



## #YoProgramo

◀ Volver al menu principal

Material de lectura

### Introducción a Desarrollo Web y Aplicaciones



#### Herramientas para programadores

Empecemos por algunos puntos que nos van a ser útiles...

##### Traductor:

El clásico es GoogleTranslate. Revisemos algunos detalles de su uso.

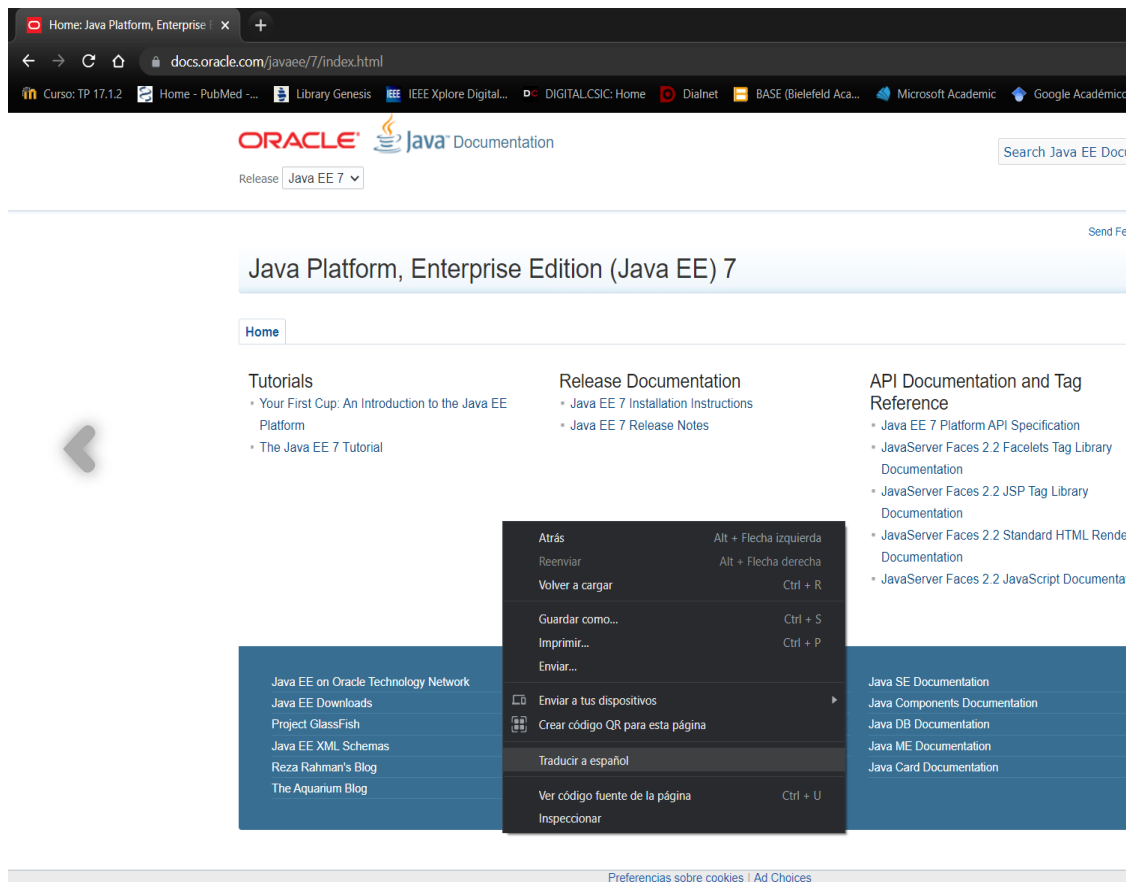
El Traductor de Google es un sistema multilingüe de traducción automática, desarrollado y proporcionado por Google, para traducir texto, voz, imágenes o video en tiempo real de un idioma a otro. El Traductor de Google posee la capacidad de traducir en más de 100 idiomas en distintos niveles, el sistema provee un servicio gratuito y diariamente es utilizado por más de 200 millones de personas.

Para poder utilizar el traductor debes activar el plugin del navegador de Chrome (<https://chrome.google.com/webstore/detail/google-translate/aapbdbdomjkkjkaonfhkkikfgjllcleb>) o Firefox (<https://addons.mozilla.org/es/firefox/addon/to-google-translate/>) También dando click derecho en al página en la que te encuentres y luego "Traducir a español".



Ayuda

Texto a voz



Otra opción recomendable es DeepL que te permite traducir texto con mayor calidad, pero no puedes hacerlo con una página completa. <https://www.deepl.com/translator>

## Licenciamiento y versionado:

El objetivo de este apartado será un repaso superficial respecto los tipos de licenciamiento de software, si quieres profundizar más puedes investigarlo como “derecho informático” dado que es una disciplina diferente a la de desarrollo de software.

