Tema 8: Ley de propiedad intelectual

SKYSCRAPERS

[Registro de programas 1](#_Toc468356810)

[Uso de recursos 1](#_Toc468356811)

[Software libre 1](#_Toc468356812)

[Definición 1](#_Toc468356813)

[Origen del Software libre 2](#_Toc468356814)

[Software privativo 2](#_Toc468356815)

[Definición 2](#_Toc468356816)

[Origen del Software Privativo 2](#_Toc468356817)

[Tipos de Software Privativo 2](#_Toc468356818)

[Características del software privativo 3](#_Toc468356819)

[Ventajas que suele aportar el software privativo 3](#_Toc468356820)

[Desventajas del Software Propietario 3](#_Toc468356821)

[Regulación del Software Propietario 3](#_Toc468356822)

[Nuevas Formas de Uso 4](#_Toc468356823)

[Anexos 4](#_Toc468356824)

# 

# Registro de programas

# Uso de recursos

# Software libre

## Definición

Aquel programa que se suministra con autorización para que cualquiera pueda usarlo, copiarlo y/o distribuirlo, ya sea con o sin modificaciones, gratuitamente o mediante pago. Aunque, software libre es una cuestión de libertad, no de precio.

Significa que los usuarios pueden y tienen la libertad de modificar el programa tanto como gusten. GNU añade que este tipo software tiene “cuatro libertades esenciales”.

1. Ejecutar el programa como se desea y con cualquier propósito.
2. Estudiar el funcionamiento, cambiarlo a tu gusto, siendo claramente el acceso al código fuente una condición necesaria
3. Redistribución libre del software
4. Redistribución libre del tu software modificado, manteniendo la condición del acceso al código fuente.

Pero software libre no significa que no tenga una finalidad comercial.

## Origen del Software libre

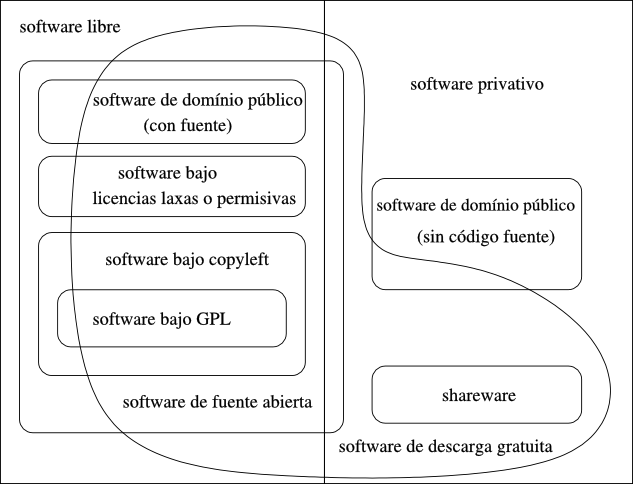
El origen del concepto de software libre nace con el software privativo, es decir, en los orígenes del software, en las décadas de los 40 y 50, cuando la diferenciación entre hardware y software era más amplia, no existía las licencias de software y los programas se intercambiaban.

Este sistema perdura hasta la década de los 60 con lo acontecido en los laboratorios Bell al proporcionar el código fuente de su sistema UNIX 1, podríamos establecer en este periodo el nacimiento del concepto software libre pues aquí nacieron los primeros programas de código cerrado, es decir, software privativo.

En la década de los 70 se mantenían comunidades de software libre, el termino aún no se había acuñado como tal, pero iban en decremento al contrario que los programas de código cerrado, el crecimiento de este software fue impulsado por la obligación impuesta en el 72 por parte del gobierno estadounidense a IBM de crear una clara diferenciación entre software y hardware y la creación de las primeras licencias EULA y Shrink-Wrap.

