Una licencia de software es un contrato entre el licenciante (autor/titular de los derechos de explotación/distribuidor) y el licenciatario (usuario consumidor/usuario profesional o empresa) del programa informático, para utilizar el software cumpliendo una serie de términos y condiciones establecidas dentro de sus cláusulas, es decir, es un conjunto de permisos que un desarrollador le puede otorgar a un usuario en los que tiene la posibilidad de distribuir, usar y/o modificar el producto bajo una licencia determinada. Además se suelen definir los plazos de duración, el territorio donde se aplica la licencia (ya que la licencia se soporta en las leyes particulares de cada país o región), entre otros.

Las licencias de software pueden establecer entre otras cosas: la cesión de determinados derechos del propietario al usuario final sobre una o varias copias del programa informático, los límites en la responsabilidad por fallos, el plazo de cesión de los derechos, el ámbito geográfico de validez del contrato5 e incluso pueden establecer determinados compromisos del usuario final hacia el propietario, tales como la no cesión del programa a terceros o la no reinstalación del programa en equipos distintos al que se instaló originalmente

Se denomina software propietario, o privativo, al software del cual no existe una forma libre de acceso a su código fuente, el cual solo se encuentra a disposición de su desarrollador y no se permite su libre modificación, adaptación o incluso lectura por parte de terceros. El término ha sido creado para designar al antónimo del concepto de software libre.

La persona física o jurídica (compañía, corporación, fundación, etc.), al poseer los derechos de autor sobre un software, tiene la posibilidad de controlar y restringir los derechos del usuario sobre su programa, lo que en el software no libre implica por lo general que el usuario solo tendrá derecho a ejecutar el software bajo ciertas condiciones.

Adobe Creative Cloud es un ejemplo de software privativo. Al adquirir la licencia, te da acceso al uso de varias herramientas de diseño gráfico y postproducción de Adobe (como Illustrator, Photoshop o After Effects), cuyas licencias por separado adquirirían un precio mayor. Al pagar por la licencia ganas derecho al uso del software adquirido según lo que se especifique en los términos y condiciones de uso (contrato), pero no podrá ser redistribuido ni modificado.

El término software libre refiere el conjunto de software que por elección manifiesta de su autor, puede ser copiado, estudiado, modificado, utilizado libremente con cualquier fin y redistribuido con o sin cambios o mejoras.

Ubuntu es un sistema operativo basado en GNU/Linux y que se distribuye como software libre. Su nombre proviene de la ética homónima, en la que se habla de la existencia de uno mismo como cooperación de los demás.

Está compuesto de múltiple software normalmente distribuido bajo una licencia libre o de código abierto.

Ofrece el sistema de manera gratuita, y se financia por medio de servicios vinculados al sistema operativo y vendiendo soporte técnico. Además, al mantenerlo libre y gratuito, la empresa es capaz de aprovechar los desarrolladores de la comunidad para mejorar los componentes de su sistema operativo.

El auge de las tiendas de aplicaciones ha cambiado todo el concepto de envío de software. Atrás quedan los días en los que las compañías de software enviaban a los usuarios un CD por correo. Muchos ordenadores hoy en día ni siquiera tienen lector de CD-ROM y los smartphones no han experimentado nunca ningún tipo de descarga física.

Las tiendas de aplicaciones y contenidos digitales se han extendido a multitud de ámbitos a día de hoy. Unos ejemplos son:

Las tiendas de aplicaciones móviles, de las que hablaremos detenidamente más adelante.

Las tiendas de videojuegos en soporte digital, como Steam, Itch.Io, PlayStation Store, Xbox Store.

Tiendas de aplicaciones para Smart TV, como las de Samsung, Android y Apple TV.

Tiendas para SmartWatch, como las secciones de wearables de Google Play y AppStore.

Y tiendas de software para ordenadores como la tienda de Windows en Microsoft, el Mac App Store en Mac, y el centro de software de Ubuntu.

Hay tres tipos de licencias que abundan y destacan en esta (relativamente) nueva tendencia de las tiendas de software digitales. Estas son:

Las licencias freemium (o lite), que te permiten usarlas gratis bloqueando una serie de características o ventajas para aquellos que paguen por la versión completa de la app o por micro pagos dentro de la aplicación.

Las licencias gratuitas, que no piden ningún tipo de remuneración al consumidor, a cambio de mostrarle publicidad dentro de la app. Hay algunas aplicaciones sin ánimo de lucro que no tienen publicidad.

Las licencias de pago, que cobran por su descarga y/o su uso.

Las aplicaciones con licencia gratuita aportan beneficios a través del uso de publicidad. Esta publicidad puede ser más o menos invasiva, y se presenta de varias formas:

La app puede tener su propio sistema de publicidad, que la incluye de manera natural en el funcionamiento de la misma. Dos ejemplos son Twitter y Facebook. Twitter incluye la publicidad como twits marcados con la etiqueta de “Promocionado”, y Facebook la incluye en forma de posts con la etiqueta “Publicidad”.

