Miguel Córdoba Alonso José María Ortiz García Jorge Puerto Esteban Manuel Gómez Cámara Miguel Paniagua Muela

**Tema 8: Ley de propiedad intelectual**

Índice

## **8.1 Registro de programas**

## 8.1.1 Ley de propiedad intelectual

## 8.1.2 Duración y transmisión de los derechos de propiedad intelectual.

## 8.1.3 Sujetos de la propiedad intelectual.

## 8.1.4 Derechos sobre la propiedad intelectual.

## 8.1.5 Mecanismos de protección de la propiedad intelectual.

## 8.1.6 Infracción de los derechos de propiedad intelectual.

## 8.1.7 Cómo registrar un programa.

## **8.2 Uso de recursos**

## 8.2.1 ¿Qué es un recurso?

## 8.2.2 Cómo utilizar un recurso

## 8.2.3 Uso indebido de un recurso

## **8.3 Software libre**

## 8.3.1 ¿Qué es el software libre?

## 8.3.2 Tipos de software libre

## 8.3.3 Ventajas del software libre

## 8.3.4 Desventajas del software libre

## 8.3.5 Licencias creative commons

## **8.4 Software privativo**

## 8.4.1 ¿Qué es el software privativo?

## 8.4.2 Origen de la privacidad del software

## 8.4.3 Tipos de software privativo

## 8.4.4 Característica del software privativo

## 8.4.5 Ventajas del software libre

## 8.4.6 Desventajas del software libre

## **8.5 Nuevas formas de uso**

## 8.5.1 Tipos de licencias

## 8.5.2 Nuevas formas de uso

# 8.1 Registro de programas

Según la legislación española todo software debe ser protegido mediante la Ley de propiedad intelectual para defender los derechos del autor o autores.

## Ley de propiedad intelectual

La propiedad intelectual está integrada por una serie de derechos de carácter personal y/o patrimonial que atribuyen al autor y a otros titulares la disposición y explotación de sus obras y prestaciones.

Al Ministerio le corresponde proponer las medidas, normativas o no, para lograr la adecuada protección de la propiedad intelectual.

La propiedad intelectual protege las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas en cualquier medio. También protege las interpretaciones artísticas, los fonogramas, las grabaciones audiovisuales y las emisiones de radiodifusión.

Se protegen desde el momento de su creación, recibiendo los titulares la plena protección de la ley desde ese momento y sin que se exija el cumplimiento de ningún requisito formal.

#### ¿Qué se excluye de la protección de la propiedad intelectual?

Se excluyen las ideas, los procedimientos, métodos de operación o conceptos matemáticos en sí, aunque no la expresión de los mismos. También se excluyen las disposiciones legales o reglamentarias, sus correspondientes proyectos, las resoluciones de los órganos jurisdiccionales y los actos de los organismos públicos, así como las traducciones de dichos textos.

#### ¿Por qué es necesario proteger la propiedad intelectual?

Los derechos de propiedad intelectual otorgan además del reconocimiento a los creadores, la retribución económica que les corresponde por la realización de sus obras y prestaciones. Es también un incentivo a la creación y a la inversión en obras y prestaciones de la que se beneficia la sociedad en su conjunto.

## La duración y transmisión de los derechos de propiedad intelectual

#### ¿Cuál es la duración de los derechos de propiedad intelectual?

El plazo general de los derechos de explotación de la obra es la vida del autor y setenta años después de su muerte. Existen otros plazos para los derechos morales y para otras prestaciones, así como para las obras de autores fallecidos antes de 1987.

¿Cuándo una obra o prestación está en dominio público?

Cuando el plazo de protección de los derechos ha expirado la obra o prestación pasa al dominio público, pudiendo ser utilizada por cualquiera, de forma libre y gratuita.

¿Son transmisibles los derechos de propiedad intelectual?

En general, los derechos patrimoniales son transmisibles a través de documento escrito.