Ya damos un salto a los años 80 cuando la mayoría del software era privativo convirtiéndose este como un estándar de la comunidad, surgió la necesidad por parte de algunos programadores de un software libre, lo que impulso la creación de proyectos del mismo y finalmente fue acuñado ya el termino con el nacimiento del proyecto GNU, con el objetivo de crear un sistema operativo completo, libre de restricciones para el uso, modificación y distribución con o sin mejoras.

## Tipos de Software libre



En la imagen se puede vislumbrar la diferenciación entre software libre y privativo, ya las diferentes categorías que pertenecen a cada uno. A continuación, una explicación de cada una de las pertenecientes al software libre.

* **Software libre puro**: No contiene ningún tipo de restricción lo que permite su manipulación y distribución sin ningún tipo de limitación.
* **Software de código abierto (Open Source)**:
* **Software de Dominio Público**: Aquel software que no tiene derechos autor y que además su código fuente esta liberado. También se podría incluir como un caso especial de software libre sin copyleft, es decir, que modificaciones de este programa a posteriori pueden no ser libres en absoluto.
* **Software con Copyleft**: Software libre cuyos términos de distribución garantizan que todas las versiones futuras del mismo tengas los mismos términos de distribución, Esto implica que generalmente no se permita añadir requisitos adicionales al software y exigen que el código fuente continúe abierto.
* **Software sin Copyleft**: Al contrario del software con copyleft, esta categoría contiene permisos de redistribución y modificación, como también con el permiso de agregarle restricciones futuras. Esto puede derivar al futuras versiones de software que no sean libres (Ejemplo: [sistema X Window](https://www.x.org/wiki/)).
* **Software con licencia permisiva, laxa**:
* **Software con licencia GPL**:

# Software privativo

## Definición

Es cualquier programa informático en el que el usuario tiene limitaciones para usarlo, modificarlo o redistribuirlo (esto último con o sin modificaciones. Este software también es nombrado de diferentes formas:

* Código cerrado
* Software no libre
* Software privado o privativo

El software propietario lo tenemos muy presente en nuestro día a día. Desde nuestro navegador web (Safari, Internet Explorer, Dolphin, ...), nuestro procesador de textos (Office, Kingsoft Office, …) o el reproductor de vídeos (Reproductor de Windows Media, DIVx, …) que utilizamos son posibles ejemplos de software privativo.

Desde que encendemos el ordenador, al menos que funciones con Linux, tu sistema operativo es una clara muestra de este tipo de software. Tanto Windows como Mac Os pertenecen a empresas comerciales que distribuyen su producto bajo una licencia de tipo privativa, donde la modificación y la redistribución están prohibidas.

## Origen del Software Privativo

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 conocer como software de código cerrado.

Pasado el tiempo es en 1972 cuando el gobierno de Estados Unidos obliga a IBM a distinguir entre software y hardware, dando lugar a los primeros intentos de cerrar el código de los programas. En esta década se crean las licencias de software propietario: hay que pagar por el derecho a uso (EULA y Shrink-Wrap).

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

## Tipos de Software Privativo

En este tipo de software, lo único que obtiene el usuario son los archivos binarios o ejecutables para que pueda usar el programa. Hay varias clases de software propietario, variando por las limitaciones en las licencias de usuario o sus métodos de distribución.

* **De pago** (Windows, Office, 3d Max Studio, etc.): Pagamos por el programa y podemos instalarlo en nuestro ordenador y utilizarlo.
* **Demos** (Demo FIFA 26, Babylon, etc.): Este tipo de software es más claramente visible en el mundo de los videojuegos. Se trata de una versión gratuita de un programa de pago, estas son versiones del programa original con opciones que no pueden usarse o con ciertas limitaciones que su versión de pago carece. Estas versiones se pueden copiar y distribuir como se quiera.
* **Shareware** (Office, Photoshop, etc.): El usuario puede probar el programa con todas las características con unas limitaciones funcionales, de tiempo o de usos. Una vez pagado este se libera y obtienes la versión completa.
* **Freeware** (CCleaner, FileZilla, etc.): Este software es gratuito y su distribución es libre, la única limitación en el sistema de distribución es que siempre debe ser gratuito, pero su código sigue siendo una restricción.
* **Software de dominio público:** Aquel software que no tiene un propietario, por ende no existen derechos de autor aunque no se aporta su código fuente.

