

## SGE02: Instalación y configuración del sistema ERP/CRM

### LICENCIAS SOFTWARE

Una licencia de software es un contrato entre el licenciante (autor/titular de los derechos de explotación/distribuidor) y el licenciataria del programa informático (usuario consumidor /usuario profesional o empresa), para utilizar el software cumpliendo una serie de términos y condiciones establecidas dentro de sus cláusulas.

Las licencias de software pueden establecer entre otras cosas: la cesión de determinados derechos del propietario al usuario final sobre una o varias copias del programa informático, los límites en la responsabilidad por fallos, el plazo de cesión de los derechos, el ámbito geográfico de validez del contrato e incluso pueden establecer determinados compromisos del usuario final hacia el propietario, tales como la no cesión del programa a terceros o la no reinstalación del programa en equipos distintos al que se instaló originalmente. Es decir, una licencia dice lo que el licenciataria va a poder hacer y lo que no va a poder hacer con el software.

#### 1. Partes de una licencia de software.

Elementos personales de una licencia de software:

- **Licenciante:** El licenciante o proveedor-licenciante es aquel que provee el software más la licencia al licenciataria, la cual, le permitirá a este último tener ciertos derechos sobre el software. El rol de licenciante lo puede ejercer cualquiera de los siguientes actores: el autor, el titular de los derechos de explotación y el distribuidor.
- **Garantía de titularidad:** Es la garantía ofrecida por el licenciante o propietario, en la cual, asegura que cuenta con suficientes derechos de explotación sobre el software como para permitirle proveer una licencia al licenciataria.
- **Licenciataria:** El licenciataria o usuario-licenciataria es aquella persona física o jurídica que se le permite ejercer el derecho de uso más algún otro derecho de explotación sobre un determinado software cumpliendo las condiciones establecidas por la licencia otorgada por el licenciante, puede ser tanto una persona natural o una empresa.

Elementos objetivos de una licencia de software:

- Derechos que el licenciante concede al licenciataria.
- Limitaciones y prohibiciones que el licenciataria debe respetar.
- Garantías y responsabilidades del licenciante.
- Jurisdicción competente y derecho aplicable.
- Plazo que determina la duración en el tiempo durante la cual se mantienen vigentes los términos y condiciones establecidos en licencia.
- Precio que determina el valor que debe ser pagado por el licenciataria al licenciante por el concepto de la cesión de derechos establecidos en la licencia.

#### 2. Clasificación de las licencias de software según los derechos que cada autor se reserva sobre su obra (de más a menos restrictivos).

- **Licencia de software de código cerrado:** Estas licencias también se conocen con el nombre de software propietario o privativo. En ellas los propietarios establecen los derechos de uso, distribución, redistribución, copia, modificación, cesión y en general cualquier otra consideración que se estime necesaria.

Este tipo de licencias, por lo general, no permiten que el software sea modificado, desensamblado, copiado o distribuido de formas no especificadas en la propia licencia, regula el número de copias que pueden ser instaladas e incluso los fines concretos para los cuales puede ser utilizado. La mayoría de estas licencias limitan fuertemente la responsabilidad derivada de fallos en el programa.

Los fabricantes de programas sometidos a este tipo de licencias por lo general ofrecen servicios de soporte técnico y actualizaciones durante el tiempo de vida del producto. Algunos ejemplos de este tipo de licencias son las llamadas CLUFs: Contrato de Licencia para Usuario Final o EULAs: End User License Agreement, por sus siglas en Inglés.

- **Licencia de software de código abierto robustas:** Estas licencias aplican algunas restricciones a las obras derivadas, haciendo que según el grado de aplicación se puedan dividir a su vez en dos subcategorías:

- **Licencias de software de código abierto robustas fuertes:** Las licencias de software de código abierto robustas fuertes o con copyleft fuerte, contienen una cláusula que obliga a que las obras derivadas o modificaciones que se realicen al software original se deban licenciar bajo los mismos términos y condiciones de la licencia original.

