

Contratación informática

[7.1] ¿Cómo estudiar este tema?

[7.2] La protección jurídica del *software* y de las bases de datos

[7.3] Cesión vs licencia

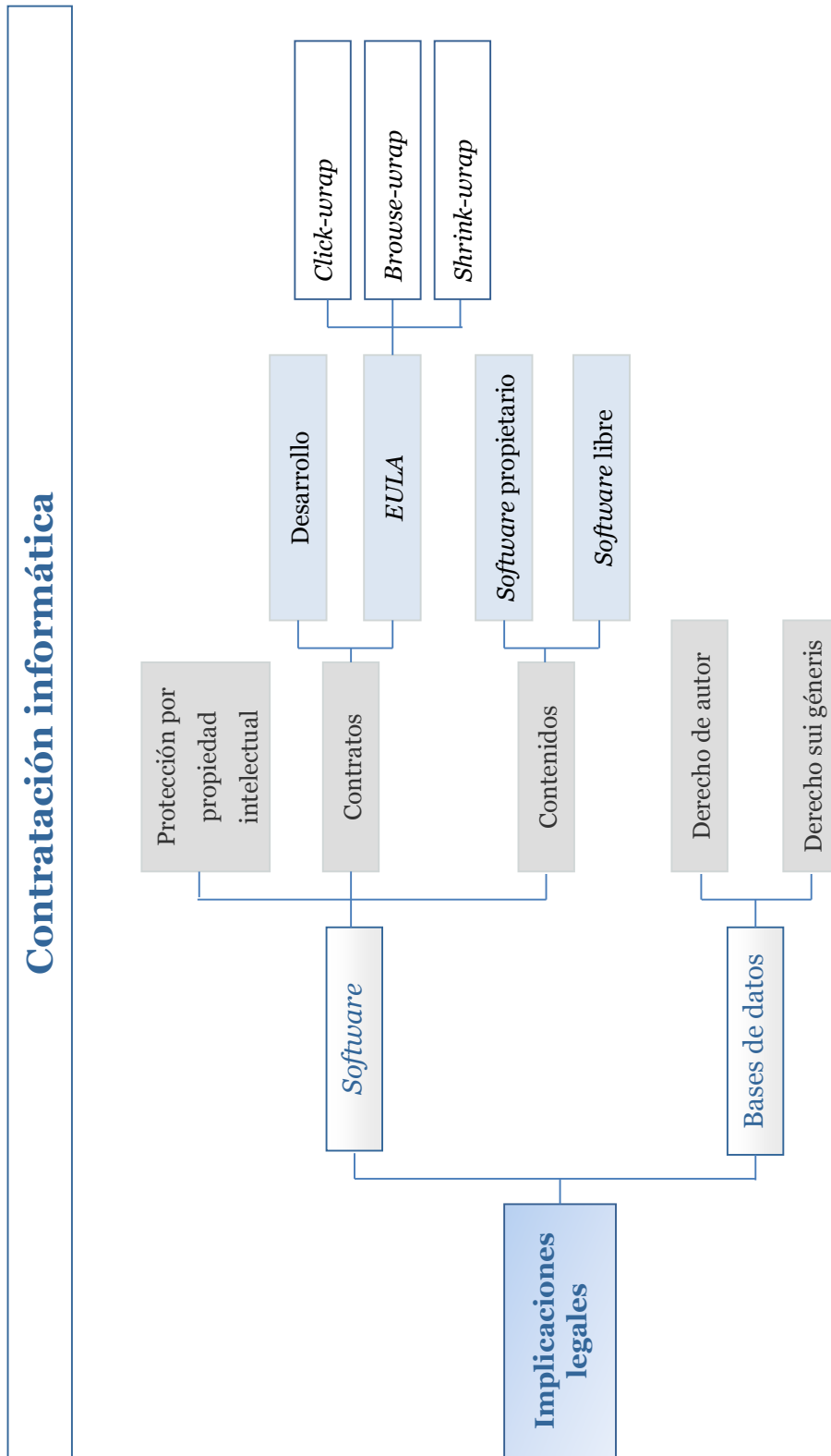
[7.4] Contratos de desarrollo a medida vs EULA: principales cláusulas contractuales y riesgos

[7.5] *Software* propietario vs *software* libre / código abierto

7

T E M A

Esquema



Ideas clave

7.1. ¿Cómo estudiar este tema?

Para estudiar este tema deberás leer las **páginas 281-299** del libro: Davara, M. A. (2008). *Manual de derecho informático*. Cizur Menor: Editorial Aranzadi.
Disponible en el aula virtual.

Además deberás estudiar las **Ideas clave** expuestas en este documento.

En este tema analizaremos las principales implicaciones legales y contractuales para los proyectos en los que hay componentes de *software* y de base de datos:

- » Régimen legal aplicable al *software*, las bases de datos y *apps*.
- » Derechos conferidos por la Ley de Propiedad Intelectual. (Todas las menciones que se realizan a la Ley de Propiedad Intelectual en el presente tema deben entenderse realizadas al Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia).
- » Medios de transmisión de derechos: la cesión y la licencia de uso.
- » Principales cláusulas de los contratos de *software* (desarrollo a medida, licencia de uso y mantenimiento).
- » Implicaciones jurídicas derivadas del uso del *software* libre / código abierto.

