|  |  |
| --- | --- |
|  | INSTITUTO TECNOLOGICO DEL PUTUMAYO  FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS BÁSICAS PROGRAMA INGENIERÍA DE SISTEMAS POR CICLOS |
|  | |
| **ESPACIO ACADÉMICO:** Administración de Sistemas de Información  **CIUDAD Y FECHA:** Mocoa 14 Junio 2018 | |
| **CUESTIONARIO**   1. Defina derechos de autor.   Se conoce como derechos de autor a un conjunto de normas que proporciona el estado, para garantizar la protección al creador de alguna o varias obras literarias o artísticas y hace énfasis sobre la propiedad intelectual, la cual se denomina como la disciplina para proteger las creaciones intelectuales de un esfuerzo, trabajo o destrezas de un ser humano con la capacidad de crear algo con el fin de ofrecer un servicio al entorno que lo rodea.  **Los derechos de autor en desarrollo de Software**  Los derechos de autor conceden al creador (programador, diseñador), un elevado nivel de control sobre el software que ha desarrollado, esto significa que es ilegal que un tercero al autor del programa copie, modifique a no ser que cuenta con la previa autorización del titular (Autor del Software). Si un tercero vulnera este derecho se verá sometido a enfrentar sanciones por la parte legal del estado, ya que este hecho se considera como delito.   1. ¿Qué es una licencia de uso en derechos de autor?   Una licencia de uso en derechos de autor es un documento en donde el autor de una obra literaria, artística, musical, audiovisual, o de software, manifiesta la autorización de los derechos patrimoniales de su obra a (terceros) sobre lo que se puede y lo que no se puede hacer con la obra con relación a:   * Copia, * Reproducción, * Modificación, * Traducción y Adaptación.   Es muy importante que una Licencia de Uso debe detallar como mínimo, la voluntad del autor en los siguientes aspectos:   * Reproducción o copia. * Realización de obras derivadas o adaptaciones, * Beneficio económico.   **TIPO DE LICENCIAS**     1. Software Libre o Free Software. 2. Copyleft. 3. GPL. 4. Debian. 5. Open Source. 6. BSD. 7. X.org. 8. Software con Dominio Público. 9. Software Semi-libre. 10. Freeware. 11. Shareware. 12. Software Propietario. 13. Software Comercial. 14. Adwar. 15. Trial. 16. Demo. 17. Crippleware. 18. Donationware. 19. Abandonware. 20. Defina Licencia de software.   La licencia de software es, la **autorización** que el autor o autores, que son quienes ostentan el derecho intelectual exclusivo de su obra, conceden a otros **para utilizar sus obras**, en este caso los programas.  Los autores, pueden otorgar distinto tipo de licencia, pueden sólo autorizar su uso, pueden autorizar su modificación o distribución, etc.  Vamos a ver los tipos de licencia de software más comunes que podemos encontrar:   * **Freeware:** Son Programas gratuitos, sin límites ni en el tiempo ni en la funcionalidad del programa. En ocasiones podremos encontrarnos programas que son freeware para uso personal, pero no podremos utilizar en el ámbito comercial. * **Shareware y Trial:** El autor crea un software y lo distribuye a través de diferentes medios, para que el usuario pueda evaluar de forma gratuita el producto, normalmente por un tiempo especificado, aunque a veces el programa limita las opciones. Una vez el periodo de prueba termina, bien se abona el programa o bien se desinstala. Estos programas los podemos utilizar de forma gratuita, normalmente por un tiempo limitado. Una vez el periodo de prueba termina, tendremos que comprar el programa o bien lo desinstalamos, porque el programa dejará de funcionar. * **Evaluación y Demo:** Casi igual que el Shareware, pero en la mayoría de los casos el periodo de prueba y las funcionalidades, suelen ser más limitadas. * **Adware:** suelen ser programas shareware que de forma automática nos muestra o nos descarga publicidad a nuestro PC, a veces sólo cuando lo ejecutamos, otras simplemente cuando lo instalamos. Cuando compramos la versión registrada o la licencia, normalmente se eliminan los anuncios. Hay que estar atentos a la hora de instalarlos, pues a veces dan opción para evitar la instalación de publicidad. * **Software libre:** aquí el autor deja libertad a los usuarios, por tanto, el programa puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. Pero eso no quiere decir que tenga que ser obligatoriamente gratis, podemos encontrarnos programas bajo esta licencia que son de pago, aunque suelen ser muy económicos.  1. ¿Cuál es la ley colombiana que regula el uso de software?   La Ley 44 de 1993 especifica penas entre dos y cinco años de cárcel, así como el pago de indemnizaciones por daños y perjuicios a quienes comentan el delito de piratería de software. Se considera delito el uso o reproducción de un programa de computador de manera diferente a como está estipulado en la licencia. Los programas que no tengan licencia son ilegales y es necesaria una licencia por cada copia instalada en los computadores.  