**Tabla Comparativa**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tipo de Licencia** | **Descripción** | **Ventajas** | **Desventajas** |
| **Dominio Público** | No tiene derechos de autor reservados. Cualquier persona puede usar, modificar y redistribuir el contenido sin restricciones. | - Libertad absoluta para cualquier uso. - Promueve la innovación sin límites. - Ideal para obras antiguas o donadas al dominio público. | - Sin garantías legales o responsabilidad por parte del autor original. - Riesgo de apropiación comercial sin reconocimiento al creador. |
| **Licencias Permisivas** (MIT, Apache, BSD) | Permiten modificación, redistribución y uso comercial, siempre que se incluya una nota de atribución (varía según la licencia). | - Amplia compatibilidad con proyectos privativos. - Fácil adopción empresarial. - Requisitos mínimos de cumplimiento (ej. atribución). | - No exigen que las modificaciones sean abiertas. - Menos protección contra el "enclosure" del código abierto. |
| **Licencias Copyleft** (GPL, AGPL) | Obligan a que cualquier obra derivada se distribuya bajo la misma licencia ("efecto viral"). | - Protege la libertad del software. - Asegura que las mejoras sean accesibles para la comunidad. - Ideal para proyectos comunitarios. | - Restrictiva para integración con software privativo. - Complejidad legal en proyectos grandes. - Incompatible con licencias no GPL. |
| **Copyleft Débil** (LGPL, MPL) | Permiten combinar el código con software privativo, siempre que las modificaciones directas al código original sigan siendo abiertas. | - Flexibilidad para bibliotecas o componentes. - Equilibrio entre código abierto y privativo. - Menos restrictiva que GPL. | - Normas específicas para redistribución (ej. enlace dinámico vs. estático). - Requiere atención a detalles técnicos y legales. |
| **Licencia Propietaria** | Software cerrado: el usuario solo tiene derecho a usarlo bajo condiciones estrictas (sin acceso al código fuente). | - Control total sobre la distribución y modificación. - Modelo de monetización directa (venta de licencias). | - Los usuarios no pueden auditar o modificar el código. - Costos elevados para algunos usuarios. - Dependencia del proveedor. |
| **Shareware/Freeware** | Software gratuito o de prueba con limitaciones (ej. tiempo de uso o funciones bloqueadas). | - Estrategia efectiva de marketing. - Permite probar antes de comprar. - Baja barrera de entrada para usuarios. | - Limitaciones frustrantes (ej. ventanas emergentes). - Sin acceso al código fuente en la mayoría de los casos. |
| **Creative Commons** (CC BY, CC BY-SA, etc.) | Licencias para contenido creativo (textos, imágenes, música). Permiten uso con condiciones como atribución o compartir bajo la misma licencia. | - Flexibilidad para creadores (elige tu nivel de apertura). - Reconocimiento automático en plataformas digitales. | - No aplica para software (puede generar confusión). - Algunas variantes prohíben usos comerciales o derivados (ej. CC BY-NC). |
| **Dual Licensing** | El mismo software se ofrece bajo dos licencias (ej: GPL para código abierto y una licencia paga para uso privativo). | - Monetización sin abandonar el código abierto. - Atrae tanto a empresas como a la comunidad. | - Complejidad administrativa (gestionar dos licencias). - Posibles conflictos si no se delimitan bien los términos. |
| **SaaS/Cloud** | El software se ofrece como servicio en línea, sin descarga local. Los usuarios acceden mediante suscripción o pago por uso. | - Actualizaciones automáticas y mantenimiento incluido. - Reduce la piratería. - Escalabilidad para el proveedor. | - El usuario no posee el software. - Dependencia de la conectividad a internet. - Riesgo de pérdida de datos si el servicio se cancela. |