## Sujetos de la propiedad intelectual

Es preciso distinguir entre los sujetos de los derechos de autor, y los sujetos de los otros derechos de propiedad intelectual (conocidos también como derechos afines, conexos o vecinos):

#### Sujetos de los derechos de autor

Se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica. Son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro.

La condición de autor tiene un carácter irrenunciable; no puede transmitirse "inter vivos" ni "mortis causa", no se extingue con el transcurso del tiempo, así como tampoco entra en el dominio público ni es susceptible de prescripción.

#### Sujetos de los otros derechos de propiedad intelectual:

Artistas intérpretes o ejecutantes: se entiende por tal a la persona que represente, cante, lea, recite o interprete en cualquier forma una obra. A esta figura se asimila la de director de escena y de orquesta.

Productores de fonogramas: persona natural o jurídica bajo cuya iniciativa y responsabilidad se realiza por primera vez la fijación exclusivamente sonora de la ejecución de una obra o de otros sonidos.

Productores de grabaciones audiovisuales: persona natural o jurídica que tiene la iniciativa y asume la responsabilidad de la grabación audiovisual.

Entidades de radiodifusión: personas jurídicas bajo cuya responsabilidad organizativa y económica se difunden emisiones o transmisiones.

Creadores de meras fotografías: persona que realice una fotografía u otra reproducción obtenida por procedimiento análogo a aquélla, cuando ni una ni otra tengan el carácter de obras protegidas en el Libro I de la Ley de Propiedad Intelectual.

Protección de determinadas producciones editoriales: hace referencia a las obras inéditas en dominio público y a determinadas obras no protegidas por las disposiciones del Libro I del TRLPI.

## Derechos sobre la propiedad intelectual

Por lo que respecta a los derechos que conforman la propiedad intelectual se distinguen los derechos morales y los derechos patrimoniales:

#### Derechos morales

Frente a los sistemas de corte anglosajón, la legislación española es claramente defensora de los derechos morales, reconocidos para los autores y para los artistas intérpretes o ejecutantes. Estos derechos son irrenunciables e inalienables, acompañan al autor o al artista intérprete o ejecutante durante toda su vida y a sus herederos o causahabientes al fallecimiento de aquellos. Entre ellos destaca el derecho al reconocimiento de la condición de autor de la obra o del reconocimiento del nombre del artista sobre sus interpretaciones o ejecuciones, y el de exigir el respeto a la integridad de la obra o actuación y la no alteración de las mismas.

#### Derechos de carácter patrimonial

* Derechos relacionados con la explotación de la obra o prestación protegida, que a su vez se subdividen en derechos exclusivos y en derechos de remuneración:
  + Los derechos exclusivos son aquellos que permiten a su titular autorizar o prohibir los actos de explotación de su obra o prestación protegida por el usuario, y a exigir de este una retribución a cambio de la autorización que le conceda.
  + Los derechos de remuneración, a diferencia de los derechos exclusivos, no facultan a su titular a autorizar o prohibir los actos de explotación de su obra o prestación protegida por el usuario, aunque sí obligan a este al pago de una cantidad dineraria por los actos de explotación que realice, cantidad esta que es determinada, bien por la ley o en su defecto por las tarifas generales de las entidades de gestión.
* Derechos compensatorios, como el derecho por copia privada que compensa los derechos de propiedad intelectual dejados de percibir por razón de las reproducciones de las obras o prestaciones protegidas para uso exclusivamente privado del copista.

#### ¿Qué consecuencias tiene la utilización de obras y prestaciones culturales sin autorización?

La utilización de obras y prestaciones culturales (obras literarias, musicales, fotográficas, cinematográficas, etc.) sin autorización de los titulares de derechos de propiedad intelectual sobre las mismas puede suponer la vulneración de esos derechos de propiedad intelectual, tener un impacto terriblemente negativo en el desarrollo cultural y en la difusión de la cultura, y provocar un importante menoscabo económico que redunda en la desaparición de empresas y en la destrucción de puestos de trabajo. Asimismo, esa vulneración de derechos de propiedad intelectual es un acto de competencia desleal, notablemente perjudicial para el desarrollo de la industria cultural legal.