7.2. La protección jurídica del *software* y de las bases de datos

La propiedad intelectual confiere al autor de una creación original una serie de facultades y derechos exclusivos sobre su obra.

A diferencia de otras formas de propiedad (inmobiliaria o mobiliaria), la propiedad intelectual se caracteriza por la inmaterialidad de los bienes objeto de protección, lo que condiciona su explotación y protección frente a terceros.

La propiedad intelectual no protege las ideas, sino **la forma de expresión de las ideas**.

El monopolio sobre las ideas dificultaría el proceso creativo y constituiría un obstáculo al progreso.

Las ideas no tienen por qué ser nuevas, pero la forma literaria, artística o científica en que se expresan debe constituir una **creación original**.

Los derechos de propiedad intelectual surgen desde el momento mismo de la creación de la obra original, sin que sea necesario llevar a cabo ningún tipo de formalidad.

La titularidad de los derechos no depende del registro de las obras. Sin embargo, este puede venir exigido por necesidades prácticas: el Registro de la Propiedad Intelectual o fedatarios públicos.

El **artículo 10 de la Ley de Propiedad Intelectual** dice: «son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas, expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro».

Contenido de los derechos de autor

Derechos englobados en el concepto de propiedad intelectual:

» **Derechos morales:** preservan el **vínculo personal entre el autor y la obra**.

Son independientes de los derechos patrimoniales. Pertenecen al autor incluso después de que haya transferido sus derechos patrimoniales. Únicamente se reconocen a personas físicas:

- Derecho de divulgación de la obra.
- Derecho de paternidad: reivindicar la autoría y constar como autor de la obra.
- Derecho de integridad: oponerse a cualquier mutilación, deformación, transformación u otro atentado contra la obra que vaya contra el honor o la reputación del autor.
- Derecho de modificación.
- Derecho de retirada de la obra del comercio.
- Derecho de acceso al ejemplar único o raro de la obra.

» **Derechos exclusivos o patrimoniales:** permiten obtener un lucro de la utilización de la obra por terceros.

- Derecho de reproducción: derecho a impedir que terceros realicen copias de la obra. Artículo 18 de la Ley de Propiedad Intelectual: «fijación directa o indirecta, provisional o permanente, por cualquier medio y en cualquier forma y, de toda la obra o de parte de ella, que permita su comunicación o la obtención de copias». Es el derecho más básico reconocido a los autores. El derecho de reproducción es la base jurídica para otras formas de explotación de obras protegidas.
- Derecho de distribución. Artículo 19.1 de la Ley de Propiedad Intelectual: «puesta a disposición del público del original o de las copias de la obra, en un soporte tangible, mediante su venta, alquiler, préstamo o de cualquier otra forma».
- Derecho de comunicación pública. Artículo 20.1 de la Ley de Propiedad Intelectual: «todo acto por el cual una pluralidad de personas pueda tener acceso a la obra sin previa distribución de ejemplares a cada una de ellas. No se considerará pública [...] cuando se celebre en un ámbito estrictamente doméstico que no esté conectado a una red de difusión de cualquier tipo».
- Derecho de transformación. Artículo 21.1 de la Ley de Propiedad Intelectual: «traducción, adaptación y cualquier otra modificación en su forma de la que se derive una obra diferente. Cuando se trate de una base de datos [...] se considerará también transformación la reordenación de la misma». La realización y explotación de una obra derivada requiere el consentimiento del autor de la obra original.

» **Derechos conexos:** protegen intereses de personas que:

- Participan en la creación de las obras, contribuyendo de manera sustancial en el proceso creativo.
- Producen elementos que no reciben la consideración de obras, pero suponen el ejercicio de actividades creativas, organizativas o técnicas.

» **Derechos de remuneración o compensatorios:** comportan únicamente la facultad de exigir una remuneración en determinados supuestos (fundamentalmente actos de comunicación pública) de explotación de la obra. Suelen ser gestionados a través de entidades de gestión.

Titularidad de los derechos de propiedad intelectual

¿Quién puede ostentar la condición de autor (titular originario)?

La **persona natural** creadora de la obra artística, literaria o científica.

Personas jurídicas: en los casos en que la Ley así lo establezca (además podrán ser titulares de derechos a través de la transmisión o licencia de uso de derechos de propiedad intelectual).

Obras creadas en el marco de una relación laboral: salvo pacto en contrario, pertenecen al empresario.

Protección jurídica del *software*

Los programas de ordenador o *software* se protegen por el Derecho de Propiedad Intelectual.

No obstante, también pueden gozar de la protección adicional del Derecho de Patentes si forman parte integrante de una invención.

¿Qué se entiende por **programa de ordenador a efectos legales**?

Secuencia de instrucciones utilizadas en un sistema informático para realizar una función u obtener un resultado determinado.

En la protección de programas de ordenador, la originalidad se valora atendiendo, entre otros, a la secuencia de comandos, líneas de código, organización, funciones... La originalidad es subjetiva: «ser una creación intelectual propia de su autor».

