

007<sup>TM</sup>

# *Licencias para usar*

O... como ser un desarrollador legal



Angel "Mixu" Sánchez aka el gatito blanco del twitter  
@angelmixu

# *Licencias para usar*

O... como ser un desarrollador legal



# ¿Por qué ser legal?

- Para sentirnos bien con nosotros mismos.



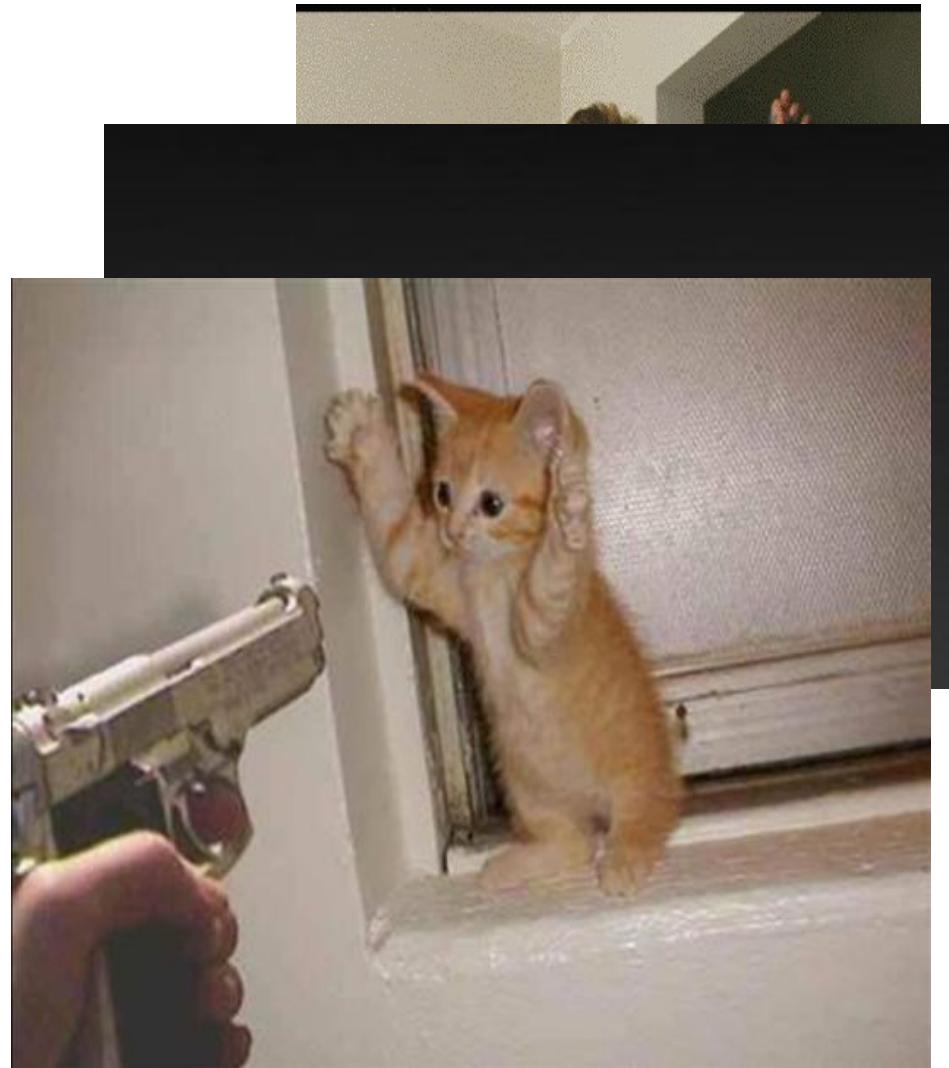
# ¿Por qué ser legal?

- Para sentirnos bien con nosotros mismos.
- Para que no nos denuncien por derechos y nos retiren nuestro trabajo.



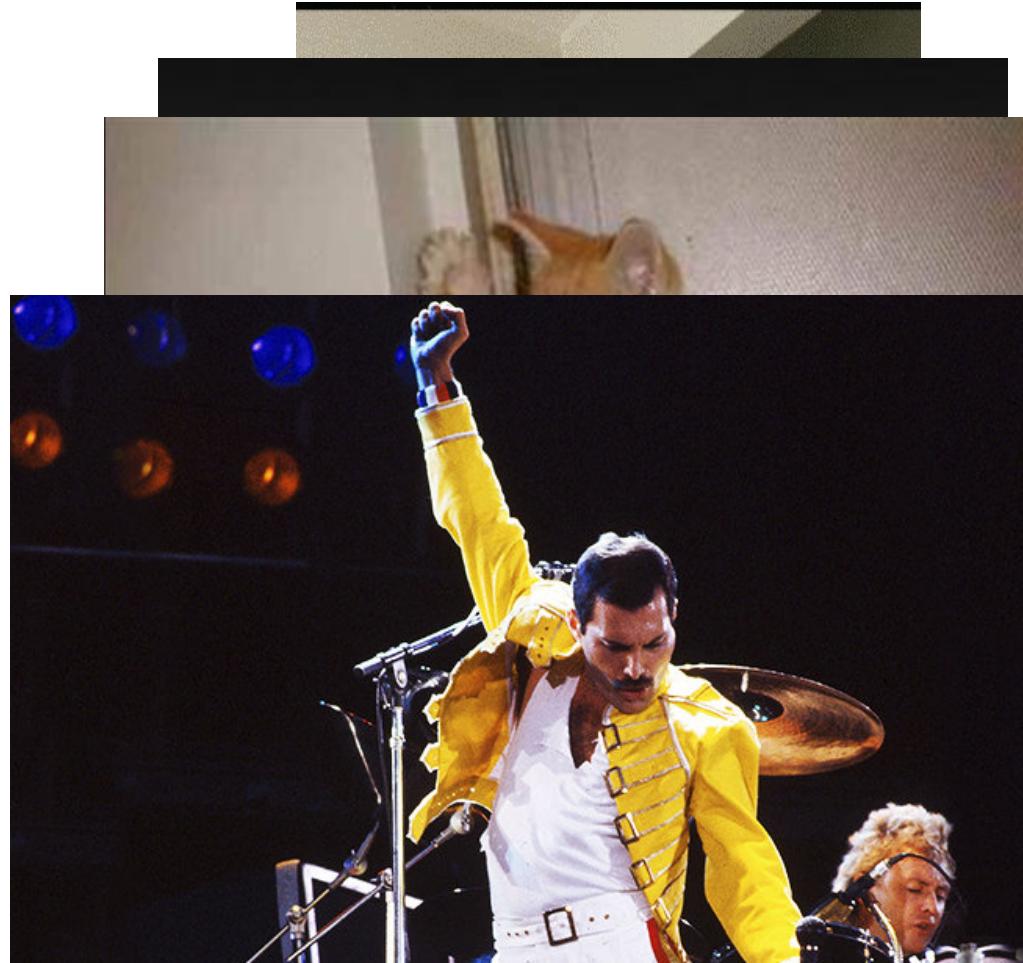
# ¿Por qué ser legal?