Además, esa utilización de obras y prestaciones culturales sin autorización puede constituir un ilícito civil o incluso penal. Ante dichas vulneraciones de derechos, el titular de los mismos o su representante legal pueden ejercitar las acciones civiles (de reparación de daños y perjuicios, etc.) y penales previstas en la ley.

#### Necesito autorización para utilizar obras

Es obligatorio la autorización de los titulares de los derechos tanto para obras físicas y las que se encuentren en internet. Existen una serie de casos excepcionales contemplados en los artículos del 31 al 40 bis de la Ley, que eximen de pedir dicha autorización.

Para obtener la autorización se puede poner en contacto con los titulares de dicha obra y solicitarla, para otros casos puede ponerse en contacto con alguna entidad de gestión.

#### Intercambio de obras mediante programas peer to peer (P2P)

Los programas P2P han suscitado la duda sobre su posible legalidad o ilegalidad debido a su naturaleza. Si se intercambian obras sin la autorización de los titulares de los derechos supone una infracción de los derechos y por lo tanto se requiere de la autorización.

## Mecanismos de protección de la propiedad Intelectual

Por otra parte, la legislación española ofrece una serie de mecanismos de protección de los derechos de propiedad intelectual, existiendo la posibilidad de acudir a acciones administrativas, acciones civiles y acciones penales. En concreto, acciones y procedimientos que no sólo pueden plantearse en los supuestos de infracción de los derechos exclusivos de explotación, sino que también amparan y comprenden los derechos morales, y aquellos actos de desconocimiento de los derechos de remuneración; del mismo modo, se ofrece la protección tanto si los citados derechos corresponden al autor, a un tercero adquirente de los mismos, o a los titulares de los derechos conexos o afines.

También se regula, el Registro General de la Propiedad Intelectual. Se regulan los símbolos o indicaciones de la reserva de derechos, y las Entidades de gestión colectiva de derechos de propiedad intelectual.

Se puede acudir a entidades de gestión de los derechos de propiedad intelectual como pueden ser SGAE (Sociedad General de Autores y Editores), CEDRO (Centro español de derechos reprográficos), VEGAP (Visual entidad de gestión de artistas plásticos), DAMA (Derechos de autor de medios audiovisuales). Estas entidades son privadas y funcionan con total autonomía estando sujetas a la Ley de Propiedad Intelectual.

#### ¿Que son estas entidades?

Estas entidades de gestión son entidades sin ánimo de lucro que tienen por objeto “la gestión de derechos de explotación u otros de carácter patrimonial por cuenta y en interés de varios autores u otros titulares de derechos de propiedad intelectual”. Estas entidades deben contar con la aprobación del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte para actuar como tales.

#### ¿Para qué sirven estas entidades?

#### Con el establecimiento de estas entidades de gestión se garantiza una explotación eficaz de las obras en beneficio de sus titulares y de los usuarios. De los titulares porque estos tienen asegurado el control del uso de sus obras en España, y de los usuarios porque estos acudiendo a las entidades de gestión en los supuestos de usos masivos de obras y prestaciones, el uso pacífico del repertorio mundial representado por estas entidades.

## Infracción de los derechos de propiedad intelectual

Se crea un impacto tremendamente negativo en el desarrollo de la cultura, en la difusión de la misma, y provoca un menoscabo económico que redunda en la desaparición de empresas y en la destrucción de puestos de trabajo. Además, el uso de obras sin autorización es un acto de competencia desleal, notablemente perjudicial para el desarrollo de la cultura.

El uso de obras sin autorización puede constituir un ilícito civil o incluso penal, ante dichas vulneraciones de sus derechos el titular o representante legal pueden ejercitar acciones civiles y penales previstas en la ley.