Existen varios criterios de clasificación para dividir los tipos de licencias de software. En la imagen de mapa de licencia facilita la comprensión e incorpora ejemplos para cada tipo de licencia. En el caso del software propietario, las licencias de software van a depender del titular de los derechos de autor del software en cuestión, que normalmente va a ser quien lo crea o quien lo ofrece. Veamos una pequeña descripción de las más importantes:

### Licencias de software Shareware

Corresponden a un tipo de distribución de aplicaciones que consiste en liberar gratuitamente una versión con funcionamiento limitado. Esa limitación puede ser temporal (después de determinada cantidad de días deja de operar), por funciones (desde el comienzo, o a partir de determinado momento, hay funciones que el programa deja de realizar) o una combinación de las mencionadas (el programa empieza con todas sus funciones y deja de realizar algunas al cabo de cierto tiempo).

### Licencias de software libre

En el caso del software libre, si bien cada desarrollador puede utilizar la licencia que desee, como ocurre con el software propietario, está más extendida la práctica de licenciar un software libre bajo determinadas licencias creadas principalmente por organizaciones, como la licencia General Public License (GNU GPL), creada y promovida por la Free Software Foundation, la licencia Apache, la licencia Mozilla Public License, creada y promovida por la Mozilla Foundation y usada en su producto más conocido, el navegador web Mozilla Firefox, entre otras.

Ayuda

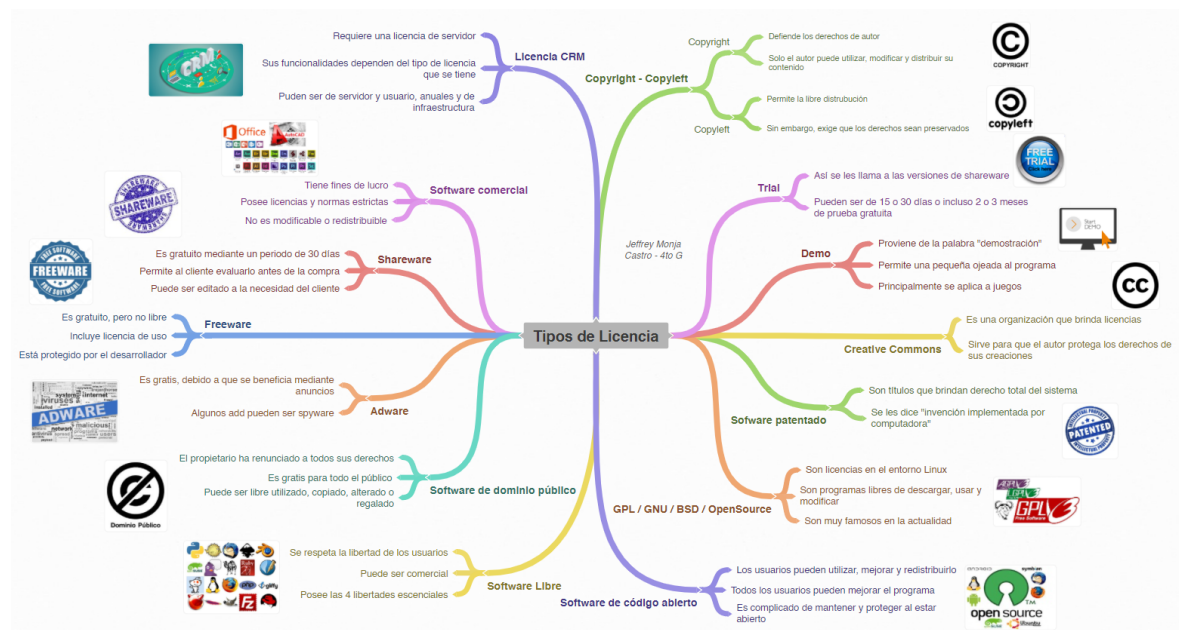
Texto a voz

Suele ocurrir con el software libre que, al ser un conjunto de aportes de distintos desarrolladores, cada "parte" de un software tenga licencias distintas. Así ocurre, por ejemplo, con el sistema operativo móvil Android y la iniciativa de código abierto que lo construye y mantiene, el Android Open Source Project (AOSP), en castellano Proyecto de Código Abierto de Android. En su sitio web, el AOSP recomienda el uso de la licencia Apache para liberar el software relacionado con Android. Sin embargo, hay partes de Android que se liberan bajo otras licencias, como la licencia GPL para el núcleo (kernel) del sistema, puesto que es el núcleo del sistema operativo Linux, utilizado no solamente como base de Android sino también como base para sistemas operativos de escritorio, de servidores, de sistemas embebidos (por ejemplo, cajeros automáticos o navegadores GPS), que está liberado bajo la licencia GPL.

### Otros tipos de licencias de software

Además de esta distinción entre licencias de software libre y licencias de software propietario, existen otras clasificaciones de las licencias:

- Según el grado de libertad de uso que se le entrega al licenciataria.
- Según el grado de estandarización de los términos de la licencia.
- Según la forma de celebración del contrato.
- Según el grado de estandarización, licencias de software genérico (empaquetado) con contratos de adhesión y licencias de software personalizado. Las licencias otorgadas mediante contratos de adhesión se llaman también licencias shrink-wrap.
- Según la forma de celebración del contrato, distingue entre licencias celebradas por escrito; licencias celebradas por otros medios válidos de expresión del consentimiento y licencias celebradas por medios electrónicos. Hay que señalar que las licencias celebradas por escrito sería un contrato consensual, que se perfecciona por el solo consentimiento de las partes.