Según la Audiencia Provincial de Girona, Sección 1ª, sentencia de 3 de marzo de 2010:

- » Lo que se protege es la originalidad [...] en el sentido de «ser una creación intelectual propia de su autor».
- » Hace referencia a la novedad objetiva de la obra en relación con su concepción y/o ejecución que es fruto del esfuerzo creador del autor (lo que no acaecería, por ejemplo, con programas que sean mera reiteración de otros anteriores o hayan sido creados a su vez automáticamente por otros programas de ordenador).

¿Significa esto que **un *software* que se desarrolle a partir de otro** no es original?

No. Cabe la posibilidad de que el *software* resultante se separe lo suficiente del anterior como para que se entienda que se trata de una **obra derivada**.

La **protección legal comprende** además:

- » La documentación preparatoria.
- » El código fuente (conjunto de órdenes y líneas de código para la ejecución de una función o resultado en lenguaje de programación).
- » El código máquina (código fuente traducido a lenguaje máquina –ejecutables o programas que aseguran la ejecución del código fuente–).
- » Los manuales explicativos.
- » Versiones sucesivas y programas derivados.

No comprende:

- » Los virus informáticos, principios o ideas.
- » Los soportes en los que se incluye el programa de ordenador.

¿Qué **derechos** hay sobre el *software*?

- » Derechos morales.
- » Derechos exclusivos de explotación:
 - **Reproducción.** Incluso para uso personal, por cualquier medio o forma, permanente o transitoria.
 - **Transformación.** La traducción (a otra lengua o a otro lenguaje de programación), adaptación, arreglo o cualquier otra transformación del programa, sin perjuicio de los derechos de la persona que transforme el programa de ordenador.
 - **Distribución pública.** Cualquier forma de distribución pública, incluido el alquiler del programa de ordenador original o de sus copias.

Límites a los derechos de explotación:

No necesitan autorización del titular de los derechos sobre el *software*:

- » Los **actos de reproducción o transformación** necesarios para la utilización, mantenimiento y corrección de errores por parte del usuario legítimo, siempre que sean necesarios para la correcta ejecución del programa informático.

- » La copia de seguridad.
- » Ingeniería inversa. El usuario legítimo estará facultado para observar, estudiar o verificar su funcionamiento, con el fin de determinar las ideas y los principios implícitos en cualquier elemento del programa, siempre que lo haga durante cualquiera de las operaciones de carga, visualización, ejecución, transmisión o almacenamiento del programa que tiene derecho a hacer.
- » Versiones sucesivas (salvo pacto en contrario).
- » Descompilación. Tránsito del lenguaje máquina en que opera el *software* a un lenguaje de comprensión para un experto en la materia, con el fin de lograr la información necesaria para que el *software* pueda operar funcional e integradamente con otros *software*.

Requisitos para que se aplique la **excepción**:

- La descompilación ha de ser indispensable.
- Debe realizarse por el usuario legítimo o por persona facultada para utilizar una copia del *software*.
- Debe limitarse a aquellas partes del programa necesarias para conseguir la interoperabilidad.
- Solo puede comunicarse a terceros en la medida en que sea necesario para lograr la interoperabilidad.
- La información obtenida no podrá utilizarse para el desarrollo, producción o comercialización de un *software* similar.
- No podrá afectar a los intereses legítimos del autor o a la normal explotación de la obra.



Protección jurídica de las bases de datos

¿Qué es para la ley una base de datos?

«Las colecciones de obras, de datos o de otros elementos independientes dispuestos de manera sistemática o metódica y accesibles individualmente por medios electrónicos o de otra forma».

Se protegen todas las bases de datos siempre que:

- » Constituyan una obra original (protección del derecho de autor).
- » Supongan una inversión sustancial (derecho sui generis).

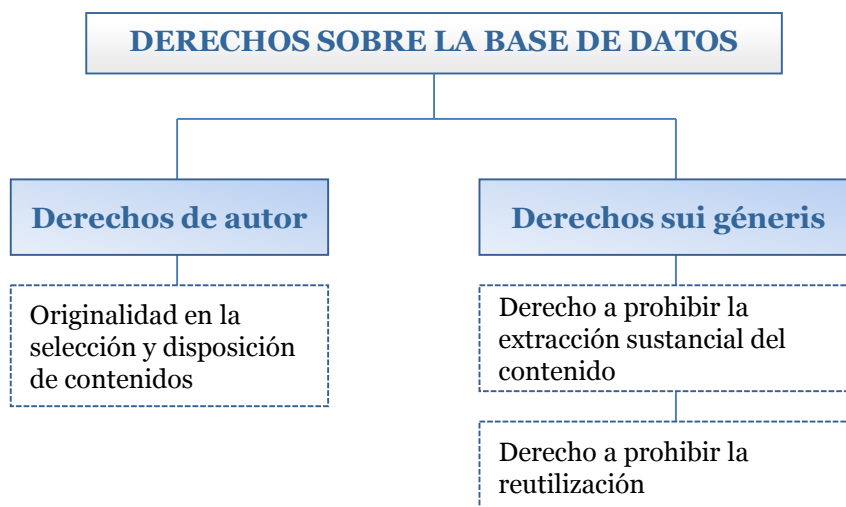
Protección por el **derecho de autor**:

- » Se protege la originalidad en la expresión y estructura de la base de datos, y no el contenido de la misma (sin perjuicio de que ese contenido pueda ser también objeto de protección si constituye una obra por sí mismo).
- » Originalidad basada exclusivamente en la selección y/o disposición de los contenidos.