#### ¿Cómo se lucha contra la piratería?

En caso de que exista vulneración de los derechos de propiedad intelectual en Internet, existe la posibilidad para el titular o su representante de instar la actuación de la Sección Segunda de la Comisión de Propiedad Intelectual, órgano adscrito al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, con competencia para notificar al servicio de la sociedad de la sociedad de la información y requerirle la retirada de los contenidos que infrinjan los derechos de propiedad intelectual.

## Cómo registrar un programa

#### ¿Es necesario registrar una obra o presentación para protegerla?

No es necesario, ya que una obra o presentación se encuentra protegida desde el momento de su creación. La inscripción de la obra en el Registro de Propiedad intelectual es voluntaria, aunque altamente recomendable. Las ventajas que tiene el estar inscrita en el Registro, son además de proporcionar una prueba cualificada de que los derechos inscritos existen y pertenecen a su titular, salvo que se demuestre lo contrario, la de dar publicidad a los derechos inscritos.

#### ¿Cómo puedo registrar una obra?

Se debe presentar una solicitud ante el Registro de la Propiedad Intelectual y pagar una tasa. El modelo de solicitud, así como la documentación que hay que aportar para cada caso se facilita en el Registro General de la Propiedad Intelectual.

#### ¿Dónde se registra?

Se puede registrar en cualquier oficina del Registro Territorial, existe una por cada provincia, y las direcciones se pueden consultar en la web del ministerio de cultura (<http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/propiedadintelectual/la-propiedad-intelectual.html>) en direcciones de interés.

#### Ejemplo de registro de programa

A la hora de registrar un programa se debe aportar el código fuente, así como un ejecutable donde se muestre el funcionamiento de dicho programa, si esto resulta imposible, se puede sustituir por un manual de uso, donde se explique claramente el funcionamiento de dicho programa o aplicación, adjuntando impresiones de pantalla que permitan visualizar el programa y su funcionamiento. Este manual debe ir encuadernado.

Restricciones a la hora de registrar un programa:

* Si trabajas a nómina en una empresa y durante tu trabajo has creado ese software, el titular de los derechos de propiedad intelectual es la empresa en la que estás contratado y en tal caso no tendrías ningún derecho sobre tu creación.
* No se puede registrar ideas ni algoritmos, es decir cuando se quiere registrar un programa este debe estar completo.

Pongamos por ejemplo que deseamos registrar nuestro proyecto de ABP, para ello deberíamos seguir los siguientes pasos:

1. Deberemos pedir una inscripción de derechos en el Registro de la Propiedad Intelectual, en cualquiera de las oficinas. Esta inscripción se podrá realizar de manera telemática, mediante firma electrónica reconocida (DNI electrónico).
2. Deberemos rellenar una serie de impresos que están disponibles en la web del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
3. Una vez presentada la solicitud deberemos pagar unas tasas de gestión y nuestro ABP ya estaría registrado en el Registro de Propiedad Intelectual, y estariamos protegidos ante cualquier vulneración de nuestros derechos de autor.

Existen una serie de requisitos mínimos para pedir la inscripción, estos requisitos difieren si se trata de obras compuestas y de obras colectivas, en nuestro caso se trata de una obra colectiva. Los requisitos que deberíamos presentar son los siguientes:

* Nombre y apellidos de la persona jurídica bajo cuya iniciativa y coordinación ha sido creada, editada y divulgada.
* Acta de manifestación de la misma persona en la que declare que la obra cuya inscripción de derechos se solicita tiene el carácter de colectiva
* Certificado de constitución del Depósito Legal.
* Ejemplar de la obra ya editado, tal y como ha sido puesta a disposición del público.
* En el caso de que se identifiquen en la obra editada a las personas naturales que hayan creado la obra como autores, se hará constar su nombre y apellidos y su D.N.I., así como sus respectivas contribuciones, si aparecen identificadas en la obra.
* En los casos en que el titular sea una persona jurídica, acreditación de la personalidad mediante la aportación de copia compulsada de la escritura de constitución y del poder del representante legal de la misma.