Entre las licencias de esta categoría están: Common Public License v.1.0, GNU General Public License v.2.0, GNU General Public License v.3.0, Eclipse Public License, eCos License v.2.0, Sleepycat Software Product License, Affero License v.1.0, Affero License v.2.0, OpenSSL License.

- **Licencias de software de código abierto robustas débiles:** Las licencias de software de código abierto robustas débiles, con copyleft débil/suave o híbridas, contienen una cláusula que obliga a que las modificaciones que se realicen al software original se deban licenciar bajo los mismos términos y condiciones de la licencia original, pero que las obras derivadas que se puedan realizar de él puedan ser licenciadas bajo otros términos y condiciones distintas.

Entre las licencias de esta categoría están: GNU Lesser General Public License v.2.1, Mozilla Public License, Open Source License, Apple Source, License v.2.0, CDDL, EUPL.

- **Licencia de software de código abierto permisivas:** Se puede crear una obra derivada sin que ésta tenga obligación de protección alguna. Muchas licencias pertenecen a esta clase, entre otras: Academic Free License v.1.2, Apache Software License v.1.1, Artistic License v.2.0, Attribution Assurance license, BSD License, MIT License, University of Illinois/NCSA Open Source License, W3C Software Notice and License, Zope Public License v.2.0, Open LDAP License v.2.7, Perl License, Academic Free License v.3.0, Python License v.2.1, PHP License v.3.0, Q Public License v.1.0.
- **Software de dominio público (sin licencia):** Se permite uso, copia, modificación o redistribución con o sin fines de lucro.

### 3. Licencias software más común.

A continuación vamos a ver los diferentes tipos de licencia de software a los que solemos tener acceso y las diferencias que hay entre unos y otros.

- **OEM (Original Equipment Manufacturer):** Se trata de un tipo de licencia que supedita su venta a que esta debe ser como parte de un equipo nuevo, estando prohibido venderlos si no es bajo esta condición. Aunque afecta más que nada a sistemas operativos, también puede afectar a otro tipo de software. Aunque el software comprado bajo este tipo de licencia implica la propiedad del mismo por parte del que la compra, los fabricantes pueden poner ciertas limitaciones a su uso, como el número máximo de veces que se puede reinstalar. Se trata de software plenamente operativo y exactamente igual a las versiones Retail del mismo, aunque en el caso de que se ofrezca algún extra en la versión Retail en concepto de Bonus pack los fabricantes no están obligados a ofrecerlo también en las versiones OEM. Los programas adquiridos bajo este tipo de licencia no se pueden vender ni ceder a terceros, salvo en las mismas condiciones en las que se compraron (es decir, como parte de un equipo).
- **Retail:** Son las versiones de venta de software. En este caso el programa es de la entera

propiedad del usuario, pudiendo este cederlo libremente a terceros o venderlo.

- **Licencias por volumen:** Es un tipo de licencia de software destinado grandes usuarios (empresas), normalmente bajo unas condiciones similares a las de las licencias OEM, aunque sin estar supeditadas a equipos nuevos.

Básicamente se trata de estipular un determinado número de equipos que pueden utilizar el mismo código de licencia, quedando el fabricante de dicho software autorizado para hacer las comprobaciones que considere oportunas para ver que las licencias que se están utilizando son las adquiridas.

Normalmente estas licencias se venden en paquetes de x número de licencias, por ejemplo en paquetes de 25 licencias como mínimo.

Este tipo de licencia no se puede ceder a terceros ni total ni parcialmente.

- **Software libre:** Las licencias de software libre se basan en la distribución del código fuente junto con el programa, así como en cuatro premisas o libertades:

1. La libertad de usar el programa, con cualquier propósito.
2. La libertad de estudiar el funcionamiento del programa, y adaptarlo a las necesidades.
3. La libertad de distribuir copias, con lo que puede ayudar a otros.
4. La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras, de modo que toda la comunidad se beneficie.

Hay que dejar bien claro que el que un determinado programa se trate de software libre no implica en ningún momento que este sea o deba ser gratuito (freeware). Es perfectamente compatible el que se trate de un software libre y a su vez sea un programa comercial, en el que se pida un pago por licencia.

