



# Sistemas -

---

Resumen y exposición



2016

Andrei García Cuadra

## CONTENIDO

1. Licencias - ¿Qué son? ¿De qué surgen? .....	2
2. Tipos de licencias GPL .....	2
Según la unión a otras obras: Copyleft .....	2
Según el tipo de licencia de la obra.....	2
Según las libertades de la obra .....	3
¿Qué licencia elegir? .....	3
Ventajas y desventajas de la obra propietaria .....	3
Ventajas y desventajas de la obra libre.....	4
3. Versiones de una obra.....	4

# Sistemas - Exposición

## 1. LICENCIAS - ¿QUÉ SON? ¿DE QUÉ SURGEN?

Una licencia de software es una compilación de derechos que cede el autor/es a los clientes o usuarios de la obra/s generada. El formato de la obra ha de ser digital.

Una obra es un producto final de creación propia, por ejemplo software, imágenes, videos...

En este apartado se definen, siendo las más importantes las libres y las limitadas en algún aspecto.

El tipo de licencia depende de la libertad en los siguientes parámetros:

- Uso
- Modificación
- Distribución
- Distribución de la obra modificada.

El estándar común en licenciaturas libres de obras es GNU GPL, la cual surge del creador del núcleo GNU, la base de la mayoría de sistemas Linux actuales. Basado en el altruismo de este desarrollador, se creó el concepto de software libre, GPL (General Public License), lo cual apenas restringe sus derechos o uso.

## 2. TIPOS DE LICENCIAS GPL

Su primaridad es la de un internet libre de uso y distribución, siendo así lo opuesto a lo que pretende el Copyright; el cual estipula lo que NO se puede hacer con esa obra, GPL establece lo que SI se puede hacer con esa obra. Se establecen al usar obras ajenas para una obra propia.

Siempre que se requiera una licencia GPL, ésta debe tener establecidos los siguientes parámetros:

### SEGÚN LA UNIÓN A OTRAS OBRAS: COPYLEFT

Copyleft débil: La obra puede ser adherida a cualquier otra, independientemente de si la obra final es propietaria o no.

Copyleft parcial: La obra puede ser adherida a cualquier otra, pero se mantienen los derechos restrictivos de la obra en la obra final.

Copyleft fuerte: La obra puede ser adherida, siempre y cuando la obra final no sea propietaria y se mantenga el uso libre de la obra original.

Copyleft completo: Deben distribuirse con los mismos derechos que la obra original, teniendo libertad de uso, distribución, edición, etc.

### SEGÚN EL TIPO DE LICENCIA DE LA OBRA

Obras sin licencia: Libres y sin un autor definido, es una obra de conocimiento público.

Obras propietarias: Prohiben la uso, modificación, distribución o la distribución de la obra modificada, siendo así la licencia más restrictiva. En este tipo de licencia se encuentran subtipos tales como shareware, freeware... Y tienden a costar dinero.

Un ejemplo de estas obras sería Windows, WinRar...

Obras restrictivas: Pueden limitar su uso, distribución, modificación o distribución modificada. Pueden incluir cláusulas que limiten las funcionalidades de la obra. Éste tipo de licencias son generalmente de uso comercial. Puede costar dinero.

Obras libres: Uso completamente libre, aunque se ha de mantener la autoría u copyleft de la obra de no ser que el autor estipule lo contrario. Puede costar dinero, aunque tiene a no costarlo.

## SEGÚN LAS LIBERTADES DE LA OBRA

Adware: Obra gratuita que incluye anuncios, de carácter intrusivo generalmente. Éstos anuncios financian la obra, por ejemplo Skype.

Libre: Obra con uso, edición, modificación y distribución modificada sin restricciones. Por ejemplo, Ubuntu.

Demo (de prueba): Obra gratuita en la cual se poseen funcionalidades limitadas o un periodo de prueba por tiempo limitado y prorrogable únicamente con la compra de la obra. Por ejemplo, Photoshop.

Shareware: Versión minimizada de una obra propietaria, pero con limitaciones y menores funcionalidades en la misma. Se diferencia de la demo en que ésta no tiene restricciones, simplemente menores funcionalidades, y todas ellas completamente funcionales. Por ejemplo, Oracle Database Express.

Spyware: Recopilar información del usuario y la comparte a terceros con cierta “autorización” prueba que adquiere mediante pestañas sucesivas de uso rápido, fuentes ilegibles... Comúnmente ignorada por el usuario.

Malware: Programas que alteran el normal funcionamiento del sistema y no han de ser instaladas si no se concierne de la acción de ese software.

## ¿QUÉ LICENCIA ELEGIR?

Se debería complementar un formulario similar al siguiente:

	Sí	No
¿Se necesita monetización?		
¿Se permite modificar?		
¿Se permite su uso completo?		
¿Se permite compartir la versión modificada?		
¿Se pretende ofrecer una versión de pruebas?		
¿Se permite distribuir la obra libremente?		
¿Se añadirán anuncios a la obra?		

Al rellenar la tabla anterior, y basándonos en esas respuestas, obtendremos un tipo de software de los anteriormente mencionados. Se categorizarán en dos grandes tipos: Obras propietarias y obras libres.

## VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA OBRA PROPIETARIA

- + Control en la obra.
- + Te han de solicitar derechos con posibilidad de monetización de los mismos.
- Su uso es muy limitado, ya que posee una adquisición más difícil que una obra libre.

# Sistemas - Exposición

- El usuario no posee el código fuente, y no podría ayudar a subsanar errores.

## VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA OBRA LIBRE

- + La usará todo aquel que la requiera, y podrá colaborar a solucionar errores.
- + Se obtendrá mayor valoración, ya que tendría más fácil acceso respecto a la obra propietaria.
- + Bajo coste de adquisición (si es que cuesta algo).
- + El usuario posee el código fuente y puede ayudar a solucionar errores.
- + Cualquier usuario puede proponer mejoras e incluso otorgárselas al creador a fin de mejorar la obra.
- Cualquiera podría hacer un mal uso/modificación/distribución de la misma, e incluso robar la obra o atribuírsela impropriamente, argumentando que la programó él.

## 3. VERSIONES DE UNA OBRA

Alpha: Primera versión y más inestable de una obra para su aprobación según las necesidades y características de cada usuario/equipo.

Beta: Versión más desarrollada respecto a la Alpha y con muchos errores subsanados respecto a la misma.

Versión RC (Release candidate): Versión muy elaborada y mucho más estable respecto a la Beta. Si ésta no presenta inconvenientes, se convertirá en la versión final.

Versión final: Versión estable que se libera al público general. Es la más cotizada respecto a las anteriores ya que los errores localizados han sido subsanados.

Versión Build (x): Versiones sucesivas del programa (parches) en los cuales se solucionan errores, se añaden nuevas funcionalidades o se modifican las existentes a fin de mejorar el producto. La build más reciente es la que tenga el número más elevado.

## 4. EJEMPLO LICENCIA CREATIVE-COMMONS

- Obra reconocida: Mi [index.html](#).
- Permite la distribución de la obra.
- No permite uso comercial de la obra.
- Nombre de la licencia resultante:  
**Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional**

### Características de la licencia

Sus selecciones en este cuadro actualizarán el resto de cuadros de la página.

¿Quiere permitir que se compartan las adaptaciones de su obra?



☒ Sí ☐ No ☐ Sí, mientras se comparta de la misma manera

¿Quiere permitir usos comerciales de su obra?



☐ Sí ☒ No

### Licencia seleccionada

**Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional**