Protección como derecho **sui géneris**:

- » Se **protege la inversión sustancial** (cualitativa o cuantitativa), que realiza su fabricante ya sea de medios financieros, tiempo, esfuerzo, energía u otros, para obtener, verificar o presentar su contenido.
- » La Ley confiere **al fabricante o su causahabiente** los siguientes derechos:
 - Derecho a prohibir la extracción de la totalidad o de una parte sustancial del contenido. Se incluyen las copias en cualquier soporte (*pen-drive*, CD, etc.), las descargas de información y la impresión en papel.
 - Derecho a prohibir la reutilización de la totalidad o una parte sustancial del contenido. Reutilización: puesta a disposición del público por cualquier medio. En particular, mediante distribución de copias (por ejemplo, venta, alquiler o transmisión en línea).

Estos derechos son compatibles con cualquier otro derecho de propiedad intelectual que pudiera corresponder al fabricante.
- » El fabricante de una base de datos no podrá impedir al usuario legítimo extraer y/o reutilizar:
 - Partes no sustanciales de su contenido.
 - Partes sustanciales del contenido en los siguientes casos:
 - Para fines privados del contenido de base de datos no electrónica.
 - Para fines ilustrativos de enseñanza o de investigación científica, en la medida justificada por el objetivo no comercial que se persiga y se indique la fuente.
 - Para fines de seguridad pública o a efectos de un procedimiento administrativo o judicial.



7.3. Cesión vs licencia

La licencia de uso del *software*

Cuando hablamos de licencia de lo que hablamos es de una licencia de uso o, lo que es lo mismo, una autorización del titular de los derechos para poder usar el *software* en los términos de la licencia.

La LPI de 1987 hablaba de la cesión del derecho de uso. Hay que tener en cuenta que una licencia de uso puede conllevar la reproducción del *software*.

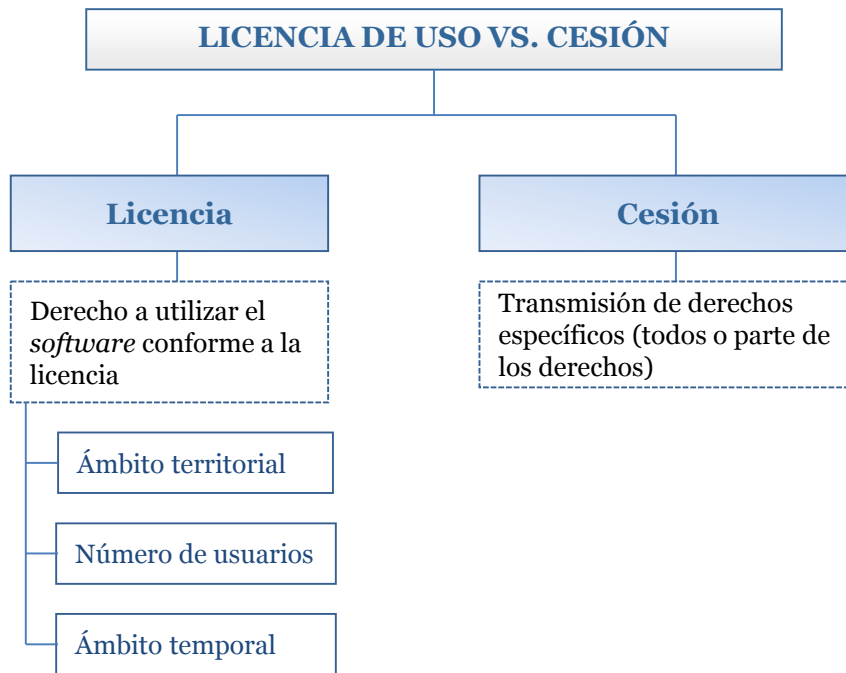
¿Para utilizarlo hay que reproducirlo? Probablemente será necesaria la reproducción pero ello no implica que sea necesaria la cesión del derecho de reproducción ya que la LPI dice que no necesitará autorización del titular la reproducción de un *software* cuando sea necesaria para la utilización del mismo por parte del usuario legítimo, con arreglo a su finalidad propuesta.

Cesión de derechos sobre el *software*

El término **cesión** es más amplio que el de la licencia de uso y abarca la transmisión de uno o más de los derechos de explotación para las formas, modalidades, territorios y duración establecidos en el contrato.

¿Es lo mismo cesión de derechos que la compraventa? No.

