

6. LICENCIAS SOFTWARE

Todas las creaciones artísticas y científicas tienen derechos de autor.

DERECHO DE AUTOR.

- Es el derecho que tiene el autor de una obra (artística, literaria o científica) para decidir quién puede difundir, publicar o reproducir su creación a cambio de una compensación económica en algunos casos.
- Otorga dos tipos de derechos: patrimoniales (compensación económica) y morales (reconocimiento y distribución).

COPYRIGHT (derecho a copia)

- Es la parte del derecho de autor en la que se establecen las condiciones de uso y comercialización de una obra.
 - Todos los derechos son del propietario de la obra (Todos los derechos reservados).
 - La obra no puede ser utilizada, ni modificada, ni distribuida sin autorización y sin pagar.
- Este copyright vale 70 años después de la muerte del autor (en la UE, 50 años fuera de la UE, Tratado de Berna). Después los derechos pasan a ser de dominio público.
- El registro de una obra no es obligatorio solo con crearla se tiene los derechos.



6. LICENCIAS SOFTWARE

CREATIVE COMMONS

- La licencia Creative Commons no significa que no tengan copyright.
- Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.
- Estas licencias son **gratuitas** (solamente debes ser autor y titular para poder licenciar una obra).
- El registro no es obligatorio.



Reconocimiento (Attribution): En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.



No Comercial (Non commercial): La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.



Sin obras derivadas (No Derivate Works): La autorización para explotar la obra no incluye la transformación para crear una obra derivada.



Compartir Igual (Share alike): La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

6. LICENCIAS SOFTWARE

CREATIVE COMMONS



Reconocimiento (by): Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción.



Reconocimiento – NoComercial (by-nc): Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales.



Reconocimiento – NoComercial – Compartirlgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Reconocimiento – Compartirlgual (by-sa): Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



Reconocimiento – SinObraDerivada (by-nd): Se permite el uso comercial de la obra pero no la generación de obras derivadas.

6. LICENCIAS SOFTWARE

- **SOFTWARE PROPIETARIO O PRIVATIVO:** Los usuarios tienen limitada las posibilidades de uso, modificación o redistribución (con o sin modificaciones) o cuyo código fuente no está disponible o tiene acceso restringido.
- **SOFTWARE LIBRE:** Es aquel que nos garantiza realizar como usuarios las siguientes acciones llamadas libertades:
 - ☐ **Libertad 0. Libertad de usar** el programa con cualquier propósito.
 - ☐ **Libertad 1. Libertad de estudiar** cómo funciona el programa, y adaptarlo a tus necesidades (se necesita acceso al código fuente).
 - ☐ **Libertad 2. Libertad de distribuir copias.**
 - ☐ **Libertad 3. Libertad de modificar** el programa y hacer públicas las modificaciones a los demás (se necesita acceso al código fuente).

6. LICENCIAS SOFTWARE

- **SOFTWARE DE CÓDIGO ABIERTO (OPEN SOURCE) :**

Debe cumplir 10 libertades y se diferencia del software libre en la motivación: el software libre trata la libertad del usuario, mientras que el código abierto se fija en las ventajas del trabajo colaborativo.

- **Condición 1. Libre redistribución:** el software debe poder ser regalado o vendido libremente.
- **Condición 2. Código fuente:** el código fuente debe estar incluido u obtenerse libremente.
- **Condición 3. Trabajos derivados:** la redistribución de modificaciones debe estar permitida.
- **Condición 4. Integridad del código fuente del autor:** las licencias pueden requerir que las modificaciones sean redistribuidas sólo como parches.
- **Condición 5. Sin discriminación de personas o grupos.**

