste professionnel qui protège votre travail, votre client et votre entreprise.



Cas 1 : Le Développeur Malin

Un développeur intègre un composant sous licence MIT dans une application commerciale. Il sait que c'est possible car la licence est très permissive et demande juste de conserver une mention dans le code. Le projet avance vite et en toute légalité.



Cas 2 : L'Agence de Design Rigoureuse

Une agence utilise une musique CC-BY pour une vidéo promotionnelle. Elle prend soin de bien créditer l'artiste dans la description. Le client est ravi et l'agence a montré son professionnalisme.



Cas 3 : L'Étudiant Averti (C'est vous !)

Pour un exposé, un étudiant utilise des images Flickr sous licence CC-BY-SA. Il cite ses sources et sait qu'il a le droit de les modifier pour sa présentation. Il a les bons réflexes avant même d'être en poste.

Votre checklist de pro avant chaque utilisation.

Avec le temps, ces 4 réflexes deviendront une seconde nature pour vous.



Lire l'intégralité de la licence. (Même les petites lignes.)



Vérifier la compatibilité. (Mon usage est-il commercial ?
Est-ce que je veux modifier l'œuvre ?)



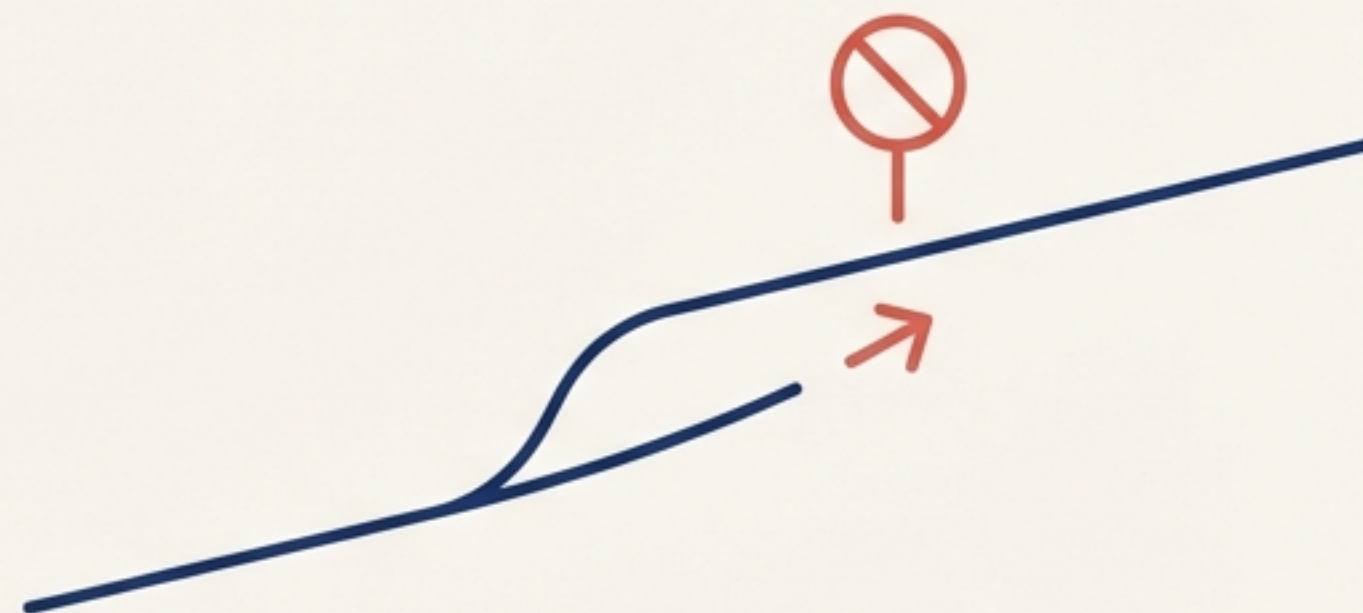
Respecter les conditions à la lettre. (L'attribution n'est pas une option, c'est une obligation.)



Conserver une preuve de la licence. (Une capture d'écran, un lien... C'est votre assurance.)

Le piège à éviter (que vous saurez déjouer).

L'erreur la plus fréquente est de penser qu'une petite omission n'est pas grave. Oublier de citer un auteur (pour une licence BY) ou utiliser une image NC pour un projet commercial, **ce n'est pas un simple oubli : juridiquement, c'est une contrefaçon.**



Respecter la licence, c'est respecter le travail du créateur et sécuriser le vôtre. C'est une marque de professionnalisme.

Vous avez maintenant les clés en main.

Vous voyez, ce n'était pas si sorcier ! Vous êtes passés de 'Qu'est-ce que j'ai le droit de faire ?' à 'Je peux choisir et utiliser n'importe quel contenu en toute confiance pour mes projets.'
Cette capacité à analyser et à décider vite et bien est une qualité très recherchée. Servez-vous-en en pour construire des projets solides et montrer que l'on peut vous faire confiance.



N'oubliez jamais : **Une licence définit ce qui est permis, interdit et obligatoire.** Vous savez maintenant lire la carte.