# 8.2 Uso de recursos

## ¿Qué es un recurso?

La definición clásica de un recurso es todo aquello, ya sean datos o información en forma digital que contribuyen en la organización de cantidades más grandes de datos. Como creaciones de un autor, están sujetas a los mismos derechos de propiedad intelectual que cualquier otra obra.

Los recursos pueden identificarse según su ámbito:

Visuales: fotografías, dibujos, logos, etc.

Textuales: narraciones, gráficos, esquemas, etc.

Sonoros: música, sonidos, etc.

Audiovisuales: vídeos, etc.

## Cómo utilizar un recurso

Tal y como dicta la ley de propiedad intelectual, a la hora de hacer uso de un recurso debemos tener en cuenta lo siguiente:

En primer lugar, cabe destaca que cualquier uso de un recurso para uso de carácter personal y sin fines lucrativos, no necesita de autorización explícita del autor, por lo que podemos hacer uso de él sin ningún problema. Con este fin existen varios bancos de recursos a los que podemos acceder para recoger todo tipo de imágenes, música, etc.

Si los recursos que necesitamos están bajo protección, podemos hacer uso de estos siempre y cuando respetemos las condiciones de la licencia. Entre estas condiciones suelen estar no utilizar la obra íntegra, es decir, utilizar solo fragmentos de la obra, mencionar siempre la fuente y su autor, etc.

## Uso indebido de un recurso

Según la ley de propiedad intelectual el autor de una obra o la persona o entidad que tenga los permisos de explotación de la misma, puede emprender acciones legales contra el infractor.  Por lo que el uso indebido de cualquier recurso, ya sea porque no dispongamos de los derechos de explotación,  por plagio o por no respetar las condiciones de la licencia puede significar una denuncia por parte del autor, lo que podría ocasionar desde la retirada de la obra y la toma de medidas cautelares hasta la sanción económica.

# 8.3 Software Libre

## ¿Qué es el software libre?

Es un término usado para referirse al conjunto de software que por elección manifiesta de su autor o autores puede ser copiado modificado, estudiado, o utilizado libremente con cualquier fin y redistribuido con o sin cambios o mejoras.

Existen cuatro grados de libertad para este tipo de software, son las llamadas “cuatro libertades esenciales”, y son las siguientes:

* Libertad de ejecutar el programa como se desea, con cualquier propósito.
* Libertad de estudiar el funcionamiento, cambiarlo a tu gusto. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.
* Libertad redistribución libre del software.
* Libertad redistribución libre del software con modificaciones. El acceso al código fuente es una condición necesaria.

Un programa es software libre si los usuarios disponen de todas las libertades, permitiendo a los usuarios redistribuir copias sea con modificaciones o sin ellas, gratis o cobrando. El que sea libre no significa que sea no comercial, ya que se si anteriormente era libre permite a los usuarios obtener copias modificadas o no y redistribuirlas como a él le plazca.

## Tipos de software libre

* **Software libre puro:** este tipo de software no contiene ningún tipo de restricción a la hora de su distribución y manipulación.
* **Open Source:** también conocido por código abierto, es el software que se distribuye de forma que sea siempre del tipo libre puro,  es decir ninguna restricción para poder acceder al código fuente y modificarlo.
* **Software de Dominio Público:** es aquel software que no tiene derechos de autor y que su código fuente es también libre. En algunos casos se trata de programas ejecutables gratuitos pero sin acceso al código fuente, por lo que dejan de ser software libre ya que una de las condiciones para que se trate de software libre es tener acceso al código fuente. La mayoría del software libre no es de dominio público, simplemente está sujeto a los derechos de autor, pero estos han dado su permiso para que todos puedan usarlo en libertad.
* **Software con Copyleft:** es aquel software cuyos términos de distribución garantizan que todas las versiones futuras del mismo tengan los términos de distribución originales. esto implica generalmente que no se puedan añadir requisitos de adicionales y exigen que el código fuente siga siendo abierto.
* **Software sin Copyleft:** al contrario que el software con Copyleft, esta categoría contiene permisos de redistribución y modificación, siendo posible agregar cualquier restricción en un futuro. Esto puede derivar en versiones del software que no son libres.
* **Software con licencia permisiva, laxa:** Las licencias que se incluyen en la categoría son X11 y ambas licencias BSD (Con Copyleft y sin Copyleft), estas permiten cualquier tipo de modificación del código fuente sin restricción alguna.
* **Software con licencia GPL:** General Public License es un conjunto de cláusulas que gestiona la distribución para publicar programas con copyleft.