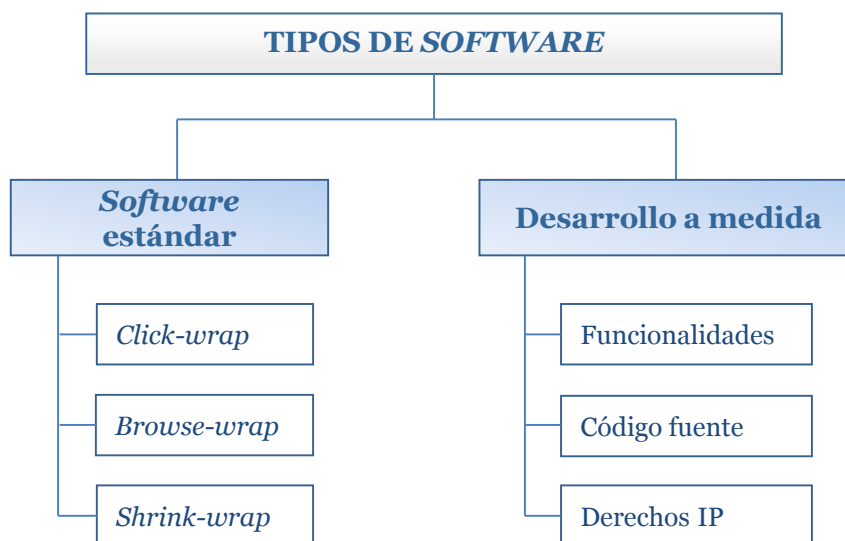
- » Hay plazo limitado (setenta años).
- » El autor sigue teniendo los derechos de explotación sobre futuras modalidades de explotación no previstas.
- » No transmisión de los derechos morales.



7.4. Contratos de desarrollo a medida vs EULA: principales cláusulas contractuales y riesgos

¿Qué tipos de *software* hay dependiendo del contrato?

Software estándar (o licencia de usuario final) vs *software* personalizado: en el *software* estándar no se realiza un desarrollo a medida del *software* por lo que el contrato no necesita ser tan detallado.



Cuestiones básicas sobre contratación

La creación de un *software* personalizado:

Software personalizado: en este tipo de *software* el contrato adquiere un mayor detalle ya que el *software* se realiza por encargo y para cumplir unas determinadas especificidades.

Los siguientes aspectos son clave en un contrato de desarrollo de *software*:

- » Necesidades y funcionalidades para las que se realiza el *software*.
- » Desarrollo de la colaboración y supervisión.
- » ¿Qué derechos se transmiten?
- » ¿Se transmite el código fuente?
- » Test de aceptación del *software*.

¿Qué derechos se transmiten?

- » Habrá que atender a las **funcionalidades** previstas para el *software*.
- » Al redactar el objeto del contrato hay que plantearse tres preguntas fundamentales:
 - ¿Qué queremos que haga el *software*?
 - ¿Qué hemos escrito en el objeto?
 - ¿Qué queremos que haga en el futuro el *software*?
- » En el contrato **deben quedar claramente reflejados los derechos transmitidos**, si no queda reflejado se transmiten los derechos necesarios para poder llevar a cabo la explotación del *software*. Problema: definir la necesidad de los derechos y cómo se va a explotar el *software*.
- » Ha de especificarse si es en exclusiva o no, y si cabe la cesión a terceros.
- » Debe de especificarse **elementos** como:
 - Las funcionalidades del *software*.
 - Las características técnicas del *software*.
- » Diseño de la **interfaz** del usuario.

- » Es habitual que en el contrato se establezcan **cláusulas** para controlar cómo se desarrolla el *software*.
 - Se definen hitos en los que se entregue el *software*.
 - Facultades de supervisión sobre los desarrollos.
 - Tests para verificar que los desarrollos cumplen con las funcionalidades y características especificadas.
 - Cláusulas penales en casos de retraso.
 - Posible resolución del contrato ante retrasos injustificados/reiterados/ un retraso a partir de un *deadline*.
- » Puede ser conveniente **la entrega del código fuente/ depósito (escrow)**. Esto dependerá de quiénes somos en el contrato: ¿los desarrolladores o los clientes?
- » En ocasiones se incluyen tanto **formación** para empleados como el **mantenimiento**.

¿Qué sucede si hay modificaciones en el *software* mientras se está desarrollando?

- » Es conveniente que en el contrato se prevea esta posibilidad para así evitar futuros problemas. Regulando entre otros aspectos el procedimiento para proponer las modificaciones, cómo se lleva a cabo la aceptación, cuál es el plazo para llevarlos a cabo y cómo afecta al precio.
- » Así se adecua el *software* a nuevas situaciones.
- » Regula la adaptación del software a nuevas situaciones.
- » Conviene establecer un procedimiento de propuesta y aceptación de las modificaciones y límites (cuantía, plazos, etc.).

¿Qué adquirimos cuando compramos un *software* en una tienda?

Al comprar un *software* en una tienda pagamos por una licencia de uso del programa y adquirimos la propiedad sobre el soporte.

- » La licencia de uso nos permitirá reproducir una copia del programa para utilizarlo.