La mayoría de apps gratuitas con publicidad se hacen servir de banners para introducir los anuncios dentro de la aplicación. Estos banners suelen ser de dos tipos. Unos ocupan toda la pantalla y muestran una imagen o vídeo publicitario, pero al agotarse un contador de tiempo este se puede cerrar, y solo aparece en ciertas ocasiones. Hay otro que está siempre (o casi siempre) presente, y suele ocupar la parte inferior de la pantalla en la que se van turnando varios anuncios.

Luego están las aplicaciones gratuitas de verdad, no utilizan publicidad y (en teoría) no aportan beneficio directo al desarrollador. Un ejemplo es Wallfer, una aplicación nacida para emular el Informer de la UA de Facebook.

Las aplicaciones freemium o lite, aportan una parte de sus funcionalidades gratuitas, pero cobra para poder utilizar el resto. Este tipo de licencia tiene dos tendencias.

Los pagos se realizan dentro de la aplicación. Por ejemplo, en el juego de los Simpson, para poder acelerar construcciones y desbloquear cierto contenido se necesitan rosquillas. Esas rosquillas se pueden comprar con dinero real. Es una estrategia muy utilizada.

Hay dos versiones: una gratis y una de pago. Por ejemplo en Spotify móvil, la versión gratuita no te permite elegir canción ni hacer listas reproducción, y entre otras desventajas tiene publicidad. La versión de pago prescinde de todas estas restricciones y retira la publicidad.

Las aplicaciones de pago cobran al usuario para poder ser descargadas. En muchas apps si se intenta adquirir sin pagar por medios ajenos a la tienda de aplicaciones, esta da error al ser ejecutada.

Hace ya tiempo, las aplicaciones y juegos que podías disfrutar en el móvil venían instaladas de fábrica o había que descargarlas (nunca gratuitamente) utilizando los servicios WAP del teléfono. Con la llegada de los smartphones y de las tiendas de aplicaciones (como Google Play, App Store y Windows Store), todo eso cambia; se estandariza el sistema de descarga e instalación de aplicaciones, y se facilita en gran medida las condiciones de su adquisición.

La aparición de estas tiendas de aplicaciones llegan de la mano del asentamiento en el mercado de los sistemas operativos móviles más importantes: IOS ,Android, Windows Phone y BlackBerry.

El App Store se perfila junto al de Google Play como los dos más importantes mercados actuales de software. Prácticamente se podría decir que si no está en el AppStore o no es accesible como una WebApp, no es un software que llegue al gran público.

La publicación en el AppStore puede ser un tanto complicada, ya que implica varios pasos por parte del desarrollador. A continuación explicamos una perspectiva general de todo el proceso.

Registrarse como Apple Developer

El primer paso es registrarse como desarrollador de Apple desde http://developer.apple.com/devcenter/ios/index.action pudiendo enlazar nuestro Apple ID existente a una cuenta de desarrollador o crear una nueva.

Una vez rellenados nuestros datos y verificada la cuenta, deberemos entrar dentro de ella.

Entrando en el programa iOS Developer Program

Cuando estemos dentro de nuestra cuenta de Apple Developer, entraremos en nuestra cuenta y veremos en el panel de control la opción Join the Developer Program que nos dará acceso a programar apps para iOS (hay que prestar atención a ésto ya que cada tipo de app/aplicación Apple es diferente y no es el mismo este programa que el de aplicaciones de MacOS X)

Durante este proceso deberemos prestar atención a varios puntos:

En el resgistro, nuestro nombre, apellidos o cualquier otro dato no deberá contener tildes o si no recibiremos una llamada desde Apple diciendo que nuestra cuenta no puede ser completada hasta que los eliminemos del proceso de registro.

Deberemos pagar la cuota anual de desarrollador de Apple, existen varios planes según si por ejemplo queremos que nuestras apps se distribuyan sólo a través del Apple Store o también queremos que puedan ser instaladas directamente en el dispositivo sin pasar por él. En nuestro caso vamos a elegir la cuota básica que ronda unos 99$.

Deberemos aportar los datos acreditativos de empresa en el proceso o como individual, esto varía según el país

Tras realizar el pago, el proceso de registro quedará en espera para que Apple valide el nuevo usuario. Esta espera puede ser de unos pocos días, durante los cuales Apple puede ponerse en contacto con nosotros por teléfono para verificar o pedir aclaraciones sobre algún dato.

Instalando Xcode: entorno de desarrollo

En estos momentos de espera es un buen momento para instalar el entorno de desarrollo Xcode (tipo Eclipse, Netbeans, Visual Studio, ...) desde https://developer.apple.com/xcode/ que dependerá de las últimas versiones de MacOS X (no se había dicho antes, pero sí, para programar apps de iOS necesitamos un MacOS X).