## Ventajas del software libre

* El usuario no comete delito alguno al usar o obtener este tipo de software.
* Existe una amplia variedad de programas y herramientas que tienen licencias libres.
* Se puede estudiar el código fuente para poder crear tus propias mejoras, y comprobar que no tenga virus ni malware.
* Existe una gran comunidad detrás que apoya estas licencias y actualiza de forma periódica este tipo de software.
* Tiene un coste menor al del software privativo.

## Desventajas del software libre

* Se debe seguir unos estándares abiertos.
* No existen garantías por parte del autor.
* Existe una dificultad a la hora de convertir archivos.
* No existe un control de calidad previo.
* Hay aplicaciones que no existen en este tipo de software.
* Se requieren conocimientos previos para la instalación y manejo de este tipo de software.

## Licencias Creative Commons

Creative Commons es una organización norteamericana, que permite usar y compartir conocimiento y creatividad a través de una serie de instrumentos jurídicos gratuitos. Estos instrumentos son una serie de licencias que ofrecen al autor de una obra una manera simple y estandarizada de otorgar derechos sobre el uso de su obra. En este sentido las licencias Creative Commons permiten al autor cambiar fácilmente los términos y condiciones de derechos de autor. Hay que añadir que estas licencias no reemplazan a los derechos de autor, sino que simplemente se apoyan en los mismos para poder determinar y modificar los derechos de autor de la manera que mejor convenga a su autor.

Las licencias Creative Commons están inspiradas en las licencias GPL, el objetivo de estas licencias es posibilitar un modelo legal ayudado de por herramientas informáticas para facilitar la distribución y uso de contenido.

Existen una serie de licencias Creative Commons con diferentes configuraciones que permite a los autores decidir de qué forma se distribuye su contenido. Estas licencias están compuestas por cuatro módulos de condiciones:

* *Attribution* / *Atribución* (BY)-> requiere la referencia al autor original.
* *Share Alike* / *Compartir Igual* (SA)->permite obras derivadas bajo la misma licencia o similar.
* *Non-Commercial* / *No Comercial* (NC)->obliga a que la obra no sea utilizada con fines comerciales.
* *No Derivative Works* / *No Derivadas* (ND)->no permite modificar la obra de ninguna manera.

La combinación de estos módulos da como resultado los seis tipos de licencia Creative Commons que son:

1. *Attribution* / *Atribución* (CC BY).
2. *Attribution Share Alike* / *Atribución-CompartirIgual* (CC BY-SA).
3. *Attribution NoDerivatives* / *Atribución-NoDerivadas* (CC BY-ND).
4. *Attribution Non-Commercial* / *Atribución-NoComercial* (CC BY-NC).
5. *Attribution Non-Commercial Share Alike* / *Atribución-NoComercial-CompartirIgual* (CC BY-NC-SA).
6. *Attribution Non-Commercial No Derivatives* / *Atribución-NoComercial-NoDerivadas* (CC BY-NC-ND).

Están ordenadas de más a menos restrictivas siendo la la primera y la segunda las llamadas “licencias de Creative Commons abiertas” y todas las demás las llamadas “licencias de Creative Commons restrictivas”.

Existe la posibilidad de utilizar la licencia “sin derechos reservados” que cede la obra a dominio público.