En cuanto a la 3ª premisa (La libertad de distribuir copias, con lo que puede ayudar a otros), está siempre está supeditada a los acuerdos de licencia de dicho programa (aunque se trate de programas en régimen de freeware).

El software libre está sujeto a su vez a una serie de licencias, cada una de ellos con sus respectivas normativas:

- **Licencias GPL:** En las licencias GPL (Licencia Pública General GNU, también conocidas como simplemente GNU) el autor conserva los derechos de autor (copyright), y permite la redistribución y modificación, pero controlando que todas las versiones modificadas del software permanecen bajo los términos más restrictivos de la propia licencia GNU GPL. Esto hace que un programa creado con partes no licenciadas GPL y partes GPL tiene que dar como resultado un programa bajo las normas de licencia GPL.
- **Licencias BSD:** El autor mantiene la protección de copyright únicamente para la renuncia de garantía y para solicitar la atribución de la autoría en trabajos derivados, pero permite la libre redistribución y modificación, incluso si dichos trabajos tienen propietario. Este tipo de licencia es compatible con la licencia GNU GPL.  
También permite redistribuir software creado bajo este tipo de licencia como software no libre.
- **Licencias MPL y derivadas:** Este tipo de licencias de software libre son muy parecidas a las BSD, pero son menos permisivas, aunque sin llegar a los extremos de las licencias GNU GPL, en las que como hemos visto, si utilizas código GPL el desarrollo final tiene que estar licenciado GPL.
- **Copyleft:** El termino Copyleft se puede interpretar como Copia permitida, en contraposición a Copyright, o Copia reservada (derechos de autor).

En el tema que nos ocupa, se refiere a la autorización por parte del propietario de la licencia para su copia, modificación y posterior distribución, contrariamente a lo que ocurre con el software licenciado bajo los términos de los derechos de autor. Ahora bien, hay que aclarar que el propietario de la licencia bajo términos de Copyleft puede desarrollar una versión de dicho software bajo licencia sujeta a Copyright y vender o ceder este software bajo cualquiera de estas licencias, pero sin afectar a las licencias Copyleft ya otorgadas. El propietario de estas licencias puede retirar la autorización de uso de una licencia Copyleft si lo cree oportuno, pero en ese caso está obligado a indemnizar a los poseedores de las licencias en uso de este tipo.

- **Freeware:** Se trata de un tipo de licencia en el que se autoriza el uso del software de forma libre y gratuita, aunque esta sesión pueda ser bajo determinadas condiciones, como por ejemplo que el

software incluya algún tipo de publicidad o limitación referente al tipo de usuario al que va destinada. Un ejemplo de esto sería que se autoriza su uso a particulares, pero no a empresas o a organismos oficiales.

Este tipo de licencia suele incluir una cláusula en la que se especifica la prohibición de la venta de dicho software por parte de terceros.

El software distribuido bajo este tipo de licencia puede ser software libre, pero no tiene por qué serlo.

- **Shareware:** Es un tipo de distribución en el que se autoriza el uso de un programa para que el usuario lo evalúe y posteriormente lo compre. El software con licencia Shareware tiene unas limitaciones que pueden ser de varios tipos. O bien una limitación en el tiempo de utilización o bien una limitación en el funcionamiento de sus funciones y opciones, pero suele tratarse de software operativo. Los programas que exigen registrarse para poder utilizarse plenamente se consideran Shareware, aunque esta licencia no implique un pago en metálico.
- **Demo:** Más que de un tipo de licencia, en este caso se trata de la sesión de un programa para su evaluación, pero con unas fuertes limitaciones en su desempeño. Un claro ejemplo de esto es un programa que nos permite ver qué se puede hacer con él, pero que no permite llevar estas acciones a su término o bien juegos que no permiten guardar las partidas o bien programas de gestión que no permiten guardar los datos al cerrarse.
- **Postcardware:** Es un tipo de licencia muy similar al freeware, sólo que suele pedirse el envío de una postal como confirmación de su utilización, aunque la utilización del programa no suele estar supeditada al envío de esta.
- **Donationware:** Al igual que las licencias Postcardware, la licencia Donationware se puede considerar como una variante de la licencia freeware. En este tipo de licencia se le pide al usuario el envío de un donativo para sufragar el desarrollo del programa, si bien no se supedita ni el uso de este ni sus opciones al envío de dicho donativo.
- **Abandonware:** Se trata de software, normalmente con bastante antigüedad, sobre el que sus creadores han liberado el copyright o los derechos de autor. El software afectado por este tipo de licencia suele estar descatalogado y no disponible en tiendas ni otros canales de distribución y venta. Este tipo de licencia se aplica sobre todo a juegos, y si bien tuvo bastante éxito a finales de los 90 y principios de 2000, cada vez tiene menos incidencia.