- Para sentirnos bien con nosotros mismos.
- Para que no nos denuncien por derechos y nos retiren nuestro trabajo.
- O para que no nos vengan a la puerta de casa a arrestar por algún motivo oscuro de alguna empresa maléfica.



# ¿Por qué ser legal?

- Para sentirnos bien con nosotros mismos.
- Para que no nos denuncien por derechos y nos retiren nuestro trabajo.
- O para que no nos vengan a la puerta de casa a arrestar por algún motivo oscuro de alguna empresa maléfica.
- Para retribuir/reconocer correctamente y premiar por el esfuerzo al autor de la obra.



**Hay un puñado de lincencias  
diferentes y de varios tipos...**





# Hay un puñado de licencias diferentes y de varios tipos...

Apple  
LGPL  
Apache  
Boost  
Creative Commons  
MIT  
Eclipse  
BSD  
X11  
MPL  
Microsoft

PD: Luego están sus derivadas,  
muchas otras más, y las propias de  
cada software/compañía

**Hay un puñado de lincencias  
diferentes y de varios tipos...**



**¡¿Qué puedo hacer?!**



**IEER**

# Licencias de software comercial

Suelen ser EULA's (End User License Agreement), hay algunas de muy curiosas:

- **iTunes**: no crearás armas nucleares
- **Safari para windows**: No lo puedes instalar en Windows
- **Google Chrome**: tu persona pertenece a Google
- **Microchip's MPLAB X**: nos plantaremos en tu casa a las 3 de la mañana y te auditaremos
- **Twitter**: tienen los derechos de todo lo que posteas
- **Facebook**: pueden hacer lo que les salga de ahí abajo con tus fotos e información
- **Instagram**: pueden usar o modificar cualquier cosa que posteas

**Casi en cualquier EULA:**

**“este EULA puede cambiar en cualquier momento”**

<http://www.makeuseof.com/tag/10-ridiculous-eula-clauses-agreed/>

<https://www.thrillist.com/tech/nation/terms-and-conditions-youve-mindlessly-agreed-to-fine-print-in-end-user-license-agreements>

[http://www.cracked.com/article\\_19683\\_6-terrifying-user-agreements-youve-probably-accepted.html](http://www.cracked.com/article_19683_6-terrifying-user-agreements-youve-probably-accepted.html)

<http://www.zdnet.com/article/apples-mind-bogglingly-greedy-and-evil-license-agreement/>

# Licencias de software comercial

Una store cualquiera, Play Maker en la Asset Store de Unity:

The image shows two side-by-side screenshots. On the left is the Unity Asset Store page for 'Playmaker' by Hutong Games LLC. It features a dark header with the product name, developer information, a 5-star rating (1,2740 reviews), and a price of \$65. Below this is a green 'Add to Cart' button and social sharing icons. A note states: 'This extension requires one license per seat. Requires Unity 4.3.4 or higher.' A brief description follows, mentioning it's a visual scripting solution for creating game prototypes, AI behaviors, and mobile games. Below the description are four thumbnail images: 'Make Interactive Levels', 'Runtime Debugging', 'Make AI Behaviors', and 'Make Mobile Games'. At the bottom, it says 'Version: 1.8.3 (Sep 19, 2016) Size: 15.2 MB' and 'Originally released: 3 March 2011'. A note about compatibility with Unity versions 4.3.4 through 5.4.0 is also present.

