

**Ejercicio 2: ¿Qué diferencias existen entre las distintas clases de Software según los derechos de autor? Proponga ejemplos de programas de las distintas clases.**

Si diferenciamos Software en cuanto a su autoría, la principal diferencia que hay que apreciar es aquella entre:

-Software Propietario: Son aquellos programas que tienen un dueño legal. Por lo general es necesaria una licencia para poder utilizarlo que suele tener un precio acorde con la calidad del programa ya que el objetivo de este tipo de Software es el de obtener beneficios monetarios directa o indirectamente, por ejemplo Windows o Adobe. Esta licencia es un permiso de utilización (normalmente limitado) y en ningún caso nos proporciona el código fuente ni el derecho de modificar, copiar o redistribuir dicho código a nuestro antojo.

La formas de obtener este tipo de software suelen ser: CD/DVD (muy común en el ámbito de los videojuegos), USB(poco habitual), Descarga. Ésta última es de las más habituales y consiste en que el usuario descargue el programa a través de una nube o Internet y después introduzca la clave de licencia que debe haber adquirido para poder usarlo. En caso de no haberla adquirido, en ocasiones es posible probar una versión temporal o limitada de dicho producto (Trial / Demo) con el fin de convencer al usuario de acabar adquiriendo la licencia, un ejemplo de esto son las versiones de prueba de Microsoft Office que suelen acompañar los Sistemas Operativos Windows.

-Software Libre: Una vez definido software comercial, las diferencias con este tipo de software son claras y directas. En primer lugar y más importante: no tienen dueño legal. Por supuesto tienen uno o varios autores pero ninguno de ellos posee un dominio absoluto sobre el software, la idea de este sistema es que los programas, a diferencia de aquellos comerciales, no tengan únicamente una finalidad lucrativa si no que puedan servir también como sistema de presentar ideas, innovar y aprender. De esta manera, aquel que adquiere un software libre recibe el código fuente además del ejecutable. El cual puede usar para entender el funcionamiento del programa, modificarlo, copiarlo y en ciertas ocasiones incluso redistribuirlo bajo su propia autoría como por ejemplo LINUX, el cual cuenta con infinidad de variaciones realizadas por individuos sin relación alguna con los creadores iniciales, así como con subprogramas que lo acompañan, parches, y utilidades. En un software de tipo comercial como Windows, sería imposible encontrar una funcionalidad del sistema operativo diseñado por tu vecino sin que trabaje para Microsoft o haya sido aprobado por ellos, lo cual muestra una de las principales diferencias: código rigurosamente comprobado y verificado contra innovación y libertad de creación para programadores no reconocidos.

Es importante tener en cuenta que dentro del Software Libre encontramos muchos tipos de licencias, según lo permisivas que sean en cuanto a los derechos de modificación, copia y redistribución. El método de adquisición es la descarga por excelencia ya que, a pesar de que no todo software libre es gratuito, ésta permite un mejor acceso a los datos del programa (archivos fuentes, parches, modificaciones), así como acceso instantáneo a los cambios que pudiera realizar el autor u otras personas al programa.

Si profundizamos más en cada uno de estos dos grandes grupos encontramos licencias más concretas como:

**Copyleft:** permite modificaciones y redistribuciones pero las normas de que los programas derivados deben mantener la libertad de modificación y distribución como MySQL o Linux Kernel.

**Dominio Público:** abierto para el libre manejo del código por cualquiera aunque a diferencia de copyleft puede tener modificaciones que no sean Libres como SQLite.

**BSD:** asegura que el crédito del programa incluya siempre al autor original aunque no impide que se realicen modificaciones no-libres. Un ejemplo es el S.O. netBSD.