## Características del software privativo

Para se puede considerar software privativo se debe dar el caso que se cumplan una o varias características mostradas a continuación:

* Este software no te pertenece, así que no puedes hacerle ningún tipo de modificación al código fuente.
* No puedes distribuirlo sin el permiso del propietario.

## Ventajas que suele aportar el software privativo

Suele aportar ciertas ventajas debido a que las empresas implicadas deben competir con otras y para ellos debe aportar un software sin fallos y que busque cubrir las necesidades del cliente con la mayor calidad posible. Por ellos las ventajas vistas hacia este tipo de software suelen ser:

* Tienen muchos controles de calidad, lo que beneficia en la calidad del producto
* Se dedica buena parte del desarrollo a la usabilidad.
* Tienen personal especializado y con mucha experiencia.
* El mercado lo tomó como estándar, así que mucha gente sabe usarlo.

## Desventajas del Software Propietario

Este software puede realizar ciertas acciones que debido al desconocimiento de su código fuente puede ser que lleve a cabo o debido al público objetivo su uso sea más difícil de entender de primeras. Por ello las desventajas vistas en este tipo de software suelen ser:

* Puede ser difícil de aprender a utilizar un software sin una capacitación previa
* El funcionamiento del software es un secreto que sólo sus desarrolladores conocen.
* Por los mismo su comportamiento es impredecible, pueden albergar puertas traseras, etc.
* Soporte técnico puede ser insuficiente y pueden tardar en dar una respuesta satisfactoria.
* Es ilegal la modificación de cualquier parte del software
* Los clientes dependen del proveedor
* En caso de quiebra de la empresa desarrolladora, se pierde soporte técnico, actualizaciones, etc.
* Las licencias son caras, sobre todo si va a ser utilizados por muchos usuarios.

## Regulación del Software Propietario

La ley española de propiedad intelectual es la encargada de regular, a través de sus artículos 95-104, la protección de los derechos de autor de los creadores de los programas de ordenador. El ministerio define la propiedad intelectual como “el conjunto de derechos que corresponden a los autores y a otros titulares (artistas, productores, organismos de radiodifusión...) respecto de las obras y prestaciones fruto de su creación.”.

La protección incluye al programa, a la documentación que lo acompaña, las versiones posteriores, las obras derivadas y los derechos de autor y de explotación de los productores legítimos.

# Nuevas Formas de Uso

# Anexos

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

Proyecto Autodidacta:

<http://www.proyectoautodidacta.com/comics/que-es-el-software-propietario/>

<http://www.proyectoautodidacta.com/comics/software-propietario-de-pago-demo-shareware-y-freeware/>

Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Software_propietario#Software_propietario>

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

Authorstream: <http://www.authorstream.com/Presentation/Boyce-25084-Historia-soft-propietario-Software-Temario-del-Microsoft-Ventajas-Desventajas-Mitos-Realidades-Futuro-as-Entertainment-ppt-powerpoint/>

COBDC: <http://www.cobdc.net/programarilliure/software-libre-software-propietario-legislacion-modelos-negocio/>

Ministerio de educación, cultura y deporte: <http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/propiedadintelectual/lucha-contra-la-pirateria.html>

Biblioteca de la Universidad de Alicante: <https://biblioteca.ua.es/es/propiedad-intelectual/>

Noticias Jurídicas: <http://noticias.juridicas.com/base_datos/Admin/rdleg1-1996.l1t7.html#l1t7>

Eveliux : <http://www.eveliux.com/mx/El-origen-del-Software-Libre.html>

GNU : <https://www.gnu.org>