Uno de los logros más importantes de la legislación colombiana en materia de protección de derechos de autor fue la Ley 603 de 2000, en la cual todas las empresas deben reportar en sus Informes Anuales de Gestión el cumplimiento de las normas de propiedad intelectual y derechos de autor. La Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales (DIAN) quedó encargada de supervisar el cumplimiento de estas leyes, mientras que las Superintendencias quedaron responsables de vigilar y controlar a estas empresas.  En el comunicado del 23 de Febrero de 2015 la DIAN dice que “seguirá reportando a la fiscalía a las empresas que usen Software Ilegal y que en este momento hay 110 empresas que están afrontando procesos judiciales por temas relacionados con la propiedad Intelectual”, si la DIAN encuentra en sus visitas periódicas alguna irregularidad la reportarán directamente a la Fiscalía General de la Nación, para que inicien las acciones correspondientes que en este momento pueden generar sanciones de hasta 8 años de Cárcel y multas de hasta 1000 Salarios mínimos Legales Vigentes. Adicionalmente confirma que seguirá solicitando a las empresas los documentos que demuestren la legalidad de todos los programas utilizados.   1. Elabore una tabla en la que indique cada uno de los tipos de licencias de software, su definición y uno o dos ejemplos para cada caso.  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Tipo de licencia de Software** | **Definición** | **Ejemplos** | | Software Libre o Free Software | Es un **software disponible para cualquiera que desee utilizarlo, copiarlo y distribuirlo,** ya sea en su forma original o con modificaciones. | 1. Sistema Operativo LINUX 2. Open Office (Suite ofimática) 3. NotePad ++ (Editor de texto) | | Copyleft | Estas licencias definen clara y explícitamente las condiciones bajo las cuales pueden realizarse**copias**, modificaciones y redistribuciones, con el fin de garantizar las libertades de modificar y redistribuir el software registrado. **A esta versión de copyright, se le da el nombre de copyleft.** | 1. General Public License (GPL) de [GNU](http://ciberpolitik.awardspace.com/sl.htm)  2. Creative Commons | | GPL | La **Licencia Pública General GNU (GNU General Public License GPL)**es la licencia que acompaña los paquetes distribuidos por el Proyecto GNU, más una gran variedad de software que incluye el núcleo del sistema operativo Linux. La formulación de GPL es tal que en vez de limitar la distribución del software que protege, llega hasta impedir que este software sea integrado en software propietario. **La licencia GPL se basa en la legislación internacional de copyright,** lo que debe garantizar cobertura legal para el software licenciado con GPL. |  | | Open Source | La licencia de Open Source Initiative deriva de Debian. | 1. Mozilla Firefox 2. Perl 3. Apache HTTP Server 4. Linux 5. OpenOffice 6. Gimp 7. eMule | | BSD | La licencia BSD cubre las distribuciones de software de Berkeley Software Distribution, además de otros programas. Esta es una licencia de software considerada ‘permisiva’,**ya que impone pocas restricciones sobre la forma de uso, alteraciones y redistribución del software**. El software puede ser vendido y no hay obligaciones de incluir el código fuente. Esta licencia garantiza el crédito a los autores del software pero no intenta garantizar que las modificaciones futuras permanezcan siendo software libre. | 1. [FreeBSD](http://www.freebsd.org/), 2. [OpenBSD](http://www.openbsd.org/) 3. [NetBSD](http://www.netbsd.org/) | | X.org | El Consorcio X distribuye X Window System bajo una licencia que lo hace **software libre**, aunque sin adherirse al copyleft. Existen **distribuciones bajo la licencia de la X.org que son software libre,** y otras distribuciones que no lo son. | 1. Ubuntu, 2. Debian 3. OpenSUSE 4. Mandriva | | Software con Dominio Público | **El Software con dominio público es software sin copyright.** Algunos tipos de copia o versiones modificadas pueden no ser libres si el autor impone restricciones adicionales en la redistribución del original o de trabajos derivados. | 1. UNIX 2. Creative Commons | | Software Semi-libre | **El Software semi-libre es un software que no es libre pero permite que otros individuos lo usen, lo copien, lo distribuyan y hasta lo modifiquen** | Ejemplos de software semi-libre son las primeras versiones de Internet Explorer de Microsoft, o algunas versiones de browsers de Netscape, y StarOffice | | Freeware | **Esta licencia de software es utilizada para programas que permiten la redistribución pero no la modificación, y** que incluyen su código fuente. Estos programas no son software libre. | Ejemplos de este tipo de software son Microsoft Edge, Google Chrome,  [Adobe Reader](https://tecnologia-informatica.com/lectores-editores-pdf/), **Adobe Flash Player,** Windows Live Messenger y muchos otros | | Shareware | **Shareware es el software disponible con el permiso para que sea redistribuido, pero su utilización implica el pago.