The right screenshot shows the official [playMaker](#) website. The header has the 'playMaker' logo with a stylized red 'p' and a blue 'M'. Below the logo is a navigation bar with links: HOME, STORE, SHOWCASE, TUTORIALS, FORUMS, MANUAL, WIKI, and ABOUT US. A search bar is located at the top right. The main content area starts with a section titled 'INDEX' containing links to Installation, Core Concepts, User Interface, Shortcuts, Editing Basics, Samples, Debugging, Action Reference, Networking, API Reference, Online Resources, Hints And Tips, Known Issues, Release Notes, Roadmap, and FAQ. There is also a 'NAVIGATION' sidebar with links to Title Index, Recently Changed, Page Hierarchy, and Tags. A 'COMMUNITY WIKI' sidebar includes links to Overview, Add-ons, Custom Actions, User Tutorials, Game Samples, Troubleshooting, Recently Changed, Page Hierarchy, and Tags. The main content area features sections for the 'Playmaker Manual' (describing it as a powerful visual state machine editor for Unity3D), 'What can you make with Playmaker?' (listing A.I. Behaviors, Animation Graphs, Interactive objects, In-engine cut-scenes, Gameplay prototypes, and Interactive walkthroughs), 'Do you need to know how to program?' (explaining that Playmaker uses pre-built Actions and modular building blocks), and 'Editor Features' (mentioning quick addition of States and Transitions, and management of Events and Variables). The footer of the website includes the 'hutong games' logo.

# Licencias de software comercial

Una store cualquiera, Play Maker de la Asset Store de Unity:

The screenshot shows a forum thread on a website. The top navigation bar includes links for HOME, STORE, SHOWCASE, TUTORIALS, FORUMS, MANUAL, WIKI, and ABOUT US. The main content area has a sidebar with INDEX, NAVIGATION, and COMMUNITY WIKI sections. The main post by 'coxy17' asks about where to download the Playmaker license. Two replies follow: one from 'Rockstarfreak' suggesting to click on Playmaker in the assetstore, and another from 'Alex Chouls' providing a direct link to download assets purchased.

**Playmaker License**  
« on: July 23, 2016, 02:20:42 PM »

Hi  
I was looking for a copy of the license when i purchased playmaker and on the asset store it just says in plain text that i have one license but where can i download it? or get a copy?

Nick

Logged

**Re: Playmaker License**  
« Reply #1 on: July 25, 2016, 07:19:44 AM »

Click on playmaker in the assetstore.

Logged

**Re: Playmaker License**  
« Reply #2 on: July 25, 2016, 07:31:12 AM »

Or use the Downloads button to see all assets you've purchased:  
<https://hutonggames.fogbugz.com/default.asp?W11>

Logged

The screenshot shows the 'Playmaker Manual' page. It features a large image of the Playmaker logo with three arrows pointing right. The page contains text about Playmaker's capabilities and links to various documentation sections like Installation, Core Concepts, User Interface, and Samples. A sidebar on the right lists what can be made with Playmaker, such as A.I. Behaviors, Animation Graphs, and Interactive Objects.

**Playmaker Manual**

Playmaker is a powerful visual state machine editor and runtime library for Unity3D.  
If you haven't used state machines before, don't worry Playmaker makes them easy - and once you start using them you'll wonder how you got along without them!  
If you use state machines now you'll appreciate Playmaker's graphical editor and debugging tools - and then wonder how you got along without Playmaker!

**What can you make with Playmaker?**

- A.I. Behaviors
- Animation Graphs
- Interactive objects
- In-engine cut-scenes
- Gameplay prototypes
- Interactive walkthroughs
- more...

**Do you need to know how to program?**

No! Playmaker ships with dozens of pre-built Actions, modular building blocks that can be combined and tweaked on the fly - no coding required!

If you want, you can write your own Actions, or even call existing scripts and still use Playmaker's powerful editor. In fact, many programmers love Playmaker too!