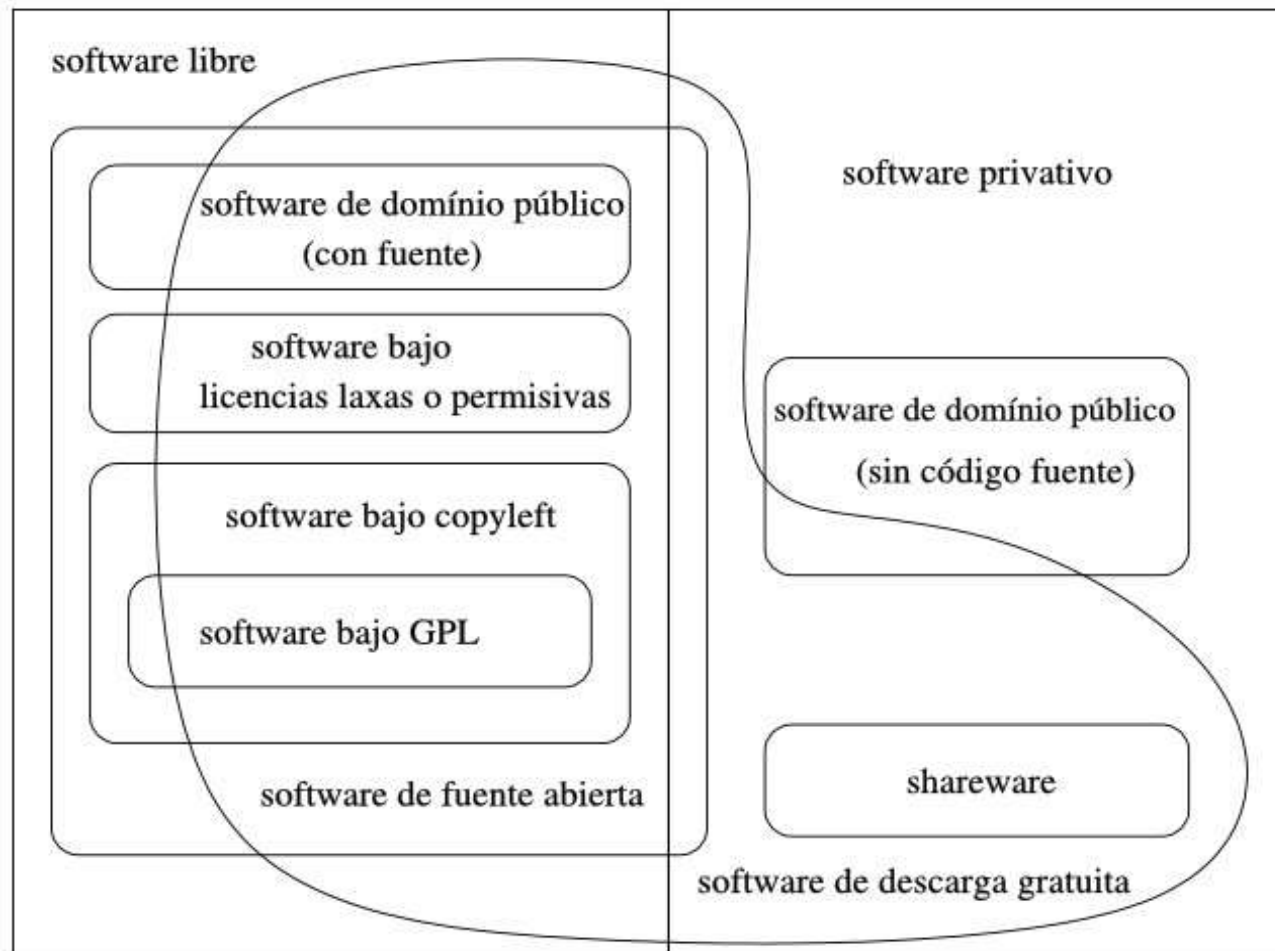
6. LICENCIAS SOFTWARE

- **Condición 6. Sin discriminación de áreas de iniciativa:** los usuarios comerciales no pueden ser excluidos.
- **Condición 7. Distribución de la licencia:** de deben aplicarse los mismos derechos a todo el que reciba el programa
- **Condición 8. La licencia no debe ser específica de un producto:** el programa no puede licenciarse solo como parte de una distribución mayor.
- **Condición 9. La licencia no debe restringir otro software:** la licencia no puede obligar a que algún otro software que sea distribuido con el software abierto deba también ser de código abierto.
- **Condición 10. La licencia debe ser tecnológicamente neutral:** no debe requerirse la aceptación de la licencia.

6. LICENCIAS SOFTWARE

- **Software libre y software gratuito:** ambigüedad de la palabra free en la lengua inglesa, donde tiene doble significado: libertad y gratuidad. Ciertamente, la mayoría de software libre suele ser gratuito, pero esto no es obligatorio. Puede haber software libre no gratuito y software gratuito no libre. El concepto inglés a utilizar para hacer referencia al software gratuito (sea o no libre) es freeware .
- **Software libre y código abierto (open source):** el software libre, para garantizar las libertades 1 y 3, obliga a tener acceso al código del software, es decir, el software libre tiene el código abierto. Pero detrás de las palabras software libre y código abierto existen dos movimientos bien diferenciados desde el punto de vista filosófico.

6. LICENCIAS SOFTWARE



6. LICENCIAS SOFTWARE

- Software **de dominio público** : software que no está protegido con copyright. El copyright refleja la posesión del derecho de explotación y, por tanto, sólo puede hacerlo constar el titular o cesionario de este derecho.
- Software **bajo copyleft** (copia permitida): las licencias copyleft son aquellas que ejercen los autores del software, amparados en la legislación de copyright, para permitir la libre distribución de copias y versiones modificadas de una determinada obra. La mayoría de licencias copyleft exigen que los derechos concedidos se mantengan en las versiones modificadas del producto.