** Generalmente, el código fuente no se encuentra disponible, y por lo tanto es imposible realizar modificaciones.  **Es un programa distribuido gratuitamente, pero por tiempo limitado o con algunos recursos restringidos.**A través del pago de un valor definido por el autor del programa, se puede obtener el registro del programa o la versión integral con todos los recursos. | 1. Internet Explorer 2. Flash Player 3. Adobe Reader 4. Java | | Software Propietario | **El Software propietario es aquel cuya copia, redistribución o modificación están, en alguna medida, prohibidos por su propietario**. Para usar, copiar o redistribuir, se debe solicitar permiso al propietario o pagar. | **Antivirus**   1. Norton 2. Panda 3. Kaspersky. | | Software Comercial | El Software comercial es el **software desarrollado por una empresa con el objetivo de lucrar con su utilización.** | 1. Sistema operativo Windows 2. Paquete de oficina Office (Word, Excel, Power Point) |  1. Haciendo uso de diagramas de despliegue, paquetes y componentes explique la arquitectura del producto que implementará, junto con las tecnologías seleccionadas. (*Para esto serán necesarias las asesorías* ☺ )   C:\Users\Trabajo\Desktop\WhatsApp Image 2018-06-24 at 10.53.11 PM.jpeg   1. Elabore una tabla con el nombre cada una de las tecnologías, frameworks, lenguajes de programación, etc que usará y el respectivo tipo de licencia de software para cada una.  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Nombre** | **Detalle** | **Versión** | | Visual Basic | Lenguaje P.O. | 2012 | | Xampp Server | Servidor | 3.2.2 | | SQLyog | Cliente BD GUI | 11.11 x64bits | | C Sharp (C#) | Lenguaje P.O. |  | | PHP | Lenguaje código abierto para desarrollo web | 3.2.2 |  1. Estime el costo de usar las tecnologías seleccionadas en su proyecto.      |  |  | | --- | --- | | **Nombre** | **Precio licencia anual** | | Visual Basic | 539 USD/año ($ 1.700.000) | | Xampp Server | Gratis | | SQLyog | US $ 97.02 ($ 300.000) | | C Sharp (C#) | Viene incluido en el paquete visual Basic | | PHP | Incluido xampp server | | Total: 2.000.000 | |  1. Estime el costo TOTAL del sistema de información que construirá.   Teniendo en cuenta el valor del proyecto que ya tenemos en el cronograma de actividades que es de **$50.064.000** a esto le sumamos el anterior coste que hicimos de las tecnologías a usar en el proyecto que son **$2.000.000** más y a esto se va a aumentar siendo actualmente el costo del proyecto de **$52.064.000.**   1. Defina las condiciones de uso y modelo de mercadeo. Considere la idea de hacer su SI flexible, posibilitando así ampliar el público objetivo.   CONDICIONES DE USO.  **En los términos de uso:**  Territorio. ¿En qué país, ciudad o delimitación geográfica? En nuestro caso el territorio al que nos dirigimos es al del sur del país colombiano sin limitarnos a otros países que quieran adquirir el producto.  Establecer los límites a los usos autorizados (reproducción, comunicación pública, distribución, puesta a disposición, etc.) alcance de usos. Es ideal delimitar lo más que se pueda el uso autorizado. ¿Igualmente, en qué medios puede moverse? La cantidad de usuario que se deben registrar en el sistema y las autorizaciones y limitaciones que tienen para usar el sistema.  Usos prohibidos. ¿Qué NO puede hacer el usuario? Dentro del sistema de información se tiene en cuenta la seguridad del mismo que nos permitirá limitar a algunas personas el acceso en el SI.  Es importante establecer el régimen de terminación de la licencia. El licenciamiento que usaremos debe ser conocido por el cliente final teniendo en cuenta que el pago de la misma correrá en por cuenta de ellos así deben tener el conocimiento de las licencias usadas en el SI.  Política de Atención al Usuario. Dentro de las políticas se cuenta que durante un año la atención al usuario es gratis así mismo es necesario que este sepa que cuenta con mantenimiento y reparación por algún error del sistema.  Modelo de Mercadeo:  Dentro de mercadeo a usar será que podamos tener el sistema de información en varios idiomas que nos permitirá extendernos a un público objetivo más amplio así mismo podremos tener una facilidad de pago en lo que concierne al costo del mismo teniendo en cuenta que el costo del sistema es elevado así podremos tener en cuenta las propuestas tanto del cliente o de nosotros para llegar a un acuerdo de pago que satisfaga las dos partes. | |