



SOFTWARE LIBRE **VERSUS SOFTWARE** **PROPIETARIO**

DEFINICIÓN

Software libre.

Puede ser modificado, distribuido, copiado y usado(sin restricciones).Es necesario que contenga el código fuente.

Contiene 4 tipos de libertades para los usuarios:

1.Libertad 0: se puede ejecutar el programa para cualquier propósito.

Libertad 1: se puede estudiar y adaptarlo.

Libertad 2: se pueden redistribuir copias.

Libertad 3: se puede modificar y publicar esa mejora.

El software libre ha de ser gratuito.

Para hacer mejoras no ha de ser necesario pedir permiso. Y en caso de hacerlo público no haya necesidad de mencionar al creador.

Software propietario.

También llamado: privativo, privado o con propietario.

Es todo aquel en el que los usuarios tienen limitado su uso, redistribución y modificación. Esto es debido a que no contiene el código fuente. Aunque se filtre el código fuente, el software sigue siendo privativo.

Software semilibre: es como el software libre, pero se prohíbe uso comercial o empresarial.

Freeware: se puede distribuir, pero no modificar, ya que no contiene el código fuente.

Shareware: permite su redistribución, pero al cabo de un tiempo suele ser necesario pagar. De modo que sueles descargar la versión de prueba y luego después de pagar el programa sin limitaciones.

Warez: son versiones de softwares privativos, que han sido crakeadas y vendidas de forma gratuita.

Libertad y costo: el que un software sea gratuito no es lo mismo que el que sea libre. El que sea libre y gratuito no quiere decir que sea software libre, ya que en caso de que no contenga el código fuente no se considera como tal.

Open source(código abierto): para que se cumpla ha de cumplir estas condiciones:

- 1-Libre distribución. Libertad de venta, pero de forma gratuita, no es necesario un pago.
- 2-Código fuente. Debe contenerlo y no se puede restringir su distribución.
- 3-Trabajos derivados. No se pueden impedir modificaciones o derivaciones del programa, pero deben seguirse manteniendo las condiciones del software original.
- 4-Integridad del código fuente. Se puede exigir una distinción entre el programa original y las versiones modificadas.
- 5-No discriminación contra personas o grupos.
- 6-No discriminación contra usos. El programa ha de poderse usar sin limitar sus usos.
- 7-Distribución de licencia. Tienen que mantenerse las condiciones aplicadas al program original.
- 8-La licencia no debe ser específica de un producto. La licencia no ha de ser específica para un solo uso, sino para un uso general sin depender de una distribución o paquete(de software) particular.
- 9-La licencia no debe restringir otro software. No puede poner restricciones a otros programas con software licenciado.
- 10-La licencia debe ser tecnológicamente neutra. No se puede obligar al uso de una tecnología concreta.

VENTAJAS

Software libre.

- 1-Bajo coste y uso libre.
- 2-Innovación tecnológica.
- Requisitos de hardware menores y soluciones más largas en el tiempo.
- 3-Trabajo de forma cooperativa.
- 4-Independencia del proveedor.
- 5-Adaptación al software.
- 6-Más disponibilidad, traducciones e impulso a la difusión.

Software propietario.

- 1-Control de calidad.
- 2-Recursos de investigaciones.
- 3-Altamente capacitado para uso personal.
- 4-Se usa muy comúnmente.
- 5-Da soporte a aplicaciones muy específicas.
- 6-Más difusión en sus actualizaciones y publicaciones.
- 7-Su curva de aprendizaje es menor(debido a que no es necesario ningún conocimiento informático para su uso).
- 8-Soporte para herramientas de muchas compañías, mientras que el libre no da soporte a todas las aplicaciones

DESVENTAJAS

Software libre.

- 1-La curva de aprendizaje es mayor (es necesario tener una serie de nociones básicas).
- 2-No tiene garantía proveniente del autor.
- 3-No se hace responsable de los daños que se pueden causar por su uso.
- 4-Se necesita dedicar recursos a la reparación de errores.
- 5-No hay compañías que respalden su tecnología.
- 6-No es intuitivo en la configuración del hardware, por lo que es necesario una base de conocimientos informáticos.
- 7-Generalmente solo las grandes distribuciones tienen buen soporte (se arreglan fallos en poco tiempo), debido a que lo arreglan los propios usuarios.
- 8- Es necesario unas nociones básicas de programación.
- 9-Al haber muchas versiones con un mismo fin, puede haber confusiones.

Software propietario.

- 1-Los cursos de aprendizaje son costosos.
- 2-Secreto del código fuente.
- 3-Soporte técnico ineficiente.
- 4-Costosa la adaptación de un módulo a una necesidad de software específica.
- 5-Derecho de innovación exclusivo.
- 6-Ilegalidad de copias sin licencia.
- 7-Imposibilidad de compartirlo.
- 8-Se queda sin soporte técnico con el paso del tiempo.
- 9-Discontinuación de una línea de software concreta.
- 10-Dependes del proveedor.
- 11-Las licencias son caras.
- 12-Tienen un gran monopolio.