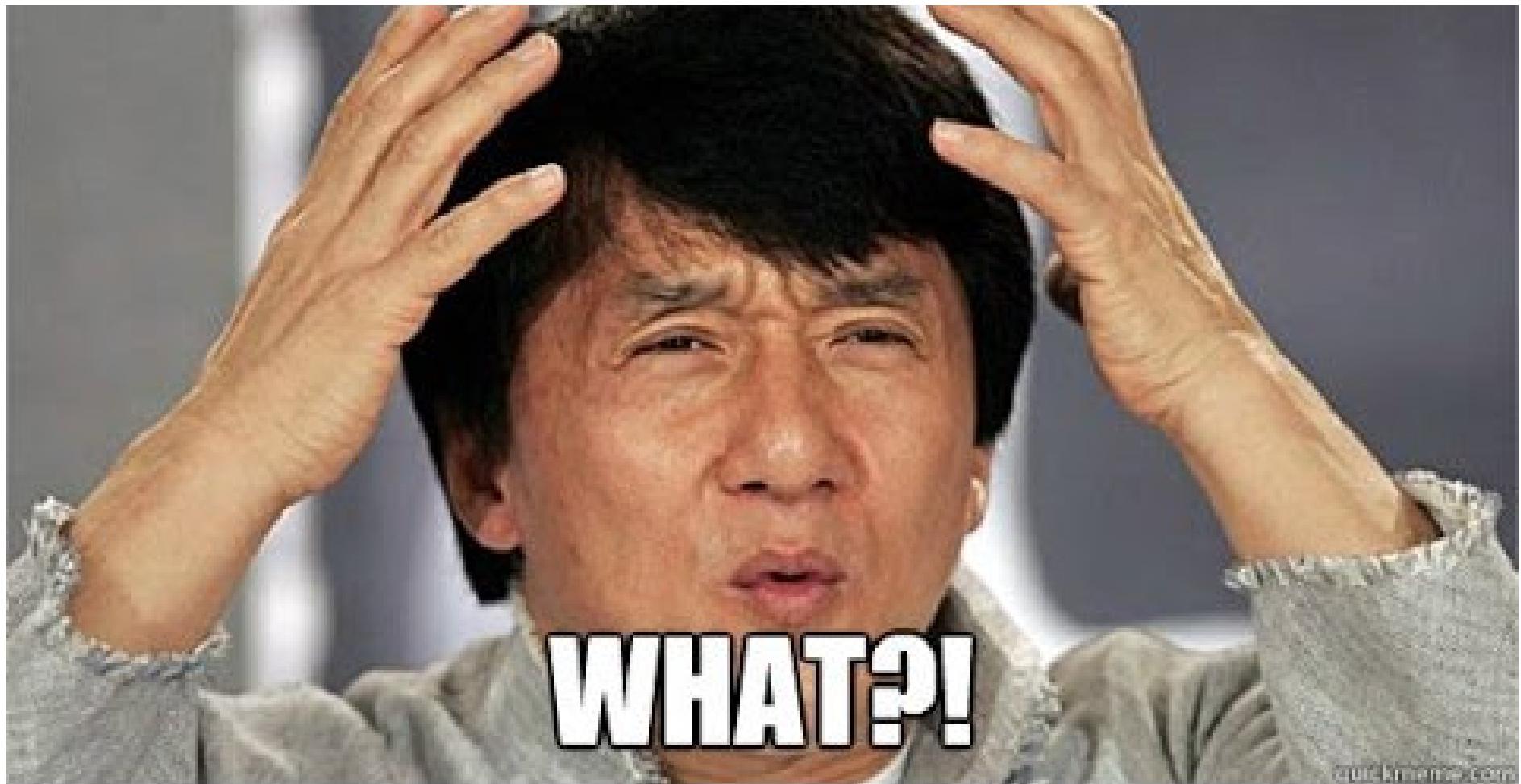
**Features**

quickly add States and connect them with Transitions.  
Manage Events and Variables.

Dafuq?  
¿No puedo ver la licencia antes de comprar?

# Licencias de software comercial

¡¿Y si en la licencia pone que no puedes comer paella un Jueves?!



**¡¡¡Que no puedas llegar a leer una licencia no implica que no exista!!!**

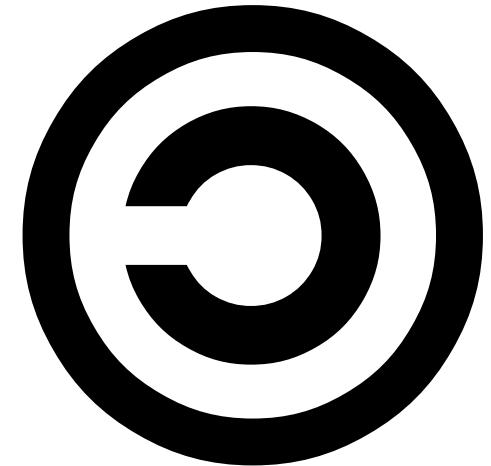
# **Por suerte...**

**¡Existe una ristra de licencias estándar que están bien definidas y aceptadas por la comunidad!**



# Copyleft

- Es la práctica de ofrecer a la gente el derecho de distribuir copias y versiones modificadas de un producto con la condición de que los mismos derechos se mantengan en productos derivados.
- Es una forma de licenciar tanto software, como documentos, arte, etc. y no dejar que quede en el dominio público.
- Es el contrario del copyright, que restringe a las personas a usar o distribuir copias de un producto.
- Licenciando con Copyleft nos aseguramos que un producto se mantenga libre/accesible.



La primera licencia copyleft usada extensamente es GPL, también podemos encontrar CC-SA.

El concepto de copyleft fue descrito en el manifesto de GNU por Richard Stallman en 1985 y dice así:

*"GNU no está en el dominio público. Cualquiera podrá modificar y redistribuir GNU, pero ningún distribuidor podrá restringir su redistribución. O sea, las modificaciones propietarias no serán permitidas. Quiero asegurarme que todas las versiones de GNU se mantengan libres."*

# GNU General Public License

- Copia el software donde quieras, como quieras, y cuanto quieras.
- Distribuyelo como te de la gana
- Cobra, si quieres, por distribuirlo
- Modificalo todo lo que quieras



## Peeeero:

- Tienes que incluir una copia de la licencia
- Si integras el código en otro proyecto, este debe ser licenciado con GPL también
- Por lo tanto: debes incluir el código fuente



***Free as in Freedom***

# GNU Lesser GPL

- Como que la GPL te obliga a que tu proyecto sea también GPL si usas código GPL (dilo otra vez, GPL)... No vas a poder usar este tipo de proyectos en tu juego/aplicación comercial o propietaria.
- LGPL te permite integrar el software/código en tu proyecto sin que tengas que usar la misma licencia



**Nota:**

- Se suele usar en librerías que integras en tu proyecto



# BSD

Dos versiones importantes:

- New BSD License/Modified BSD License
- Simplified BSD License/FreeBSD License.
- Puedes usar y distribuir el software para cualquier propósito mientras mantengas el aviso de copyright y las condiciones establecidas.

