



5. Licencias

Las aplicaciones informáticas están sujetas a unas licencias de software que establecen un contrato o acuerdo entre el creador del software o aplicación y el usuario final del mismo.

Las aplicaciones, como obra intelectual, están protegidas por la ley en la mayoría de países y, por tanto, están sujetas a derechos de autor o *copyright*, al igual que las obras musicales, literarias o artísticas. Pueden existir tantos tipos diferentes de licencias como acuerdos entre el autor y el usuario de la aplicación.

A. Software libre

Según la FSF, *Free Software Foundation*, un programa es considerado software libre si sus usuarios gozan de cuatro libertades esenciales:

- **Libertad 0.** La libertad de ejecutar el programa como se desee, con cualquier propósito.
- **Libertad 1.** La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y cambiarlo para que haga lo que se deseé. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.
- **Libertad 2.** La libertad de redistribuir copias para ayudar a otros.
- **Libertad 3.** La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros. Esto le permite ofrecer a toda la comunidad la oportunidad de beneficiarse de las modificaciones. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.

FSF corresponde a las siglas en inglés de *Free Software Foundation* o Fundación para el Software Libre. Es una organización sin ánimo de lucro fundada por Richard Stallman en el año 1985.

Richard Matthew Stallman, también conocido por sus iniciales, RMS, es un activista y programador estadounidense. Es considerado el pionero en el uso del concepto *copyleft* (por oposición al *copyright*). En sus charlas suele defender los «izquierdos» del software libre, para así hacer frente a los derechos del *copyright*.

Dentro del software libre existen diferentes tipos de licencias con características y condiciones especiales, además de diferentes versiones: GPL (General Public License), MPL (Mozilla Public License), BSD License, MIT License...

Eclipse es un IDE muy usado en el desarrollo de software. Eclipse se licencia bajo la **EPL**, *Eclipse Public License* o Licencia Pública de Eclipse. Originalmente, se lanzó bajo la licencia **CPL**, *Common Public License* o Licencia Pública Común. Según la **FSF**, ambas son de software libre, pero son incompatibles con la licencia **GPL**.



B. Software propietario

Por contraposición al anterior, el software propietario (o privativo) es aquel que está protegido mediante un *copyright* que impide su modificación, distribución o copia. Este tipo de software suele ir asociado a la aceptación por parte del usuario final de un EULA (*End User License Agreement*) o, en español, CLUF (Contrato de Licencia con el Usuario Final), en el que el autor del software especifica los derechos y obligaciones que acepta el usuario al hacer uso del mismo.



IMPORTANTE

Es importante no confundir el software libre con el software gratuito. Esta confusión se debe a que el término en inglés *free* se puede traducir al español como «libre» o también como «gratuito». La acepción que usa la FSF es software libre.

C. Otros tipos

Existen otras licencias o acuerdos entre autor y usuario, como por ejemplo:

- **Freeware.** Software gratuito que, según el caso, puede requerir de un registro de datos.
- **Adware.** Software que nos permite su uso de manera gratuita a cambio de mostrar anuncios.
- **Shareware.** Software «demo» que sirve para mostrar una versión con capacidades limitadas en cuanto a su funcionalidad o que es totalmente funcional pero por un tiempo limitado.
- **Abandonware.** Software descatalogado pero, a su vez, sometido a derechos de *copyright*.
- **Copyleft.** Software libre pero que, a su vez, requiere que cualquier obra derivada siga siendo libre.
- **Dominio público.** Cuando los derechos de explotación por parte del autor han sido cedidos a toda la humanidad o cuando haya transcurrido un plazo de tiempo desde la muerte del autor (generalmente 70 años).

D. Creative Commons

Creative Commons (CC) es una organización sin ánimo de lucro. Su objetivo principal es ayudar a las personas que quieren compartir su trabajo creativo a elegir la licencia que mejor se adapta a sus necesidades.