6. LICENCIAS SOFTWARE

- Software **bajo GPL** : licencia creada por la Free Software Foundation , orientada a proteger la libre distribución, modificación y utilización del software, por lo que el software cubierto por esta licencia es software libre. La formulación de GPL es tan restrictiva que impide que el software bajo esa licencia pueda ser integrado en software privativo.
- Software **bajo licencias laxas o permisivas: las** licencias laxas o permisivas son licencias de software libre flexibles respecto a la distribución, de modo que el software pueda ser redistribuido como software libre o privativo.
- Software **de prueba** (*shareware*) : las licencias *shareware* autorizan la utilización de un programa para que el usuario lo evalúe y posteriormente lo adquiera. Este software suele tener unas limitaciones, ya sea en el tiempo de utilización o en las funcionalidades permitidas.

7. TIPOS DE DESPLIEGUE

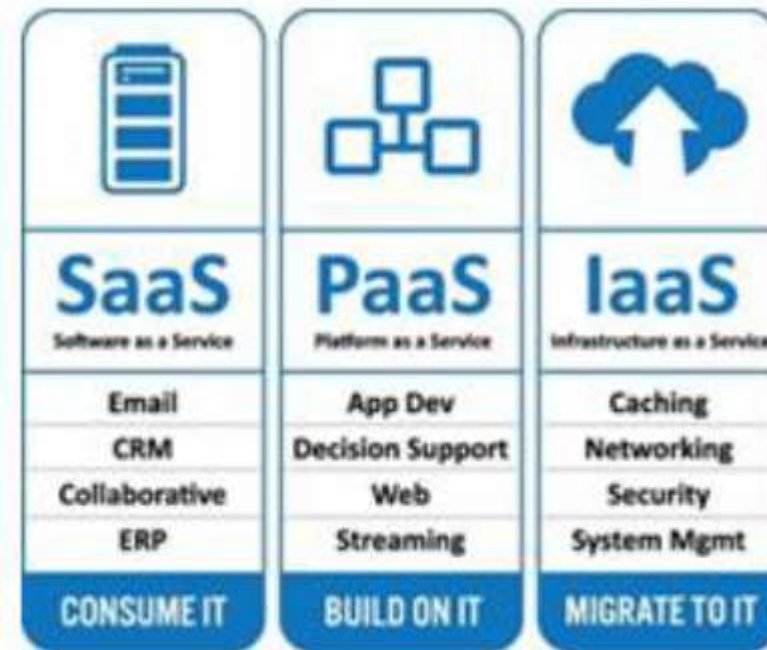
Tradicionalmente, las aplicaciones ERP/CRM/BI se han alojado en las instalaciones de las organizaciones compradoras de las licencias de la aplicación; despliegue conocido mayoritariamente como ***on-premise*** y , en menor medida, como ***in -house*** .

En estos momentos podemos decir que estamos **entrando en una nueva época** : la época de la informática en nube (*cloud computing*) y con ella, varios modelos de despliegue (IaaS, PaaS y SaaS) que se impondrán o convivirán con el modelo tradicional *on-premise* .

7. TIPOS DE DESPLIEGUE

Hay tres modelos de informática en la nube:

- IAAS (Infraestructura como servicio)
- PAAS (Plataforma como servicio)
- SAAS (Software como servicio)



7. TIPOS DE DESPLIEGUE

Hay tres modelos de informática en la nube:

Software como servicio (SaaS, Software as a Service)

El usuario contrata la utilización de unas determinadas aplicaciones sobre las que únicamente puede ejercer acciones de configuración y parametrización permitidas por el proveedor.

El usuario no tiene control alguno sobre la aplicación, la plataforma y la infraestructura.

