EPS

[Capte la atención del lector con un resumen atractivo. Este resumen es una breve descripción del documento. Cuando esté listo para agregar contenido, haga clic aquí y empiece a escribir.]

Tema 8 – Ley de Propiedad Intelectual

Nuevas formas de uso (licencias del software)

TEMA 8 – LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL

5. Nuevas formas de uso (licencia del software)

\*\*plataformas tipo steam , appstore, playstore,… como tratan las licencias\*\*

ENLACES DE INTERES

* <http://noticias.juridicas.com/base_datos/Admin/rdleg1-1996.l1t7.html>
* <http://www.detidat.com/2015/08/lo-que-la-ley-de-propiedad-intelectual-permite-que-el-usuario-de-software-haga-sin-permiso-y-a-lo-mejor-no-sabias/>
* <https://www.incibe.es/extfrontinteco/img/File/empresas/dosieres/proteccion_puesto_trabajo/proteccion_puesto_trabajo_normativa_corporativa_de_software_legal.pdf>
* <http://dmi.uib.es/~dmiamp/TEGP/Tema%202/Proteccion%20Juridica%20del%20software%20doc.PDF>
* <https://steamcommunity.com/workshop/about/?appid=765&section=faq>
* <http://www.eurogamer.net/articles/2016-07-16-has-steam-greenlight-had-its-day>
* <https://developer.android.com/distribute/tools/launch-checklist.html>
* <https://developers.google.com/edu/guidelines> (Esto sería solo para nosotros, pero lo podríamos poner como ejemplo de posibles condiciones más estrictas para la publicación de apps)
* https://en.wikipedia.org/wiki/Software\_license

Una buena forma de realizar la presentación sería comenzar con una introducción de no más de 5 minutos sobre qué es el software por licencias y dar un par de ejemplos, por ejemplo la Adobe Suit. Mirar itch.io. Podemos mencionar Steam y la Play Store, pero sin ahondar mucho, porque de ahí es de donde vamos a sacar el grueso de la presentación. Y de ahí sacar ejemplo de videojuegos (Greenlight por ejemplo) y de gestión (App en la plyastore).

Dejar la aplicación para descargar en nuestro sitio web vs dejar descargarla en la store. (O ambas).