**Nota:**

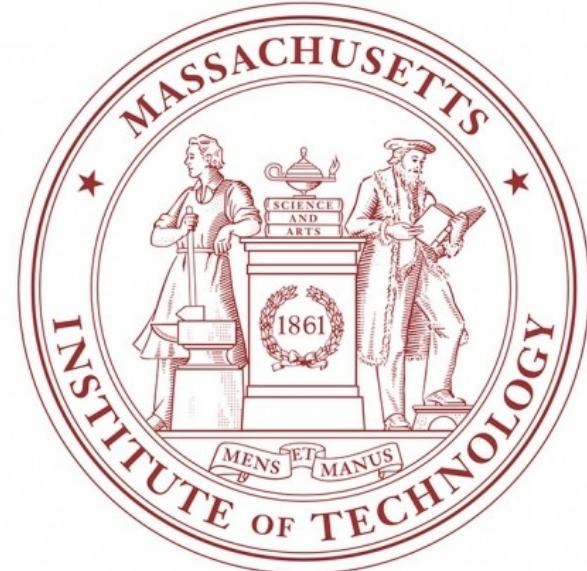
- Son permisivas y compatibles con GPL
- Aceptadas en la Open Source Initiative
- La New impide que uses el nombre del autor sin permiso de éste.



freeBSD

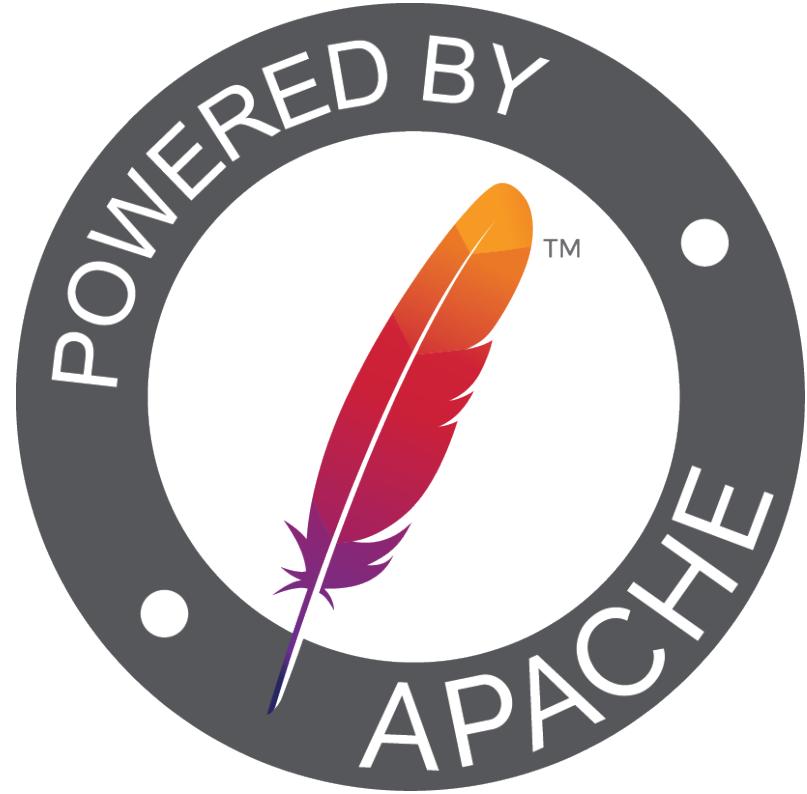
# MIT

- Puedes usar, copiar y modificar el software como te de la gana.
- Nadie te puede decir que no lo uses en tu proyecto, ni que lo copies, modifiques como quieras.
- Puedes dar gratis el software, o cobrar por ello, no tienes restricciones de cómo distribuirlo.
- La única restricción es que vaya acompañado de la licencia.



# Apache

- Los derechos son para siempre, no te van a cambiar de licencia.
- Si los derechos se dan en un país, puedes usarlo igualmente en el resto del mundo.
- Nadie te va a cobrar de ninguna manera.
- Todo el mundo puede usar el software, no hay restricción alguna.
- Los derechos son irrevocables.
- Para redistribuirlo has de nombrar a los autores y mantener la misma licencia.



# Creative Commons

No suelen ser licencias de código, se usan bastante para productos artísticos.

Consisten de 4 partes que se pueden usar **individualmente** o en **combinación**:

- Siempre debes decir/mencionar quien es el creador del producto.
- Puedes copiar y distribuir, pero no puedes modificar ni hacer productos basados en el original.
- Puedes modificar, distribuir, copiar, etc. pero solo con la misma licencia CC.
- Usarlo para propósitos no comerciales



## Attribution

Others can copy, distribute, display, perform and remix your work if they credit your name as requested by you



## No Derivative Works

Others can only copy, distribute, display or perform verbatim copies of your work



## Share Alike

Others can distribute your work only under a license identical to the one you have chosen for your work