(Imagen) Mapa tipos de licencias

En el caso de las licencias celebradas por otros medios válidos de expresión del consentimiento, cuya aceptación de los términos de la licencia es tácita, se distinguen dos casos:




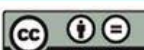



1. Cuando existen actos positivos por parte de quien adquiere el software.
2. Cuando existe silencio o inactividad por parte de quien adquiere el software.

En algunas doctrinas, se establece que la aceptación tácita debe ser manifestada por hechos inequívocos de ejecución del contrato propuesto.

Ayuda

Texto a voz

## LAS COMBINACIONES, DE UN VISTAZO

	SI VEO ESTA LICENCIA...	YO PUEDO ...	SI...
MÁS PERMISIVA	 <b>Dominio Público</b> (CC0): Europeana, Figshare, Open Goldberg V.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compartir</li> <li>Copiar</li> <li>Remezclar</li> <li>Ganar dinero</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menciono al autor (en algunas jurisdicciones)</li> </ul>
	 <b>Reconocimiento</b> (by): PLOS, Saylor.org.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compartir</li> <li>Remezclar</li> <li>Ganar dinero</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menciono al autor</li> </ul>
	 <b>Reconocimiento – CompartirIgual</b> (by-sa): Wikipedia, Wikimedia, Arduino, P2PU	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compartir</li> <li>Remezclar</li> <li>Ganar dinero</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menciono al autor</li> <li>Mantengo la misma licencia (by-sa)</li> </ul>
	 <b>Reconocimiento – SinObraDerivada</b> (by-nd): Drupal, Behance, GNU, Free Software Foundation.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compartir</li> <li>Ganar dinero</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menciono al autor</li> <li>No hago remezclas</li> </ul>
	 <b>Reconocimiento – NoComercial</b> (by-nc): Brooklyn Museum, Wired.com Photography	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compartir</li> <li>Remezclar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menciono al autor</li> <li>No gano dinero</li> </ul>
	 <b>Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual</b> (by-nc-sa): MIT Open CourseWare	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compartir</li> <li>Remezclar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menciono al autor</li> <li>No gano dinero</li> <li>Mantengo la misma licencia (by-nc-sa)</li> </ul>
MÁS RESTRICTIVA	 <b>Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada</b> (by-nc-nd): Videos TED Talks, Propublica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compartir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menciono al autor</li> <li>No hago remezclas</li> <li>No gano dinero</li> <li>Mantengo la misma licencia (by-nc-nd)</li> </ul>

### Sitios de proyectos y comunidades:

Todas las tecnologías tienen y cuentan con documentación oficial, para acceder a ella es importante que conozcas el origen de ella. Aquí te damos algunos ejemplos con las tecnologías que trabajarás en este curso y que te ayudarán durante toda tu vida como programador:

- Documentación oficial HTML - <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML>
- Documentación oficial CSS - <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS>
- Documentación oficial JavaScript - <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript/Reference>
- Documentación oficial Angular - <https://angular.io/docs>
- Documentación oficial Java - [JDK 11 Documentation - Home \(oracle.com\)](https://docs.oracle.com/javase/10/docs/api/)
- Documentación oficial SpringBoot - <https://docs.spring.io/spring-boot/docs/current/reference/htmlsingle/>
- Página Oracle University (Java) - [https://education.oracle.com/software/java/pFamily\\_48](https://education.oracle.com/software/java/pFamily_48)

### Stackoverflow:

La descripción que hace la propia página web del servicio nos parece lo suficientemente concreta y precisa, por lo que no hace falta añadir demasiado a la descripción.

**"Stack Overflow"** es una comunidad abierta para cualquiera que codifique. Lo ayudamos a obtener respuestas a sus preguntas de codificación más difíciles, compartir conocimientos con sus compañeros de trabajo en privado y encontrar el próximo trabajo de sus sueños"

<https://es.stackoverflow.com/>

Si eres un desarrollador, puedes acceder a diferentes funciones y características de gran utilidad. Entre ellas, se encuentran las siguientes:

1. Obtener respuestas a más de 16.5 millones de preguntas
2. Retribuir el apoyo compartiendo conocimiento con otros desarrolladores

Ayuda

Texto a voz

3. Compartir información de manera privada con compañeros de trabajo
4. Encontrar trabajo adecuado a través de listados de alta calidad, filtrando mediante título, tecnología, salario, ubicación y otras variables

#### Referencias de cita:

Stark, K. (2021, 20 mayo). *Las licencias de software*. Evaluando Software.  
<https://www.evaluandosoftware.com/las-licencias-software/>

M.C., J. (s. f.). *Tipos de Licencia*, Jeffrey Monja Castro - 4to C, tisd 2, tisd 3, ... Coggle.  
<https://coggle.it/diagram/Xwf0UGR-u9ua50A6/t/tipos-de-licencia>

#### Actividad previa

◀ Herramientas de desarrollador

#### Siguiente actividad

Glosario de recursos útiles ▶

Resumen de retención de datos

Ayuda

Texto a voz