7. TIPOS DE DESPLIEGUE

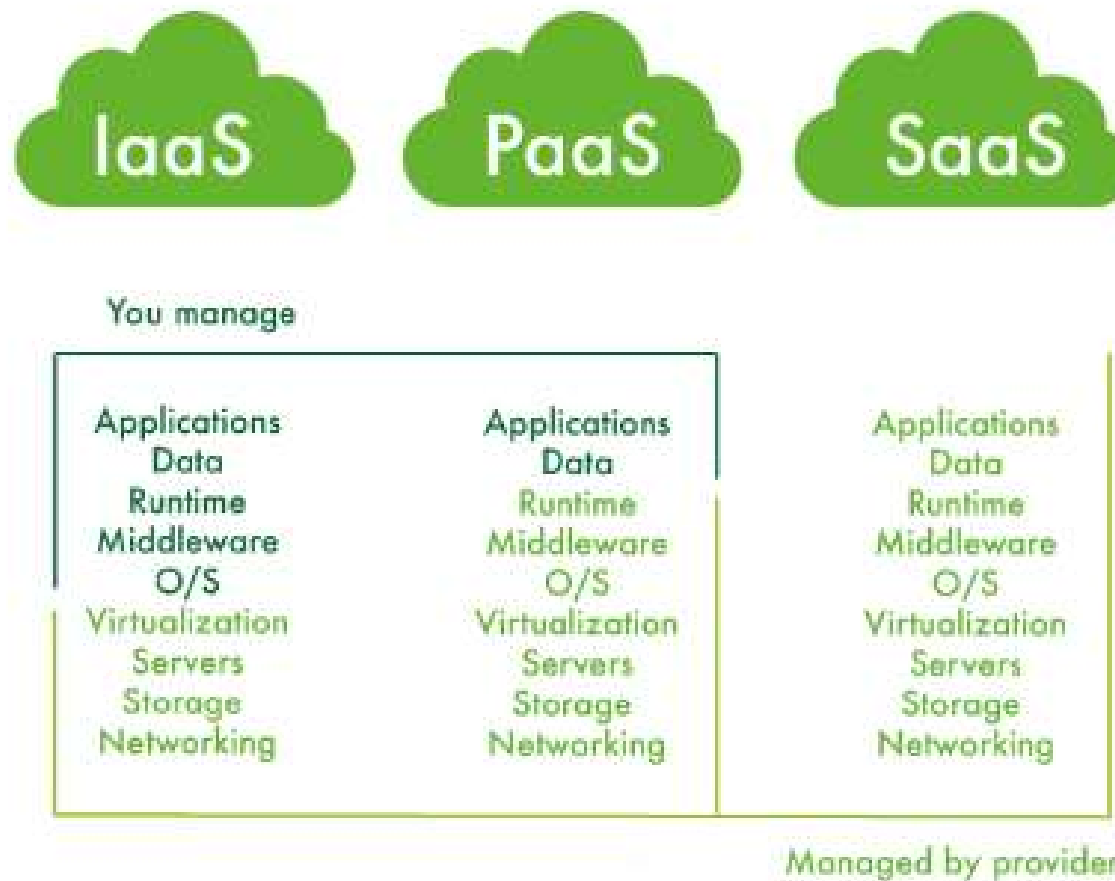
Hay tres modelos de informática en la nube:

Infraestructura como servicio (IaaS, Infrastructure as a Service)

El usuario contrata únicamente las infraestructuras tecnológicas (capacidad de proceso, de almacenamiento y/o comunicaciones) sobre las que instala sus plataformas (SO).

El usuario tiene control total sobre las plataformas y aplicaciones, pero no tiene control alguno sobre las infraestructuras.

7. TIPOS DE DESPLIEGUE



7. TIPOS DE DESPLIEGUE

El modelo SaaS es una tendencia de futuro, sobre todo por pequeñas y medianas empresas que no disponen de recursos informáticos adecuados para poder responder al reto de adquirir licencias de una aplicación empresarial (ERP/CRM/BI) y proceder a su instalación/configuración/personalización (sea bajo modelo *on-premise* o bajo modelos IaaS/PaaS).

Ventajas:

- Ninguna necesidad de inversión en hardware.
- Implementación rápida y sin riesgo. La puesta en marcha sólo precisa de la configuración y parametrización permitida por el proveedor.
- Actualizaciones automáticas rápidas y seguras.
- Uso eficiente de la energía

Inconvenientes:

- Dependencia de los proveedores de servicios.
- Disponibilidad de la aplicación ligada a la disponibilidad de Internet.
- Miedo a sustracción o robo de los datos “sensibles” del negocio.
- Imposibilidad de personalizar la aplicación.

7. TIPOS DE DESPLIEGUE

Hay tres modelos de informática en la nube:

Plataforma como servicio (Paas, Platform as a Service)

El usuario contrata un servicio que le permite alojar y desarrollar sus propias aplicaciones (pueden ser desarrollos propios o licencias adquiridas) en una plataforma que dispone de herramientas de desarrollo para que el propio usuario pueda elaborar una solución.

El proveedor ofrece el uso de su plataforma que a su vez se encuentra alojada en infraestructuras, de su propiedad o ajena.

El usuario no tiene control alguno sobre la plataforma ni sobre la infraestructura, pero mantiene el control total sobre sus aplicaciones.