

[ELO329] Licencias de Software

Agustín González
Patricio Olivares

¿Qué es una licencia de software?

[ELO329]
Licencias de
Software

Agustín González
Patricio Olivares

- Es un acuerdo legal entre el creador de un software y su usuario que limita las cosas permitidas hacer.
- Una licencia de software responde preguntas como:
 - ¿Dónde, cómo y qué tan frecuentemente puedo instalar el programa?
 - ¿Puedo copiarlo, modificarlo o redistribuirlo?
 - ¿Puedo mirar su código fuente?
- No cumplir con este acuerdo legal corresponde a una infracción a la ley de **derechos de autor**.

¿Qué son los derechos de autor?

[ELO329]
Licencias de
Software

Agustín González
Patricio Olivares

- Protege los derechos que un autor adquiere sobre la creación de una obra.
- Existen tres tipos de derechos de autor:
 - © **Copyright** (todos los derechos reservados): El más conocido y, a la vez, el más restrictivo. **Todos los derechos son del propietario de la obra.**
 - ☺ **Copyleft**: Entregan al usuario el derecho de usar, modificar y redistribuir una obra siempre que **se mantengan las mismas condiciones** de utilización y difusión.
 - CC **Creative Commons**: Licencias que permiten al propietario de la obra decidir la manera en que su obra será distribuida, **cediendo algunos derechos y manteniendo otros.**

Tipos de licencias

[ELO329]

Licencias de
Software

Agustín González
Patricio Olivares

Algunas de las licencias más populares en la actualidad son:

- **Sin licencia:** Códigos sin licencia tienen copyright por omisión. Usuarios no tienen derecho a usar el código sin permiso explícito de su autor.
- **Propietaria:** Licencias más restrictivas, las cuales solo permiten el uso de un programa, pero no su modificación o redistribución. Ej. MS Reference.
- **GNU GPLv3:** Permisos de utilización o modificación del código, deben venir acompañadas con la liberación del nuevo código fuente generado. Posee copyleft

Tipos de licencias

[ELO329]
Licencias de
Software

Agustín González
Patricio Olivares

- **GNU LGPLv3:** Licencia utilizada por Qt. Identica a la GNU GPLv3. Proyectos que utilicen un código bajo esta licencia **solo** como biblioteca dinámica, pueden saltarse el copyleft y licenciar bajo licencias más restrictivas.
- **MIT License:** Licencia permisiva. Utilizar código bajo esta licencia en un proyecto, solo requiere que se incluya una notificación de la licencia utilizada dentro del software.
- **WTFPL:** Licencia más permisiva. “Haz lo que te dé la gana”.

Uso de licencias

[ELO329]
Licencias de
Software

Agustín González
Patricio Olivares

- Determinar inicialmente bajo qué modalidad quieres licenciar tu software. Esto determinará qué herramientas puedes utilizar y cuáles no.
- Tanto para el lenguaje utilizado como para las bibliotecas incluidas en tu desarrollo, verificar las licencias de cada una y la compatibilidad con tu modalidad de licencia.
- Verificar la compatibilidad de licencias entre los distintos elementos de tu software. Pueden haber bibliotecas con licencias incompatibles entre sí.
- Que algo sea código abierto ¡**NO** quiere decir que sea gratuito!
Ej: Red Hat Linux
- Ante cualquier duda, **siempre** consultar con un abogado.

Referencias I

[ELO329]
Licencias de
Software

Agustín González
Patricio Olivares

- [1] [Making Sense of software licensing](#)
- [2] [Derechos de autor](#)
- [3] [Copyright, Copyleft y Creative Commons](#)
- [4] [Pick a license, any license](#)
- [5] [Choose a license](#)
- [6] [Creative Commons icon iconos por Icons8](#)