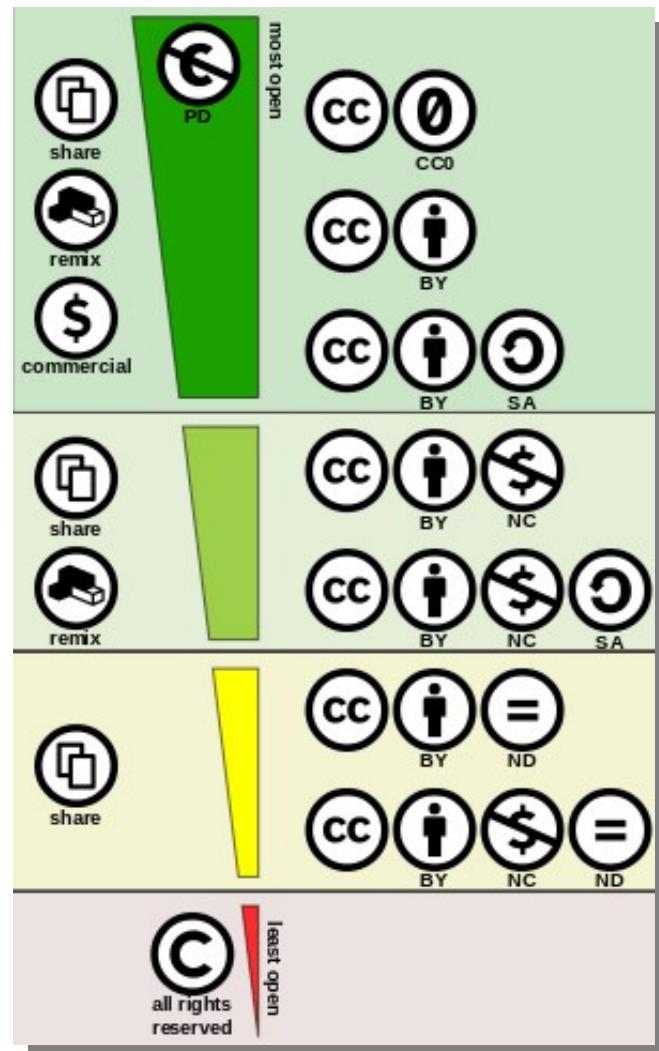


## Non-Commercial

Others can copy, distribute, display, perform or remix your work but for non-commercial purposes only.



# Y muchas más! Public Domain, MPL, ... En el caso que necesites usar algo: wikipedia, o... <https://tldrlegal.com>



**tl;drLegal alpha** Lookup Code Licenses, EULAs, ToS & Software License Search

## Mozilla Public License 1.0 (MPL-1.0)

Code License managed by [bfitzg](#) submitted 19 months ago. #Open Source #OSI-Approved

6321 views

[Summary](#) [Fulltext](#) [Changesets](#)

### Quick Summary

A copyleft license, though not considered strong copyleft since the license only requires the source code of modified components to be disclosed. Incompatible with GNU GPL (though MPL-2.0 is compatible).

Can	Cannot	Must
▶ Commercial Use	⚠ Hold Liable	▶ Include Copyright
▶ Modify		▶ Include License
▶ Distribute		▶ State Changes
▶ Sublicense		▶ Disclose Source
▶ Place Warranty		

# Si bueno, pero... quién usa estas licencias?



Drupal, Notepad++, MariaDB, WordPress, Joomla



7-zip, MonoDevelop, VLC Media Player, Webkit/Blink, FFmpeg



Webkit/Blink (Chromium), CMake, Go, React, Nginx, Ruby, Scala, V8 (motor javascript), Vorbis, VP9, Zend



AngularJS, Atom, CURL, Electron, Node.js, Lua, Jenkins, JQuery, GitLab, Ruby on Rails, Rust, Socket.IO, Stepmania



Android, Apache HTTP Server, Docker, LibGDX, .NET Compiler Platform, Rust, Swift



Wikipedia, YouTube, Flickr, Khan Academy, Jamendo, 20minutos, Google Search, OpenStreetMap, Arduino, Stack Overflow

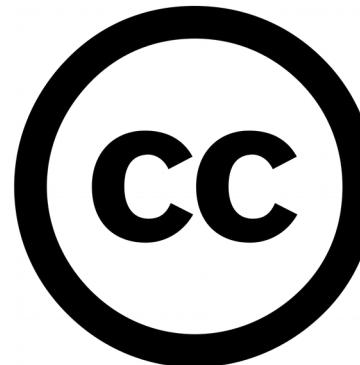
# Pero en mi juego puedo usar esta licencia? Ejercicio práctico:



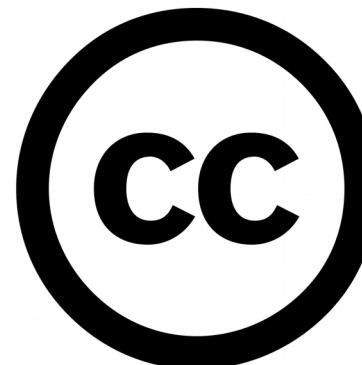
*Free as in Freedom*



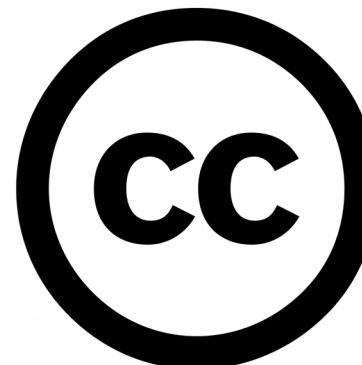
*Free as in Freedom*



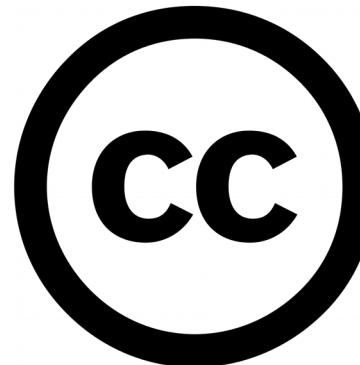
# Pero en mi juego puedo usar esta licencia? Ejercicio práctico:



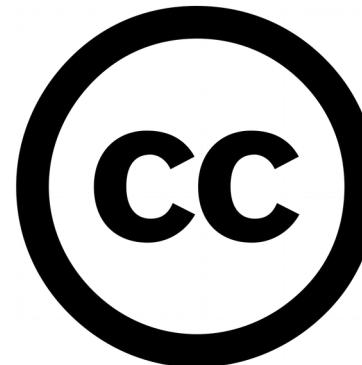
# Pero en mi juego puedo usar esta licencia? Ejercicio práctico:



