# Software Privativo

## Introducción

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.

## 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
* Suelen ser más compatibles con el hardware o en el terreno multimedia y juegos
* Mejores interfaces gráficas para llamar la atención del cliente
* Se dedica buena parte del desarrollo a la usabilidad.
* Tienen personal especializado y con mucha experiencia.
* Facilidad de adquisición ( es fácil encontrarlo en las tiendas)
* Las empresas que desarrollan este tipo de software por lo general pueden dedicar muchos recursos, sobretodo económicos, en el desarrollo e investigación.
* 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.

# 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>

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/> s

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>