- » La licencia se otorga a un usuario final e indeterminado, es por ello que a estas licencias también se les denomina «licencias de usuario final».
- » ¿Puedo hacer obras derivadas de un *software* del que solo tengo una licencia de uso? Con carácter general no. Para poder hacer un nuevo *software* a partir de otro sería necesaria una cesión de los derechos de explotación del *software* original.
- » No obstante, en las licencias de *software* libre es habitual encontrar la posibilidad de que el usuario pueda llevar a cabo modificaciones sobre el *software* con ciertas condiciones (en cualquier caso es necesario mirar la licencia).

Licencias de usuario final o *End User License Agreement (EULA)*:

» *Click-wrap license*:

- Aparece una pantalla antes de la instalación del programa de ordenador pidiendo la aceptación de los términos y condiciones de la licencia.
- En los contratos celebrados mediante dispositivos automáticos hay consentimiento desde que se manifiesta la aceptación.
- La aceptación se manifiesta al hacer clic.

» *Browse-wrap license*:

- En este tipo de licencias los términos aparecen en un hipervínculo.
- Es la licencia típica para páginas web.
- Al hacer clic en el hipervínculo se remite a las condiciones de uso donde aparece que el usuario acepta las condiciones en el momento en el que se accede/usa la página web.

» *Shrink-wrap license*:

- La apertura del envoltorio de la caja que contiene el CD con el *software* supone la aceptación de la licencia.
- No obstante, se ha de tener conocimiento de los términos principales de la licencia antes de abrir el envoltorio ya que de lo contrario se estaría prestando el consentimiento sin saber los términos.
- Por ello aparecen impresos los principales aspectos de la licencia y se prevé la devolución si no se está de acuerdo.

Cláusulas clave en el contrato de *software*:

- » Objeto: en el objeto aparecerán aquellos actos y funciones que pueden realizarse en relación con el programa de ordenador. Si el objeto no es lo suficientemente detallado pueden surgir problemas.
- » Uso del *software*: una persona/un ordenador.
- » Territorio: para qué territorio es el contrato (ya sea cesión/licencia). La no mención limita la transmisión al lugar donde se realice la cesión.
- » Duración: limitada / ilimitada. La no mención limita la duración a cinco años.
- » Cuestiones básicas sobre contratación.
- » Precio (implicaciones del modelo de negocio):
 - De pago.
 - Gratuito. ¿De verdad? El dinero se puede recibir de otras fuentes: publicidad.
 - *Freemium*: solo se paga por el uso de algunos aspectos, siendo el *software* restante gratuito.
- » Es habitual establecer un precio diferente dependiendo del número de usuarios (personas / equipos).
- » Cuestiones básicas sobre contratación.
- » Garantía de goce pacífico: garantía de que el *software* desarrollado no infringe los derechos de terceros.
- » Garantías por daños: limitación de la responsabilidad por daños que puedan producirse por un mal uso / no ejecución / daños indirectos.
- » **Software as is**: «*this software is provided “as is”*». Se busca limitar la responsabilidad que pudiera derivarse porque el *software* no cumple con las funcionalidades especificadas. Es una cláusula típica de las licencias de usuario final.

Interpretación del contrato. Problemas con las especificaciones:

- » Uno de los principales problemas puede venir porque queríamos que el *software* cumpliera con unas funcionalidades específicas pero no lo reflejamos bien en el contrato.
- » Habrá que atender a la causalidad del contrato, para qué se va a utilizar el *software*.
- » Habrá que determinar qué derechos hacen falta según como se vaya a utilizar el *software*.

7.5. *Software* propietario vs *software* libre / código abierto

Software propietario vs *software* libre: en el ***software* libre** el usuario tiene acceso al código fuente pudiendo realizar modificaciones del programa (el alcance dependerá del tipo de licencia), en el ***software* propietario** el código fuente ha sido compilado y el usuario final no tendrá acceso al mismo.

***Software* propietario (¿privativo?)**

El autor del *software* es el **titular de todos los derechos de propiedad intelectual** y quien quiere explotar ciertos derechos del *software* ha de solicitar una cesión/licencia.

- » El usuario solo tiene acceso al código objeto.
- » El titular tiene el código fuente y es por tanto quien puede hacer versiones avanzadas.
- » Se autoriza el uso del *software* (reproducción solo para el uso).

***Software* libre (*free software*)**

El autor del *software*, aunque es el titular de todos los derechos de propiedad intelectual, **autoriza al público** en general la explotación de ciertos derechos.

- » El usuario puede tener acceso a todo o parte del código fuente.
- » El usuario puede hacer versiones avanzadas.
- » Cada licencia de *software* libre puede ser un mundo.
- » «Free» no significa gratuito sino libre.

«El “software libre” es una cuestión de libertad, no de precio. Para entender el concepto, piense en “libre” como en “libre expresión”, no como en “barra libre”» (GNU. Fuente: <http://www.gnu.org/>).

Un programa es *software* libre si los usuarios tienen las cuatro libertades esenciales:

- » La libertad de ejecutar el programa para cualquier propósito (libertad 0).
- » La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y cambiarlo para que haga lo que usted quiera (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.
- » La libertad de redistribuir copias para ayudar a su prójimo (libertad 2).
- » La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros (libertad 3). Esto le permite ofrecer a toda la comunidad la oportunidad de beneficiarse de las modificaciones. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.