Todas las posibles licencias son combinaciones de cuatro condiciones básicas:

- **Attribution / Atribución (BY).** Requiere la referencia al autor original.
- **Share Alike / Compartir Igual (SA).** Permite obras derivadas bajo la misma licencia o similar.
- **Non-Commercial / No Comercial (NC).** Obliga a que la obra no sea utilizada con fines comerciales.
- **Non-Derivative Works / No Derivadas (ND).** No permite modificar la obra de ninguna manera.

Las condiciones de **Compartir Igual** y la de **No Derivadas** son incompatibles entre sí; por tanto, no pueden coincidir en ninguna combinación de licencia.

Así pues, podemos encontrar las siguientes combinaciones ordenadas de las más restrictivas a las más libres:

- **NC y ND:** redistribuir la obra con fines no comerciales y sin modificaciones. Hacen que la obra no sea libre de acuerdo con la definición de obras culturales libres.

- CC BY-NC-ND: por ejemplo, el documental *TPB AFK: The Pirate Bay Away from Keyboards* sobre los fundadores de The Pirate Bay y también los vídeos de charlas *TED Talks* se distribuyen bajo esta licencia.
- CC BY-NC-SA: un ejemplo serían las versiones para la red de los cursos del MIT: MIT OpenCourseWare, o el trabajo del fotógrafo Jonathan Worth.
- CC BY-NC: citamos como ejemplo las fotografías de wired.com o la obra de Jonathan Coulton, un cantante y compositor independiente que licencia de esta manera su música.
- CC BY-ND: la FSF ayuda a difundir la conciencia de asuntos éticos y políticos de libertad en el uso del software, y sus sitios en la red (fsf.org y gnu.org) se licencian de esta manera.
- CC BY-SA: son ejemplos de estas licencias los sitios Wikipedia y Wikimedia Commons, o el chip de computación de código abierto Arduino.
- CC BY: sailor.org está dedicada al desarrollo de cursos libres y licenciados bajo esta licencia, del mismo modo que la Public Library of Science (PLOS).
- CCO: o «Sin derechos reservados». Esta licencia cede la obra al dominio público.

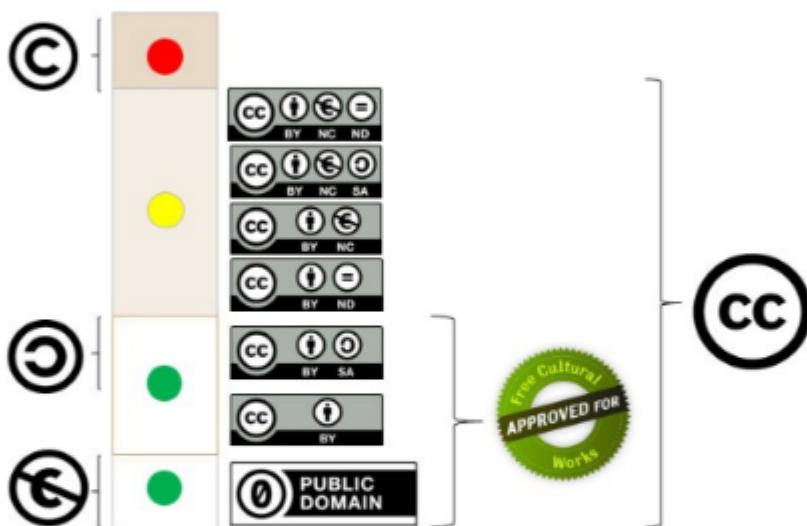


Fig. 1.5. Tipos de licencias Creative Commons.

Aunque las licencias CC se pueden usar para software, según la propia organización, no se recomienda el uso de estas licencias. Por ejemplo las licencias CC no hacen ninguna referencia a la forma de distribuir el software o sus patentes.

Ellos mismos, en su página web, recomiendan el uso de licencias de GNU, la FSF o la iniciativa *open source*. Por tanto, están más orientadas a obras artísticas digitales, documentos, fotografías, etcétera. O incluso para la propia documentación de los proyectos de software.