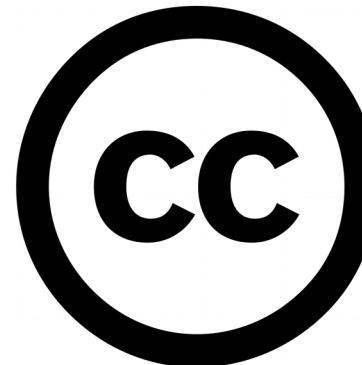
# Pero en mi juego puedo usar esta licencia? Ejercicio práctico:



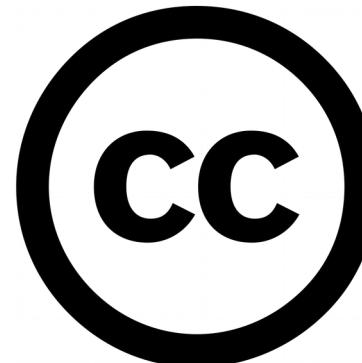
# Pero en mi juego puedo usar esta licencia? Ejercicio práctico:



# Pero en mi juego puedo usar esta licencia? Ejercicio práctico:

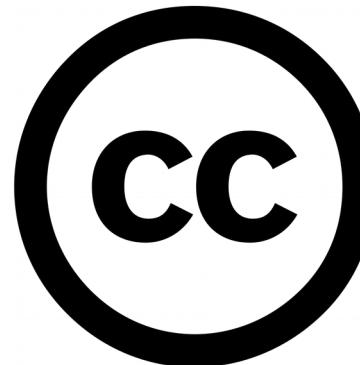


# Pero en mi juego puedo usar esta licencia? Ejercicio práctico:

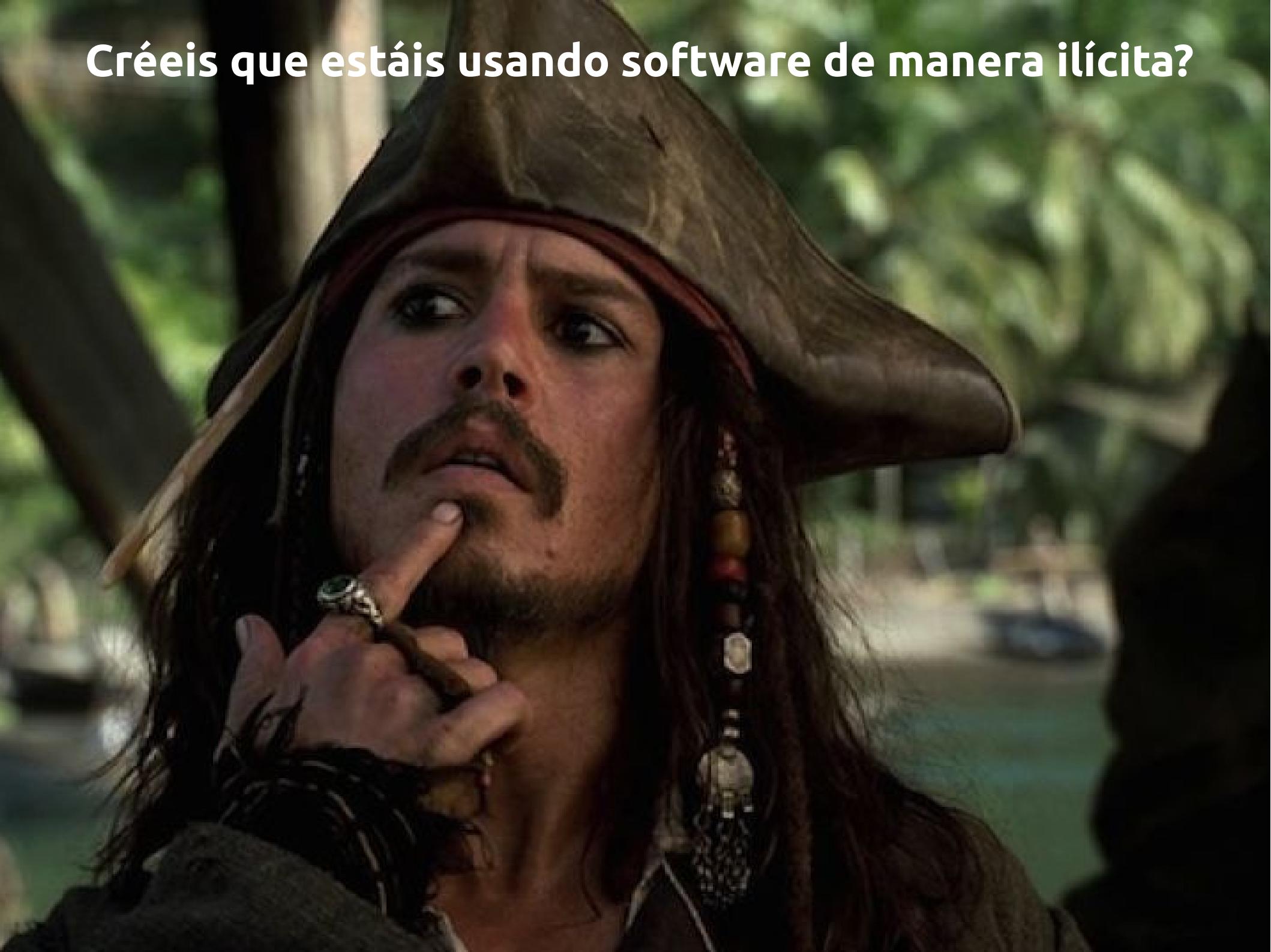


Para uso no comercial?