Open source no significa solo acceso al código fuente (*source code*). La licencia conlleva el cumplimiento de los siguientes criterios (OSI. Fuente: <http://opensource.org/osd>)

- » *Free Redistribution.*
- » *Source Code.*
- » *Derived Works.*
- » *Integrity of The Author's Source Code.*
- » *No Discrimination Against Persons or Groups.*
- » *No Discrimination Against Fields of Endeavor.*
- » *Distribution of License.*
- » *License Must Not Be Specific to a Product.*
- » *License Must Not Restrict Other Software.*
- » *License Must Be Technology-Neutral.*

¿Cuáles son las ventajas del *free software*?

- » Se reducen los costes de adquisición del *software* que en muchos casos es incluso gratuito (los ingresos pueden provenir, en su caso, por mantenimiento).
- » El usuario adapta el *software* a sus necesidades al tener acceso al código.
- » Mayor interoperabilidad.

¿Cuáles son las obligaciones del *free software*?

- » Las licencias obligan a la redistribución de todo o parte del *software* bajo la misma licencia. A esta característica se le conoce como *copyleft*.

» Problema: ¿y si uso unas líneas de código bajo *software* libre dentro de mi *software*?

Habrá que analizar con precaución la licencia pero puede existir lo que algunos denominan «el efecto viral»: todo el *software* deberá distribuirse como *software* libre.

Free open source software:

No todas las licencias tienen el mismo alcance en cuanto a derechos y obligaciones. Por ejemplo, la licencia Apache en su versión 2.0 no impone la obligación de redistribución del código fuente en los términos de una GPL v3. La licencia Apache es la utilizada en Android.

Lo + recomendado

No dejes de leer...

Guía rápida a la licencia GPLv3

GNU. (2007). A quick guide to GPLv3. *El Sistema operativo GNU*. Recuperado de <http://www.gnu.org>

Guía en inglés con información para la licencia GPL v3. Esta es la última versión de la licencia GPL de GNU, una de las más utilizadas en el sector TIC's.



Accede a la guía a través del aula virtual o desde la siguiente dirección web:

<http://www.gnu.org/licenses/quick-guide-gplv3.html>

Licencia Apache versión 2.0

The Apache Software Foundation. (2004). Licencia Apache versión 2.0. Recuperado de <http://www.apache.org>

Otra licencia de *software* libre distinta a la anterior, también en inglés, para ver las diferencias entre distintos tipos de licencias.



Accede a la guía a través del aula virtual o desde la siguiente dirección web:

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0.html>

La protección jurídica de las bases de datos

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (Noviembre, 2002). *La protección jurídica de las bases de datos*. En Comité permanente de derecho de autor y derechos conexos, Ginebra.

Este documento proporciona una visión razonada sobre la protección de las bases de datos como consecuencia de una discusión a nivel comunitario sobre la conveniencia o no de la protección de las bases de datos.



Accede al documento a través del aula virtual o desde la siguiente dirección web:

http://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/es/sccr_8/sccr_8_8.pdf

No dejes de ver...

La red social



Título original: *The Social Network*.

Año: 2010.

Duración: 120 min.

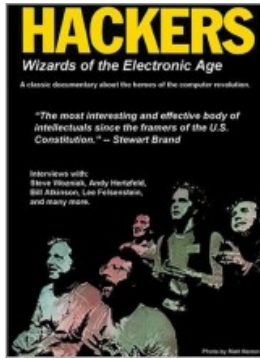
País: EE.UU.

Director: David Fincher.

Interpretación: Jesse Eisenberg, Andrew Garfield, Justin Timberlake, Armie Hammer, Joseph Mazzello, Max Minghella, Rashida Jones, Brenda Song, Rooney Mara, Malese Jow, Trevor Wright, Dakota Johnson, Emma Fitzpatrick, Caleb Landry Jones, Aaron Sorkin.

Sinopsis: la película cuenta la historia de cómo se gestó la red social más popular de nuestra época, Facebook.

Hackers



Título original: *Hackers. Wizards of the Electronic Age.*

Año: 1984.

Duración: 26 min.

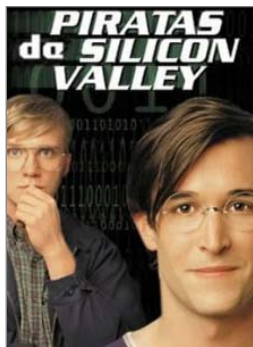
País: EE.UU.

Director: Fabrice Florin.

Interpretación: Bill Atkinson, Bruce Baumgart, Stewart Brand, Steve Wozniak.

Sinopsis: se trata de un documental que se emitió por televisión en el que Florin entrevistaba a quienes han sido personajes trascendentales en el desarrollo de proyectos de IT cuando apenas estaban comenzando su carrera, entre otros: Steve Wozniak (Apple), Richard Stallman (el padre del *software* libre), Doug Carlston (fundador de la empresa de videojuegos Brøderbund Software que publicó entre otros *Prince of Persia*).