# 8.4 Software privativo

## ¿Qué es el software privativo?

El software privativo o privado, al contrario que el software libre, es todo aquel en el que el acceso al código fuente está cerrado, por lo que tanto la lectura, la modificación o redistribución del mismo está terminantemente prohibida.

## Origen de la privacidad del software

En los años 60 los laboratorios Bell proporcionaron el código fuente de su sistema operativo UNIX,1 y tiempo después comenzó a existir lo que se conoce como software de código cerrado. Sin embargo hay que destacar que, al inicio de la era de la informática, era común que agrupaciones científicas estuvieran dispuestas a ceder su código a terceros sin un pago por el mismo ya que tampoco había una política que lo reglamentara y además era un beneficio común conocer los desarrollos ajenos en busca de la estandarización.

En 1972 cuando el gobierno de los Estados Unidos obliga a IBM a distinguir entre software y hardware tiene lugar a el primer código cerrado de un programa, se crean las licencias de software propietario: hay que pagar por el derecho a uso EULA, Shrink-Wrap.

En 1975 Bill Gates y Paul Allen fundan Microsoft, principal impulsor del software propietario.

## Tipos de software privativo

* **Software de pago:** licencia de pago único. En este tipo de software, pagamos una licencia (o varias) para poder instalar el software y utilizarlo.
* **Shareware:** demos restrictivas de los programas de pago. Este tipo de software nos permite acceder al uso del programa con unas restricciones de uso o de tiempo. Una vez finalizado el plazo o si queremos acceder por completo a las funcionalidades del programa debemos pagarlo.
* **Freeware:** software de uso y distribución libre. El software es libre y podemos instalarlo sin ninguna restricción ni de sus funcionalidades ni temporal, pero el código es totalmente cerrado y no se puede acceder y modificar.
* **Dominio público:** software libre de propietario, su uso es completamente gratuito aunque al igual que en el freeware, si código no es de acceso público.

## Características del software privativo

Todo software en el que el código sea completamente cerrado, se considera software privativo. Como se ha dicho anteriormente toda modificación del mismo está prohibida.

## Ventajas del software privativo

* Alta calidad del producto
* Gran parte de los programas privativos se toman como estándar.

## Desventajas del software privativo

* No se puede conocer el funcionamiento interno del software.
* Es ilegal cualquier modificación.
* Hay que pagar por la licencia, que en la mayoría de casos suelen ser caras.
* El soporte técnico depende únicamente del desarrollador.

Como hemos dicho anteriormente, todo software de esta categoría debe estar protegido por la ley de propiedad intelectual y derechos de autor. Esta ley protege no solo al programa, sino que también incluye la documentación y todas las versiones posteriores al mismo.

# 8.5 Nuevas formas de uso (Licencias de Software)

Con el auge de nuevas tecnologías, el uso de las licencias ha cambiado. Ahora cuando se habla de licencias nos referimos al contrato que establece el usuario de un determinado software con el propietario de dicho software,  a la hora de usarlo.

## Tipos de Licencias

A día de hoy existen tres tipos de licencias que son las que destacan, las licencias freemium, gratuitas o de pago.

Las licencias freemium o lite son las que más abundan a día de hoy ya que son aquellas que permiten usarlas de forma gratuita, pero que tienen ciertas cosas que son de pago. Este tipo de licencias es muy visible en los juegos para móvil, ya que se puede jugar al juego de forma gratuita pero se puede pagar para obtener ciertas mejoras u objetos dentro del juego.

Por ejemplo en el juego Clash of Clans para construir un edificio se necesita tiempo, pero se puede construir el edificio de forma inmediata a cambio de gemas. Las gemas se pueden obtener dentro del juego o mediante micro-pagos en los que se obtienen bastantes gemas. De esta forma se le permite al usuario jugar al juego sin gastarse dinero, o se le da la opción de no pagar mucho dinero a cambio de gemas. De esta forma el usuario piensa que no se gasta mucho dinero y es menos reacio a pagar.

Las licencias gratuitas, como su nombre indica son aquellas que no piden ningún tipo de pago para poder usarlas, a cambio de tener publicidad dentro de la aplicación.