# Y puedo usar software/programas con estas licencias?



Para uso no comercial?



Crééis que estáis usando software de manera ilícita?

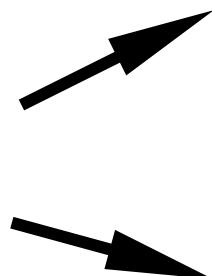
**No huyáis...  
¡¡¡Hay alternativas!!!**



# Alternativas libres de programas comerciales



MPL



GIMP



KRITA

GPL

# Alternativas libres de programas comerciales



ZBRUSH



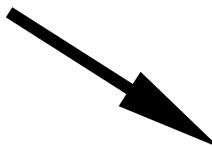
MAX



MAYA

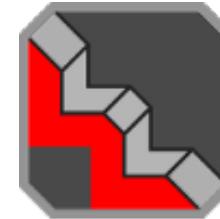


modo



blender

GPL



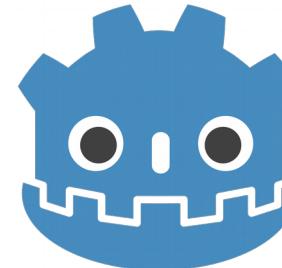
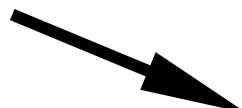
WINGS 3D



Inkscape

GPL

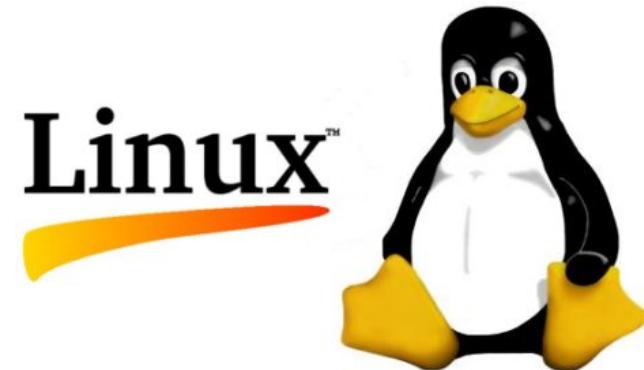
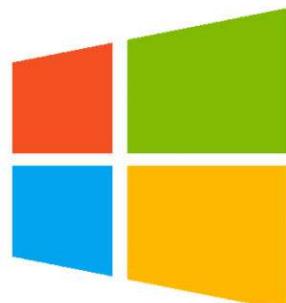
# Alternativas libres de programas comerciales



**GODOT**  
Game engine



MIT



GPL y  
demás

<http://www.opensourcealternative.org/>

# **Sitios para encontrar recursos libres**

<http://www.opensourcealternative.org/>

<https://ccsearch.creativecommons.org/>

<http://opengameart.org/>

<http://www.gameart2d.com/>

<https://v-play.net/game-resources/16-sites-featuring-free-game-graphics>

<https://itch.io/game-assets/free>

<http://www.gameacademy.com/free-game-art-assets-resources-for-indie-developers/>

<http://soundbible.com/>

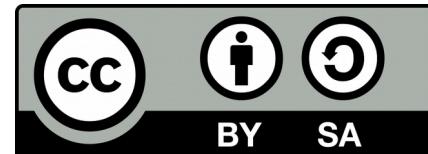
<http://www.freesfx.co.uk/>

<https://www.freesound.org/>



# ¡Gracias!

@angelmixu



Presentación licenciada bajo Creative Commons Attribution Share Alike CC-BY-SA  
Presentación creada con software libre, recursos con licencias mencionadas en la diapositiva siguiente, e imágenes varias de Google Images.  
Esta presentación no ha generado ningún puesto de trabajo, así como tampoco se ha herido ningún tipo de animal.

“james-bond” by TNS Sofres is licensed under CC BY 2.0

“Insert Some Kind of Egg Joke Here” by brownpau is licensed under CC BY 2.0

GNU mascot, by Aurelio A. Heckert[1] under CC BY-SA 2.0

# Bibliografía

- <https://www.smashingmagazine.com/2010/03/a-short-guide-to-open-source-and-similar-licenses/>
- <https://opensource.org/licenses>
- <https://tldrlegal.com/>
- <http://www.gnu.org/licenses/license-list.html>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison\\_of\\_free\\_and\\_open-source\\_software\\_licenses](https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_free_and_open-source_software_licenses)
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Copyleft>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Permissive\\_software\\_licence](https://en.wikipedia.org/wiki/Permissive_software_licence)
- <https://choosealicense.com/appendix/>
- <http://www.slideshare.net/leypascua/introduction-to-open-source-licenses>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_free\\_and\\_open-source\\_software\\_packages](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_free_and_open-source_software_packages)
- <http://www.opensourcealternative.org/>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Software\\_using\\_the\\_GPL\\_license](https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Software_using_the_GPL_license)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_major\\_Creative\\_Commons\\_licensed\\_works](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_major_Creative_Commons_licensed_works)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Public\\_domain](https://en.wikipedia.org/wiki/Public_domain)
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Copyleft>
- <https://www.whitesourcesoftware.com/whitesource-blog/top-10-apache-license-questions-answered/>