Piratas de Silicon Valley



Título original: *Pirates of Silicon Valley.*

Año: 1999.

Duración: 95 min.

País: EE.UU.

Director: Martyn Burke.

Interpretación: Anthony Michael Hall, Noah Wyle, Joey Slotnick, etc.

Sinopsis: esta película narra la historia de Microsoft y de Apple desde sus orígenes.

+ Información

A fondo

Can software be patented? The supreme court might finally settle the issue

Ohlheiser, A. (6 de diciembre de 2013). Can software be patented? The supreme court might finally settle the issue. *The Wire*. Recuperado de <http://www.thewire.com>

Artículo publicado en *The Wire* en relación con la controversia sobre la patentabilidad o no del *software* desde el punto de vista del derecho de EE.UU.



Accede al artículo a través del aula virtual o desde la siguiente dirección web:
<http://www.thewire.com/technology/2013/12/supreme-court-will-weigh-whether-software-can-be-patented/355877/>

Enlaces relacionados

International Free and Open Source Software Law Review

Página web de la principal revista internacional sobre aspectos jurídicos del *software* libre.



Accede a la página web a través del aula virtual o desde la siguiente dirección:
<http://www.ifosslr.org/ifosslr>

Bibliografía

Bercovitz, R. (2007). *Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual*. Madrid: Editorial Tecnos.

Minero, G. M. (2014). *La protección jurídica de las bases de datos en el ordenamiento europeo*. Madrid: Editorial Tecnos.

Soler, P. (2004). *El contrato para la elaboración de programas de ordenador (contrato de desarrollo de software)*. España: Editorial Aranzadi.

Test

1. ¿Cuál de las siguientes definiciones se corresponde con la de una licencia de *software shrink-wrap*?

- A. La aceptación se manifiesta al hacer clic.
- B. Aparecen impresos en el paquete los principales aspectos de la licencia y se prevé la devolución si no se está de acuerdo.
- C. En este tipo de licencias los términos aparecen en un hipervínculo.
- D. Todas las anteriores son correctas.

2. ¿Cuál es la diferencia entre un contrato de licencia de uso de *software* y el contrato de cesión?

- A. La licencia de uso equivale a una autorización para utilizar el *software* mientras que la cesión conlleva la transmisión de derechos de explotación.
- B. Ambos términos se usan indistintamente ya que no presentan diferencias.
- C. En el contrato de licencia se transmiten todos los derechos mientras que en el de cesión no.
- D. Ninguna de las anteriores es correcta.

3. Jurídicamente una *app* consistente en un videojuego se aproxima más al concepto de:

- A. Programa de ordenador.
- B. Obra multimedia con textos, imágenes, *software*, sonidos y gráficos (entre otros elementos).
- C. Una base de datos.
- D. Una obra científica.

4. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta?

- A. El registro de la propiedad intelectual es declarativo pero no es necesario inscribir un *software* para que se proteja por propiedad intelectual.
- B. La inscripción en el registro de la propiedad intelectual es necesario para que un *software* sea protegido.
- C. Para que un *software* pueda ser protegido hay que registrarlo ante notario.
- D. B y C son correctas.

5. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta?

- A. El derecho de reproducir un *software* equivale a darle al «play» para que funcione.
- B. El derecho de transformación incluye la capacidad de hacer nuevas versiones del *software*.
- C. El *software* solo se protege a través de patentes.
- D. El *software* no se puede proteger en ningún caso pues afectaría a la capacidad de innovación.

6. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta?

- A. Un virus en tanto que *software* se protegería por propiedad intelectual.
- B. La propiedad intelectual de un *software* solo protege el denominado código máquina.
- C. A y B son correctas.
- D. El *software* se protege por propiedad intelectual porque se equipara con una obra literaria.

7. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es falsa en relación con las bases de datos?

- A. El derecho de autor sobre una base de datos protege la información contenida en la base de datos.
- B. El derecho de autor de una base de datos protege la originalidad en la expresión y estructura de la base de datos.
- C. El derecho sui generis protege la inversión sustancial en la base de datos.
- D. B y C son correctas.

8. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones se cumple para una base de datos?

- A. Las bases de datos pueden gozar de un doble sistema de protección a través del derecho sui generis y del derecho de autor.
- B. Las bases de datos se protegen únicamente por derechos de autor.
- C. Las bases de datos se protegen únicamente por derecho sui generis.
- D. Las bases de datos solo se protegen a través de patentes.

9. ¿Cuál de las siguientes facultades no es un derecho propio del fabricante de una base de datos?

- A. Derecho a prohibir la extracción sustancial del contenido.
- B. Derecho a proteger la información contenida en la base de datos aunque la misma no sea original.
- C. Derecho a prohibir la reutilización del contenido sustancial.
- D. Los derechos de autor sobre la base de datos.

10. ¿Cuál de los siguientes principios no es aplicable al *software* libre?

- A. El autor solo tiene acceso al código objeto.
- B. El autor puede ejecutar el programa para cualquier propósito.
- C. El autor da acceso al código fuente.
- D. Los terceros pueden estudiar con total libertad cómo funciona el programa y pueden modificarlo.