COPYRIGHT Y COPYLEFT

Copyright.

Es usado para indicar una serie de normas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que son concedidos por la ley al creador de una obra; científica, artística, tecnológica,... Tiene un tiempo limitado, ya que cuando fallece el autor, al paso de un tiempo dejan de estar vigentes.

Derecho de autor y Copyright.

Son dos conceptos distintos.

-Derechos de autor: basado en la idea de una identificación entre creador y creación. Dando la propiedad de la creación. Ha de renovarse periódicamente.

-Copyleft: reconoce el derecho de paternidad del creador y da la utilización de modalidades sobre una creación. Sirve para dar a conocer las modificaciones a todos los que la han adaptado.

Las aplicaciones.

- 1-Libros, folletos o escritos.
- 2-Obras dramáticas y musicales.
- 3-Coreografías y pantomimas.
- 4-Composiciones musicales.
- 5-Obras musicales y sonoras.
- 6-Obras cinematográficas y audiovisuales.
- 7-Fotografías.
- 8-Programas informáticos.

Métodos de aplicación al copyleft:

Cada persona con una copia de la creación puede:

- 1-Usarla sin limitaciones.
- 2-No límites de copias.
- 3-Modificarla de forma que esa persona crea conveniente.
- 4-No puede ser revocadas.
- 5-El código fuente no debe de poderse limitar, de forma que se pueda actualizar todo el que quiera.
- 6-Idear un método para documentar todas las modificaciones de dicha creación.

TIPOS DE LICENCIAS

Definiciones.

Licencia: contrato entre el informático/empresa/desarrollador y el cliente en el que se defiende la propiedad intelectual y derechos de autor.

Patente: derechos exclusivos durante un periodo de tiempo que se dan al inventor de un producto que se cree que puede ser usado comercialmente y dar beneficios.

Software libre.

Software de fuente abierta.

Estándar abierto: 1-disponibilidad, 2- maximizar cantidad de opciones para el usuario. 3-no tasas de implementación. 4-sin discriminación al implementador. 5-permisos de extensión/restricciones. 6-evitar monopolios..

Software de dominio público: el que no tiene copyright.

Software con copyleft.

Software semi-libre.

Freeware.

Shareware.

Software privativo.

Software comercial: desarrollado por una empresa para ganar dinero por su uso.

MOTIVOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE LIBRE

Motivación ética. Argumenta que el software debe poderse difundir y modificar de forma gratuita, ya que cree que es una forma de libertad de expresión. Principal defensor es *Free Software Foundation*.

Motivación pragmática: Argumenta que las ventajas técnicas y económicas diferenciando gratis y libre. Principal defensor es *Open Source Initiative*.

ELECCIÓN DEL TIPO DE LICENCIA

BSD: permite que las nuevas versiones tengan otro tipo de licencias.

GLP: aplica necesariamente copyleft, de forma que las nuevas versiones sean libres y con GLP.

MPL: aplica doble licencia al código fuente y ejecutables, de modo que siempre han de devolver las fuente al creador como propietarios anteriores.

TABLA CON EJEMPLOS

LICENCIA	DESCRIPCIÓN	COMPATIBLE GPL	CERTIFICADA OPEN SOURCE INITIATIVE
BSD Modificada	Simple, libre, abierta	Si	Si
BSD Original (BSD)	Permisiva, sin copyleft, con cláusula de advertencia.	No	No
GNU Public (GPL)	Libre, abierta, con copyleft.	Si	Si
GNU Reducida (LGPL)	GPL sin copyleft, permite enlazar con módulos no libres.	Si	Si
Mozilla Public (MPL)	Libre, copyleft limitado, no enlazable con GPL.	No	Si
Netscape Public (NPL)	Como MPL pero puede usar código propietario.	No	No
Apache Software	Libre y abierta, con patentes.	No	Si
Common Development and Distribution (CDDL)	Libre, sin copyleft, con patentes, con propiedad intelectual.	No	Si
MIT/X Window	Libre, permisiva, copyleft limitado.	Si	Si
Eiffel Forum (EFL)	Libre y abierta (la versión 1 no es compatible con GPL).	v2	Si
Expat	Libre, simple, permisiva y si copyleft (similar a la MIT).	Si	Si
IBM Public	Libre, con patentes.	No	Si
Intel Open Software	Libre (ha dejado de usarse).	Si	Si
Perl	Licencia dual AL/GPL.	Si	
PHP	Libre, sin copyleft (similar a BSD Original).	No	Si
Python	Libre (compatible GPL).	Si	Si
Zope Public (ZPL)	Abierta, simple, copyleft reducido.	v2	Si
W3C Software	Libre, compatible con GPL.	Si	Si
OpenLDAP	Libre, permisiva, sin copyleft.	v2.7	No