Hay que dejar bien claro que para que un programa o juego se considere Abandonware es imprescindible que el propietario de los derechos haya cedido estos para la distribución gratuita de los mismos y que el mero hecho de que ya no se fabrique o que carezca de soporte técnico o no se distribuya no implica que se pueda considerar como Abandonware.

Existen webs especializadas en este tipo de software, que hay que aclarar que no se trata de software pirata, ya que cuentan con la autorización de los propietarios de dichas licencias para distribuir estos programas.

Cuando adquirimos un programa, sea bajo el tipo de licencia que sea, lo que adquirimos es una licencia de uso, nunca el programa en sí, estando en todo momento sujetos a las normas y límites que dicha licencia indique.

Como norma general se otorga una licencia por punto de uso, salvo que la licencia indique específicamente lo contrario, no pudiendo ser instalado en más puntos que los que la licencia indique. Esto quiere decir que si compramos un programa este sólo lo podemos instalar en un ordenador y no en todos los que tengamos, aunque todos sean nuestros.

#### 4. Licencias hardware

Existen tres tipos principalmente:

- En cuanto al hardware, el término **OEM** se refiere más al sentido de "sin embalaje" que al concepto de software distribuido como parte de un todo. Aunque rigen los mismos términos que para el software, en el caso del hardware los límites son más amplios, incluyendo la venta de material como repuesto o incluso considerándolo como ampliación de un equipo.  
Muchas veces se incluye en este concepto de hardware OEM a aquel hardware que por diversos motivos ha perdido su embalaje original.  
Siempre es más barato que el mismo producto en versión Retail, pero suele carecer de embalaje o

limitándose este a una simple bolsa de plástico o a una caja de cartón sin serigrafía.

También carece de posible software adicional y complementos adjuntos al mismo (cables, conectores, etc.), salvo que este sea necesario para su funcionamiento, así como de libro de instrucciones, limitándose este a un simple folleto. Normalmente en una versión OEM de software si están incluidos los drivers necesarios para su funcionamiento, pero este punto no supone una obligatoriedad por parte del fabricante de suministrarlos físicamente, pudiendo limitarse a indicar el sitio de donde conseguirlo o bien proveer de una copia de dichos drivers cada x número de unidades compradas por el distribuidor.

En cuanto a la garantía de estos productos, es el vendedor de los mismos el responsable de esta, salvo indicación explícita en contra, que debe constar en los términos de la factura.

- En cuanto al hardware, las versiones **Retail** van siempre con su embalaje original y precintado, conteniendo este una serie de complementos (cables, adaptadores, etc.), así como un soporte (normalmente un CD) con los drivers y el software extra (también llamado Bonus pack. Debe contener también un manual de instalación y funcionamiento (en la CEE, obligatoriamente en el idioma del país donde se vende).

La atención de la garantía de estos productos corresponde directamente al servicio técnico de los mismos o al facilitado por el fabricante, no correspondiendo la atención de esta garantía en ningún caso al vendedor.

- Existe un tercer apartado en cuanto a hardware. Se trata de las versiones **Bulk**. En este caso se trata de versiones de venta al público a bajo coste, careciendo de embalajes y posible software adicional, pero debiendo contener tanto los drivers del mismo como el cableado y complementos que sean necesarios para su funcionamiento.