El uso de la publicidad aporta beneficios a los creadores de la aplicación y esta publicidad se suele presentar de diferentes formas:

* Las aplicaciones con publicidad propia, como puede ser facebook, que presenta su publicidad en el muro de los usuarios mediante la etiqueta “Publicidad”.
* Mediante banners que introducen la publicidad en la aplicación. Estos banners suelen tener un tiempo mínimo de vida antes de poder cerrarlos, como en YouTube. Estos banners pueden ocupar toda la pantalla o simplemente una parte de esta.

Por último están las licencias de pago que requieren un pago para poder usarlas, normalmente suele ser un único pago antes de poder descargarlas, aunque existen otras que requieren de pagos mensuales para poder ser utilizadas como puede ser “World of Warcraft”.

## Nuevas formas de uso

Gracias al auge de internet y las tecnologías móviles, la distribución de contenido digital ha cambiado de manera considerable, ya que ahora casi todo el contenido se distribuye a través de tiendas de aplicaciones (plataformas móviles sobretodo), streaming o descarga directa del software.

Mediante este tipo de sistemas de distribución los usuarios son capaces de elegir la forma y formato en el que quieren sus contenidos además les ahorra el viaje a la tienda. Uno de los sectores que más ha crecido gracias a estos nuevos formatos han sido el del streaming (consiste en la reproducción directamente desde el servidor y sin necesidad de almacenamiento) y la distribución de videojuegos.

El streaming ha aumentado su popularidad gracias a plataformas tipo Netflix en la que los usuarios pagan una cuota mensual, y tienen acceso a una gran colección de series y películas que pueden ver en cualquier dispositivo, y a cualquier hora sin tener que descargarse previamente los archivos.

Plataformas como Steam y GOG son ejemplos de las nuevas formas de distribución de videojuegos ya que ofrecen juegos baratos, no hay intermediario con las tiendas ni CD que aumentan el coste de los productos, que se compran, se descargan y ya se pueden jugar.

# Bibliografía

#### <http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/propiedadintelectual/la-propiedad-intelectual.html>

#### <http://portaley.com/2013/04/asesoramiento-legal-sobre-la-propiedad-intelectual-del-software/>

#### <http://www.oepm.es/cs/OEPMSite/contenidos/Folletos/FOLLETO_3_PATENTAR_SOFTWARE/017-12_EPO_software_web.html>

#### <https://porticolegal.expansion.com/foro/como-patentar-un-software_4800>

#### <http://otriuv.es/castellano_/pestrategic/aulas-innovacion/listado-de-guias/guia-programas-ordenador/index-guia-sw.html><http://www.oepm.es/cs/OEPMSite/contenidos/Folletos/FOLLETO_3_PATENTAR_SOFTWARE/017-12_EPO_software_web.html>

#### <http://www.elmundo.es/elmundo/2011/12/24/navegante/1324735690.html>

#### <http://www.wipo.int/sme/es/documents/software_patents.htm>

#### <http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/propiedadintelectual/la-propiedad-intelectual/preguntas-mas-frecuentes/registro.html>

#### <http://www.forosdelweb.com/f83/registrar-software-registro-propiedad-intelectual-552159/>

#### <http://delvy.es/como-proteger-legalmente-software/>

#### <https://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre>

#### <https://es.wikipedia.org/wiki/Open_Source_Initiative>

#### <https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_abierto>

#### <https://prezi.com/baubnw5yg6tt/software-de-dominio-publico-corel/?webgl=0>

#### <https://www.gnu.org/philosophy/categories.es.html>

#### <http://andreitamedina.blogspot.com.es/2012/04/ventajas-y-desventajas-del-software.html>

#### <http://www.monografias.com/trabajos89/sotware-libre-y-propietario/sotware-libre-y-propietario.shtml>

#### <http://es.creativecommons.org/blog/pmf/#faq_4>

#### <https://es.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons>